

POWER PLAY

Markt & Technik

Sonderteil:
Nur in
Verbindung
mit Happy-
Computer

1/89

Japan-Spiele auf
deutschen Nintendos

*DIE
NEUHEITEN
1989*

EXKLUSIV

**Spiele-
Highlights
für Eure
Computer:**

- SDI ■ Exploding Fist +
- Times of Lore
- ...und viele andere Tests

POWER PLAY prämiiert:
Die tollsten Computer-
und Videospiele
des Jahres

*DIE
BESTEN
1988*



PURPLE

AN DIESEM TAGE WERDEN SIE
KOMMEN, DICH ZU BESIEGEN,
FREUND...
VIER WETTKÄMPFE,
VIER 3D-ARCADE-SPIELE



— RING PURSUIT : Ein phantastisches Wettrennen in 3D in den Saturnringen ; ATEMBERAUBEND...



— BRAIN BOWLER : Ein Energiakugel wird telekinetisch auf das "Wandgehirn" geschleudert ; VERBEÜFFEND...



— TIME JUMP : Eine fabelhafter Zeitweitsprung ; SCHLICHTWEG GENIAL...



— Merkwürdige Gegner, die uns überhaupt nicht ähnlich sind, Freund...

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

Eine Redaktion kommt auf den Hund

Na, an was haben Sie bei dieser Überschrift gedacht? An einen Bericht über das ausschweifende Nachleben der POWER PLAY-Redaktion mit allen Laster in alphabetischer Reihenfolge? Dann befreien Sie sich schleunigst von solchem Gedankengut, denn dieser keimfreie Satz bezieht sich ausschließlich auf die aktuelle Haustier-Situation in unseren Büroräumen.

Redaktionsassistentin Rita Gietl hat sich einen kleinen Rauhaardackel namens "Anja" zugelegt. Seit kurzem wuselt der muntere Welpe tagsüber bei uns herum, erfreut die ganze Belegschaft und zerbeißt nebenbei Knochen und Kabel. Zu dem Zeitpunkt, an dem das Bild von Anja mit Frauchen entstand, war der herzige Hund zehn Wochen alt. Im Zähnefletschen ist die halbe Portion schon ganz gut, wie unser Bild beweist. Aufgefressen hat Anja aber (noch) niemanden.

sem Anlaß haben wir gleich ein paar empfehlenswerte Japan-Module getestet, die dank des Adapters auch für deutsche Nintendo-Fans interessant sind. Wir haben uns natürlich auf die Module beschränkt, die man ohne Japanisch-Kenntnisse spielen kann. Genauere Informationen über den Adapter findet Ihr auf Seite 74.

Apropos Videospiele: Unser momentaner Liebling ist das Tennis-Modul für die PC-Engine. Martin und Heinrich liefern sich heiße Gefechte, Anatol und Gregor bilden die zweite Riege. Das "Power Play-Wimbledon" steht allerdings noch aus; wir konnten uns noch nicht über den Pokal einig werden.

Unsere Fotografin Sabine hatte es diesen Monat nicht leicht. Für diese Seite mußte sie zunächst einen Schnappschuß von einem kleinen Hund hinbekommen. Als noch unberechenbarer erwie-



Eine reiße Bestie, von Rita mühsam gebändigt: Anja, der furchterregende Wachhund der Redaktion!



"Vooorsicht!" — Boris Schneider in seiner überragenden Rolle als Scherzkeks. Anatol leidet, Martin lächelt, Heinrich trägt's mit Fassung.

In dieser Ausgabe können wir Euch exklusiv eine echte Videospiele-Sensation vorstellen: einen Adapter, mit dem japanische Nintendo-Videospielmodule auch auf deutschen Geräten laufen. Aus die-

sen sich aber die vier POWER PLAY-Redakteure, die für ein Gruppenbild fotografiert wurden. Anlaß war die Prämierung der besten Spiele des Jahres in dieser Ausgabe. Auch wenn ganze Filme verknipst werden,

ist es gar nicht leicht, ein perfektes Bild von vier Leuten hinzukriegen. Mal hat der eine die Augen zu, mal gähnt der andere herzhaft oder alle vier glücken sich angesichts eines Witzchens aus dem Gleichge-

wicht. Auf dieser Seite könnt Ihr ein Motiv sehen, bei dem die Gruppe schon fortgeschrittene Auflösungserscheinungen zeigt. Das "offizielle" Bild ist zum Vergleich auf Seite 18 zu betrachten.

Abschließend wollen wir uns dafür bedanken, daß Ihr uns auch 1988 die Treue gehalten habt. Das kommende Spiele-Jahr wird mit Sicherheit einige Neuheiten und Änderungen mit sich bringen. Die 16-Bit-Computer drängen sich immer mehr in den Vordergrund, mehrere neue Videospielsysteme sollen '89 veröffentlicht werden und auch sonst darf man sich auf einiges gefaßt machen. Wir wünschen Euch eine schöne Weihnachtsgans und einen knackigen Rutsch ins neue Jahr!

Euer **PLAY**-Team



POWER PLAY INHALT 1/89

Aktuell

Geschenktips für Spielefreaks	6
Kurzmeldungen und Neuheiten	8
Spiele-Hitparaden	12
Exklusiv: Japan-Adapter für Nintendo	74

Jahres-Rückblick '88:

Die Champions	14
Die Software-Liebhaber der Redakteure	18

Computerspiele-Tests

SDI	22
Powerdrome	23
Typhoon	23
Pioneer Plague	26
P.O.W.	26
Savage	28
Exploding Fist +	29
Emlyn Hughes International Soccer	30
Caveman Ugh-lympics	31
Serve & Volley	32
Gary Lineker's Superskills	32
Bombuzal	58
Mars Saga	59
Yuppie's Revenge	60
Times of Lore	63
Chrono Quest	69

Kurz-Tests

Volleyball Simulator, Daley Thompson's Olympic Challenge, Street Sports Basketball, Die Reise zum Mittelpunkt der Erde, Where Time stood still	65
Action Service, Sorcery +, Elemental, Terrorpods	67
Professional Skateboard Simulator, Professional Ski Simulator, Pulse Warrior, Advanced Pinball Simulator, Rockford, Space Quest II, Apollo 18	68
Rescue Mission	69

Story

Die Cinemaware-Story:	20
Besuch bei Thalamus	72

Allgemeines

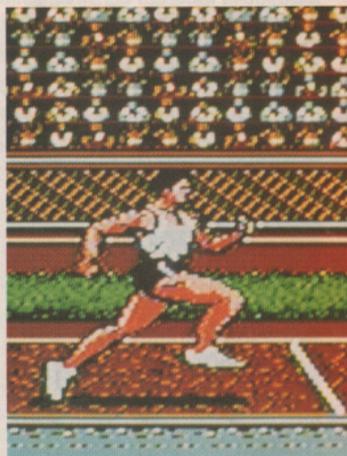
Leserbriefe	54
Hall of Fame: Die High Score-Ecke	54
Starkiller	56
Wettbewerb: Wer kennt Neuromancer?	64
Hast Du das Zeug zum Spielredakteur?	83
Power-Classic: Leaderboard	84
Vorschau	86
Impressum	62
Automaten-Test: Assault	82

Power-Tips

The Bard's Tale III	33
Alternate Reality, Knight Orc	36
Alien Syndrome, Ferrari Formula One	37
Starglider II	38
POKE-Ecke	40
Erste Hilfe: Tips aus der Redaktion	49
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	50
Karnov	50
Tip des Monats: Ice Hockey	53
Videospiele-Tips zu Kato & Ken, Quartet, Adventures of Link, R.C. Pro-Am	53

Videospiele-Tests

Track & Field II, Contra	75
Star Wars, 8 Eyes	76
Double Dragon	78
Captain Silver	79
Lord of the Sword, Kato & Ken	80
World Court Tennis	81



22 In den Tiefen des Alls heizt ein Laser tüchtig ein: "SDI" auf dem Atari ST ist da.

▲ **75** Mit 15 Disziplinen und einem sprechenden Schiedsrichter geht "Track & Field" auf dem Nintendo an den Start.



72 Was haben diese netten Herrn (Von links nach rechts: Rob Stevens, Paul Cooper, Hohn Harries) mit dem Zwischenhirn zu tun?

In letzter Sekunde

Na, noch Platz auf dem Wunschzettel? Dann informiert den Weihnachtsmann schleunigst über unsere Geschenktips für Spiele-Freaks.

Was schenke ich einem Spieler zu Weihnachten? Oder (noch besser): Was könnte man sich zu Weihnachten schenken lassen? Wer jetzt an diesem Thema herumgrübelt, obwohl die Plätzchen schon gebacken sind und Papi auf Christbaumsuche geht, sollte sich sputen. Wir haben für die Weihnachts-Panikkäufe ein paar schmucke Sachen zusammengestellt, die Freude machen.

Spielesammlungen, die sich lohnen

Weihnachten ist die Hochzeit für Compilations: "Best of"-Packs, in denen eine ganze Latte von Computerspielen zum günstigen Preis gebündelt wird. Compilations gibt's für alle Geschmäcker, Computer und Geldbeutel. Sie sind vor allem für Einsteiger eine

verschmerzen. Das Actionspiel "Cybernoïd" und das Denkspiel "Defektor" sind die stärksten Titel.

"Triad" (Mirrorsoft) enthält "Defender of the Crown", "Starglider" und "Barbarian/Psygnosis".

Erhältlich für Amiga und Atari ST. Preis: 99 Mark (Diskette). **POWER-Urteil:** Solides Startset für frischgebackene Besitzer eines 16-Bit-Computers, das in einer schicken Edelpackung angeboten wird. Gelungene Mischung aus Strategie und Action, gespickt mit schöner Grafik. Die langfristige Motivation hält sich bei Spielen wie "Defender of the Crown" aber in Grenzen. Keine schlechte Zusammenstellung, wenn auch etwas teuer.

"World Beaters" (U.S. Gold) enthält "720 Grad", "California Games", "Gauntlet II", "Out Run" und "Rolling Thunder".

Erhältlich für C 64, CPC und Spectrum. Preis: 39 bis 59 Mark (Kassette und Diskette). **POWER-Urteil:** Wenn man von den müden Out Run-Umsetzungen absieht, bietet diese hochkarätige Compilation alles, was das Spielerherz begehrt: Baller-Action, Skateboard-Kunststückchen, Sport und Labyrinth-Prügeleien.

"Hit Sensation" (Ocean) enthält "Karnov", "The Last Ninja", "Combat School", "Driller", "Bubble Bobble", "Rastan", "Arkanoid II" und "Wizard".

Erhältlich für C 64. Preis: 49 bis 59 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Neben "World Beaters" von U.S. Gold die eindeutig stärkste Compilation. Wer nicht gerade schon die meisten Spiele besitzt, die hier vertreten sind, muß einfach zuschlagen. Besondere Höhepunkte: Sport-Action mit Combat School, das anspruchsvolle Driller, Zwei-Spieler-Spaß bei Bubble Bobble und die geniale Grafik von The Last Ninja.

"Game, Set & Match II" (Ocean) enthält "Nick Faldo Golf", "Super Hang-On", "Basketmaster", "Winter Olympiad '88", "Superball", "Track & Field", "Championship Sprint", "Cricket", "Snooker" und "Match Day II".

Erhältlich für C 64 und CPC (CPC-Version ohne Winter Olympiad '88 und Championship Sprint). Preis: 45 bis 59 Mark (Kassette und Diskette). **POWER-Urteil:** Mehr Masse als Klasse für Sport-Fans. Einige echte Nieten wie Basketball trüben die Freude an dieser Compilation. Vom Motorradrennen bis zur Leichtathletik sind die verschiedensten Sportarten vertreten. Für Sammler interessant, aber nicht so gut wie der Vorgänger "Game, Set & Match".

nel und Tetris allein sind schon das Geld wert. Dazu kommt mit Elite eine tolle Weltraum-Simulation, die in jede Sammlung gehört.

Schallplatten mit Spiele-Sound

Wer sich keinen kompletten Spielautomaten leisten kann, aber trotzdem satten Automaten-Sound im Wohnzimmer hören möchte, kann auf japanische Schallplatten und CDs



Schmuckstücke mit satter Originalmusik und tollen Covers

"Sports World '88" (U.S. Gold) enthält "Leader Board", "10th Frame", "Hardball", "Tag Team Wrestling", "4th & Inches", "Water Polo", "Snooker and Pool" und "Go for the Gold". Erhältlich für C 64. Preis: 39 bis 49 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Eine interessante Alternative zu "Game, Set & Match II". Zwar gibt's auch hier Nieten wie "Tag Team Wrestling", doch gute Titel wie "Leader Board" (Golf), "Go for the Gold" (Olympia-Sechskampf) und "4th & Inches" (American Football) schlagen positiv zu Buche.

"Supreme Challenge" (Beau Jolly) enthält "Starglider", "Elite", "Tetris", "Ace II" und "The Sentinel".

Erhältlich für C 64 und CPC. Preis: 45 bis 55 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Die Super-Sammlung für Freunde von anspruchsvollen Spielen. Die Strategie-Klassiker The Senti-

zurückgreifen. Der CWM-Verband in Vienenburg importiert einige der japanischen Scheiben, auf denen man die Musikstücke von Original-Spielautomaten findet. Hier eine Übersicht der Scheiben, die uns besonders gut gefallen haben:

- ★ Sega Game Music Vol.1 mit "Out Run", "Alex Kidd in Miracle World"
 - ★ Sega Game Music Vol.2 mit "Fantasy Zone", "Quarter", "Super Hang On"
 - ★ Sega Game Music Vol.3 mit "Afterburner", "SDI", "Alien Syndrome"
 - ★ Konami Game Music Vol. 4 mit "Typhoon", "Salamander"
 - ★ Irem Game Music mit "R-Type", "Mr. Heli"
 - ★ Taito Game Music mit "Darius" (in der Original-Automaten-Version und in einer speziellen Orchester-Version)
- Eine LP kostet 39, eine CD 59 Mark. Manche der CDs haben Bonus-Tracks (zusätzliche Stücke) oder bieten längere Versionen einiger Melodien.



Gabentisch-Ideen für jeden Winkel des bekannten Universums

tolle Sache, die so auf einen Schlag zu einer Sammlung hochkarätiger Klassiker kommen. Compilations erhält man in Kaufhäusern, Fachgeschäften und im Versandhandel. Hier ist unsere Empfehlungsliste:

"10 Mega Games" (Gremelin) enthält "Northstar", "Cybernoïd", "Defektor", "Triaxos", "Blood Brothers", "Mask II", "Tour de Force", "Hercules", "Masters of the Universe", "Blood Valley".

Erhältlich für C 64. Preis: 45 bis 49 Mark (Kassette und Diskette).

POWER-Urteil: Viel Spiel fürs Geld. Bei den zehn Titeln sind zwar einige Flops dabei, aber bei der Masse kann man das

cedic/nathan

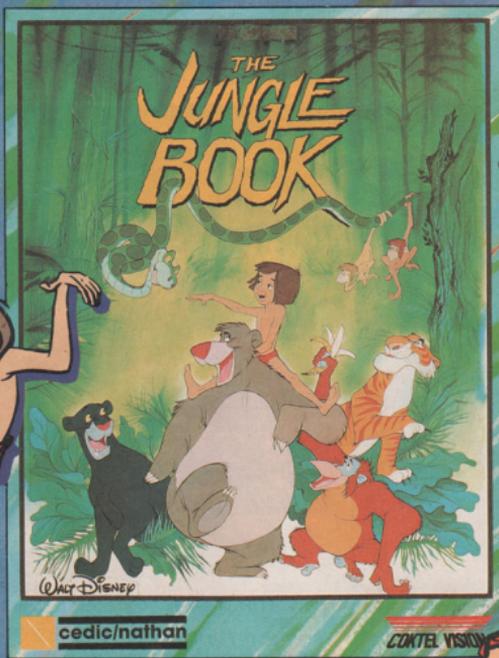
DAS
DSCHUNGELBUCH

EIN GROßER TRICKFILM ALS

COKTEL VISION

VIELSEITIGES PROGRAMM

• ATARI • AMIGA • IBM PC • AMSTRAD •



DU BIST MOWGLI. OB DU WOHL IM DSCHUNGEL VON KAA, DER PYTHONSCHLANGE UND VON SHERE KHAN, DEM MENSCHENFRESSENDEN TIGER ZUM MENSCHENDORF FINDEN WIRST?

• 40 Szenen und bewegte Bilder dreidimensional, aus dem Trickfilm • Ausgesuchte Musik, Toneffekte und Zeichnungen • Ein tolles, handliches Abenteuerspiel, das dich bestimmt begeistern wird.

BOMICO distributor:
Elbinger Strasse 1, 6000 FRANKFURT M/90
Tel.: (069) 70 60 50



Der "Out-Run"-Ferrari gibt jetzt auch auf Ihrem Plattenspieler Gas

Manchen Platten liegen sogar noch Notenblätter bei, so daß man die Melodien beim nächsten Hausmusik-Treffen nachspielen kann. In Japan erscheinen laufend neue Platten mit Spielhallen-Musik (eine weitere Sega-Platte mit "Thunderblade" und "Galaxy Force" ist angekündigt), die dann auch vom CWM-Versand importiert werden. *bs*

Billige Vergnügen

Auch mit bescheidenen 10 Mark kann man mehr anfangen, als sie am Glühweinstand vom Christkindlmarkt zu verflüssigen. Viele ältere Vollpreisspiele werden als Billigspiele wiederveröffentlicht. Für etwa 10 bis 15 Mark kommt man in den Genuß von wirklich guten Programmen, die früher etwa das Vierfache kosteten. Einziger Haken an der Sache: Die Oldie-Perlen gibt's nur auf Kasette.

Fans gradliniger Action sollen sich an "Sanxion" halten (Rack-it; C 64). Den Klassiker "Gauntlet" Kixx; C 64, CPC, Spectrum) gibt's ebenfalls im Billiggewand. Wer eine Mischung aus Actionspiel und Flugsimulation sucht, greife zu "Ace of Aces" (Kixx; C64, CPC, Spectrum). Die Freunde anspruchsvoller Sport-Simulationen werden hingegen das Golfspiel "Leader Board" bevorzugen (Kixx; C 64, CPC, Spectrum).

Ein absolutes Muß ist das Plattformspiel "Bubble Bobble". Bei dieser Umsetzung des gleichnamigen Taito-Automaten kann man zu zweit gleichzeitig an die Joysticks. Das niedliche Spiel ist jetzt für einen Zehner zu haben und gehört angesichts dieses fairen Preises in jede Sammlung (Silverbird; C 64, CPC, Spectrum).

Wer nur ein Diskettenlaufwerk besitzt, muß nicht verzweifeln. Die Billigspiele des englischen Softwarehauses Zeppelin werden von Kingsoft

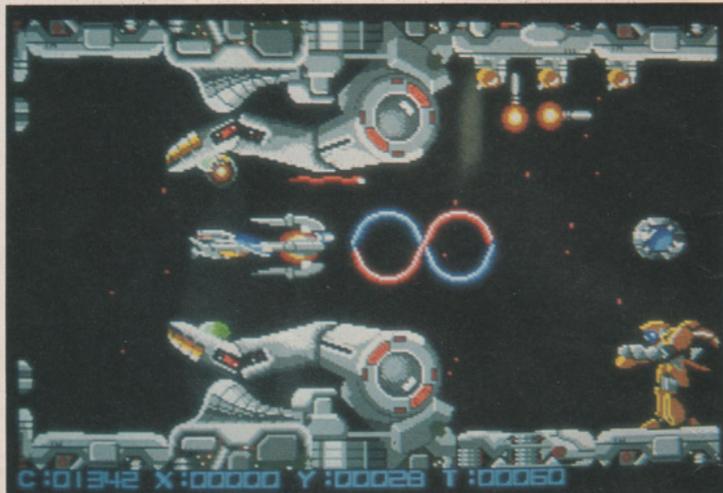
in Deutschland vertrieben und die C 64-Versionen sind auch auf Diskette erhältlich (19 Mark). Die Kassetten-Versionen kosten 14 Mark. Besonders empfehlenswert sind das Action-Adventure "Draconus" und die "Arkanoid"-Variante "Ball-Blasta" (siehe Test in Ausgabe 12/89).

Activisions Arcade-Action

Sie sind noch gar nicht fertig und wirbeln schon Staub auf wie kaum ein Spiel zuvor: die Heimcomputer-Umsetzungen von "Afterburner" nähern

pe nehmen konnten, rissen uns nicht gerade aus dem Sessel. Die ST-Version, programmiert vom "Starglider II"-bewährten Argonaut-Team, hat einige tolle 3D-Sprites. Die Behauptung der Programmierer, daß sie den ganzen Automaten in den ST quetschen könnten, ist aber reichlich übertrieben. Die Grafik bietet längst nicht die Detailfülle des Automaten, außerdem ruckelt sie doch merklich, was den Spielwitz ziemlich herabsetzen wird. Die schlappe C 64-Umsetzung vergleicht man besser gar nicht erst mit dem Automaten. Beide Versionen sollen laut Activision "Ge-

men die Umsetzungen des Action-Klassikers "R-Type". Grafisch kann die ST-Version mit dem Spielautomaten-Vorbild durchaus mithalten. Sogar das Scrolling, auf dem ST eine immer heikle Sache, ist gut gelungen. Spielerisch hat R-Type-ST aber eine Menge Probleme: Viele Sprites sind einfach zu groß geraten, das Spielfeld selber ist kleiner als auf dem Automaten. Da zudem die Sprite-Bewegungen nicht fließend sind, stößt man zu oft an Hindernisse oder gegnerische Sprites. Es ist viel mehr Fingerspitzengefühl und Timing notwendig, um durch die ersten Levels zu kommen, als



Automaten-Duo für Heimcomputer: Unten sieht Ihr "Afterburner" auf dem Atari ST. Oben ein Bild des ersten Levels der ST-Version von "R-Type".



sich mit doppelter Schallgeschwindigkeit. Hier und da konnte man sogar schon die ersten "Tests" lesen, obwohl die Programmierer zu diesem Zeitpunkt mit Afterburner noch nicht fertig waren. Die Demo-Versionen, die wir unter die Lu-

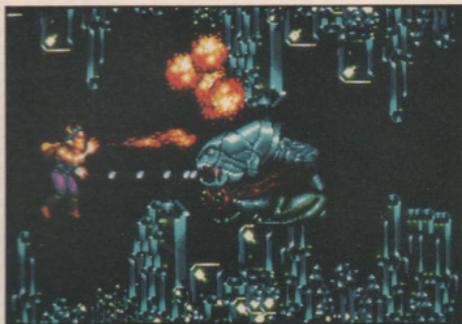
schwindigkeit und den Spielwitz des Automaten" wiedergeben. Was wir sahen, war allenfalls eine hektische, sehr hirnlose Ballerei auf schnell heranrückende Objekte.

Von Activisions Schwester-Label Electric Dreams kom-

auf dem Automaten. Soweit unsere ersten Eindrücke, die sich wie gesagt auf noch nicht 100 Prozent fertige Versionen beziehen. Tests mit Wertungen reichen wir nach, sobald uns beide Programme in endgültigen Versionen vorliegen. *bs*

Automaten-Power aus Deutschland

Die illustren Namen im Spielautomaten-Geschäft kommen fast alle aus Japan: Sega, Taito, Capcom, Konami und viele andere mehr. Ein deutsches Entwicklerteam setzt jetzt dagegen: die Düsseldorf-Firma "Rainbow Games" hat eine neue Automaten-Hardware fer-



Noch namenlos: der erste Spielautomat von Rainbow Games

tig und arbeitet fleißig an den ersten Spielen. Der erste, noch namenlose Automat, wird ein Fantasy-Action-Spiel mit fantastischer Grafik. Unser Bildschirmfoto zeigt die ersten Grafikstudien der Entwickler-Crew. Unterstützt wird diese Grafikprache von einem Prozessor, der locker 1000 Sprites über den Bildschirm laufen lassen kann und diese auch noch stufenlos vergrößert, verkleinert und dreht — das alles mit

260 000 Farben. 16-Kanal-Stereo-Sound wird für gute Musik-Unterhaltung sorgen. Die ersten Rainbow Games-Automaten sollen Ende '89 in die Spielhallen kommen. **bs**

Zubehör für die PC-Engine

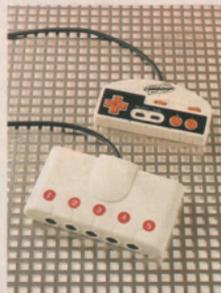
Für Sportspiel-Fans, die eine PC-Engine besitzen, brechen goldene Zeiten an. Der ange-

kündigte Fünf-Spieler-Adapter ist jetzt lieferbar. Der Kauf dieses Zubehör-Teils lohnt sich alleine wegen dem fantastischen Modul "World Court Tennis" (siehe Test in dieser Ausgabe). Hier können dann bis zu vier Personen gleichzeitig zu einem Tennis-Match antreten. Natürlich braucht man dazu vier Joypads, die es extra zu kaufen gibt. Nützlich ist der Adapter auch für "World Stadium Baseball", wo allerdings nur zwei Spieler gleichzeitig antreten dürfen. Weitere Sport-Simulationen wie zum Beispiel Golf sind in Vorbereitung. Der Fünf-Spieler-Adapter kostet zirka 60 Mark.

Inzwischen gibt es auch eine Alternative zum Original-Joypad für die PC-Engine. Das neue "Commander PC"-Joypad bietet als Zugabe stufenlos regelbares Dauerfeuer für beide Feuerknöpfe. Es ist etwas kleiner und das Steuerkreuz erinnert an das Nintendo-Joypad (man kann zwar genauer nach links, rechts, oben und unten steuern, aber bei den Diagonalen gibt's gewisse Probleme). Das Dauerfeuer-Joypad wird für zirka 50 Mark

angeboten und ist wie auch der Fünf-Spieler-Adapter bei Computershop/Gamesworld in München erhältlich.

Zum Schluß noch ein Hinweis auf kommende Spiele für die PC-Engine. In diesen Tagen erscheinen in Japan Umsetzungen der Automaten-Hits "Dragon Spirit" von Namco und "Space Harrier" von Sega. **mg**



Mehr Spielspaß mit dem Fünf-Spieler-Adapter und dem "Commander PC"-Joypad für die PC-Engine

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!

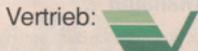
Die Bestseller von morgen ...
... F-14 Fighter Pilot (Flugsimulator),
River Raid II ...

ALLES ERHÄLTlich

bei z. B.

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

und vielen anderen!



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!

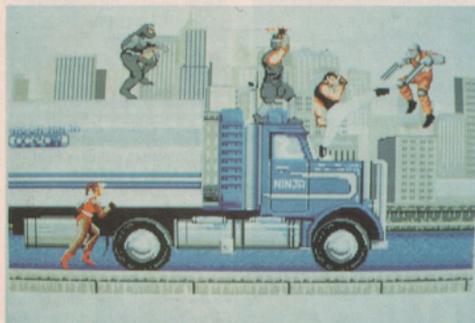
Die harten Jungs von Ocean

Die Leute bei Ocean sind doch schlimme Finger: Ihr Veröffentlichungsplan für Dezember und Januar strotzt nur so vor neuen Spielen, doch zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe waren noch keine Testmuster fertig. Die kritischen Besprechungen der Ocean-Neuheiten werden wir natürlich so schnell wie möglich nachholen. Die ersten Fotos von einigen Titeln können wir Euch jetzt schon präsentieren.

Der Spielautomat "Dragon Ninja" bietet Action-Rabumm mit allem, was dazugehört. Zwei fixe Jungs, die beide den



Auch in der Spielautomaten-Version kennt "Robocop" kein Pardon im Umgang mit schweren Jungs



Zwei harte Burschen räumen auf: "Dragon Ninja" auf dem Amiga

Karatekurs in der Volkshochschule besucht haben, mischen hier viele böse Buben auf. Zwei Spieler gleichzeitig dürfen zur Sache gehen. Das Spielprinzip erinnert entfernt an "Rolling Thunder" und bietet natürlich auch viele Extras und Supergegner. "Rambo III" ist das Spiel zum gleichnamigen Film. Dem sowjetischen Truppenabzug zum Trotz marschieren Rambo nach Afghanistan, um einen Kumpel zu retten, der von den ach so bösen Russen geknüttelt und gequält wird. Nicht weniger actionlastig, aber zum Glück nicht so bierernst geht's bei "Robocop" zu. Das Spiel zum gleichnamigen Science-fiction-Film dreht sich um einen Roboter-Polizisten, der finstere Verbrecher jagt. Robocop gibt es auch als Spielautomaten, an dessen schußlastigstem Spielprinzip sich die Heimcomputer-Versionen orientieren werden.

Alle drei Ocean-Neuheiten sollen Anfang 1989 für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum erscheinen. Genauere

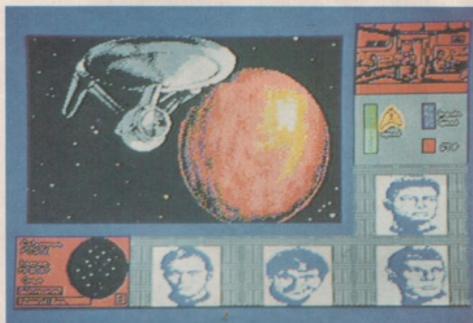


"Rambo III" auf dem CPC: Würden Sie unter diesen Pixeln Sylvester Stallone wiedererkennen?

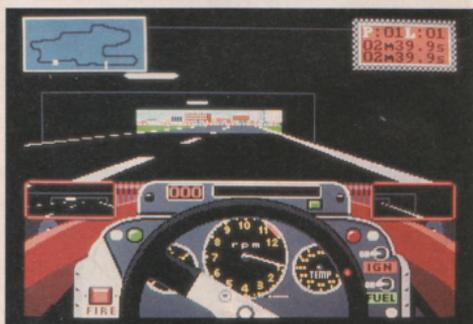
Termine können wir Euch leider noch nicht nennen. Die 16-Bit-Versionen werden wahrscheinlich zuletzt veröffentlicht werden. *hl*

Accolades Formel-1-Flitzer

In Kürze erscheint mit "Grand Prix Circuit" von Accolade eine neue Formel 1-Simulation für C 64 und MS-DOS. Sie fahren gegen neun Konkur-



Kirk an der Brücke: "Star Trek" für den C 64 rauscht rein



Accolades "Grand Prix Circuit" auf einem MS-DOS-PC mit EGA-Grafik

renten auf acht verschiedenen Grand Prix-Strecken um Weltmeisterschaftspunkte. Ähnlich wie bei "Test Drive" sieht man die Fahrbahn aus der Sicht des Formel 1-Piloten. Natürlich muß während eines Rennens auch an die Box gefahren werden, um zum Beispiel Reifen zu wechseln oder Schäden zu beheben. Für MS-DOS-PCs kostet das Renn-

spektakel 79 Mark, für C 64 auf Kassette 39 Mark und auf Diskette 49 Mark. *mg*

Faszinierend!

Die um Lichtjahre verspätete C 64-Umsetzung des ST-Spiels "Star Trek" kommt doch noch! Fans von "Raumschiff Enterprise" können ihren Bord-C 64 schon mal zum Hochbeamten bereit machen. Wenn diese **POWER PLAY** am Kiosk liegt, sollte das Programm bereits veröffentlicht sein. Einen Test der Umsetzung können wir in dieser Ausgabe leider noch nicht bringen. Zum Anwärmen gibt's schon mal ein Bildschirmfoto. *hl*

Nachhilfestunden für Football Manager 2

Wie ziehe ich den Leuten am besten das Geld aus der Tasche? Die englische Softwarefirma Addictive hat eine Antwort auf diese Frage parat. Im Februar 1989 will sie das

"Football Manager 2 Expansion Kit" veröffentlicht. Mit diesem Programm kann man dem Besteller "Football Manager 2" an Bits und Bytes rücken: Sie dürfen die Namen von Spielern, Vereinen und Sponsoren ändern, bestimmen, in welcher Liga Ihre Mannschaft beginnen soll, Punkte für Siege und Unentschieden vergeben und einiges mehr. Ein Glanzstück scheint dieses Hilfsprogramm nicht zu werden, denn solche Optionen hätten von Anfang an in Football Manager 2 gehört. Aber mit einem "Expansion Kit" kann man ja nochmal Extra-Geld verdienen: Je nach Computer und Datenträger sollte es etwa zwischen 25 und 40 Mark kosten. *hl*



Wer sich nach Plattformfreuden mit Grubeffekt sehnt, sollte sich den Namen "Spherical" merken. Im Bild die Atari ST-Version.

über 400 Fallen den Spieler in Atem halten. Zum Preis von zirka 60 Mark kommt Baal in diesen Tagen in die Läden. *mg*

Sphärisches Spiel

Rainbow Arts plant für Anfang 1989 die Veröffentlichung von "Spherical". Das Programm verspricht eine extra-reiche Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel zu

werden. Die ersten Bilder der Atari ST-Version lassen auf ein ansprechendes Spiel hoffen. Es sollen auch Umsetzungen für Amiga, C 64 und MS-DOS-PCs erscheinen. *hl*

Gewinner satt

Leserumfrage in POWER PLAY 5:
Über 100 Preise gab es bei unserer großen Leserumfrage

zu gewinnen. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben und bitten um Verständnis, daß wir nicht jeden einzelnen Gewinner abdrucken können. Das würde in diesem Fall sehr viel Platz kosten, den wir dringend für unsere aktuellen Spiele-Neuheiten brauchen (in der Weihnachtszeit ist halt besonders viel los).

Die Preise werden in diesen Tagen losgeschickt und sollten bis spätestens Ende Januar bei den Gewinnern sein.

Nintendo-Wettbewerb in POWER PLAY 6:

Die richtigen Lösungen im Nintendo-Wettbewerb lauten: "Mario", "Link" und "Rad Racer". Die Gewinne gehen an folgende Leser:

1. bis 2. Preis: Thomas Fleiter, Iserlohn
Alexander Krauß, Esslingen
3. Preis: Daniela Geigl, Augsburg
4. bis 10. Preis: Sebastian Hoos, Hüllnort
Kai Kleemann, Hamburg
Stefan Hackl, Augsburg
Alexander Moser, Biberach
Bernd Moser, Konstanz
Philipp Höflinger, A-Wollerau
Christoph Schmitt, Sohren

Herzlichen Glückwunsch!
mg/hl

Baal kommt bald

Psychclase hat nach "Menace" sein zweites Programm für Atari ST und Amiga angekündigt. "Baal" ist eine Mischung aus Action- und Strategiespiel. Laut Pressemitteilung sollen Soft-Scrolling in acht Richtungen, ein 250 Bildschirm großes Spielfeld, 100 Monster und

Go-To DATACENTER

Discount Preishtits	C 64 D	C 64 K	Amiga	St
1. Lucas Filmgames Collection	14,50			
2. Pit Stop 2	14,50			
3. 500 CC Grand Prix	39,00			
4. Cholo	14,50	5,00		
5. High Frontier	14,50	9,50		
6. Starfox	14,50	9,50		
7. Bride of Frankenstein	14,50			
8. Hades Nebula	14,50	9,50		18,50
9. Mario Brothers	14,50			
10. Nemesis	14,50	9,50		
11. Classix 1, 6 Spieldisk	14,50			
12. Scary Monsters	14,50	9,50		
13. Starglider	14,50	9,50		
14. Deadringer	14,50			
15. Power Pack, 10 Spiele	34,50	22,50		
16. Death or Glory	14,50			
17. Zynaps	14,50			
18. Golden Path				18,50
19. Space Shuttle				18,50
20. Captain America	14,50			
21. Computer Hits Nr. 3	14,50			
22. Freddy Hardest	14,50			
23. Side Wize	14,50			
24. Star Paws	14,50			
25. Nebulus	14,50			
26. Immissible Mission	14,50			
27. Subbattl Simulator	29,00			

SEGA = NEUHEITSSERVICE ab sofort!

Weitere 1000 Softwarekombinationen vorrätig. Fordert unseren umfangreichen Softwarekatalog an.

Expresbestellung Einsenden an: GO-TO Datacenter - Hobestraße 84 - 4600 Dortmund 1
☎ Hot Line: 0231/10 26 34.
Keine Versandkosten ab DM 100,- Auftragswert (sonst DM 5,-) oder gleich mitnehmen bei:

Go-To HELMSTUDIO

Berlin 12, Wundschinderstraße 6, Tel. 0 30/3 24 19 41
Bielefeld 17, Oldentorper Straße 287, Tel. 05 21/20 53 22
Dortmund 1, Hobestraße 84, Tel. 02 31/10 26 34
Düsseldorf 1, Karl-Budde-Straße 167 b, Tel. 02 10/13 73 96 76
Frankfurt 1, Mainzer Landstraße 171 a, Tel. 0 69/25 27 57
Freiburg, Mültenersstraße 1, Tel. 07 61/47 29 66

Hannover 1, Klosterwall 4-6, Tel. 0 40/33 79 66
Hannover 1, Berliner Allee 13, Tel. 05 11/34 35 43
Köln 1, Hansa-Ring 102, Tel. 02 21/13 62 64
München 48, Schießbühnen Str. 207, Tel. 0 89/3 00 66 89
Nürnberg, Gültzenhofstraße 16, Tel. 09 11/41 60 01
Stuttgart 1, Schwarzenbergstraße 106, Tel. 07 11/26 58 06

Computer Service

Michael & Joachim Maier GbR

Postfach 13 04, 7913 Senden/Iller, Telefon 0 73 07/6230

AMIGA 500/1000/2000		ATARI XL/XE		
NETHERWORLD	59,00	SPY VS. SPY TRILOGY	K 39,00 D 49,00	
NEBULUS	59,00	RAMPAGE	K 27,90 D 39,90	
BATTLECHESS	85,00	CALIFORNIA RUN	K 8,90	
MENACE	55,00	DRACONUS	K 34,90	
SUMMER OLYMPIAD 88	55,00	ZYBEX	K 13,90	
VIRUS	59,00			
CARRIER COMMAND	65,00			
STARGLIDER II	65,00			
			C64	
		KATAKI	K 29,90 D 39,90	
		GOLD SILVER BRONZE	K 39,90 D 49,90	
		LEADERBOARD COLLECTION	K 39,90 D 49,90	
		4800 SUPREME CHALLENGE	K 39,90 D 49,90	
		LAST NINJA II	K 34,90	
		TERRORPODS		
		BARON TALKIE	D 49,90	
		NETHERWORLD	ULTIMA V	D 65,00
		EXOLON	CAPTAIN BLOOD	K 29,90 D 39,90
		CYBERNOID	BARBARIAN II	K 29,90

KATALOGLISTE GRATIS (SYSTEM) • VERFÜGBARKEIT TELEFONISCH ERFRAGEN
VERSAND: BIS 100,- VORAUSSKASSE BIS NACHNAHME 750 AB 150,- FREI
ACHTUNG! BESTIMMEN, PREISANGABEN UND STRICHKÜCHEN BIS 15.00 UHR HALTEN
BESUCHEN SIE UNSER GESCHÄFTSLOKAL IN SENDEN, HAYDNSTRASSE 2

TOPSOFT

Software-Versand
Immer aktuell, immer günstig!!!
Nächstehend ein kleiner Auszug aus unserem Gesamtangebot:

C-64/C128	Kass.	Disk.	Amiga 500/1000/2000	Atari ST
Allen Syndrome	29,-	40,-	25000 Maken unter dem Meer	80,-
The Bard's Tale III	49,-	49,-	The Bard's Tale II	65,-
Card Sharks	39,-	39,-	Dungeon Master	63,-
Fugger	29,-	42,-	Down at the Troits	54,-
Football Manager II	29,-	41,-	Fugger	68,-
In 80 Tagen um die Welt	29,-	38,-	Fugger	54,-
Hotshot	29,-	39,-	Ports of Call (deutsch)	75,-
The Train	29,-	39,-	Superturk topknock	49,-
Wasteland	29,-	49,-	Tangeword	48,-
Winter Edition	41,-	41,-		52,-

Schneider CPC	Kass.	Disk.	Atari ST	
Crubby Cristle	28,-	39,-	Bermuda Project	62,-
Mewio	42,-	42,-	Carrier Command	99,-
Night Rider	29,-	42,-	D. Thompson Olympic Chalt.	59,-
Salamander	25,-	43,-	Jet	59,-
Shackled	29,-	40,-	Legend of the Sword	59,-
Top Tan Collector	29,-	40,-	Return to Genesia	52,-
Volleyball Simulator	29,-	39,-	Summer Olympiad	52,-
			Virus	52,-

Wir bieten außerdem auch SEGA und NINTENDO an.
Zögern Sie nicht!! Fordern Sie bitte gegen Rückporto unsere Gratisliste an und prüfen Sie in Ruhe die Preise. Vergessen Sie bitte nicht Ihren Computertyp anzugeben.
Firma TOPSOFT - Postfach 4, 8133 Peldafing
TO BE ON TOP IS OUR JOB

HITPARADEN

Jeden Monat präsentiert **POWER PLAY** die aktuellsten Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charts informieren Euch über die Verkaufsschlagwerke 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

aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Er-

gebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehrfacheinsendungen auszuschließen.

Gebt außerdem an, welches Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospielen 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:

Attila Bertalan, Karlsruhe
Michael Bossov, Hamburg
Murat Cakmaci, Frankfurt
Götz Fallbender, Dillingen
Roland Fink, Grafing
Johannes Gschwind, Hindelang
Herbert Kuboth, Lübeck
Michael Pieper, Löhach
Melanie Rüter, Walsrode
Kartheinz Rumrich, Hamburg
Mark Weißhaupt, Friedrichshafen
Torsten Zybka, Delmenhorst

Herzlichen Glückwunsch! /h/

Leser-Hitparade

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

Die Giana Sisters
verteidigen deutlich
ihre Spitzenposition



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

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

1. (1) **Interceptor**
2. (—) **Katakis**
3. (2) **Great Giana Sisters**
4. (—) **Carrier Command**
5. (—) **The Bard's Tale II**

Videospiele

1. (5) **Super Wonderboy in Monstertland**
2. (1) **Alex Kidd in Miracle World**
3. (2) **Super Mario Bros.**
4. (3) **Zelda II: Adventure of Link**
5. (—) **Legend of Zelda**

Atari ST

1. (1) **Dungeon Master**
2. (2) **Carrier Command**
3. (—) **Virus**
4. (—) **Kaiser**
5. (—) **Oids**

C 64/128

1. (2) **Great Giana Sisters**
2. (1) **Maniac Mansion**
3. (5) **The Bard's Tale III**
4. (—) **Zak McCracken**
5. (4) **Superstar Ice Hockey**

England

Vollpreis-Spiele:

1. (—) **Starglider II** (Rainbird)
2. (3) **Daley Thompson's Olympic Challenge** (Ocean)
3. (1) **Football Manager II** (Addictive)
4. (—) **Barbarian II** (Palace)
5. (4) **Track Suit Manager** (Goliath)
6. (2) **Out Run** (U.S. Gold)
7. (—) **Salamander** (Imagine)

Billigspiele und Compilations:

1. (1) **Bomb Jack** (Encore)
2. (3) **Gauntlet** (Kixx)
3. (4) **Air Wolf** (Encore)
4. (—) **Joe Blade 2** (Players)
5. (—) **Ace of Aces** (Kixx)
6. (6) **Frank Bruno's Boxing** (Encore)
7. (2) **Battleships** (Encore)

U.S.A.

1. (1) **The Three Stooges** (Cinemaware)
2. (2) **Questron II** (SSI)
3. (15) **Test Drive** (Accolade)
4. (5) **Gauntlet** (Mindscape)
5. (3) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
6. (10) **Skate or die** (Electronic Arts)
7. (12) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
8. (4) **Paperboy** (Mindscape)
9. (—) **Defender of the Crown** (Cinemaware)
10. (7) **Ultima V** (Origin)
11. (6) **The Games: Winter Edition** (Epyx)
12. (—) **Death Sword** (Epyx)
13. (13) **Obliiterator** (Psychonosis)
14. (14) **Wasteland** (Electronic Arts)
15. (—) **Tetris** (Spectrum Holobyte)

DAS SPIELEREIGNIS' 88

IBM PC

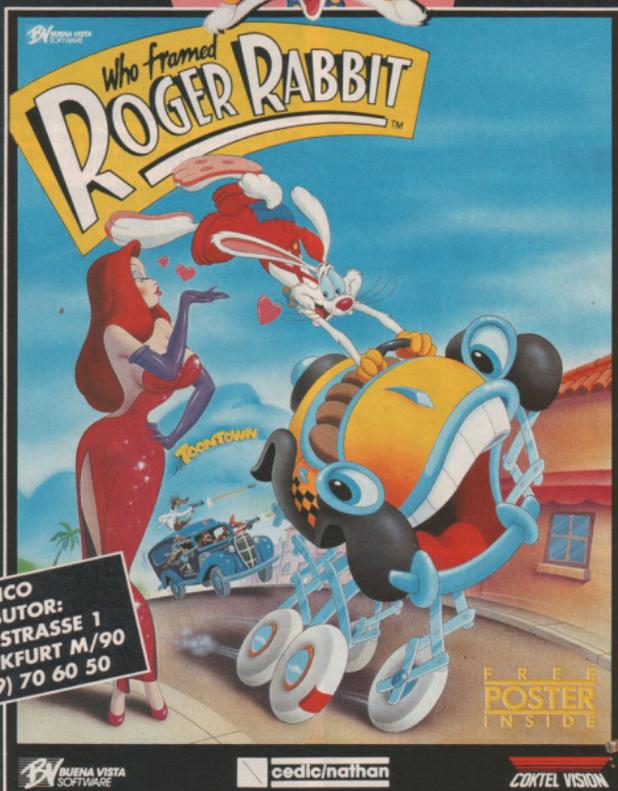
AMIGA (IN VORBEREITUNG)

COMMODORE 64

ATARI (IN VORBEREITUNG)

cedic/nathan

COKTEL VISION



**BOMICO
DISTRIBUTOR:
ELBINGER STRASSE 1
6000 FRANKFURT M/90
TEL : (069) 70 60 50**

FREE
POSTER
INSIDE

ACTION DANGER

Von Ihnen und Roger RABBIT
hängt das Schicksal von
Toontown ab, in einem
verbissenen Kampf gegen den
abscheulichen Richter Doom...



Drei Spiele in einem auf dem
Szenen des Filmes beruhend.



Zeichnungen und Gestaltung
in hervorragender Qualität.



Einfach zu handhaben mit aus-
gesuchter Begleitmusik und Töneffekten.



Die Champions

Vorhang auf zum Rückblick auf 1988: Die **POWER PLAY**-Redaktion kürt die besten Computer und Video-Spiele des Jahres.

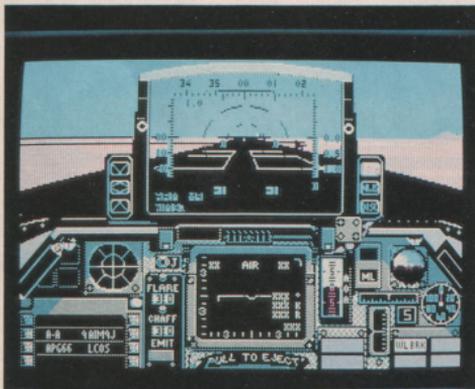
Leicht fiel uns die Entscheidung nicht, doch nach langen Diskussionen standen sie schließlich fest: die Spiele des Jahres 1988.

Das Wahlsystem war ebenso simpel wie effektiv. Alle vier **POWER PLAY**-Redakteure wurden in ein Zimmer gesperrt und erst wieder rausgelassen, nachdem sie sich auf die Preisträger geeinigt hatten. In den meisten Kategorien war das alles andere als einfach, und schweren Herzens mußte so manches liebgewonnene Programm gegenüber einem noch besseren Konkurrenten den Kürzeren ziehen. Unsere Bewertung ist natürlich subjektiv und kann deshalb nicht jedermanns Geschmack treffen. Ihr habt aber auch dieses Jahr die Chance, unabhängig von allen Genres, das Computerspiel des Jahres zu wählen. Mehr dazu am Ende dieses Beitrags.

In zehn Kategorien zeichnen wir die besten Computer-Spiele aus. Dazu kommen zwei Videospiel-Preisträger und die Anti-Auszeichnung "Größter Reinfall".

Im Vergleich zum Vorjahr haben wir die Genres "Text- und Grafik-Adventures" neu definiert. Unter "Grafik-Adventures" fallen alle Abenteuerspiele, bei denen man sich durch das Auswählen von Bildsymbolen oder Grafiken an die Lösung heranpirscht. Bei Grafik-Adventures muß der Spieler gar nicht oder kaum die Tastatur benutzen. Zu den "Text-Adventures" zählen wir die Abenteuerspiele, bei denen man durch das Eintippen von Texten dem Parser beibringt, was man als nächstes tun will. Wenn Bilder vorkommen, illustrieren sie lediglich als schmückendes Beiwerk den Spielablauf. *hl*

Beste Simulation: F-16 Falcon (Spectrum Holobyte)



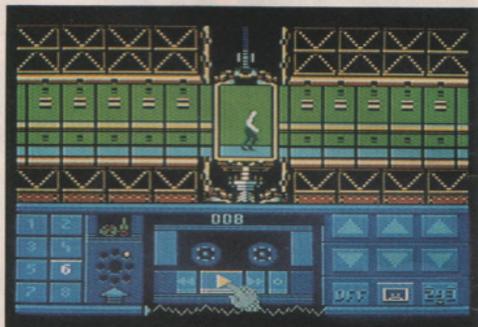
Eine äußerst realistische Flug-Simulation, die alle Instrumente eines echten Jets hat — und fast genauso schwer zu bedienen ist (Erhältlich für MS-DOS. Test in **POWER PLAY 4**).

Bestes Sportspiel: Microprose Soccer (Microprose)



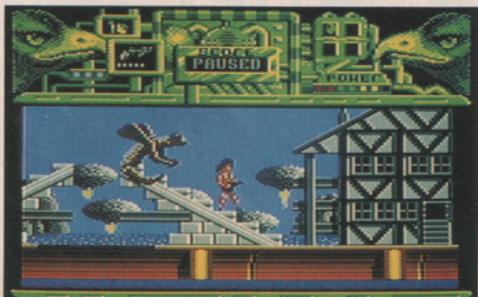
Gute Steuerung, viele Computergegner und ein starker WM-Modus sind ihre Trümpe (Erhältlich für C 64. Test in **POWER PLAY 11/88**).

Bestes Geschicklichkeits-Spiel: Impossible Mission II (Epyx)



Die bei jedem neuen Spielversuch anders aufgebauten Räume lassen hier so leicht keine Langeweile aufkommen. (Erhältlich für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS. Test in **POWER PLAY 5**).

Bestes Actionspiel: Hawkeye (Thalamus)



Mit knappem Vorsprung vor "Armalite" hat "Hawkeye" gewonnen. Sehr gute Spielbarkeit und technische Klasse lieften das Programm aufs Siegertreppchen (Erhältlich für C 64. Test in **POWER PLAY 10/88**).

Bestes Text-Adventure: Fish (Rainbird)



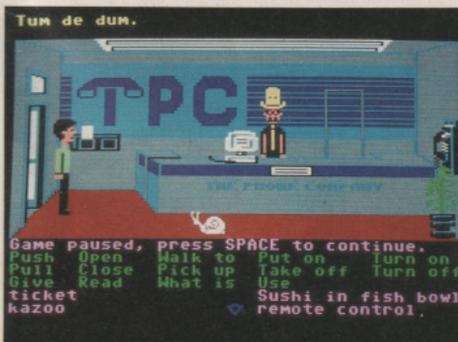
"Fish" hat ebenso logische wie lösbare Puzzles. (Erhältlich für Amiga, Atari ST und MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 11/88).

Bestes Rollenspiel: Dungeon Master (FTL)



Das atmosphärisch dichte Fantasy-Rollenspiel ist eine Klasse für sich. Bis zum letzten Dungeon sitzt und schwitzt man hier motiviert am Computer (Erhältlich für Amiga und Atari ST. Test in *POWER PLAY* 2).

Bestes Grafik-Adventure: Zak McKracken (Lucasfilm Games)



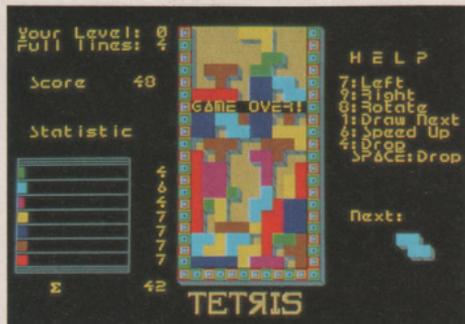
Die Puzzles sind originell, die Handlung sprüht nur so vor Gags (Erhältlich für C 64 und MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 10/88).

Bestes Strategiespiel: Lords of Conquest (Electronic Arts)



Das einsteigerfreundliche Spielprinzip und die vielen Varianten machen diese Ländereinnahmeperei zum Sieger (Erhältlich für Atari ST, C 64 und MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 10/88).

Beste Spielidee: Tetris (Mirrosoft)



Geometrische Figuren, die den Bildschirm runterperzeln, können's in sich haben. "Tetris" kann sich kaum jemand entziehen (Erhältlich für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und MS-DOS. Test in *POWER PLAY* 3).

Bestes Nintendo-Videospiel: Ice Hockey (Nintendo)



Ein meisterhaftes Sportspiel. Die Steuerung erlaubt genaue Pässe. (Erhältlich für Nintendo Entertainment System. Test in *POWER PLAY* 5).

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEHRLICH!

DM 19,-

zzgl. DM 10,- Versandkosten
Überschüssige Preise
erhalten

Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

- **RAMLOADER: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER – LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Der RAMLOADER ist in der Lage Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.
- **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.
- **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!
- **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegt. Schalten Sie Spritekollisionen ab – funktioniert mit vielen Programmen.
- **HARDCOPY:** Frieren Sie Ihr Spiel ein und drucken den Bildschirm aus, z. B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.
- **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.
- **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.
- **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.
- **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.
- **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkomparator komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite – 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.
- **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelfeldschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.
- **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.
- **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freaks.
- **DISK COPY:** Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.
- **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.
- **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.
- **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zeilennummerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD, LINE-SAVE usw. PRINTERLISTER – listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.
- **FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR. Laden aus der Directory. Keine Filenamenangabe nötig.
- **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

WICHTIG! Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit DISK und CASSETTE zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel, Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. DM 19,- zuzügl. DM 10,- Versandkosten

CARTRIDGE MK V

KLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.



Das Original-Modul
von DATEL-Electronics
(erkennbar an dem
LSI Custom Chip!)

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Füllt sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung, Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermalte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor – einfache Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. **DM 29,-** zuzügl. DM 10, Versandkosten

● ERWEITERTER MONITOR:

Action Replay V 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.

Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

● INTELLIGENTE HARDWARE:

Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

● CENTRONICS DRUCKER INTERFACE:

Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.

● POKEFINDER:

Der Pokefinder ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für unendliche Leben ermitteln können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erfordert.

● TEXTEDITOR:

Mit dem Texteditor können Sie einen eingefrorenen Textbildschirm editieren. Verändern der Rahmen-, Hintergrund- und Textfarbe.

● NEUE MONITORKOMMANDOS:

Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie im Unterschied zum Freezerknopf die Möglichkeit, Programme an genau spezifizierten Adressen einzufrieren.

● UPDATE SERVICE:

Nach Einsendung Ihrer alten MK IV Professional (nur Originalmodul), bringen wir es auf den neuesten Stand von MK V. Kosten DM 25,- + DM 10,- Versandkosten.

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN
48 STUNDEN LIEFERBAR

DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589 u. 45923
Telefax 0031/83500/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

NACHNAHME DM 10,- Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

für die Schweiz

Swiss Soft AG, Oberpassse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833

für Holland:

Viron Computerproducts, Groningensteingl. 945, 6835 GL Arnhem,

Tel. 085/214082

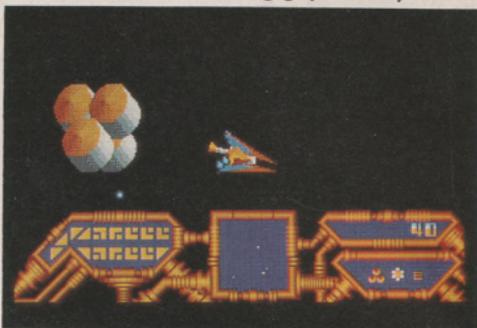
oder bei Ihrem Fachhändler

Bestes Sega-Videospiel: Super Wonderboy in Monsterland (Sega)



Viele versteckte Extras zieren dieses elegante Action-Adventure mit taktischer Note. Die zwölf Levels sind abwechslungsreich und umfangreich. 1989 sind auch Heimcomputer-Versionen zu erwarten. (Ehrlich für Sega Master System. Test in *POWER PLAY* 6).

Größter Reifall: Whirligig (Firebird)



Bei "Whirligig" ging so ziemlich alles daneben (Ehrlich für Amiga und Atari ST. Test in *POWER PLAY* 10/88).

Bei der Wahl der Computer- und Videospiele des Jahres ging es in unserer Redaktion heiß her. Kategorie für Kategorie lieferten wir uns heiße Wortgefechte, denn schließlich mußten wir uns auf ein Programm pro Genre einigen. Damit die persönlichen Geschmäcker bei so viel Kompromissen nicht zu kurz kommen, folgt hier die Liste der ganz privaten Lieblinge unserer Redakteure — Genre-unabhängig und höchst subjektiv.

Anatol:

"Corruption" (Amiga/ST), weil ich cleverere Geschichten, knallharte Krimis und prächtige Parser mag.

"Zelda II: Adventure of Link" (Nintendo), weil in dem Modul genug Spielwitz für vier Programme steckt und Link so niedlich ist.

"Tetris" (alle Systeme), weil ich Unordnung hasse.

"Ultima V" (MS-DOS), weil ich es für das ideenreichste Rollenspiel halte.

"Dungeon Master" (Amiga/ST), weil ich Müllbinden noch nie leiden konnte.

"Beyond Zork" (MS-DOS), weil ohne Infocom das Leben für mich nicht lebenswert ist.

Boris:

"Nebulus" (Amiga/ST), weil sich hier technische Klasse und turmhoher Spielwitz hervorragend ergänzen.

"Neuromancer" (C 64), weil die Hackerei keine Telefongebühren kostet.

"Impossible Mission II" (alle Systeme), weil die Plattform-Puzzles packend programmiert sind.

Jedem das Seine



POWER PLAY privat: Die vier Tester präsentieren ihre Software-Liebliche '88.

"Zak McKracken" (C 64/MS-DOS), weil ich selten bei einem Spiel so viel zu lachen und zu knipeln hatte.

"Virus" (Amiga/ST), weil die Steuerung so herrlich durchtühren ist.

"Fish" (Amiga/ST), weil derart logische Adventures wie dieses 1988 sehr rar waren.

"Galaga '88" (PC-Engine), weil ein aufgemotztes "Space

Invaders" auch heute noch Spaß macht.

Heinrich:

"Dungeon Master" (Amiga/ST), weil es gleich eine ganze Familienpackung von Maßstäben gesetzt hat.

"Microprose Soccer" (C 64), weil es das bislang beste Computer-Fußballspiel ist, das ich kenne.

"Hawkeye" (C 64), weil es eines der fairsten Actionspiele ist, die es für Heimcomputer gibt.

"The Bard's Tale III" (C 64), weil Monster metzeln noch nie soviel Spaß machte.

"Carrier Command" (Amiga/ST), weil das Spielgefühl einfach fantastisch ist, wenn man mit dem Manta ein paar Tiefflugrunden dreht.

"Ice Hockey" (Nintendo), weil jeder Sieg über Martin zu den schönsten Erlebnissen meiner Laufbahn gehört.

"World Court Tennis" (PC-Engine), weil hier vom Lob bis zum Doppelfehler Sport vom Feinsten geboten wird und die Zwei-Spieler-Matches herrlich nervenaufreibend sind.

Martin:

"Galaga '88" (PC-Engine), weil ich mich auch nach dem 100sten Spiel beim "Galactic Dancing" begeistert im Takt wiege.

"R-Type" (PC-Engine), weil mir der Satellit ans Herz gewachsen ist.

"Zelda II: Adventure of Link" (Nintendo), weil es kein besseres Action-Adventure gibt.

"Ice Hockey" (Nintendo), weil mir kein anderes Sportspiel erlaubt, die Fehler meiner Gegner so eiskalt auszunutzen.

"Katakis" (Amiga), weil endlich jemand die Hardwarefähigkeiten des Amiga genutzt und dabei den Spielspaß nicht vergessen hat.

"Microprose Soccer" (C 64), weil es die einzige Fußball-Simulation ist, die "International Soccer" das Wasser reichen kann.

Die schönsten Sprüche

Ein testreiches Spieljahr beschert so manchen coolen Spruch. Beim Durchblättern von **POWER PLAY**-Ausgaben des Jahrgangs '88 sind wir auf einige besonders putzige Sätze gestoßen, die wir für diesen Jahresrückblick wieder hervorgeräumt haben.

"Außer Essen, Paaren und an den Genen herumfummeln kann man eigentlich nichts machen." (Anatol über "Eco" in **POWER PLAY 3**)

"Der Ferrari bewegt sich so langsam vorwärts, daß man das Gefühl hat, im berüchtigten Autobahnstau München-Salzburg zu stehen." (Anatol über "Ferrari Formula One" in **POWER PLAY 5**)

"Da hilft kein Baggern und kein Klagen, dieser Ball ist schnell verschlagen." (Anatol über "Volleyball-Simulator" in **POWER PLAY 4**)

"Der Tämfcheh windet sich vor Gram, der Ball ist rund, das Spiel zu lahm." (Heinrich über "Euro Soccer '88" in **POWER PLAY 6**)

"Ein cleveres Rollenspiel

mit mehreren Oberweiten". (Anatol über "The Bard's Tale III" in **POWER PLAY 6**. Das war natürlich ein astreiner Druckfehler und hätte "Oberweiten" heißen sollen...). hl

Komik, Krampf & Kurioses

Der "Hoppla, das haben wir glatt vergessen"-Sonderpreis geht an "Goldrunner" auf dem Amiga, bei dem die Joystick-Steuerung vergessen wurde. Programmierer Steve Bak meinte dazu: "Ich spiel' immer mit der Maus, da fiel mir das gar nicht auf..."

Den "Fortsetzungen, deren Name mächtig unlogisch klingt"-Preis müssen sich "The Last Ninja 2" und "Game Over 2" teilen.

Ebenfalls geteilt wird der Preis für die höchste "Sprites pro Quadratzentimeter"-Dichte. Er geht an "Armalyte" (C 64) und "Aleste" (Sega).

Die schönste Eigenwerbung fanden wir in "Neuromancer", wo schon heute eine Anzeige für "The Bard's Tale 714" (zu scheinend Frühsommer 2079) zu

finden ist.

Ein besonderes Lob geht an "Crillion" (C 64), das beste Spiele-Listing zum Abtippen, das wir je gesehen haben. Wer es noch nicht hat: Das Listing erschien in Ausgabe 7/88 von **HAPPY-COMPUTER**.

Immer noch Lichtjahre entfernt scheint "Star Trek" für

den C 64 zu sein. Seit gut zwei Jahren warten wir auf diese Umsetzung. Aufgeben haben die Programmierer aber immer noch nicht. Tatsächlich haben wir vor einer Woche ein Bildschirmfoto erhalten, das auf die Existenz dieser Version hinweist (siehe Aktuell-Teil dieser Ausgabe). bs

Jetzt entscheidet Ihr!

Wir stellen Euch auf den letzten Seiten die unserer Meinung nach besten Spiele in mehreren Kategorien vor. Doch welches Programm das Computerspiel des Jahres wird, liegt in Euren Händen. Schreibt einfach auf eine Postkarte den Namen des Spiels, das Euch 1988 am besten gefallen hat. Wir werden Eure Einsendungen auswerten und in einer der nächsten Ausgaben das Ergebnis präsentieren. Diesmal könnt Ihr erstmals auch das Videospiel des Jahres küren. Schreibt auch dazu einfach den Namen Eures

Favoriten auf eine Postkarte und schickt sie an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion: Power Play
Kennwort: Hit '88
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 15. Januar 1989. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unter allen Einsendungen ziehen wir zehn Gewinner, die je ein Computer- oder Videospiel nach Wahl erhalten. Gebt deshalb auf Euren Karten neben Absender und Computertyp auch an, wie Euer Wunschspiel heißt. hl

Magic Computerspiele

Versand - Verkauf

Trierer Straße 110 • 8500 Nürnberg 50 • Tel. 0911/48871

Spiele für alle Systeme **preiswert, schnell und topaktuell**.
Versand auf Rechnung, Zahlung nach Erhalt.
Porto DM 2,50 pro Bestellung. Kostenlose Preisliste sofort anfordern. Bitte Computertyp angeben.

Versand und Bestellung 24 h täglich.

Geschäftszeiten Montag-Freitag 14.00-18.00
Laden: Samstag 10.00-14.00
Langer Samstag 10.00-17.00

VIELE NEUHEITEN ERSCHEINEN!				AB SOFORT AUCH			
RADIKALE PREISSENKUNGEN!				SPIELE FÜR C-64/128			
GLEICH KOSTENLOSE PREISLISTE ANFORDERN!				KI-RECHNER AB 998 DM - AT-RECHNER AB 1698 DM			
				GmbH			
TITEL	MSX/AT	IBM	TITEL	MSX/AT	IBM		
ALEXANDER II.....	44	44	HAPPY ON THE BEACH.....	40	40		
ARMAGEDON II.....	44	44	KAMPFEINSTE.....	50	50		
BEHOLD! DRAGON.....	44	44	KARREN BEAR TORNOUR.....	40	40		
BOMB.....	48	48	MICKEY MOUSE.....	47	47		
BOMBLE BOMB.....	47	47	MIDWINTER.....	48	48		
CARLEYS CHORDS.....	54	54	NETHERWORLD.....	48	48		
CALIFORNIA GAMES.....	54	54	OUTRICK.....	52	48		
CHAMPION.....	47	47	QUAKERS.....	48	48		
DAILY TORNOUR.....	51	51	REBEK & KEYPALP, Dr. REBEK.....	45	45		
DEFENSE OF THE CROWN.....	45	47	SHARKLENS II.....	59	59		
DER FUGGER.....	45	45	SECRET FIGHTER.....	54	45		
ELITE.....	45	45	SHOWER GUNFIGHTER.....	44	44		
FAL 24 TORNOUR.....	54	54	WIKEN BEAR TORNOUR.....	54	54		
FIRE AND FURY.....	50	50	THE EMPEROR OFFICER BUCK.....	45	45		
FOUR.....	52	52	UNIVERSAL MILITARY SCHOOL.....	48	48		
GEH BEI AIR RALLY.....	45	45	WORLD TOUR GOLF.....	54	54		
GRAPPLTY MAN.....	45	45	YORK CHATEAU.....	48	48		
KALDER.....	50	50					

Versand pro Nachnahme + DM 5,50 oder Vorkasse (EC) + DM 5,00
alle Angebote freibleibend
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten
Daten-Service Tenbrock GmbH 4040 Neuss
An der Oberort 63

02101-41034
24h Bestellannahme
Preisliste kostenlos
Hard-ware-Liste dfo



CHRISTELs SOFTWARE-SHOP

Sebastianusweg 22 • 5253 Lindlar • Telefon 02207/2310

AMIGA	ATARI ST	C 64
D.T. Olympic Challenge 59,90	D.T. Olympic Challenge 59,90	Thyphoon D 49,90
Starglider II 69,90	Where I Times Stood st. 59,90	Captain Blood D 49,90
HOTBALL 59,90	Hostages 69,90	Pools of Radiance D 64,90
Sargon III 69,90	Artura 59,90	Red Storm Rising 59,90
	ELITE 69,90	Armalyte D 39,90
	Nebulus 59,90	Last Ninja II T 34,90 / D 44,90
	HOTBALL 99,90	Ultima V D 59,90
	Starry 49,90	Ultima III D 34,90
TRIAD eine Kompilation mit Starglider, Barbarians und Defender of the Crown 89,90		ZAK MAC CRACKEN D 39,90
	Hostages 69,90	Alterturner 44,90
	Chronoquest 89,90	G. Linkers SuperSkills D 39,90
	Die Fugger * 59,90	Sargon III (C64/AT XL) D 59,90
	Menace 59,90	CYBERNOID II D 39,90
	DUNGED MASTER * 64,90	SUPREME CHALLENGE eine Kompilation mit ELITE, Starglider, ACE2, Tetris und Sentinel 44,90 / 49,90
	Cybermod * 59,90	
	Star Goos 59,90	
	Superstar Ice Hockey 69,90	
	Starry 59,90	
	Obliterator 49,90	

* Vorankündigung, Versand nur per Nachnahme oder Vorkasse (Euroscheck). Versandkostenpauschale: 6,00 DM. Für herstellerebedingte Lieferverzögerungen übernehmen wir keinerlei Haftung. Lieferung nach Verfügbarkeit. Preisänderung und Irrtum vorbehalten. Fordern Sie unsere aktuelle Preisliste an.

POWER PLAY: Bob, Du hast Cinemaware ins Leben gerufen. Wann und wo ging's los?

Bob: Meine Frau Phyllis und ich gründeten Cinemaware im Januar 1986. Unser erstes Büro war ein freies Zimmer in unserem Haus. Jetzt, knapp drei Jahre später, arbeiten 65 Leute für unsere Firma. Darunter befinden sich allein 13 Programmierer und sieben Grafiker. Dazu kommen noch Produzenten und Spiel-Designer. Wir machen möglichst viel selber, um die totale Kontrolle über die Spiele zu haben.

Ich war auch vorher schon in der Software-Branche und arbeitete für Aegis. Ich kannte mich ganz gut in der Szene aus und hatte den Amiga gesehen, bevor er veröffentlicht wurde. Angesichts des Amigas dachte ich mir, daß die 16-Bit-Herausforderung ein komplettes Umdenken darüber erfordert, wie ein Computerspiel aussehen sollte. Die meisten Leute, die ST- und Amiga-Spiele programmieren wollen, sagen einfach "Laß uns bessere Grafik und besseren Sound als bei 8 Bit machen". Aber das Resultat ist dann wieder ein Kletter- oder ein Prügelspiel. Es sieht



Bob Jacobs gründete im Januar 1986 Cinemaware

zwar ganz gut aus, aber im Prinzip ist es nur ein getunt 8-Bit-Spiel. Angesichts der Power der 16-Bit-Maschinen müssen wir über die Spielinhalte neu nachdenken. Wir bei Cinemaware kamen dann auf die Idee, Filme zu "simulieren".

POWER PLAY: Den guten Ideen zum Trotz sind einige Cinemaware-Titel spielerisch etwas schwach auf der Brust. Die Amiga-Version von "Defender of the Crown" kann man gemütlich an einem Nachmittag durchspielen.

Bob: Defender of the Crown wurde in knapp sieben Wochen programmiert. Nach der Gründung von Cinemaware im Januar 1986 unterschrieben

Computer-Cineasten

Mit "Defender of the Crown" wurde das amerikanische Softwarehaus Cinemaware über Nacht berühmt. Wir unterhielten uns mit Bob Jacobs, dem Gründer und Präsidenten der Firma.



"Defender of the Crown" schlug vor zwei Jahren ein wie eine Bombe. So gute Computerspiele-Grafik hatte man vorher nicht gesehen.

Wir einen Distributionsvertrag mit Mindscape. In diesem Vertrag stand, daß Mindscape das erste Spiel spätestens am 15. Oktober 1986 erhalten würde. Wir heuerten ein Programmiererteam an, doch es versagte völlig. Am 1. Juli 1986 standen wir deshalb immer noch ohne Spiel da. Dann rief ich R. J. Michael an. Er hat "Intuition", die Benutzeroberfläche des Amigas, mitentwickelt. Ich sagte zu ihm: "R. J., ich geb' Dir eine Menge Geld, wenn Du das Spiel in zweieinhalb Monaten schaffst" — und er hat's geschafft! Wir behaupten nicht, daß das Spielprinzip von Defender of the Crown überwältigend ist. In dieser Hinsicht ist die Amiga-Version am schwächsten, weil sie unter so viel Zeitdruck entstand. Die C 64- und Atari ST-Umsetzungen sind aber spielerisch viel besser.

POWER PLAY: Mit "TV Sports Football" steigt Ihr jetzt auch in den Sportspielbereich ein.

Warum wagt Ihr Euch gerade an dieses Genre heran?

Bob: Wir glaubten, daß es möglich ist, gerade im Sportbereich etwas völlig Neues und Innovatives zu machen. Die Leute erwarten einen besonderen Stil von uns und waren anfangs sehr skeptisch: "Wie könnt ihr es wagen, ein Sportspiel zu machen? Wie könnt ihr das rechtfertigen?". Nun, wir kamen auf die Idee, ein Sportspiel im Stil eines Fernsehberichts aufzuziehen. "TV Sports Football" sieht aus wie eine

Sonntags-Sportübertragung von einem Footballspiel. Es gibt sogar Werbespots! Wir haben zwei weitere Sportspiele für 1989 in Vorbereitung und arbeiten außerdem an neuen Cinemaware-Titeln im klassischen Stil wie "It Came from the Desert".

POWER PLAY: Wie wird dieses Programm aussehen?

Zwei Hauptdarsteller von Cinemaware-Spielen: Der "King of Chicago", ein zwielichtiger Unterweltboss ...



... und der Schatten von Superheld "Rocket Ranger", der gleich die ganze Welt retten muß.

Bob: Das Spiel basiert auf den Horrorfilmen der 50er Jahre wie zum Beispiel "Them" ("Formicula"). All die Klischees dieser Filme wird man im Spiel wiederfinden: die verschlafene Kleinstadt, das hungrige Monster und die hy-

sterischen Teenager, die dem Monster direkt in die Fänge laufen. Wir arbeiten seit gut einem Jahr an "It Came from the Desert", es wird ein sehr großes Spiel werden mit viel Horror. Wir wollen, daß Du beim Spielen vor Schreck aus dem Stuhl springst. Wir wollen Dich erschrecken, wir wollen aber auch, daß Du was zu lachen hast. Danach werden wir ein weiteres Filmgenre angehen: Für 1989 ist ein Western-Spiel geplant.

POWER PLAY: Für welche Spieler entwickelt Cinemaware seine Programme?

Bob: Die meisten Firmen versuchen, mit ihren Spielen die 14jährigen Spiele-Freaks anzusprechen. Das Durchschnittsalter eines Amiga-Besitzers in den USA, der eines unserer Spiele kauft, ist aber 32 Jahre. Wir haben darüber nachgedacht, wie man interaktive Spiele designet, die also einem erwachsenen Nicht-Freak gefallen.

Nur 15 Prozent der Amerikaner besitzen bereits einen Computer. Das heißt, daß die anderen 85 Prozent einen potentiellen Markt darstellen, an den momentan niemand kommt. Diese Leute könnten einen Joystick nicht von einem Benestiel unterscheiden. Du mußt deshalb die Bedienung eines Spiels vereinfachen und

die Grafik attraktiver gestalten. Wenn Du unsere Spiele spielst, mußt Du uns zugeben — egal, ob Du sie magst oder nicht: Sie sind anders als das, was sonst gemacht wird. *hl*

Das Interview mit Bob Jacobs führten Gregor Neumann und Heinrich Lenhardt



C64 * Amiga



DANGER FREAK

Erleben Sie das

Filmbusiness!
Lassen Sie sich als Stuntman engagieren, der jede Actionscene spielt. Auf dem Bondmobil, dem Motorrad oder dem U-Boot. Vier unterschiedliche Spielfilme und Zwischenspiele erwarten Sie.

Übrigens das meint die ASM: „ASM-Hit“ (10/88)



Neue Konvertierungen:
Bad Cat für PC (CGA/EGA)
Reise zum Mittelpunkt der Erde für PC (CGA/EGA)
Jinks für Atari ST
To be on top für Atari ST
Garrison für C64



Amiga * Atari ST
PC (CGA/EGA)



Jeanne d'Arc

Im Laufe der wechselreichen Geschichte erlebte Frankreich zahlreiche Umwälzungen. Ende des 15. Jhrh. gab es eine Zeit, in der nur ein Wunder den Staat retten konnte. Dieses Wunder wurde durch Jeanne d'Arc vollbracht.

Erleben Sie, in der Gestalt von Charles, dem Erben der Krone, diese Epoche hautnah. Bewahren Sie, als König von Frankreich, die Einheit des Staates; schützen Sie Ihr Land vor den Engländern.

Alle Mittel eines erfolgreichen Staatsmanns stehen Ihnen zur Verfügung (z. B. Diplomatie, Spionage, Handstreich).

Ebenso die Befehlsgewalt über die Truppen, die Handhabung der Steuern und nicht zuletzt die Rechtsprechung ...

Jeanne d'Arc ist nicht frei erfunden. Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Personen sind nicht rein zufällig!

Jeanne d'Arc ist ein Strategie-Arcade-Adventure, des französischen Softwarehauses Chip. Ein Programm, das man gesehen haben muß, sagt das Computermagazin „Tilt“.



Amiga * C64



Katakis

„ASM-Hit“ ASM 9/88

„Der Arcade-Hammer“ Rushware Aktuell

„Katakis = Ballern de luxe“

Happy Computer Special 5

„Fantastisch“ ... bestes Actionspiel auf dem Amiga; Power Play 4

„It's grrreat, man“ Overall 93% Zapp 10/88

„Gameplay 95%“ Gamesweek



Rainbow Arts

Vertrieb: Rushware GmbH
Mitvertrieb: Microhandler

TIGER ROAD™



Tiger Road

Ein altes Märchen aus dem alten China ... dem Land der Mysterien und dunklen Machenschaften, dem Geburtsort kunstvoller Kampfsportarten. Erbarmungslos lauert der grausame Ryu Kin Oh auf Kinder, um sie zu versklaven und als willenlose Soldaten in seine barbarische Armee einzureihen. Du - Lee Wung, der beste Schüler des Oh Rin Tempel - wurdest ausgewählt, um diesem verbrecherischen Treiben ein Ende zu setzen. Zahllose Feinde stellen sich Deiner Mission entgegen -

fliegende Ninjas, Tiger, furchterregende Drachen, akrobatische Sumo-Ringer, Riesen und Lanzenkämpfer, um hier nur einige zu nennen. Deine Reise durch schier endlose Levels wird ständig durch eine Menge versteckter Gefahren bedroht, herabstürzende Felsbrocken sind nur eine davon. Du wirst all Deine Kampfkünste und Deine Geschicklichkeit, egal mit welcher Waffe Du kämpfst, einsetzen müssen, um endlich Ryu Kin Oh aufzuspüren, um sein böses Spiel zu beenden.

Aber dieser letzte endgültige Kampf wird zugleich Dein Schwerster werden! Sammle vorher all Deine Kräfte, denn hier wird mit den Künsten und Tricks des alten chinesischen Reiches gekämpft ...

Vertrieb: Rushware, Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thall AG



TOURNOI

TM

CAPCOM™

GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY

KORONA SOFT



Hotline



0 52 41 /
2 66 36

SCHNEIDER CPC	Kass / Disk
AFTER BURNER	-- / 43,-
ELITE	43,- / 61,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
LAST NINJA II	43,- / 49,-
NIGHT RAIDER	33,- / 43,-
R-TYPE	33,- / 43,-
SALAMANDER	29,- / 49,-

AMIGA	
AFTER BURNER	79,-
ARMAGEDDON MAN	61,-
BIONIC COMMANDOS	69,-
CARRIER COMMAND	79,-
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S...	79,-
DOWN AT THE TROLLS	79,-
ELITE	59,-
F.O.F.T.	89,-
FOOTBALL MANAGER II	59,-
FUSION	69,-
GRAFFITY MAN	59,-
HOSTAGES	79,-
LANZELOTT	59,-
MINI GOLF	59,-
NETHERWORLD	59,-
R-TYPE	79,-
SKY CHASE	59,-
STAR BALL	59,-
STAR RAY	69,-
STARGLIDER II	79,-
SUMMER OLYMPIAD	79,-
TEST DRIVE	79,-
TRIAT	89,-
VIRUS	59,-

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

ATARI ST	
AFTER BURNER	79,-
ARMAGEDDON MAN	61,-
BIONIC COMMANDOS	53,-
CARRIER COMMAND	79,-
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S...	59,-
DOWN AT THE TROLLS	59,-
DUNGEON MASTER	79,-
ELITE	79,-
F.O.F.T.	89,-
FOOTBALL MANAGER II	59,-
HOSTAGES	79,-
LANZELOTT	59,-
LORDS OF CONQUEST	53,-
MINI GOLF	59,-
NETHERWORLD	59,-
NIGHT RAIDER	59,-
R-TYPE	59,-
STARGLIDER II	79,-
STAR RAY	59,-
SUMMER OLYMPIAD	59,-
TEST DRIVE	79,-
TRIAT	89,-
VIRUS	69,-

SEGA	
AFTERBURNER	79,-
NEU ALEX KIDD II: THE LOST STARS	89,-
ALIEN SYNDROME	69,-
GREAT BASEBALL	59,-
NEU WONDERBOY II	89,-
NEU ZILLION II: THE TRI FORMATION	89,-

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,-

IBM	
CORRUPTION	69,-
DALEY THOMPSON'S...	79,-
ELITE	69,-
FLUGSIMULATOR 3.0	129,-
FOOTBALL MANAGER II	59,-
HOSTAGES	79,-
LORDS OF CONQUEST	59,-
NIGHT RAIDER	59,-
PRESIDENT IS MISSING	69,-
STAR RAY	59,-
SUMMER OLYMPIAD	79,-
TEST DRIVE	89,-
ULTIMA V	79,-

COMMODORE 64/128	Kass / Disk
AFTER BURNER	33,- / 43,-
AIRLINE	33,- / 53,-
ALIEN SYNDROME	33,- / 49,-
ARMAGEDDON MAN	43,- / 43,-
BARD'S TALE III	-- / 59,-
BIONIC COMMANDOS	33,- / 39,-
BOZUMA	-- / 53,-
DALEY THOMPSON'S...	33,- / 43,-
DOWN AT THE TROLLS	33,- / 49,-
ELITE	43,- / --
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
FUGGER	29,- / 43,-
GARRISON	29,- / 33,-
HOSTAGES	33,- / 49,-
LANZELOTT	-- / 49,-
LAST NINJA II	43,- / 49,-
LORDS OF CONQUEST	-- / 43,-
MANIAC MANSION	-- / 43,-
MINI GOLF	29,- / 43,-
NETHERWORLD	33,- / 43,-
NIGHT RAIDER	33,- / 43,-
POOL OF RADIANCE	-- / 53,-
PRESIDENT IS MISSING	-- / 43,-
R-TYPE	33,- / 43,-
RED STORM RISING	43,- / 53,-
SALAMANDER	29,- / 43,-
STAR RAY	-- / 49,-
SOCCER/MICROPOSE	43,- / 53,-
STREETFIGHTER	33,- / 43,-
SUMMER OLYMPIAD	33,- / 43,-

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
48330 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
48330 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!

POWERTIPS

Auch diesmal gibt es wieder die "klassische" Tips-Mischung: Lösungen, POKes und Karten



Gang gebracht. Apropos Nintendo: Die letzte Hürde von "Adventures of Link" ist genommen: der Schatten ist besiegt. Vielen Dank für die vielen Briefe, die Ihr uns geschrieben habt.

Viel Spaß wünscht Euch Euer

Eine kleine Bitte vorab: bitte schickt uns keine "Zak McCracken"-Lösungen mehr. Wir haben inzwischen

sehr viele bekommen und werden in einer der nächsten Ausgaben die Auflösung bringen. Den "Tip des Monats" findet

Ihr diesen Monat in der Videospiel-Rubrik. Er ist ein Muß für alle Eis-Hockeyfans und hat unser Spielfieber heftig in

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

BARD'S TALE III

(Teil 4)

In dieser Folge bekommt Eure Party Gelegenheit, die Frostbeulen aus Gelidia auszukurieren. Ihr kommt diesmal in die warme, gemütliche Feld-, Wald- und Wiesen dimension Lucencia. Dort stößt man auf interessante Punkte:

1,2,3,4,5 — An diesen Stellen kommt man zu den verschiedenen Rosen.

VM — Die Violet Mountains sind die Heimat des Drachens.

CT — Cyanis Tower.

AT — Nach einigem Hick-Hack bekommt man die gesuchten Gegenstände.

CB — Celaria Bree: Die Hauptstadt der Dimension hat neben obligatorischen Sehenswürdigkeiten (TP — Tempel, T — Taverne) die Bardenhalle und eine Zaubergilde zu bieten.

BH — Bard's Hall: Der AC-Wert ist zu niedrig? In der Bardenhalle kann man einen Song lernen, der den Rüstungswert senkt. Es lohnt sich außerdem, den anderen Liedern genau zuzuhören. In ihnen findet man die Lösung zu so manchem Rätsel.

WG — Die Wizard's Guild bietet den extrem mächtigen Zauberspruch DIVA an. Jeder Magier in der Party sollte ihn lernen, denn man wird ihn noch gut brauchen können.

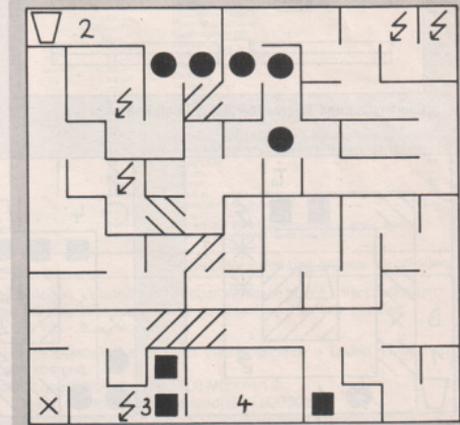
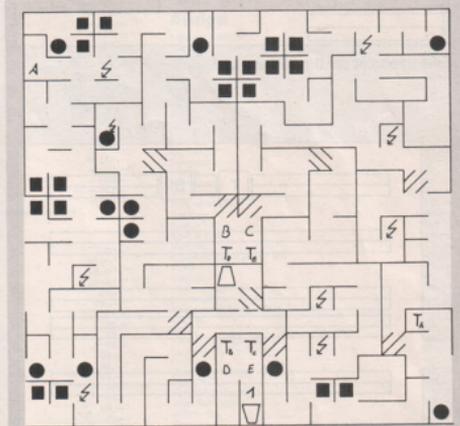
Lösungsweg

Ist man in der Dimension angekommen, geht man zuerst nach Celaria Brae und kauft in der Bard's Hall das neue Lied. Danach besorgt man für alle Magier den DIVA-Zauberspruch. Frisch ausgerüht und

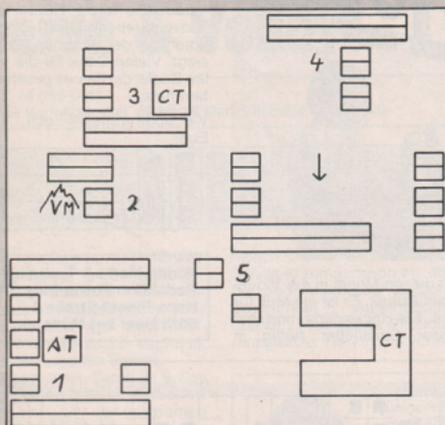
kampfeslustig geht's zum Violet Mountain. Hier wird man im zweiten Level von einem ziemlich miesen Drachen erwartet. Hat man ihn getötet, nimmt man den Kristallschlüssel. Bevor man den Raum verläßt — und das ist eine der Fallen im Spiel — sammelt man eine Portion Drachenblut auf. Dazu benutzt man wie üblich den Weinschlauch.

Danach begibt sich die Party zu Cyanis's Tower. Die Türe öffnet man mit dem Schlüssel, den man dem Drachen abgeknöpft hat und kämpft sich in den dritten Level hoch. Dort begegnet man dem Hausherrn Cyanis, der leider wahnsinnig geworden ist: Tarjan hat seine geliebte Alliria auf scheußliche Art gemeuchelt. Normalerweise stürzt sich Cyanis auf die Party, doch es gibt einen friedlicheren Weg. Man wartet einfach ein paar Spielzüge, dann beginnt Cyanis zu erzählen und man bekommt einen magischen Triangel. Man reicht ihn dem Barden weiter, der das neu erworbene Instrument an Allirias Grab benutzen muß. Nachdem sich die Rauchschwaden verzogen haben, öffnet sich eine Türe nach Norden.

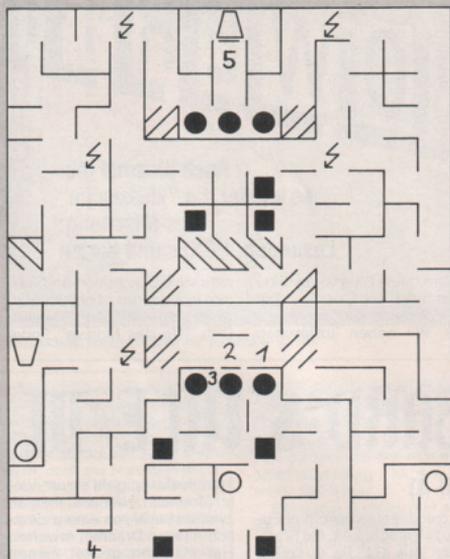
Im Obergeschoß des Grabes versperrt eine Frauenfigur der Party den Weg und verlangt die Flower of Truth. Jetzt kommen einem die Lieder aus der Bard's Hall zugute. Man geht zurück ins Freie, sucht alle Rosenbüsche auf und läßt sich je eine Rose geben. In der Nähe der Stadt findet man außerdem einen Busch, der nicht blühen



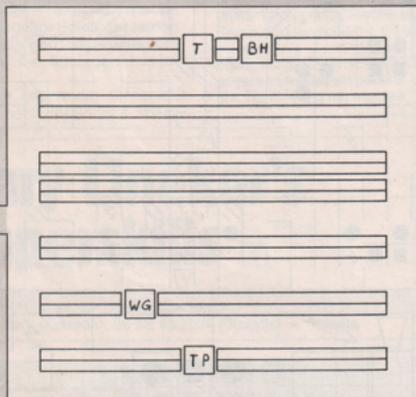
Oben ist der erste Level der Drachen-Herberge (Violet Mountains)



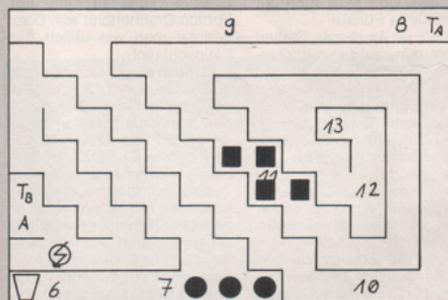
Eine Übersicht der Dimension "Lucencia"



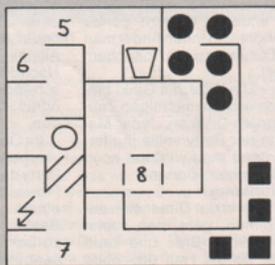
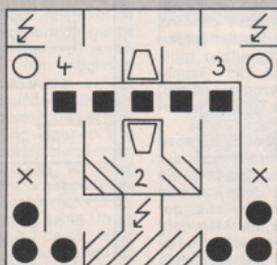
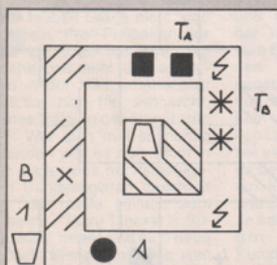
Im Erdgeschoß von "Alliria's Tomb" wird heftig gekämpft



Chorknaben und Tavernenbarden in "Celiria Bree"



Der zweite Level von "Alliria's Tomb"



Von links nach rechts seht Ihr die drei Level des Dungeons "Cyanis Tower"

- I = WAND
- ! = UNSICHTBARE WAND
- ▲ = NUR IN EINE RICHTUNG DURCHGÄNGIGE WAND
- ⚡ = TRAP
- = HITPOINT-VERLUST
- = SPELLPOINT-VERLUST
- ⊙ = SPINNER
- = KLEBEFELD
- ⚡ = DARKNESS-FELD
- ⚡ = ANTIMAGIC-FELD
- △ = TRAP, KLEBEFELD, HSP & ANTIMAGIC
- ▽ = PORTAL (MIT RICHTUNGSANGABE)
- △ = STARS
- T = TELEPORTFELD
- * = SOUND OF SILENCE
- H = HOLD IN TIME (NUR IN TARTARIA)
- 🌳 = BAUM
- 🏠 = TAVERNE
- ⚡ = FEISEN
- II = TEMPEL
- X = EXPLOSION
- A © = TELEPORTPUNKTE

ARTWORK BY DIMAGES CORPORATION

will. Doch was gibt es Besseres als Dünger, Marke "Drachenblut"? Man schüttet den Inhalt des Weinschlauchs auf den Busch und — schwupp — schon wächst die Rainbow-Rose, die man dann genüsslich einsammelt.

Jetzt kann man der Frau mit dem "use"-Befehl die weiße Rose geben. Vorsicht: Bekommt sie die falsche Rose, so wird diese dankend angenommen, der Weg bleibt aber verschlossen. Bei Punkt 8 gibt man die blaue Rose, bei Punkt 9 die rote Rose, bei 10 die gelbe Rose und bei 12 die Rainbow-Rose. Danach kann man sich in Alliria Grabkammer (Punkt 13) die ersehnte Crown of Truth und den Belt of Alliria nehmen. Wenn man wieder zu Hause

ist, begibt man sich zum Review Board. Dort bekommt der alte Mann langsam seinen Frust, die Helden 600000 Erfahrungspunkte und die Magier die Zaubersprüche für die nächste Dimension Kinesia.

Noch etwas: Wem's stinkt, weil er gerade von einer Horde wildgewordenener Monster niedergewalzt wurde, der sollte seine Charaktere in eine Taverne setzen und stilvoll mit Wein vollaufen lassen. Mit der Zeit verändert sich so einiges am Bildschirm. Alexander Gülick aus Lagerdorf fand diesen promillehaltigen Tip. Fehlt nur noch der Verkehrsfunk bei Bard's Tale III: "Achtung, auf der Sinister Street kommt ihnen eine toterkeldne Party entgegen..."

Berdem bekommt man eine sehr gute Schußwaffe, die "Gauss-Rifle".

— Für alle, die mehr Experience-Points haben wollen, folgender Tip:

Den Solar Suit anziehen, die Gauss-Rifle in die Aktionshand nehmen (die zweite Hand sollte leer bleiben) und möglichst viele Gold Horns mitnehmen. So ausgerüstet, geht man in das "Dragon's Lair" und legt sich mit dem Drachen an. Damit man nicht mit Pauken und Trompeten untergeht, benutzt man den "Temporal Fugue"-Spruch und feuert mit der Gauss-Rifle. Wenn der Drache tot ist, verdoppeln sich die Experience Points.

Drachen horten bekanntlich gewaltige Reichtümer. Also nimmt man alles, was man tragen kann, läßt aber die Kupfer- und die Silber-Münzen liegen. Wenn man "immobilized" ist, geht man schnell in seine Gilde und liefert das Gold dort ab. Das wiederholt man so lange, bis das Lair leer ist. Man sollte sich sputen, denn die anderen Dungeon-Bewohner sind schrecklich habgierig.

— Göttliche Hilfe gefällig?

Ganz einfach: In der Kapelle sehr viel Geld spenden, immer beten und die Zeremonien anhören. Nach kurzer Zeit findet man sich im "Temple of great Goddess" wieder. Dort betritt man den "Chapel-Garden", wo sich die "Dungeon-Sanctuary" befindet. Der Priester gibt dem Spieler eine Waffe namens "St. Percivals Mace" und den Zauberspruch "Dispell-Evil". Außerdem kann man dort umsonst essen und schlafen.

— Wer seine Stamina oder Skill-Points auf 255 heben will, macht folgendes:

Die "Winged Sandals" besorgen und anziehen. Dann geht man zum Schmied in den zweiten Level und bietet ihm die Sandalen zum Kauf an. Er lehnt ab, und man verläßt wutschneubend den Laden. Jetzt zieht man die Sandalen wieder an und: Aha! Der SKL-Wert ist um satte 50 Punkte gestiegen. Man betritt wieder den Laden, bekommt eine Abfuhr, geht wieder raus und so fort.

Dasselbe Verfahren wendet man an, wenn man einen "Crystal Belt" hat, nur daß sich diesmal die STA-Punkte erhöhen. Wer noch an der Lösung knabbert, findet übrigens im HAPPY-COMPUTER-Sonderheft 24 detaillierte Tips und die Karten aller Level.

Knight Orc

Rolf Wagner aus Iserlohn schickte uns die Lösung des ersten Teils von "Knight Orc":

— Zuerst muß Grindleguts sich vom Pferd prügeln lassen — daran kommt man nicht vorbei. Danach nimmt man die Cloak aus dem Abfallhaufen und zieht sie an. Dann nimmt man noch das Messer; es ist besser als der Degen. Man sollte sich aber auf keine Kämpfe einlassen.

— Zum Flagpole und die Halyard losbinden.

— Die Wäscheleine aus der Eiche holen und an das Halyard binden.

— Am Brunnen das Seil an den Roller knoten und in den Brunnen klettern. Den Hawser und den Eimer mitnehmen, darin kann man Wertgegenstände verstecken. Danach klettert man wieder hoch und entfernt alle Seilstücke.

— Unter der "Welcome mat" liegt ein Schlüssel. Diesen nimmt man und packt die mat auf die Hecke. Danach geht man nach Norden, schneidet Rapunzel die Haare ab und knotet sie an das Seil.

— Die "Noose" entpuppt sich als ein weiteres Seilstück.

— Auf der Lichtung knotet man die Ziege los und die Kette ans Seil.

— An der Kreuzung befestigt man das Seil an dem "Signpost". Sobald sich der Hunter im Gewirr verheddert hat, nimmt man sein Lasso und verschwindet erst einmal, denn der Hunter schlägt wie wild um sich. Sobald er sich befreit hat, kann man das Seil wieder an sich nehmen.

— Jetzt wird's hinterhältig. Man geht zu Hermit, gibt ihm einen Wertgegenstand und schlägt ihn dann von hinten zusammen ("kill hermit"). Nach dieser ruchlosen Tat nimmt man seinen Gürtel und knotet ihn an das Seil.

— Man wirft das Messer gegen die Brücke und geht in die Burg. Dort schließt man die Kiste mit dem Schlüssel auf und nimmt die Kordel.

— Jetzt wird's kompliziert. Man tritt auf dem Forest Lawn dem grünen Ritter entgegen. Zuerst gibt der Ritter Ablenkung "get reins" ein, dann nimmt man die Axt und deponiert sie auf dem Dach des Schlosses (hinaufklettern). Danach geht man wieder zum Ritter und schlägt kräftig mit dem Messer auf ihn ein. Dabei verliert man zwar ein paar mal sein Leben, das macht aber nichts — nur nicht

Alternate Reality — The Dungeon

Tips für alle, die meinen, sie hätten bei Alternate Reality "The Dungeon" schon alles gesehen, hat Stefan Grünwald aus Hamburg zusammengetragen. Es lohnt sich wirklich, diese Tips einmal auszuprobieren.

— Man holt sich den "Amethyst Rod" (Erster Level, 23 North, 3 East) und geht in die "Hall of the Adept" (Level 2, 17 North,

28 East). An dieser Position benutzt man den Rod, geht ein Feld zurück und wieder eines nach vorne. Nun wird man in den ersten Level teleportiert (62 North, 32 East). An dieser Stelle findet man das "Solar Suit". Es ist sehr praktisch gegen Wesen, die mit Feuer angreifen, denn die Schadenspunkte werden nicht abgezogen, sondern dazuaddiert. Au-

Starglider II

Roland Schneider und Alexander Eckert aus Büdingen geben allen gestreiften "Starglider II"-Spielern ein paar nützliche Tips, wo man die Gegenstände finden kann, außerdem hat Burghard Hacke aus Bad Pyrmont die Tunnelsysteme aufgezeichnet. Zuerst einmal die Liste, welches Item sich auf welchem Planeten (oder Mond) tummelt:

Planeten:

Dante: mehrere "Cluster of Nodes";
Vista: "A cask of Visten Wine";
Castron: eine "Egron Mini

rocket" und eine Energieleitung zum Auftanken.

Apogee: Heimatplanet. Im Dungeon erhält man den Auftrag, Energieleitung zum Auftanken.

Enos: massenhaft "Petrifid Trees".

Aldos: "Nuclear Fuel".

Q-Beta: genügend "Lump of mineral rocks".

Millyway und seine Monde:

Broadway: Der Professor sitzt in "Emma 2".

Apex: Im Dungeon findet man einige Raketen.

Esprit: Nichts Besonderes.

Questa: Im Austausch gegen einen "Egron Mechanical

Whale" bekommt man einen "Flat Diamond". Die Wale findet man im Weltall über Millway.

Westmere: Im Dungeon bekommt man eine "Egron Mini Rocket" gegen einen Asteroiden.

Synapse: Für eine "Egron Duck" gibt's einen "Cluster of Nodes".

Wackfunk: Hier kann man die Icarus für einige Wertgegenstände reparieren.

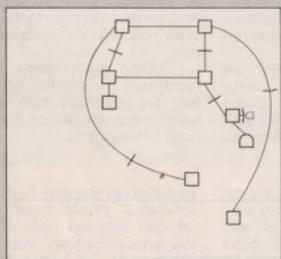
In den Tunnel-Systemen verliert man leicht die Orientierung. Mit den Zeichnungen sollte das kein Problem mehr sein. Ihr findet auf alle Energie-sperren, Abzweigungen und

wichtigen Kammern, um das Spiel zu lösen.

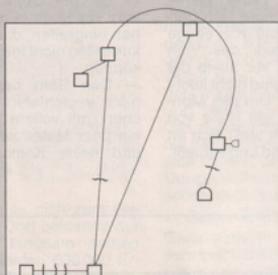
Ein voller Bewaffnung, einer satten Ausrüstung und unendlich viel Schild interessiert? In *POWER PLAY 12/88* findet Ihr auf Seite 33 eine genaue Anleitung, was zu tun ist.

Habt Ihr noch Fragen zu "Starglider"? Dann schreibt uns bitte ein paar Zeilen.

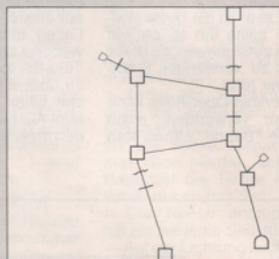
~	Kraftfelder
-	Schleusen
□	Knotenpunkt
□	Hangar
○	Ein-/Ausgang
○	Ausgang



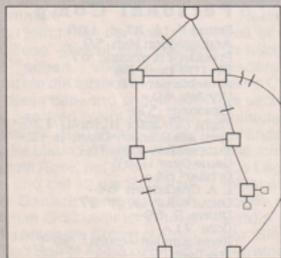
Apogee



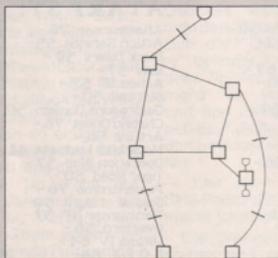
Castron



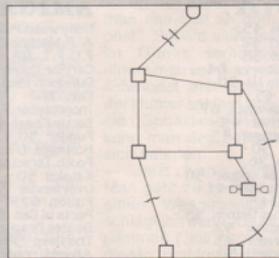
Broadway



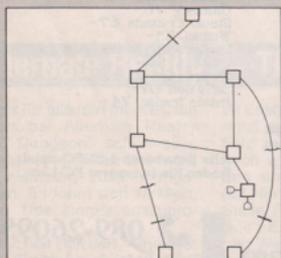
Apex



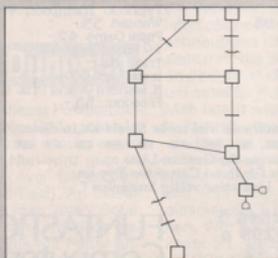
Esprit



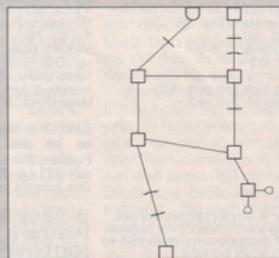
Questa



Westmere



Synapse



Wackfunk



MEDIEN-CENTER

Werminger Str. 45 (Marktpassage) 5860 Iserlohn Tel. 0 23 71 / 2 45 99



*** NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU ***
Unser Viruskiller wurde weiter verbessert.

Jetzt lieferbar

Viruskiller Professional 2.0 DM 49,00

- mit deutscher Menü-Anleitung
- erkennt und vernichtet alle z. Zt. bekannten Viren auf dem AMIGA
- bietet die Möglichkeit, einen NoFastMem-Bootblock auf die Software zu übertragen, welche nur mit 512 K läuft
- Update-Service

* California Games	DM 69,00
Captain Blood	DM 69,00
Carrier Command	DM 66,00
Down at the Troils	DM 49,00
* Dragons Lair	DM 99,00
Footballmanager II	DM 51,00
Interceptor	DM 66,00
Katakis	DM 49,00
Lancelot	DM 59,00
Legend of the Sword	DM 69,00
Menace	DM 54,00
Out Run	DM 55,00
P.O.W.	DM 85,00
Summer Olympiade 88	DM 54,00
* Sword of Sodon	DM 79,00
Starglider II	DM 66,00
Ultima IV	DM 66,00
Virus	DM 54,00
Zynaps	DM 59,00

* Diese Programme waren z. Zt. des Drucks noch nicht verfügbar, allerdings zur kurzfristigen Lieferung angekündigt!
Unser Gesamtprogramm Hard- und Software senden wir Ihnen gerne gegen Einsendung von DM 2,00 in Briefmarken.
Bitte Computertyp angeben.

»Der Clevere Kontakt«

— Wir haben die Software, die Euch Spaß macht! —

Aus unserem großen Angebot:

COMMODORE 64/128

Kassette	Diskette	Kassette	Diskette		
Armalyle	DM 28,95	38,95			
Bard's Tale 3	28,95	49,95			
Barbarian II	28,95	39,95	Leader Board Par 4	DM 44,95	49,95
Captain Blood	28,95	42,95	1943	28,95	42,95
Cybernoid II	29,95	39,95	Night Rider	32,95	44,95
Rambo III	28,95	39,95	Overlander	28,95	39,95
Rückkehr der Jedi-Ritter	28,95	39,95	Post of Radiance	49,95	49,95
Microprose-Soccer	49,95	49,95	Red Storm Rising	49,95	49,95
Leben und Sterben lassen	28,95	39,95	Salamander	28,95	39,95
Pac-Manier	28,95	39,95	Summer Olympiad	29,95	42,95
Cevanem UGH-Lympics (Afterburner, Air-Type, Sonderblende, Summer Edition, Serve and Volley — auf AN)	44,95	44,95	The Games — Winter Edition	29,95	42,95
Last Ninja II	38,95	39,95	Ultima V	66,95	66,95
			Westland	49,95	49,95
			Zak McKracken	44,95	44,95

AMIGA

Diskette	Diskette	Diskette	
Battle Chess	DM 64,95	Heroes of the Lance	DM 74,95
Cybernoid	54,95	Hostages	66,95
Elite	64,95	Hot Ball	64,95
F.O.S.T.	78,95	Out Run	49,95
F.I.T.	66,95	Pack-Manier	54,95
Fusion	66,95	Pool of Radiance	74,95
Gaidregons Domain	52,95	Speedball	66,95

ATARI ST

Diskette	Diskette	Diskette	
Cybernoid	DM 54,95	Lambard IRAC Rally	DM 66,95
Eliminator	56,95	Menace	49,95
Elite	64,95	Pack Manier	54,95
Gaidregons Domain	52,95	Rückkehr der Jedi-Ritter	52,95
Hostages	66,95	SDI	56,95
Hot Ball	64,95	Pool of Radiance	74,95
Leben und Sterben lassen	56,95	Soldiers of Glory	56,95

erhältlich hier jetzt unseren großen Weihnachts-Katalog mit vielen interessanten Angeboten für jeden Computer!

Lieferung erfolgt gegen Vorkasse (bar, Scheck) oder Nachnahme (+5,70 DM!)

Anschrift:

Andreas Bachler, Soft + Hardware-Versandhaus
Blücherstraße 24 (Ladenlokal), Postfach 429
D-4290 Bocholt, Telefon (028 71) 18 30 88

Nintendo

TELESPIELE

FÜR ABENTEUERER,
SPORTLER UND
SPASSVÖGEL MIT

**SUPERSOUND • SPITZEN-
GRAFIK • IN TURBOTEMPO**

SUPERANGEBOT

GRUNDGERÄT	NUR 280,- DM
DONKEY KONG	60,- DM
LEGEND OF ZELDA	85,- DM
RAD RACER (3D)	80,- DM
ADVENTURE OF LINK	85,- DM
ICE HOCKEY	60,- DM
PUNCH OUT	80,- DM
SUPER MARIO	60,- DM
ZELDA	60,- DM
TENNISGERÄT ZAPPER	60,- DM

COUPON • GRATIS • INFO

NAME

STR.

ORT

INFO ODER BESTELLUNG

R. LEX-VERSAND

HERZOG-OTTO-STR. 4
8200 ROSENHEIM
TEL.: 08031/13692

GRATIS • PROSPEKT • GRATIS

saubillig

ATARI ST:

Afterburner	73,32 X
Arcanoid	51,84 X
Bolo	57,31 X
Bolo Werkstatt	58,68 X
Bombobaz	73,32 X
Carrier Command	68,26 X
Chronoquest	77,83 X
Circus Games	55,95 X
Colossus Chess X	73,32 X
Cybernoid	55,95
Dailey Thompson 0. C.	55,95 X
Elite	73,32 X
F.O.F.T.	86,04 X
F16 Falcon	a. A. X
Flight Simulator II	89,46 X
Gauntlet II	62,78 X
Impossible Mission II	49,47 X
International Karate Plus	55,95 X
Jet	95,62
Kaiser	111,44 X
Kennedy Approach	65,52
Leadboard Birdie	62,79 X
Lombard Rac Rally	62,78 X
Minigolf	49,47 X
Psion Chess	68,26 X
R-Type	73,32 X
Speed Ball	73,32 X
Starglider II	73,32 X
Starry	49,47 X
STOSS The Game Creator	75,10
Technoquest	55,95 X
Vermisator	55,95 X
Warship	77,83

AMIGA:

Afterburner	73,32 X
Apax	39,53 X
Carrier Command	73,32 X
Chronoquest	77,83 X
Circus Games	55,95 X
Eliminator	55,95 X
Fish	73,32 X
Fusion	65,52 X
Garrison II	57,31 X
Impossible Mission II	a. A. X
Leadboard Birdie	62,78 X
Lombard Rac Rally	62,78 X
Mickey Mouse	55,95 X
Minigolf	49,47 X
Outrun	a. A. X
R-Type	73,32 X
Robbery	51,84 X
Speed Ball	73,32 X
Starglider II	73,32 X
Star Goose	49,47 X
Starry	68,26 X
Technoquest	55,95 X
Tetra Quest	49,47 X
Zoom	49,47

Wir führen auch alle anderen Spiele für Atari ST und Amiga.
X = deutsche Anleitung
Fordern Sie unsere **Gratisinfo** für Ihren Computertyp an!
— Alle Preise incl. 14% MwSt. —
Änderungen vorbehalten

gager software

Buhlstraße 16a
7505 Ettlingen
Telefon 0 72 43 / 318 28
BTX 0 72 43 / 318 28-0001

KaroSoft

Jürgen Vieth

Atari ST

Super Hang On	59,90
Super Star Hockey, dt.	69,-
Dungeon Master, kpl. dt.	72,50
Kampf um die Krone, kpl. deutsch	69,-
JET, Flight Sim.	99,-
Flight Sim. II, kpl. deutsch	99,-
Scenery Discs: 7113/14/15/16/17/18/19/20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/32/33/34/35/36/37/38/39/40/41/42/43/44/45/46/47/48/49/50/51/52/53/54/55/56/57/58/59/60/61/62/63/64/65/66/67/68/69/70/71/72/73/74/75/76/77/78/79/80/81/82/83/84/85/86/87/88/89/90/91/92/93/94/95/96/97/98/99/100	64,50
OOZE, kpl. deutsch	71,50
Down at the Troils, kpl. deutsch	69,00
Carrier Command, dt.	79,50
Starglider II, dt.	67,-
Fugget, kpl. dt.	57,-
Bermuda Projekt, kpl. dt.	69,-
Warlock, Quest, dt.	59,90
Allen Symonds, dt.	57,-
Bojy Boy, dt.	69,-
Teel Drive, dt.	79,-
Dailey Thompson's Virus, dt.	69,-
Elite	72,50
Where time stood still	59,-
Kennedy Approach	69,-
Hotshot, dt.	69,-
Alternate Reality (City) dt.	59,-
Leadboard Birdie, dt.	69,-
Star Trash, dt.	57,-
Kaiser, kpl. dt.	119,-
Winter Olympiade '88, dt.	59,90
The Empire strikes back, dt.	59,90
Lombard RAC Rally	64,50
F16 Falcon	74,50
Peter Pan, dt.	59,-
Fish	74,50
Thral Pursuit 2, dt.	69,00
R-Type, dt.	74,50
Nigel Mansell, dt.	67,-

KATALOG KOSTENLOS (Systemangebot)
UPS-Express Vorkasse 4,-
Nachnahme 6,-

Rufen Sie uns an, Tel.:

0 21 03-4 20 22

oder schreiben Sie uns:

Biesenstraße 75
4010 Hilden



ist jetzt Illa; danach die Taste "0" drücken. Wenn die Spielfigur auf dem Bildschirm erscheint, zieht man den Joystick nach unten und befindet sich auf dem nächsten Level.

— "TRANSMOGRIFY" tippen und der Scrolltext wird rot. Wenn man das Spiel startet, erscheint eine kleine Nachricht und man kommt sofort auf den Mond.

Diese Codewörter fand Michael Jung aus Rösrath heraus.

The Last Mission (C 64)

Klaus Dersam aus Hannover hat wieder zugeschlagen. Diesmal gibt's einen POKE für "The Last Mission": POKE 7211,173

Mit SYS 4096 kehrt man ins Programm zurück.

Super Stuntman (CPC)

Richard Höfter aus Baldham kam darauf, daß man beim Spiel "Super Stuntman" das Wort "LIFEWIRE" in die Highscore-Liste eingeben muß, um unendlich viel Leben und Zeit zu bekommen. Dieser Trick funktioniert allerdings nur auf dem CPC.

Salamander (C 64)

Bei Salamander ist es gar nicht einfach, ein paar gute POKEs zu finden: jeder Level hat beispielsweise eine eigene Kollisionsabfrage. Von Lars Brandes aus Seesen kommt Hilfe für den ersten Level:

Man legt die Originaldiskette ein und tippt:
LOAD "LEVEL 1.SAL",81
<RETURN>

Nicht vergessen: zwischen dem Wort "LEVEL" und der Zahl Eins kommt ein Leerzeichen! Wenn das Level geladen ist, gibt man folgende POKEs ein:

POKE 10749,234
POKE 10750,76
POKE 10751,7
POKE 10752,42

Damit wird die Kollisionsabfrage im ersten Level abgeschaltet.

Mit POKE 11056,255 kommt man zu saten 255 Leben. Gestartet wird mit SYS 10000.

Wizball (Amiga)

Mit dem Cheat-Modus zum Ballerspiel "Wizball" auf dem C 64 gewann Renold Gehrke aus Pattensen in der Ausgabe 6/88 den "Tip des Monats". Er spielt nach wie vor eifrig Wizball — jetzt allerdings auf dem frisch erworbenen Amiga. Dabei ist er wieder auf den Cheat-Modus gestoßen.

Man hält das Spiel mit der <SPACE>-Taste an. Jetzt tippt man das Wort "rainbow" (ohne die <Shift>-Taste zu drücken) ein und startet das Spiel mit dem Feuerknopf. Immer, wenn man eine Farbe braucht, hält man das Spiel mit der Pausentaste an und drückt dann <C>. Der Topf füllt sich sofort mit der Farbe, die man sich sonst erkämpfen muß. Verliert man seine gesamten Leben, so muß man allerdings noch mal wie beschrieben "rainbow" eingeben.

Obwohl die Atari ST-Version von "Wizball" vom gleichen Programmierer stammt, funktioniert dieser Trick nur auf dem Amiga.

Maniax (C 64)

Thorsten Puczkat aus Aurich hat zwei POKEs für das Spiel "Maniax":

POKE 18842,X zum Anwählen der Level (X=1 bis 10)
POKE 18863,X für mehr Leben (X=1 bis 255)

Das Spiel wird mit SYS 18432 wieder gestartet.

Barbarian/Psygnosis (Amiga)

Waltraud Presenhuber aus Troisdorf hat einen Amiga zu Hause stehen und spielt darauf eifrig "Barbarian". Sie verrät uns den Cheat-Modus: Wenn Hegor auf dem Schirm zu sehen ist, gibt man folgende Kombination auf der Tastatur ein:

0, 4, B, 0, 8, B, 5, 9

Dadurch wird der obere Teil des Bildschirms heller und man kann in Seelenruhe durch die Gegner durchspazieren.

Shadow Skimmer (C 64)

"Shadow Skimmer" konnte die Redaktion nicht zu spontanen Begeisterungstürmen hinreißen. Wer das Spiel trotz-

dem gerne mag, hat Grund, sich zu freuen: unendlich viele Leben winken mit POKE 18565, 165.

Gestartet wird mit SYS 18510.

Dieser Trick stammt von Klaus Dersam aus Hannover.

She-Fox (C 64)

Gehen Ihnen immer die Ladys aus? Kein Problem mit den POKEs von Sebastian Wedeniwski aus Remshalden:

POKE 2919,165
POKE 3330,165
POKE 3503,165
SYS 2065

und schon hat man unendlich viele Leben.

Fire Fly (C 64)

Klaus Dersam aus Hannover schickte uns einen POKE zum Spiel "Fire Fly". Unzerstörbar wird das Fliegen-Sprite mit POKE 4527,165.

Wer erheblich schneller spielen will, tippt POKE 4301, 173. In seinen Commodore. Gestartet wird in beiden Fällen mit SYS 4301.

Arkanoid (Amiga)

Zu wenig Schläger für das galaktische Abraumspiel? Kein Problem, wenn man den Cheat-Modus kennt. Man tippt auf der Tastatur das Wörtchen "DSIMAGIC" und drückt danach die <RETURN>-Taste. Jetzt kann man sich verschiedene Extras aussuchen:

L — für Laser
B — nächster Level
S — Ball wird langsamer
E — Schläger wird größer
D — Drei Bälle im Spiel
F — man kommt automatisch in den letzten Level

Wenn die Extras nach unten fallen, braucht man sie nur noch einzusammeln. Johannes Franken aus Frankfurt schrieb diesen schönen Kniff an uns.

Game Over (C 64)

Code zu Game Over gefällig? Ganz einfach: Bei der Abfrage "ZAPPA" eintippen und schon ist man im zweiten Level. Herausgefunden hat das Patrik Tappe aus Ochtrup. Wenn ihr einen POKE oder einen Cheat-Modus zu diesem Spiel habt, schreibt uns doch bitte.

POKE-Ecke

Outrun (ST)

Schöner als ein geruhsamer Boxenstop ist der Trick zu "Outrun", den Thomas W. Pach aus Unna-Lüdnern auf seinem Atari ST herausknobelte. Man tippt während der Fahrt das Wort "STARION" und kommt in einen Cheat-Modus. Wenn man jetzt eine der folgenden Tasten drückt, passieren die wundersamsten Dinge ...

B — Extended Play

Q — Informationen über das Spiel

T — 10 Sekunden mehr Zeit

D — Der Bildschirminhalt wird im Degas-Format gespeichert

X — Läßt den ST über abstimmen (nicht so empfehlenswert...)

Firetrap (C 64)

Frank Horsmann aus Heinsberg schrieb uns die POKEs zum Spiel "Firetrap" auf dem C 64:

POKE 7500,234

POKE 7501,234

SYS 4096

Siehe da — unendlich viele Leben!

Venom strikes back (C 64)

Wenn das Titelbild geladen ist, tippt man die Taste "3" und gibt eines der drei folgenden Codewörter ein:

— "PETALS OF DOOM". Der Scrolltext färbt sich blau — man bekommt unendlich viele Leben.

— "MAYHEM". Der Scrolltext



170

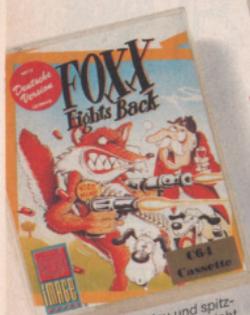
gute Gründe,
daß endlich
Weihnachten
wird. *

Weil ... *

Ariola Soft



...einen diese Action



Erliebt schlank, schlau und spitzschnauzig. Ein Fuchs, der nicht mit sich spaßen läßt. Für C 64



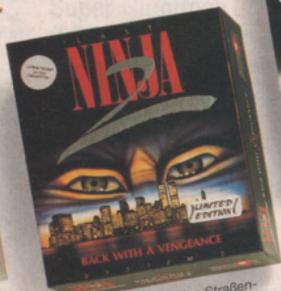
Das Spiel zum Erfolgsfilm. Natürlich von Ocean. Für C64, ST und Amiga



auch mal vom Sitz sch



Hinreißendes Shoot-Em-Up. In den Wolken ist der Teufel los! Für C 64 und CPC



Herausforderung in den Straßenschluchten New Yorks. Für C 64 und CPC



Weltraum-Odyssee gegen Killersatelliten. Für ST und C 64



Das Ballspiel der Zukunft für harte Männer! Programmiert von den Bit Map Brothers. Für C 64, ST und Amiga



Bei aller „Wut“ kühlen Kopf bewahren. Für C 64 und CPC



Das Beste der Magic Bytes Ära im Jahre 1. Für C 64, ST und Amiga



Wird Daleys Weltrekord im Zehnkampf zu überbieten sein? Für C 64, CPC, ST und Amiga.



10 starke Original-Spiele in einem Programm. Für C 64, CPC

Der Action-Knüller des
Arkaden-Hits
88/89.
Für C64,
CPC, ST



ändert!



„Minigolf ist absolut
fantastisch“ (Commodore
Magazine USA).
Für C64, ST und Amiga



Der zweite Teil für fortgeschrittene
Spieler. Nichts für schwache Nerven.
Für C64, ST und Amiga

Die original Computer-Umsetzung
des IREM-Arkadenknüllers.
Oft kopiert – nie erreicht.
Für C64, CPC und ST

Die Achterbahn im Weltraum!
Rasante Action garantiert.
Für C64, ST und Amiga



PacMan besser denn je!
Jetzt mit 3-D-Effekt!
Für C64, CPC, ST und Amiga

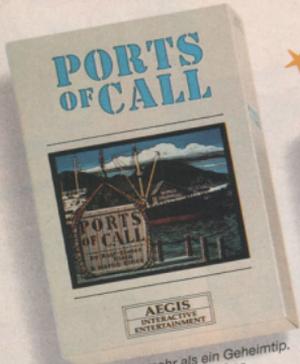


Die Fußballaction
par excellence. Für C64



Noch mehr Sportspiele in einem Programm
Für C64 und CPC.

.. man bei dieser Software auch mal den Larr



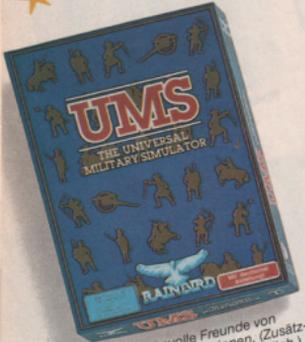
Schon lange mehr als ein Geheimtip.
Der Simulationshit deutscher
Programmierer für den Amiga.



Drei in sich abgeschlossene Abenteuer.
Zum Sierra-Online-Kennlern-Preis.
Für ST, Amiga und PC



Aktuelle Börsensimulation
mit perfekter Grafik und spannendem
Spielkonzept. Für den PC (ST und
Amiga folgen)



Für anspruchsvolle Freunde von
"Sandkasten"-Simulationen. (Zusätz-
liche Szenario-Disketten erhältlich.)
Für ST, Amiga und PC



Ausgefällte, überzeugende Flugsimulation
mit der F-16 von Spectrum Holobyte.
Für ST, Amiga und PC



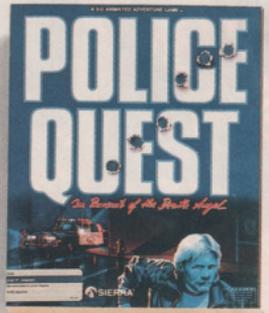
Anspruchsvolle Strategiespielumsetzung des
bekanntesten Brettspiels.
Für C 64, CPC, ST, Amiga und PC



Mehr Abenteuer des Straßenfegers
des Weltalls.
Für ST, Amiga und PC



Vom Straßenfeger zum Retter
des Weltalls.
Für ST, Amiga und PC



Die Abenteuer eines Cops in einer
kleinen Stadt irgendwo in den USA.
Für ST, Amiga und PC

Leisure Suit Larry III

THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS

A 3-D ANIMATED ADVENTURE GAME



SIERRA

Der liebenswerte Anti-Held erobert Deutschland. Auf ST, Amiga und PC

rauslassen kann!



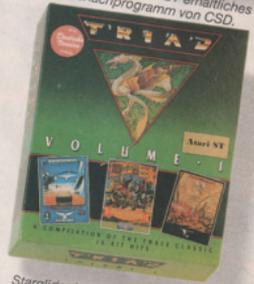
Qualitäts-Abenteuerspiel in einer skurrilen Welt von Magnetic Scrolls. Für ST und Amiga



Endlich gibt es dieses Strategie-Action-Spiel auch für den Amiga.



Nach langer Entwicklungszeit endlich für den ST erhältliches Schachprogramm von CSD.



Starplayer I von Rainbird, Defender of the Crown von Cinema-Ware und Barbarian von Psychosis. 3 Meilensteine in einem Programm. Für ST und Amiga



Ein neues hinreißendes „Film“-Computer-Werk von Cinema-Ware. Für C 64 und Amiga



... Simulanten bei diesen Program

Für 500.000
... für C 64,
... PC und PC
... verkauft.
... Jetzt endlich
... th für ST und
... Amiga.



spannende
U-Boot-
Simulation,
basierend auf
dem Erfolgs-
roman von Tom
Clancy.
Für C 64, CPC,
ST, Amiga und
PC



Spielersammlung für alle Freunde der Luft-
akrobatik.
Für C 64 und CPC



Die wohl beste Spielersammlung des Jahres 88
Incl.: Tetris, Sentinel, Starglider und Elite.
Für C 64 und CPC



Geballte Spielepower für viele
Stunden Aktion und Spaß für ST
und Amiga.



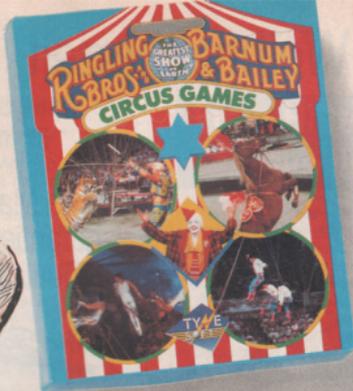
Schärfster Konkurrent zu Star-
glider II um den Preis „Bestes
Spiel des Jahres“ in England.
Hinterföhende Grafik und Spiel-
konzept. Für ST und Amiga



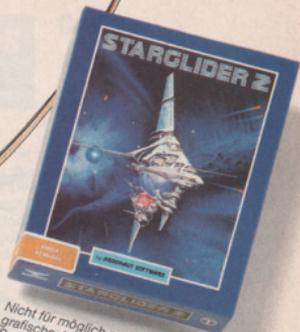
Eine neue Dimension in der Gattung der Welt-
raumsimulation.
Für ST und Amiga

men

auch mal im Zirkus
auftreten
können!



Die Messeneuheit von TyneSoft.
Wieder in überzeugender grafischer Qualität.
Für C64, ST, Amiga und PC



Nicht für möglich gehaltene
grafische Animationen auf dem
Superknüller von Rainbird.
Für ST und Amiga



Die erfolgreichste Fußball-
simulation 88. Wochenlang die
Nummer 1 in England.
Für C64, CPC, ST, Amiga und PC



Weltraumsimulation für alle
Anhänger von Captain Kirk, Spock
und Pille.
Für C64, ST, Amiga und PC



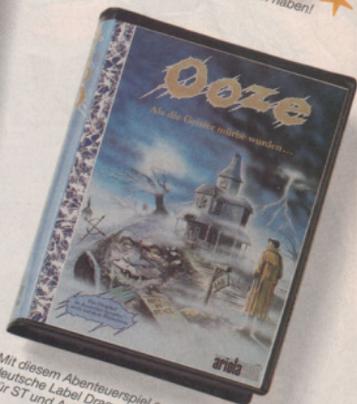
Strategische Tüfteleien, die es in sich haben!
Für C64, ST und Amiga



Der neueste Ralf-Glau-Hit nach
Hanse und Vermeer.
Für ST, Amiga, C64 und PC



Jetzt bereits ein Klassiker! Ein Muß für
alle Freunde von Fantasy-Spielen.
Für ST (ab Januar auch Amiga)



Mit diesem Abenteuerspiel erreichte das
deutsche Label Dragonware internationalen Standard.
Für ST und Amiga



TyneSoft Sommerhit 88
mit überzeugender
grafischer Animation.
Für C64, ST, Amiga und PC

Und das nicht nur zur Weihnachtszeit!



Diese Marken
garantieren
Qualität:

Ariola Soft



Erhältlich in
allen führenden Kaufhäusern,
Spielwaren- und Fachgeschäften

**Chrono Quest
(ST/Amiga)**

Keine Ahnung, wo die Zeitmaschine steckt? Erst einmal sämtliche Gegenstände im Schloß absuchen. Dabei sollten Sie auf jeden Fall ein Stück Papier finden. Das Papier mit dem Tresor in der Küche benutzen (naheinander Hammer-Symbol, Papier, Tresor anklicken). Im Tresor ist das Feuerzeug. Man zündet es an, und geht durch die Tür im Treppenhäus. Erst nach oben laufen,

**Erste Hilfe: Einsteiger-Tips
aus der Redaktion**

im Gebetszimmer die Kerzen abholen und anzünden, damit dem Feuerzeug nicht vorzeitig der Sprit ausgeht.

Wie kommt man aber durch den Geheimgang im Schrank? Die Schmuckkugel aus dem Arbeitszimmer ist der Schlüssel. Steckt man sie auf den

Sockel an der Treppe, wo sie eigentlich hingehört, ist im Arbeitszimmer Strom, um per Schalter (hinter dem Spiegel) den Schrank zu öffnen. Dann die Kugel wieder vom Sockel nehmen, um die Stromfalle auszuschalten, und durch den Geheimgang gehen. *bs*

Contra

Auch hier gilt: Extrawaffe ist nicht gleich Extrawaffe. Ungetriebte Ballerfreuden gibt's im ersten Level mit dem "S"- oder mit dem "L"-Extra. In der Festung dagegen ist man über alles froh, was man in die Hände bekommt. Der Obermütz am Ende des Tunnels ist nicht schwer, wenn man vorher die 3er-Schüsse wegputzt. Man erwischt sie, wenn sie gerade zu feuern beginnen und die Abdeckungen offen sind.

Das bietet nur

CWM

SEGA

Viele Artikel bereits ab Lager lieferbar

Double Dragon	R - Type
Phantasy Star	Kenseiden
Thunderblade	Superwonderboy
Shinobi	Aleste

Nintendo®

Jetzt Super - Preise für folgende Artikel:
 Gerät inkl. Spiel.... 260.- **Legende of Zelda 84.-**
Super Mario..... 59.- Ice Hockey 59.-
Adv. of Link..... 84.- Punch Out.....79.-
R.C. Pro Am..... 69.- Metroid..... 79.-

Diese Preise gelten nur bis 31.12.88!

Selbstverständlich erhalten Sie auch alle anderen SEGA- und NINTENDO-Artikel bei uns.

Weitere SUPER - ANGEBOTE aus unserem reichhaltigen Zubehör - Programm:

CAMERICA - Stick für SEGA/NES (kabellos, über Fernbedienung), SEGA - RGB - Kabel nur DM 49.-
 NES - AV - Kabel DM 29.-, Joysticks für SEGA/Nintendo
 NEU: LPs/CDs, z.B. Konami Vol. 4, SEGA Vol. 1 + 2, R - Type, andere auf Anfrage.
Bei uns bekommen Sie gebrauchte Spiele schon ab DM 30.-

NEU

NEU

voraussichtlich schon ab Dezember bei uns lieferbar:

Steckadapter für japanische Spiel-Module auf dem deutschen Nintendo-Gerät

kompatible Tele-Spiel-Geräte für Japan/USA - Software (in PAL)

amerikanische NINTENDO - Geräte mit ORIGINAL - SOFTWARE

SEGA 16 - bit - Tele - Spiel

Achtung !

Achtung !

Bitte erkundigen Sie sich über die genauen Liefertermine !

SEGA / NINTENDO-Spezialversand: CWM-Computerversand Thomas Must

Postfach 1212 · 3387 Viernburg · Telefon (0 53 24) 42 04 · Telex: 953876 must

Alle Artikel nur solange Vorrat reicht, Irrtümer vorbehalten.

Hallo Freaks

„Wie immer beziehen sich die meisten Eurer Fragen auf Adventures. Klar, an diesen Spielen kann man sich so richtig festbeißen. Wer gar nicht mehr weiter weiß, findet bei Hallo Freaks sicher Hilfe.“

Eure Petra



Das Drachental

Euren Zuschriften nach zu urteilen, ist der C 64-Oldie "Das Drachental" immer noch schwer beliebt. Der Computer-Club aus Hagen hat ein paar Fragen zum Spiel:

— Wie kommt man am

schwarzen Ritter vorbei?
 — Wie bekommt man das Schwert aus dem Felsen?
 — Wo gibt es eine Flöte, mit der man am Zyklonen vorbeikommt?
 — Was für eine Bedeutung hat der Skorpion in der Wüste?
 — Kommt der Zwerg nur zufällig?

Reinhard Loth ist nicht nur ein fleißiger POWER PLAY-Leser, sondern auch ein Fan des Spiels "Karnov" auf dem C 64. Er schreibt, daß das Spiel zwar ziemlich langsam sei, dafür aber jede Menge versteckter Feinheiten zu bieten habe. Um uns zu überzeugen, was in dem Spiel alles drinsteckt, schickte er einen kompletten Kartensatz und eine schöne Lösung. Alle Tips beziehen sich auf die C 64-Version; bei anderen Versionen oder beim Spielautomaten können klei-



nere Unterschiede auf-tauchen.

Die Extras:

Extra 1:

Bringt Schnelligkeit und besondere Sprungkraft.

Extra 2:

Die Bombe setzt man nicht

Rastan

Patrik Munsel aus Tiefenbach kaufte sich das Action-Adventure "Rastan". Er würde gerne den zweiten Level sehen, doch da steht eine ziemlich dicke Wache davor, an der er nicht vorbeikommt. Welcher geübte Schwertschwinger kann Patrik verraten, wie man den Herrn besiegt?

Head over Heels

Manuel Rimpel aus Bad Salzuflen hat eine Frage zum Spiel "Head over Heels". Er spielt jetzt schon einige Zeit, ist aber noch nie zum Thronsaal von Blacktooth gekommen. Liegt es vielleicht an seiner CPC Kassettenversion?

Die Antwort zu Tass Times in Tonetown

Adem Baykal wollte in POWER-PLAY 4/88 gerne wissen, wie man an einen Presseausweis kommt. Ludger Anderke aus Oberhausen kann die Frage beantworten und hat eine Schritt-für-Schritt-Lösung an uns geschickt:

- "turn terminal on"
 - "turn printer on"
 - "type «Namen»"
 - "yes"
 - "get pass"
- Stay Tass!

Die Antwort zu Space Quest II

Für Fabian Pavic stellte der Sumpf in "Space Quest II" ein unüberwindbares Hindernis dar. Markus Berger aus Steppach hat die Antwort auf seine Frage:

Um das Spiel zu lösen, muß man durch den Sumpf. Wenn man das probiert, wird man auf halbem Weg von einem Sumpffmonster gefressen. Wenn man sich allerdings die Beeren an den Körper reibt "rub berries on body", schmeckt man derart scheußlich, daß man wieder ausgespuckt wird. Nun kann man den Weg über den Sumpf fortsetzen.

Wenn man im Sumpf im mittleren Bild einige Zeit hin- und herläuft, stößt man auf eine Stelle, an der man nicht mehr stehen kann. Hier einfach tief Luft holen und tauchen. Man findet einen Edelstein, der später noch wichtig wird.

tra 3 läßt sich prima mit Extra 1 kombinieren. Damit kommt man an fast alle Gegenstände. Die Leiter geht netterweise nach Gebrauch nicht verloren. Dazu bleibt man nach Gebrauch stehen und wartet, bis sie sich zusammenklappt.

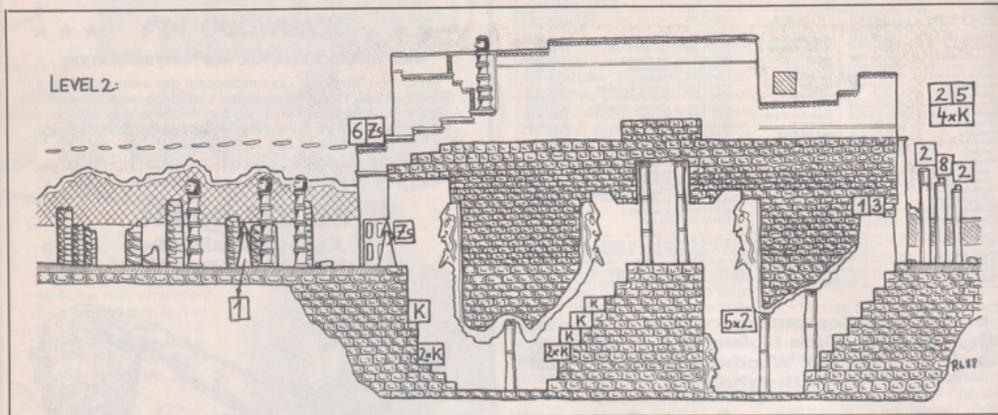
Extra 4:

Der Bumerang ist sehr effizient gegen die Schlußmonster am Ende jedes Levels. Wenn der Bumerang zurückkommt, hüpf man und erhält ihn wieder. Erwischt man ihn nicht, geht er verloren.

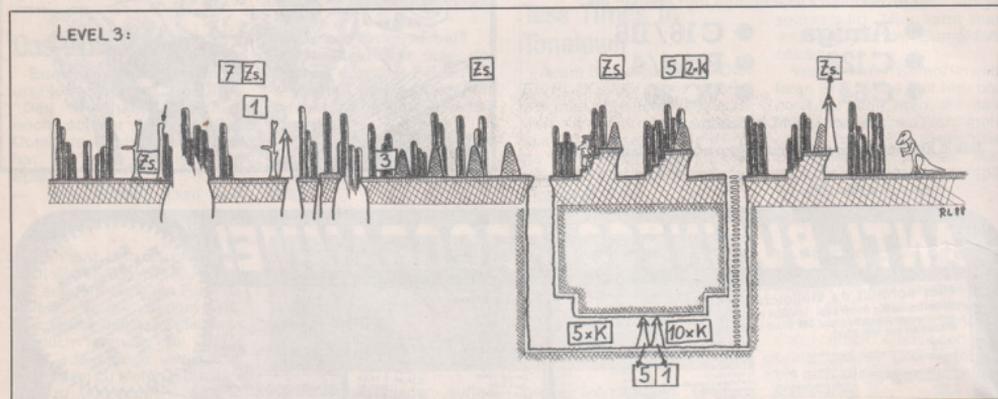
LEVEL 1:



Kurz und schmerzlos: Der erste Level von "Karnov" ist schnell erledigt.



Ober- oder untenrum? Das ist eine Frage, die sich im zweiten Level stellt.



Im dritten Level sollte man einen Abstecher nach unten nicht scheuen.

Extra 5:
Man bekommt 30 starke Schüsse. Es lohnt sich, dieses praktische Extra für die Schlußmonster aufzusparen.

Extra 6:
Die Flügel sind notwendig, um an die Extras und "Ks" zu kommen, die in der Luft hängen.

Extra 7:
Dieses Extra braucht man in Level 5. Es gibt dem Spieler Schnelligkeit und besondere Wendigkeit unter Wasser.

Extra 8:
Wenn man die Maske anwendet, erscheinen an scharf definierten Stellen wieder neue Extras.

Extra 9:
Der Wagen ist ein guter Schutz gegen die angreifen-

den Monster auf der Rampe (Level 4).

Alle Extras bis auf das zweite können nicht gesammelt werden. Die Extras mit den Nummern 1, 5, 6, 7, 8 und 9 gehen verloren, wenn man sie einmal anwendet. Wenn man in Zeitdruck gerät, kann man mit der <N>-Taste das Spiel in eine Art Zeitlupe versetzen. So kann man in Ruhe ein Extra gezielt anwählen. Hat man 50 "Ks" eingesammelt, so bekommt man ein Extraleben.

Die Levels:
Level 1:
Hier sind, wie in den anderen Levels, zwei verschiedene Wege möglich. Der erste führt über die Rampe, wo man sich ein paar feine Extras ergattern kann. Der zweite Weg ist auch

nicht schlecht: Hier bekommt man das begehrte Extra 8, mit dem man den zweiten Level schaffen kann. Der Fluß kann nur mit Extra 1 überquert werden.

Level 2:
Hat man die drei schießenden Säulen hinter sich gebracht, steht man wieder vor einer Weggabelung. Der erste Weg führt mittels Leiter über das Dach des Tempels. Hier holt man sich neben dem Zusatzschuß die Flügel. Man braucht sie am Ende des Tempeldachs, um die feinen Extras einzusammeln. An dieser Stelle aktiviert man das Extra 8, um an die Extras 2, 7, 9, 8 und 4 Ks zu kommen.

Geht man den unterirdischen Weg, so kann man viele

Ks einsammeln. Nimmt man die Götzensichter unter Beschuß, so kommen Tränen aus den Augen, die sich in Ks verwandeln. Die beiden Säulen, die sich aufbauen, wenn man den mittleren Gang entlangläuft, können mit zwei Bomben gesprengt werden.

Level 3:
Ist die Schlucht zu tief? Kein Problem: Der Baumstamm, der mit einem Pfeil markiert ist, läßt sich sprengen. Man kann darüberspringen, wenn man auf ihn steigt. In der Höhe kann man einige Superschüsse für das Schlußmonster einheimsen. Es lohnt sich, den unteren Weg zu nehmen. Die restlichen Level werden wir in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen.



Videospiel-Tips

**Tip des Monats:
Ice Hockey
(Nintendo)**

Diesen Monat vergeben wir die Auszeichnung "Tip des Monats" zum ersten Mal für einen Videospiel-Tip. Clemens Leitow aus Hamburg hat zwei sensationelle Tricks für Nintendo's "Ice Hockey" entdeckt, für die er die 500 Mark einstreicht.

Zunächst ein Tip, wie man von Anfang an ohne Torwart spielen kann. Dies klappt, wenn nach der Auswahl "1 Player" oder "2 Player" gleichzeitig Feuerknopf A und B auf beiden Joypads sowie die Start-Taste von Joypad 1 gedrückt wird.

Der zweite Tip von Clemens ist noch ein gutes Stück witziger. Er bewirkt, daß der Puck nicht mehr an Geschwindigkeit verliert. Wenn er keinen Spieler berührt oder ins Tor geht, würde die kleine schwarze Scheibe ewig durch das Eis-oval von Bande zu Bande flitzen. Wer sich diesen Spaß gönnen will, der muß nach der Einstellung von Spielgeschwindigkeit und Spielzeit wiederum Feuerknopf A und B beider Joypads sowie die Start-Taste gleichzeitig drücken. Die zwei Tricks lassen sich auch ohne Probleme miteinander kombinieren. Ihr werdet feststellen, daß Eishockey noch nie so komisch war.

**Kato & Ken
(PC-Engine)**

Schummeln leichtgemacht: der erste Continue-Modus für ein PC-Engine-Spiel ist da. Wenn bei "Kato & Ken" ("Chan Chan") der Game Overschriftzug zu sehen ist, muß man beide Feuerknöpfe gedrückt halten und dann RUN drücken. Das Spiel beginnt nun in dem Level, wo man zuvor gescheitert war.

Quartet (Sega)

Sascha Braun aus Dudweiler hat zwei Bonusrunden bei "Quartet" entdeckt. In der zweiten Runde muß man sich zunächst den Stern und den Schlüssel besorgen. Danach fliegt man in die Oberwelt und anschließend sofort in die Unterwelt zurück. Nun befindet sich der Spieler in der Bonusrunde und kann sich viele Extrapunkte ergattern. Im dritten Level gibt es ebenfalls eine Bonusrunde. Man besorgt sich wieder Schlüssel sowie Stern und fliegt in die Unterwelt (rechtes Warpport benutzen). Nun muß man den Topf neben dem ersten Chimechime zehnmal treffen und danach zurück in die Oberwelt fliegen.

**Zelda II:
The Adventure of
Link (Nintendo)**

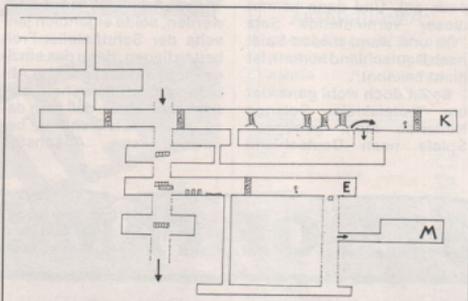
Heute präsentieren wir die Karten zu den Palästen 5 und 6. In der nächsten POWER PLAY folgt dann das große Finale in Ganons Palast. Bis es soweit

ist, müßt Ihr Euch allerdings erst durch diese beiden Paläste kämpfen, die es ganz schön in sich haben. Nintendo-Freak Paul Röhrich aus Berlin hat uns die Karten geschickt. Erklärung zu den Karten:
M: Obermonster
E: Extraleben
K: Kreuz
F: Flöte

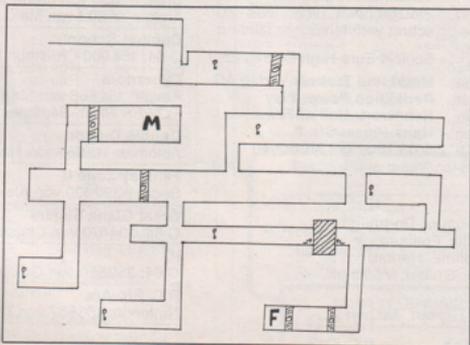
Zum Schluß noch die Antwort auf eine der meistgestellten Fragen zu Zelda II. Den magischer Schlüssel findet man nicht in den Palästen. Er liegt in der versteckten Stadt. Um ihn zu bekommen, muß man am Ostende den Zauberspruch "Spell" anwenden und dann noch ein Stück laufen.

F1 Dream (Automat)

Nils Hamm aus Ratingen spielt oft und gerne den Automaten "F1 Dream". Sein Tip für alle Rennfahrer: Bei Strecken mit vielen Geraden unbedingt den blauen Wagen mit Turbo nehmen. Nur mit diesem Auto kann man die Gegner auf gerader Strecke überholen. Der Turbo sollte nur in scharfen Kurven ausgeschaltet werden.



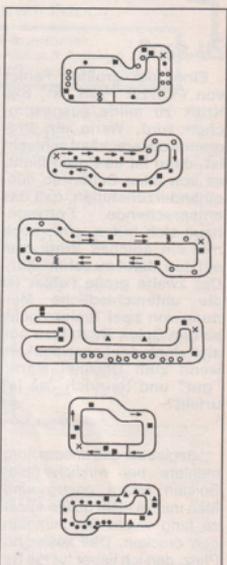
Der 6. Palast wird durch Musik sichtbar



Der 5. Palast ist auf einer kleinen Insel

**R.C. Pro-Am
(Nintendo)**

Nachdem in der letzten Ausgabe die ersten vier Strecken von "R.C. Pro-Am" veröffent-



Hier sieht Ihr die Strecken 5 bis 10 von R.C. Pro-Am

- Pfütze oder Regenwolke
- Extra (Turbo, Motor, Reifen oder Überrollbügel)
- ▲ Öl
- Waffe oder Munition
- † Beschleunigungsfeld
- ‡ Springbarriere
- × Buchstabe

licht wurden, folgen diesmal die Kurse 5 bis 10. Sie stammen von Marco Sonntag aus Waldshut-Tiengen. Natürlich sind wieder alle Extras sowie Hindernisse an den richtigen Stellen eingezeichnet.

Out Run (Sega)

Wer sich die drei Musikstücke bei "Out Run" in aller Ruhe (also ohne dabei Auto zu fahren) anhören will, für den hat Thomas Must aus Vienenburg den passenden Tip. In dem Bild, wo man die Musik auswählt, muß man das Joypad nach rechts, links, unten und oben drücken. Nun noch das gewünschte Lied anschauen und Knopf 1 (Start) drücken.

LESEBRRIEF

Zu sanft

Einer der größten Fehler von **POWER PLAY** ist, daß Kritik zu milde ausgesprochen wird. Wenn ein Programm unverschämte schlecht ist, dann ist es Eure Pflicht, es von allen Seiten so auseinanderzunehmen, daß das entsprechende Softwarehaus sich hüten wird, noch mal ein solches Programm auf den Markt zu schleifen. Der zweite große Fehler ist die unterschiedliche Meinung von zwei Testern beim selben Spiel. Denn was soll sich denn der Leser denken, wenn zum Beispiel Martin "gut" und Heinrich "na ja" urteilt?

Fabian Miehe, Icking

Ich glaube, daß unsere Kommentare bei wirklich üblen Spielen bissig genug sind. Man muß ja nicht ganze Absätze lang wüste Beschimpfungen drucken. Das kostet nur Platz, den ich lieber für die Besprechung von guten Spielen verwende.

Es ist eigentlich ganz natürlich, daß zwei Tester mal ver-

schiedene Meinungen zu einem Spiel haben. Das Programm, das wirklich jedem Computerbesitzer gefällt, muß noch geschrieben werden. Ihr kennt ja allmählich den Geschmack der einzelnen Tester, doch wer trotzdem verwirrt wird, möge sich bei solchen Tests an der **POWER**-Wertung orientieren. Sie gibt die Meinung der ganzen Redaktion wieder.

Nintendo-Groll

Meine Kritik geht an die Adresse von Nintendo. Mir als Nintendo-Freak tränen immer die Augen, wenn ihr mal wieder von einer amerikanischen Softwaremesse berichtet und zig brillante Nintendo-Spiele vorstellt (im Geiste reibt man sich schon die Hände und wärmt die Joypads an). Und dann kommt dieser vernichtende Satz "Ob und wann dieses Spiel nach Deutschland kommt, ist nicht bekannt".

Es ist doch wohl ganz klar ein Teufelskreis: Solange Nintendo nicht genügend Spiele nach Deutschland

bringt, werden nicht allzuviele Nintendo-Konsolen gekauft. Den Deutschen kann man ja wohl keinen Vorwurf machen, wenn sie statt des Nintendo-Systems einen Computer bevorzugen, für den es reichlich Stoff gibt. Oder liegt es an der deutschen "Kopier- und Crack-sucht", daß lieber Disketten/Kassetten-Maschinen benutzt werden? Ich würde dazu gerne mal die Meinung anderer Videospield- und Computer-Besitzer hören.

Lothar Haustfeld, Lohne

Streng wissenschaftlich betrachtet ...

Dr. Bobo müßte sich eigentlich die Haare raufen: Daß beim Lagern von Antimaterie im Tank und bei deren Auslaufen nichts passiert, macht mir kaum etwas aus. Daß Starkillers Raumschiff mit 87 600 000facher Lichtgeschwindigkeit fliegt, ist bei Science-fiction eigentlich normal. Aber daß Raumschiffe nach einem Triebwerksausfall langsamer werden, sollte eigentlich jenseits der Schriftsteller-Freiheiten liegen, denn das einzige Problem hier wäre das Abbremsen. Und wehe, jetzt sagt noch einer, daß man dazu ja Bremsfallschirme benutzen kann. Ansonsten

kommt man aber um ein Lob für Starkiller wieder einmal nicht herum.

Frank Fabian Hirsch, Ludwigswig

Streng wissenschaftlich betrachtet gibt es eine völlig logische und einleuchtende Erklärung für dieses Phänomen. Starkillers Raumschiff ist mit einer Raum-Zeit-Turbohandbremse ausgestattet (Eigenentwicklung von Dr. Bobo). Jeder Physiklehrer wird gerne bestätigen, daß man einen solchen Apparat völlig problemlos selber basteln kann (Materialbedarf: ein Kilo Antimaterie aus der Apotheke, eine Tube Sekundenkleber und jede Menge Fantasie).

Aus 1 mach 4

Ich bin dafür, in dem großen Raum, in dem normalerweise nur ein Bildschirmfoto abgedruckt ist, vier kleine Fotos zu bringen. Man kann sich so ein besseres Bild von Spielen machen, wenn mehrere Grafiken abgedruckt sind. Und zu klein sind die Bildschirmfotos dann auch nicht.

Wolfgang Röttger, Kiel

Danke für die kritische Anregung. Die Idee, Bildschirmfotos nur noch im Mini-Format zu veröffentlichen, hat uns nicht so recht begeistert. Bei vielen Spielen könnte man einige Details nicht mehr erkennen.

HIGH

HALL OF FAME

SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automaten spielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen picken wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne PO-KEs oder Cheat-Modi zustan-

de gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuchrift veröffentlichen können.

Schickt Eure High Scores an:
Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

mg

Alien Syndrome

Amiga: 137 000 von Jens Gebauer, Dortmund
C 64: 125 200 von Hans Müller, Freiburg
ST: 168 350 von Christian Spreitz, Herford
Sega: 214 800 von Alexander Gruber, München

Afterburner

Sega: 13 135 700 von Lothar Giesen, Aachen

Bionic Commando

C 64: 61 380 von Frank Tappe, Dülmen
Amiga: 66 602 von Marc Fontaine, Saarlouis

Combat School

C 64: 154 000 Christoph Stegmeier, Meitingen

Cybernoid

Amiga: 164 668 von Martin Gaksch,
POWER PLAY-Redaktion

Double Dragon

Automat: 112 560 von Heiko Rühling, Meinersen

Fantasy Zone II

Sega: 6320 500 von Alexander Gruber, München

Great Giana Sisters

C 64: 104 670 von Christian Müller, Hockenheim

IO

C 64: 350 550 von Guido Frohn, Brühl

R.C. Pro-Am

Nintendo: 186 857 von Thomas Roßner, Münchenberg

STARKILLER

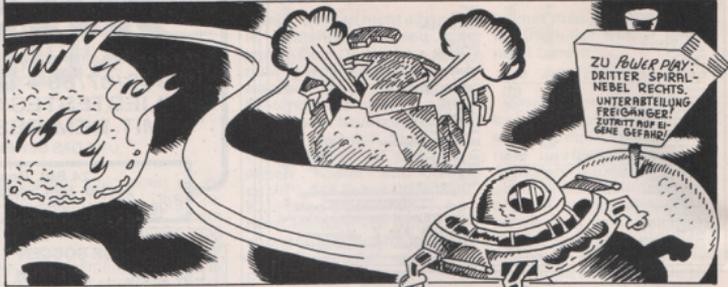
Die Geißel der Galaxis

10. FOLGE: **BIOCHIPS**
STARKILLER IST MIT DEM TENTAKEL
IN SEINER CREW GEFÄHRLICHER
DENN JE!



SOLE BRYNE
HEINI LINDHART
BOBO SCHWITZER

SEIT DER LETZTEN FOLGE SIND MEHRERE MONATE VERGANGEN. STARKILLER ZOG PLÜNDERND UND
EROBERND DURCH DIE GALAXIS...



ZU BILDER PAV:
DRITTER SPIRAL-
NEBEL RECHTS.
UNTERABTEILUNG
FREIANGEGE!
ZUTRITT NUR FÜR
EIGENE GEFÄHRD!

BEI DEN BEGEGNUNGEN MIT VERSCHIEDENEN VOLKERN...



ABER SIE HABEN UNS DOCH
NUR AUF IHREM PLANETEN
WILLKOMMEN GEHEISSEN!



TRANTOR HASSEN
EIN-
REISE-
FORMALI-
TÄTEN!

...KAM ES ZU KEINEN NENNENSWERTEN KOMPLIKATIONEN.



DAS IST SEINE ART
ZU ZEIGEN, DASS
ES SIE MAG...

DRASSEL

KNUFF!

DER ERFOLG HAT ZWAR AUCH SEINE NACHTEILE...



VFF.

DR. BOBO!
KÖNNEN SIE MIR
BEI DER STEUER-
ERKLÄRUNG HELFEN?
WO RECHNE ICH DIE AUSSER-
GEWÖHNLICHEN AUFWENDUNGEN
FÜR 11 SONNEN-
SYSTEME AB?

...DOCH "STARKILLER"
WURDE ENDLICH ZUM
SYNONYM FÜR
TERROR UND
SCHRECKEN.

Starkiller

Schanddaten aller Art
Die Nr.1 im Eroberungsgeschäft
Hyperraum - Telefon
089 / 46130

JETZT HAT DR. BOBO ENDLICH DIE FINANZIEL-
LEN MITTEL, UM DEN BORDCOMPUTER ZU VERBESSERN!

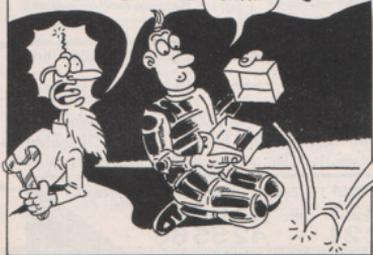


WAS TREIBEN
SIE DENN
DA?

HOCHINTERESSANT

ICH
RÜSTE UNSEREN
NAVIGATIONS-
COMPUTER AUF
LEISTUNGSFÄHIGERE
BIO-CHIPS UM.

OBACHT!



OHA...

SPRING
HÜPF
WIPP

TRANTOR!
HALT SIE AUF!



WUPP

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

Puffy's SAGA



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on ST

Das Szenario: Sie sind Puffy, der mit seiner Freundin Puffyn in einer fremden Welt gefangen ist.

Die Aufgabe: Suchen Sie Puffyn und verschwinden Sie von hier.

Das Problem: Der Ausweg aus dieser Welt ist reich an Rätseln, die erst gelöst werden müssen, und gespickt mit Hindernissen, die es zu überwinden gilt.

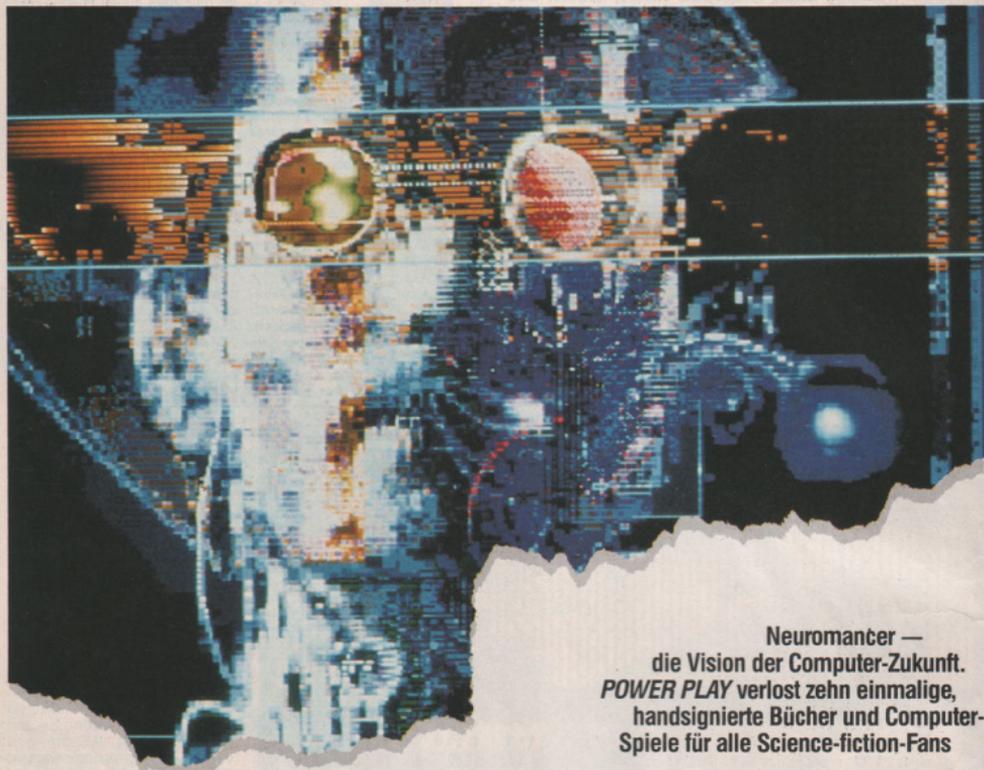
Alles in allem eine knifflige Angelegenheit, die eine Menge Strategie und Geschicklichkeit erfordert.

Ein Arcade-Spiel mit Strategie-Elementen, das durch seine zwei unwiderstehlichen Hauptfiguren noch attraktiver wird.

Available on Amiga, ST,
PC, Amstrad and C 64
Disc and K 7
Distributed in the UK by
ELECTRONIC ARTS, 11-49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN
TEL.: SLOUGH (0753) 46465 - DEALERS PLEASE CALL: (0753) 40906

UBI

GEWINN DIE ZUKUNFT



**Neuromancer —
die Vision der Computer-Zukunft.**
POWER PLAY verlost zehn einmalige,
handsignierte Bücher und Computer-
Spiele für alle Science-fiction-Fans

Neuromancer gehört inzwischen zur Pflichtlektüre jedes Computer-Freaks. Der Roman um Computerhacker gehört zu den meistverkauften SF-Büchern. Wer das Buch noch nicht hat, sollte aber nicht gleich ins Buchgeschäft stürmen. **POWER PLAY** verlost in Zusammenarbeit mit Electronic Arts, Interplay und William Gibson zehn deutschsprachige Bücher "Neuromancer". Aber das ist nicht alles: Jedes Buch wird von Autor William Gibson signiert und damit zum unbezahlbaren Sammlerstück.

Und auch das ist uns noch nicht genug: Jedem Buch legen wir eine C 64-Disketten-Version vom Computerspiel "Neuromancer" bei. Auch das Spiel wird handsi-

1 Wie heißt die imaginäre, von Computern erzeugte Daten-Welt, in die sich in "Neuromancer" die Hacker des 21. Jahrhunderts versetzen? (erster Buchstabe)

2 Wie lautet der Nachname des Schriftstellers, der "Neuromancer" erdacht hat? (fünfter Buchstabe)

3 Was verlangt ein Computer oder eine Datenbank gewöhnlich, bevor es einen Benutzer per Telefon an die Daten ranläßt? (vierter Buchstabe)

4 Wie heißt der Film, in dem "Indiana Jones"-Darsteller Harri-

son Ford amoklaufende Roboter in Menschengestalt (sogenannte "Replikanten") jagt? (erster Buchstabe)

5 Wie heißt der Film, in dem ein Roboter-Polizist, halb Mensch, halb Maschine, ganz gründlich mit Gangstern aufräumt? (sechster Buchstabe)

6 In welcher japanischen Stadt spielt sich die Handlung von "Neuromancer" ab? (letzter Buchstabe)

Alle Buchstaben aneinandergereiht ergeben einen Begriff, der im Buch häufig auftaucht und mit Hackern zu tun hat.

gniert, in diesem Fall vom Programmerteam. Die Kombination Buch und Spiel ist ein unschlagbares Team.

Um an diese einmaligen Preise heranzukommen, müßt ihr allerdings etwas tun. Wir haben sechs Fragen zusammengestellt, die im weitesten Sinne mit Neuromancer und seinem Umfeld zu tun haben. Wer alle Fragen beantwortet und das daraus resultierende Lösungswort bis zum 15. Februar an uns einschickt, nimmt an der Verlosung teil. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. **bs**

Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Neuromancer
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Volleyball Simulator (Amiga)

Die 8-Bit-Versionen von "Volleyball Simulator" rissen uns nicht gerade zu Begeisterungstürmen hin. Auch die neue Amiga-Umsetzung sieht nicht gerade pokalträchtig aus. Sie wurde grafisch aufgemotzt und mit guten Soundeffekten versehen, doch spielerisch hat sich wenig geändert.

Der Computergegner spielt durchaus akzeptabel, doch die eigene Mannschaft hat den spielerischen Biß einer Scheibe Kräckebrot. Wenn man dem falschen Spieler zustellt, tut der so, als wäre kein Ball vorhanden — Einsatz ist nicht programmiert. Auch das Taktik-Menü kann da nicht viel retten. Alles in allem bleibt Volleyball Simulator kein Spiel, wegen dem ich einen Hechtbagger hinlegen würde. *al*



POWER-Wertung: 39
Amiga (Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) * Time Warp

Daley Thompson's Olympic Challenge (Amiga)

Und gleich noch ein Amiga-Sportspiel, das auf dem C 64 mehr Spaß macht. Die Umsetzung von "Daley Thompson" prözt zwar mit vielen digitalisierten Bildern, doch die dazugezeichnete Grafik ist schauerlich. Da wirkt die C 64-Version spielerisch und grafisch ausgereifter. Diese Umsetzung ist nur etwas für Amiga-Besitzer, die dringend ein Joystick-Rüttelspiel suchen. Wer technische und taktische Feinessen erwartet, wird von diesem etwas eintönigen Sportspiel enttäuscht sein. *hl*



POWER-Wertung: 52
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette),
49 bis 75 Mark (Diskette) * Ocean

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.



Street Sports Basketball (Amiga)

Das ist nun wirklich nicht mehr feierlich: Da läßt sich Epyx mit der Amiga-Umsetzung des C 64-Sportspiels "Street Sports Basketball" ein Jahr Zeit und produziert dann eine solche Katastrophe. Angesichts dieser schlampigen Adaption kann man die C 64-Version nur neidisch bewundern.



POWER-Wertung: 23
Amiga (C 64, MS-DOS)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) * Epyx

Amiga-Besitzer müssen sich Ruckel-Scrolling und furchtbar langsame Animation gefallen lassen, die den Spielwitz größtenteils kilt. Mit solchen windigen Umsetzungen sollte sich kein Programmierer an die Öffentlichkeit trauen. *hl*

Die Reise zum Mittelpunkt der Erde (Amiga)

"Noch vor Juni, Abenteurer, werden Sie den Mittelpunkt der Erde finden". Dieser markige Satz stammt aus dem Munde des Höhlenforschers Arne Saknussemm. Er allein wagte "Die Reise zum Mittelpunkt der Erde". Und da soll er auch bleiben. Das Programm ist nämlich eine ziemlich verunglückte Mischung aus einigen tollen Grafiken und weniger tollen Spielideen, die rasch für bodenlose Langeweile sorgen. Amiga-Besitzer ohne zweites Diskettenlaufwerk kommen außerdem in den zweifelhaften Genuß ständiger Diskettenwech-

sel: Zu Beginn des Spiels fallen ein paar Felsen von oben, denen man ausweicht. Dann kommt ein Diskettenwechsel. Man geht ein paar Schritte. Dann folgt ein Diskettenwechsel. Mammuts greifen an! Man weicht ihnen aus. Danach folgt — richtig — ein Diskettenwechsel! Spielerisch ist dazwischen nichts los, was Spaß machen würde.

Die Grafik und die digitalisierten Sounds sind noch ganz nett. Doch insgesamt bleibt "Die Reise zum Mittelpunkt der Erde" ein düsteres Stück Software, das bei mir eher die Reise zum Mittelpunkt des Papierkorbs antritt. Am ehesten noch ein Fall für Einsteiger, da die Anleitung und alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt wurden. *al*



POWER-Wertung: 22
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) * Chip Software

Where Time stood still (ST)

Auf 8-Bit-Computern sind 3D-Action-Adventures schon fast ausgestorben. Jetzt feiert dieses Genre mit "Where Time stood still" auf dem Atari ST eine Art Wiedergeburt. Man nehme ein Flugzeug aus den späten dreißiger Jahren und besetze es mit typischen Klischee-Figuren: der dummen Blondine, dem tapferen Pilot, dem skrupellosen Geschäftsmann und dem liebenswürdigen Jüngling. Dann lasse man den Flieger über einem Himalaya-Tal abfliegen, das so sehr von der Zivilisation abgeschieden ist, daß hier noch finstere Saurier hausen. Als Aufgabe stelle man sich die berechtigte Frage "Wie komme ich hier nur wieder raus?".



Advanced Dungeons & Dragons
TYPICAL



Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT



HEROES
OF THE LANCE

A DRAGONLANCE™ ACTION GAME



Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT



Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT



Vertrieb: Rushware, 4044 Knaarst 2 Mitvertrieb: MICRO-HANDLER Distribution in Österreich: Karasoft; In der Schweiz: Thali AG

Die atmosphärische Schwarzweiß-Grafik macht einen guten Eindruck, aber ansonsten ist bei "Where Time stood still" nicht viel los. Die Raterei, welcher Gegenstand zu was gut sein kann, ist entweder kindisch einfach oder unlogisch. Dazu kommt eine recht träge Steuerung. Als Bonus hat man alle Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt, drückt aber zusätzlich alle Texte im Handbuch, was natürlich einiges vom Spielspaß nimmt. Fazit: Auch auf 16-Bit nichts Neues. *bs*



POWER-Wertung: 53
Atari ST (Spectrum)
35 Mark (Kassette),
69 Mark (Diskette) ★ Ocean

Action Service (ST)

Wer das zweifelhafte Vergnügen "Bundeswehr" noch vor sich hat, der bekommt mit "Action Service" einen ersten Einblick, wie's dort zugeht. Sie sind in einem Trainingscamp, wo Elite-Truppen ausgebildet werden. Ihr Training besteht aus drei Übungen (Hindernislauf, Waffenbau und Nahkampf). Ein Videorecorder, der Ihre Bemühungen aufzeichnet, soll für einen zusätzlichen Motivationsschub sorgen. Schließlich erlaubt das Construction-Set, eigene Parcours aufzubauen.

Action Service ist ein mäiges Spiel, das technisch viel zu wünschen übrig läßt. Obwohl nur knapp ein Drittel des Bildschirms scrollt (horizontal), rückt und zuckt es an allen Ecken und Enden. Der ohnehin äußerst zähe Spielablauf beschränkt sich auf Laufen, Springen, Krabbeln, Schießen und Ausweichen. Die Steuerung ist ziemlich nervig. *mg*



POWER-Wertung: 38
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 Mark (Diskette)
Infogrames/Cobra Soft

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.



Sorcery + (ST)

Ein 8-Bit-Klassiker sucht in leicht aufgepeppter Form nun den Atari ST heim: "Sorcery +" ist ein ödes Action-Adventure, das sich auf Herumfliegen und Einsammeln sowie Ablegen von Gegenständen beschränkt. Kombinationsgabe ist so gut wie gar nicht gefragt. Man muß nur aufpassen, daß man von den zwei bis drei Gegnern, die immer auf dem Bildschirm herum-schwirren, nicht berührt wird. Das Spielprinzip wirkt mittlerweile ziemlich ange-staubt. *mg*



POWER-Wertung: 43
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 Mark (Diskette) ★ Virgin

Elemental (ST)

Rechtzeitig zu den langen Winterabenden gibt es eine neue Geschicklichkeits-Grübelelei für den ST. "Elemental" bietet 32 Levels, die jeweils so groß wie der Bildschirm sind. Geschrollt wird nicht. Sie steuern ein kleines rundes Ding, das auf der Flucht vor nicht identifizierbaren Lebewesen ist, die ihm auf Schritt und Tritt folgen. Ihre Aufgabe ist es nun, mit der Spielfigur bestimmte Felder zu berühren. Es erscheint dann woanders ein Gegenstand, den man zunächst aufammelt und später wieder ablegt. Berührt ein Feind dieses Objekt, verwandelt es sich in eine Pille, die Sie wieder aufnehmen und auf ein anderes Feld bringen müssen. Dummerweise bewegen sich Ihre Feinde genauso schnell wie Sie selber und laufen schnurstracks auf Ihre Spielfigur zu. Entwischen kann man den Jungs kaum.

Elemental basiert zwar auf einer ganz netten Spielidee, ist aber eindeutig zu schwierig. Das führt dazu, daß schon nach kurzer Spielzeit Frust aufkommt und man die Diskette am liebsten dem Hund zum Knabbern geben würde. Erwähnenswert sind die glasklaren Digi-Soundeffekte, die sehr gut klingen. Die Grafik ist dagegen eher schlicht. *mg*

POWER-Wertung: 43
Atari ST
69 Mark (Diskette) ★ Lankhor

Terrorpods (C 64)

Auf der Packung steht ganz groß: "Die 8-Bit-Version, von der man sagte, daß man sie nicht programmieren könne". Stimmt genau, denn die C 64-Umsetzung von "Terrorpods" hat mit dem 16-Bit-Vorbild nicht mehr viel zu tun. Sie ist ein lasches Actionspiel, das mit dem packenden Strategiespiel auf ST und Amiga nur noch den Namen gemeinsam hat. Oder anders ausgedrückt: Die Grafik hat man übernommen, die Spielidee aber total umgekrempelt. Anstelle von Taktieren, Handeln und Nachdenken fährt man jetzt nur noch öde in der Gegend rum, tankt hin und wieder auf und schießt mit Raketen auf die bösen Terrorpods. Gäh! Hier haben sich die Programmierer wirklich nicht mit Ruhm bekleckert. *bs*



POWER-Wertung: 32
C 64 (Amiga, Atari ST, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette)
Melbourne House/Psygnosis

Professional Skateboard Simulator (C 64)

Eine Simulation ist das nun wirklich nicht, aber trotzdem ein tolles Geschicklichkeitsspiel. Zweimal acht Strecken, jeweils eine in 3D und eine aus der Vogelperspektive, fordern die Geschicklichkeit aller Joystick-Schwinger. Auf den Strecken muß man abwechselnd Fahnen einsammeln oder durch Tore fahren. Dabei wird fließend in alle Richtungen gescrollt. Die Grafik ist überdurchschnittlich, die Musik sehr fetzig und der Schwierigkeitsgrad sehr hoch. Auch wenn sich von Strecke zu Strecke wenig ändert, bereit man doch kleine Pfennig, den man für dieses schwingvolle Billigspiel ausgegeben hat. *bs*



POWER-Wertung: 68
C 64 (Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Code Masters

Professional Ski Simulator (C 64)

Und noch ein Simulator, der keiner ist. Mit Mini-Sprites rutscht man eine 3D-Strecke herunter, die zeichnerisch gut getroffen ist. Der Sound ist in Ordnung, spielerisch tut sich hier aber wenig. Am meisten Spaß macht der "Professional Ski Simulator", wenn zwei Spieler gleichzeitig die Piste plätten. Kein Programm, das man unbedingt haben muß, aber für wenig Geld ein ganz nettes Spiel. *bs*



POWER-Wertung: 37
C 64 (CPC, Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Code Masters

Pulse Warrior (C 64)

Bei Billigspielen wird man meistens nicht gerade mit originellen Spielideen



POWER-Wertung: 64
C 64 (Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic

verwöhnt. Bei "Pulse Warrior" sieht das erfreulicherweise anders aus: Mit einem kleinen beweglichen Spiegel muß man Laserstrahlen ablenken, so daß sie in Verstärker laufen und schließlich als gebündelte Laserpower ein fieses Alien erlegen. Dabei sollte man vorsichtig sein, daß man keine Patrouillen-Aliens berührt oder zuviele Strahlen reflektiert. Beides führt zu einer ungemütlichen Explosion. 64 Sektoren sind zu räumen, bevor man seine Aufgabe als beendet ansehen kann.

Mit leicht abstrakter, aber schön anzusehender Grafik und einer guten Steuerung macht "Pulse Warrior" eine Zeitlang Spaß, wenn auch langfristig nicht allzuviel los ist. Das Spiel ist nicht sehr schwer und deshalb auch für Einsteiger geeignet. *bs*

Advanced Pinball Simulator (CPC)

Code Masters bringt ein weiteres Kapitel aus der allseits beliebten "Simulator"-Serie. Diesmal wird ein waschechter Flipper verhackstückt. Simuliert wird jedoch nicht übermäßig gut: Der Ball hopst etwas halbig über den Bildschirm. Auch die Maße



POWER-Wertung: 39
CPC (C 64, Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Code Masters

sind merkwürdig. Er ist übermäßig breit und würde wohl den Platz von drei Flippern brauchen. Grafik und Sound sind anständig, aber auf Dauer macht das Geflipper matt. Nett sind der Zwei-Spieler-Modus und die völlig überflüssige, aber unterhaltsame Hintergrund-Story. Man sollte gut abwägen, ob man lieber in der Kneipe nebenan 15mal "richtig" flippert, oder sich diesen Simulator kauft. *al*

Rockford (CPC)

Auch wenn's billig ist: läßt die Finger davon. Die Grafik der CPC-Version von "Rockford" ist fuzziig, die Sounds schlabbig und die Spielbarkeit läßt selbst alte "Boulder Dash"-Fans erschauern.

Den Vogel schießt das hypermiese Scrolling ab. Meistens rauscht die Spielfigur über den Rand hinaus, während sich der Bildschirm ein paar Pixel wegrückt. Während dieser Zeit fällt die Spielfigur mit Sicherheit einem Stein zum Opfer. "Rockford" gerät dadurch in den Dunstkreis schlimmster Unspielbarkeit. *al*

POWER-Wertung: 24
CPC (Amiga, Atari ST, Atari XL/XE, C 64, Spectrum)
15 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)
Mastertronic

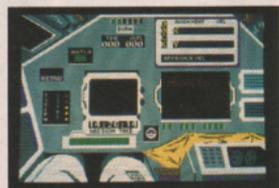
Space Quest II (MS-DOS)

Bei der amerikanischen Softwarefirma Sierra gibt es anscheinend ein ehernes Gesetz: Alles, was hinten "Quest" heißt, bekommt mindestens einen Nachfolger. Nach diversen "King's Quest"-Teilen und noch vor "Police Quest II" wurde der Nachfolger zum Science-fiction-Abenteuer "Space Quest" veröffentlicht. In der zweiten Folge greift der galaktische Bösewicht Sludge Vohaul zu seiner übelsten Waffe: Er will die Welt mit Versicherungs-Vertretern überschwemmen. Der Spieler versucht, mit einer Mischung aus Steuer-Präzision und Köpfchen den Bösen in seine Schranken zu treiben. Das Abenteuer-spiel ist nett aufgemacht, und ist für erfahrene Abenteurer mit Englischkenntnissen ein gut verdaulicher Happen. Das Programm läuft unter CGA (scheußlich) und EGA (annehmbar). Neben drei Disketten findet man ein ein witziges Comicbuch in der Packung. *al*

POWER-Wertung: 69
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
69 bis 79 Mark (Diskette) ★ Sierra

Apollo 18 (MS-DOS)

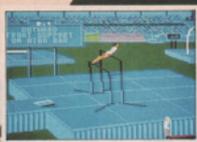
Hoppla ... hat da jemand den C 64-Emulator für MS-DOS-PCs entdeckt? Auf einem PC mit EGA-Karte sind Grafik und



POWER-Wertung: 43
MS-DOS (C 64)
39 Mark (Kassette),
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade

SPRINGBOARD DIVING (KUNSTSPRINGEN) – Ein kühler Kopf, totale Konzentration, Timing auf Bruchteile von Sekunden und ein nicht geringes Maß an künstlerischem Talent bestimmen die Punktzahl bei dem Versuch, den Sprung so perfekt wie menschlich möglich auszuführen.

CBM 64



CBM 64



UNEVEN PARALLEL BARS (STUFENBAREN) – Balance, Kraft und künstlerisches Talent sind die unerlässlichen Faktoren, die diesen Wettkampf vielleicht zum anspruchsvollsten, ausdrucksvollsten und aufregendsten des Kunstturnens machen.

IBM PC



HAMMER THROW (HAMMERWERFEN)

– Eine spektakuläre Prüfung menschlicher Leistungsfähigkeit. Man fühlt, wie sich beim Schleudern des Hammers jeder Muskel anspannt. Dann, wenn die Fliehkraft das Ruder übernimmt, gilt es, den besten Moment zur Freigabe ganz genau zu erwischen, um mit einem prachtvollen Wurf die begehrte Medaille zu erkämpfen!

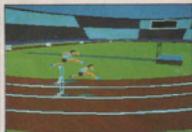
CBM 64



CBM 64

(HÜRDENLAUF) – Geschwindigkeit, Kraft, Rhythmus. Drei Voraussetzungen für einen Wettkampf, der zu den härtesten Laufdisziplinen gehört. Es gilt, schnell zu sein und seine Schritte exakt vorzuberechnen. Schon der kleinste Fehler, und nicht nur die Medaille ist verloren, sondern das Rennen ist gelaufen.

IBM PC



© 1988 Epyx Inc. Alle Rechte vorbehalten. Epyx ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nummer 11957/75.



Hergestellt und vertrieben mit Genehmigung der Epyx Inc. von U.S. GOLD Limited, 2/3 Hillford Way, Hillford, Birmingham, B6 7AX, England.

In diesen Wettkämpfen findet der Ehrgeiz von Sportlern aus aller Herren Länder seinen Höhepunkt. Denn hier hat sich die Sportereitere der Welt versammelt, um die einmalige Gelegenheit wahrzunehmen, im Kampf um die begehrtesten Titel seit Menschengedenken gegeneinander anzutreten. Nun bietet Epyx, einer der bekanntesten Hersteller von Computergames, Simulationspielen, auch Ihnen die Chance, sich in acht Disziplinen mit den Weltspitzen zu messen. Disziplinen, in denen Mut und Können bis an die Grenzen der Belastbarkeit getestet werden! Beweglichkeit und Schnelligkeit sind hier gefragt. Absolute Präzision und Nerven aus Stahl sind unabdingbar. Kraft, Durchhaltevermögen, künstlerische Fähigkeiten sowie hervorragende Körperbeherrschung sind Voraussetzung. Und vor allem braucht man den Willen und die Entschlossenheit, zu siegen!

- Acht harte Wettkämpfe
- Eröffnungs- und Abschluszeremonien
- Mehrere Spieler gegeneinander oder einer gegen den Computer
- Einzigartige "Ich"-Perspektive, mit der man die eigene Leistung beurteilen kann

EPYX

LES

TM



ARCHERY (BOGENSCHESSEN) – Ein starker und ruhiger Arm und ein scharfes Auge sind für den Erfolg in diesem Wettkampf, der im wesentlichen jahrhundertalte Techniken mit der Technologie des 20. Jahrhunderts verbindet, unabdingbar.



RINGS (RINGE) – Ein Turnwettkampf, der die Körperbeherrschung am anspruchsvollsten Turngerät, das je entworfen wurde, auf die Probe stellt. Beweglichkeit, fließender Bewegungsablauf, statische Kraft und Kraft in der Bewegung machen das Ringturnen zu einer einzigartigen Gymnastikübung für Männer. Hier werden die allerhöchsten, Anforderungen gestellt.



POLE VAULT (STABHOCHSPRUNG) – Ein Wettkampf, der sowohl Können als auch Mut erfordert! Das Beschleunigen auf der Anlaufbahn, das Aufsetzen des Stabs und der Schwung in die Höhe – allein auf Kraft und Technik kommt es an, wenn sich der Körper streckt in dem dramatischen Versuch, das fast Unmögliche zu vollbringen und die Stange nicht zu streifen!



VELODROME SPRINT CYCLING (VELODROM-RADRENNEN) – Ein harter körperlicher und psychischer Kampf, in dem es auf die Fähigkeit, den Gegner zu überlisten und die Kraft, die Ziellinie vor ihm zu erreichen, in fast gleichem Maße ankommt.



„Die acht Disziplinen und die Präsentation machen einen sehr professionellen Eindruck. Für Freunde von Sportspielen ist 'Summer Edition' ein klares Muß. Die Steuerung ist ausgefeilt und anspruchsvoll; die Sportarten verlangen neben Geschick auch ein wenig taktisches Gespür.“
– Power Play

Verfügbar für:
CBM 64/128 • IBMKompatible

Bald Verfügbar:
Amiga • Atari ST • Schneider CPC • Spectrum 48/128K, +2, +3

Erfolgreiche Softwarehäuser erkennt man meist daran, daß sie sehr viele Spiele auf den Markt bringen, Spielhallen-Automaten umsetzen und auf Ausstellungen mit besonders großen Ständen protzen. Thalamus ist da ganz anders: In drei Jahren erschienen von dieser Firma nur sechs Spiele, keines davon hat was mit einem Automaten zu tun und auf Ausstellungen, wie beispielsweise der PC-Show in London, begnügt man sich mit wenigen Quadratmetern.

Trotzdem hat Thalamus unter Spiele-Freaks einen guten Ruf. "Delta" und "Quedex" standen vor knapp zwei Jahren ganz oben auf der Beliebtheits-Skala, heute sorgen "Hawkeye" und "Armalyte" für viel Wir-

Paul Cooper, ehemals bei "Electric Dreams" und "Micro-pool", und regelte über ein Jahr lang ganz alleine die Geschäfte von Thalamus.

In dieser Zeit kam Thalamus auch mit einem einzigen Programmierer aus: dem Finnen Stavros Fasoulas. Stavros hatte ein Actionspiel namens "Sanxion" geschrieben und sich im Sommer 1986 an die Redakteure von Newsfield gewandt, damit diese ihm bei der Wahl eines Softwarehauses helfen könnten — genau an dem Tag, an dem man bei Newsfield die Gründung von Thalamus beschlossen hatte. Stavros vertraute auf das Know-how der Newsfield-Leute und nahm deren Angebot gleich an. Nach "Sanxion" kamen "Delta" und "Quedex", die Stavros ebenfalls im Alleingang programmierte.

stieß Paul auf die "Boys Without Brains", die gerade mit "Hawkeye" begonnen hatten.

Paul kam mit dem Chef von Cyberdyne Systems, John Harries, so gut aus, daß er ihn als Technischen Leiter von Thalamus einstellte. John wechselte Anfang 1988 zu Thalamus, als er das Grundgerüst für Armalyte beendet hatte (Scrolling, Sprite-Routinen etc.), so daß sich der Rest des Teams auf das eigentliche Spiel stürzen konnte. John ist stolz auf seine Routinen: "Armalyte" verwalte bis zu 160 Schüsse gleichzeitig, komplett mit Kollisionsabfrage. Das gab es bisher noch nie.

Das jüngste Mitglied des Thalamus-Trios ist Rob Stevens, genannt der "Axt-Schwinger", weil er vorher für Palace "Barbarian II" programmiert hatte. Er arbeitet ge-

"The Search for Sharia" (Amiga, ST) wird Thalamus erstes Grafik-Adventure. "Bamboo" (C 64, Amiga, ST) ist das neue Spiel von den Boys without Brains. "Xendormo" (Amiga, ST) wird ein Plattform-Actionspiel und "HEL" (C 64) soll ein "klassisches" Actionspiel nach Art von "Scramble" und "Nemesis" werden. Dazu kommen Umsetzungen der Titel "Sanxion", "Quedex", "Hunter's Moon", "Hawkeye" und "Armalyte" für Amiga, Atari ST und Spectrum.

Das Erfolgsrezept von Thalamus kann Paul Cooper in wenigen Worten zusammenfassen: "Weniger Produkte machen, dafür mehr Zeit lassen". So manches Spiel von Thalamus wurde mehrere Monate lang getestet und immer wieder leicht geändert, bis es endlich auf den Markt kam. In dieser langen Testphase wird das Programm auf hohen Spielplatz und ausgeglichene Schwierigkeitsgrad getrimmt. Paul: "Es kann über ein Jahr dauern, bis eines unserer Spiele ganz fertig ist. Andere Softwarehäuser lassen sich einfach nicht soviel Zeit. Wir haben auch den Mut, etwas in den Papierkorb zu werfen, wenn wir nicht zufrieden sind."

Kann man sich so lange Entwicklungszeiten überhaupt finanziell leisten? Paul meint dazu: "So teuer ist das gar nicht. Wir zahlen den Programmierern weniger Vorschub, geben ihnen aber eine hohe Gewinnbeteiligung. Unsere Programmierer haben also hohes Interesse, einen Hit abzuliefern, weil sie dann viel mehr verdienen. Es gibt Softwarefirmen, die den Programmierern sehr viel im voraus zahlen, egal, welche Qualität abgeliefert wird. Das sieht man dann am fertigen Produkt."

Paul schließt nicht aus, daß Thalamus eines Tages einen Spielautomaten umsetzen wird. "Bisher wurden Automaten-Lizenzen immer an den Meistbietenden vergeben; da blieb den Softwarefirmen nicht viel Geld übrig, um nachher die Programmierer zu finanzieren. Aber inzwischen sind einige Automaten-Firmen daran interessiert, daß die Qualität der Heimcomputer-Umsetzungen steigt. Das heißt, daß vielleicht schon bald der Preiskrieg um Automaten aufhört. Wir stehen schon mit einigen Herstellern in Verhandlungen. Konkretes wird man aber erst Ende 1989 sagen können."

Das Thalamus-Trio

Falls Ihnen das Wort bekannt vorkommt: der "Thalamus" ist laut Duden

ein Teil des menschlichen Zwischenhirns — und gleichzeitig der Name eines Softwarehauses, das seit zwei Jahren tolle Actionspiele produziert.



Paul Cooper: "Wir lassen uns viele Monate Zeit, um jedes einzelne Spiel durchzutesten."



John Harries: "160 Schüsse gleichzeitig bei 'Armalyte' — das soll uns einer nachmachen."



Rob Stevens: "Nach 'Barbarian II' versuche ich mein Glück mit schneller 3D-Grafik für den C 64."

bel. Deswegen verschlug es Boris Schneider für einen Tag ins englische Aldermaston (liegt zwischen Oxford und London), wo er Thalamus auf die Finger sah und sich über die neuen Projekte informierte.

1986 wurde Thalamus vom englischen Zeitschriftenverlag Newsfield ("Zzap 64", "Games Machine") als unabhängige Softwarefirma gegründet. Gary Liddon und Andrew Wright leiteten die Firma einige Monate lang, um dann neue Wege zu gehen. Als neuer Chef kam

Paul suchte in der Zwischenzeit nach weiteren Programmierern, denn er wußte, daß Stavros kurz nach der Fertigstellung von Quedex für 15 Monate ausfallen würde: das finnische Militär zog ihn zum Wehrdienst ein. Dank Thalamus' gutem Ruf wurde Paul sehr schnell fündig. Der Engländer Martin Walker entwickelte für ihn "Hunter's Moon", ein englisches Programmiererteam namens "Cyberdyne" arbeitete an einem Actionspiel namens "Armalyte" und in Holland

rade an der ehrgeizigen Aufgabe, ein schnelles 3D-Spiel für den C 64 zu produzieren.

Inzwischen kann sich Thalamus über Programmierermangel nicht beklagen. John Harries: "Auf der PC-Show haben uns etwa hundert Programmierer angesprochen. Darunter war allerdings fast niemand, von dem wir glaubten, daß er unseren Qualitäts-Ansprüchen genügt."

Dennoch werden nächstes Jahr mindestens vier neue Thalamus-Spiele erscheinen.

Action . . . Simulationen . . . Abenteurer . . .

**Großer
Electronic Arts
Wettbewerb:**
Okt./Nov. 1988

Fragen Sie Ihrem
Fachhändler

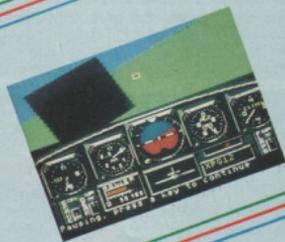
SKATE OR DIE.

"Ein Spiel ohne Makel, eine Animation weich wie Seide, ein brillanter Titeltune und einfach genug, um sofort drauflos zu spielen. Ohne Zweifel eine hervorragende Sport-Simulation."
ZZAP (Zzap Sizzler).



CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER.

"Die Vielseitigkeit und Abwechslung machen für mich den AFT zur Top-Simulation des Jahres."
POWERPLAY 1/88



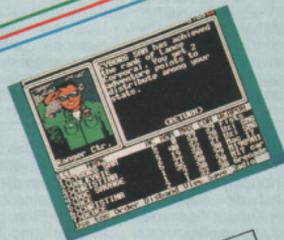
THE BARD'S TALE III.

"Ein Ereignis, das von vielen Rollenspielfans schon sehnsüchtig herbeigefiebert wurde!"
ASM 8 + 9/88



WASTELAND.

"Wasteland ist ein Programm für Rollenspiel-Feinschmecker, das auch Adventure-Fans gefallen dürfte."
POWERPLAY 6/88.



■ XTRAVAGANT!
● ORIGINALGETREU!
▲ UFRÉGEND!

ECA
ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software

Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für fast alle Formate her. Die Electronic Arts Produkte werden von RUSHWARE vertrieben. Mitvertrieb: MICROHÄNDLER. Schweiz: THALI AG. Österreich: KARASOFT.

Electronic Arts

Sensation:

Japan-Adapter für Nintendo

Ausländische Module laufen normalerweise nicht auf deutschen Nintendo-Grundgeräten. Doch mit einem neuen Adapter kann man einen großen Teil der japanischen Cartridges verwenden.

Nintendo-Besitzer dürfen sich auf ein verspieltes Weihnachten freuen. Zwar erscheinen dieses Jahr wahrscheinlich keine deutschen Module mehr für das

Zudem muß man sich mit japanischen Anleitungen und manchmal sogar japanischen Texten auf dem Bildschirm abfinden. Alle in dieser **POWER PLAY** getesteten Nintendo-Mo-



Der Japan-Adapter und ein angestöpseltes japanisches Modul sind genau so groß wie ein "normales" deutsches Cartridge

Nintendo Entertainment System, dafür gibt einen Adapter, mit dem etliche japanische Nintendo-Module auf deutschen Grundgeräten laufen. Dummerweise treten bei manchen Spielen wie zum Beispiel "Salamander" NTSC-Probleme auf (einige Programme lassen sich gar nicht starten, bei anderen ist das Bild verzerrt).

dule laufen nur in Verbindung mit dem Adapter.

Die negative Überraschung ist der ziemlich hohe Preis von zirka 90 Mark. Der Adapter und dazu passende japanische Module werden vom Computertshop/Gamesworld in München angeboten. Die importierten Japan-Module kosten jeweils zirka 100 Mark. mg

Japan-News

Unser Korrespondent Mike George hat die allerletzten Computer- und Videospiel-Neuheiten aus Japan zusammengetragen. Ob und wann die hier erwähnten Computer und Spiele in Deutschland veröffentlicht werden, weiß im Moment niemand.

— Vor kurzem wurde mit dem X68000 von Sharp ein neues Computer-System vorgestellt, das mit sagenhaften technischen Daten aufwartet. 65536 Farben, Stereo-FM-Sound und eine Auflösung von bis zu 1024 x 1024 Pixel sprechen für sich. In der Minimal-Ausstattung (also ohne Festplatte und Moni-

tor) kostet das Gerät mit eingebauter Textverarbeitung umgerechnet um die 2000 Mark. An Spielen sind bereits "Dragon Spirit", "Top Speed", "Salamander" und "Arkanoid 2" erhältlich. Unterschiede zu den Automaten-Vorbildern soll es keine geben.

— Noch vor Weihnachten kommt in Japan das neue Videospiel-System von Sega auf den Markt. Es heißt "16-Bit-Mega Drive" und sieht einem CD-Spieler verfilixt ähnlich. Für Prozessor-Power sorgen ein Z80 und ein 68000. Weiterhin bietet es 512 Farben, von denen bis zu 64 gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind. Die Auflösung beträgt 320 x

224 Pixel und bis zu 2048 Sprites können dargestellt werden. Laut japanischen Fachzeitschriften sind die Sound-Fähigkeiten der neuen Sega-Konsole überragend. An Spielen sind momentan "Super Thunderblade", "Space Harrier II" und "Altered Beast" erhältlich. Mit Hilfe eines Adapters laufen auch die Module für das Sega Master System. Die obligatorischen Joypads bieten diesmal sogar drei Feuerknöpfe. An Zusatz-Hardware wird es unter anderem ein 3½-Zoll-Laufwerk geben.

— Im Frühjahr '89 stellt Nintendo seine neue Videospiel-Konsole vor. Alle Module für das alte Nintendo-System sollen darauf laufen. Als Prozessor dient der 65816, die 16-Bit-Version der 6502. Das Motto bei der Software lautet: Klasse statt Masse.

— Die japanische Firma Sunsoft hat von Sega die Rechte erworben, die Sega-Spielhallen-Hits für das Nintendo Entertainment System umzusetzen. "Alien Syndrome" und "Fantasy Zone" sind soeben erschienen.

— aktuelle japanische Videospiele-Charts:

1. Y's (Victor)
2. Dragon Ball (Bandai)
3. Famicom Wars (Nintendo)
4. High School Dodge Ball (Tecmo)
5. Soccer League Winners Cup (Data East)

— Das Sega Master System verliert in Japan weiter an Bo-

Ein Joystick für alle Fälle

Sega-, Nintendo- und Computer-Freaks aufgepaßt. Der CWM-Versand in Vienenburg bietet mit dem Freedom Stick von Camerica einen Luxus-Joystick an, der dank mehrerer Stecker sowohl für das Sega- und Nintendo-Videospiel als auch für alle gängigen Computer geeignet ist. Doch damit nicht genug der Besonderheiten: Zudem arbeitet er auf Infrarot-Basis. Kabelgewirr gehört ab sofort der Vergangenheit an.

Vom Design und den Features her ähnelt der Joystick dem NES Advantage, den wir in der letzten Ausgabe vorgestellt haben. Neben dem Joystick, den beiden Feuerknöpfen und den Select- und Start-Tastern (speziell für Nintendo) wird außerdem Dauerfeuer und Spielerumschaltung geboten (das Umstöpseln der Stecker entfällt somit). Mit dem Dauerfeuer waren wir allerdings nicht ganz zufrieden. Erstens ist es nicht stufenlos regelbar, und zweitens gibt es nur einen Schalter für beide Feuerknöpfe. Der Joystick arbeitet mit Mikroschaltern, ist allerdings ziemlich schwergängig. Um ihn in eine Richtung zu drücken, braucht es einen ordentlichen Kraftaufwand.

Insgesamt macht das Joystick keinen so robusten Eindruck wie der NES-Advantage.



Der "Freedom Stick" paßt sowohl an die Sega- und Nintendo-Konsolen als auch an alle gängigen Computer-Systeme

den. Zudem läßt die Qualität mancher neuen Spiele nach Meinung der Fachpresse zu wünschen übrig. "R-Type" für Sega (soll in Deutschland Anfang '89 erscheinen) schnitt im Test zum Beispiel ziemlich schlecht ab. M. George/mg

Wer sowohl das Sega- als auch das Nintendo-System zu Hause hat, schlägt mit diesem Joystick zwei Fliegen mit einer Klappe. Der Freedom Stick kostet zirka 120 Mark und ist damit etwa so teuer wie der NES-Advantage. mg

Track & Field II

Nintendo Entertainment System + Japan-Adapter
zirka 100 Mark (Modul) * Konami

Grafik	72	
Sound	74	
Power-Wertung	72	

Die Olympischen Spiele sind zwar schon vorbei, doch die Welle der Sport-Simulationen ist noch nicht versandet. Für Nintendo-Besitzer kommt von Konami "Track & Field II", das gleich 15

Disziplinen zu bieten hat. In folgenden Sportarten werden von Euch Höchstleistungen gefordert: Fechten, Dreisprung, Schwimmen, Turmspringen, Tontaubenschießen, Hammerwerfen, Taekwando,



Kräftige Männer, viel Muskeln und ein Kampf im Zeigefinger

Stabhochsprung, Kanuslalom, Bogenschießen, Hindernislauf, Drachensegeln, Armdrücken, Reckturnen und Pistolenschießen. Bei vielen Disziplinen läuft es darauf hinaus, daß man durch schnelles Feuerknopfdrücken Tempo macht. Meistens muß dann zum richtigen Zeitpunkt der zweite Feuerknopf gedrückt werden, um eine bestimmte Handlung auszulösen. Bei anderen Sportarten wie Tontaubenschießen oder Turmspringen kommt es auf schnelle Reaktionen an. Schließlich ist

auch Geschicklichkeit und ein Schuß Taktik bei manchen Disziplinen gefragt (zum Beispiel beim Bogenschießen).

Bis auf drei Sportarten dürfen bei Track & Field II zwei Spieler nur hintereinander antreten. Um für den großen Olympischen Wettkampf gerüstet zu sein, kann man bis auf wenige Ausnahmen jede Disziplin anwählen. Das Training ist auch bitter nötig, denn im Wettkampf werden hohe Anforderungen gestellt. Wer die geforderten Leistungen nicht erzielt, darf nicht weitermachen. *mg*



Den goldenen Feuerknopf für besonders innovatives Spieldesign bekommt Konami für Track & Field II zwar nicht, aber eine schöne Sportspiel-Sammlung ist dieses Modul allemal. Wenn auch ein paar Disziplinen wie Fechten oder Stabhochsprung recht lasch sind, so gleichen das die anderen leicht wieder aus. Die Mischung aus sturen Feuerknopf-Dauerdrücken und Geschicklichkeits-Disziplinen ist ausgesprochen lecker. Für einen zusätzlichen Motivationsschub sorgt der Olympia-Modus, der ein ganz schön harter Brocken ist. Nicht umsonst bekommt man nach einigen geschafften Disziplinen ein Paßwort, so daß man nicht immer wieder von vorne beginnen muß. Die Aufmachung ist überhaupt recht edel. Anfangen von der guten Grafik bis hin zur tollen Sprachausgabe. Kommandos wie "On your marks" oder "Qualified" sind gut verständlich (zum Glück in Englisch und nicht in Japanisch).

Contra

Nintendo Entertainment System + Japan-Adapter
zirka 100 Mark (Modul) * Konami

Grafik	84	
Sound	72	
Power-Wertung	88	

Rauchende Maschinengewehre, überhitze Laser, knallharte Action — in "Contra" geht's nicht gerade zimperlich zu. Wie in dem gleichnamigen Spielautomaten ballern sich ein oder zwei

Spieler den Weg durch Dschungel, Tunnel und ewiges Eis.

In vier der sechs Levels laufen Sie eine scrollende Landschaft entlang. Dabei schießen die Superhelden massig Au-



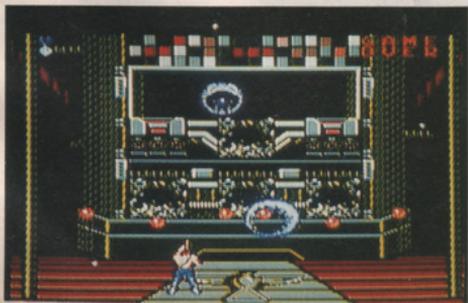
Bis vor kurzem gab es in Deutschland kein gutes Ballerspiel für das Nintendo — das ist jetzt vorbei. Obwohl das Spielprinzip von Contra nicht gerade taufürlich ist, macht es einen Heidenspaß. Vor allem zu zweit ist die Hölle los. Das Spiel wird mit zwei Spielern nicht etwa einfacher, sondern eher etwas hektischer. Wenn der andere alle Leben verloren hat, kann er seinem Mitspieler ein Leben abzwacken.

Vom verschnitten Planeten über einen durchwachsenen Dschungel bis zum sauberen 3D-Effekt bekommt man einige grafische Leckerbissen geboten. Die sechs großen Levels bieten genügend Spielspaß für lange, heiße Joypad-Sessions. Fazit: Ein Contra gehört in jeden Haushalt. Mein Nintendo wird auf jeden Fall in nächster Zeit damit bestückt.

berirdische und deren Einrichtungen ab, weichen Schüssen aus und springen von engen Plattformen. Alle Nase lang fallen eingepackte Extras vom Himmel, die man erst aufschließen muß, bevor man sie benutzen kann. Im "Extrawaffen-Geschenk-Set" findet man feine Sachen wie Flammenwerfer, Laser, Dreierschuß und Schnellfeuerkanonen.

Zwei weitere Level entpuppen sich als müffige Tunnelsysteme. Wie beim Scheiben-

schießen lümmelt Ihre Spielfigur an einer Barriere und ballert an die hintere Wand. Erst muß man eine besonders gekennzeichnete Stelle treffen, um einen Raum weiterzukommen. Damit das nicht zu einfach wird, schießen die bösen Jungs zurück. Und da jede anständige Invasion mindestens einen miesgelaunten Obermott zu bieten hat, muß man am Ende jedes Levels gegen eine waffenstarrende Festung antreten. Erfreulicherweise darf man dreimal in dem Level weiterspielen, in dem man seinen Ballermann verloren hat. *al*



◀ Kein Supermann ohne einen Superballermann

CAVEMAN UGH-LYMPICS™

Großer Electronic Arts Wettbewerb:
Oktober/November '88
Erkundigen Sie sich bei
Ihrem Fachhändler

«ELECTRONIC ARTS hat mit CAVEMAN UGH...LYMPICS einen echten Schmunzel-Hit gelandet. Es ist auf dem besten Weg, sich einen Ehrenplatz in der Software-Geschichte zu sichern!»

Manfred Kleimann, ASM



Screen shots represent C64 disk version.

Electronic Arts stellt Unterhaltungssoftware für alle
Formate her.
Die Electronic Arts Produkte werden von RUSHWARE
vertrieben.
Mitvertrieb: MICROHÄNDLER, Schweiz: THALI AG,
Österreich: KARASOFT.

ELECTRONIC ARTS
HALL OF MOUNTAIN KINGDOMS

ELECTRONIC ARTS™

World Court Tennis

PC-Engine
89 Mark (Modul) * Namcot

Grafik	71	
Sound	65	
Power-Wertung	90	



Ich habe beim Video-Spielen schon lange nicht mehr so herzlich gelacht, geflucht, gezitert, gehofft, gebangt und aufs Joypad gebissen und wie bei den unzähligen Partien Tennis. Heinrich und ich liefern uns inzwischen Ballwechsel, bei denen selbst Ivan Lendl staunen würde. Die Idee mit den "echten" Tennis-Spielern zur Auswahl ist schlichtweg genial. Zumal sie sich wirklich an den menschlichen Vorbildern orientieren (Conners hält den Schläger in der linken Hand und Becker hechelt sich öfters als alle anderen am Netz). Ob auf Gras, Sand oder Hartplatz — diese Tennis-Simulation ist eine Wucht. Das Prachtstück ist die Steuerung: für Anfänger schnell erlernbar und für Profis noch eine Herausforderung. Was dem Nintendo-Besitzer sein "Ice Hockey", ist dem PC-Engine-Freak dieses Tennis.

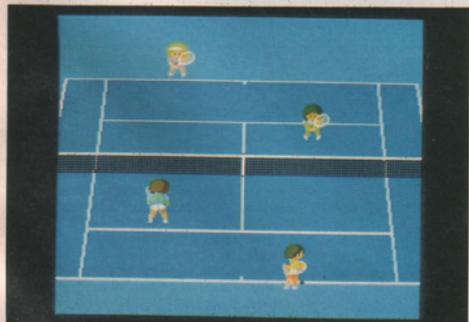
Für die PC-Engine gibt es in erster Linie geradlinige Actionspiele. Liebhaber von Sport-Simulationen kamen bislang etwas zu kurz. "World Court Tennis" schafft endlich Abhilfe. Die erste Tennis-Simulation für die PC-Engine hat einige interessante spielerische Neuheiten zu bieten.

Schon nach dem ersten Ballwechsel fällt das Scrolling in alle Richtungen auf. Der Platz ist nie komplett auf dem Bildschirm zu sehen. Zuvor sucht man sich einen der zwölf besten Herren oder eine der sechs besten Damen in der Welt als Computer-Gegner und als eigenen Spieler aus (jeder Tennis-Crack hat wie in Wirklichkeit andere Stärken und Schwächen).

Sowohl beim Aufschlag als auch im Spiel kann man den Ball exakt an die gewünschte

Stelle plazieren. Mit Hilfe der beiden Feuerknöpfe sind alle Schlagvarianten ausführbar. Ein gefühlvoller Stop, eine peitschende Vorhand cross übers Feld, ein kräftiger Schmetterball, ein gut getimter Return oder ein Lob sind schon nach kurzer Spielzeit kein Problem mehr. Wie präzise der Ball ins gegnerische Feld kommt (oder an der Netzkannte hängenbleibt), hängt ausschließlich vom Timing beim Schlag und schnellen Reaktionen ab.

Wer den Fünf-Spieler-Adapter für die PC-Engine nicht hat, der kann nur im Einzel gegen den Computer antreten. Mit dem Adapter sind dann auch Partien gegen menschliche Gegner möglich (zu zweit gegeneinander oder Doppel-Matches). Im Doppel können sogar bis zu vier Personen gleichzeitig spielen. *mg*



Spiel, Satz und Sieg für diese fantastische Tennis-Simulation

spielbrett



Gamesware

Besuchen Sie unsere Berliner
Spiel-Softwareabteilung:
Ku-damm 195,1/15, 8825915

Seit nun mehr 5 Jahren können wir uns als einen der größten Versender auf dem Brett-Spiel-Sektor bezeichnen. Nach einer Programmverweigerung um das Thema "Spiele auf dem Computer" wollen wir nun an eine neue Interessentenschnittstelle herantreten. Da wir selber begeisterte Spiele-Fans sind, kennen wir die Probleme, die aus einer reinen Anzeigenwerbung in Listenform entstehen. Man liebt Hunderte von Titeln und hat, trotz vorhergehender Information durch Fachjournale keine Ahnung um was es bei dem Artikel geht. Jetzt wird es anders! Gegen DM 5,- in Briefmarken erhalten Sie völlig unverbindlich unseren 100 seitigen Computer- und Brettspielkatalog (Bitte geben Sie Ihr System mit an: Atari ST, Amiga, C64/128 oder IBM und compatible). Von nun an erhalten Sie automatisch die neuesten Infos über die neuesten Computerspiele frei Haus. Bei einer Bestellung der hier aufgeführten Artikel erhalten Sie den Katalog natürlich kostenlos zugeschickt.



Off Shore Warrior
IBM 0515 79,90
AST 1022 59,90
AMI 2034 79,90

Jinks
AST 1025 59,90
C64 1527 49,95
AMI 0327 59,90

Armageddon Man
IBM 0286 69,90
AST 0075 69,90

C64 0285 49,95
AMI 0037 69,90

Daley Thompson's Olympic Challenge
IBM 0509 84,90
AST 1014 64,90
C64 1520 49,95
AMI 2019 64,90

Ultima 5
IBM 0343 89,90
C64 0344 79,90

Bitte fügen Sie Ihrer Bestellung einen Euro-Scheck oder einen Überweisungsbeleg bei.
Kto.474663-109 / Postgiro Bl.n.W.10010010

spielbrett - Versand
Postfach 610246
Körtrstr.10
1000 Berlin 61
oder einfach per Telefon
Tel.:030 / 6 93 39 39

Hast Du das Zeug zum Spiele-Redakteur?



Begeistern Dich Computerspiele?



Machst Du gerne mal Überstunden?

Wenn Du diese vier Fragen ruhigen Gewissens mit einem lauten, donnernden »Ja!« beantworten kannst, dann bist Du vielleicht genau derjenige, den wir suchen! Zur Verstärkung unserer Spiele-Redaktion, die Power Play und Happy-Computer betreut, suchen wir einen jungen

Mann oder eine junge Frau, der/die bei uns als Redakteur arbeiten will.

Unser Wütschkandidat muß kein gelernter Journalist oder Diplom-Informatiker sein, sollte aber eine abgeschlossene Schulausbildung, gute Englischkenntnisse und eine flotte Schreibe haben. Außerdem kennt er sich gut mit Spielen und Computern im allgemeinen aus und ist volljährig. Doch Vorsicht, bei unserem Job wird nicht nur Tag und Nacht gespielt. Für das Artikelschreiben, Recherchieren und die Kontaktpflege muß man viel Zeit investieren.

Wir verlangen einiges, doch wir haben auch viel zu bieten: Nette, leicht verrückte Kollegen, eine sehr angenehme Arbeitsatmosphäre, einen gesicherten Arbeitsplatz bei einem großen Fachverlag und gute Sozialleistungen. Ein Joystick wird gestellt.

Schick' uns doch heute noch Deine Bewerbungsunterlagen. Ein tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, ein Bild und eine Artikel-Kostprobe sollten nicht fehlen. Hier unsere Anschrift:

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



Hast Du Spaß am Schreiben?

Traust Du Dich, mit diesen Leuten zu arbeiten?



Oft kopiert — nie erreicht. "Leaderboard" ist unbestritten die beste Golf-Simulation, die bis heute für Computer oder Videospiele-Systeme erschienen ist. Als das Programm 1986 zunächst für den C 64 erschien, waren Fachzeitschriften und Spiele-Freaks gleichermaßen begeistert. Die Programmierer Roger und Bruce Carver von Access Software lieferten mit Leaderboard ein Meisterwerk ab. Die Kombination aus realistischer Simulation und spannender Action ist den beiden Teufelskerlen auf Anhieb gelungen.

Bei Leaderboard können bis zu vier Golfer gleichzeitig antreten. Bevor man auf das erste Loch losgelassen wird, müssen noch einige Formalitäten erledigt werden. Zunächst tippt jeder Teilnehmer seinen Namen ein und wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden. Je nach eigener Spielstärke entscheidet man sich für

Leaderboard

Sportspiel-Fans aufgepaßt: Eine Sammlung aller "Leaderboard"-Programme gibt es für viele Computer jetzt zum Sonderpreis.



Das nötige Zubehör für erfolgreiches Golfen wird mitgeliefert

auf Grafik und Sound mit den 16-Bit-Versionen von Leaderboard identisch. Die Krönung war schließlich "World Class Leaderboard" für den C 64, das zusätzlich einen Bahneneditor bot.

Wer Leaderboard noch nicht hat, der kann sich dieses Prachtspiel zur Zeit für wenig Geld zulegen. Vor kurzem wurde eine Compilation für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum veröffentlicht, auf der alle Leaderboard-Programme enthalten sind, die für den jeweiligen Computer verkauft wurden. Für Amiga und Atari ST sind das Leaderboard und Leaderboard Tournament (vier neue Kurse). Für CPC und Spectrum gibt's zusätzlich noch Leaderboard Executive Edition. Die C 64-Besitzer bekommen am meisten für ihr Geld. World Class Leaderboard ist nämlich im Moment nur für diesen Computer erhältlich. Damit sich der Kauf auch für Personen lohnt, die



Leaderboard: ein Sportspiel par excellence (C 64)

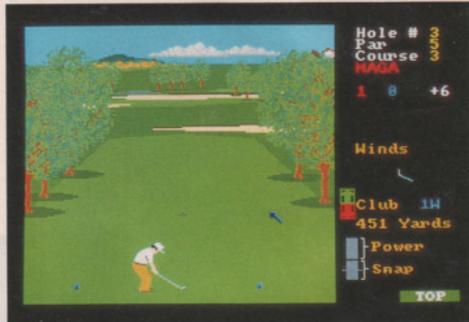
"Novice", "Amateur" oder "Professional". Während bei "Novice" der Wind keinen Einfluß auf die Flugbahn des Balles hat, spielt er bei "Amateur" und "Professional" eine mehr oder weniger starke Rolle.

Es gibt vier Kurse mit je 18 Bahnen. Wie viele Sie davon am Stück spielen wollen, hängt von Ihnen ab. Die Reihenfolge der Kurse dürfen Sie ebenfalls selber festlegen. Danach geht's endlich los. Mit 14 Schlägern im Gepäck wird Loch 1 in Angriff genommen.

Auf dem Bildschirm sieht man im Vordergrund den Golfer. Die Bahn wird in übersichtlicher, perspektivischer 3D-Grafik dargestellt. Der Bild-

schirmaufbau ist bei den 16-Bit-Versionen natürlich deutlich schneller als bei den 8-Bit-Varianten. Jedesmal wenn ein Schlag ausgeführt wurde, errechnet das Programm erneut die Position des Balles und zeigt die Grafik vom neuen Abschlagsort aus. Außerdem wird man ständig über die Windrichtungen informiert und sieht, wie weit der Ball noch vom Loch entfernt ist.

Neben der tollen 3D-Grafik wurde Leaderboard vor allem durch die unkomplizierte aber präzise Steuerung berühmt. Mit einem Fadenkreuz markieren Sie, in welche Richtung der Ball fliegen soll. Je länger Sie anschließend den Feuerknopf



Flottes 3D, schöne Grafik und pfundweise Spielwitz (Amiga)

gedrückt halten, desto fester der Schlag. Auf dem "Amateur"- und "Professional"-Level kann man den Ball noch zusätzlich anschneiden.

Anfangs gab es Leaderboard nur für den C 64. Umsetzungen für Atari XL/XE, CPC und Spectrum wurden bald nachgereicht. Etwas später folgten verbesserte Versionen für Amiga und Atari ST. Hier bestehen die Golfplätze nicht nur aus Rasen und Gewässern, sondern es sind auch Bäume und Sandbunker vorhanden. Darauf mußten die C 64-, CPC- und Spectrum-Besitzer aber nicht lange verzichten. "Leaderboard Executive Edition" für die 8-Bit-Computer war bis

schon eine der zahlreichen Leaderboard-Versionen zu Hause haben, liegen in der Packung einige nützliche Extras. Die Auflistung der Maximal-Weiten der einzelnen Schläger erspart in Zukunft so manchen Fehlschlag. Auch das Fallblatt mit den maßstabsgetreuen Zeichnungen der Bahnen ist sehr hilfreich.

Jeder, der Sportspleiße mag und noch kein Leaderboard-Programm hat, der sollte sich dieses Angebot nicht entgehen lassen. 39 Mark auf Kasette beziehungsweise 49 bis 79 Mark auf Diskette (je nach Computer-System) ist die Leaderboard-Zusammenstellung auf jeden Fall wert. mg

HITVERDÄCHTIG oder bereits Hits???

Der Hit ROGER RABBIT

C 64/128	DM 39,-
Amiga	DM 59,-
IBM + komp.	DM 59,-

Der Hit DSCHUNGBUCH

CPC	DM 42,-
Amiga/Atari ST	DM 59,-
IBM + komp.	DM 49,90

Der Hit D.T. OLYMPIC CHALLENGE

C 64/128	DM 39,50
Amiga/IBM + komp.	DM 62,50
Atari ST	DM 54,50

C 64/128

WARLOCK 39,90 / LEBEN UND STERBEN LASSEN 39,90 / OVERLANDER 37,- / FOOTBALL MANAGER II 37,50 / ACE II 31,90 / BIONIC COMMANDO 38,50 / SUMMER OLYMPIAD 38,50 / MICKEY MOUSE 38,50 / BARDS TALE III 49,90 / VINDICATOR 39,90 / FISTS'n THROTTLES 39,90 / F. B. BIG BOX 39,90 / TRIVIAL PURSUIT 49,90 / FERNANDEZ MUST DIE 34,- / CAPTAIN BLOOD 39,- / LANCELOT 37,50 / HAWKEYE 39,50 / SUPERSKILLS 39,- / NINETEEN 39,50 / MANIC MANSION 37,50 / NIGHT RAIDER 46,50 / SALAMANDER 35,50 / Unbedingt vorbestellen: MICROPROSE SOCCER / RETURN OF JEDI

Amiga/Atari ST/PC

STARGLIDER II 69,90 / OVERLANDER 52,50 / CAPTAIN BLOOD 59,90 / FREEDOM 54,- / GARFIELD 67,- / TRIPLE POWER 54,- / EMANUELLE 53,- / LEBEN UND STERBEN LASSEN 53,- / WANTED 49,90 / SKY CHASE 54,- / IMP. MISSION II 49,50 / 20000 MEILEN u. d. MEER 59,- / NEBULUS 52,-

POWER-PLAY-Leser erhalten unseren SUPER-KATALOG mit Top-Videofilmen und Spitzen-Computerprogrammen **kostenlos** auf Anforderung ins Haus.

NEU: 24-Std.-Service. Auftragsannahme rund um die Uhr (bis Weihnachten).

PHOENIX für C 64 DM 95,- (D) für C 128 DM 95,- (D) MacroDat C 64/128 DM 38,- MacroText C 64/128 DM 38,-

Ihr SOFTWARE-VERSAND **WESP MAGIC LTD.** POSTFACH 1302, 7332 EISLINGEN-FILS, Tel. 0 7161/83381

TELEX

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.

Über 4000 Disketten Public Domain Software ab Lager lieferbar.

SPIELE SPIELE

Für AMIGA

Bermuda Project 67,95 ★ Tracer 59,95 ★ Craps Academy 59,95 ★ Indian Mission 44,95 ★ Interceptor 67,95 ★ Zero Gravity 44,95 ★ Phantasm 44,95 ★ ZOOM 44,95 ★ Fire & Forget 67,95 ★ Ferrari Form 1 67,95 ★ Streetgang 44,95 ★ Giganoid 27,95 ★ World Darts 37,95 ★ Black Lamp 44,95 ★ Better Dead t. Alien 55,95 ★ Ebonstar 59,95 ★ Bubble Ghost 48,95 ★ Arcade Classic 44,95 ★ Spinworld 44,95 ★ Gunshot 50,95 ★ Mewilo 49,95 ★ Atron 5000 29,95 ★ Mindfighter 59,95 ★ Footmann 39,95 ★ In 80 Tg. u. d. Welt 44,95 ★ Armagedon Man 55,95 ★ Sagrophaser 44,95 ★ Flight Path 737 19,95 ★ Return to Atlantis 59,95 ★ Screaming Wings 19,95 ★ Katagis 50,95 ★ Carrier Command 72,20 ★ Starglider II 72,20 ★ Corruption 67,95 ★ Battle Chess 67,95 ★ Academy 55,95 ★ Daley Thompson 72,20 ★ Legend of Sword 67,95 ★ Netherworld 55,95 ★ Space Quest II 55,95 ★ Thexder 44,95 ★ Virus 55,95 ★ Zynaps 55,95 ★ P.O.W. 67,95 ★ ChronoQuest 74,95 ★ Fusion 67,95 ★ Bionic Commando 67,95 ★ Foundation Waste 59,95 ★ Impossible Mission II 67,95 ★ Menace 67,95 ★ Offshore Warrior 67,95 ★ She Fox 44,95 ★ Skyfox II 67,95 ★ Tanglewood 49,95 ★ 4x4 Off Road Racing 50,95 ★ A.P. Mechanicus 43,95 ★ Autoduell 67,95 ★ Galdregons Domain 50,95 ★ California Games 67,95 ★ Elite 7 67,95 ★ Heroes of

Lance 7 67,95 ★ Hollywood Poker pro 50,95 ★ Jeanne d'Arc 50,95 ★ Nigel Mansell 7 67,95 ★ Outland 50,95 ★ Outrun 50,95 ★ Pool of Radiance 67,95 ★ Lancelot 59,95 ★

SPIELE IBM-kompatible 5,25" und 3,5"

California Games 67,95 ★ Desert Rats 50,95 ★ Empire 67,95 ★ Filghismulator 3.0 124,95 ★ Skyfox 67,95 ★ Falcon F16 99,95 ★ Nightrider 59,95 ★ 3D Helicopter 64,95 ★ Elite 67,95 ★ Hanse 72,20 ★ Space Quest II 55,95 ★ UMS 72,20 ★

Versand nur per Nachnahme + DM 8,- Porto + Verpackungselbstkosten/Vorauskauf Porto + Verpackungskosten frei

Wir führen außerdem alle neuen Spiele für Amiga und IBM-Kompatible zu fairen Preisen.

Wir führen auch Werbeartikel von COMMODORE wie Jogginganzüge, T-Shirt, Sporttaschen, Regenschirme usw.

Wir wünschen allen Kunden und die es noch werden wollen, sowie unseren Lieferanten ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr 1989.

TELEX

Inserentenverzeichnis

Amiga Aktuell	85	Fantastic	37	Lex	39
Ariolasoft	41-48	Flashpoint	31	Magic Home	19
Bachler	39	Gauger	39	Mediencenter	39
Bornico	2/3, 7, 13	Gebauer S.	51	Playsoft	59
Christl's Software Shop	19	Gofo Datacenter	11	Powersoft	55
Computer S	11	Heidak	79	Rushware	21, 24/25, 62, 66, 70/71, 73, 77, 87
Computerservice	60	Hofstede	51	SF Soft	55
Computershop	35, 61	International Software	59	Stevens P.	29
CWM	49	Jöllenebeck	29	TS Datensysteme	51
Dataservice	19	Joysoft	55	Vidix	9
Decos	51	Karosoft	39	Waller	31
Delta	65	Kingsoft	88	Wesp Magic	85
Dynamics	65, 67, 69	Korona Soft	27		
Eurosystems	16/17				

POWER PLAY VORSCHAU

Die nächste Ausgabe von **POWER PLAY** erscheint zusammen mit **HAPPY-COMPUTER** am 9. Januar 1989

Wumm! Zack! Boing!

Jetzt kommt das erste Computerspiel, in dem Politiker satt in die Pfanne gehauen werden. Diese Respektlosigkeit stammt aus England, wo Domark am Spiel zur TV-Serie "Spitting Image" arbeitet. Wir präsentieren Euch dazu einen verrückten Wettbewerb.

Rumpel, Sprotzi!

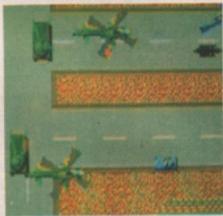
Für **POWER PLAY 2/89** versprechen wir Euch einen prallen Computerspiele-Teil. Wir wissen noch nicht genau, was alles in der nächsten Ausgabe getestet wird, aber es gibt



ein paar heiße Anwärter: Die **Billard-Simulation "Rack 'em"** ist endlich fällig, das neue **"Batman"-Spiel** steht an (im Bild die ST-Version) und für **Accolades** manöverfeste Panzer-Simulation **"Steel Thunder"** wurden schon die Ketten geölt.

Knatter-Knatter, Donner!

Der Höhepunkt im nächsten Videospiele-Teil wird der Test von **"Thunderblade"** fürs **Sega Master System** sein. Außerdem neu für **Sega**: das Fern-



ost-Actionspiel **"Kenseiden"**. Dazu kommen Berichte über Neuheiten für **Nintendo** und **PC-Engine**.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (be)

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)

Redaktionsassistent: Rita Gießl (269)

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

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulte (Chellayout), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tenstaedt

Titel: Mediagenic

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 862 329 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. mbH., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programmlistings 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 werden 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 Programmlistings 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 vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung - Populäre Computerzeitschriften: Alexander Narlings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

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

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste 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 44/13 40 50 58, Telefax: 00 44/13 41 96 02

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 008 86/27 63 00 52, Telefax: 008 86/27 65 87 87, Telex: 078 529 935

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsauflage: 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, Schmollestr. 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 Zeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Herrn Meyer (165) zu richten.

© 1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion "Power Play".

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Eduard Heilmayer, Werner Pest

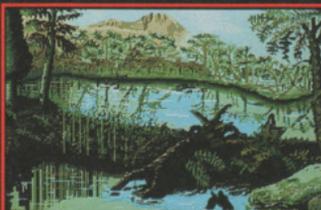
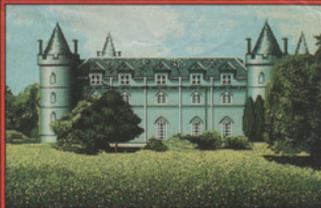
Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/46 13-0, Telex 522 052

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.

CHRONO-QUEST



Ein klassisches Adventure von Psygnosis.

- ★ Volle Symbolsteuerung
- ★ Brillante Grafik
- ★ »Teuflich gut entwickelt«
- ★ 4 Disketten in der Atari-Version, 3 Disketten in der Amiga-Version
- ★ IBM-Version — die Vorbereitung.

CHRONO-QUEST

Hier ist das erste einer neuen Generation von Psygnosis Adventure Spielen. Ein Adventure-Spiel im klassischen Sinn.

Deine Nachforschungen beginnen ca. 1920 im Schloß Deines Vaters. Dort findest Du (oder Du solltest finden) die letzte Erfindung Deines Vaters — eine fantastische Zeitmaschine. Dein Vater ist tot, ermordet und Du bist der Hauptverdächtige. Ein Brief aus der Hinterlassenschaft Deines Vaters bringt Dich auf den Gedanken, daß der wahre Schuldige — Richard — ist, der doch nicht ganz so treue Diener. Aber er konnte mit Hilfe der Zeitmaschine in die Zukunft entfliehen... wer wird Deine phantastische Geschichte glauben... glaubst Du sie wirklich selbst?

Eine Menge Schwierigkeiten werden sich Dir in den Weg stellen. Schließlich wird Dir nichts weiter übrig bleiben, als mit der Zeitmaschine durch die Zeit zu reisen, um die Einzelteile der Magnetkarte zusammenzusammeln, um mit der Zeitmaschine in die Zukunft zu gelangen und dort wirst Du... in der Zwischenzeit, in ein paar Augenblicken, wird man die Zeitmaschine finden... entschuldige, aber in ein paar Augenblicken, wird der Raum gefunden werden, wo die Zeitmaschine steht... aber es ist dunkel... entschuldige nochmals, in ein paar weiteren Augenblicken wird man wissen, wo Du gegangen bist... 3 Stunden und 250 Minuten und noch ein paar Augenblicke später stehst Du in der Halle und denkst... hiiiilfe hiiiilfe.

Für Atari ST/Amiga/IBM.

Screen Shots von der ST Version.



Psygnosis, FREEPOST
Liverpool L3 3AB, United Kingdom
Tel. No.: 051-207 08 25

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution: Österreich, Karasoft;
Schweiz, Thali AG



