Markt&Technik ÖS 80,-/sfr. 9,80 DM 9,80

POWER PLAY

SPIELE-SONDERHEFT 3



Die 100 BESTEN SPIELE '91

AUF EINEN BLICK: *Alle Tests & Tips* ■ **POWER-TIPS:** *Nützliche Hilfen für jedes Programm* ■ **VIDEOSPIELE:** *Top-Module für Sega, Nintendo und PC-Engine* ■ **COMPUTERSPIELE:** *Die Besten für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS-PCs* ■ **ENTSCHEIDUNGSHILFE:** *Ausführliche Spieletests*

In Vino Veritas

VINZER

Schaffen Sie neue Weinsorten!
Prüfen Sie die Auslese!
Sabotieren Sie Ihre Gegner!
Bauen Sie Ihr Imperium auf!
Für Kenner nur vom Feinsten!





SCREENSHOTS: PC



AMIGA
ATARI

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

STARBYTE

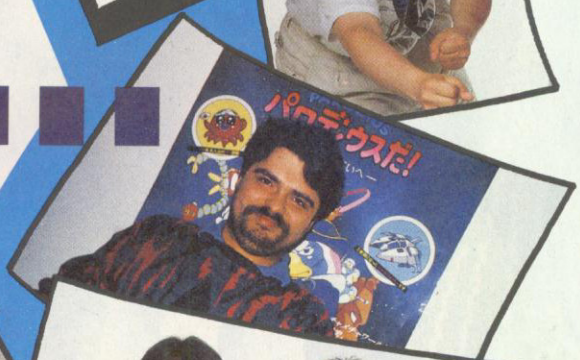
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/6 20 67

PC
C 64

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

ALLE JAHRE WIEDER...







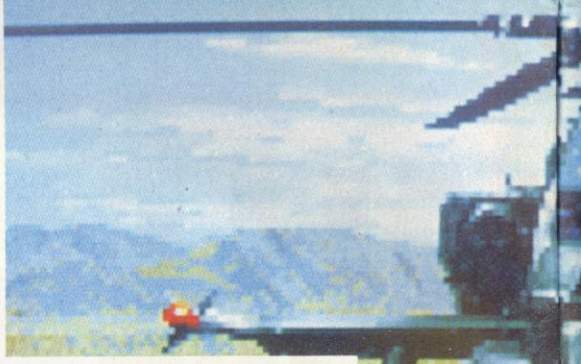




Taucht in der Vorweihnachtszeit unser Sonderheft "die besten Spiele des Jahres" im Zeitschriftenhandel auf. Schon zum dritten Mal hat die *POWER-PLAY*-Redaktion die attraktivsten Neuerscheinungen der letzten zwölf Monate herausgepickt.

Wir wollen Euch helfen, aus den Unmengen von Spielen, die gerade zu Weihnachten in den Regalen der Softwareläden liegen, die richtigen herauszupicken. Nur allzu oft täuschen eine prächtige Verpackung samt protziger Anleitung über ein miserables Spiel hinweg. Da man für ein Programm normalerweise um die 100 Mark hinblättern muß, fällt ein Fehlkauf gewaltig ins Gewicht. Alle Programme, die in diesem Jahrbuch vertreten sind, wurden in unserem monatlich erscheinenden Stammheft unter die Lupe genommen und für "gut" befunden. Es kann höchstens passieren, daß die Programmierer bei einigen Umsetzungen Mist gebaut haben. Dann erwähnen wir diesen Schnitzer allerdings ausführlich im Text. Neben der objektiven Beschreibung des Spielverlaufs und der Meinung des Testers findet Ihr zu jedem Programm ein paar Tips. Schließlich versorgen wir Euch im *POWER-PLAY*-Steckbrief mit ein paar wichtigen statistischen Angaben. Näheres zu unserem Test- und Bewertungsschema könnt Ihr auf Seite 6 nachlesen. Dort lernt Ihr auch die Spielekritiker kennen, falls Ihr über die Jungs nicht eh schon Bescheid wißt. Wie Ihr an den Fotos auf dieser Seite seht, werden die Tester von zwei Damen unterstützt. Zum Team gehören unsere Chefin vom Dienst Ulli Peters (kürzere Haare) und unsere Assistenz Susan Sablowski (längere Mähne).

Sei es, daß Ihr dieses Jahrbuch als Entscheidungshilfe für den Heiligabend-Wunschzettel, als langfristiges Nachschlagewerk oder als amüsante Schmökerlektüre nützt, die *POWER-PLAY*-Redaktion wünscht Euch viel Spaß dabei.



47 Gunship 2000: die Hubschrauber-simulation des nächsten Jahrtausends ▶



60 Mad TV: Managen Sie Ihren eigenen Fernsehsender ▲



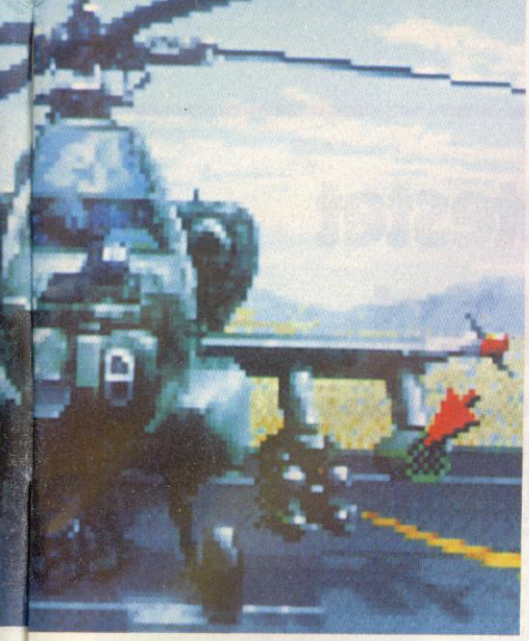
72 Phantasie Star III: der dritte Teil der Rollenspiel-saga ▲

Allgemeines

Editorial	3
So bewerten wir	6
Alle Tests auf einen Blick	114
Alle Tips auf einen Blick	118
Impressum	122

Tests

4D-Sports Drivin'	7
Aero Blasters	8
Alien Storm	9
Armour Alley	10
Atomino	11
B.A.T.	12
Bandit Kings	13
Bane of the Cosmic Forge	14
Battle Island	15
Bonk's Revenge	16
Brat	17
Bundesliga Manager	18
Castle of Illusion	20
Centauri Alliance	21
Chackie Chan	22
Chips Challenge	24
Chuck Yeager's Air Combat	25
Command H.Q.	26
Dick Tracy	27
EA Hockey	28
Elemental Master	30
Elite Plus	31
Exile	32
Eye of the Beholder	33
F-Zero	34
F117A	35
Fate	36
Final Match Tennis	38
Flames of Freedom	39
Gateway of the Savage Frontier	40
Ghengis Khan	41
Gods	42
Golden Axe Warrior	44
Great Courts 2	45
Guardian Legend	46
Gunship 2000	47
Gynoug	48
James Pond	50
Jetfighter 2	51
Joe Madden Football	52
Killing Game Show	53
Larry 5	54
Lemmings	55
Links	56
Logical	57
M.U.D.S.	59
Mad TV	60
Magic Pockets	61
Manchester United Europe	62
Martian Dreams	63
Mega lo Mania	64
Mega Man 2	65
Might & Magic 2	66
Musha Aleste	67
Mystical Ninja	68
Nebulus 2	69

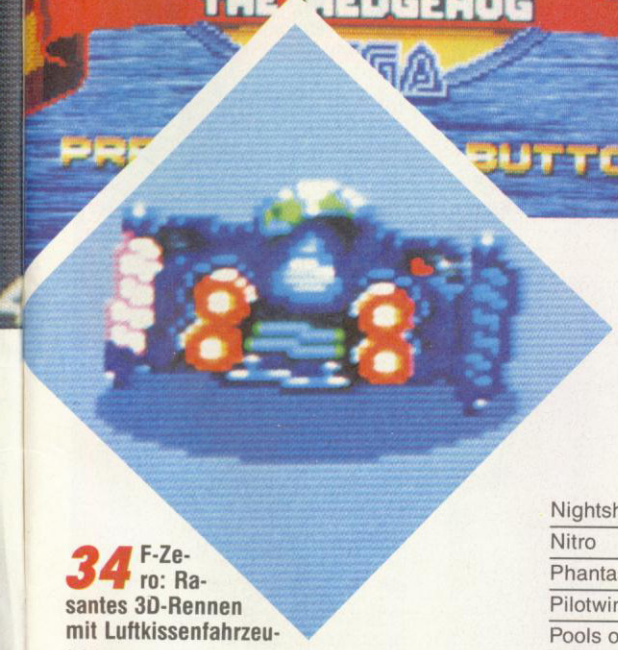




50 James Pond: Der Unterwasseragent legt los ▲



85 Sonic the Hedgehog: der Igel im Aufwind ◀



34 F-Zero: Rasantes 3D-Rennen mit Luftkissenfahrzeugen

Nightshift	70
Nitro	71
Phantasie Star III	72
Pilotwings	75
Pools of Darkness	74
Powermonger	75
PP Hammer	76
Red Baron	77
Return of Medusa	78
Rodland	79
Secret of the Monkey Island	80
Shadow Dancer	81
Shanghai	82
Shining Darkness	83
Sim Earth	84
Sonic the Hedgehoc	85
Space Quest 4	86
Speedball	87
Spellcasting 101	88
Spellcasting 201	89
Spindizzy Worlds	90
Spirit of Adventure	91
Spot	92
Star Control	93
Starbyte Super Soccer	94
Streets of Rage	95
Super Mario Bros. III	96
Super Mario World	97
Super Off Road	98
Super Monaco GP	99
Supremacy	100
Switchblade	101
Swiv	102
SWOTL	103
Team Yankee	104
Teenage Turtles II	105
Time Quest	106
Toki	107
Trial By Fire	108
Tunnels & Trolls	109
Turrican 2	110
Warlords	111
Wing Commander	112
Wing Commander 2	113



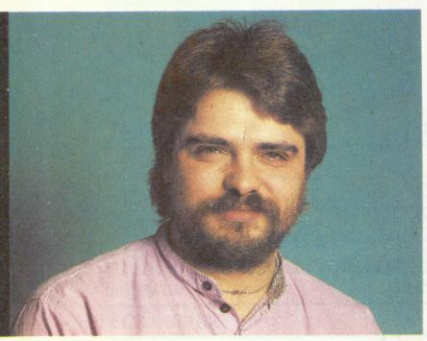
Boris Schneider



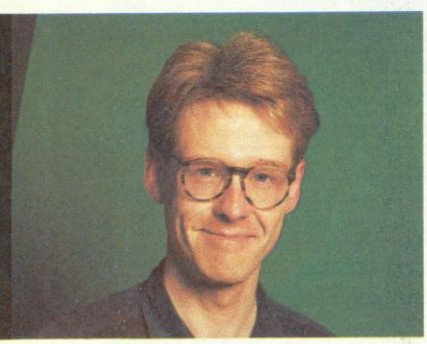
Winnie Forster



Martin Gaksch



Michael Hengst



Volker Weitz
Heinrich Lenhardt



So wird getestet und bewertet

Alle 100 Spiele in diesem Sonderheft wurden nach einem festen Bewertungsschema herausgesucht und getestet. Nur die besten Titel des Jahrgangs '90 fanden Berücksichtigung.

Für die Mammutarbeit, eine ganze Hundertschaft Spiele auszuwählen, wurde ein einheitliches Wertungssystem verwendet. Außerdem gibt es für jeden Titel einen Kasten mit wichtigen Daten, den "Power-Play-Steckbrief". In ihm werden folgende Angaben gemacht:

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Name der Firma, die das Spiel entwickelt hat.

Distributor: Name der Firma, die das Spiel in Deutschland vertreibt. Gibt es in Deutschland keinen offiziellen Vertrieb, so sind die Spiele meist über einen Import-Händler zu bekommen.

Preis: Zirka-Preis, der im Laden verlangt wird.

Genre: Zu welcher Spielegattung gehört dieses Programm (z.B. Actionspiel, Rollenspiel etc.).

Außerdem geplant für: Für diese Computer soll das Spiel in Kürze noch erscheinen.

Unter diesen Angaben findet Ihr eine Liste aller von uns getesteten Versionen sowie einer Prozentzahl, mit der wir die Qualität jeder einzelnen Version werten. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent-Punkte erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Bei allen Bewertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jeder Besprechung bekommt man ein Bild von dem Redakteur zu sehen, der das Spiel getestet hat. Dieses Bild steht im sogenannten "Meinungskasten", in dem der Tester seine subjektive Meinung über das Spiel beschreibt. Die persönliche Meinung und die Beschreibung des Spielablaufs sind also säuberlich voneinander getrennt.

Da für dieses Sonderheft nur gute Spiele ausgewählt wurden, fällt das Fazit bei allen 100 Programmen natürlich recht erfreulich aus. Trotzdem gibt es oft wichtige Unterschiede von Version zu Version oder bestimmte Mankos, die in den Meinungskästen erläutert werden. Wenn Sie Fragen haben oder uns sagen wollen, wie Ihnen dieses Sonderheft gefallen hat, dann schreiben Sie bitte an:

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

Wir freuen uns über jede Zuschrift. *mg*

Adressen

Wer nähere Informationen zu den in dieser Ausgabe getesteten Spielen haben will, wende sich bitte direkt an die jeweiligen Distributoren. Hier sind die Adressen:

Bomico / Laguna
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach,

United Software
Haupstr. 70
4835 Rietberg 2,

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2,

Nintendo of Europe
Babenhäuserstr. 50
8754 Großostheim,

Virgin/Sega
Neuer Pferdemarkt 1
2000 Hamburg,

Konami
Bernerstr. 77
6000 Frankfurt,

Acclaim
Friedrichstr. 9
8000 München,

Yeno Electronik
Robert-Koch-Str. 12
6108 Weiterstadt/Darmstadt

Zu den führenden Importeuren japanischer und amerikanischer Spielmodule für Mega Drive, PC-Engine und Super Famicom gehören die folgenden Anbieter:

Computershop Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2,

CWM-Versand
Schmiedestr. 5
3388 Bad Harzburg,

EC Electronic/ECS
Rosenheimer Str. 92a
8000 München 80,

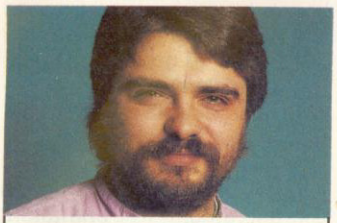
Flashpoint
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz,

Dynatex
Natorper Str. 6
4755 Nolzwickede,

Galaxy
Plinganserstr. 26
8000 München

4-D Sports Drivin

Mit röhrenden Motoren und qualmenden Reifen müßt Ihr knifflige Hindernisrennen fahren.

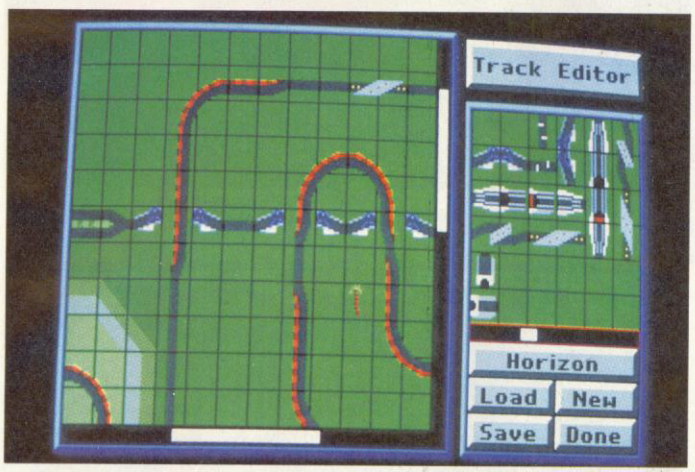


Meine Meinung

Die Meinungen der Experten gehen bei "4D-Sports Drivin" weit auseinander. Die einen meckern "Das ist aber lange nicht so toll wie Crash Course", die anderen mucken "4D-Sports ist deutlich besser als das Konkurrenzspiel". Eines ist aber sicher: Der digitale Carrera-Bastelbogen macht Spaß und mit Freude kurvt man über selbstgebaute Kniffelkurse. Die Auswahl der Fahrzeuge und der voluminöse Editor sorgen für motivationsfördernde Abwechslung und ausreichenden Fahrspaß. Nur die Steuerung läßt etwas zu Wünschen übrig. Für meinen Geschmack reagieren die Flitzer einen Tick zu empfindlich. Wer sich an die knifflige Steuerung gewöhnt hat, kommt voll auf seine Kosten.

hertunnels. Matschige Sandpisten und vereiste Fahrbahnen gehören ebenfalls zum Repertoire der Hindernisse. Vor dem Start könnt Ihr Euch eine vorgefertigte Bahn und ein Automodell aussuchen, mit dem Ihr an den Start gehen wollt. Aus einem guten halben Dutzend Typen kann gewählt werden: Vom schnittigen Geländewagen (z.B. dem Audi Quattro), über die italienische Edelkarrosse (Ferrari GTO), bis zum Experimentalflitzer (Porsche 962 IMSA) ist hier alles vertreten was gut und vor allem teuer ist. Gesteuert werden die Öfen mit Tastatur, Maus oder Joystick. Letzterer wird empfohlen. Wahlweise tretet Ihr gegen computergesteuerte Rennpiloten oder gegen die Uhr an.

Zu sehen ist das Rennspektakel in ausgefüllter 3-D-Grafik durch die Windschutzscheibe Eures Flitzers. Per Knopfdruck läßt sich die Landschaft auch aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten. *mh*



Wir basteln uns einen eigenen Hindernisparcours (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Grundsätzlich solltet Ihr auf Pisten, die mit Sand, Schlamm oder Eis aufwarten, mit einem Allradwagen loszuckeln. Auf holprigen Sandpisten zerlegt es den schnittigen Formel-1-Flitzer schnell in seine Einzelteile. Besonders der Audi Quattro empfiehlt sich für steinige und kurvenreiche Pisten.

Fahrt Ihr auf Beton pur und sind nicht allzu viele Sprunghindernisse auf der Bahn, werden dafür aber mehr Kurven lohnt sich ein Formel-1-Renner oder der Porsche 962 IMSA.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Mindscape
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rennspiel

MS-DOS: 77%

Spätestens seit Ataris Autosimulation "Hard Drivin" stehen Rennen auf knallharten Hindernisspisten hoch im Kurs.

Schob Atari in den Spielhallen mittlerweile zwei Nachfolger zum Hard-Drivin-Modell ins Rennen, buhlen auf Heimcomputern ebenfalls zwei Rennspiele mit ähnlichem Hintergrund um die Spielergunst. Zum einen geht die Simultionsfirma Spektrum Holobyte mit "Crash Course" an den Start, "4D-Sports Drivin" ist der Platzhirsch aus der Feder der "Test Drive"-Programmierer.

Wie schon im älteren Konkurrenzspiel "Crash Course", flitzt Ihr in "4D-Sports Drivin" mit einem heißen Flitzer über verschiedene Hindernisbahnen. Fiese Schikanen erschweren die Hatz nach Bestzeiten. Da gibt es Sprungschanzen, Betonblöcke, Loopings, Brücken und Korkenzie-



Eine Sprungschanze ist nur eine von vielen Schikanen, die auf Euch warten (MS-DOS/VGA)

Aero Blasters

Bei einem der besten Konsolen-Ballerspiele darf man zu zweit gleichzeitig an den Feind: Aero Blasters bietet jedoch noch mehr Gags und Finessen.



Meine Meinung

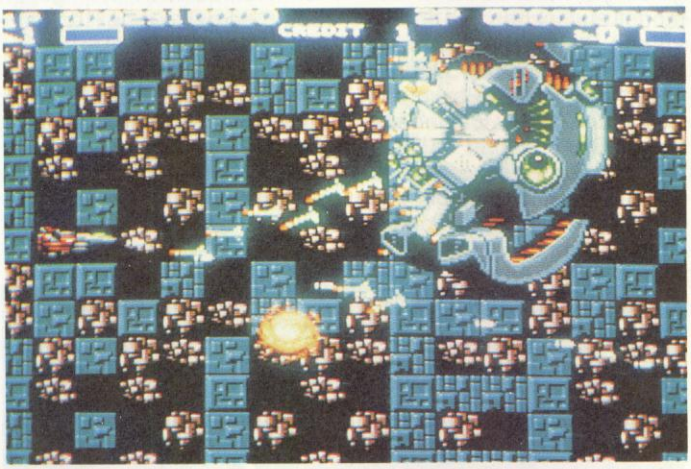
Für Mega-Drive-Besitzer hatte die Veröffentlichung von Aero Blasters etwas Erlösendes: Endlich war es gelungen ein Spiel, das Monate zuvor schon für die PC-Engine erschienen war, ohne Qualitätsverlust auch auf dem (hardwaremäßig eigentlich überlegenen) Mega Drive zu realisieren. Schon auf NECs 8-Bitter besticht Aero Blasters durch flackerfreie und flinke Sprite-Horden, weiches Scrolling und durchgehend schöne Grafik. Die Mega-Drive-Version ist optisch und akustisch auf dem gleichen Niveau, bietet jedoch ein paar winzige Features mehr.

Fazit: Durch den Aufbau der Levels, die Feindtaktiken und das innovative Verhalten einiger Endgegner ist Aero-Blasters auf beiden Systemen ein definitiver "Thunderforce III"- und "R-Type"-Konkurrent.

Horizontal scrollende Ballereien gibt's mittlerweile für alle Konsolen wie Sand am Meer; der von Hudson (PC-Engine-Version) und Kaneko (Mega Drive) für den Heimgebrauch übersetzte Ballerautomat "Aero Blasters" verfügt jedoch neben den bekannten Standards über einen Duett-Modus, bei dem man zu zweit auf Alien-Jagd gehen kann.

Sechs Levels muß der Spieler im futuristischen Kampfjet durchqueren, um bei Aero Blasters das Böse zu vernichten. Der erste trägt den idyllischen Namen "Seaside Front" und darf wohl als Aufwärmstufe betrachtet werden. Danach wird bis zum finalen Level "Death Circus" alles an Tricks aufgefahren, was japanische Entwickler bisher zum Thema "Ballern und abgeballert werden" einfiel: Das Scrolling ("Scramble" und "Borderline") und die Scrollinggeschwindigkeit ("Mechanized Cave") ändern sich, im vierten Level ("Out of Gravity") spielt sogar die Gravitation verrückt. Von den End- und Mittelgegnern lassen sich sowieso nur die wenigsten auf eine bestimmte Taktik festlegen...

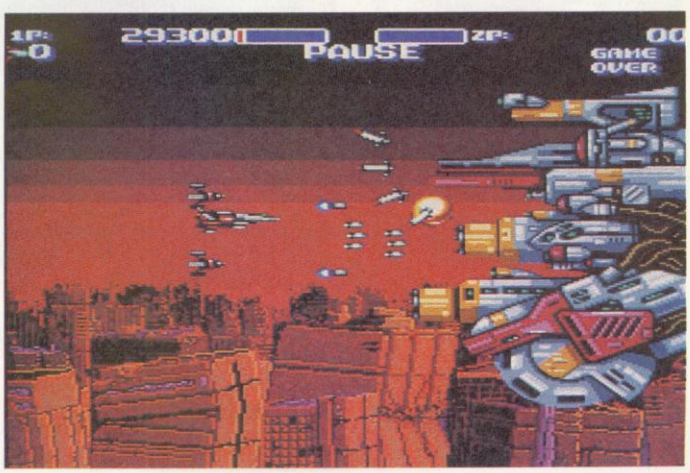
Wer seine Extrawaffen kennt, hat eine reelle Chance das Weltraumgemetzel zu überleben: In großen Sixpack-Behältern kommen die nützlichen Dinger aufs Spielfeld geflogen. Die Container gibt es in zwei verschiedenen Ausführungen, die jeweils ein anderes Extrasortiment enthalten; schnappen sollte sich der Spieler auf jeden Fall das leuchtende "P", das den Standardschuß Stufe um Stufe aufpeppt. Von den anderen Bonussymbolen benötigt man jeweils nur eines, um seine Hauptextrawaffe (Raketen oder Bomben, Achtfachschuß, Doppel-Sidekick oder Heckgeschütz) zu wählen. Serienmäßig installiert ist hingegen die Smartbomb, die der Spieler durch längeres Drücken des Feuerknopfes aktiviert. *wi*



Nieder mit dem Obermotz (des zweiten Levels) (Mega Drive)



Viel Feind: Trotzdem ist die erste Runde locker zu überleben



Für die Zerstörung der Stadt büßt der erste Obermotz (PC-Engine)

POWER TIPS

Das Kufenextra übernimmt im Hochgeschwindigkeitsabschnitt des zweiten Levels auch die Steuerung. Achtet darauf, daß Ihr zwischen den beiden rasanten Sequenzen kein anderes Extra aufsammelt. Im Zweispielermodus sollte sich der Spieler, der zu Beginn leer ausgegangen ist, in der Einfahrt zum zweiten Slalomkurs ebenfalls die Kufen besorgen.

Beim Endgegner des dritten Levels müßt Ihr Euch dicht an einen der beiden Bildschirmränder halten: So kann Euch der Obermotz mit seinen Sprüngen nichts mehr anhaben und Ihr haltet ihm die Kanone teils direkt ins Metallgenick.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Hudson/Kaneko
Distributor: Import
Preis: 100 Mark
Genre: Action

Mega Drive: 80%
PC-Engine: 79%

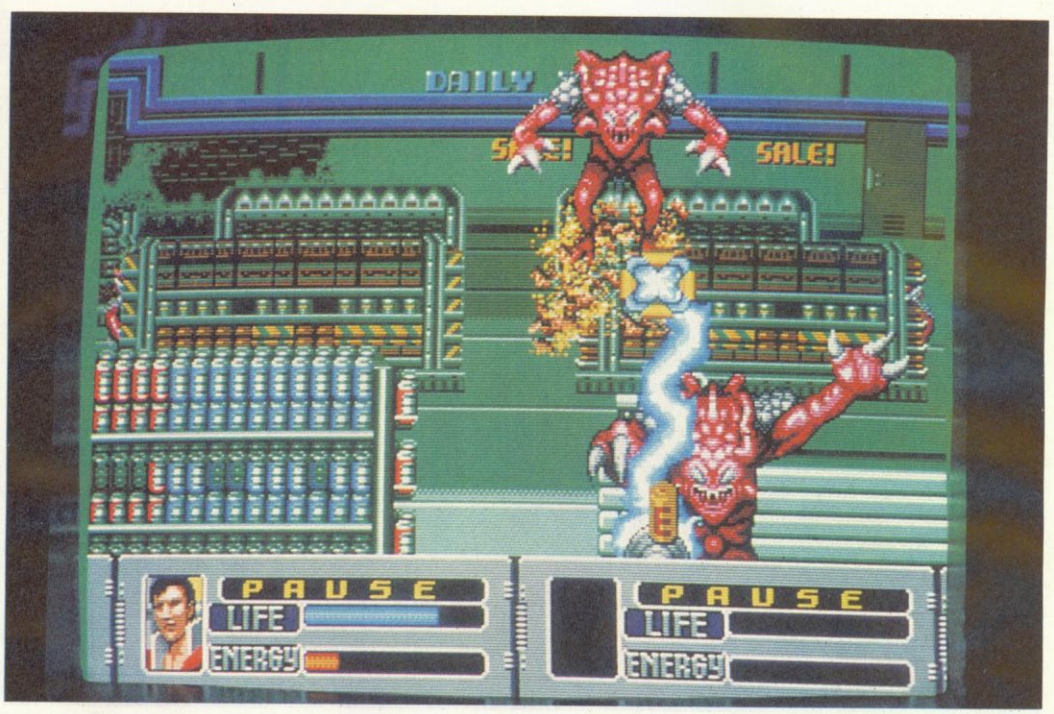
Alien Storm

Geisterjäger unter sich: Ein oder zwei Mitspieler machen sich gleichzeitig auf den Weg, die Erde von außerirdischen Invasoren zu befreien.



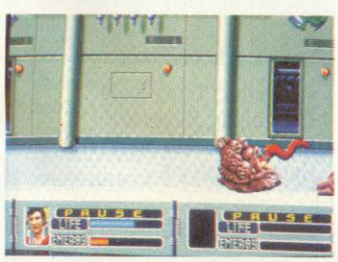
Meine Meinung

Was die Anhäufung von Action und Effekten angeht, braucht sich Alien Storm vor der Konkurrenz kaum zu verstecken: Es kracht, es zischt, es scheppert — spielerisch bleibt das Ganze dünn, grafisch schlägt die Handlung jedoch stellenweise Purzelbäume. Wer in einem abgedrehten Gewalt-Zeichentrickfilm mit Slapstick-Einschlag den ramboesken Helden mimen will, sollte zugreifen und am besten einen Videospielkollegen herbeipfeifen. Die Amiga-Version könnt Ihr jedoch vergessen.



Im Kaufhaus ballert Ihr in 3D

Das bewährte "Wenige-Spieler-verprügeln-viele-Gegner" ist ausgereizt: Nach "Final Fight", "Golden Axe" oder "Streets of Rage" begannen sich die Videospielentwickler nach Neuem umzusehen. Und da das beliebte "Operation Index"-Genre ebenfalls dem Aussterben nahe war, mischte man einfach die beiden Spielideen, versah sie mit neuer Hintergrundgeschichte und brandaktuellen Feindbildern und deklarierte das Produkt "Alien Storm" als den Gipfel an Innovation. Dabei hat sich nicht viel verändert: Statt Fäusten und Baseballschlägern regieren nun Plasmakanonen und Anti-Alien-Gewehre, während die üblichen glatzköpfigen Rausschmeißer schleimigen Außerirdischen weichen mußten.





Umzingelt: Sekundenbruchteile später sprechen die Waffen

Abwechselnd räumen der/die Spieler vor horizontalscrollenden Hintergrund auf oder zerlegen das Inventar von Supermärkten, Fachgeschäften und Lagerhallen à la Operation Was-auch-immer. Neu ist, daß außer Laufen und Springen nur eine Kampfhandlung ausgeführt werden kann. Da die Helden (Mann, Frau und Robot) nach Druck auf die Feuertaste selbständig eine ihrer verschiedenen Waffen zücken, ergibt sich trotzdem ein immer neuer Kampfablauf: Mal zieht der Monsterjäger im hektischen Nahkampf die Automatik zum finalen Rettungsschuß, mal schultert er kurzentschlossen die Panzerfaust, um dem Alienhäuptling aus der Distanz das Licht auszublasen.

Nur der Einsatz der obligatorischen Sonderwaffe erfordert den Druck auf die zweite Feuertaste: Ob danach ein Marschflugkörper detoniert oder ein Kampfhelikopter den Feind aufs Korn nimmt, hängt von der jeweils angewählten Spielfigur ab. *wi*

POWER TIPS

Der Weg durch den achten Level, dem Mutterschiff der Alienarmada: Nehmt, nachdem Ihr die Schleimmonster zu Beginn des Levels besiegt habt, den Weg nach rechts. Beseitigt nun die Känguruhs und geht dann wieder durch den rechten Ausgang weiter. Ein drittes Mal nach rechts geht Ihr nach der 3-D-Ballersequenz: Jetzt steht Ihr dem letzten Obermotz gegenüber.

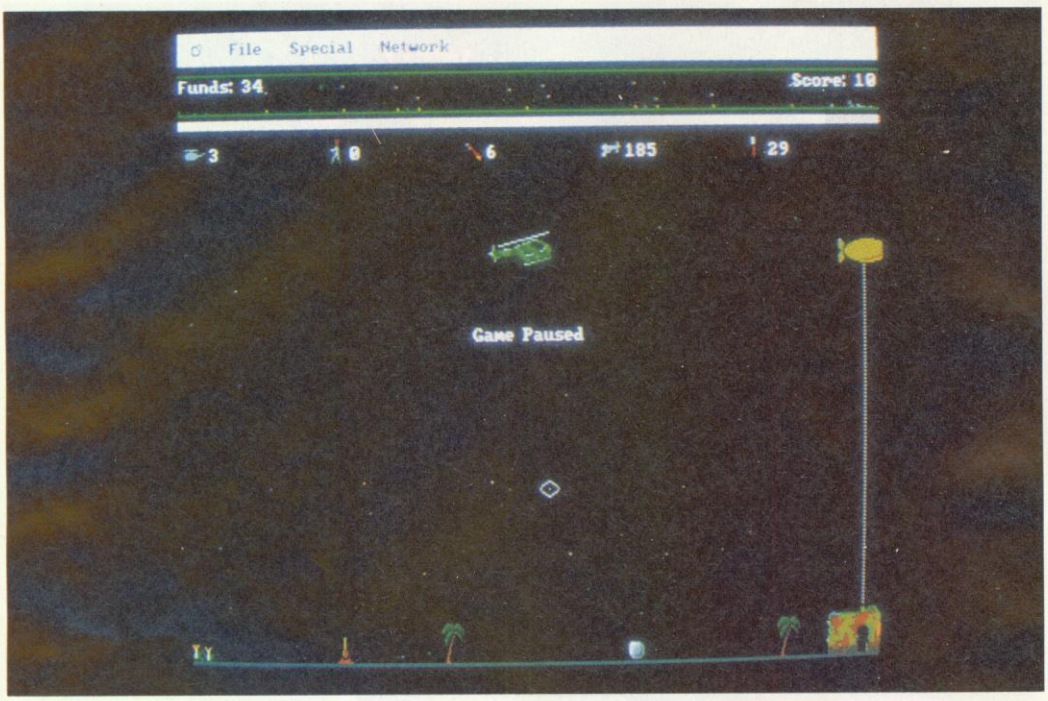
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Action

Mega Drive: 73%
Amiga: 44%

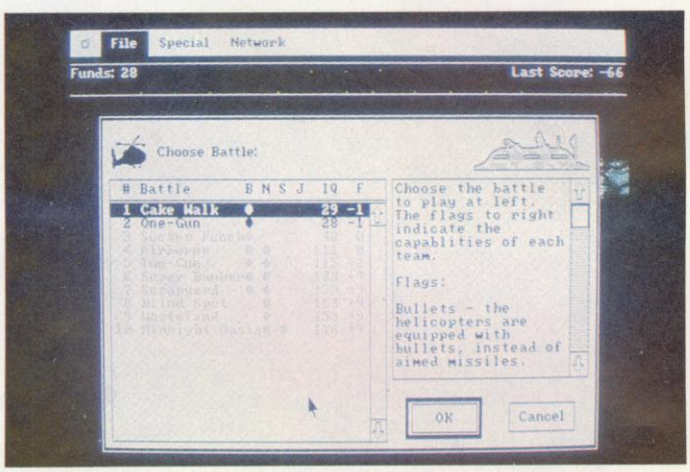
Armour Alley

Strategiespiel im Actiongewand: Mit Armour Alley kommen kühle Denker und heißblütige Kämpfer gleichzeitig auf ihre Kosten.



Der Hubschrauber im Aufwind: Wo ist denn hier der Feind? (MS-DOS/VGA)

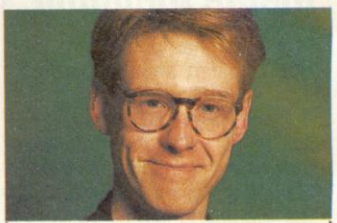
Das Objekt der Begierde in diesem Strategiespiel ist nicht etwa die Weltherrschaft oder das Kommando über eine Superarmee, sondern schlicht und einfach eine kleine scrollende Straße. Die beiden Kontrahenten besitzen jeweils ein kleines Hauptquartier an den gegenüberliegenden Enden der Kampfstrecke. Eure Aufgabe ist scheinbar ganz einfach: Ihr müßt nur Euer eigenes Hauptquartier verteidigen und gleichzeitig die Zentrale des Gegners in Schutt und Asche legen. Leider ist das mit normalen Waffen nicht möglich. Nur wenn ein kleiner Lastwagen, ausgerüstet mit elektronischem Störgeräten die andere Seite sicher erreicht, ist es um das Hauptquartier des Gegners geschehen. Um den LKW zu unterstützen, können zusätzliche Einheiten wie Panzerwagen, Raketenwerfer und Infantrie per Knopfdruck auf die gefahrvolle Reise geschickt werden. Leider lassen sich diese Kolonnen nicht steuern — einmal losgeschickt tuckern sie stur über den Parcour. Direkt in das Geschehen eingreifen könnt Ihr nur mit einem kleinen Hubschrauber. Der flinke Flieger wird mit der Maus gesteuert, feuert auf Knopfdruck Lenkraketen und beharkt die Gegner mit dem Bord-MG. Am Anfang des Spiels besitzt Ihr leider nur einen begrenzten Geldvorrat und alle Einheiten kosten harte Steuergelder. Natürlich verfügt auch der Computergegner über die gleichen Einheiten wie Ihr: Nur durch geschickte strategische Planung und den nötigen Feldherren-Überblick erreicht Eure kleine Armee sicher das Ziel. Wenn Ihr zwei PCs via Draht oder Modem verbindet, könnt Ihr Euch mit einem Freund um die Vorherrschaft über die "Armour Alley" prügeln. *vw*



Die Qual der Wahl: Welches Szenario darf's denn sein? (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Bei diesem Strategiespiel ist nur eine Regel zu beachten: Brutale Gewalt führt zu nichts. Ihr könnt noch so viele Einheiten auf die Reise schicken; so lange sie nicht die nötige Luftunterstützung erhalten, werden sie das Ziel nicht erreichen. Denkt immer daran, daß auch der Gegner mit einem Hubschrauber unterwegs ist. Also nicht unüberlegt über das Schlachtfeld brummen. Versteckt Euch lieber hinter einer Wolke und überrascht den Gegner.



Meine Meinung

"Armour Alley" ist ein prima Beispiel dafür, das auch ein simples Spielprinzip einen Heidenspaß machen kann. Die Grafik ist spartanisch, der PC-Piepser liegt in den letzten Zügen, und trotzdem wird man von diesem Programm restlos eingefangen. Besonders wenn Ihr Euch mit einem Kumpel verkabelt und gegenseitig auf Eroberungstour geht, bleibt kein Auge trocken: Wenn der Hubschrauber des Gegners dem Erdboden entgegentrudelt, steigt die Schadenfreude ins Uferlose. Trotzdem ist "Armour Alley" ein gehaltvolles Strategiespiel. Wenn Ihr alle Szenarios knacken wollt ist eine gehörige Portion Taktik und Strategie gefordert. Obwohl die eigentliche Spielfläche immer gleich bleibt, sorgen unterschiedliche Bunkersysteme, automatische Abwehrwaffen und haarige Gegnerkonvois für ständige neue Herrausforderung.

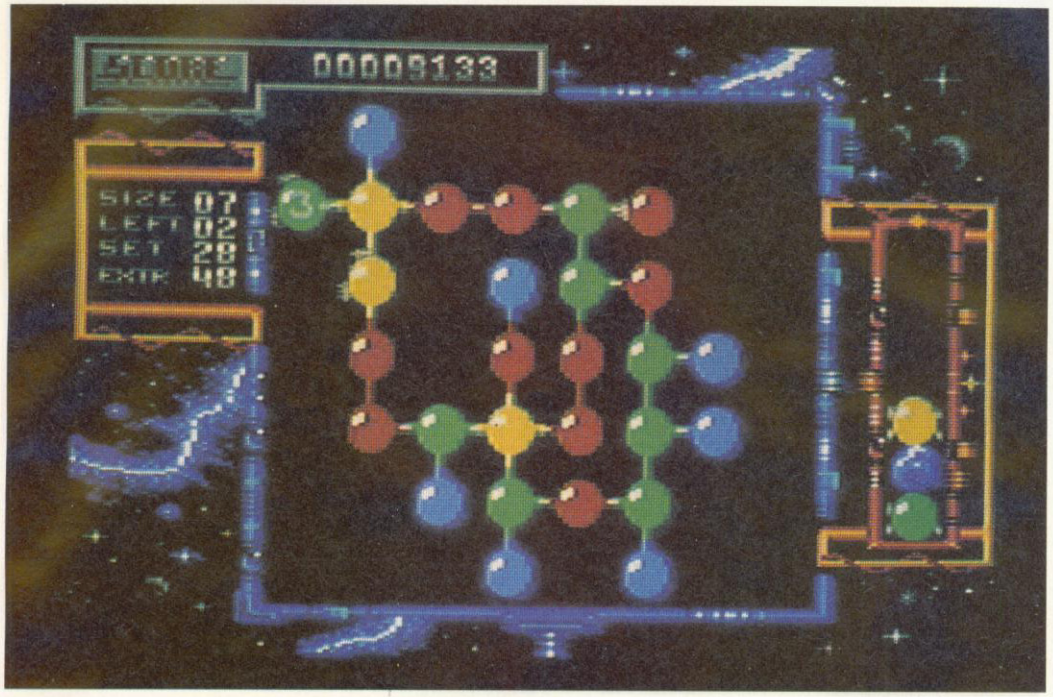
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Three-Sixty
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 78%

Atomino

Sie sind ziemlich klein, überall zu finden und als Denkspiel eine Wucht: Atomino zählt zu den Logikmeisterwerken.



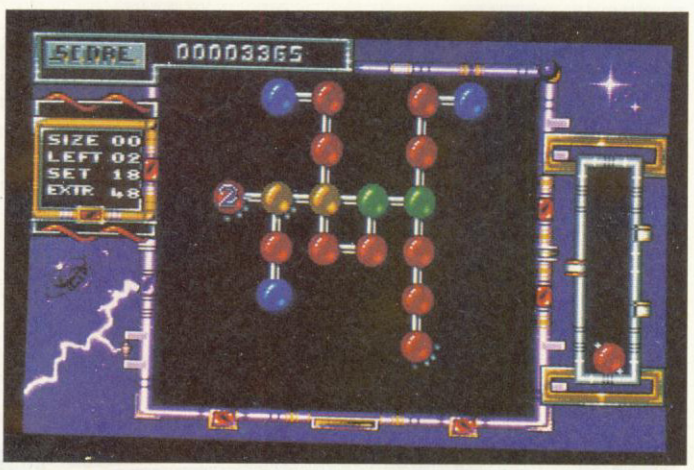
Atomino macht auch auf dem C 64 eine gute Figur



Meine Meinung

Atomino ist rundum Puzzle-Vergnügen der gehobenen Art. Spielerisch steckt viel Mühe drin, auch an Feinheiten wurde gedacht: Eine witzige und sehr verständliche Anleitung, deutsche Bildschirmtexte, Paßwortsystem für höhere Level, High-Scores, die auf Diskette gespeichert werden, kurzum, Atomino bietet keinen Grund zur Klage, außer, das man manchmal gar nicht aufhören kann.

Technisch präsentiert sich Atomino schlicht und genügsam. Von C 64 bis PC läuft es immer auf der Minimal-Konfiguration der Rechner und nutzt diese ordentlich aus. Die Tastatur-Steuerung ist in jedem Falle empfehlenswert.



Atome stapeln leichtgemacht: Bei Atomino rauchen die grauen Zellen (MS-DOS/VGA).

Achtung! Der Packung sind zu Anschauungszwecken einige Atome in Originalgröße beigelegt. Mit diesen Worten stimmen die Programmierer von Play Byte die Käufer auf ihr Denkspiel "Atomino" ein. Der Name setzt sich aus "Atom" und "Domino" zusammen, denn wie bei einem Domino-Spiel muß man hier Spielsteine nebeneinanderlegen. Die Steine sind hier Atome, die zwischen ein bis vier "Elektronen" haben können. Liegen zwei Atome mit jeweils einem Elektron direkt nebeneinander, bilden die beiden Elektronen eine feste Verbindung — ein Molekül aus zwei Atomen ist entstanden. Hätte eines der beiden Atome drei Elektronen gehabt, bleiben nach der Verbindung noch zwei Elektronen übrig. Ein Molekül ist das nicht, denn ein Molekül ist eine Ansammlung von verbundenen Atomen ohne freie Elektronen.

Der Spielablauf: Am Anfang steht ein leeres Spielfeld mit einem Cursor. Links neben dem Spielfeld ist ein Becher, in den Atome plumpsen. Das jeweils unterste Atom legen Sie mit dem Cursor auf der gewünschten Position im Spielfeld ab. Am Anfang geht das noch gemütlich vor sich, doch nach und nach fallen die Atome immer schneller in den Becher, der irgendwann überläuft — Game Over. Ein fertiggestelltes Molekül verschwindet, so schaffen Sie Platz für weitere Atome.

Es gibt zwei Spielmodi; im einen spielen Sie so lange, bis der Becher überläuft, im anderen gibt es Levels mit jeweils einer Aufgabe. Hier tauchen auch Hindernisse auf, die von Molekülen umbaut werden müssen. Bei besonderen Leistungen darf man auch an einer Bonus-Runde teilnehmen — ein Fehler in der Bonusrunde kann den weiteren Spielablauf jedoch empfindlich behindern. *bs*

POWER TIPS

Durch Austausch von schon gelegten Atomen kann man viel größere Moleküle bauen. Diese etwas risikoreichere Art des Spiels wird von Anfängern oft gemieden. Hat man hier aber erstmal den Dreh raus, schnellen die High-Scores in die Höhe. Heißer Tip: Einfach im Demo-Modus ansehen, wie der Computer spielt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Play Byte
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark
Genre: Logik- und Denkspiel

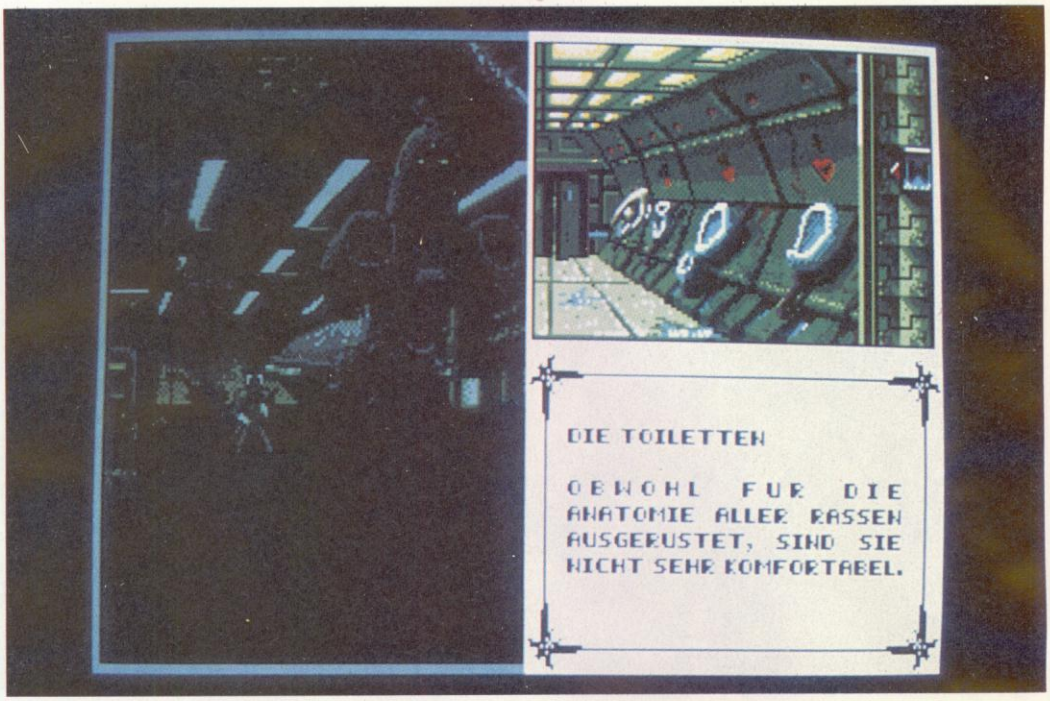
MS-DOS:	**80%**
C 64:	**81%**

B.A.T.

Das Agentendasein im 22. Jahrhundert ist nicht leicht: Aliens, Roboter und Computer stellen sich dem 007 der Zukunft in den Weg.

Im 22. Jahrhundert sorgt das "Bureau of Astral Troubleshooters", im Volksmund auch B.A.T. genannt, für Ordnung diesseits der Galaxis. In der Rolle eines B.A.T.-Agenten müßt Ihr den fiesen Wissenschaftler Vrangor aufspüren und dingfest machen.

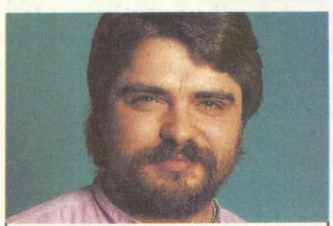
Das Abenteuer beginnt auf dem Raumbahnhof einer futuristischen Metropole, in der sich Vrangor versteckt hält. Der Minicomputer, der jedem B.A.T.-Agenten fest im Unterarm eingebaut ist, hilft Euch bei der Suche. Per simpelsten Befehlen übersetzt das kleine Elektronengehirn fremde Sprachen, gibt Auskunft über den aktuellen Gesundheitszustand der Spielfigur und warnt bei zu geringen Nahrungsreserven. Mit rund 15 Grundbefehlen kann der Computer selbst von Nichtfachleuten programmiert werden. Ein Beispiel: Um die Sprache der Roboter zu beherrschen, muß dem Computer folgendes Programm eingegeben werden. "If Robot, Translate Robot, End if, End". Jeder Befehl wird per Mausklick im Baukastenprinzip aneinandergehängt.



Agententreffpunkt der besonderen Art: das Weltallklo im Raumschiffsbahnhof (MS-DOS/VGA)

Ebenfalls mit der Maus steuert Ihr den Agenten durch die Spielumgebung im Comic-Stil. Die Umgebung ist meistens in einem großen Grafikfenster zu sehen. Fahrt Ihr mit dem Mauszeiger über eine interessante Stelle im Bild, verändert sich die Form des Zeigers. Unterwegs müßt Ihr Gegenstände einsammeln, Geräte bedienen, Unterhaltungen führen und Feinde erledigen. Ab und zu warten verschiedene Actioneinlagen auf Euch, die erst gemeistert werden müssen, um weiterzukommen. Per heftigem Hämmern auf die Mausknöpfe schwingt Ihr beispielsweise in einer science-fiction-Disco das Tanzbein. Ebenfalls actionlastig ist das Kampfsystem: Taucht ein unfreundlicher Geselle auf, ist dieser nebst farbigen Energiebalken zu sehen. Per Mausklick wird gezielt und gefeuert.

mh



Meine Meinung

Kaum flimmern bei B.A.T. die ersten Bilder über den Bildschirm, fühlt man sich in eine andere Welt versetzt. Die Grafiken und das Szenario erinnern an einen stilvollen Moebius-Comic.

Die vorzügliche Benutzerführung und stimmungsvolle Bilder können aber nicht über einige spielerische Mängel hinwegtäuschen. Weniger wäre beim Design von B.A.T. sicherlich mehr gewesen. Sorgt der Adventure-Rollenspielpart noch für gepflegte Sf-Spannung und Unterhaltung, verderben die etwas verkrampft aufgesetzten Actioneinlagen leider den Spielfluß etwas.



Solche Actionsequenzen müßt Ihr meistern (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Zu Beginn des Spiels geht Ihr erstmal auf die Toilette. Hier noch einige Codes für die Stationen:
Station Beta: Code LLLRLRRLL, Rufzeichen 52699
Station Lambda: Code RRLRRRRL, Rufzeichen 92140
Station Epsilon: Code LLLRRLLR, Rufzeichen 34365

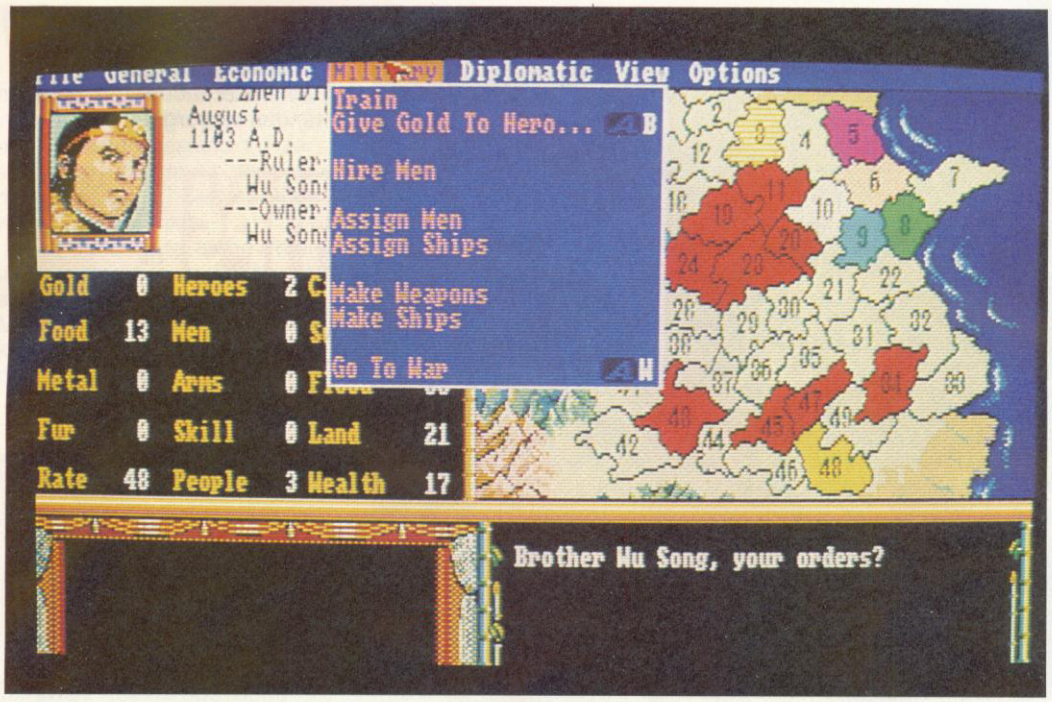
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Ubi-Soft
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Anleitung: deutsch
Genre: Rollenspiel

Atari ST:	76%
Amiga:	76%
MS-DOS:	76%

Bandit Kings of Ancient China

Das vierte Koei-Strategiespiel ist gleichzeitig das beste: Laßt Euch mit den Rebellen von Lian Shan Bo ins mittelalterliche China entführen.



Über fünf Hauptmenüs können eine Unzahl von Aktionen ausgeführt oder weiterdelegiert werden

In jedem Spielmonat führt man einen Zug aus; erst wenn mit passenden Mitstreitern Blutsbrüderschaft geschlossen wurde, ist man öfters an der Reihe. Die obere Bildschirmkante beherbergt alle Befehlsmenüs des Spiels: Man darf jagen, handeln, Steuern kassieren und Waffen herstellen, Statthalter ernennen, Allianzen schließen oder spionieren. Einige Aktionen können erst ausgeführt werden, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind.

Wird schließlich gekämpft, schaltet das Geschehen auf eine Hexfeld-Landkarte. Dort wartet ein neues Regeluniversum auf den Spieler. Was politisch versiebt wurde, kann hier durch geschicktes Taktieren und überlegtes Einsetzen der eigenen Generäle wieder bereinigt werden.

Achtung Amiga-Besitzer: Ihr braucht mindestens 1 MByte Speicher. *wi*

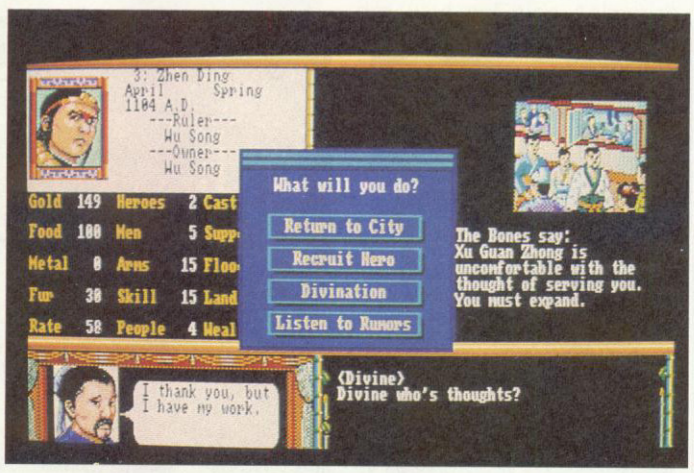


Meine Meinung

Die ultimative Geschichtssimulation für angehende Sinologen: Bandit Kings präsentiert die turbulenten Ereignisse der Song-Dynastie mit viel Liebe fürs Detail und einen sicheren Blick für die Spielbarkeit. Die Charaktere führen ein Eigenleben und verraten dem Spieler schon durch Ihren Beinamen viel über ihren Charakter.

Die Schlacht fügt sich als Spiel im Spiel harmonisch ins Geschehen ein. Siegt man, winseln die Gegner um Gnade. Mit einem genüßlichen Mausklick werden sie in die eigenen Reihen aufgenommen, ins Exil geschickt oder eingekerkert.

Gerade mit menschlichen Mitspielern überzeugt Bandit Kings: Durch die "Ein Befehl pro Zug"-Regeln halten sich die Wartezeiten in Grenzen.



In der Stadt wird eingekauft und angeworben

Neulich in China: Der böse Minister Gao Qui hat den Kaiser entmachtet und läßt das vielköpfige Volk spüren, was es heißt, statt einem weisen Rauschebart einen grimmigen Polit-Yuppie zum Regenten zu haben. Die Besten der Besten fallen dem Emporkömmling als erste zum Opfer und müssen in Schmach und Schande ihre Heimatprovinz Richtung lebenslängliches Exil verlassen.

Ein bis sieben computer- oder menschlich-gesteuerte Spieler werden so zu "Bandit Kings of Ancient China". Diese Helden sind genauso wie alle anderen der über hundert Persönlichkeiten des Spiels — bis zum letzten Weisheitszahn ausgetüftelt und simuliert: Verschiedene Charakterwerte (u.a. Stärke, Weisheit, Mut und Integrität), der persönliche Status (Macht, Popularität, Loyalität, Anzahl der Armeen) und eine komplexe Hintergrundstory (die gibt's in Englisch) holen die Spielfiguren historisch akkurat auf den Bildschirm.

POWER TIPS

Sucht Euch zu Beginn eine Heimatprovinz, die nicht an feindliches Gebiet grenzt. Danach ist's besser, langsam Gefolgsleute zu sammeln und diese sorgfältig durch Wein, Weib, Gold und Gesang abzurichten, als immer neue Helden anzuhäufen, die Euch in Ermangelung an Aufmerksamkeit im ungünstigsten Augenblick im Stich lassen.

Selbst der unzufriedendste Held wird zahm, wenn man ihm eine ganze Provinz zum Austoben unterstellt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Koei/Infogrames
Distributor: Bomico
Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

Amiga:	**80%**
MS-DOS:	**79%**

Bane of the Cosmic Forge

Ein fieser Untoter will sich einen magischen Zeichengriffel unter den Nagel reißen. Nur Ihr könnt dies verhindern.

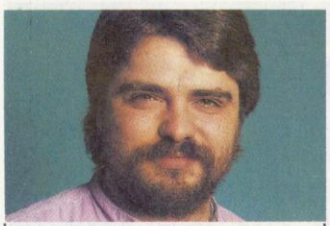


Die EGA-Grafiken sind nicht mehr zeitgemäß, dafür gibt's aber ein Rollenspiel der Extraklasse (MS-DOS/EGA)

Um beim "Wizadry"-Nachzieher "Bane of the Cosmic Forge" zu verhindern, daß ein paar vorwitzige Bösewichter Unfug anstellen (z.B. das Universum vernichten), steuert Ihr eine sechsköpfige Party durch tiefe 3-D-Dungeons.

Eure Abenteuergruppe könnt Ihr aus elf verschiedenen Rassen und vierzehn Berufsklassen zusammenstellen. Neben den üblichen Elfen, Zwergen und Gnomen, stehen auch ungewöhnlichere Burschen wie Drachen, Hunde, Echsen und Feen zur Wahl. Die einzelnen Charaktere haben jeweils acht Persönlichkeitswerte wie Stärke, Intelligenz und Gewandtheit, die sich im Laufe des Spieles verändern können. Vor allem die Berufswahl wird durch diese Werte beeinflußt. So stehen einige Klassen nur Figuren offen, die entsprechend hohe Charakterwerte haben. Es gibt die klassichen Klassen wie Krieger, Priester, Magier und Dieb sowie ausgefallenere Berufe wie Samurai, Ninja, Alchemist, Bischof und Lord. Diese Extraklassenfiguren hauen meistens nicht nur gut zu, sondern können später auch ganz famos zaubern. Nicht weniger als 77 Zauberformeln gibt es in Bane of the Comsic Forge, die zusätzlich in der Stärke dosierbar sind.

Unterwegs trefft Ihr auf freundlich gesonnene Figuren, mit denen Ihr ein Schwätzchen halten könnt. Die Unterhaltung wird per Tastatur geführt. Fragen müssen wie in einem Text-Adventure eingetippt werden. Prompt erscheint, ebenfalls in Textform, die Antwort oder eine Bemerkung. Meistens sind diese Figuren nicht nur einem Plausch zugeneigt, sondern führen ein kleines Ladengeschäft, in dem Ihr Euch mit brauchbaren Gegenständen versorgt. *mh*



Meine Meinung

Mit Bane of the Cosmic Forge hat der Programmierer David Bradley ein wahres Kunstwerk geschaffen. Zwar hinkt die technische Qualität von Bane immer noch ein, zwei Jährchen hinter dem Standard her, aber dafür gibt's Spielspaß pur. Selten findet man Monstermeucheleien und Puzzlevergnügen so geschickt in einem Rollenspiel verquickt. Die Atmosphäre dieses Wuchtprogramms ist einfach brillant. Leider ist Bane für Einsteiger denkbar ungeeignet, denn der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich happig. Profis werden allerdings an diesem Spiel Ihre helle Freude haben.



Der Charakterbildschirm ist übersichtlich aufgeteilt (MS-DOS/EGA)

POWER TIPS

— LMontes sucht nach "Snoopcherie".
— Snoopcherie ist hinter der Mauer mit dem Mauseloch.
— Das Loch wird größer, wenn Ihr ein Stück angeschimmelten Käse dabei habt.
— Snoopcherie sieht aus wie ein Steiff-Tier.
— Queeqeg freut sich über die "Giant Mountains".
— Die Piraten ereifern sich über die "Seceletton Crew"
— Die Zugbrücke läßt sich mit "Safety", "Pump", "Coilwrap", "Truss", "Safety" und "Winder" wieder in Betrieb setzen.
— Feuerwege lassen sich mit Fußpulver besser überqueren.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sir Tech
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 89%

Battle Isle

Nectaris läßt grüßen: Ein paar deutschen Entwicklern gefiel dieses japanische Strategiespiel so, daß eine zeitgerechte Amiga-Aufarbeitung entstand.

Wenn zwei Völker im Streit liegen, ist der Computerspieler meist nicht weit: Bei Battle Isle werdet Ihr zu Hilfe gerufen, einen Roboterausstand zu zerschlagen und damit den verheerenden "Skynet-Titan-Krieg" zu beenden.

Wer die umfangreiche Anleitung verdaut hat, muß sich entscheiden, ob er sich einen Menschen (z.B. den Brettspielkumpan von nebenan) oder den Computer (bisher spielt nur der Amiga mit — eine MS-DOS-Version ist in Planung) als Gegner wünscht. Insgesamt gilt es, 32 Szenarios zu durchfechten.

Die Hexfelder kennt man von anderen Strategiespielen, der Split-Bildschirm und das Fehlen von Menüs oder Icon-Leisten sind für ein Computerspiel dieses Genre jedoch neu: Beide Partien spielen gleichzeitig, denkt und plant der eine, zieht der andere und umgekehrt. Alle Befehle sind platzsparend im Cursor verstaut. Je nach Joystick-Richtung erhält der Zeiger eine andere Form und Bedeutung. Das ganze Spiel über muß so die Tastatur nicht berührt werden.

Der Rest ist wiederum Standard: Es gibt die verschiedensten Truppentypen (Hubschrauber, Kampfpanzer, Buggys, sogar Unterseeboote) und Terraintypen. Treffen zwei verfeindete Einheiten aufeinander, wird auf eine Animation umgeschaltet, auf der der Spieler den Schlagabtausch miterleben kann.

Wichtig sind im Spiel besonders Fabriken und Hauptquartiere: Sie sorgen für Nachschub oder falls alles an den Feind verloren wurde für das Game Over. Ein Möglichkeit abzuspeichern oder mit Paßwörtern auf spätere Kämpfe zurückzugreifen wurde jedoch zum Glück nicht vergessen.

wi

POWER TIPS

Ein paar Paßwörter für spätere Schlachtfelder wollen wir Euch mit auf den Weg geben:

1-Spieler-Karten

5	Fight
10	Space
15	Never

2-Spieler-Karten

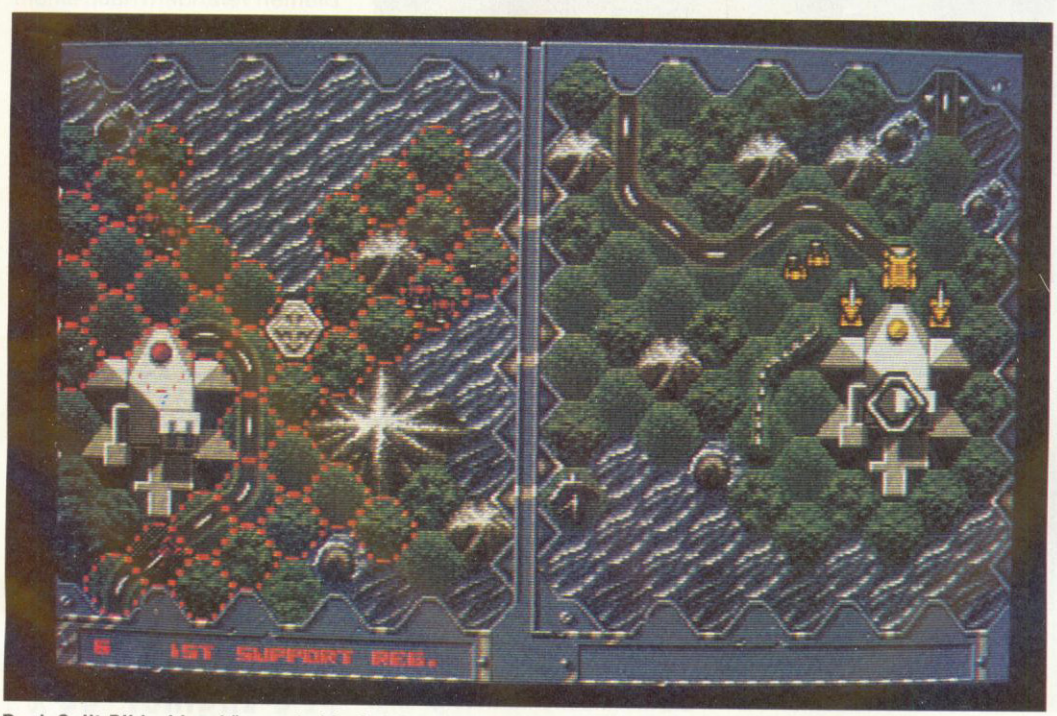
5	Eagle
10	Snake
15	Demon



Das Optionsmenü von Battle Isle



Vor Spielbeginn gibt's ein pompöses Intro zu bestaunen



Dank Split-Bildschirm können beide Spieler gleichzeitig denken, ziehen und angreifen



Meine Meinung

Ein durch und durch gelungenes Produkt für alle Strategen, denen "Bandit Kings" zu komplex, "Imperium" zu trocken und "Supremecy" zu schaumschlägerisch ist. Die Bedienung ist einfach, die Schlachtszenen verleiten zum Mitfiebern und die Grafik erzeugt eine angenehme Techno-Atmosphäre. Vor allem an der Spielbarkeit zeigen sich die Fähigkeiten der Blue-Byte-Jungs: Die Wartezeiten sind minimal, das Spiel selbst bar jedes überflüssigen Details.

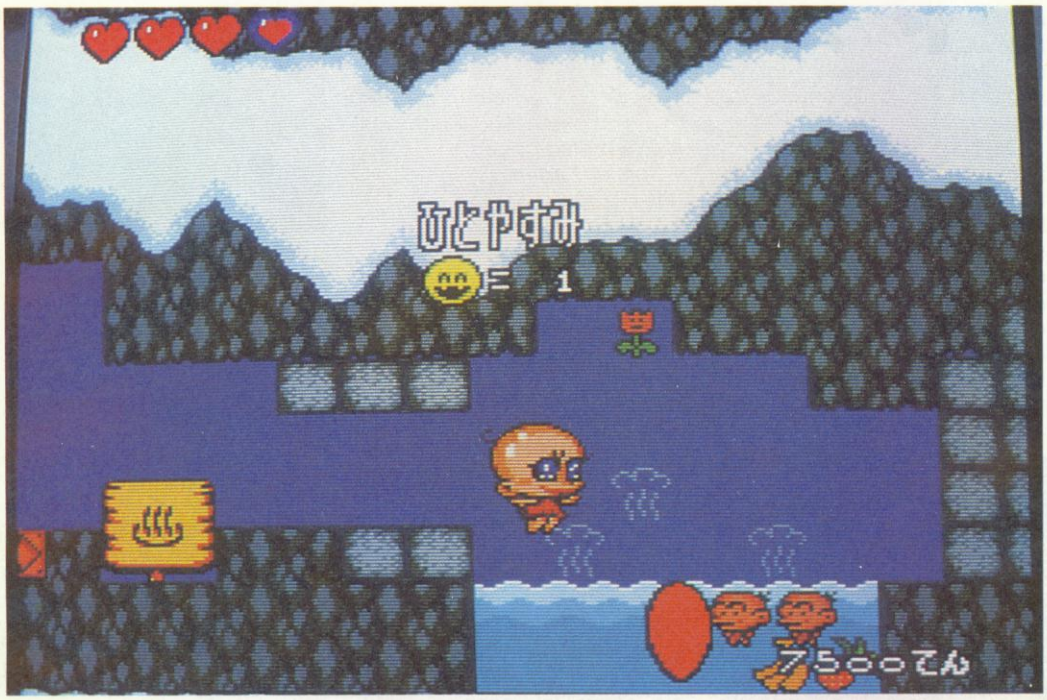
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Blue Byte
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

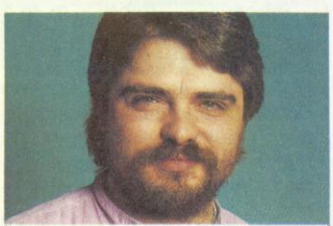
Amiga: 85%

Bonks Revenge

Da brummt der Schädel: Bonk, der fleischhassende Putzig-Neanderthaler will wieder mit dem Kopf durch die Wand.



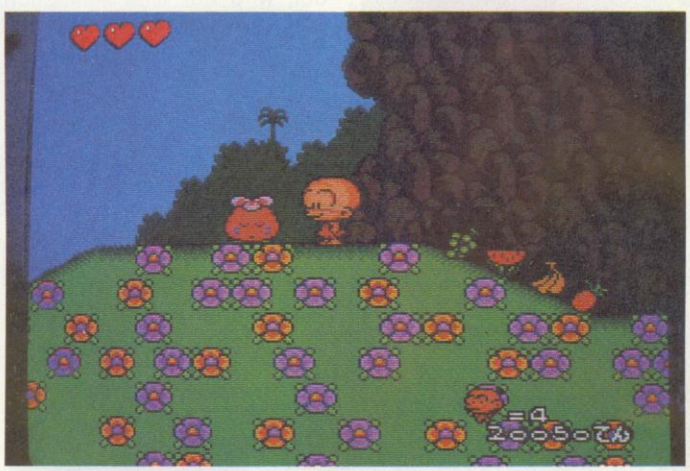
Lieb, stark und wasserdicht: Bonk taucht unter (PC-Engine)



Meine Meinung

So schön kann ein Vegetarierleben sein: Schon das erste Spiel um "Bonk" konnte rundum begeistern. "Bonks Revenge" legt noch ordentlich spielerische Feinheiten drauf. Zwar haben einige der Obergegner an Niedlichkeit verloren, aber jeder Level strotzt nur so vor versteckten Extras, geheimen Gängen, oder verborgenen Räumen. Durch das geschickte Hantieren mit den Extrapflanzen und des gezielten Einsatzes Bonks Schädels oder dem Gebiß enthüllt dieses Prachtmodul eine Überraschung nach der anderen.

Dank der spielerischen Abwechslung und der farbenfrohen Grafikpracht kratzt Bonk schon fast am Mario-Thron.



Das Blümlein verträgt einen herzhaften Tritt (PC-Engine)

Bonks Revenge" ist der zweite Teil der Hüpf- und Sammelsaga um den liebenswerten Frühzeit-Ökofreak. Ihr steuert Bonk durch ein halbes dutzend Levels, die jeweils in zwei Abschnitte unterteil sind. In der Mitte und am Ende einer Spielstufe wartet ein besonders dicker Obergegner auf Bonk.

Glücklicherweise hat unser Freund seine formidablen Fähigkeiten, die er schon im ersten Spiel unter Beweis stellte, nicht eingebüßt. Die zahlreichen Gegner die auf Bonk einstürmen, kann er per Kopfnuß aus dem Weg kicken. Springt Bonk, kann er sich per Salto mortale kopfüber auf einen Feind stürzen. Hindernisse werden elegant übersprungen, Felsen und Bäume mit dem kräftigen Gebiß erklettert.

Verbrauchte Lebensenergie, die in Herzchenform angezeigt wird, füllt Bonk durch Futtern von Obst und Gemüse wieder auf. Als Abwechslung in der pflanzlichen Kost dienen Fleischbrocken, die es in zwei Größen gibt. Eine kleine Portion verwandelt Bonk in einen liebestollen Urzeitmenschen, der seine Gegner gezielt zu Tode küßt. Nach dem Verzehr der großen Keule mutiert Bonk zum Super-Bonk. Er spukt Feuer und ist für kurze Zeit unverwundbar.

Ebenso vorhanden: eine Mini-Blume, die Bonk in einen Bonuslevel transportiert, in der Ihr unter Zeitdruck verschiedene Aufgaben erfüllen müßt.

Sind alle Leben einmal dahin, könnt Ihr mit der "Continue"-Funktion im zuletzt erreichten Level wieder neu anfangen. Für Einsteiger gibt es zusätzlich ein "Schnupper"-Feature mit dem nur die ersten paar Levels spielen könnt, dafür aber mit mehr Lebensenergie startet. *mh*

POWER TIPS

Einige verborgene Bonus-Level und Extraleben sind nur zu ergattern, wenn Ihr die Extrapflanzen gezielt bearbeitet. Einige Blumen verändern nach einem Stüber mit dem Eisenschädel die Farbe. Aus einer organgefarbenen wird z.B. eine gelbe Sprungpflanze, die Ihr benutzen könnt, um in neue Gebiete vorzuhüpfen. Manchmal hilft ein Tritt, auch aus einer harmlosen Sprungblume einen Extralebenspender zu machen. Kickt jede Blume an, die Ihr findet. Einige Blumen lassen sich übrigens auch "verschieben".

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Hudson
Distributor: Import
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action

PC-Engine: 86%

Brat

So ein Satansbraten: ein ultracooler Dreikäsehoch mit Sonnenbrille und Baseball-Cappi macht Euch das Leben schwer.



Meine Meinung

Brat gefällt mir deutlich besser als die meisten uninspirierten Baby-Filmchen. Vom originellen Intro bis zur putzigen "Game Over"-Sequenz ist der Geschicklichkeitstest prima durchdacht. Ausnahmequalitäten wie Lemmings findet man zwar nicht, doch innovative Ideen und eine angenehme Bedienung mittels Maus trösten gekonnt darüber hinweg. Einen guten Tag hatte auch der Grafiker, der Brat immer hervorragend in Szene setzt. Dank der vielfältigen Anweisungen, die Ihr Brat mit den Icons erteilt, spielt man sogar bereits geschaffte Levels immer wieder gerne. Später wechselt nicht nur die Grafik, auch neue Spielelemente gesellen sich dazu und fesseln wochenlang an den Monitor.



Am rechten Bildschirmrand findet Ihr die Aktions-Icons (Amiga)

Kaum haben Babys ihre Filmkarriere gestartet, greifen Softwareproduzenten den Trend auf. Auch Imageworks setzt auf den Putzigkeitsfaktor mit einem Schuß Anarcho-Humor. Kein Wunder, daß die lederbejackte Hauptfigur "Brat" alles andere als ein Sonntagskind ist.

Ähnlich wie beim Überflieger "Lemmings" steuert Ihr den Winzling nicht direkt per Joystick, sondern weist ihm mit Symbolen den richtigen Weg. Wenn Brat über geschickt plazierte Richtungspfeile stolpert, hält er sich erstaunlicherweise genau an die Vorgaben. Der Windel-Winzling muß sich durch drei gänzlich unterschiedliche Landschaften kämpfen, die jeweils von oben nach unten scrollen. Ihr startet in der Spielzeugwelt, stattet der Parklandschaft einen Besuch ab und landet schließlich in einer Weltraumstation.

Leider ist es nicht damit getan, Brat mittels Richtungsangaben durch die Straßenzüge zu steuern. Ihr müßt schon diverse Gegenstände in Euer Spiel miteinbeziehen. So werden Brücken über Abgründen errichtet, mit "Stop"-Zeichen das Scrolling kurzzeitig gestoppt und mit Dynamit Hindernisse aus dem Weg gesprengt. Um an die wertvollen Hilfen zu kommen, muß Brat über die Icons hinweglaufen. Danach landen sie am rechten Bildschirmrand, wo Ihr sie mit der Maus anklickt und wieder auf den Wegen plaziert. *mg*



Noch schaut Brat zuversichtlich...



In der Parklandschaft müßt Ihr auf heiße Rutschpartien gefaßt sein (Amiga)

POWER TIPS

Wer bei den zeitkritischen Baby-Abenteuern ständig vom Pfad der Tugend abkommt, muß nicht verzweifeln. Wir verraten hier (fast) alle Paßwörter:

3. SASUTOZO
4. SUMATZEE
5. NOKITAGO
6. ITSANONO
7. MOZIMATO
8. HOZITOMO
9. MOKITEMO
10. ZUMOHATO
11. CHANASTU
12. NAGAITSU *mg*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Imageworks
Distributor: Rushware
Preis: 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga:	**80%**
Atari ST:	**80%**

Bundesliga-Manager Professional

Neue Saison, neues Glück: Wird dem frischgebackenen Trainer der Aufstieg gelingen? Die Spieler sind willig, doch die Waden sind schwach...



Meine Meinung

"Bundesliga-Manager Professional" sticht die zahlreichen Konkurrenten grafisch aus und bietet viel taktischen Tiefgang bei der Aufstellung. Ihr findet hier so ziemlich alle Optionen, die man sich wünschen kann und realistische Simulationen von Ergebnissen und Ereignissen wie Verletzungen und roten Karten. Das Programm erlaubt eine "ewige" Trainerkarriere durch Zwischenspeichern des Spielstands. Langfristige Ziele wie der Gewinn des Europapokals sind so durchaus erreichbar. Fußballfans werden den Kauf von Bundesliga-Manager Professional keinesfalls bereuen.

Der Schleudersitz wartet auf Euch: In diesem Programm übernimmt der unerschrockene Spieler die Rolle eines Fußballtrainers, der auch für die finanziellen Belange seines Vereins verantwortlich ist. Ihr kümmert Euch also um die Aufstellung, feilscht mit den Spielern um neue Verträge und schaut Euch auf dem Transfermarkt nach neuen Stars um. Der Ausbau des Stadions, die Aufnahme von Krediten und formverbessernde Besuche in verschiedenen Trainingslagern dürfen auch nicht fehlen. Außerdem könnt Ihr bestimmen, wieviel Geld pro Saison in die Jugendarbeit gesteckt wird. Nach einiger Zeit werden Jungtalente ablösefrei dem Profikader angeboten. Für erhöhten Komfort sorgt die automatische Aufstellung: Das Programm pickt selbständig die elf Balltreter heraus, die momentan die besten Werte in den drei Kategorien Kondition, Technik und Form haben. Bei jedem Spieler werden Werte für die momentane Form sowie das Alter angegeben.



Bei den animierten Torszenen macht das Zuschauen Spaß



Die Stärken und Schwächen Eures Teams



In Windeseile klickt man sich durch die übersichtlichen Menüs

Besonders viel Arbeit haben die Programmierer in die Benutzerführung investiert. Das Programm wird durchgehend mit der Maus gesteuert. Bewegt man den Cursor über bestimmte Abkürzungen oder Werte, erscheint am unteren Bildrand automatisch die dazugehörige Erklärung. Recht spektakulär geriet die Darstellung des Spielablaufs. Wo beim Vorgänger noch ein mickriges Pünktchen über den Bildschirm irrte, wird jetzt eine rassig animierte Grafik eingespielt, sobald sich eine vielversprechende Torchance entwickelt. Etwa 30 verschiedene Animationen vom Flankenball bis zur Freistoß-Variante werden gezeigt.

Weitere Spezialitäten des Hauses: Bis zu vier Spieler können mitmachen, Einsteigern wird ein besonders leichter Anfängermodus geboten und Zeitungsschlagzeilen bieten eine Zusammenfassung mit Spielernoten. Es gibt drei Ligen, bei denen Ihr entweder in der niedrigsten Spielklasse anfangt (unendliche Spielzeit) oder gleich in der Bundesliga beginnt (Spielzeit auf drei Saisonen begrenzt). *hl*

POWER TIPS

— Die Autoaufstellung ist nur etwas für Spiele gegen klar unterlegene Gegner. Bei anderen Partien kann Sie Euch einen Punkt kosten, da der Computer Links- und Rechtsfüßler womöglich auf völlig falschen Positionen einsetzt.

— Beim Aufbau eines guten Teams solltet Ihr besonderes Augenmerk auf das Mittelfeld legen. Eine gesteigerte Anzahl von Torchancen ist der Lohn der Mühen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Software 2000
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Strategie
Außerdem geplant für MS-DOS und Atari ST

Amiga: 81%

Computersoftware Steffen Müller

Richthofenstr. 159 • 8933 Lagerlechfeld • Telefon: 08232/6409 • Fax: 08232/8577

	Amiga	Atari
3D Konstruktion Kit + Video, kpl. dt.	**114,00**	**105,00**
Adv. Destroyer Simulator dt.	**73,50**	–
Antares kpl. dt.	59,50	–
Armour-Geddon	58,00	58,00
Back to the Future 3 dt.	59,50	59,50
Badlands dt.	56,00	56,00
B.A.T. kpl. dt.	76,00	88,00
Bandit Kings of China dt.	78,50	–
Bardstale 3 dt.	60,00	–
Brat dt.	58,50	58,50
Battle Command dt.	58,00	58,00
Battle Storm dt.	**59,50**	–
Betrayal dt.	**69,50**	**69,50**
Billy the Kid dt.	59,50	–
Blitzkrieg May 1940	60,00	60,00
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	74,50	–
BLUE MAX	**71,00**	**71,00**
Buck Rogers kompl. dt.	79,50	–
Bundesliga Manager kpl. dt.	53,50	53,50
Cadaver kpl. dt.	64,00	64,00
Cadaver Level Disc dt.	38,50	38,50
Castle Master dt.	58,00	58,00
Celicia GT Rally dt.	**58,00**	**58,00**
Centurion Defender of Rome dt.	59,50	59,50
Champion of the Raj dt.	64,00	64,00
Chaos Strikes Back (1 MB) kpl. dt.	57,00	59,50
Charge of Light Brigade dt.	67,50	67,50
Chip Challenge dt.	57,00	57,00
Chuck Yeag. 2.0 dt. Anl.	**62,00**	**62,00**
Operation Combat	59,50	–
Conquest of Camelot	**79,00**	**79,00**
Conflict Middle East	67,50	–
Corporation dt.	59,50	59,50
Crim Does Not Pay dt.	59,40	59,50
Crime Wave kpl. dt.	**57,00**	**57,00**
Cruise for a Corps kompl. dt.	69,50	69,50
Damocles dt.	58,00	58,00
Das Boot dt.	**69,50**	**a.A.**
Dinowars dt.	51,50	51,50
Domination dt.	56,00	56,00
Dragon Flight kpl. dt.	69,50	69,50
Dungeon Master (1 MB) kpl. dt.	59,50	59,50
Elvira kpl. dt.	**69,00**	**69,00**
Eye of the Beholder kpl. dt.	74,00	–
Exterminator dt.	57,00	57,00
Fate Gates of Dawn kompl. dt.	69,50	–
F-15 Strike Eagle II dt.	74,50	74,50
F-16 Falcon dt.	69,50	69,50
F-16 Falcon + Miss.-Disc 1+2, dt.	79,50	79,50
F-19 Stealth Fighter dt.	**67,00**	**67,00**
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00
Flight of the Intruder dt.	78,50	78,50
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00
Genghis Khan dt.	**77,50**	**77,50**
Great Courts II kpl. dt.	64,50	64,50
Gunboat 1 MB	**67,50**	–
Gunship dt.	58,50	58,50
Harpoon dt.	**70,00**	–
Immortal (1 MB) dt.	59,50	59,50
Infestation dt.	**57,00**	**57,00**
Invest dt.	53,00	53,00
It came f.t. Dessert (1 MB) dt.	69,80	–
J. Pond Unterwater Agent dt.	57,50	57,50
Kick off 2 dt.	53,50	53,50
Leisure Suit Larry III kpl. dt.	84,50	84,50
Lemmings dt.	**57,00**	**57,00**
Loom kpl. dt.	69,50	69,50
Lin Wu's Challenge dt.	52,00	52,00
Lords of Doom dt.	59,50	59,50
Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
M-1 Tank Platoon dt.	**67,00**	**67,00**
Maupiti Island kpl. dt.	59,50	59,50
Megatraveller kpl. dt.	64,00	64,00
Mid Winter kpl. dt.	61,50	61,50
Midnight Resistance dt.	57,00	57,00
Midwinter 2 kpl. dt.	**74,50**	**74,50**
MIG-29 FULCRUM dt.	**77,00**	**77,00**
M.U.D.S. kpl. dt.	64,50	64,50
NAM "VIETNAM" dt.	**67,50**	**67,50**
Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Obitus (mit T-Shirt) dt.	78,50	78,50
On the Road kpl. dt.	59,50	59,50
Operation Stealth kpl. dt.	62,50	62,50
Paradroid 90 dt.	59,50	59,50
PGA Tour Golf dt.	59,00	59,00
PIRATES dt.	**58,00**	**58,00**
Populous dt.	59,90	59,90
Powermonger dt.	64,50	64,50
Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Railroad Tycoon kompl. dt.	75,00	75,00
Return of Medusa kpl. dt.	62,50	62,50
Red Storm Rising dt.	**57,00**	**52,00**
Robocop 2 dt.	57,00	57,00
Romance of 3 Kingdoms	90,00	–
Scull & Crossbones dt.	62,50	62,50
Scond Front, 1 MB	76,00	–
Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Silent Service 2 dt.	75,00	a.A.
Sim City dt.	67,00	67,00
Space Quest III kpl. dt.	84,50	a.A.
Speedball II dt.	59,50	59,50
SECRET of MONKEY ISLAND kpl. dt.	**69,50**	**69,50**
Stellar 7 kpl. dt.	62,50	62,50
Storm Across Europe	74,50	74,50
Stratego dt.	**59,50**	**59,50**
Team Yankee kpl. dt.	**69,00**	**69,00**
Tom and the Ghost dt.	67,00	67,00
Transworld dt.	59,00	59,00
Turrican II dt.	**59,50**	**59,50**
Ultima IV	64,50	64,50
Ultima V dt.	72,50	72,50
UMS II dt. Anl.	**67,50**	**67,50**
Virtual Reality, Vol. 1 oder 2 je	**72,50**	–
Warlock the Avenger dt.	58,50	–
Wild West World kpl. dt.	**82,50**	–
Wolfpack dt. (1 MB) dt.	**69,50**	**69,50**
Wrath of Demon dt.	63,00	63,00

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Amiga Powerpack (6 Sp.)	24,90	Karting Grand Prix	19,90	Ritter kpl. dt.	29,50	**AMIGA MAUS**	49,00
P 47 Thunderbolt dt.	29,50	Las Vegas	19,90	Sherman M 4	34,50	**AMIGA 500** Speichererw. abschaltbar + Uhr	89,00
Day of the Viper dt.	39,50	Moonwalker dt.	39,50	Star Goose	24,90	**AMIGA oder ATARI- LAUFWERK** SLIMLINE 3,5 Extern	
Bards Tale II dt.	34,50	Nevermind	19,90	Strike Force		BUS + abschaltbar	169,00
Danger Freak	19,90	Outlands	24,90	Harrier dt.	34,50	**AMIGA 500 Super Powerpack**	
Def. of the Crown dt.	34,50	Prospektor	19,90	Archipelagos	24,50	- Kind Words (Textverarbeitung)	
Dungeon Quest	29,50	Knight Force	29,90	X-Out	34,90	- Fusion Paint (Malprogramm)	
Football Manager dt.	24,90	Colorado dt.	39,50	Zynaps	19,90	- Indiana Jones, Kick off	
F/A 18 Interceptor dt.	39,50	E-Motion	24,50	XR-35 Fighter Miss.	19,90	- F/A 18 Interceptor	111,00
Cloud Cingdoms dt.	39,50	North and South	34,50	Carrier Command dt.	29,50	**ATARI LYNX-Gerät** + Zubehör	197,00
Prehistoric Tale	39,50	On Safari	19,90	Space Ace dt.	39,50	**GAME BOY** + Zubehör	154,00
		Rambo 3	29,50	Simulcra	39,50		

Auf Wunsch werden die Spiele für DM 2,50 vor dem Versand getestet.

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 4.00 DM, Nachnahme + 8.00 DM, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck + 12.00 DM, auf Wunsch Sicherheitskarton + DM 1,50. Bestellen Sie bitte telefonisch Mo.-Sa. 9-22 Uhr persönlich. 24 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich. Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. **Ab 4 Spielen versandkostenfrei.**

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80	Rosenheimer Str. 92a	**Tel.: 089-4 48 93 89** Fax.: 089-48 37 57
6000 Frankfurt 1	Töngesgasse 4	
7000 Stuttgart	König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl.	**Tel.: 07 11-55 66 01**
2800 Bremen 1	Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.	**Tel.: 04 21-30 23 45**
6595 Mainz/Gustavsburg	Darmstädter-Landstr. 83	**Tel.: 0 61 34-5 33 99**
2000 Hamburg 54	Kieler Str. 421	**Tel.: 040-54 30 10**
8260 Mühldorf	Ledererstr. 7	**Tel.: 0 86 31-1 59 12**
4700 Hamm 1	Wilhelmstr. 25	**Tel.: 0 23 81-2 60 34**
1000 Berlin 44	Emserstr. 33	**Tel.: 030-6 25 30 30**
1000 Berlin 12	Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn-H. Wilmersdorferstr.)	
A-1140 Wien	Hütteldorferstr. 122	**Tel.: 02 22-9 82 14 40**
A-6020 Innsbruck	Andechsstr. 85	**Tel.: 05 12-49 26 26**
A - 5020 Salzburg	Wolf-Dietrich-Str. 23	

GAME BOY · SEGA MEGA DRIVE · PC ENGINE
SUPER FAMICOM · GAME GEAR · AMIGA · MS-DOS · CDTV



...ist megastark!

Competition Pro: Nur für die Besten.

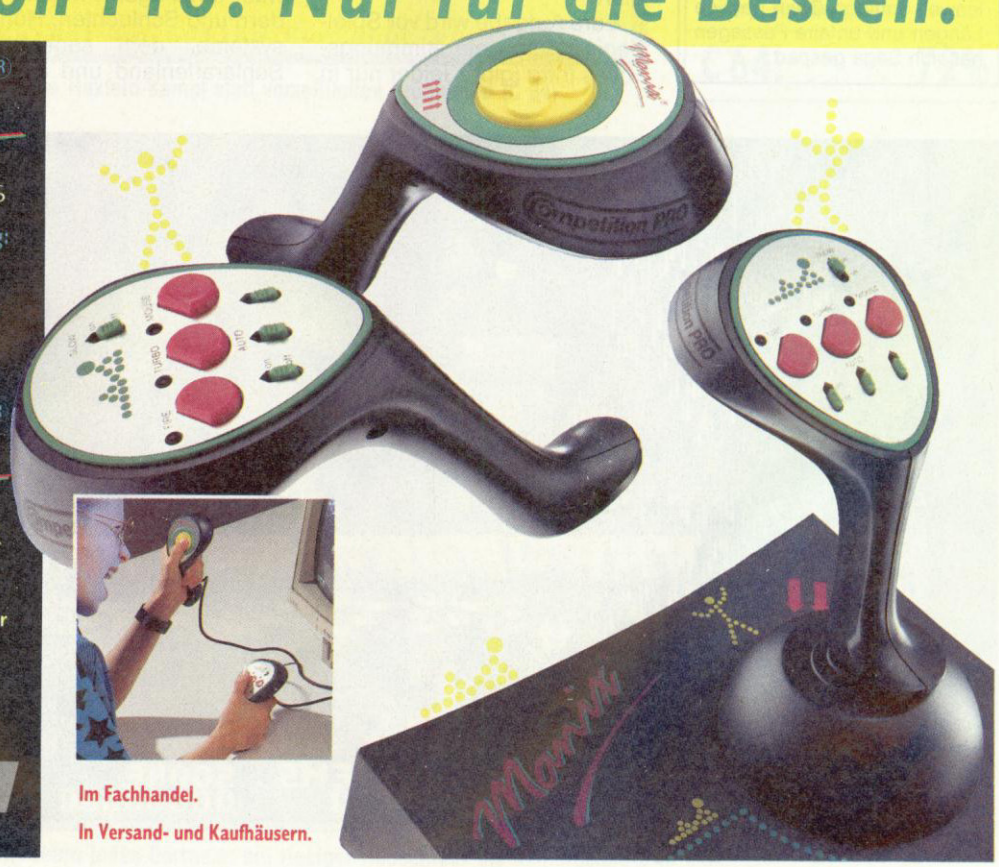
Manix® TWINS

Hi Freaks! Hier ist die Herausforderung: Manix TWINS. Das total andere Spiel-Feeling. Einfach irre. Nur für Spezialisten. Typisch Competition Pro!

Manix® DECK

Sieht nicht nur stark aus: MANIX Deck. Präzise, hart im Nehmen, perfekt in der Hand. Echt Competition Pro!

DYNAMICS®
Marketing GmbH, Hamburg



Im Fachhandel.
In Versand- und Kaufhäusern.

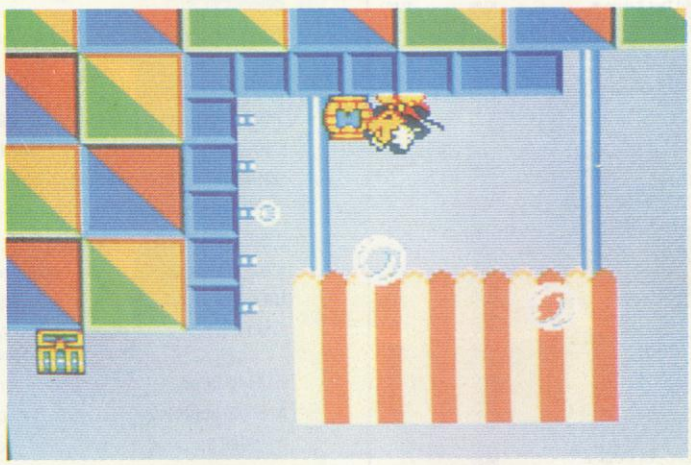
Castle of Illusion

Ein Superstar feiert Comeback: Durch Segas Castle of Illusion brennt sich Mickey Mouse auch ins Gedächtnis der Videospielgeneration.



Meine Meinung

Trotz des Sonic-Fiebers der letzten Tage kehre ich gerne für ein paar knallbunte Stündchen ins fantastische Castle of Illusion zurück: Das erste Mega-Drive-Abenteuer der prominenten Maus ist glänzend in Szene gesetzt, musikalisch angenehm unterlegt und bis zum finalen Kampf gegen die böse Hexe mit nett-niedlichen Einfällen angefüllt. In der Master-Version gibt's eine Handvoll Rätsel mehr; dafür kommen Sound und Optik natürlich nicht mit dem "Mega-Castle" mit. Egal ob Ihr auf Master- oder Mega-Drive spielt: Selbst als cholerische Spielernatur bleibt Ihr vor Wutausbrüchen und Frustrations-Resets meilenweit entfernt. Denn nervige Längen und unfaire Passagen hat sich Sega gespart.



Auch auf dem Master System macht Mickey eine gute Figur

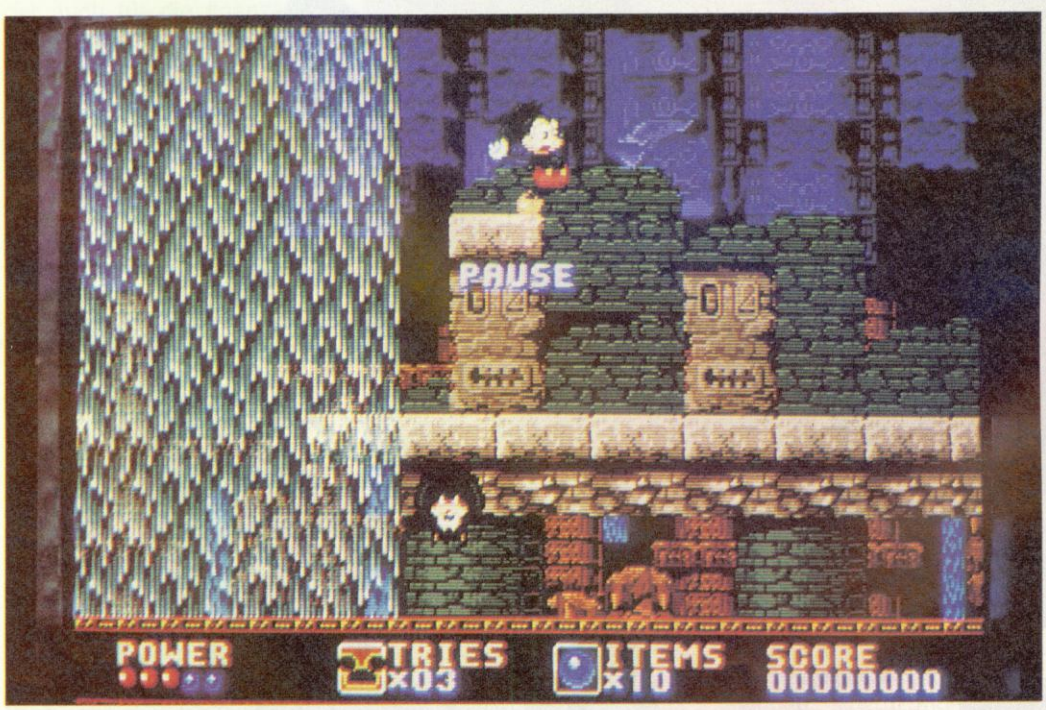
Das Mega Drive macht's möglich: Mußte man sich vor Jahren noch damit begnügen, die bunten Abenteuer des Megastars Mickey Mouse passiv vor Bildschirm oder Leinwand oder als Comic-Leser miterzuleben, darf man nun selbst bestimmen, wie die Maus auf tödliche Gefahr und gemeine Schurkenstücke reagiert.

Eure Aufgabe wird vor Spielbeginn durch ein stimmungsvolles Intro (gibt's leider nur in der Mega-Drive-Version) eindeutig definiert: Die Hexe Mizrabel moppst aus — im wahrsten Sinne — heiterem Himmel die niedliche Mäusedame Minnie und verschleppt sie in ihr verschwunschenes "Schloß der Illusionen". Nicht daß sich Mickey scheut die Angetraute da wieder herauszuholen — doch das Hexenschloß liegt etwas abgelegen, hinter Wäldern und Schluchten, Höhlensysteme, dem sagenhaften Schlaraffenland und dem für Normalsterbliche hochgefährlichen Spielzeugkönigreich.

Insgesamt sechs dreigeteilte Levels sind ein langer Weg für eine Maus, die nur laufen, hüpfen, sich ducken und Gegenstände umherschmeißen kann. Doch halt! Mickeys rote Shorts haben magische Kräfte und erlauben es mittels gutgezieltem Sprung aufs Haupt des Feindes, diesen hinwegzuzaubern. Da die Entwickler als Zugabe Edelsteine, Wurfgeschosse, Extraleben und Continues spendierten und in versteckten Bonusräumen deponierten, haben auch so Jump'n'Run-Anfänger eine faire Chance. *wi*

POWER TIPS

Mega-Drive-Mäuse aufgepaßt: Im zweiten Abschnitt des Spielzeuglevels könnt Ihr unbegrenzt Punkte sammeln. Hier gibt's nämlich kurz vor dem Ausgang einen Beutel mit zehn Murmeln zu holen. Nehmt ihn und begebt Euch nach rechts zum Sprungteufel — den Exit könnt Ihr nun schon sehen. Tötet den Teufel mit einer Murmel, verlaßt den Level jedoch nicht. Wenn Ihr nun zurückgeht, findet Ihr den gerade eingesackten Beutel ein zweites Mal. Er ist 10000 Secret-Bonuspunkte wert; da Ihr das Spielchen beliebig wiederholen könnt und neben den Secret-Bonus für jeden Beutel auch 1000 reguläre Punkte erhaltet, müßte das erste Extraleben bald ermogelt sein.



Der vierte Level ärgert Mickey mit gefährlichen Wasserfällen

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Sega
Preis: 120 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Mega Drive: 78%
Master System: 80%

Centauri Alliance

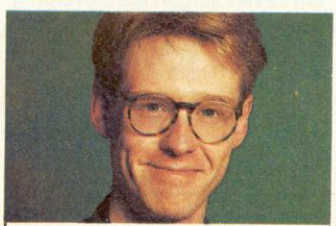
Alarm im Weltraum: "Bard's Tale"-Macher Michael Cranford schickt die Rollenspieler in die Zukunft.

Michael Cranford dürfte wohl allen langjährigen Computer-Rollenspielern ein Begriff sein. Seiner Kreativität haben wir die ersten beiden Teile der berühmten "The Bard's Tale"-Trilogie zu verdanken. Mit dem Science-fiction-Rollenspiel "Centauri Alliance" meldet er sich endlich bei seinen Fans zurück.

Wir befinden uns im 23. Jahrhundert. Die Menschheit hat sich in der Milchstraße ausgebreitet. Im Laufe der Jahre ist der Kontakt zur Erde abgebrochen und vier eigenständige Sternenreiche haben sich entwickelt.

Ihr seid das Oberhaupt einer achtköpfigen Party, die im Weltraum und auf zahlreichen Planeten nach dem Rechten sehen muß. Jeder Eurer Space-Helden besitzt zehn unterschiedliche Charakterwerte. Wie in alten Bard's-Tale-Tagen wird Euch die gewohnte 3-D-Sicht der Labyrinthe und Städte geboten; alle Freund- und Feindbilder sind animiert. Natürlich müßt Ihr in der Zukunft auf knackige Zaubersprüche verzichten, dafür gibt es ein ausgeklügeltes PSI-Formel System, mit dem Ihr genauso viel Verwirrung stiften könnt, wie mit einem Feuerball. Insgesamt stehen 85 Formeln zur Verfügung. Neben diesen PSI-Kräften besitzen Eure Charaktere spezielle Skills, die durch Beförderungen aufgebessert werden können.

Um das Leben etwas zu erleichtern wurde Automapping und die Steuerung via Maus oder Joystick integriert. Alle Kämpfe werden auf einer Hexfeld-Fläche ausgetragen, was die Orientierung ungemein erleichtert. Leider wird "Centauri Alliance" zur Zeit in Deutschland nicht offiziell vertrieben, sondern ist nur als Importversion zu bekommen. *vw*



Meine Meinung

Centauri Alliance ist eine wahre Frischzellenkur für den C 64. Besonders Bard's-Tale-Spieler werden kaum Anfangsschwierigkeiten haben: Seit den guten alten Tagen hat sich am Spielprinzip kaum etwas verändert. Trotzdem gibt's eine Menge Neuheiten zu bestaunen. Allein die knackige Science-fictiongeschichte ist schon ihr Geld wert. Das ganze ist gewürzt mit jeder Menge Feinden, "Zaubersprüchen", Gegenständen und tiefen Labyrinthen. Wenn man sich erst einmal in die saftige Geschichte hineingewühlt hat, kommt man nicht mehr so schnell davon los. Eine echte Bereicherung ist das Hexfeld-Kampfsystem. Damit bekommt jede Prügelei eine taktische Note. leider wird dieser Fortschritt durch teilweise recht happige Ladezeiten erkämpft. So ganz zeitgemäß ist das heute nicht mehr.



Taktischer Hexfeld-Kampf statt vorzeitlichen Prügeleien (C 64)

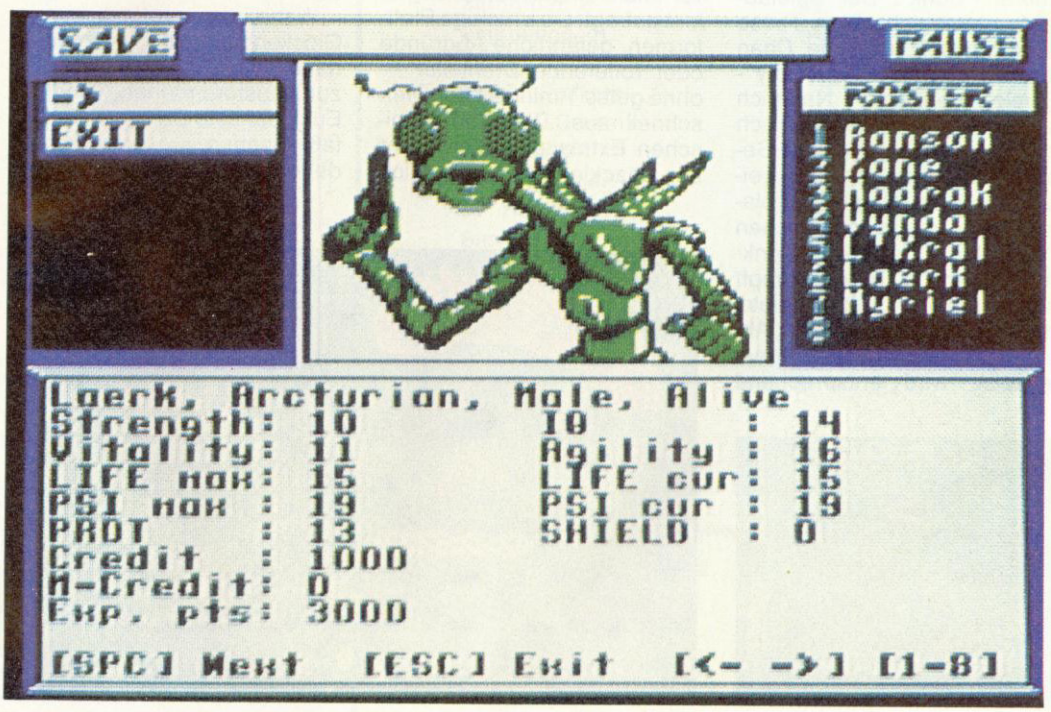
POWER TIPS

Es ist zwar eine Binsenweisheit, aber auch bei Centauri Alliance besonders zu Empfehlen: Redet mit jedem Charakter, der Euch über den Weg läuft. Alles einsammeln was nicht niet- und nagelfest ist. In diesem Rollenspiel gibt es eine Unmenge an Gegenständen die nicht auf den ersten Blick zu identifizieren sind. Man weiß ja nie, wann man das Zeug mal gebrauchen kann. Dank Automapping dürftet ihr keine größeren Orientierungsprobleme haben.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Broderbund
Distributor: Import
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Rollenspiel

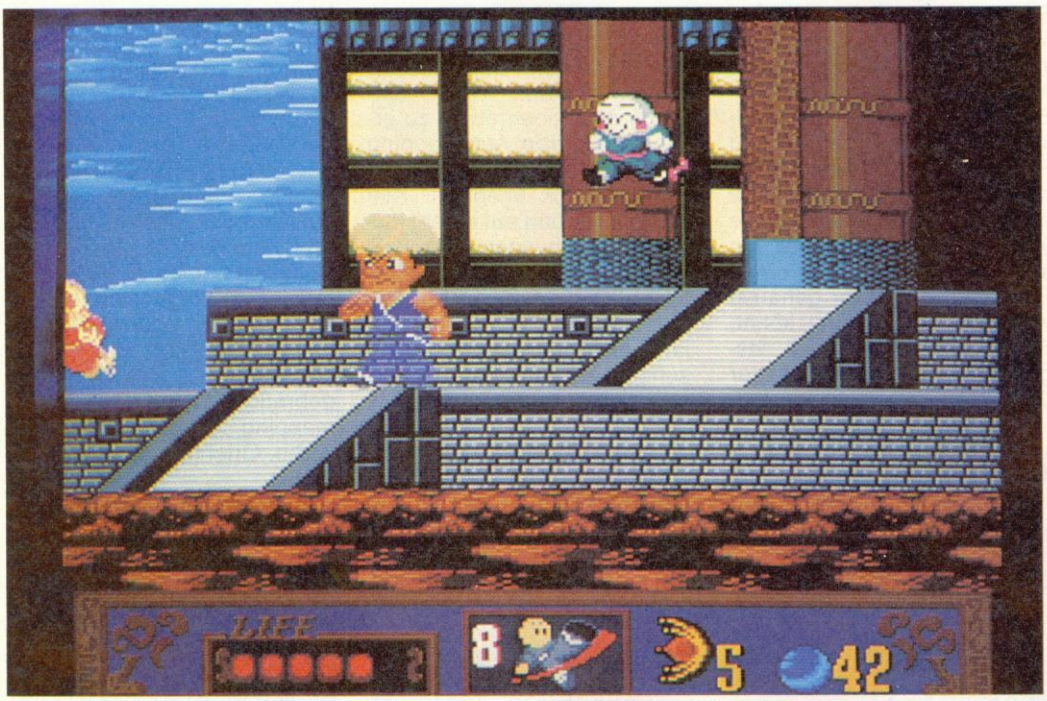
C 64: 72%



Der Alptraum jedes Gärtners: ein riesiger Heuschreck als Kampfgefährte (C 64)

Chackie Chan

Der ältliche Karate-King, Held zahlloser Eastern, steht vor seinem bislang größten Abenteuer. Hudson Soft schickt "Chackie Chan" auf Tour.



Der Zwerg wagt es, den Eingang zur Residenz des ersten Obermotzes zu versperren (PC-Engine)

Große Ähnlichkeiten mit seinem Leinwandvorbild sind bei Hudsons Software-"Chackie Chan" nicht auszumachen. Hier wirkt er eher wie ein etwas menschlicherer "Bonk". Der Spielablauf unterstreicht diese These sehr deutlich. Chackie Chan ist weit von "Prügel-only"-Spielen entfernt. Natürlich schlagt Ihr karate-technisch kräftig zu, doch zahlreiche Geschicklichkeitseinlagen weisen den Weg. Das Modul plaziert sich irgendwo zwischen "Son Son II" und den Bonk-Abenteuern. Chackie kämpft sich durch fünf große Gebiete, die jeweils in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Normalerweise wird entsprechend Eurer Laufgeschwindigkeit gescrollt, manchmal legt das Programm von selbst einen Gang zu.

Neben gezielten Handkantenschlägen und Fußtritten ist vor allem Chackies Sprungtalent gefragt. Ob brüchige Plattformen, gefährliche Abgründe oder rotierende Drehteller — ohne gutes Timing ist der Ofen schnell aus. Die Genre-typischen Extrawaffen werdet Ihr bei Chackie Chan vergeblich suchen. Ab und zu treibt Ihr lediglich ein paar Spezialtritte auf, die den Gegnern mehr Schaden als hausbackene Attacken zufügen. Welche Talente gefordert sind, hängt sehr stark von den Levels ab.

Wenn Ihr urplötzlich ein Glockenbimmeln vernehmt, dann solltet Ihr nicht gehetzt zur Haustüre rennen, sondern Euch auf eine Bonusrunde gefaßt machen — vier verschiedene davon gibt's. *mg*



Ein Blick auf die Karte



In diesem Level ist vor allem Sprunggeschick gefragt (PC-Engine)



Meine Meinung

Es gibt einen Grund, warum ich meine PC-Engine nie verkaufen werde: Hudson Soft. Die Japaner servieren überwiegend Spiele, die genau nach meinem Geschmack sind. Chackie Chan ist ein fantastisch durchdachtes, abwechslungsreiches, wunderschönes Geschicklichkeitsspiel. Hochwertige Jump'n'Run-Kost dieser Güte findet man nur sehr selten. Von unfairen Stellen ist weit und breit nichts zu sehen. Neben den perfekt ausgetüftelten Levels sorgen die cleveren Bonusrunden zusätzlich für Stimmung. Den glorreichen Abschluß bilden die Obermotze, die zu den originellsten Vertretern ihrer Berufsgruppe gehören, die mir im Lauf des Jahres vors Joypad kamen.

POWER TIPS — Wer bei Chackie Chan erfolgreich sein will, muß Zeit investieren. Es bringt überhaupt nichts, gehetzt zu spielen. Wer zeitintensive Bonusrunden ausläßt, vergibt sich dringend benötigte Continues.
— Hebt Euch die wenigen "Superschüsse" unbedingt für die Endgegner auf. *mg*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Hudson
Distributor: Import
Preis: 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit
Außerdem geplant für NES

PC-Engine: 81%

SPÜREN SIE EINE EROTISIERENDE WIRKUNG?



Nein? Dann geht es Ihnen anders als vielen Ostasiaten. Sie sprechen dem pulverisierten Horn des Rhinozeros wundersame Heilkräfte zu, in manchen Gebieten sogar potenzsteigernde Wirkung. Medizinisch absurd, könnte man doch genausogut an den Fingernägeln kauen. Trotzdem wurden in nur 15 Jahren 80% aller Spitzmaulnashörner Afrikas umgebracht, in Kenia brauchen Nashörner sogar Leibwächter. Doch es gibt wieder Hoffnung. Die jahrelange internationale „Nashorn-Diplomatie" des WWF zeigt Wirkung: Wilderei und Handel lassen nach. Die letzten Populationen haben aber nur eine Chance, wenn wir ihnen weiter helfen. Ihre Spende könnte jetzt also in umgekehrter Weise als Aphrodisiakum wirken: damit die Nashörner sich wieder vermehren. Wenn Sie mehr Informationen über unsere Arbeit haben wollen, schreiben Sie dem WWF, Postfach 701 127, W-6000 Frankfurt/Main 70.

WWF

Mensch, die Zeit drängt.

Peksoft

The TOP-Fifties

Titel:	PC/AMIGA
4D Sports Driving	79,--/ 69,--
Atomino	69,--/ 64,--
B.A.T.	79,--/ 79,--
Bandit Kings	104,--/104,--
Bane...Cosmic Forge	79,--/ 79,--
Battle Isle	94,--/ 79,--
Bundesliga Manager	84,--/ 79,--
Chips Challenge	69,--/ 69,--
Dick Tracy	69,--/ 74,--
Eye of the Beholer dt.	94,--/ 79,--
Fate-Gate of Dawn dt.	94,--/ 79,--
Gateway t.t.s. Frontier dt.	94,--/ 79,--
Ghengis Khan	99,--/ 99,--
Great Courts 2	69,--/ 69,--
Larry 5	99,--/ 99,--
Logical	59,--/ 54,--
M.U.D.S.	79,--/ 54,--
Mad TV	94,--/ 79,--
Might & Magic 3	94,--/ 79,--
Pools of Darkness dt.	94,--/ 79,--
Red Baron dt.	114,--/ 99,--
Return of Medusa	94,--/ 79,--
Secret Monkey VGA	94,--/ 79,--
Shanghai 2	94,--/ 79,--
Speedball 2	69,--/ 69,--
Spirit of Adventure	84,--/ 74,--
Brat	-- / 69,--
Command H.Q.	94,--/ --
Elite Plus	94,--/ --
F117A	104,--/ --
Flames of Freedom	-- / 94,--
Gods	-- / 64,--
Gunship 2000	104,--/ --
James Pond	104,--/ --
Jetfighter 2	94,--/ --
Lemmings dt.	94,--/ --
Links	94,--/ --
Magic Pockets	-- / 69,--
Martian Dreams	99,--/ --
Nebulus 2	-- / 69,--
Powermonger	-- / 84,--
PP Hammer	-- / 54,--
Sim Earth	94,--/ --
Space Quest 4	99,--/ --
SWOTL	94,--/ --
Time Quest	99,--/ --
Trial by Fire	99,--/ --
Turrican 2	-- / 64,--
Wing Commander	94,--/ --
Wing Commander 2	104,--/ --

Testen & Kaufen

Müllerstraße 44
8000 München 5
Tel.089/2609380

Versand

Landsbergerstr.77
8031 Gilching
Tel.08105/8037

INSERENTEN-VERZEICHNIS

Bomico ..... 2. US, 37, 4. US

Dynamics Marketing 19

ECS 19

Haje 23

Kingsoft ..... 115, 3. US

Müller 19

Peksoft 23

Rushware 43, 119

Toys'r'us 13

United Software 29, 49

HAJE VERSANDHANDEL

HEIMCOMPUTER- UND VIDEOSPIELPRODUKTE

HAVE A JOIN - ENTER !

Wir führen z.B. von BOEDER (Made in Germ.):
- Computer-Etiketten (Endlosformat)
- FAX-Cleaner u. Printer-Clean (Nadeldr.)
- Staubsch.-Hauben (Kunstleder, unzerbr.)
- Infrarot-Mausset (AMIGA/PC)
- Ersatz-Farbbänder für Nadeldrucker
- Monitor-Kontrastfilter
- farbige Disketten (2D, 2DD, HD) u. Boxen
- schwarze Disketten, MS-DOS formatiert
- Toner für Laserdrucker
- Laserfolie u. Laser-Etik. auf DIN A4-Bögen
- Data-SWITCH (Umschalt. Drucker/Comp.)
- Printer-Buffer (Zw.-Sp. z. Drucker, 64K, 256K)
- Joysticks und vieles mehr, außerdem

Joysticks:
- Competition PRO-Serie mit den neuen MANIX TWINS + MANIX DECK
- TURBO-, QUICKJOY- und KONIX-Serie

Hardware:
- SEAGATE-Festplatten (PX/XT,AT)
- SUPRA-Hardware (AMIGA, ATARI)
- VORTEX-Hardw. (AMIGA, ATARI, PC/XT/AT)
- Systemkomponenten für AT-Rechner
- Drucker- und sämtliches Zubehör von: EPSON, SEIK., CITIZEN, STAR, NEC, HP u.a.
- COMMODORE- u. ATARI-Computer+Zub.

Videospielkonsolen:
- SEGA-Megadr., -Mastersys. 2, -Gamegear
- ATARI-Lynx (Handspiel) u. entspr. Spielkass. (auch NINTENDO NES + Gameboy)

Spiele:
- fast alle Spiele für fast alle Computer (auch Restposten/Spielesammlungen)

Fremdsprachen-Lernprogramme:
- für AMIGA, C64-Disk und MS-DOS.

Versand: per NN + 5,- DM (ab 100,- DM frei), oder per Vorauskasse + 5,- DM (ab Bestellwert 50,- DM frei). (Die Geräte sind den gesetzlichen Bestimmungen entsprechend postzugelassen.)
Übrigens: Wir wollen gar nicht die "Billigsten" sein! Wir legen viel mehr Wert auf guten Service. Denn nur dann können Sie zufrieden sein.
Achtung: Kostenlose Preisliste anfordern!

Versandhandel Hergen Haje
Poppestr. 4, 2875 Ganderkesee 2
Telefon und BTX: (0 42 23) 87 78
Telefax: (0 42 23) 84 81

Chips Challenge

Logik, Geschicklichkeiten und 140 Level: Chips Challenge ist eine Herausforderung für Knobler und Kniffler.



Meine Meinung

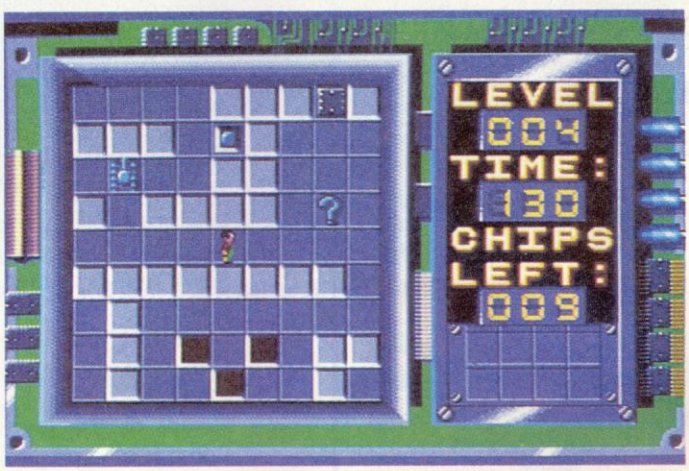
Bei Chips Challenge, das übrigens zuerst für die Atari Lynx und erst ein Jahr später für Heimcomputer erschien, haben die Entwickler aus vielen Denkspielen alle interessanten Elemente zusammengesucht und in einem zusammengefaßt. Da gibt es Schiebeelemente wie bei Sokoban, Laufbänder wie bei diversen Plattformspiele, farbige Schlüssel und Eisflächen wie bei Rock'n' Roll, Monstergeneratoren wie bei Gauntlet, und, und, und... Aber gerade die Masse der Spielelemente macht hier einen großen Teil des Vergnügens aus. Technisch ist Chips Challenge auf keinem der Rechner überragend, aber spielerisch sticht es viele andere Denkspiele durch die Abwechslung und die wirklich ausgefeilten Level aus.

Chip Maccallahan hat ein Auge auf Melinda, die Vorsitzende des Bit-Busters-Computer-Club, geworfen. Doch Melinda zeigt ihm die kalte Schulter — außer er löst die "Challenge", 140 Labyrinthe in einem Computer. Da der Weg zu Melinda nur über die Challenge führt, läßt sich Chip darauf ein.

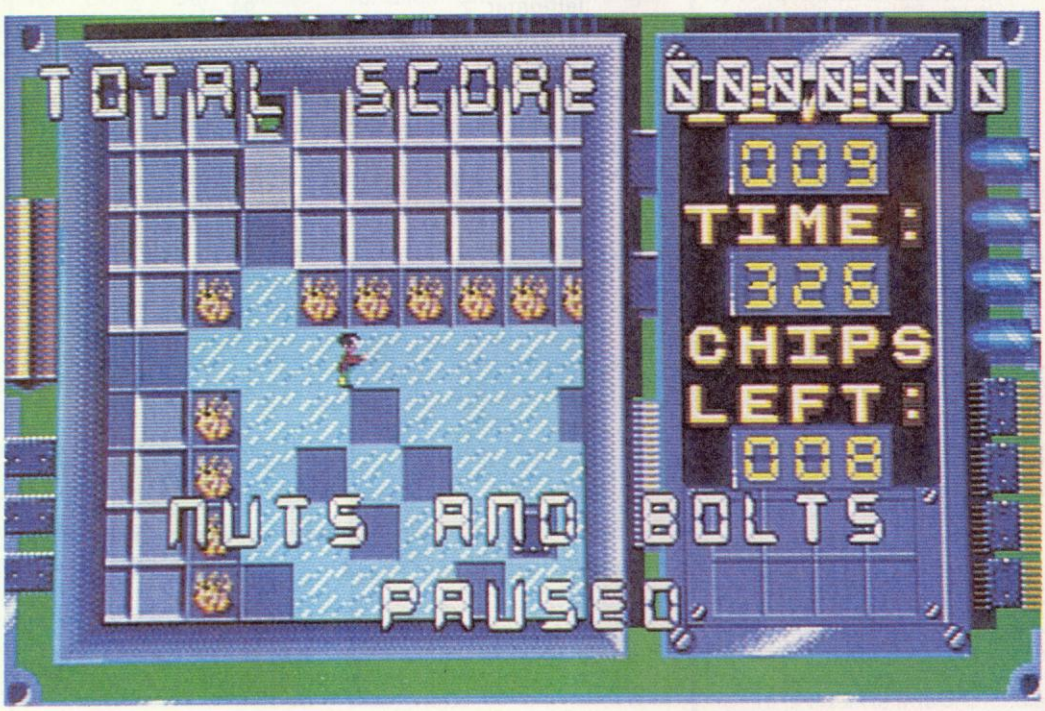
Der Spieler sieht die Labyrinthe aus der Vogelperspektive und steuert Chip per Joystick oder Tastatur. Der Feuerknopf ist nicht belegt, trotzdem kann Chip eine Reihe von Aktionen durchführen. Da sind zuerst einmal verschlossene Türen. Um diese zu öffnen braucht Chip einen Schlüssel gleicher Farbe. Einen solchen Schlüssel nimmt er auf, indem er einfach über ihn drüber läuft. Des weiteren gibt es zwei nicht betretbare Felder: Feuer und Wasser. Durch Aufsammeln eines Feuer- oder Wasserschilds kann Chip aber auch durch diese Gebiete durchgehen. Magnetfelder und Eisfelder beeinflussen Chips Weg: Auf Eis kann man nicht steuern, sondern rutscht geradeaus weiter, Magnetfelder transportieren ihn sogar unweigerlich in ihre Laufrichtung. Mit Spikes und Magnetsohlen lassen sich aber beide Felder begehbar machen. Dann kommen noch Schalter, Monstergeneratoren, verschiebbare und unsichtbare Wände und noch einige andere Elemente dazu.

Die einzelnen Spielelemente werden dabei nicht in der Anleitung erklärt, sondern live am Bildschirm: Läuft Chip auf ein Fragezeichensymbol, erscheint ein Hilfstext, allerdings auf Englisch.

Wenn Chip in einem Level stirbt oder sich in eine Sackgasse verrennt, kann man beliebig oft sein Glück an dem entsprechenden Level versuchen. *bs*



Die Zeit verrinnt, und wir sollten uns beeilen (Amiga)



Noch schlappe 131 Levels und die Arbeit ist geschafft (Amiga)

POWER TIPS

Hier ein paar allgemeine Tips:

Dreck im Wasser wird erst zu festem Boden, wenn man einmal drüberläuft. Steht ein Dreckklumpen in einer Ecke, kann er dort nicht mehr hervorgezogen werden, also Vorsicht beim Schieben. Ab und zu haben die Programmierer gemeinerweise eine Bombe unter einer verschiebbaren Wand oder Dreck versteckt. Wenn man diese gefunden hat, sollte man sich unbedingt die Stelle merken, denn in den Leveln bleibt nichts dem Zufall überlassen, alle Steine sind immer an derselben Stelle.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Epyx/US Gold
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Denkspiel

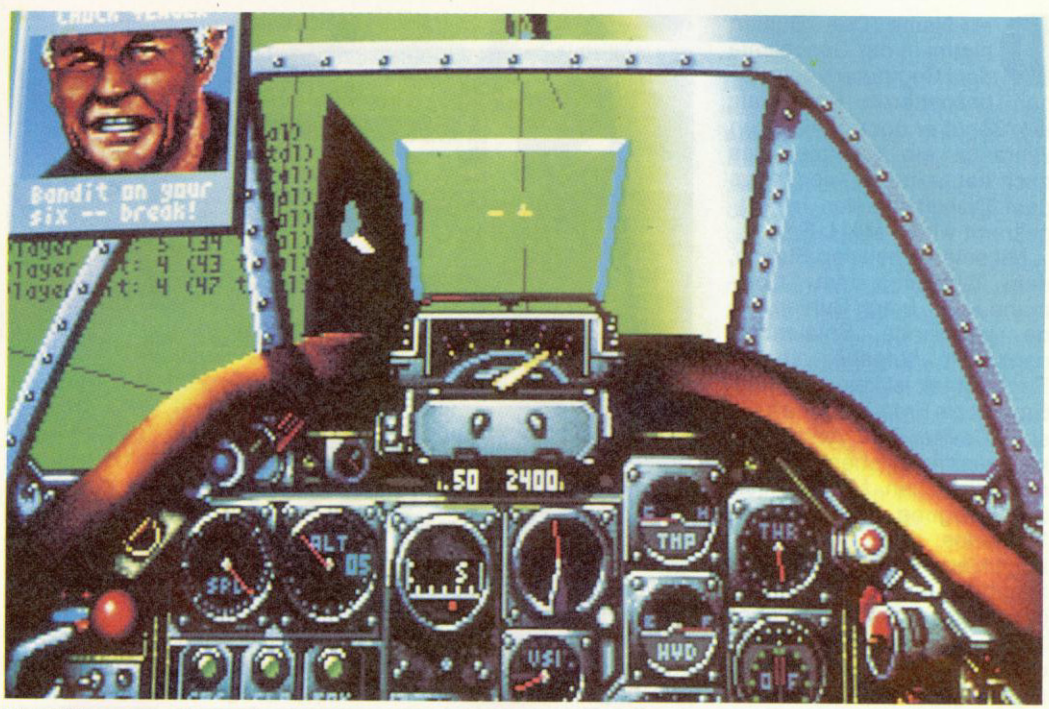
Amiga: 83%

Chuck Yeagers Air Combat

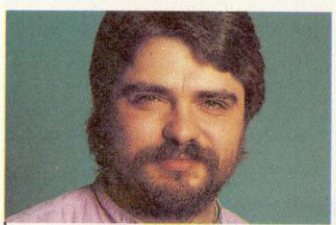
Die amerikanische Fliegerlegende Chuck Yeager steht zum drittenmal Pate für eine Flugsimulation.

Wohl kaum jemand, der sich mit der Fliegerei ein wenig beschäftigt, kommt an Chuck Yeager vorbei. Als Testpilot der amerikanischen Airforce hat Chuck als erster Mensch die Schallmauer durchbrochen und viele Rekorde aufgestellt.

Kein Wunder also, daß es schon einige Computerspiele gibt, die sich mit dem Namen des Fliegerasses schmücken. Bislang stand Chuck Yeager für zwei Kunstflugsimulationen Pate. Wem das umkurven von Hindernissen und das Testen von Experimentalflugzeugen zu langweilig ist, kann nun auf "Chuck Yeagers Air Combat" zurückgreifen. Als Programmierer des Spektakels konnte Hersteller Electronic Arts keinen geringeren gewinnen als Brent "LHX" Iverson, der sich mit "LHX-Attack Chopper" und "DPaint II-PC" einen Namen gemacht hat. Drei verschiedene historische Szenarien, an denen Chuck Yeager selbst aktiv beteiligt war, stehen Euch zur Verfügung. Entweder steigt Ihr zur Zeit des zweiten Weltkrieges, während der Koreakrise oder dem Vietnamkrieg in die Luft. Wahlweise dreht Ihr mit den sechs angebotenen Maschinen via Maus, Tastatur, oder Joystick in Ruhe eine gemütliche Testrunde oder absolviert vorgefertigte Missionen. Wem die Standardaufträge zu langweilig erscheinen, kann mit dem eingebauten Editor beliebig viele eigene Missionen zusammenbasteln. Aus rund zwei Dutzend Flugzeugen könnt Ihr Euren Wunschgegner herauspicken und per Mausklick an den Pixelhimmel setzen. Bis zu 15 Maschinen dürfen gleichzeitig herumbrausen. Sogar ungewöhnliche Flugzeug-Kombinationen sind machbar. Wollt Ihr mit einer P-51D gegen eine MiG-21 antreten? Kein Problem: ein Klick hier, eine Taste dort, und schon fliegt Ihr mit einer Propellerkiste gegen einen modernen Düsenjäger. Am Himmel sind die Flugzeuge und Bodendetails in ausgefüllter 3-D-Grafik aus dem Cockpit zu sehen. Zusätzlich stehen verschiedene Blickwinkel zur Verfügung. *mh*



Chuck Yeager meckert, wenn Ihr einen Flugfehler macht (MS-DOS/VGA)



Meine Meinung

Endlich kommt Schwung in die etwas lahme Chuck-Yeager-Flugbude. Die beiden bisher erschienenen Spiele waren immer eine Spur zu langweilig. Kunstflug mag ja nett und schön sein, aber Chuck Yeagers Air Combat bietet für meinen Geschmack mehr Abwechslung. Trotz der etwas kniffligen Steuerung macht das Programm einen Heidenspaß. Auf unwesentlichen Schnickschnack hat man bei der Programmierung erfreulicherweise verzichtet und bietet dem Flugfan Action pur. Friedfertige Naturen werden sich an dem Säbelrassel-Szenario sicher stören, wer aber auf fetzige Digi-Duelle steht, kommt um dieses Spiel ganz sicher nicht herum.



Das Kampfgebiet als abstrakte Vektorlandschaft (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Verwendet bei selbstgebauten Missionen, in denen Ihr Bomber abschießen müßt, möglichst keine Jets. Die Raketen sind erst auf sehr kurze Distanz wirksam, und mit einer Propellermaschine plus MG ist die Erfolgschance höher.

Fliegt nie frontal auf einen Gegner zu. Neulinge sollten das Chuck-Yeager-Fenster einschalten.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 74%

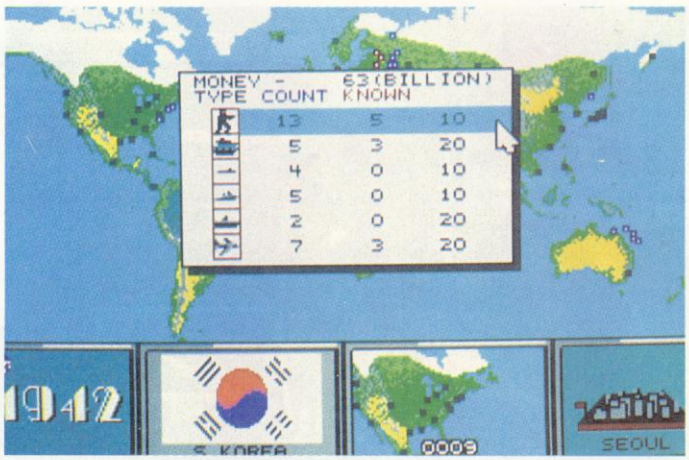
Command H.Q.

Dan Bunten, der Schöpfer des Kultspieles M.U.L.E., meldet sich mit dem Taktikknüller Command H.Q. wieder zurück.

Der Name Dan Bunten nimmt in der Geschichte der Computerspiele einen besonderen Ehrenplatz ein. Schuf er doch vor einigen Jährchen ein Kultspiel, das noch heute immer wieder aus dem Diskettenkasten herausgekramt wird: "M.U.L.E.".

Mit seinem neusten Streich, dem Taktikprogramm "Command H.Q.", brach Bunten seine jahrelange Spieleabstinenz. Die Aufgabe, die auf Euch wartet, ist keine geringe: Erobert die Erde, heißt die taktische Devise. Fünf verschiedene Szenarios stehen Euch für die heimlichen Machtgelüste zur Verfügung. Die ersten vier Szenarios sind historischen Konflikten nachempfunden. So gibt es den ersten Weltkrieg (1918), den zweiten Weltkrieg (1942), den kalten Krieg (1986), die Welt der Zukunft nach einem hypothetischen dritten Weltkrieg (2023) und einen Spezialmodus, der durch vier Fragezeichen gekennzeichnet ist. Sind alle Einstellungen gemacht, wird eine Landkarte der Welt eingeblendet. Je nach gewähltem Szenario sind schon einzelne Länder und Truppenteile auf der Landkarte verteilt. Per Mausklick könnt Ihr Euren Truppen Marschbefehle erteilen. Stoßen die Einheiten unterwegs auf feindliche Truppen beginnt ein Kampf. Werden Ihre Truppen zu sehr dezimiert, müssen neue her. Neue Armeen können gekauft werden. Zehn verschiedene Armeetypen (von Infanterie über Panzer und Flugzeuge bis zum U-Boot) stehen zur Verfügung — die Auswahl der Einheiten hängt vom jeweiligen Szenario ab. Habt Ihr Euch eine neue Einheit ausgesucht, kann diese beliebig auf eigenen Gebieten plaziert werden. Gespielt wird übrigens nicht, wie in anderen Strategiespielen üblich, in Runden, sondern in Echtzeit. Während Ihr lange überlegt oder in einem anderen Teil der Welt Truppen verschiebt, werkelt der Gegner ebenfalls an seinen Eroberungsplänen.

mh



Im Truppensupermarkt kauft Ihr Euch neue Einheiten (MS-DOS/VGA)



Meine Meinung

Command H.Q. ist schlichtweg genial. Die Computergegner sind knackig, die Steuerung brillant durchdacht und die verschiedenen Szenarien sorgen für Abwechslung. Nur eines trübt den unverfälschten Spielspaß: Wer sich das deutsche Command H.Q. kauft, wird mit einer älteren Version des Spiels bestraft, die noch ein paar kleine Bugs enthält, die im englischen Original fehlen. Kauft Euch unbedingt die englische Version.

POWER TIPS

Zum Eingewöhnen solltet Ihr den Schwierigkeitsgrad aus "Sgt. Stand Still" einstellen. Der Gegner rührt und rückt sich nicht von seinem Fleck, und Ihr könnt Euch gemütlich die einzelnen Szenarios unter die Lupe nehmen.

Im "1986"-Modus wechseln die neutralen Staaten nach einem ordentlichen Schub Entwicklungshilfe die Seiten. Um zu verhindern, daß Euch der Gegner ein frisch "gekauftes" Land wieder wegschnappt, setzt einfach eine Truppeneinheit in die Hauptstadt des Landes.



Die Welt am strategischen Draht: Wem gehört welches Land? (MS-DOS/VGA)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: MicroPlay
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 87%

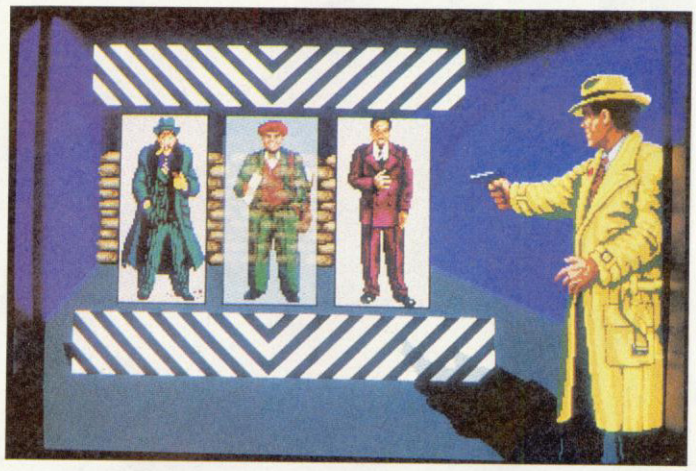
Dick Tracy

Der Mann mit Trenchcoat und Schlapphut kommt viel rum: Erst war er als Comicheld zu bewundern, vor kurzem im Kino, jetzt als Spiel.

Um jede Verwechslung von vornherein auszuschließen: "Dick Tracy" wurde von dem französischen Softwarehaus Titus für sämtliche Computer in Szene gesetzt, während Videospielgigant Sega für die Mega-Drive- und Master-System-Versionen sorgte. Die Adaptionen der beiden Firmen sind zwar jeweils im Action-Genre angesiedelt, haben aber sonst spielerisch nichts gemeinsam. Bei der folgenden Beschreibung wird der Ablauf der Sega-Variante beschrieben, da nur sie die Qualifikation für dieses Sonderheft schaffte.

Mit einer eleganten Maschinenpistole bewaffnet, durchkämmt Dick ein halbes Dutzend Levels. Meist scrollt der Bildschirm flink von rechts nach links, lediglich in den Bonusrunden wird auf stationäre Pappkameraden geschossen. Paßt nur auf, daß Ihr nicht aus Versehen einen harmlosen Passanten oder einen Gesetzeshüter trefft. Unterwegs ist dieses Risiko fast auszuschließen. Dick schreitet im Vordergrund voran, wo sich ihm von hinten und vorne Gesindel nähert. Bösewichte greifen allerdings auch aus der Tiefe an. Glücklicherweise kann Dick mit seiner MP auch die Häuserfronten in Schutt und Asche legen, was ihm viel Ärger erspart. Während Ihr auf der Pirsch seid, solltet Ihr nicht nur zweidimensional denken, sondern auch "räumlich" die Augen offen halten.

Die Feuergefechte finden nicht nur in den Straßen statt. So muß ein Ballsaal eines Luxushotels genauso als Schauplatz herhalten wie Lagerhallen mit vielen Holzkisten. Schließlich springt der Superdetektiv sogar auf ein fahrendes Auto und liefert sich mit heranrasenden Mafiaschlitten heiße Schußduelle. *mg*



Diese Pappkameraden tauchen in der Bonusrunde auf (Mega Drive)



Der Mann im gelben Mantel auf Verbrecherhatz (Mega Drive)



Kein schöner Anblick: Dick Tracy als Computerversion (Amiga)



Meine Meinung

Dick Tracy muß eine ganze Menge aushalten. Während er auf dem Mega Drive eine glänzende Figur abgibt, geht er auf Computern dezent vor die Hunde. Was sich Titus bei der Produktion dieses Supermülls gedacht hat, ist bis heute ungeklärt. Dick Tracy auf Amiga, ST, C 64 und MS-DOS gebührt fast schon der Sonderpreis "Gurke des Jahres". Die Master-System-Umsetzung orientiert sich zum Glück an der Mega-Drive-Variante, auch wenn sie dessen Qualität nicht erreicht. Sega hat es verstanden, die Comicfigur stilgerecht auf das Mega Drive zu übertragen. Die Actionszenen sind erfreulich abwechslungsreich und grafisch kompetent aufbereitet. Wer die 16-Bit-Konsole zu Hause hat, der kann sich das Dick-Tracy-Modul gefahrlos zulegen.

POWER TIPS

Bei Dick Tracy müßt Ihr das bekannte "Shinobi"-Prinzip anwenden. Lauft nie zu schnell voran, sondern "holt" Euch mit pixelweisen Schritten immer nur einen oder zwei Feinde auf den Bildschirm. Sind diese erledigt (notfalls auch im Rückwärtsgang), dürft Ihr behutsam weitergehen. *mg*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega (Mega Drive, Master System), Titus (Computer)
Distributor: Virgin/Sega (Konsolen), United (Computer)
Preis: 60 bis 120 Mark
Genre: Action

Mega Drive:	75%
Master System:	53%
Amiga:	8%
Atari ST:	8%
MS-DOS:	8%
C 64:	8%

EA Hockey

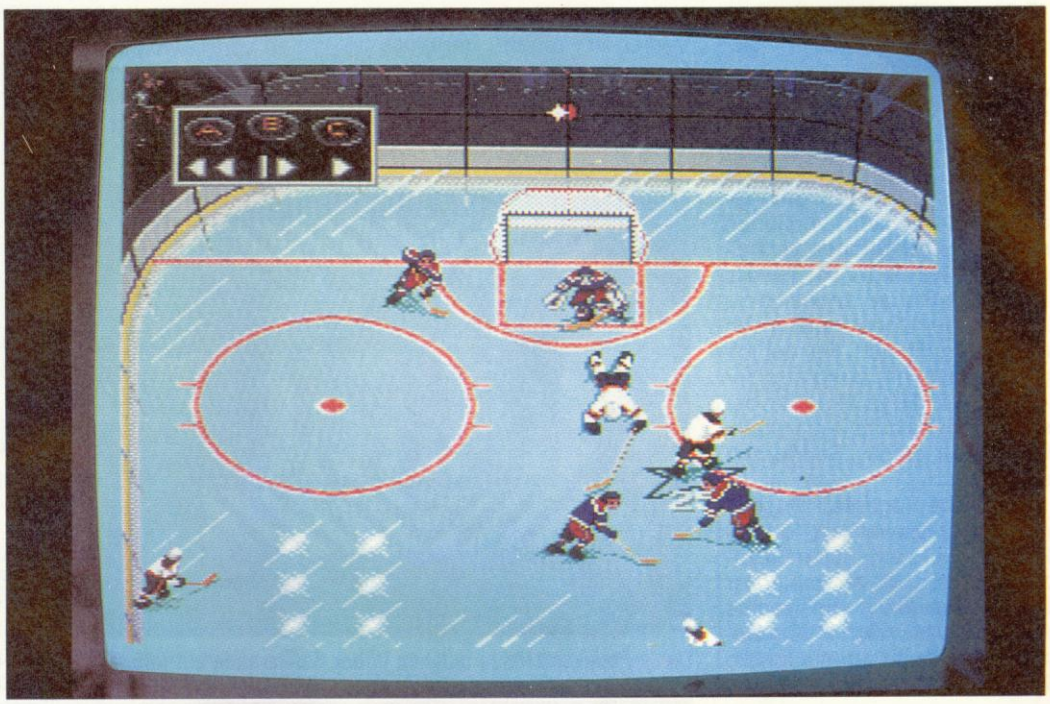
Vergeßt die Eishockeynationalmannschaft: Mit diesem Topmodul könnt Ihr Euch selbst zum Weltmeistertitel vorschießen.



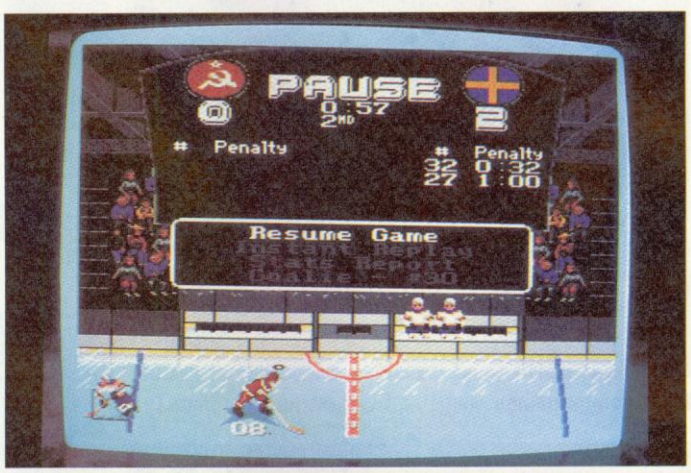
Meine Meinung

"EA Hockey" ist zweifellos die beste Eishockeysimulation, die mir auf einem Computer oder einer Videospielkonsole je untergekommen ist. Der rasante Ablauf des Vorbilds kommt bei dieser Umsetzung hervorragend rüber. Eine Fülle von Torszenen, blitzschnelle Kombinationen und pausenlose Action sind garantiert. Die Joypad-Steuerung ist hervorragend gelöst und läßt genug spieltechnischen Freiraum, ohne dabei zu kompliziert zu werden.

Der Spielverlauf wird optimal simuliert. Wie im richtigen Eishockey, gibt es z.B. Pfostenschüsse, Eigentore, Strafzeiten und eine Verlängerung nach dem "Sudden Death"-Prinzip (wer das erste Tor schießt, gewinnt). Ihr könnt sogar den Torwart rausnehmen und durch einen sechsten Feldspieler ersetzen (praktisch, wenn man kurz vor Schluß knapp zurückliegt und alles riskieren will).



Die atemberaubende Torszene wird in der Wiederholung studiert (Mega Drive)



Der Grobian muß auf die Strafbank (Mega Drive)

Eishockey, jene herzlich-rauhe Sportart mit den gepolstert dahinschlitternden Spielern und den urwüchsigen Bodychecks, gibt sich auf dem Mega Drive ein Stell-dich-ein. Ihr dürft bei "EA Hockey" zusammen in einer Mannschaft spielen, gegeneinander verschiedene Teams steuern und natürlich auch alleine gegen den Computer antreten. Im Modul stecken 22 Nationalmannschaften, die alle bestimmte Stärken in sieben verschiedenen Kategorien haben. Durch die fein abgestimmte Wahl der eigenen Mannschaft und des gegnerischen Teams läßt sich der Schwierigkeitsgrad so dutzendfach variieren.

Beim Spiel wird die Eisfläche schnell in alle Richtungen gescrollt. Ihr steuert automatisch den Feldspieler Eures Teams, der in Scheibenbesitz ist. Hat der Gegner den Puck, könnt Ihr mit dem B-Feuerknopf umschalten und die Kontrolle über den Spieler erlangen, der am nächsten an der Scheibe herumkurvt. Im Angriff könnt Ihr Schlenzer, Schlagschüsse und Pässe in die Richtung loslassen, in die das Joypad gedrückt wird. In der Verteidigung stehen Euch per Feuerknopf mehrere Kniffe zur Verfügung, um den scheibenführenden Spieler zu behindern.

Per Druck auf die Start-Taste könnt Ihr eine kleine Pause einlegen und Euch eine Matchstatistik sowie eine Wiederholung der letzten zehn Sekunden betrachten. Ähnlich wie bei einem Videorecorder könnt Ihr zwischen schnellem Vor- und Rücklauf sowie Einzelbildschaltung wechseln. *hl*

POWER TIPS

— Ein Erfahrungswert der Redaktion: Die besten Matches gelingen bei zehn Minuten Spielzeit; außerdem sollten alle Regelverstöße mit Ausnahme von Abseits (Icing) geahndet werden.

— Wer schon zwei Spieler auf der Bank hat, kann wüst drauflos kloppen. Weniger als drei Feldspieler habt Ihr nie auf dem Eis.

— Achtet auf die individuellen Fähigkeiten der Spieler. Der Stürmer mit der Nr. 18 in der deutschen Mannschaft ist z.B. der präziseste Schütze dieses Teams und besticht durch gute Chancenauswertung.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Sport

Mega Drive: 90%

Der Anbruch einer neuen Epoche...

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

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

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



Gunship 2000 kombiniert alle Funktionen und Merkmale, die der Experte von einer State-of-the-art-Simulation erwartet: alles in einem revolutionären Softwarepaket.



Mehrfach-Waffensystem - in Ihrer Kontrolle

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



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

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



Szenarien aus der Tagespresse

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



Non-Stopp-Action und Herausforderungen am laufenden Band

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

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Elemental Master

Auf dem Mega Drive gibt's viel zu ballern: Ein ungewöhnliches Actionspiel der "Thunderforce"-Schöpfer variiert das Thema auf stilvolle Weise.

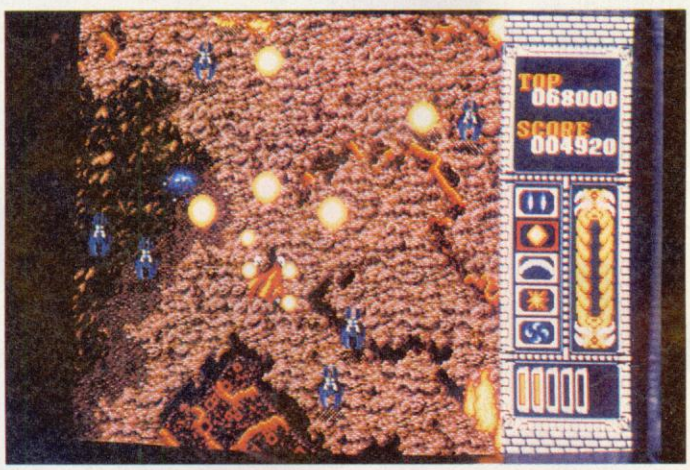


Meine Meinung

Wen konventionelle Vertikal-Scroller im Weltraum und Endzeit langweilen, sei dieser Technosoft-Knaller wärmstens empfohlen: Zur ansprechenden Aufmachung (detaillierte Grafik und knalliger Sound) gesellt sich ein gemeiner Schwierigkeitsgrad und ein würzendes Taktikelement. Man ist bis zum letzten Obermotz gefordert; nur wer die Joypad-Belegung perfekt beherrscht und Waffen wie Schußrichtung reflexartig zu wechseln vermag, hat eine reelle Chance das Spiel zu beenden. Gratulation an die Designer: Originellere Feindtaktiken und nützlichere Extrawaffen habe ich bisher selten gesehen.



Hektik: Steinschlag, Bildschirmwischer und Doppelgängerschatten



Mit dem Dreiwegeschuß durch die Vulkanwelt



Der Obermotz der Vulkanwelt ist schnell beseitigt

Weiße Zauberei gegen schwarze Magie: Der naturverbundene 'Elemental Master" kann dem Treiben seines bitterbösen Kontrahenten nicht länger tatenlos zusehen und zieht los, dessen verborgene Festung in Schutt und Asche zu legen. Bevor der Hexer (durch ein kleines Männchen im wallenden Mantel dargestellt und von Euch gesteuert) jedoch das Reich des Bösewichts betreten darf, muß er die Ebenen aller vier Elemente durchwandern. Dort haben es sich die Helfershelfer seines Feindes bereits gemütlich gemacht: Riesenskorpione und Giftspinnen wuseln, böse Zauberer und Ritter bereiten tückische Fallen, und der Himmel ist bedeckt von geflügelten Übeltätern. Außerdem wurde auch die Natur vorübergehend umgepolt: Im Erdlevel droht Steinschlag, und ganze Gesteinsschichten verschieben sich, den Spieler zu zerdrücken; auf der Ebene der Luft bläst dafür streckenweise ein Sturm, der das präzise Steuern der Spielfigur äußerst schwierig macht. Wer's überlebt, muß am Ende noch den obligatorischen Obermotz plattmachen.

Als Belohnung erhält der Spieler für jeden der vier Levels eine neue Waffe. Während des Kampfes sollte zwischen Sichelschuß und Feuerfackel, Wirbelwind und Fächermagie flink hin- und hergeschaltet werden, um auch den letzten Bildschirmwinkel leerzufegen. Eine kleine Fee begleitet den Helden ebenfalls für ein paar Levels.

Elemetal Master ist ein reinrassiger Vertikal-Scroller im "Commando"-Stil: Man darf sich in beide Richtungen drehen und ballern sowie nach längerem Drücken der Feuertaste eine besonders wirkungsvolle, magische Smart-Bomb zünden. Verschiedene Extras versüßen das Magierleben und erleichtern die Aufgabe. *wi*

POWER TIPS

Konzentriert Euch immer auf einen Feind und nehmt den nächsten erst aufs Korn, wenn der erste bereits weggeballert ist. Vorbeilaufen oder "irgendwie" durchwuseln hat bei Elemental Master keinen Sinn; binnen Sekunden befindet man sich in einem solchen Geschoßwirrwarr, daß mindestens ein Leben dabei flötengeht. Außerdem müßt ihr, sowohl das blitzschnelle Waffenwechseln als auch das Herumschnellen erlernen.

Der Power-Stick-Trick ist vor allem beim Seeschlangen-Endmonster nützlich: Schaltet einen der Richtungsfeuerknöpfe auf Dauerfeuer, den anderen nicht und haltet beide gedrückt: Mit der Dreifach-Feuerkugel ballert Ihr nun in sechs Richtungen gleichzeitig und werdet deshalb so gut wie nicht mehr getroffen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Technosoft
Distributor: Import
Preis: zirka 100 Mark
Genre: Action

Mega Drive: 79%

E

Elite Plus

Der Dauerbrenner der Computergeschichte ist wohl Elite. Sieben Jahre nach Erscheinen der ersten Version veröffentlichte man Elite Plus für PCs.



Meine Meinung

Elite ist und bleibt einer der All-Time-Classics der Computerspiele. In der neuen MS-DOS-Version hat das Spiel eine regelrechte Verjüngungskur durchgemacht: Bunte VGA-Grafik, Menüs und Mausbedienung, sogar ordentlicher Sound. Wenn ich da an die gute alte C-64-Version denke: schwarzweiß, fast nur Text und heutzutage simples 3 D...

Man kann in diesem Spiel geradezu wochenlang versinken. Die Abwechslung ist zwar nicht allzu groß, aber irgendetwas packt einen immer wieder, noch eine halbe Stunde zu spielen. Bis zum Elite-Status vergehen Monate.

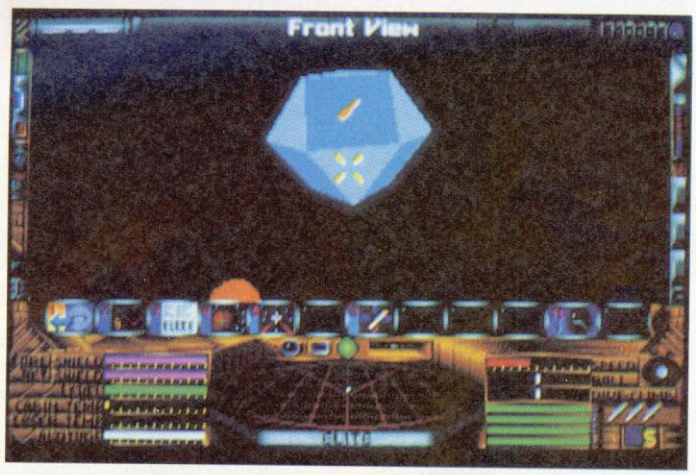
Es gibt aufwendige und abwechslungsreiche Spiele. Diese Mischung aus Simulation, Handelsspiel und sogar etwas Adventure wird jedoch immer etwas Besonderes bleiben.

Nach jahrelangem Sparen haben Sie sich endlich den Traum vom eigenen Raumschiff erfüllt. Nun können Sie im Alleingang die 2040 bewohnten Welten in den acht Galaxien erforschen. Ein genaues Spielziel gibt es nicht, außer vielleicht zu überleben und reich zu werden.

Zu Beginn sitzen Sie auf der Raumstation des Planeten Lave mit ihrer "Cobra MK III". 20 Tonnen Laderaum und ein simpler Laser sind ein Anfang, aber keine Optimalausrüstung. Im Universum werden Sie als "harmlos" geführt. Je länger und besser Sie spielen, desto höher werden Sie eingestuft, über "kompetent", "gefährlich" und "tödlich" bis hin zu "Elite".

Ihr Raumschiff ist noch nicht das richtige, um gleich Piratennester auszuräuchern, deswegen sollten Sie mit ehrbarem Handel anfangen. Füllen Sie den Laderaum mit Sachen, die man woanders gut brauchen kann und fliegen dann das nächste Sternsystem an. Dort verkaufen Sie (hoffentlich zu höherem Preis), kaufen neue Ware, fliegen weiter, und so fort.

Leben ins Spiel bringen die Piraten, die das ganze Universum unsicher machen. Diese kaufen ungern, sondern sammeln lieber aus den Trümmern friedlicher Handelsschiffe, was sie brauchen. Verteidigen Sie sich oder werden Sie gar zum Kopfgeldjäger, denn für jeden abgeschossenen Piraten gibt es eine Prämie. Sie können aber auch den Spieß umdrehen und selber als Pirat ihr Glück versuchen. In beiden Fällen sollte man aber erstmal sein Raumschiff ein wenig aufrüsten, um die Überlebenschancen zu vergrößern. *bs*



Besonders schwer ist das Andocken an eine Raumstation (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Wer mit dem Andocken nicht zurechtkommt, sollte bald einen Docking-Computer kaufen. Ansonsten gilt: Military-Laser müssen her. Fürs Handeln sucht man sich am besten einen High-Tech und einen Low-Tech-Planeten und pendelt mit Computern und Nahrungsmitteln hin und her, bis man genug Geld hat, um weiterzuziehen. Von allen Illegalem (Sklaven, Drogen, etc.) sollte man zu Anfang die Finger lassen — die Polizei findet Sie schneller als Sie glauben.



Hier gibt's nähere Informationen über den gewünschten Zielplaneten (MS-DOS/VGA)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microplay
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Außerdem geplant für: Amiga und Atari ST

MS-DOS: 83%

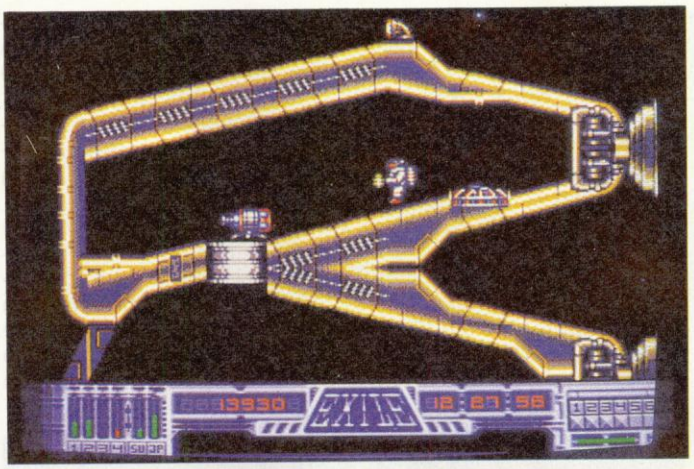
Exile

Die Schwerkraft ist was Feines: Sie hilft, daß wir mit beiden auf dem Boden bleiben. Bei "Exile" gilt das leider nicht.



Meine Meinung

Bei einem so perfekt ausgeklügelten Spiel wie Exile nehme ich es sogar auf mich, Tastaturkommandos zu lernen. Die Steuerung ist zwar ziemlich kompliziert, ließ sich aber bei der enormen Handlungsvielfalt nicht anders realisieren. Exile bietet feinfühligen Action-Adventure-Fans alles, was deren Herz begehrt. Es ist ein Genuß, zu erleben, wie sich die Gravitation auf Personen und Gegenstände auswirkt — die Simulation ist grandios gelungen. Die packende Atmosphäre wird durch stimmige Soundeffekte und eine sehr schöne, wenn auch nicht bombastische Grafik zusätzlich aufgewertet. Exile zählt zu den intelligentesten und faszinierendsten Spielen des Jahres. Langfristig motivierend.



Der Held steht noch am Anfang seines Abenteuers (Amiga)

Die Gravitation hat's im letzten Jahrzehnt einigen Programmierern angetan. In den Spielhallen schwebten wir dank Ataris "Gravitar" schwerelos durch den Raum, im trauten Heim hielt uns der Superknüller "Thrust" bei Laune. Nach einer kurzen Verschnaufpause präsentierte 1991 das Thrust-Programmierteam ihren neuen Titel: "Exile".

Im Vergleich zum relativ unkomplizierten Vorgänger wurde in Exile alles reingepackt, was den Entwicklern in den Sinn kam. Ihr steuert diesmal einen Raumfahrer samt Schutzanzug, der dank seinem Jetpack prima durch die Luft flitzen kann. Eure Aufgabe: ein unterirdisches Höhlensystem auskundschaften. Bei dieser umfangreichen Erkundungstour solltet Ihr nicht nur mit geschickten Joystickbewegungen die Gravitation meistern, sondern auch das Köpfchen einsetzen. Im Verlauf des Spiels warten nicht nur tonnenweise aggressive Gegner, sondern auch knifflige Puzzles.

Angesichts der schwierigen Aufgaben werden dem Forscher diverse Hilfen zuteil. Er schnappt sich nach geraumer Zeit mehrere Waffen, teleportiert durch die Gegend und legt sich ein paar Pfeifen zu. Nebenbei hantiert er noch mit Dutzenden von Gegenständen, die alle einen bestimmten Zweck erfüllen. Da der Joystick mit den ganzen Aktionen total überfordert ist, müßt Ihr auf die Tastatur zurückgreifen.

Unterwegs stoßt Ihr zudem auf jede Menge Türen, Schalter, Vögel, Transporter, Kristalle und diverses anderes Zeug. Das Spielfeld scrollt je nach Befehl in alle Richtungen — der Ausschnitt läßt sich sogar beliebig zentrieren. *mg*

POWER TIPS

Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste: Wer bei Exile überleben will, der muß sehr behutsam vorgehen. Hektiker segnen schon nach wenigen Pixeln das Zeitliche. Deshalb: Eile mit Weile. *mg*

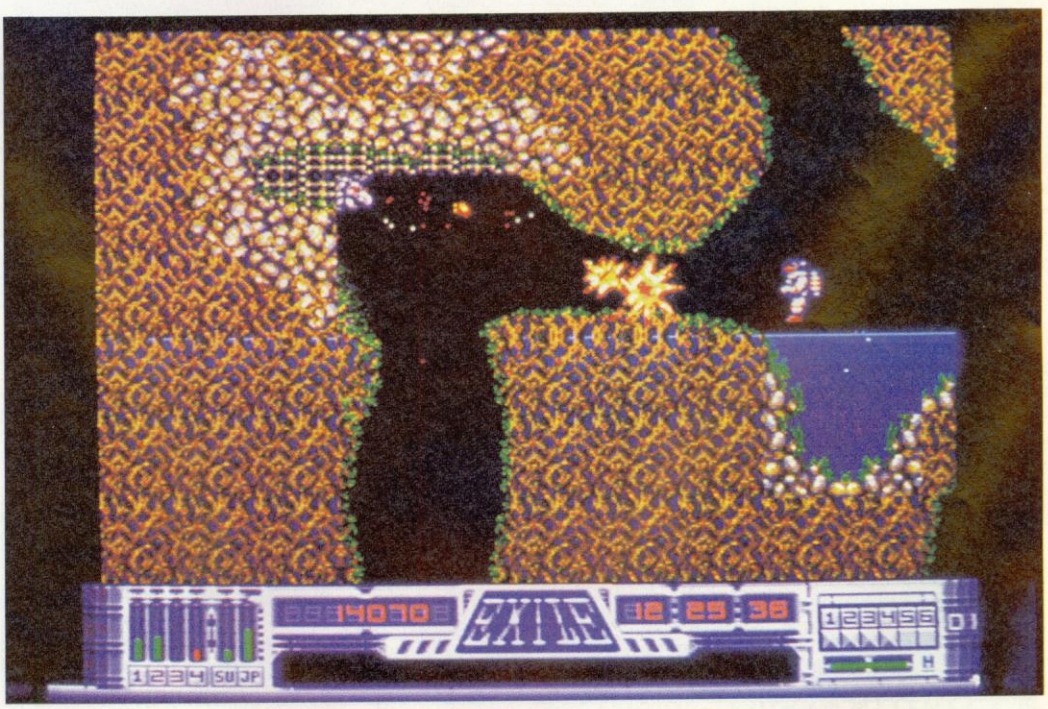
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Audiogenic
Distributor: Bomico
Preis: 90 Mark
Genre: Action-Adventure
Außerdem geplant für: Atari ST, C 64

Amiga: 80%



Unterwegs speichern erlaubt



Die labyrinthartigen Höhlensysteme offenbahren so manch' unliebsame Überraschung (Amiga)

E

Eye of the Beholder

Die Stadtherren des lauschigen Ortes Waterdeep stecken in Nöten. Nur Ihr könnt dem finsteren Beholder-Monster trotzen.



Meine Meinung

Ohne Zweifel macht "Eye of the Beholder" einen famosen (wenn auch abgekupferten) Eindruck. Stimmungsvolle Grafiken, die besonders im 256-Farben-Modus der VGA-Grafik zur Geltung kommen, sparsamer, aber wirkungsvoller AdLib-Sound und ein tiefes Labyrinth voller Schätze, Monster und Rätsel versprechen langen Spielspaß. Trotz der vergnüglichen Kurzweil, die Eye of the Beholder bietet, stecken einige unschöne Tücken im Programm. Monsterhorde die an der gleichen Stelle wieder auftauchen, an der man sie erst kürzlich erledigt hat, Zauberformeln, die nicht richtig funktionieren und fehlende Spieldetails (Monster werden nicht durch schließende Türen verletzt) trüben das Vergnügen ein wenig. Eye of the Beholder macht immer noch Spaß, aber an die Qualität von Dungeon Master oder Chaos strikes Back kommt es nicht heran.



Informativ: die detaillierte Charakterübersicht (MS-DOS/VGA)



Die schummerigen Dungeonwände kommen erst mit einer VGA-Karte richtig zur Geltung (MS-DOS/VGA)

Eye of the Beholder" ist der Beginn einer neuen, komplett grafisch orientierten (wie "Dungeon Master") Spielereihe aus der bekannten AD&D-Welt.

Waterdeep ist ein kleines Städtchen in dem sogenannten "Forgotten Realms"-Szenario. Ein finsterer Zauberer hat sich in der Kanalisation unter der Stadt eingenistet und terrorisiert die Bevölkerung. Ihr übernehmt das Kommando über eine vierköpfige Party, die Ihr aus verschiedenen Rassen (Mensch, Zwerg, Elf) und Klassen (Krieger, Magier, Dieb) auswählen könnt.

Das zwölf Stockwerke tiefe Labyrinth ist im "Dungeon Master"-Stil in 3-D-Grafik zu sehen. Gegenstände liegen auf dem Boden herum, Monster tappen selbsttätig durch die Gänge, Knöpfe und Hebel lassen sich bewegen und Zaubersprüche fliegen animiert durch die Hallen des Dungeons.

Das aus älteren AD&D-Spielen bekannte taktische Kampfsystem, ist einem grafisch orientierten Monstergemetzel gewichen. Tauchen Monster auf, prügeln diese in Echtzeit auf die Charaktere ein. Per Tastendruck oder Maus wehren sich die Helden mit Waffengewalt oder Zauberformeln. Wird ein Pfeil oder ein anderes Wurfgeschoß abgefeuert, fliegt dieses deutlich sichtbar auf die Feinde zu und kann nach erfolgreichem Kampf wieder aufgesammelt werden.

Durch das Erledigen von Monsterscharen erhalten Eure Helden Erfahrungspunkte. Sind genügend Punkte erreicht, werden die Figuren befördert. Die Charaktere können besser zuhauen und lernen neue Zaubersprüche. *mh*

POWER TIPS

Einsteiger sollten beim Charakterbasteln, darauf achten, daß die Party aus einem Paladin, einem Krieger, einem Magier und einem Priester besteht. Fortgeschrittene können auch auf die sog. "Mehrfachklassen"-Figuren (Charaktere, die mehr als einen Beruf haben) zurückgreifen, die aber länger brauchen um befördert zu werden. Dadurch wird das Spiel etwas schwerer. Helden mit Erfahrung werden keine Probleme haben.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 120 Mark (deutsch), 100 Mark (englisch)
Genre: Rollenspiel

MS-DOS:	**79%**
Amiga:	**79%**

F-Zero

Nintendo präsentiert das Autorennen des nächsten Jahrtausends: Rasanter, spannender und dynamischer als je zuvor.



Meine Meinung

Kein anderes Rennspiel versetzt den Spieler in einen ähnlichen Geschwindigkeitsrausch wie F-Zero. Die 3-D-Grafik ist superschnell und dabei vollkommen fließend. Besonders gut kommt der Effekt bei kurvenreichen Strecken — ein wahrer Augenschmaus. Selbst wenn man die technischen Sensationen außer acht läßt, überzeugt das Modul auf der ganzen Linie. Die Strecken sind perfekt ausgeklügelt, abwechslungsreich und motivieren zu unzähligen Rennen. Die Steuerung vermittelt ein fantastisches Fahrgefühl, die Computergegner wurden höchst intelligent programmiert. Keine Frage, F-Zero ist mit Abstand das beste Rennspiel, das es bis heute für zu Hause gibt — egal, auf welchem Computer oder Videospiel. Selbst sündhaft teure Arcade-Maschinen kommen in Sachen Spielspaß nicht mit.



Nur wer seinen Flitzer perfekt beherrscht, kann sich gegen den Computer behaupten

Das hätte sich der Erfinder des Rades nicht träumen lassen: Im nächsten Jahrtausend brauchen moderne Rennautos dieses Utensil nicht mehr. Lauschige Luftkissenwägelchen mit Raketenantrieb flitzen über die Strecken. Ihr dürft in drei Meisterschaftsklassen mitmischen. Um das Siegespodest zu erklimmen, müßt Ihr jeweils fünf Kurse durchstehen.

Anfangs sucht Ihr Euch eines von vier angebotenen Autos aus. Die flotten Flitzer sind unterschiedlich konstruiert. Der eine beschleunigt rasend schnell, bricht aber in der Kurve stark aus, während der andere eine famose Höchstgeschwindigkeit aufweist. Habt Ihr Euch eingedenk der Strekkenbedingungen auf einen Wagen festgelegt, wird das Rennen gegen drei Computerfahrer gestartet. Alle Kurse sind seitlich mit Energiebarrieren versehen, die Euch vor dem Abgrund retten sollen. Jede Kollision kostet allerdings etwas Energie (vom Zeitverlust ganz zu schweigen), die nicht all zu üppig vorhanden ist.

Die kurvenreichen Strecken seht Ihr in 3-D-Grafik auf Euch zukommen. Nach ein paar Runden stellt Ihr fest, daß die Oberfläche nicht makellos ist. Neben Eisflächen, Magneten und Minen schocken zunächst Sprungschanzen, die meist vor Fahrbahnunterbrechungen plaziert sind. Nur mit ordentlich hoher Geschwindigkeit könnt Ihr die Abgründe überwinden. *mg*



Aufgeben gilt nicht



Die Autos sind unterschiedlich gebaut

POWER TIPS

— Setzt die Speed-Ups vorwiegend auf langen Geraden ein. Dank der extrem hohen Geschwindigkeit könnt Ihr den Wagen in kurvenreichen Abschnitten nur schwerlich auf der Bahn halten.

— Laßt Euch beim Energienachtanken Zeit. Die zunächst verlorene Zeit ist später Gold wert. *mg*

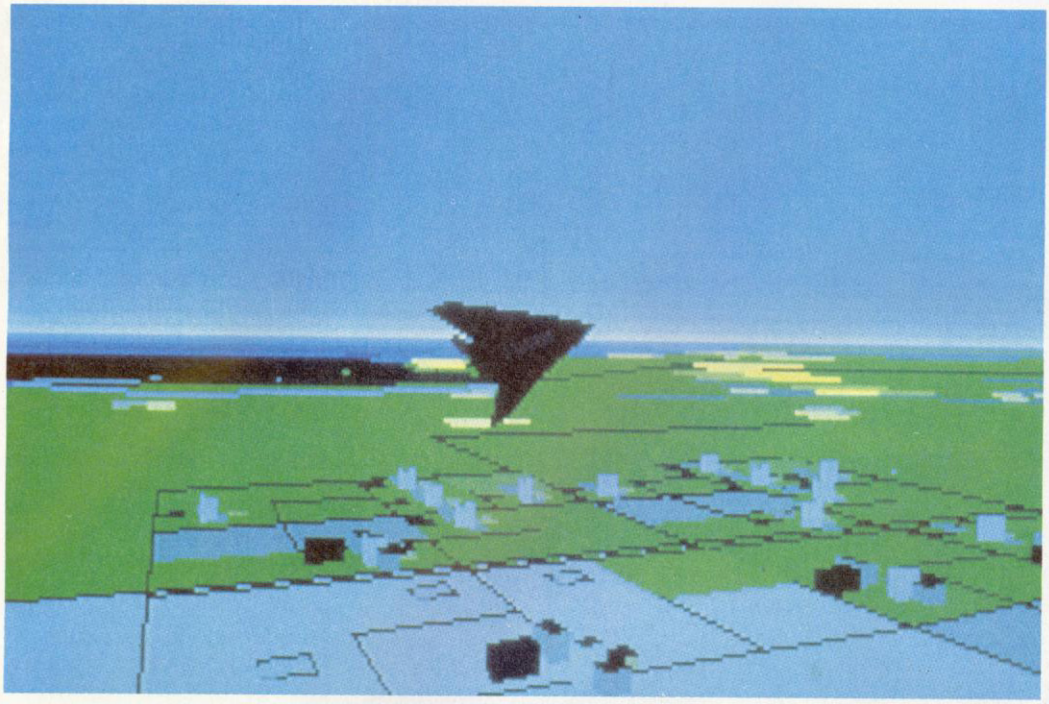
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Nintendo
Distributor: Import
Preis: 120 Mark
Genre: Rennspiel

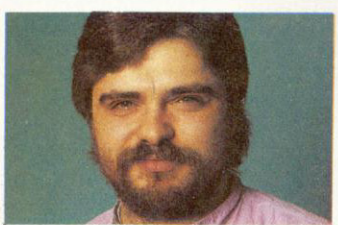
Super Famicom: 85%

F-117A

Der neuste Schrei der Flugzeugtechnik für zu Hause: der Tarnkappenflieger F-117A

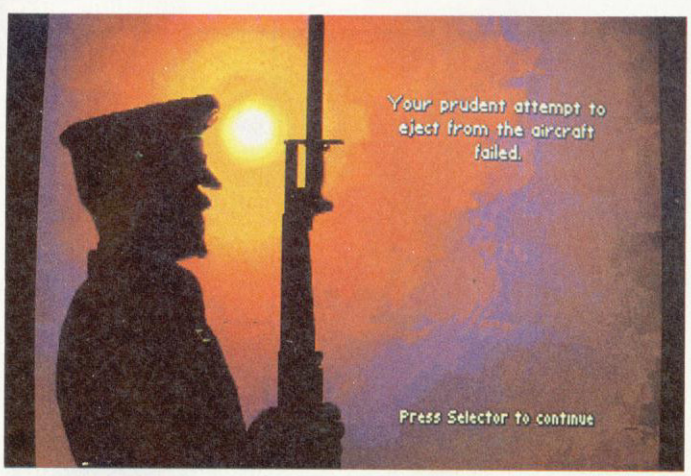


Sehr selten fliegt Ihr mit dem Stealth-Bomber eine Tagmission (MS-DOS/VGA)



Meine Meinung

Detaillierte und stimmungsvoll bunte VGA-Grafik läßt dem Spieler das Wasser im Munde zusammenlaufen. Sieht's technisch für das Geheimflugzeug noch rosig aus, gibt's spielerisch ein wenig mehr auszusetzen. F-117A ist ein prima Programm für alle Gelegenheitspiloten, die nur mal eben eine Runde drehen wollen. Für die Profis wird's ziemlich schnell langweilig. Das Problem liegt in der Sache selbst: Da die F117A so gut wie nicht vom Radar entdeckt werden kann, halten sich Störungen während eines Fluges in Grenzen. Der Autopilot steuert den Vogel sanft zum Ziel, Ihr klinkt nur noch eine Bombe aus und laßt den Automaten wieder zur Basis zurückfliegen. Viel zu tun gibt's für Euch nur selten.



Das traurige Ende einer Karriere

Vor rund zwei Jährchen überraschte Microprose die Spielewelt und das Pentagon mit der Simulation eines Flugzeuges, das es offiziell nicht gab: Dem Stealth-Bomber F-19.

Heute wissen nicht nur wir mehr über diesen angeblichen Wundervogel, sondern auch Microprose. Zudem haben sich die technischen Voraussetzungen für Computerspiele in den letzen Jahren dramatisch verändert.

Wie schon im alten Spiel, schwingt Ihr Euch in das Cockpit des Wundervogels um militärische Missionen zu erfüllen. Wahlweise fliegt Ihr in Ruhe eine Trainingsmission, um Euch an die Bedienung zu gewöhnen oder eine von drei verschiedenen Auftragstypen (z.B. Luft-Luft oder Luft-Boden). Neben dem Missionstyp könnt Ihr Euch den Einsatzort aus einem guten Dutzend Landstriche (vom Persischen Golf, über Kuba bis zum Nordkap) auswählen und den Schwierigkeitsgrad, sowie die Heftigkeit der Krise (Kalter Krieg, Heißer Krieg) einstellen.

Je nach Mission ist der Vogel schon vorher entsprechend ausgerüstet worden. Wer will kann sich aber seine Lieblingsbewaffnung selbst zusammenstellen. Nach einer Mission gibt es für jede Besonderheit, die während des Fluges passiert ist, einen kleinen Kommentar und bei Erfolg eventuell eine Beförderung sowie Orden.

In der Luft seht Ihr die Umgebung in ausgefüllter 3-D-Grafik durch das Cockpit des Flugzeuges. Verschiedene Blickwinkel von außen geben Euch zusätzlich Überblick über das Geschehen. Besonders Eindrucksvoll ist die Grafikpracht mit einer VGA-Karte. Die Detailfülle der Bilder läßt sich per Knopfdruck der Rechenpower Eure Computers anpassen.

mh

POWER TIPS

Schaltet mit "Ctrl - Alt - F2" (alle drei Tasten zusammen drücken) auf das englische Tastaurlayout, und mit "Ctrl - Alt - F1" wieder auf die deutsche Tastatur um.

Fliegt möglichst nicht über 500 Fuß Höhe. Zwar ist die F117 aufgrund der Bauweise recht gut gegen Radar geschützt, aber wer unter 500 Fuß fliegt hat meistens keine Probleme heil nach Hause zu kommen. Einzige Ausnahme: Bevor Ihr eine Bombe werft, solltet Ihr auf mindestens 1500 bis 2000 Fuß klettern.

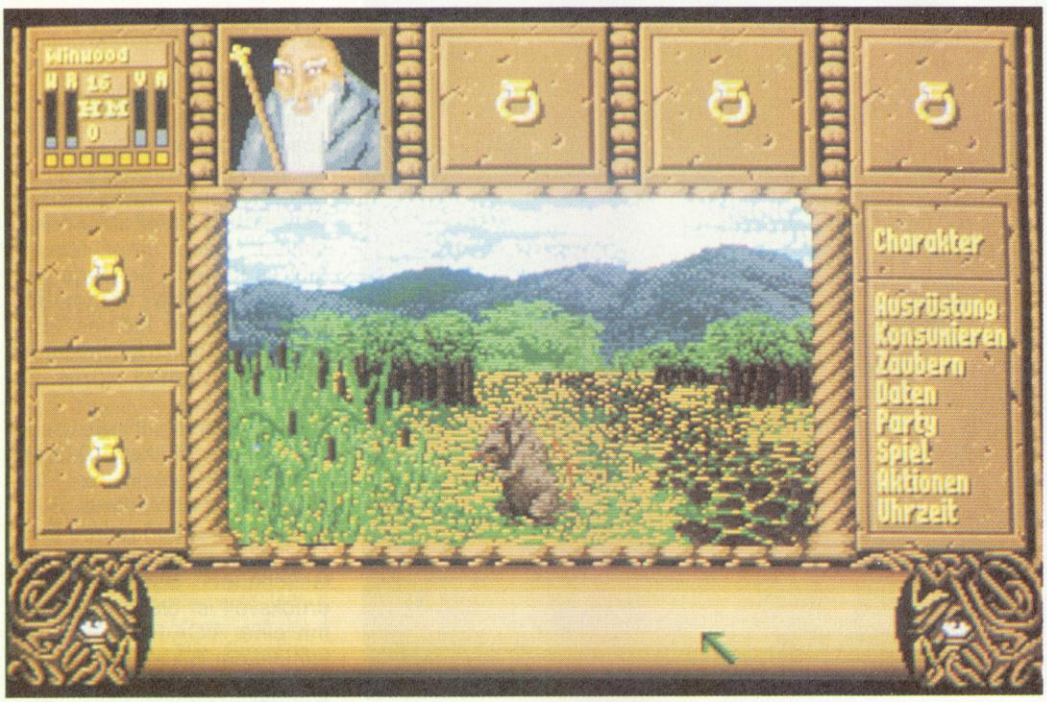
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microprose
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 69%

Fate - Gates of Dawn

Die Mächte des Schicksals schlagen erbarmungslos zu: Nur wer sich allen Gefahren stellt, kehrt sicher in seine eigene Zeit zurück.



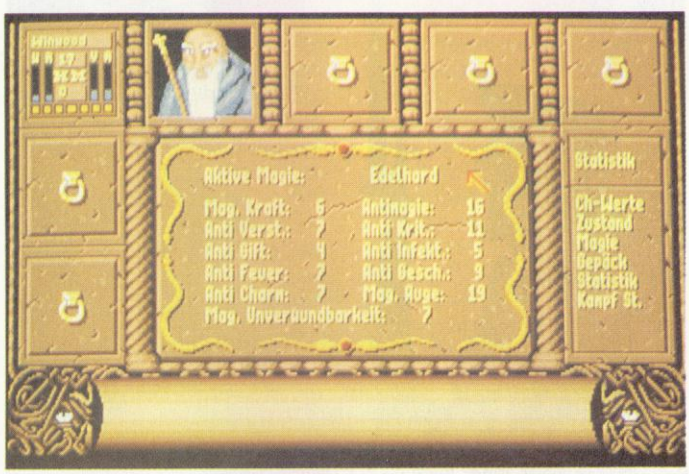
Solche Gegner lassen wir uns gefallen. Animiert und noch relativ harmlos (Amiga).

dem riesigen Spielfeld nicht verlauft, haben die Götter freundlicherweise magische Kristalle geschaffen. Immer wenn Ihr einen dieser Klunker zündet, wird eine detaillierte Übersichtskarte der Umgebung geboten. Mit Quasi-Automapping ist es aber alleine nicht getan: Um Euch in der Fantasy-Welt zurechtzufinden, müßt Ihr mit den Einwohnern ausgiebige Menügespräche führen. Ihr könnt die Leute aushorchen, anlügen, beleidigen oder von Euren guten Absichten überzeugen. Kämpfe mit den animierten Monstern werden in Runden ausgetragen. Für jeden Kämpfer wird eine Taktik festgelegt, das Ergebnis in einem Textfenster mitgeteilt. Für spezielle Aufgaben könnt Ihr Eure Party aufteilen: Während der eine Teil der Gruppe in sicherer Entfernung abwartet, erledigen die besonders Mutigen ihre Heldenarbeit. *vw*



Meine Meinung

Deutsche Rollenspiele mit soviel Atmosphäre findet man nicht alle Tage. Ihr spürt auf Schritt und Tritt, mit welcher Liebe zum Detail ans Werk gegangen wurde: Es schneit und regnet auf dem Bildschirm, Donner grollt in der Ferne, die Vögel zwitschern, und die Wolken ziehen. Man fühlt sich schon nach kurzer Zeit heimisch auf der Fantasy-Welt. "Fate" ist das richtige für Leute, die nicht nur von einer Schlacht zur nächsten weiterziehen wollen, sondern die daneben Wert auf eine gehaltvolle Geschichte legen. Besonders originell ist die realistische Möglichkeit des Party-Splitting: Einige Rätsel lassen sich nur mit einer aufgeteilten Party lösen.



Edelhard im Überblick. Eine der zahlreichen Statistiken (Amiga).

Das passiert Euch auch nicht alle Tage: Eben noch in unserer Zeit und eine Sekunde später befindet Ihr Euch in einem unbekannten Land, voll mit Monstern, Rittern und Zauberern. Der Held der Geschichte verschwindet unerklärlicherweise durch einen Dimensionsspalt und landet im finsteren Mittelalter einer Parallelwelt. Wie in vielen japanischen Rollenspielen seid Ihr anfangs alleine unterwegs und findet erst im Verlauf der Handlung weitere Gefährten. Bis zu sechs Möchtegernhelden dürft Ihr in Eure Party aufnehmen. Das bedeutet auch, daß Ihr die Charakterwerte der Mitkämpfer nicht selber auswürfeln könnt. Ihr müßt es eben nehmen, wie es kommt.

Die Landschaften, Städte und zahlreichen Dungeons in "Fate" werden in 3-D-Grafik geboten. Damit Ihr Euch auf

POWER TIPS

Die wichtigste Voraussetzung, um in "Fate" zu überleben: reden, reden, reden. Anfangs habt Ihr keinerlei Ahnung, worum es überhaupt geht. Wenn Ihr nicht eifrig Informationen sammelt, besteht keine Chance das Abenteuer heil zu überstehen. Außerdem sind Gespräche die einzige Möglichkeit, um an eine schlagkräftige Party zu kommen. Nur die wenigsten Charaktere lassen sich freiwillig rekrutieren, sondern müssen erst mühsam überzeugt werden.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Reline
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel

Amiga: 74%

Photos Courtesy of Imperial War Museum London, England

"Es ist unbeschreiblich, das Gefühl wiederzugeben, das ich empfinde, wenn ich hoch über den Wolken fliege, und unter mir breiten sich nicht nur ein, sondern vier oder fünf Schlachtfelder aus. Und ich überschaue sie von hoch oben über den Wolken."

"Erster Weltkrieg-Pilot"

Red Baron™

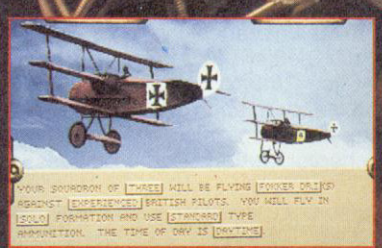
SIERRA
ab sofort bei
BOMICO
Natürlich mit deutscher Anleitung!

Zweifellos gibt Ihnen ein guter Flugsimulator das richtige Gefühl für's Detail. Insbesondere Elemente, die bestimmte Eigenschaften eines Flugzeugs wiedergeben, wie Flugcharakteristiken, Waffenbedienung und die Fähigkeit, Beschädigungen zu überstehen. Wer das nicht in Flugsimulatoren anbieten kann, läßt lieber die Finger davon.

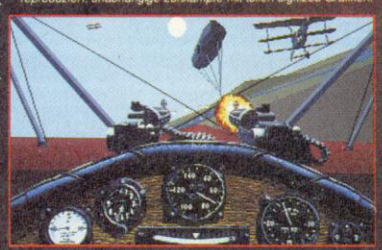
Red Baron übertrifft all diese Eigenschaften und geht sogar einen Schritt weiter, indem es nicht nur selbstverständliche Details anbietet, sondern auch einen Eindruck von der damaligen Zeit vermittelt. Natürlichkeit, menschliche Gefühle, Leidenschaften, alles, was einst die Herzen dieser jungen Männer in ihren fliegenden Kisten bewegte.

Wir gehen zurück in eine Zeit, als die Fliegerei noch in ihren Kinderschuhen steckte und junge Flieger wie Eddie Rickenbacker, Billy Bishop und Manfred von Richthofen waghalsige Manöver flogen, um zu überleben. Es war die Zeit, in der die Jagdflieger der verschiedenen Nationen in unausgesprochener Waffenbrüderschaft verbunden waren. Die Zeit der ersten Fliegerasse.

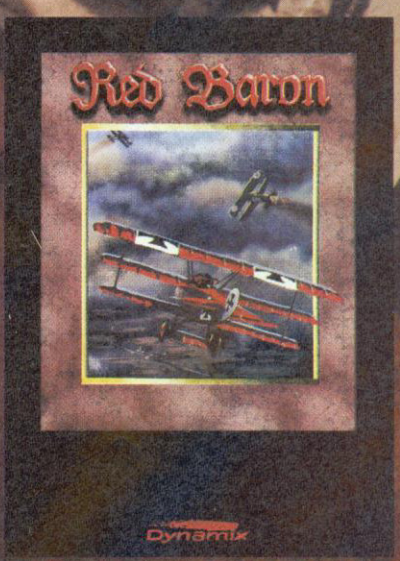
Red Baron ist mehr als ein guter Flugsimulator. Erleben Sie das Gefühl, als Jagdflieger in einem Krieg zu kämpfen, der Piloten und Maschinen das Letzte abverlangte.



28 verschiedene Modelle, von den echten Fliegerassen reproduziert, unabhängige Luftkämpfe mit tollen digitized Grafiken.



Tauschen Sie die Nationalitäten aus, Speichern, ändern oder löschen Sie Ihr Spiel mit dem Missionrecorder



Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY
® is a registered trademark of Dynamix © 1990 Sierra On-Line, Inc.

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

BOMICO

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

IHR SOFTWARE PARTNER

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

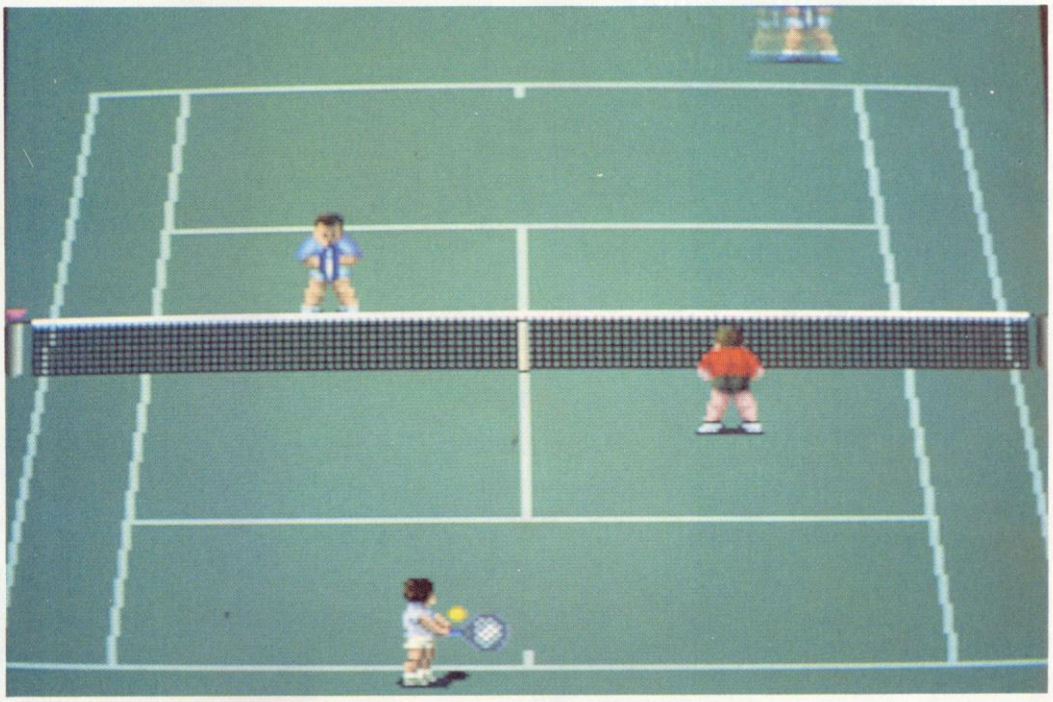
Final Match Tennis

Alleine oder im Duett: Bei Humans einzigartiger Tennissimulation kommen Einzelgänger und Cliquenfreaks auf ihre Kosten.



Meine Meinung

Jede Sportart hat ihr Referenzprogramm auf Computer oder Videospiel. Werden Eishockey-Freaks auf dem Mega Drive mit "EA Hockey" glücklich, sollten sich Tennisbegeisterte eine PC-Engine samt Final Match Tennis zulegen. Keine andere Filzballsimulation spielt sich so fantastisch wie dieses Modul. Abgesehen von den unzähligen Spielmodi (Einzel, Doppel, mit und ohne Computer), fasziniert der absolut realistische Spielverlauf. Die Ballwechsel stehen denen im Wimbledon-Endspiel um nichts nach. Wuchtige Aufschläge, präzise Stops, schnurgerade Passierbälle und extreme Cross-Schläge gelingen einem Könner aus dem Handgelenk. Anfänger finden sofort Gefallen an dem unkomplizierten Spiel, Tenniscracks können ihre Stärken wirkungsvoll einsetzen — so muß ein perfektes Sportspiel funktionieren.

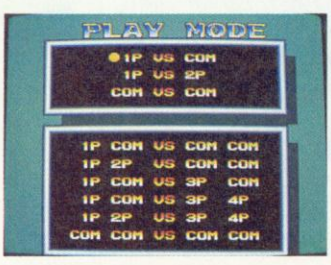


Optisch macht Final Match Tennis nicht viel her, spielerisch schlägt es alle Konkurrenten aus dem Feld

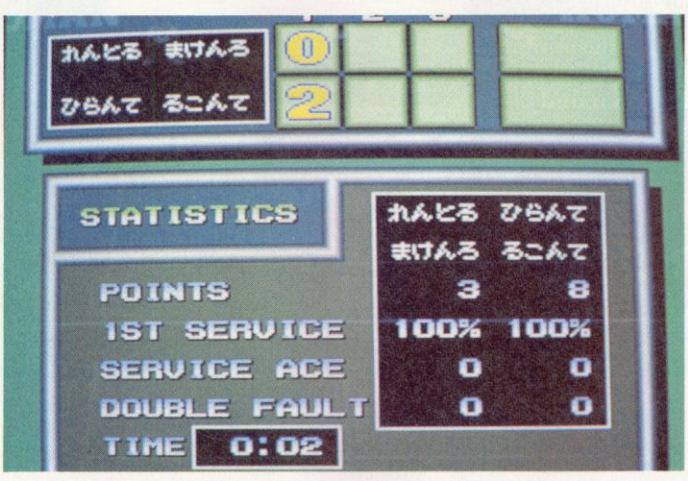
Die PC-Engine ist dank dem Fünf-Spieler-Adapter für kommunikative Sportspiele besonders gut gerüstet. Human hat den Vorteil erkannt und stattete ihre Tennissimulation mit einer ganzen Menge Spielmodi aus, die auch Doppelpartien mit vier menschlichen Tenniscracks erlauben. Natürlich stehen ebenso Einzel mit unterschiedlich talentierten Computergegnern im Angebot.

Das Spielfeld wird von schräg oben gezeigt und ist weitestgehend auf dem Bildschirm zu sehen. Nähert sich der Ball dem Bildschirmrand verdächtig nahe, scrollt das Szenario flugs in die jeweilige Richtung. Im Match braucht Ihr nicht nur die beiden Feuerknöpfe für Slice (Unterschnitt) und Topspin, sondern auch die Select-Taste, die einen gefühlvollen Lob hervorzaubert. Ob der Ball kerzengerade oder cross gespielt wird, hängt von der Stellung des Spielers zur ankommenden Filzkugel und dem Zeitpunkt der Schlagbewegung ab. Mit dem richtigen Timing steht und fällt die Qualität des Schlages.

Netzangriffe dürfen natürlich nicht fehlen. Wer sich gut postiert, der schockt den Gegner mit einem kräftigen Schmetterball oder schickt ihn per Volley auf die Reise. Besonders gewiefte Spieler beeinflussen die Länge eines Schlages mit dem Joypad. Drückt Ihr beim Schlag in Richtung Gegner, fliegt der Ball etwas weiter; andersrum lockt Ihr den Kontrahenten ans Netz vor. *mg*



Die Qual der Wahl (PC-Engine)



Eine Statistik gibt Aufschluß über Stärken und Schwächen

POWER TIPS

Wem die Computergegner zu einfach sind, der sollte folgenden Cheat ausprobieren. Im Titelbild müßt Ihr die Select-Taste und Feuerknopf 2 gedrückt halten, während Ihr das Joypad zehnmal nach rechts und danach viermal nach links drückt. Danach dürft Ihr den Schwierigkeitsgrad einstellen. *mg*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Human
Distributor: Import
Preis: 90 Mark
Genre: Sportspiel

PC Engine: 91%

Flames of Freedom

Die Eiszeit ist in Flames of Freedom vorbei: Jetzt bricht ein heißer Strategiesommer an und heizt Euch ein.



Meine Meinung

Hersteller Rainbird hat gut daran getan, die spielerischen Schwächen des Vorläufers weitestgehend auszubügeln. Dank des "Automatik"-Reise-Modus entfällt das zähflüssige und auf Dauer öde rumgurken in der Landschaft. Ebenfalls erfreulich: Die Rekruten handeln auf Knopfdruck selbsttätig und müssen nicht mühsam per Hand gesteuert werden. Auch technisch haben sich die Programmierer nicht lumpen lassen. Eine solche detaillierte und flotte 3-D-Grafik sieht man nicht alle Tage. Besonders eindrucksvoll sind die Wellenbewegungen des Oceans. Das größte Manko von Flames of Freedom, sind die ewig langen Wartezeiten, wenn auf die Diskette zugegriffen wird.

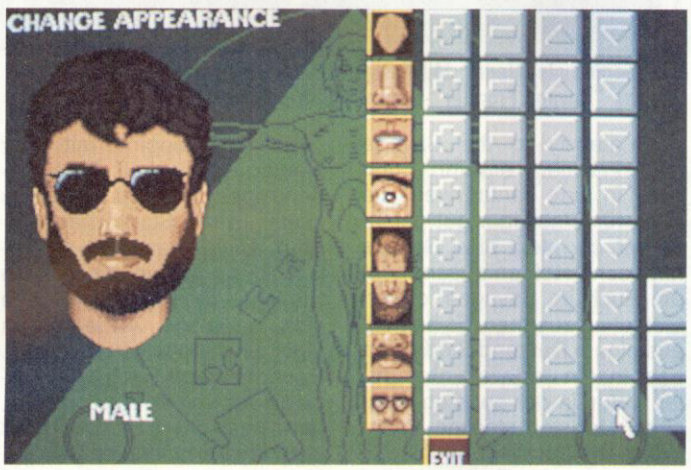
Vor über einem Jahr gab's von der Liverpooler Spielefirma Maelstrom das wenig berühmte 3-D-Strategiespiel "Midwinter". "Flames of Freedom" ist der zweite Teil der Midwinter-Saga. Eine neue Inselgruppe an der afrikanischen Küste wurde entdeckt und prompt besiedelt. Leider hat das Sahara-Empire, ein machthungriger Staatenbund, nach und nach alle 42 Inseln des Archipels erobert. Nur Euer heimatliches Eiland Aurora trotzt den Invasoren.

Vor dem Start könnt Ihr Euch einen Wunschcharakter zusammenbasteln, der dem Sahara-Imperium die Leviten lesen soll. Neben dem Geschlecht, lassen sich verschiedene Eigenschaften, wie z.B. Charme, genauso einstellen, wie unterschiedliche körperliche Merkmale (z.B. Kraft, Geschicklichkeit). Habt Ihr die Fähigkeiten Eures Agenten gewählt, kann der Bursche grafisch verändert werden. Ein Schurrbart hier, eine coole Brille dort und fertig ist der Held aus der Konservendose. Vor dem eigentlichen Einsatz könnt Ihr in Ruhe den Umgang mit den rund 30 verschiedenen Fahrzeugen, die im Spiel vorkommen, trainieren. Danach kann sich Euer Held wahlweise für einen einzelnen Inseleinsatz melden oder einen kompletten Feldzug gegen das Sahara-Imperium führen.

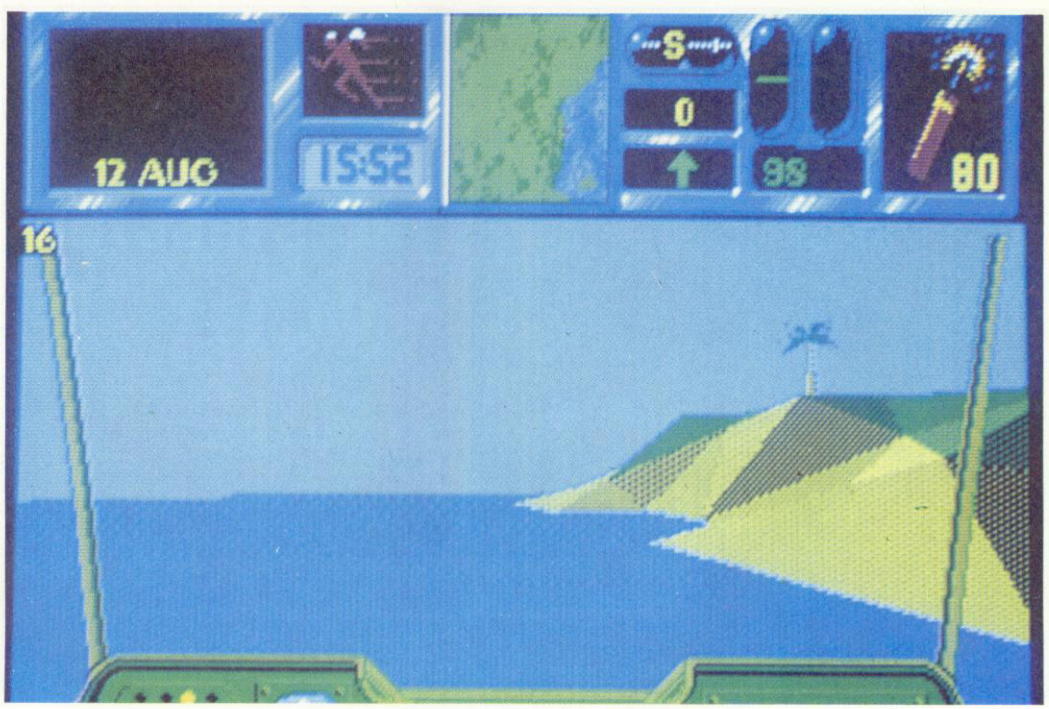
Seit Ihr unterwegs, wird die Umgebung auf den Inseln in ausgefüllter 3-D-Grafik dargestellt.

Trefft Ihr auf einen Gegner, kann dieser mit den Bordwaffen Eures aktuellen Gefährts angegriffen werden. Allerdings tummeln sich nicht nur fiese Feinde auf den Inseln herum, sondern auch potentielle Rebellen, die für Eure Zwecke eingespannt werden dürfen.

mh



Wir basteln uns einen Geheimagenten (ST)



Unterwegs wird alles in ausgefüllter 3-D-Grafik gezeigt (ST)

POWER TIPS

Achtet beim Erobern der Inseln darauf, das Ihr den Weg, den das Sahara-Imperium zurücklegen muß, möglichst verlängert. Da die Jungs des Sahara-Bundes immer den Weg des geringsten Widerstandes gehen, paddeln sie auf dem Weg nach Aurora die Sahara-Inselchen ab.

Habt Ihr Schwierigkeiten eine der Hauptinseln zu knacken, konzentriert Euch auf die umliegenden und meistens leichter zu befreienden Inseln. Schneidet alle Nachschubwege ab.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Rainbird
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

Atari ST: 78%

Gateway to the Savage Frontier

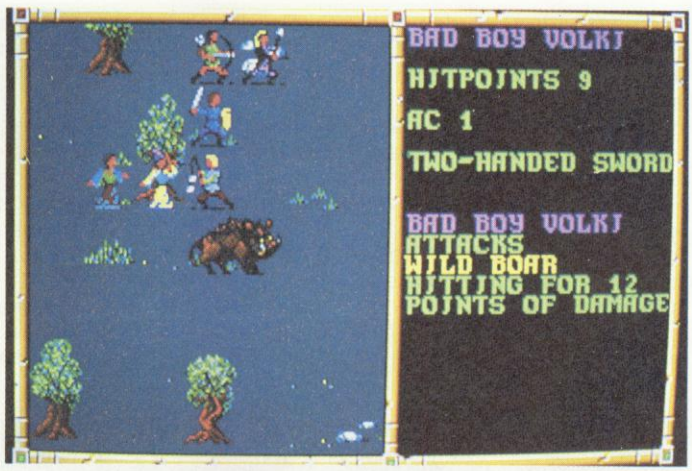
Der erste Teil eines neuen AD&D-Spielszenarios bietet abwechslungsreiches Monsterverdreschen in vielen appetitlichen Missionen.



Meine Meinung

Dieses Spiel beweist, daß man auch aus dem "alten" AD&D-System noch viel herausholen kann. Bei Gateway ist die Story spannend und appetitlich in viele kleinere Einzelmissionen aufgeteilt. Mit VGA-Bildchen und dem bewährten Steuerungs- und Kampfsystem macht die Sache mehr Spaß als zuletzt beim etwas einfallslosen "Death Knights of Krynn".

Gateway ist ein bodenständiges Rollenspiel, das durch die eher morsche Komplexität etwas abgewertet wird. An den meisten Schauplätzen gibt es nicht allzu viel zu tun; wird man nicht gerade durch Geldknappheit zu Monstermetzel-Zwangspausen gezwungen, kommt man recht schnell durch. Profis sollten deshalb einen Bogen um das Programm machen, das sich eher für Einsteiger und Fortgeschrittene eignet.



Da kämpfen sie wieder: Mit Feinschliff bei Grafik und Sound startet SSI das "Savage Frontier"-Szenario (MS-DOS/VGA)

Gateway to the Savage Frontier" entführt Euch in eine Fantasywelt, die auch für Einsteiger gut geeignet ist. Ihr stellt eine Gruppe mit sechs Helden zusammen, um Euch im Savage-Frontier-Gebiet umzusehen. Es besteht aus einem Dutzend Städte, ein paar Inseln und viel unberührter Natur, in der auch so manches Monster stecken kann: Plätze wie der Wald von Neverwinter oder das Trollmoor sind nicht gerade lauschige Touristenattraktionen.

Das Spiel beginnt mit einer kleinen Peinlichkeit. Eure Heldentruppe hat eine Karawane sicher in die Stadt Yartar geführt. Die Zeiten sind gefährlich, denn an verschiedenen Stellen in dieser Region rotten sich gewaltige Armeen von Orks und Trollen zusammen. Doch Ihr könnt Euch nicht lange an der Belohnung erfreuen, denn nach durchzechter Nacht stellt die Party fest, daß sie beklaut wurde — Barschaft und Ausrüstung sind weg. Einsam, mittellos und fern von der Heimat sucht Ihr verzweifelt nach einem Job. Ein schmächtiger Möchtegern-Krieger, dem man bei einer Rauferei beisteht, erweist sich als dankbar. Seine Kumpels haben eine Mission für Euch, die Euch in das Städtchen Nesme führt. Wie es sich für ein AD&D-Rollenspiel gehört, überschlagen sich allmählich die Ereignisse, Ihr stolpert in eine saftige Handlung herein und müßt plötzlich die ganze Gegend vor den Armeen des Bösen retten

Im Vergleich zum letzten Spiel der traditionellen AD&D-Titel, "Death Knights of Krynn", gibt's ein paar kleine Verbesserungen. Neben der selbstironischen Story gibt's jetzt "richtige" VGA-Grafik, mit einer Soundkarte bekommt man neben der Musik auch Effekte zu hören und einige Feinheiten bei der Benutzerführung wurden verbessert. *hl*



Diese VGA-Maid steht im Gasthaus an der Rezeption (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Sie haben das dumpfe Gefühl, nicht weiterzukommen? Das kann daran legen, daß das Spiel mit "Secret Doors" gespickt ist. Hinter einem unscheinbaren Mauerstück kann sich der Zugang zu einem wichtigen Bereich verbergen. Die einfachste Technik, um solche Geheimtüren zu entdekken, offenbart sich, wenn Sie mit eingeblendeter Übersichtskarte (Map) spielen. Hier geht es am schnellsten, kurzerhand gegen alle Wände zu rennen. Ein Dungeon-Level läßt sich so in knapp einer Viertelstunde gründlich auf Secret Doors absuchen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel
Außerdem geplant für Amiga

MS-DOS: 79%

Gengis Khan

Ein Frühwerk der japanischen Strategiespielschmiede Koei gelangte erst in den letzten Monaten offiziell in deutsche Lande.



Meine Meinung

Mit "Bandit Kings of Ancient China" wurde Genghis Khan zwar mittlerweile übertrumpft, trotzdem bleibt das dritte Koei-Spiel für europäische Strategen mehr als interessant: Da man auch als westlicher Herrscher sein Glück versuchen darf, halten sich die japanischen Namen und Bezeichnungen in Grenzen. Übersichtlicher als das chinesische Provinz-Konglomerat von Bandit King ist die Genghis-Khan-Weltkarte natürlich auch. Außerdem besitzt das Spiel trotz fortgeschrittenen Alters schon einige der typischen Koei-Features: Niedliche Illustrationen (leider nicht in VGA), Hex-Schlachtfelder und Dutzende von Charakterportraits weisen genauso auf Liebe zum Detail, wie das voluminöse Handbuch.



Auch auf Hexfeld-Terrain fällt man lebenswichtige Entscheidungen

POWER TIPS

Eins sollten sich alle Koei-Strategen hinter die Ohren schreiben: Laßt Euch Zeit mit dem Erobern. Erst wenn Ihr Eure Ländereien wirtschaftlich in Hochform gebracht und mit den zum Schutz nötigen Truppen versehen habt, solltet Ihr Euch nach Neuland umschauen. Versucht dann, Euch so auszubreiten, daß Hinterland (also ein Gebiet, das nur an freundliche Provinzen grenzt) entsteht. Dort braucht Ihr dann auch keine Truppen und Generäle mehr zu postieren.

POWER PLAY STECKBRIEF

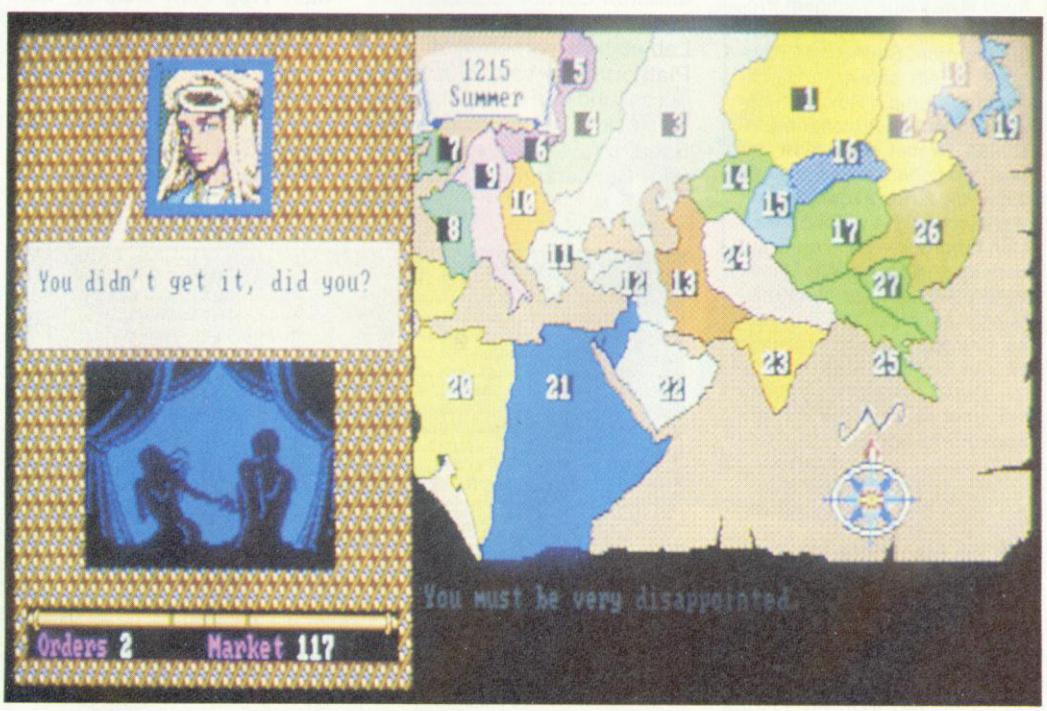
Hersteller: Koei/Infogrames
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS:	**74%**
Amiga:	**74%**

Mit dieser "Hommage" an den mongolischen Eroberer Ghengis Khan, schnitt Koei erstmals auch geschichtliche Ereignisse an, die außerhalb Chinas und Japans stattfanden. Wählt man das globale Szenario (das zweite spielt ausschließlich in Fernost) schlüpfen ein bis vier Spieler in die Prunkgewänder der spätmittelalterlichen Herrscher Richard I von England, Alexander III von Byzanz, Minamoto Yoritomo von Japan oder Genghis Khan.

All diese Persönlichkeiten haben das gleiche Ziel: die Weltherrschaft durch die eigene Person oder einen verwandten Nachfolger zu erlangen und gegen die Mitspieler zu verteidigen. Wie auch bei allen anderen Koei-Spielen, werden die Regierungsgeschäfte via umfangreicher Menüs abgewickelt. Der Spieler muß sich um nahezu alle politischen Bereiche kümmern, darf jedoch nur jeweils drei Aktionen pro Zug, also insgesamt zwölf Befehle pro Jahr ausführen. Um die Staatskassen zu füllen, muß mit Händlerkarawanen geschickt gefeilscht werden, das Volk verlangt die fürstliche Zuwendung und Nachbarvölker rüsten zum Sturm. Egal ob der Herrscher nun Spione entsendet, Truppen aushebt, eine benachbarte Prinzessin freit oder Steuern eintreibt: Jede Aktion verringert seine rollenspieltypischen Attribute (Überzeugungs- und Führungskraft, Urteils- und Planungsfähigkeit u.ä.). Nur durch zeitaufwendiges Training lassen sich Geist und Körper des Regenten wieder aufpeppen.

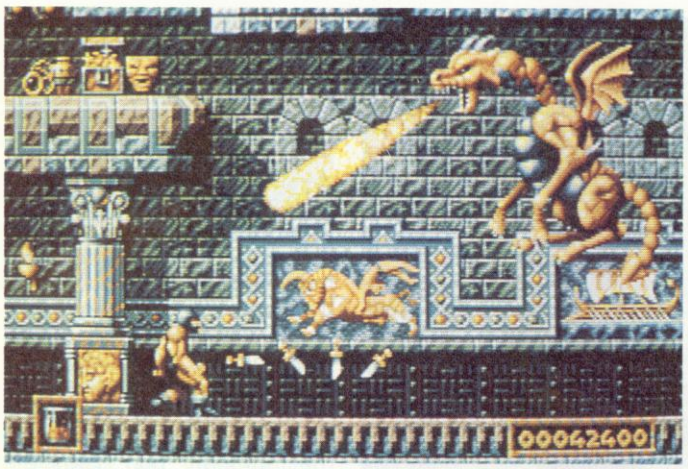
Am anstrengendsten ist die Planung und Ausführung eines Feldzuges, der auch beträchtliche Geld- und Nahrungsmengen verschlingt: Auf bewährtem Hex-Terrain liegen alle taktischen Entscheidungen und alle Einheiten alleine in der Hand des Spielers. *wi*



Sie will nicht: Der Regenten-Nachwuchs muß warten (MS-DOS/EGA).

Gods

Jedem Genre genau zwei Spiele: Mit "Gods" versuchten sich die Bitmap Brothers erstmalig an einem Jump'n'Run.



Endgegner sind meist groß und immer mies gelaunt



Den obligatorischen Extraladen gibt's auch in der Antike



Meine Meinung

Mit Gods beschenkten die Bitmap Brothers ein weiteres Genre mit einem edlen, wenn auch etwas eigenwilligem Produkt: Das Spiel im durchgestylten Marmor-, Stein- und Eisen-Look ist ein souverän durchdachtes Jump'n'Run mit dezentem Action-Adventure-Einschlag. Wobei die Action mir über die gesamte Spieldistanz ein wenig zu kurz kommt; auch technisch ist's —wider dem ersten Eindruck— nicht ganz auf dem letzten Stand. Wen diese beiden einzigen, echten Kritikpunkte eher kalt lassen, dem sei das grafisch und inhaltlich sehr gelungene Gods empfohlen. Die 90 Mark ist's auf jeden Fall eher wert als die meisten Konkurrenzprodukte.

Kein Männchen mit Zipfelmütze und keine Comicfigur mit starken Sprunggelenken, kein Mario- und kein Sonic-Versatzstück erwählten die Gebrüder Bitmap zum Helden ihres Debüt-Jump'n'Runs "Gods": Ein griechisch angehauchter Heroe ist es, der sich mit magischer Waffe und schimmernder Rüstung in vier verwirrenden Plattformwelten herumplagt. Die Götter stellen den ehrgeizigen Krieger auf eine harte Probe: Nur wer den mehrfach unterteilten Levels entkommt, wird in ihren Club der Unsterblichen aufgenommen.

Besonders originelle Wege beschritten die Götter bei der Planung ihrer Heldenfalle jedoch nicht. Wie in ungezählten anderen Spielen bestehen die in alle Richtungen scrollenden Labyrinthe vornehmlich aus Plattformen, verschlossenen Türen (und den dazugehörigen versteckten Schlüsseln oder Schaltern), Geheimgängen und Bonusräumen sowie jeweils einem protzigen Endgegner.

Dafür wurden aber nur die schlausten Monster aus dem olympischen Zoo in die Spiellandschaft entlassen. Die meisten dieser Plagegeister können nicht nur fliegen, hüpfen oder rennen, sondern besitzen auch eine eigenwillige Denkweise und einen störrischen Charakter. Einige sind feige, andere eher aggressiv; ein paar finden in Sekunden den kürzesten und unkompliziertesten Weg zum Helden, während es auch Ungeheur gibt, die es auf die glitzernden Kleinode der fallenstarrenden Stadt abgesehen haben.

Damit's der arme Möchtegerne-Gott nicht gar so schwer hat, Stadt, Tempel, Labyrinth und schließlich die Unterwelt zu überleben, entliesen die Unsterblichen auch den ein oder anderen Händler in die Spiellandschaft. Gegen gesammelte Schätze kann sich so der Spieler bessere Waffen, Heiltränke oder Unverwundbarkeit erkaufen. *wi*



Eine der vielen magischen Waffen im Einsatz (Amiga)

POWER TIPS

Den Ausgang aus der 1. Welt des zweiten Levels verraten wir Euch: Im "Gem Room", auf einer Plattform hoch über dem Boden, befindet sich der Schlüssel zur Welt. Die Plattform schwebt nach unten, sobald Ihr den Eis-, den Feuer- und den Wasserstein in dieser Reihenfolge in den Raum bringt. Danach erweist sich der vierte Hebel als nützlich.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Renegade
Distributor: Rushware
Genre: Action-Adventure
Zirka-Preis: 90 Mark

Atari ST:	**74%**
Amiga:	**74%**

MEGA lo MANIA™

EINE NEUE WELT SOLL GESCHAFFEN WERDEN

Sie sind fasziniert - erleben Spannung und fesselnde Action.
Sie nutzen Strategie und Taktik - um gegnerische Gebiete zu besiedeln.
Sie erleben ein besonderes Abenteuer und nennen es...

MEGA lo MANIA





Komplett in Deutsch!



SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION

© 1991 SENSIBLE SOFTWARE

Vertrieb: RUSHWARE GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101 / 6070, Fax 02101 / 607111
Mitvertrieb: Österreich - Karasoft, Darius Schweiz - Thali AG

Golden Axe Warrior

Der Herr mit der goldenen Axt muß diesmal nicht nur treffsicher zuschlagen, sondern auch geschickt kombinieren.



Meine Meinung

Ein dreifaches Hoch auf die Schöpfer von Golden Axe Warrior: Selten wurde konsequenter und kompetenter geklaut. Doch was kümmert es den Master-System-Benutzer, wenn er dafür nach langer Zeit wieder ein absolut erstklassiges Spiel bekommt. Bei Golden Axe Warrior stimmt alles: Umfang, Grafik, Spielablauf. Selbst der Sound ist erstaunlich gut und atmosphärisch dicht geraten. Dazu gesellen sich viele unterschiedliche Feinde und durchdachte Puzzles, die nicht frustieren, sondern motivieren. Angesichts der Klasse von Golden Axe Warrior würde ich sogar Action-Adventure-liebenden Mega-Drive-Besitzern raten, sich einen Master-System-Adapter zu kaufen. Ein ähnliches Spiel in dieser Qualität gibt's fürs Mega Drive bislang noch nicht. Diese Modulperle sollte in keiner Sammlung fehlen.



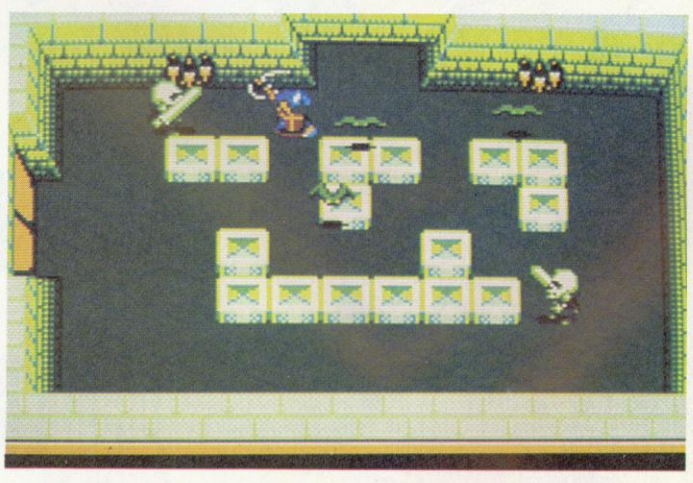
Hier seht Ihr einen Dungeon-Eingang. Der Friede täuscht, drinnen geht's rabiat zu. (Master System)

Selten wurde ein Spielename ungeschickter gewählt: Jeder, der "Golden Axe" im Titel liest, denkt automatisch an das blutrünstige Prügelspektakel, das zuerst in den Spielhallen und später zu Hause Furore machte. Pustekuchen! "Golden Axe Warrior" hat mit dem Namensvetter gerade noch die Axt gemeinsam. Das Modul schlägt eindeutig in die Kerbe der "Zelda"-Varianten. Was der PC-Engine ihr "Neutopia", beschert den Master-System-Jüngern nun Golden Axe Warrior.

Nicht nur die Hintergrundgeschichte, auch eine Menge Spielelemente sind dem berühmten Nintendo-Vorbild entliehen. Schurkenhäuptling Death Adder hat ein paar Kristalle in neun unterirdischen Dungeons versteckt, die Ihr nun suchen dürft. Die 15 x 15 Bildschirme große Oberwelt wird, wie gewohnt, aus der Vogelperspektive gezeigt. Keine Frage, daß man nicht scrollt, sondern von Szene zu Szene umblendet. Wer genügend Monster meuchelt, erhält Geld und nützliche Extras, die Ihr in einem Menü anwählt.

Unterwegs trefft Ihr zum Glück nicht nur auf Bösewichte. Nette Zeitgenossen verraten Standorte von Dungeon-Eingängen, geben Euch Rätsel auf, verkaufen Gegenstände oder speichern den Spielstand. Meist tummeln sich die netten Leute in Städten, ab und zu laufen sie auch vereinzelt durch die Gegend.

In den Dungeons wird ebenfalls Zelda-kompatibles geboten. Noch fiesere Monster, gewitztere Puzzles und ein paar Dutzend Überraschungen erschweren die Rettungsaktion. Neben der Axt setzt Ihr Schwerter, Schlüssel, Feuerfackeln und Magie ein. *mg*



Skelette und Fledermäuse zählen noch zu den harmlosen Feinden

POWER TIPS

— Ihr kommt nicht umhin, trotz der eingeblendeten Landkarte eigene Karten zu zeichnen. Sonst vergeßt Ihr ganz schnell, wo's neue Energie gab, wo man den Spielstand speichert und wo's zu den verschiedenen Dungeons geht. Am besten teilt Ihr die Oberwelt in ein Koordinatensystem ein und merkt Euch dann auf diese Weise, wo was los ist.

— In den Dungeons solltet Ihr immer die Kronleuchter drükken — Überraschung! *mg*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Sega/Virgin
Preis: 130 Mark
Genre: Action-Adventure

Master System: 82%

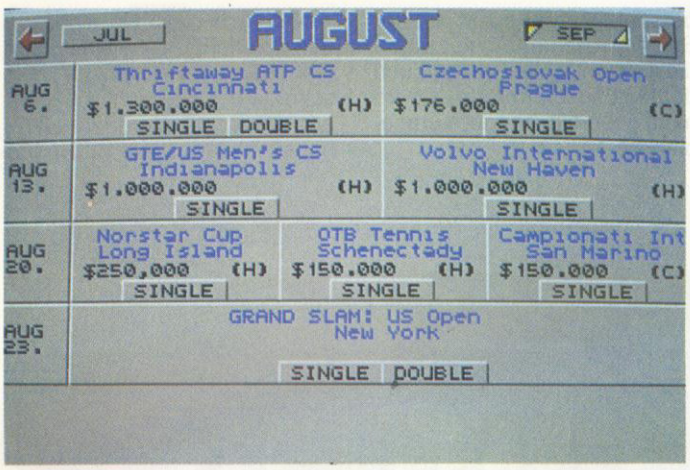
Great Courts 2

Laß krachen, Boris: Die momentan beste Tennis-Simulation für Heimcomputer lädt ein zu einem prallen Turnierjahr mit Kampf ums große Geld.



Meine Meinung

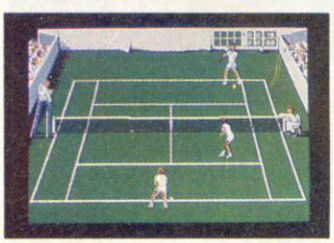
Spielerisch hat Great Courts 2 gegenüber dem Vorgänger viele Weltranglistenplätze gutgemacht. Die Grafik ist jetzt wesentlich übersichtlicher, die Steuerung logischer und durchdachter. Mit dem Junior-Modus hat man einen leichten Einstieg, aber die Computergegner auch mit Laufarbeit zu schlagen, erfordert ein gutes Stück Arbeit. Die schön animierte Grafik bringt das Spielgefühl sehr gut rüber. Statistikfans werden vielleicht die Weltrangliste vom ersten Teil vermissen, aber als Trostpflaster darf man seine Geldscheffel-Karrieredaten speichern. Auf Computern ist Great Courts 2 eindeutig die Tennissimulation, die am meisten Spaß macht.



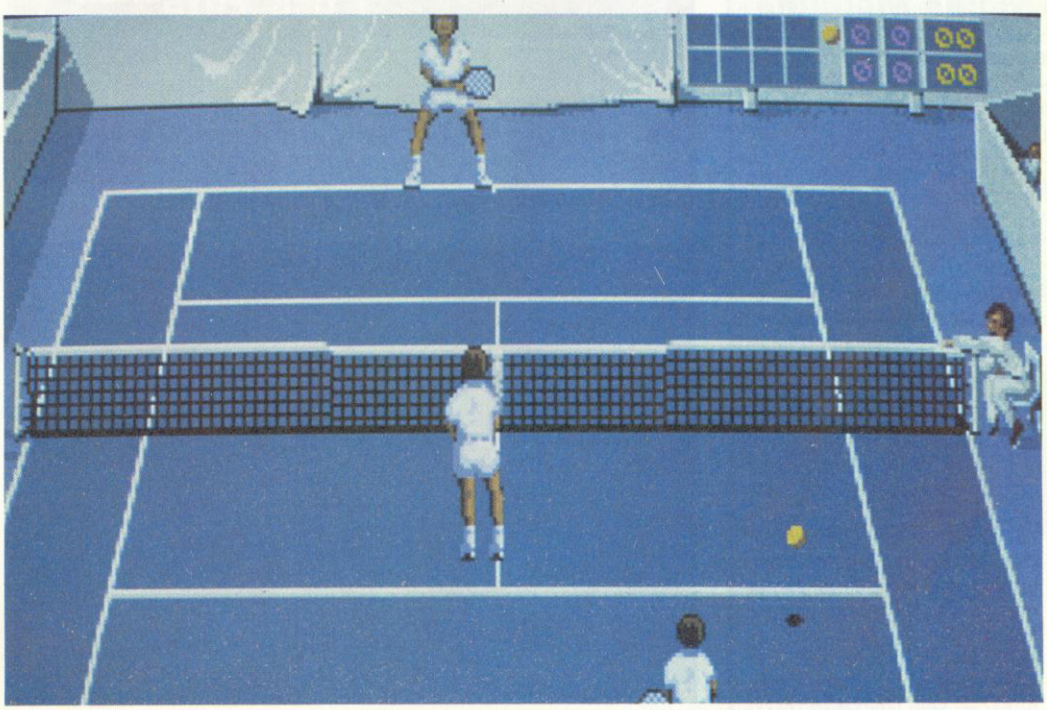
Ein Turniermonat im Überblick

Schläger frei zum Tennisturnier am Computer: Bei "Great Courts 2" seht Ihr das Spielfeld übersichtlich von schräg oben. Gespielt wird im Einzel oder Doppel, wobei beim Amiga per Joystick-Adapter bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten können. Für jeden menschlichen Spieler läßt sich die Schwierigkeit der Steuerung individuell einstellen. Am einfachsten ist der Junior-Modus, in dem Eure Spielfigur automatisch zum Ball läuft und Ihr Euch nur um die Schläge kümmert. Fühlt man sich zu Höherem berufen, birgt der Character-Modus größeren Reiz. Hier könnt Ihr von Match zu Match bestimmte Schlagtechniken durch die Vergabe von Punkten verbessern. Ihr müßt hier auch die Laufarbeit übernehmen, habt dafür aber mehr Freiheiten bei der Spielstrategie. Die Wucht eines Schlags hängt davon ab, wie lange Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet. Erst beim Loslassen des Knopfs wird ein Schlag ausgeführt. Durch gleichzeitiges Bewegen des Joysticks bekommt der Ball einen Drall in die entsprechende Richtung oder er wird per Lob gelupft.

Ihr spielt eine komplette Saison durch, in der alle "echten" Profiturniere inklusive der dort zu erzielenden Preisgelder vorgesehen sind. Woche für Woche müßt Ihr Euch entscheiden, an welchem Turnier Ihr als nächstes teilnehmen wollt. Als Faustregel gilt: Je mehr Geld bei einem Turnier zu holen ist, desto stärkere Computergegner erwarten Euch dort. Der Spielstand wird gespeichert. *hl*



2 gegen 1 geht auch



Im Doppel ist am meisten los: Bis zu vier Spieler können mitmachen (Amiga).

POWER TIPS — Um möglichst schnell einen Punkt zu machen, sollte vom Aufschlag bzw. Return an mit hohem Risiko gespielt werden. Versucht deshalb, den Gegner unter Bedrängnis zu bringen, indem Ihr den Aufschlag möglichst nah an einer der Begrenzungslinien plaziert. Je nach der Qualität des Aufschlags müßt Ihr dann blitzschnell entscheiden, ob Ihr direkt ans Netz vorrücken wollt oder besser an der Grundlinie verharrt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Blue Byte
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Sport

Amiga:	**84%**
MS-DOS:	**84%**
Atari ST:	**84%**

Guardian Legend

Wer sich sehnsüchtig an die Action-Adventures mit Zelda und Link erinnert, der sollte dieses Modul tunlichst anspielen.

Anfang des Jahres hatte Nintendo Erbarmen mit all den Fans, die nichts mehr herbeisehnten als ein drittes Abenteuer mit Prinzessin Zelda und Retter Link: das Action-Adventure "The Guardian Legend", ursprünglich von Irem programmiert, wurde endlich in Deutschland veröffentlicht.

Ihr dürft Euch von dem Spielanfang nicht ins Boxhorn jagen lassen. Auf den ersten Blick sieht das Modul wie ein reinrassiges Ballerspektakel aus. Ihr steuert ein schmuckes Raumschiff, das sich über einer vertikal scrollenden Landschaft allerhand Feinde erwehren muß. Habt Ihr dieses ungewöhnliche "Intro" heil überstanden, erinnert Guardian Legend schon eher an selige Zelda-Zeiten. Man sieht die Planetenoberfläche aus der Vogelperspektive und stapft mit der Spielfigur hemmungslos durch die Gegend. Nähert Ihr Euch dem Bildschirmrand, wird nicht gescrollt, sondern umgeblendet.

Natürlich tummeln sich auf den Spielfeldern (weit mehr als einhundert an der Zahl) verschiedene Bösewichte, die Ihr erledigen sollt. Getroffene Unholde hinterlassen entweder Extras, Chips (der Geldersatz) oder gar nichts. In diversen Shops könnt Ihr die Chips gegen frische Lebensenergie oder andere Hilfen eintauschen. Welche Waffe Ihr einsetzt, wird in einem informativen Untermenü geregelt, in dem auch eine Karte der Gegend zu sehen ist.

Witzigerweise könnt Ihr die meisten Extras (mehr als ein Dutzend stehen zur Wahl) nicht nur im Action-Adventure-Teil von Guardian Legend einsetzen, sondern auch in den Ballersequenzen gebrauchen. Immer, wenn Ihr einen der zehn Levels verlaßt, müßt Ihr Euch zum nächsten Abschnitt "durchballern". Habt Ihr so eine Hürde schließlich genommen, könnt Ihr problemlos zwischen den Gebieten wechseln.

Wenn Ihr Euch jetzt fragt, weshalb dieser Aufwand eigentlich getrieben wird, dann verraten wir Euch jetzt des Rätsels Lösung: Das ultimative Ziel von Guardian Legend ist, das oben beschriebene Labyrinth in die Luft zu jagen. Dazu müßt Ihr zehn Sicherheitseinrichtungen aktivieren und Euch danach verdrücken. *mg*



Hinter manchen Pyramiden stecken Extras (NES)



In dem Untermenü werden u.a. Waffen ausgesucht (NES)



Actionszenen verbinden die einzelnen Abschnitte (NES)



Meine Meinung

Das gewagte Unterfangen, Ballerspiel und Action-Adventure zu mischen, ist hervorragend geglückt. Die Zelda-ähnlichen Spielabschnitte nehmen zwar die meiste Zeit in Anspruch, doch die Action-Intermezzi sind nicht nervendes Beiwerk, sondern durchaus willkommene Abwechslung. Ansonsten lacht das Herz eines jeden Zelda-Fans. Geboten wird: ein großes Spielfeld, jede Menge Extras, witzige Feinde, Landkarten, Paßwörter und ein fairer, nicht all zu schwerer Spielverlauf. Trotz wenig innovativer Ideen läßt man so schnell nicht ab, die Landschaft sorgfältig zu erkunden. Einzig die Puzzles hätte ich mir eine Idee interessanter und nicht so leicht durchschaubar gewünscht. Guardian Legend ist ein komplexes und kompetentes Action-Adventure, das sein Geld wert ist.

POWER TIPS

— Damit's keine Startprobleme gibt, verraten wir Euch ein paar Paßwörter:
1DAe y?s6 Ts?y rP57
KInc 11OZ h90y iYKz
aBWY e1GR hZZ6 koyZ
rtC? 9?ql AIuO YCxc
aBWY ebGR hZZ6 khiZ
rtC7 q?qO QL1X 1mwc
— Eine Komplettlösung findet Ihr in dem *POWER-PLAY*-Special *VIDEO GAMES* 1. *mg*

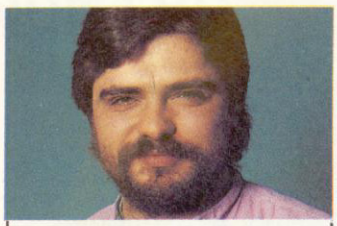
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Nintendo/Irem
Distributor: Nintendo
Preis: 90 Mark
Genre: Action-Adventure

NES: 75%

Gunship 2000

Ein Klassiker kehrt zurück: Mit der aufgepeppten Neuauflage der Simulation "Gunship" fliegt Ihr ins Jahr 2000.



Meine Meinung

Die neue Gunship-Version hat mich kalt erwischt. Zwar kann man in nur zwei Einsatzgebieten fliegen, aber das wird durch die Auswahl der Helikopter und die Missionen dicke wieder ausgeglichen. Vor allem technisch kann Gunship 2000 beeindrucken. Mit einem schnellen AT (16 MHz und aufwärts) gibt's ein herrliches Gelände, das nicht nur dekorativ, sondern auch nützlich ist.

Ohne Planung, Taktik und ein gerütteltes Maß fliegerischen Könnens kommt man hier nicht weit.



Die Küste Kuwaits: Gleich geht der Tanz los. (MS-DOS/VGA)

Schon mit "Silent Service II" wurde ein Kultspiel den technischen Voraussetzungen der 90er Jahre angepaßt. Der nächste Streich ließ nicht lange auf sich warten: "Gunship 2000" ist die aufgebohrte Neuauflage des Simulationsklassikers "Gunship".

In den fünf Jahren seit dem erstmaligen Erscheinen von Gunship hat sich einiges geändert. VGA-Grafik, Soundkarten und schnelle PCs erlauben ganz andere Finessen, als das damals auf dem guten alten C 64 möglich war. So dürft Ihr in Gunship 2000 nicht nur mit dem bekannten Apache AH64 in die Lüfte steigen, sondern aus einem guten halben Dutzend Helikopter wählen.

Entsprechend der Hubschrauberauswahl werden in Gunship 2000 nicht nur Kampfeinsätze verteilt. Hier fliegt Ihr Rettungsaufträge, Beobachtungsflüge und Unterstützungsmissionen. Vor dem Einsatz in zwei unterschiedlichen Szenarien (Europa und der Persische Golf) kann in einem Trainingsmodus der Umgang mit dem Helikopter, per Joystick oder Tastatur, geübt werden. Zu Beginn der Karriere startet Ihr zu Solo-Einsätzen. Habt Ihr Euch hier bewährt und ein paar Beförderungen eingeheimst, können später neue Missionstypen geflogen werden. Hier fliegt Ihr nicht allein, sondern bekommt vier Computerpiloten mit eigenen Hubschraubern als Schwadron zugeteilt. Die Copiloten ergattern nach einem Einsatz, wie Ihr selbst, Beförderungen und Orden. Mit höherem Rang stellen sich dann die Computerflieger in zukünftigen Missionen clever an. Zahlreiche Optionen zum Einstellen des Schwierigkeitsgrades stehen Euch ebenso zur Verfügung, wie ein halbes Dutzend Blickwinkel, aus denen Ihr die 3-D-Landschaft betrachten könnt. Die Perspektive aus der Sicht einer abgefeuerten Rakete fehlt ebenso wenig, wie der Blick auf den eigenen Hubschrauber von außen.

Gunship 2000 unterstützt EGA und VGA-Grafikkarten sowie alle gängigen Soundkarten für PCs. *mh*



Hier wird der Hubschrauber individuell bewaffnet (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Kampfeinsätze grundsätzlich mit dem Apache fliegen. Zwar sieht der Commanche schnittig aus und wird vom Radar kaum geortet, aber die Kiste kann weniger Waffen mitschleppen als der Apache. Nur Hellfire und Sidewinder mitnehmen. Die Reichweite der TOW und der Stinger ist viel zu gering, auch die Durchschlagskraft der beiden ist nicht berühmt. Unterstützungsflüge, oder Rettungsaktionen fliegt Ihr am besten selber. Nehmt den Blackhawk und laßt Euch von ein paar "Gunships" eskortieren.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microprose
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 85%

Gynoug

Nichts für schwache Nerven: In der Horizontalballerei Gynoug mischt Ihr mit einem fliegenden Heroen dämonische Unterweltsbewohner auf.

Wenn japanische Spiel-Designer in der Mottenkiste griechischer und frühchristlicher Mythologie wühlen, fördern sie dabei mit Sicherheit das eine oder andere bildschirmtaugliche Monstrum zu Tage. Da sich jedoch Titanen, zürnende Meeresgötter und aggressive Steingötzen nicht nur perfekt als Endgegner eignen, baute NCS ein komplettes Spiel um solch ausschließlich abendländische Schreckensgestalten. Ähnlich wie in Segas wildem Pegasus-Ritt "Phelios" fügt sich auch bei "Gynoug" der Held stilecht in die Handlung: Ihr steuert eine Mischung aus Engel und griechischem Heroen, der blitzeschleudernd fünf höllische Levels zu durchqueren hat.

Gynoug ist ein größtenteils horizontal scrollendes Ballerspiel; als Überraschungs- und Schockeffekte wurden jedoch auch Änderungen der Bildschirmbewegung in die Vertikale und der Scrollgeschwindigkeit sowie erdbebenähnliches Rütteln und Wackeln mit eingebaut.

Ob als Engel oder als Raumschiff, auf saftige Extrawaffen hat man als Videospieler immer Appetit. In Gynoug sind Raketenwerfer und Plasmageschütze jedoch tabu: Als Schutzschild müßt Ihr mit einer göttlichen Aura vorliebnehmen, mehr Zerstörungskraft garantiert hingegen ein weißgewandetes Schutzengel-Quartett, das Euch nach Aktivierung des entsprechenden Extras eine Zeitlang folgt. Erläuterungen zu anderen Power-Ups und Bonuswaffen, sparen wir uns hier aus Platzgründen; Gynoug besitzt jedoch ein mit Sicherheit eher komplexes Extrawaffensystem, in dem natürlich auch Platz für Speed-Ups (weiße Federn) und ganze Extraleben (durch Mini-Heroen symbolisiert) ist.

Der Levelaufbau läßt ebenfalls keinen Ballerstandard (z.B. Fallen, geographische Hindernisse und Hochgeschwindigkeitspassagen wie in Aero Blasters) aus. Nur Höllenreisende, die sich ihre furchteinflößende Umgebung etwas genauer anschauen, finden zudem gutverborgene Achillesversen, die — geschickt angepikst — das Weiterkommen gehörig erleichtern. Auf solche Hilfestellungen müßt Ihr gar schon vor Spielbeginn achten. *wi*



Aus der aggressiven Galleonsfigur wird nach Beschuß...



...der zürnende Meeresgott Neptun: Ein würdiger Gegner!



Höllisch schwer: der letzte Gynoug-Level



Meine Meinung

Allein durch die verrückte Thematik, ragt NCS Vorzeigeballerei aus dem Meer konventioneller Horizontal-Scroller heraus. Die Levels sind nicht nur sehr detailliert und abwechslungsreich ausgearbeitet und gezeichnet, sondern zudem mit dem passenden Mystik-Soundtrack unterlegt. Auch die Programmierer waren nicht faul, nützten die fähige Mega-Drive-Hardware und machten Gynoug technisch und spielerisch zu einem Erlebnis.

POWER TIPS

Im Startermenü der Edelballerei ist der — in Spielerkreisen sehr beliebte — Schwierigkeitsgrad "Easy" nirgendwo zu finden. Es gibt ihn aber trotzdem: Wählt die Schwierigkeit einfach mit drei gleichzeitig gedrückten Feuertasten an. Wenn Ihr nun Start drückt, erscheint das ersehnte "Easy".

Falls Ihr auch den Start-Level anwählen wollt, müßt Ihr Euren Cursor auf den Menüpunkt "Control" bewegen. Haltet nun die A-Feuertaste gedrückt, bis Ihr in ein spezielles Menü zur Level-Anwahl gelangt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: NCS
Distributor: Import
Preis: zirka 100 Mark
Genre: Action

Mega Drive: 84%

VON FÜHRENDEN GREENHORNS EMPFOHLEN.

Muß man Betriebswirtschaft in Larimie studiert haben, um die Handelsgewohnheiten des Wilden Westens zu durchblicken? Man muß es nicht. In dieser Wirtschaftssimulation in Wildwest-Manier kommen auch Greenhorns zum Zuge – etwas Phantasie vorausgesetzt. Wie wird man beliebtester Bürger von Krahtown, Onneville und Gold City? Mit friedlichem Viehhandel vielleicht, mit einer Handvoll Dollar,oder mit ein paar Blauen Bohnen und einem kleinen Postkutschenüberfall? Es gibt so unendlich viele Möglichkeiten. Manche ehrliche sollen auch zum Ziel führen, sagt man in Gold City. Aber wer glaubt das schon?

- SOUNDBLASTER wird unterstützt
- 2 MB komprimierte Grafikdateien
- 400 Ländereien mit eigenen geografischen Eigenschaften
- 240 verschiedene Charaktere
- Angestellten Namen frei wählbar
- 4 Computer-Gegner
- 1-2 Spieler
- Festplatten-Installation

JETZT AUCH FÜR PC!

Erforderliche Hardware: Festplatte, Maus, VGA

In der Spielepackung:

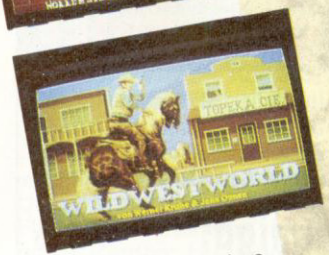
- 4 bzw. 2 PC-Disketten
- Spielplan (4-farbig 50 x 50 cm)
- 240 Spielsteine
- 50-seitiger Notizblock
- 120-seitiges Handbuch

Wild West World



Für AMIGA, PC, (C-64 in Vorbereitung).





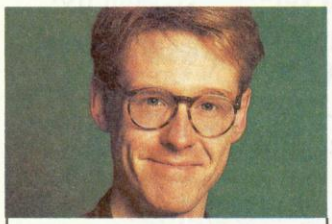
Überall im guten Fachhandel erhältlich.

SOFTWARE 2000
Simulation

Händlernachweis von: Software 2000 · Lübecker Straße 10 · 2320 Plön/Holstein · Tel. 0 45 22/13 79

James Pond

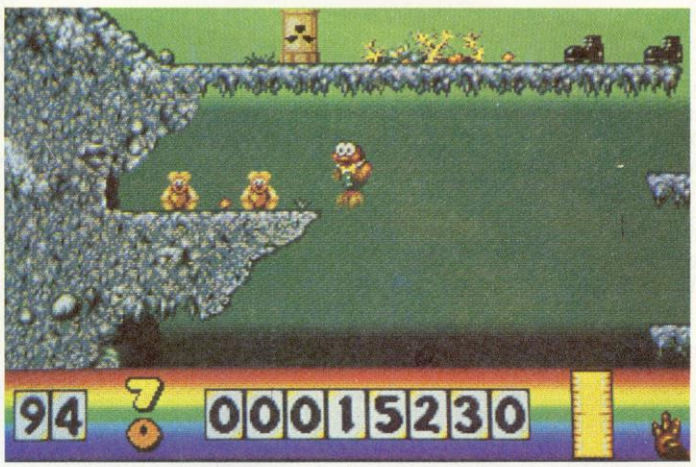
Da lacht die Auster und blubbert der Seestern: Der Unterwasseragent macht Jagd auf Umweltsünder und Raubfische.



Meine Meinung

Ich liebe Spiele, die sich selbst nicht ganz ernst nehmen. "James Pond" ist eine gelungene Synthese aus einem gehaltvollen Geschicklichkeitsspiel und feucht-fröhlicher 007-Veräppelung. Die Unterwassermissionen strotzen geradezu von witzigen Einfällen, grafischen Knallbonbons und stimmungsvollen "Soundtracks". Auch wenn Ihr zum wiederholten Male in die Tiefsee abtaucht, werdet Ihr immer noch neue Bonushöhlen und versteckte Extras finden. Seltsamerweise baut die Umsetzung für das Mega Drive grafisch ab. Etwas mehr Programmierzeit wäre sicher nicht schlecht gewesen.

Da gibt's nur eins, Atem anhalten, die Blasenkanone schultern und lostauchen.



Auch der niedlichste Teddy verbirgt eine explosive Ladung (Amiga)

Die Tiefsee ist kein Hort des Friedens und der Eintracht: Giftfässer verrotten zwischen Korallenbänken, gewissenlose Geschäftemacher nutzen die Meere als Altöldeponien und ganze Delphinschwärme verenden in kilometerlangen Netzen. Besonders der verrückte Wissenschaftler Dr. Maybee ist in Umweltschutzkreisen berüchtigt für sein gewissenloses Handeln. Überall in den Weltmeeren sind seine Helfer am Werk und vergiften systematisch die Umwelt.

Zum Glück gibt es den englischen Geheimdienst und seine ultimative Geheimwaffe: "James Pond". Pond, der Schellfisch mit der Lizenz zum Töten, ist für Hering und Seestern die letzte Rettung. In zwölf Missionen steuert Ihr den Fisch mit der schnellen Flosse durch die Unterwasserwelt und bekämpft Umweltsünder, Robbenjäger und Sporttaucher. Anders als seine Kollegen von der Überwasserfraktion, arbeitet Pond nicht mit Sprengstoff und Schnellfeuerwaffen, sondern blubbert seine Gegner mittels Blasenkanone vom Bildschirm.

In jeder der zwölf Unterwasserwelten sind zahlreiche Ausrüstungsgegenstände versteckt, mit denen Ihr den Kiementräger gehörig aufpowern könnt. So werdet Ihr für kurze Zeit unverwundbar, legt Euch einen Turboantrieb zu oder stülpt Euch eine Röntgenbrille über die Glubschaugen. Teleporter, Fallen, Schlüssel und Bonushöhlen sorgen für feuchte Abwechslung. Pond fühlt sich zwar nur unter Wasser richtig wohl, kann aber für kurze Zeit auch an der frischen Luft in Aktion treten. In jeder Mission gibt's ein Zeitlimit. Seid Ihr zu langsam, tritt ein Mörderhai von Dr. Maybe in Aktion und geht Euch an die Schuppen. *vw*



Zu Hause ist's am schönsten: Pond vor dem heimatlichen Hauptquartier (Amiga)

POWER TIPS

Ein richtiger Agent arbeitet mit allen Tricks die man sich nur vorstellen kann. Natürlich hat auch Pond eine ultimativen Cheat auf Lager. Gebt Ihr während des Spiels das Wort "JUNKZARD" ein und drückt anschließend auf Return, dann seid Ihr unverwundbar und könnt Euch mit der unteren Tastenreihe durch alle Missionen beamen.

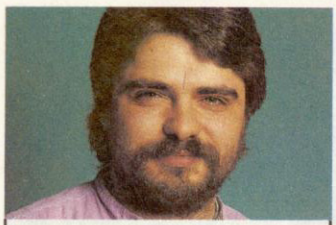
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Millenium
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 80 bis 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga: 77%
Mega Drive: 71%

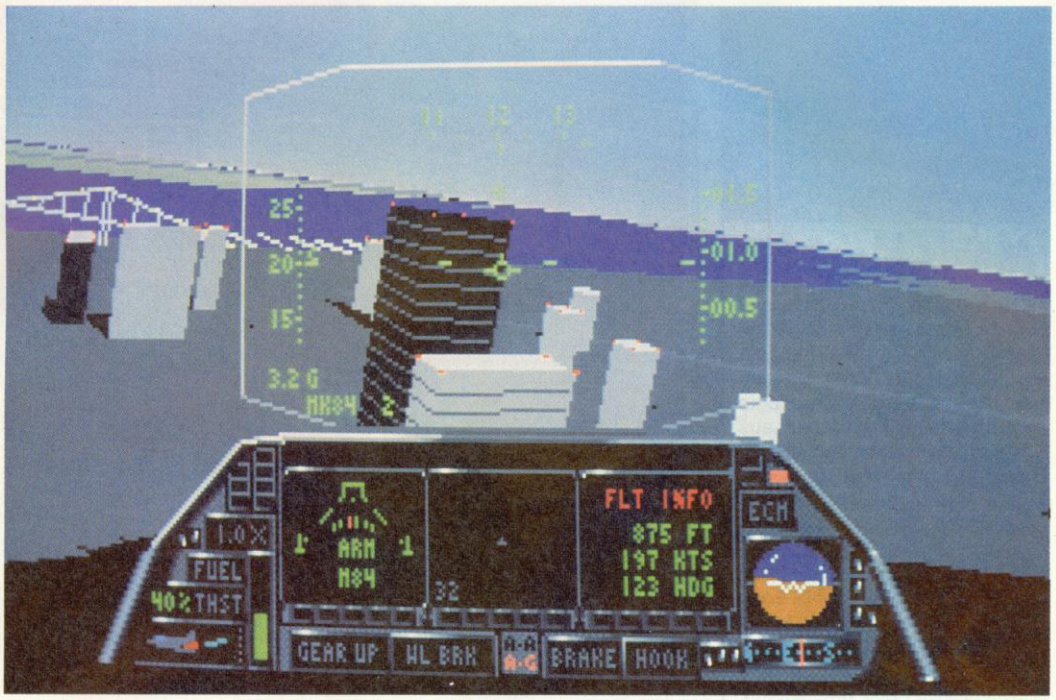
Jet Fighter 2

In Jet Fighter 2 seid Ihr in geheimer Mission mit dem noch geheimeren Düsenjäger F-22 unterwegs.

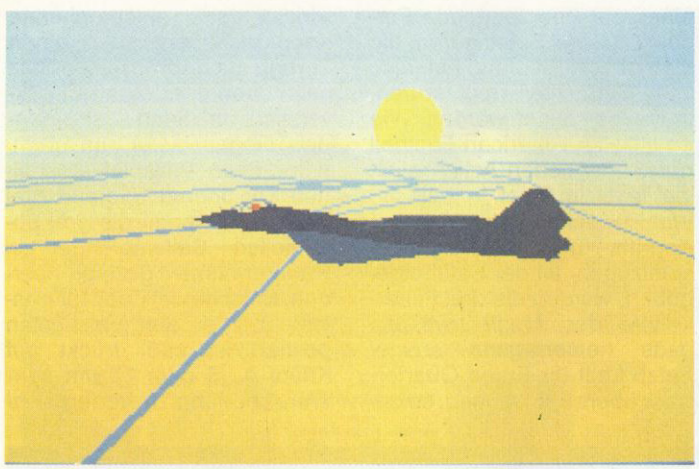


Meine Meinung

Harte Hobbypiloten, denen es nicht realistisch genug sein kann, wird "Jetfighter 2" ein wenig zu actionlastig sein. Das vereinfachte Flugverhalten und die Steuerung kommt aber Einsteigern gerade recht. Die satte Auswahl der Miniaufträge und der gehaltvolle "Campaign"-Modus bieten ausreichend Flugstoff für den Gelegenheitsflieger. Besonders die Grafik macht was her, allerdings nur wenn Ihr eine VGA-Karte und einen fixen AT habt. Als besonderer grafischer Leckerbissen dienen die nächtlichen "Sight-Seeing"-Flüge über das erleuchtete San Franzisko. Allerdings hätte ich mir ein wenig mehr, als nur das mittlerweile ausgelutschte San-Franzisko-Szenario gewünscht.



Im Anflug auf San Franzisko: die Skyline in Sicht (MS-DOS/VGA)



Dem Sonnenuntergang entgegen (MS-DOS/VGA)

Das kommt davon: Jahrelanges Aufrüsten hat die Weltmacht USA nicht vor einer Invasion bewahrt. Drogenbosse und Unterwelt-Könige haben, dank modernster Militärtechnik, die Macht in Amerika an sich gerissen. Einziger Retter in der Not seit Ihr. In "Jet Fighter 2" steuert Ihr wunschweise einen von vier heißen Düsenjägern auf der Jagd nach bösen Buben. Unter der Flugzeugauswahl ist auch der noch hochgeheime "Stealth"-Jäger F-22. Eure Basis ist wie auch schon in den beiden Vorläuferspielen "Interceptor" und "Jetfighter", der Flugzeugträger U.S.S. Constellation, der vor der Küste San Franziskos dümpelt.

Geflogen wird wahlweise mit Joystick oder Tastatur. Vor dem eigentlichen Einsatz kann der Umgang mit den einzelnen Fliegern im "Trainings"-Modus geübt werden. Hier könnt Ihr Euch aussuchen, welche Tageszeit gerade herrscht, und wo Ihr starten und landen wollt. Sieben Flughäfen stehen hier (inklusive dem Träger) zur Verfügung. Habt Ihr Euch mit der Bedienung der Flieger vertraut gemacht, stehen entweder rund 120 Einzelmissionen zur Wahl, oder ein "Campaign"-Modus, in dem die Aufträge per Zufall verteilt werden. Spielt Ihr den Komplettkrieg gibt es meistens eine Auswahl aus fünf Aufträgen, aus denen Ihr ein herauspicken könnt. Ab und an wird eine Spezialmission angeboten, die unbedingt absolviert werden muß. Natürlich habt Ihr keinen Einfluß auf die Einsatzzeit: Dämmerungsflüge gehören ebenso dazu, wie Starts und Landungen auf dem Flugzeugträger bei stockdunkler Nacht.

Vor jedem Auftrag könnt Ihr Euch Euren Wunschflieger aussuchen und diesen individuell bewaffnen. Seid Ihr in der Luft, wird die Umgebung in ausgefüllter 3-D-Grafik angezeigt. *mh*

POWER TIPS

Bodenaufträge sind simpel, wenn Ihr eine lebenswichtige Regel beachtet: Fliegt nie über 500 Fuß. Sind die Bodenziele vernichtet, gleich mit Vollschub zum Träger zurückfliegen.

Verlaßt Euch bei der Landung nicht unbedingt auf das ILS. Dieses ist ein wenig ungenau, und eine Landung im Wasser ist nicht besonders nett. Am besten mit 30 bis 35% Schub aus einer Höhe von 200 bis 250 Fuß anfliegen und kurz vor dem "Touchdown" die Geschwindigkeit auf 100 Knoten reduzieren.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Velocity
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 81%

John Madden Football

Electronic Arts setzt Sportspiel-Maßstäbe: Alle Anhänger der amerikanischen Nationalsportart werden "John Madden Football" lieben.



Meine Meinung

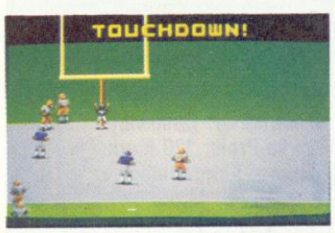
Noch nie war ich so froh, daß Sega dem Mega-Drive-Joypads gleich drei Feuerknöpfe spendiert hat. John Madden Football nutzt diese opulente Kontrollvielfalt konsequent aus und spielt sich dadurch besonders unkompliziert und elegant. Das Modul ist von vorne bis hinten blitzblank durchgestylt: Meisterschaftsmodus, Paßwortsystem, Zwei-Spieler-Modus, unterschiedlich agierende Mannschaften und erlesene taktische Spielzüge machen dieses Modul zum Muß für Football-Fans und solche, die es werden wollen.



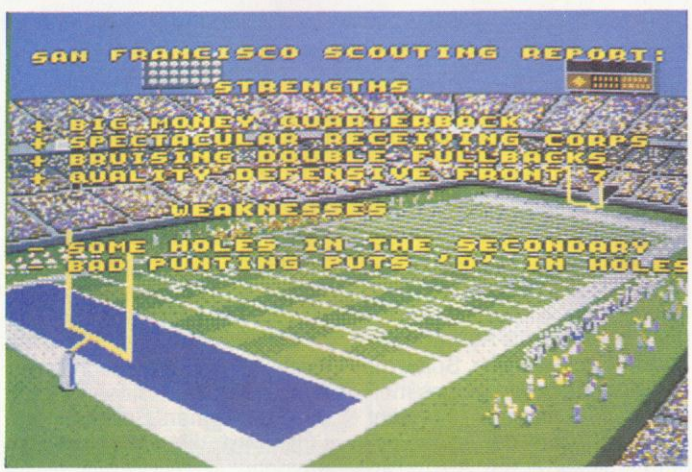
Ball frei für den nächsten Spielzug (Mega Drive)

Mit dem gleichnamigen Computerspiel für PCs hat "John Madden Football" auf dem Mega Drive nur noch den Titel gemeinsam; Grafik und Steuerung wurden tüchtig aufgemöbelt. Ihr sucht Euch eines von 17 American Football-Teams aus und könnt ein Match gegen den Computer oder einen Freund bestreiten. Besonders spannend ist der Play-Off-Modus, bei dem man im K.-o.-System um die Meisterschaft kämpft. Nach jeder Runde erscheint ein Paßwort, damit Ihr später beim selben Spielstand weitermachen könnt. Die Teamwahl ist sehr wichtig, denn alle Mannschaften haben unterschiedliche Stärken und Schwächen.

Mit einer übersichtlichen "3-D-schräg-von-oben"-Ansicht bietet John Madden Football eine sehr überzeugende Perspektive, weil Spielfiguren, die zum oberen Bildrand hin (also vom Betrachter weg) laufen, stufenlos kleiner werden. Wie es sich für American Football gehört, ist neben Action auch viel Taktik im Spiel. Ihr habt die Wahl zwischen einer Fülle von Angriffs- und Verteidigungsspielzügen. Ist der Ball freigegeben, werden die drei Feuerknöpfe des Mega-Drive-Joypads hervorragend ausgenutzt. Laßt Ihr Euren Quarterback übers Feld rennen, so bewirkt der entsprechende Knopfdruck entweder einen Sprung nach vorne, einen Satz nach oben oder einen Checkversuch, um einen anstürmenden Gegenspieler umzurempeln. Beim Paßspiel erscheinen am oberen Bildrand drei Fenster, in denen die drei potentiellen Ballempfänger in Nahaufnahme gezeigt werden. Entscheidet Euch für denjenigen, der am günstigsten postiert ist und drückt auf Knopf A, B oder C, um zum Wunsch-Mann zu werfen. *hl*



Wieder sechs Punkte gemacht



Die Stärken und Schwächen von San Franzisko

POWER TIPS

Auf ins Finale: Bei den folgenden Paßwörtern ist jede Mannschaft (mit Ausnahme des Madden-Allstar-Teams) einmal in einem Endspiel vertreten.

1730243 (Atlanta — Kansas City)
0455764 (Chicago — Houston)
0556574 (Los Angeles — New England)
0475353 (Minnesota — Buffalo)
0470477 (New York — Miami)
0516062 (Philadelphia — Pittsburgh)
0474565 (San Francisco — Cincinnati)
0474312 (Washington — Denver)

POWER PLAY STECKBRIEF

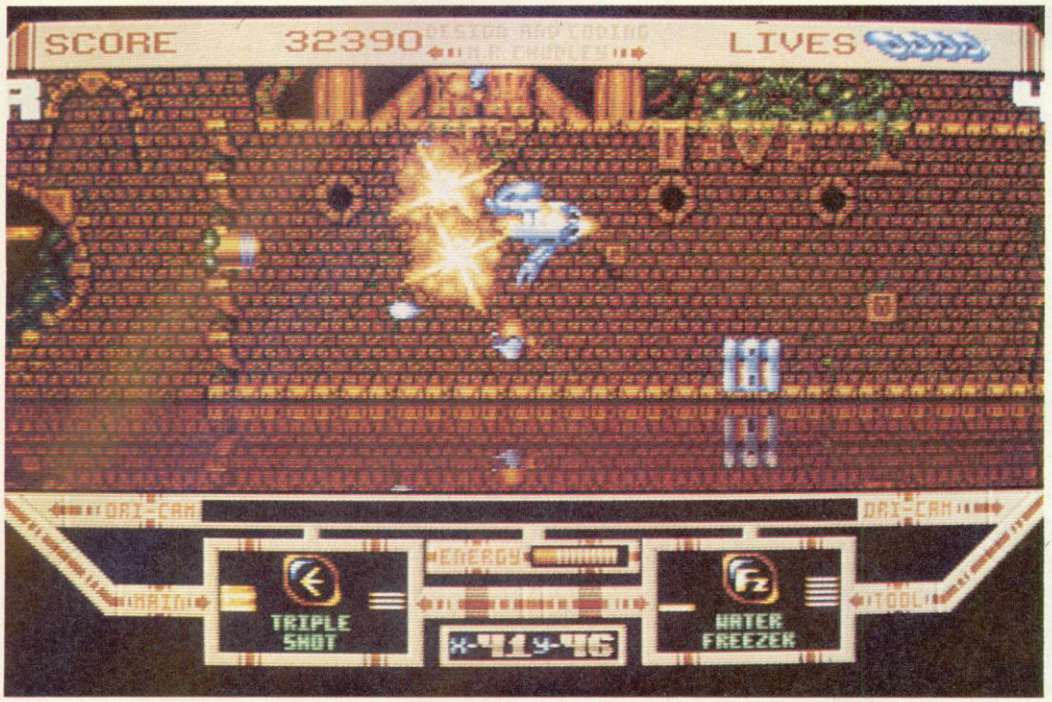
Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Sport

Mega Drive: 81%

K

The Killing Game Show

Das meistunterschätzte Spiel des Jahres bietet auf dem Amiga eine gelungene Mischung aus Action-, Grübel- und Geschicklichkeitselementen.

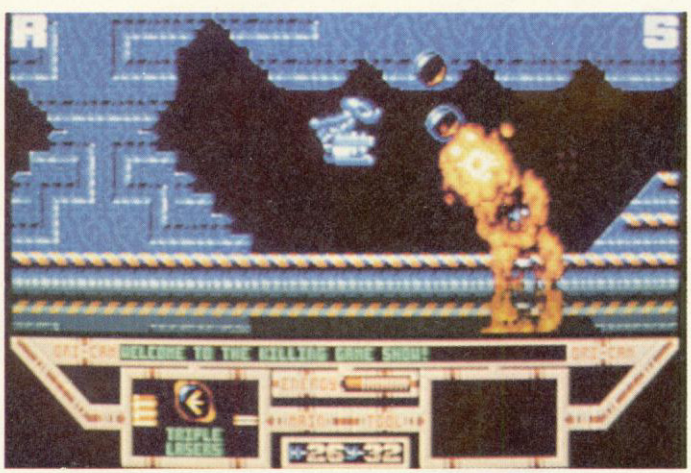


Beeilung, denn die Säure steigt (Amiga)

Die Backgroundstory hat sich ein übermüdetes Hirn bei Psygnosis ausgedacht und mit dem eigentlichen Spiel nur wenig zu tun: In naher Zukunft werden die Fernsehshows in perfiden Plattformlabyrinthen ausgetragen, denen der unglückselige "Kandidat" zu entkommen versucht. Wer zaudert oder den Ausgang (ganz oben) nicht findet, fällt einem kontinuierlich ansteigende Säuresee zum Opfer. Ihr seid der Kandidat, das Fernsehspiel nennt sich "The Killing Game Show".

Euer Bildschirmego ähnelt einer Mischung aus Star-Wars-Walker und mechanischer Ente. Ihr könnt gehen, hüpfen und ballern; außerdem halten Eure Metallfüße an jeder Wand. Wie eine Fliege könnt Ihr senkrecht nach oben klettern und auch dabei die voluminösen Maschinengewehre sprechen lassen. Durch Bonusgegenstände läßt sich die Artillerie verändern und so den Umständen anpassen.

Genereil könnt Ihr jeden Gegenstand der 16 Plattformwelten aufsammeln. Bleibt Ihr danach länger auf dem Feuerknopf, wird das sogenannte "Tool" aktiviert. Ihr erhaltet dann entweder eine Energieauffrischung oder eine andere Hilfestellung. "Weapons" müssen nur aufgesammelt, jedoch nicht aktiviert werden: Sie tauschen sich automatisch mit der vorhandenen Waffe aus.



Keine Sprachausgabe und abgespeckte Grafik in der ST-Version

Die ersten Plattform-Levels sind einfach zu meistern: Alles abballern und den Weg nach oben durch "Try and Error" finden. Später wird's kniffliger: Bestimmte Barrieren müssen in der richtigen Reihenfolge deaktiviert, "Tools" wirtschaftlich eingesetzt und Hinweise schnell verstanden werden. Dafür hinterlassen die aggressiven Plagegeister heilende Herzchen.

Wer's nicht schafft, kann sich den mißglückten Versuch in der Wiederholung anschauen und an beliebiger Stelle wieder einspringen. Darüber hinaus besitzt man Continues und darf gemeisterte Levels überspringen. *wi*



Meine Meinung

Da steckt Psygnosis nun ausnahmsweise mal ein gelungenes Spiel in die durchgestylte Verpackung, und keiner bemerkt's: Neben der abwechslungs- und detailreichen Grafik und dem hervorragenden Sound (inklusive Sprachausgabe) fallen bei diesem Genre-Gemisch vor allem die Spielbarkeit und die beiden hammerharten Musikstücke von Ray Norrish positiv auf. Läßt man sich länger auf TKGS ein, entwickelt das Spielprinzip zunehmend Tiefe. Immer verzwickter werden die späteren Levels — jeweils ein neues Spielelement genügt, um die Motivation zu erhalten.

POWER TIPS

Lest alle "Oracles" und befolgt sie; die Signalpfeile an den Wänden sind ebenfalls kaum zu übersehen. Alle Tools (außer "Red Herings") haben ihren Nutzen: Es gibt sogar ein Tool ("Swapper"), das seinen Nutzen darin hat, daß es keinen eigentlichen Nutzen besitzt! Es ist zum Tools-Austauschen und -Neuarrangieren bestimmt.

Wer trotzdem Hilfe braucht, drückt vor dem Einstieg in die Arena die Help-Taste.

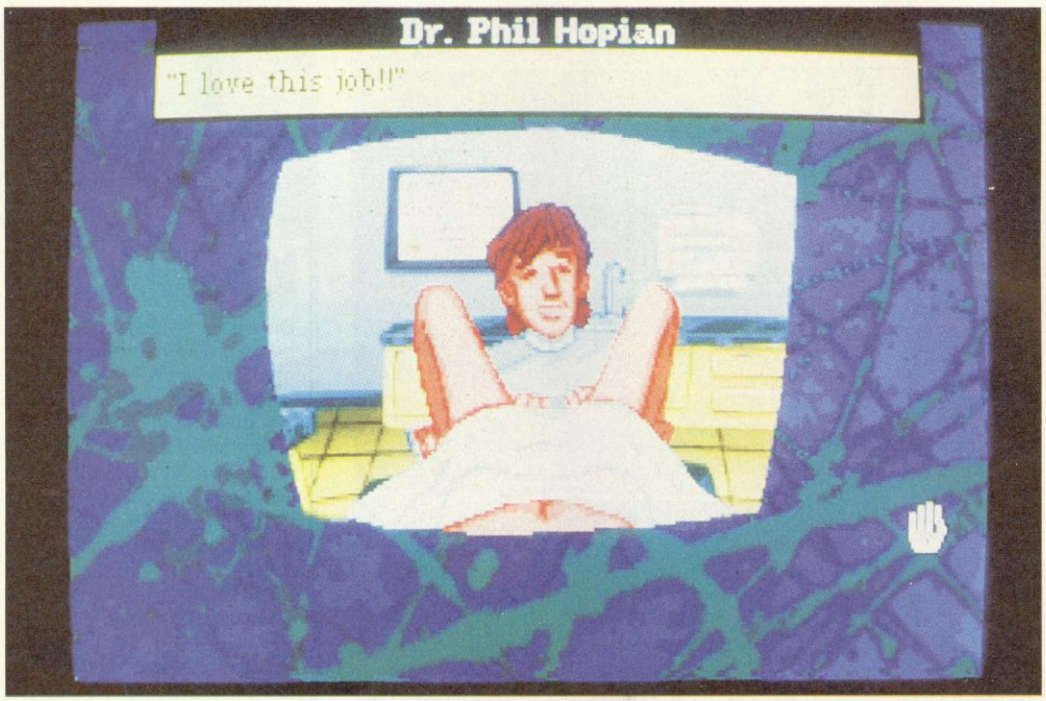
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Psygnosis
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action/Geschicklichkeit

Amiga:	**72%**
Atari ST:	**71%**

Leisure Suit Larry 5

Softsex, Rapper und Spione: Larrys jüngster Streich zieht wieder gnadenlos alles durch den Kakao, was die Programmierer finden konnten.



Auch Larry treibt sich jetzt im VGA-Gewand herum (MS-DOS/VGA)

Larry kommt ohne Eintippen aus und ist voll mausgesteuert. Insgesamt knapp 8 MByte braucht das Spiel auf der Festplatte; Diskettenbetrieb ist auch möglich, aber auf keinen Fall zu empfehlen. *bs*

POWER TIPS

Tips für den Anfang: In Larrys Kassettenlöschbüro die drei Kassetten (rechts unten) mitnehmen und im "Degausser" löschen. In einer Schublade ist ein Ladegerät, unbedingt mitnehmen! Im Büro mit den Aktenschränken alle Schränke angucken, bis Sie den mit "Winners" finden; darin sind die drei gesuchten Akten. Dann steht vor der Tür eine Limousine bereit. An allen Flughäfen alle Werbetafeln (am oberen Bildrand) lesen, sonst fehlen Ihnen wichtige Informationen.

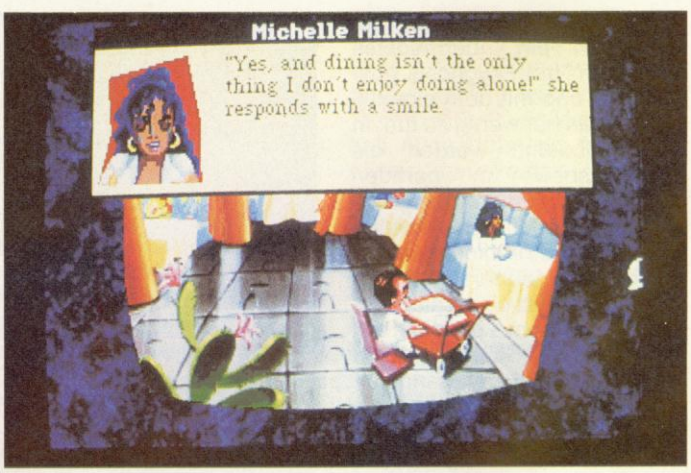


Meine Meinung

Hut ab! Die schräge Comicgrafik von Larry 5 ist fast noch besser als bei Space Quest 5 und Kings Quest 4. Leider ist die Spieldauer nicht länger geworden als bei den letzten Sierra-Titeln: Nach einem Wochenende ist das Spiel gelöst, Profis schaffen's schneller. Sierra bringt den Helden ausnahmsweise nicht bei jeder falschen Aktion gnadenlos um; frustrierend sind aber die Sackgassen, in die man nach zwei Stunden spielen gerät, weil man am Anfang ein Objekt nicht mitgenommen hat. Die meisten Puzzles beschränken sich auf "Raum absuchen und alles mitnehmen". Beim Thema Erotik hält sich Larry 5 sehr zurück — es werden zwar zweideutige Witze gerissen, aber keine jugendgefährdenden Szenen gezeigt.

Alle Computerbesitzer kennen ihn, schon so manchem hat er Mittagspause (oder wertvolle Bürostunden) geraubt: Leisure Suit Larry wird zum vierten Male auf die Menschheit losgelassen. Der vierte Teil der Spieleserie heißt "Teil 5" — an Teil 4 können sich weder Larry, noch die Programmierer erinnern (Nachfragen beim Händler sind also sinnlos)!

Larry findet sich diesmal als Laufbursche und Videobandlöscher bei einem Kabelfernsehsender wieder. Dort wird gerade die sexbessenste Frau Amerikas gesucht, um als Moderatorin von "America's Sexiest Home Videos" aufzutreten. Drei Bewerberinnen sind in der engsten Wahl, als letzter Test soll gefilmt werden, wie die drei auf einen unattraktiven, uninteressanten, uncharmanten Mann reagieren. Für diese Aufgabe wird Larry schnell befördert und mit einer Minikamera ausgestattet. Während Larry die drei Frauen besucht, träumt er wieder von seiner großen Liebe, Passionate Patty, und — schwupps — gibt es einen Rollentausch, und der Spieler steuert Patty in einem zweiten Adventure. Die Mafia will nämlich das Pornogeschäft unter Jugendlichen anheizen und läßt deswegen obszöne Sprache in Rap-Texte einbauen. Patty will diesen Verbrechern das Handwerk legen. Beide Handlungsstränge laufen zusammen, denn dieselben Mafia-Bosse wollen auch die Fernsehsendung, für die Larry arbeitet, sabotieren, weil Sex im Fernsehen leider den Verkauf der Pornokassetten drosselt.



Ob das wohl der richtige Doktor ist? (MS-DOS/VGA)

POWER PLAY STECKBRIEF

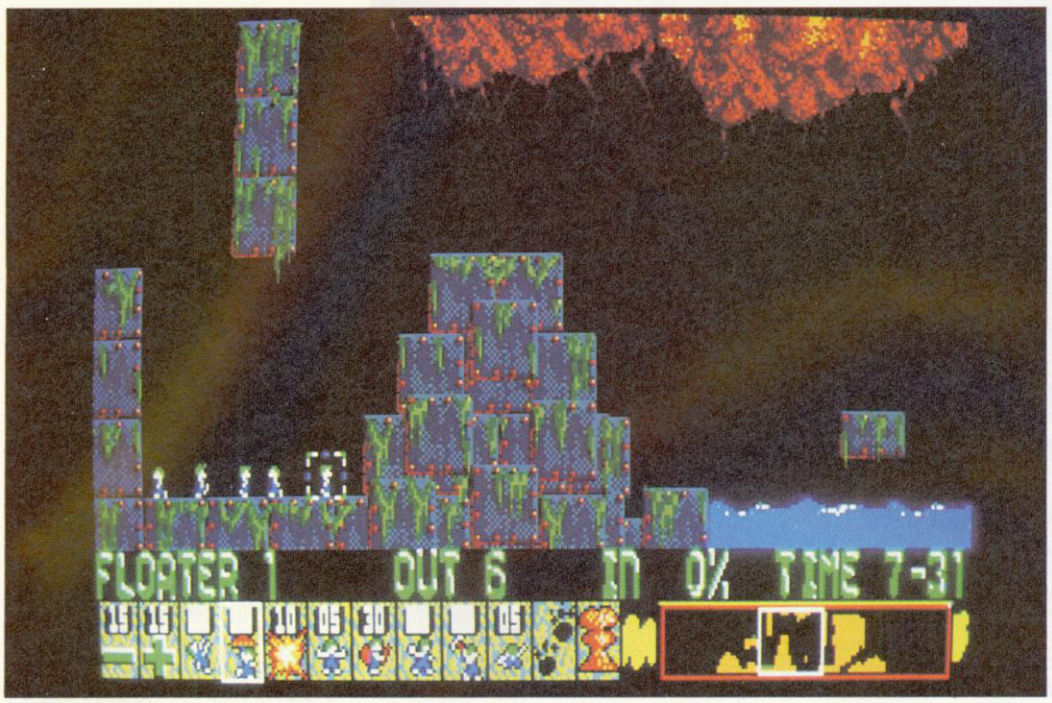
Hersteller: Sierra
Distibutor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark (VGA-Version)
Genre: Adventure

MS-DOS: 70%

L

Lemmings

Ein Lemming kommt selten alleine: Wenn ganze Hundertschaften der blauen Kerlchen über den Bildschirm watscheln, kommt Freude auf.



Im Notfall hilft nur noch die Selbstsprengung: Die Lemminge begehen Selbstmord (Amiga).

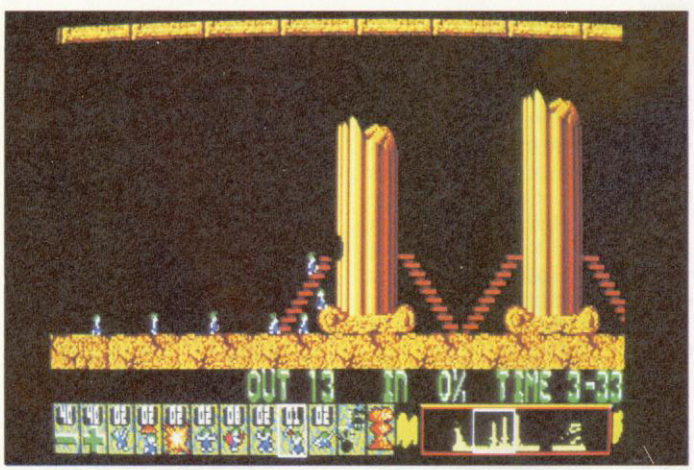
ein Lemming jedoch zum Spezialisten: zum Buddler, Kletterer, Fallschirmspringer, Stopper oder Brückenbauer. Durch geschickte Arbeitsteilung sind so alle 120 Knobellevel zu schaffen.

Je weiter Ihr in das Lemmings-Universum vordringt, desto verzwickter wird die gestellte Aufgabe. Trickreiche Fallen verarbeiten die Lemminge zu Brei, Säureseen löschen in Sekundenschnelle ganze Bevölkerungen aus, hohe Berge und tiefe Abgründe stellen sich in den Weg. Zusätzlich steht Euch in höheren Levels nur eine begrenzte Anzahl von Spezialisten zur Verfügung: Eine falsche Aktion und der Spielabschnitt wird unlösbar. Zum Glück gibt's nach jedem geschaften Level ein Paßwort. Auf dem Amiga dürfen auch zwei Spieler um die Wette "Lemmingen" und gegenseitig die Punkte abjagen. *vw*



Meine Meinung

Kaum zu glauben was sich aus so einer einfachen Grundidee alles machen läßt. Das Spielprinzip ist schlichtweg genial und wird auch Spieler ansprechen, die sonst einen großen Bogen um jedes Denkspiel machen. Eigentlich sollte dieses Spiel nur mit einem Warnaufkleber verkauft werden: Lemmings schadet Ihrer Gesundheit. Man kommt einfach nicht von diesem Programm los. Der Zwei-Spieler-Modus (man führt die Lemminge des Gegners in das eigene Zieltor oder in die nächste Falle), soll schon in Prügeleien vor dem Monitor ausgeartet sein. Wer Lemmings noch nicht im Regal stehen hat, sollte auf der Stelle losmarschieren, alle Hindernisse überwinden und sich das Spiel zulegen.



Der Tunnel in die Freiheit: Ein Graber in Aktion (Amiga).

Lemminge sind niedliche Burschen mit einem entscheidenden Nachteil: Die Kerle besitzen soviel Verstand wie eine vertrocknete Zwiebel. Einmal in Marsch gesetzt, watscheln die kleinen Pixeltierchen mit wehenden Haaren und ohne Kompromisse von A nach B und in jeden nächsten Abgrund. Ein Lemming ist nun einmal so, das liegt wahrscheinlich in seinem genetischen Code. Keine Frage, die Burschen brauchen die starke Hand eines Hirten, der ihnen zeigt wo es lang geht. Das lassen wir uns natürlich nicht zweimal sagen und greifen beherzt zur nächsten Maus, um unseren Lemmingen den rechten Weg zu bahnen.

Der gemeine Lemming kennt nur eine Aktion: Laufen. Er läuft so lange in eine Richtung, bis er auf ein Hindernis stößt, dann macht er kehrt und ab geht es in die entgegengesetzte Richtung. Durch ein Menü am unteren Bildschirm wird

POWER TIPS

Hier ein paar Paßworte zum schnelleren Einstieg in Level Mayhem:

MDIFAJLNIX
DIFIJLMOIQ
IFANLMDPIN
FINLMDIQIW
FAJHLFIBJJ
IJHLFIFCJS
NHLFIFADJP
HLFIFINEJY
LFIFAJLFJR
FIFIJLLGJK
IFANLLFHJX
FINLLFIIJQ

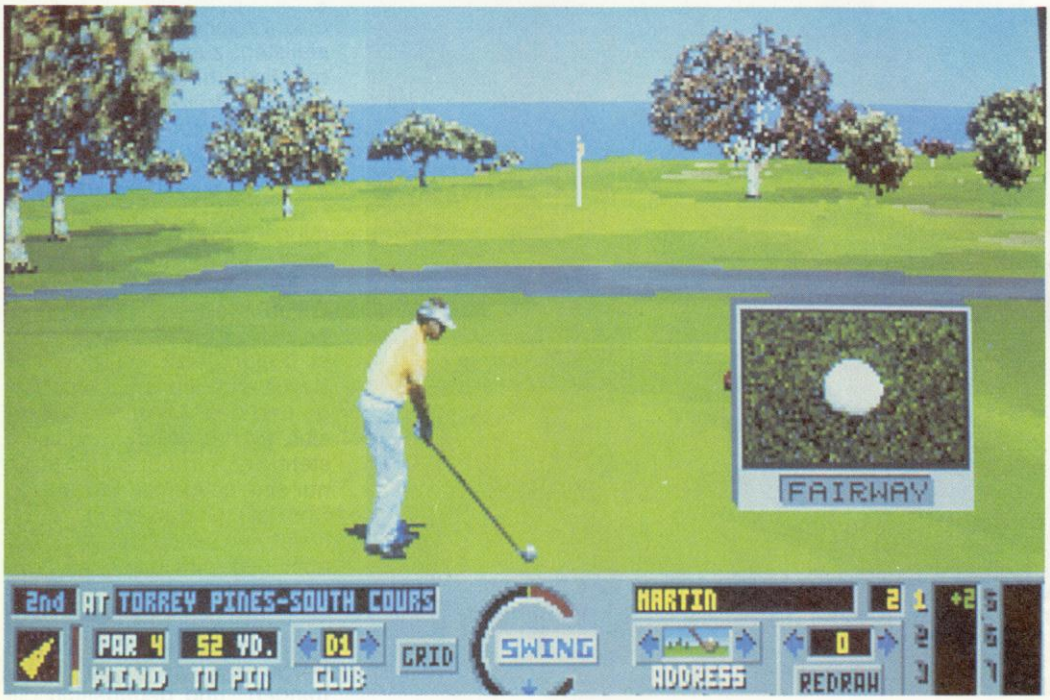
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Psygnosis
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit

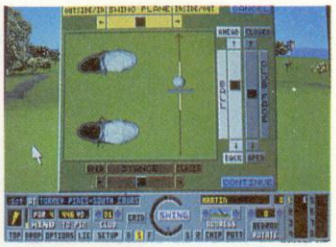
MS-DOS:	**92%**
Amiga:	**92%**

Links

Der "Leader Board"-Nachfolger hat's in sich: Keine andere Golfsimulation ist so realitätsnah wie dieses rassige High-End-Golf.



Informativ: Vor dem Abschlag sollte man sich die Lage des Balles anschauen



Kreativ: Welche Fußstellung darf's denn sein?



Meine Meinung

Links macht keine Kompromisse. Während andere Programme auf weniger gut ausgerüstete Computer Rücksicht nehmen, greift Links in die Vollen. Wer so ein edles Equipment besitzt, der darf frohlocken: Es gibt einfach kein besseres Computergolf. Die Grafik ist fast schon so lebensnah, daß man sich auf dem Platz wähnt. Zum Glück stimmt nicht nur die Technik. Spielerisch baut Links konsequent auf Leader Board auf, ein paar Details wurden verbessert. Amateurgolfer kommen sofort mit dem benutzerfreundlichen Steuerung zurecht, Freaks haben alle Möglichkeiten, ihr Können gekonnt einzusetzen. Links gehört zu den wenigen Referenzspielen, die sich für immer einen Platz in der Computerspiele-Hitliste gesichert haben.

Zu den wenigen Sportspiel-Legenden zählt zweifellos die "Leader Board"-Serie. Die amerikanische Softwarefirma Access veröffentlichte im Lauf der Jahre immer neue Varianten des Golf-Oldies. Schließlich hat man 1991 einen Schlußstrich gezogen und mit "Links" eine völlig neue Golfsimulation aus dem Hut gezaubert.

Diesmal wurden keine 8-Bit-Grenzen beachtet, nicht einmal Amiga- und Atari-ST-Einschränkungen berücksichtigt. Wer Links vernünftig spielen will, der muß sich schon einen MS-DOS-Computer ab 16 MHz aufwärts mit VGA-Grafikkarte und 1 MByte RAM zulegen. Als Entschädigung serviert Access 256-Farben-Grafik und Digi-Bilder en masse.

Beim Bildschirmaufbau hat man dagegen auf Bewährtes gesetzt. Die Landschaft ist in 3-D-Grafik zu sehen und wird vor jedem Schlag neu aufgebaut. Dabei stimmt jeder Baum und jeder Strauch mit den Originalplätzen überein. Sämtliche Details, die auf einer echten Golfanlage zu finden sind, wurden in das Programm gequetscht. Die Steuerung ist prinzipiell unkompliziert, läßt aber genügend Freiraum für die verrücktesten Schläge. Es versteht sich von selbst, daß Ihr jederzeit eine Übersichtskarte (Vogelperspektive) abrufen, einen Schlag wiederholen und Euch über die aktuelle Lage des Balles informieren könnt. Um Gefälle und Steigungen besser zu analysieren (besonders beim Putten nötig), ist auf Wunsch ein 3-D-Gitter zuschaltbar. *mg*



Der Platz aus der Vogelperspektive

POWER TIPS

Zur Orientierung ein paar Infos über die je 50 Mark teuren Zusatzdisketten:

Firestone: einfacher Kurs, nichts für Könner.

Bountiful: "normale" Spielbahnen, aber sehr tückische Grüns.

Bayhill: grafisch der Schönste, technisch anspruchsvoll. *mg*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Access
Distributor: United Software
Preis: 130 Mark
Genre: Sportspiel

MS-DOS: 87%

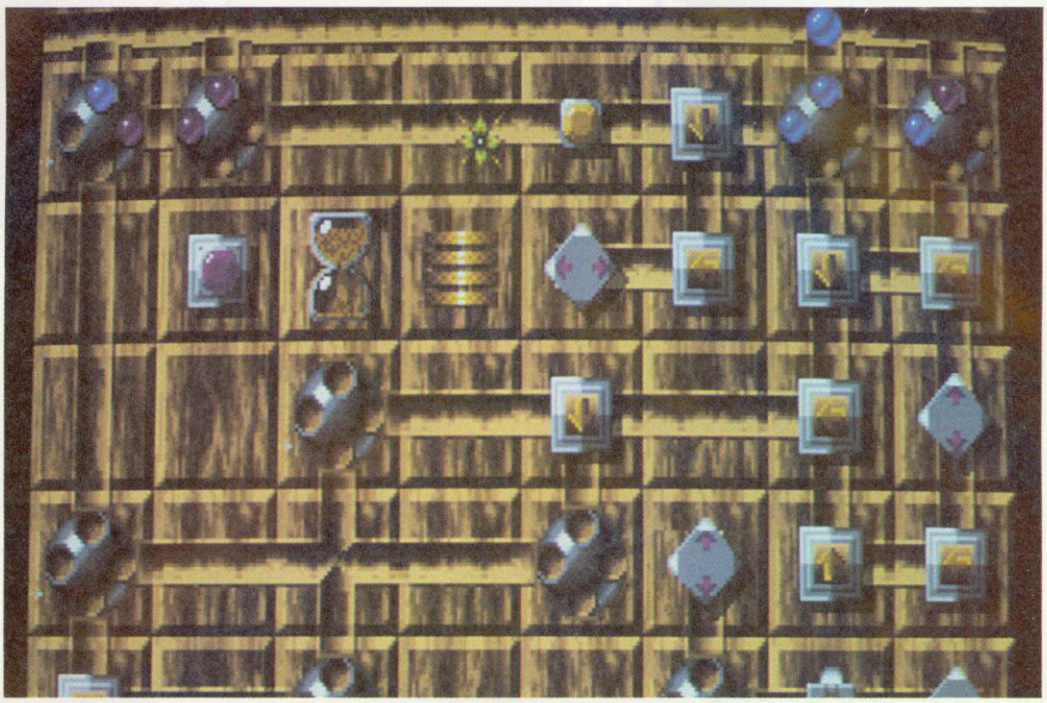
Logical

Nur nicht durchdrehen: Rainbow Arts' rundum gelungener Tüftelknüller ist ein Full-Time-Job für Eure grauen Zellen.



Meine Meinung

Bei Logical ist Logik Trumpf. Dabei gefällt mir besonders, daß sowohl die grauen Zellen, als auch Reaktionsschnelligkeit gefordert ist. Wer zulange überlegt, wohin er denn die Kugeln plaziert, der überlebt nicht lange. Logical ist zwar kein Programm, das ich stundenlang am Stück bearbeite, doch ich krame es regelmäßig mehrmals wöchentlich heraus und spiele mich ein paar Levels voran — und das seit nunmehr vier Monaten. Dank den intelligenten Spielelementen kommt kaum Langeweile auf. Rainbow Arts hat nicht den ultimativen Tetris-Killer auf der Pfanne, aber ein verdammt gutes und — in diesem Genre — ungewohnt innovatives Produkt.



Je mehr Drehscheiben, desto komplizierter sind die Kugeln zuzuordnen (MS-DOS)

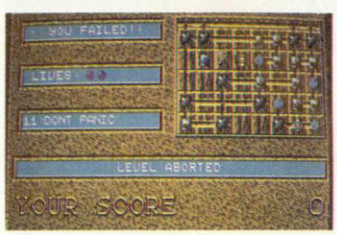
Die Düsseldorfer Softwareschmiede Rainbow Arts hat Klötzchen Klötzchen sein lassen und sich stattdessen auf Kugeln konzentriert. Wer sich vor etlichen Jahren an der Teufelstonne (der Zauberwürfel-Nachfolger) versucht hat, der wird sich am ehesten bei "Logical" zurechtfinden.

In den 99 Levels dreht sich alles um ein paar bunte Kuller, die im Abstand von ein paar Sekunden in eine Konstruktion aus Drehscheiben und Verbindungsrohren eingeschleust werden. In jeder Drehscheibe haben vier Kugeln Platz, die Ihr per Mausklick rotiert und weiterschickt. Eure Aufgabe besteht darin, alle Drehscheiben der bildschirmgroßen Levels mit jeweils gleichfarbigen Kullern zu füllen. Sobald ein Roundell so "behandelt" wurde, explodiert dieses und gilt als "geschafft" — bleibt aber weiter in Funktion und kann benutzt werden. Sobald Ihr einen Level geschafft habt, gibt's netterweise ein Paßwort. Ist Nummer 99 absolviert, winkt Zugriff zum Editor, mit dem sich eigene Spielfelder schaffen und speichern lassen.

Die Entwickler haben sich zusätzlich einige Extras ausgedacht. So gibt's jede Menge Teleporter sowie Röhren, die die Farbe der Kugeln verändern oder nur von Kugeln einer bestimmten Farbe durchrollt werden dürfen. Außerdem sind in manchen Spielstufen andere Farbkombinationen vorgegeben, die die Drehscheiben zur Explosion bringen. *mg*



Wer den Überblick verliert, der ist verloren (MS-DOS)



Ein paar Infos zum Level (MS-DOS)

POWER TIPS

Um Euch den Einstieg zu erleichtern, folgen nun einige Paßwörter:

Level 5: Nice Colors
Level 10: Bad Direction
Level 15: Running Balls
Level 20: Other Things
Level 22: Blue N Violet
Level 24: Dangerous
Level 26: Secret Chamber
Level 27: Fallons Flight

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Preis: 50 bis 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit

MS-DOS:	**79%**
Amiga:	**79%**
Atari ST:	**79%**
C 64:	**75%**

Video-Spiele für ein ganzes Leben!



Wir haben die Auswahl an Video-Spielen für alle Systeme!

Wir bieten Action, Spaß und Unterhaltung für jedes Alter. Wir haben die Video-Spiele, die Du suchst. Wenn Du also in der nächsten Zeit mächtig Spaß haben willst, komm zu uns und entdecke die riesige Welt der Video-Spiele.

DIE GRÖSSTE SPIELWAREN-FACHMARKTKETTE DER WELT.

TOYS "R" US®

TOYS "R" US gibt es in:

Aachen-Würselen – Augsburg – Bochum – Bremen – Düsseldorf – Essen – Hagen – Hamburg – Hannover – Heidelberg – Kaiserslautern – Kamen – Koblenz – Köln – Neuss – Nürnberg – Osnabrück-Wallenhorst – Paderborn – Ulm – Wallau

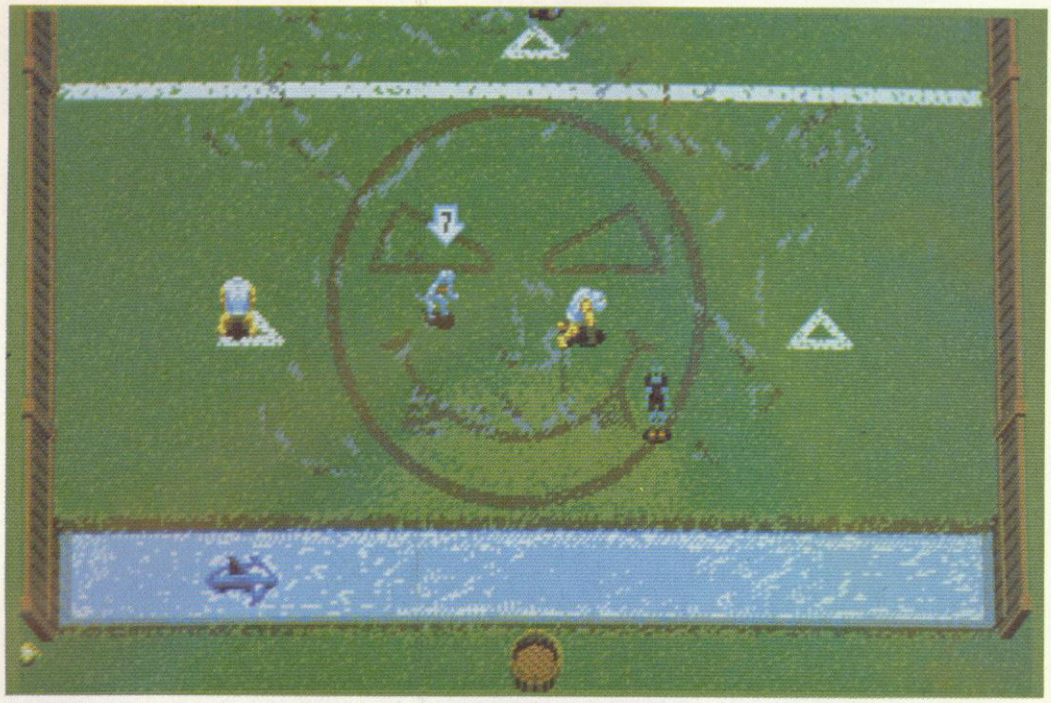
M.U.D.S.

Was nicht unmittelbar zum Tode führt, härtet ab: Viel Vergnügen bei den Sportraufereien von M.U.D.S., dem einzigen Spiel mit einem lebendigen Ball.

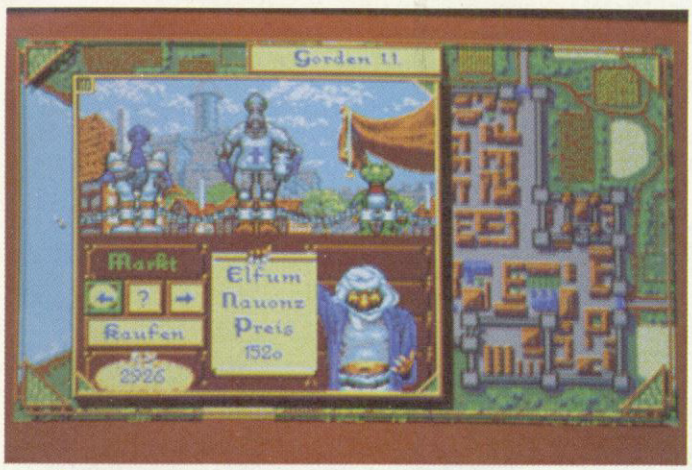


Meine Meinung

M.U.D.S. bietet eine muntere Mischung aus unkompliziertem Grundspielprinzip und taktischem Tiefgang. Das gekonnte Kombinieren, Blocken, Foulen und Einflonken will gelernt sein. Von Kontinent zu Kontinent wechselt die Beschaffenheit des Spielfelds und neue Rasse sorgen für frischen Wind bei der Mannschaftsaufstellung. Der actionreiche Spielablauf tendiert manchmal etwas zur Unübersichtlichkeit. Außerdem ist Geduld gefragt, denn so manches hartumkämpfte Match dauert 15 oder gar 20 Minuten. Die Grafik ist stilvoll und witzig, der Turniermodus langfristig motivierend. Verzweifelte Sportfreunde, denen angesichts der anhaltenden Flut von miesen Fußballsimulationen nur noch schlecht wird, bekommen hier eine erfrischende Alternative geboten.



Der Schiedsrichter unterbricht das Match mit einem beherzten Pfiff (MS-DOS/EGA)



Gute Spieler kosten viel Geld (Amiga)

In der Stadt Gorden auf dem Fantasy-Kontinent Ghold hat man eine große Leidenschaft: das "M.U.D.S."-Spiel. Diese Abkürzung steht für "Mean ugly dirty Sports". Beim "gemeinen, häßlichen, schmutzigen" Mannschaftssport treten zwei Teams mit je fünf Spielern gegeneinander an, die alle aus Sträflingsbeständen auf dem Sklavenmarkt rekrutiert wurden.

Ihr seid eine Art Spielertrainer, der sich um wichtige Manager-Entscheidungen kümmern muß, aber auch aktiv in die Spiele eingreifen kann. Im Trainingsmodus darf man ohne das strategische Drumherum eine einzelne Partie gegen den Computer oder einen Freund spielen. Beim Turnier müßt Ihr in vier Kontinentabschnitten je vier Computerteams besiegen, die alle in verschiedenen Städten hausen.

In Eurer Eigenschaft als Trainer kümmert Ihr Euch z.B. um Kauf und Verkauf von Spielern, schließt Wetten ab, stellt die Mannschaft auf, bestimmt die Taktik und könnt sogar versuchen, Spieler des gegnerischen Teams oder den Schiedsrichter zu bestechen. Allein die Spielerwahl ist eine Wissenschaft für sich, denn es gibt eine Vielzahl von Rassen, deren "Angebot" auf dem Sklavenmarkt von Stadt zu Stadt anders aussieht.

Bei einem M.U.D.S.-Match kommt es darauf an, mehr Punkte zu erzielen als der Gegner. Ein zweiter (unfeiner) Weg, um zu gewinnen, ist das Dezimieren des anderen Teams. Als Bälle dienen die Flonks, kleine Saurier mit griffigen Schwänzen, die Ihr in das Faß des gegnerischen Spielfelds werfen müßt, um Punkte zu erzielen.

Das Spielfeld scrollt von oben nach unten. Es gibt zwei Steuerungsarten und drei Spielgeschwindigkeiten, zwischen denen Ihr wählen dürft. Außerdem dürft Ihr zu zweit antreten (zwei Spieler steuern je eine Spielfigur Eurer Mannschaft) oder dem Computer die Action überlassen. *hl*

POWER TIPS

Die Burschen von der gegnerischen Mannschaft im allerletzten Spiel scheinen unbesiegbar zu sein. Vielleicht können Sie durch Anreichern Ihres Teamkaders mit Angehörigen des weiblichen Geschlechts derselben Rasse für viel Verwirrung sorgen...

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Sport
Außerdem geplant für Atari ST.

Amiga:	**80%**
MS-DOS:	**80%**

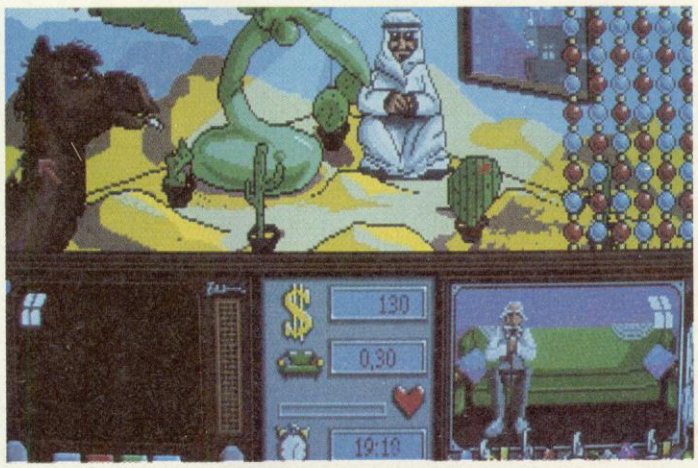
Mad TV

Nicht nur das Fernsehen ist verrückt, auch der Spieler hat gute Chancen in der Klappsmühle zu landen.



Meine Meinung

Die Idee ist so genial, daß man sich fragt warum nicht schon früher jemand auf den Gedanken gekommen ist: Ein chaotischer Fernsehsender ist das ideale Futter für ein witziges Strategiespiel. Nicht nur die Idee, auch das Spieldesign ist von erster Güte. Selbst in größter Hektik behält der Programmdirektor jederzeit den nötigen Überblick. Dafür sorgen schon die zahlreichen, witzig verpackten Info-Displays. Es macht einfach Spaß in dem Bürohaus auf Entdeckungstour zu gehen, denn hinter jeder Tür wartet ein anderes Gag-Knallbonbon auf den Manager. Trotzdem ist das eigentliche Spiel überaus gehaltvoll und verlangt einen klaren Kopf vom aufstrebenden Programm-Manager.



Der Arbeitsplatz eines Erfolgsmenschen (MS-DOS/VGA)

Vorbei die glücklichen Zeiten, als man noch ungestraft und ohne schlechtes Gewissen über das miese Fernsehprogramm meckern konnte. Jetzt wird es ernst — wir machen unser eigenes Programm. In "Mad TV" kämpfen drei Fernsehsender gleichzeitig um die höchsten Einschaltquoten und die fettesten Werbemillionen.

Das ganze Geschehen spielt sich in einem Hochhaus ab, in dem alle Sender ihre Büros haben. Ihr übernehmt die Rolle des Sendeleiters einer der Fernsehanstalten. Euer mausgesteuertes Pixelmännchen düst von Etage zu Etage und kümmert sich um alle Belange des Senders. Natürlich kostet das ganze Unterfangen einen Haufen Geld und gerade da hapert es am Anfang gewaltig. Ihr müßt neue Sendungen einkaufen, den Lohn für teure Drehbuchautoren zahlen, das Nachrichtenstudio mit frischen Meldungen beliefern und im Archiv ausgelutschte Serien aufstöbern. Zum Glück gibt's eine prächtige Einnahmequelle: die Industrie und ihren Werbeetat. Durch die geschickte Plazierung von Werbespots, könnt Ihr Euer Konto tüchtig auffüllen. Allerdings verlangen die Werbefirmen eine bestimmte Sehbeteiligung. Wird die nicht erreicht, ist eine knackige Konventionalstrafe fällig.

Mad TV sendet jeden Tag von 18.00 Uhr bis 1.00 Uhr nachts. Auf dem eigenen Büro-PC wird das tägliche Programmschema von Euch zusammengestellt und an die Sendeleitung weitergegeben. Am unteren Bildschirmrand könnt Ihr Euch jederzeit über die aktuelle Sehbeteiligung, den Kontostand und das Programm der Konkurrenzsender informieren. Eine typische Fernsehfamilie lümmelt sich vor dem Monitor und verdeutlicht so recht drastisch das jeweilige Zuschauerinteresse.

vw



Aufzug rauf, Aufzug runter: Alle Stationen sind schnell erreicht (MS-DOS/VGA).

POWER TIPS

Auch wenn es schwerfällt: Laßt anfangs die Finger von erfolgsträchtigen Filmen. Die Sehbeteiligung steigt zwar für kurze Zeit an, nur reicht das meist nicht, um einen Werbespot erfolgreich zu plazieren. Außerdem stürzt Ihr Euch so hoffnungslos in Schulden, daß der Bankrott kaum noch abzuwenden ist. Zu Beginn der Karriere sollte man das Programm lieber mit billigen Serien und Kulturfilmen füllen. Merke: Kleinvieh macht auch Mist.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 80%

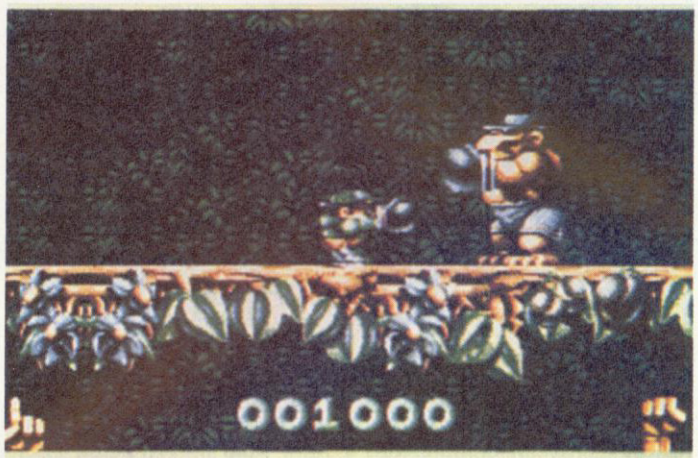
Magic Pockets

Jedes Halbjahr ein neuer Hit der Bitmap Brothers: Diesmal unternehmt Ihr eine Reise in das Innere Euerer Hosentaschen.

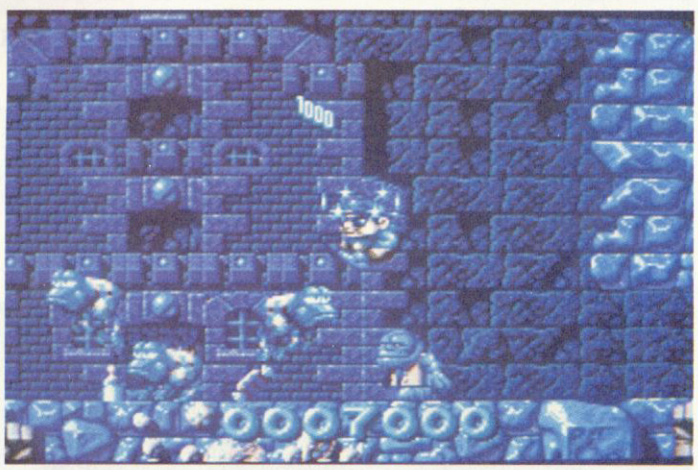
Von Software-Starrummel und Programmiererverehrung kann man halten was man will, mit Spielen wie "Xenon II", "Speedball" und "Cadaver" haben sich die Gebrüder Bitmap Ihren Ruhm redlich verdient. Wobei man auch das kreative Umfeld der Kultentwickler nicht übersehen sollte: Mark Coleman, Bitmap-Grafiker seit "Xenon II", zeichnete sich auch bei Magic Pockets für Hintergründe und Sprites verantwortlich, während Ex-Palace-Musiker Richard Joseph die Soundeffekte lieferte und Betty Boos "Doin' the Do" zum Computerspiel-Titeltrack umarbeiten durfte.

Was gibt's in Magic Pockets nun für den Spieler zu tun? Als rotzfrecher Brat-Verschnitt muß man vier Levels zu jeweils fünf, sechs, sieben und acht verschiedenen Sequenzen durchqueren und so viele herumliegende Süßigkeiten wie möglich einsacken. In den plattformgefüllten Höhlen, Räumen und Waldpassagen tummeln sich jedoch mal wieder allerlei Monster und Schreckgestalten. Der tragbare Wirbelsturm ist zum Glück als Monsterpatsche schnell aus der Tasche gezogen und gegen den Feind geschleudert — wartet man mit gedrücktem Feuerknopf ein paar Augenblicke länger, schwillt der Taschenwirbel sogar zum Miniorkan: Wirft man ihn jetzt, ist das Monster in seinem Inneren gefangen und verwandelt sich bei Berührung in punktespendendes Naschwerk. Der kleine Held hat jedoch noch einen weiteren Wirbeltrick auf Lager: Wandert man selbst ins Innere eines Miniorkans, kann man sich von dort in eine beliebige Richtung katapultieren lassen. Da man während des halsbrecherischen Saltos unverwundbar ist, fegt man so selbst hartnäckige Monster im Nu vom Bildschirm.

Neben diesen witzigen Standard-Features verbergen sich noch eine Menge weiterer Gags in den Magic-Pockets-Labyrinthen: Football-Helme befördern den Spieler beim Aufsetzen in geheime Bonusräume, mit Reisnägeln gefüllte Lederköfferchen können mitgenommen und gegen die Monster eingesetzt werden, während achtlos stehengelassene Mountain-Bikes sowohl vom Spieler als auch vom Feind als Fortbewegungsmittel bestiegen werden. *wi*



Die Endgegner fordern in einer jeweils anderen Disziplin zum Duell



Wildes Gerangel schon im ersten Level



In dieser Welt gibt's eiskalte Schneeballschlachten



Meine Meinung

Auch diesmal hat der Bitmap-Clan nicht geschlampt: Bei Magic Pockets stimmt von der professionellen Präsentation, über die niedliche Grafik und den gelungenen Soundeffekten bis hin zur aufgeppten Jump'n'Run-Spielidee alles. Wie "Gods" ist Magic Pockets jedoch eher Geschicklichkeits- als Actionspektakel; man verbringt mehr Zeit mit taktischen Überlegungen und gutgetimten Präzisionssprüngen, als mit hektischem Joystickgedrücke. Die vielfach unterteilten Levels und die mannigfaltigen Details und Gags sorgen hier für die nötige Motivation, die bei Konkurrenzprodukten oft schmählich vernachlässigt wird.

POWER TIPS

Bei Magic Pockets ist es immer besser, die Monster mit dem großen Wirbel zu fangen, als sie mit kleineren zu töten. Das Naschwerk, in das Ihr die gefangenen Monster verwandelt, rechnet sich spätestens am Ende des Levels. Außerdem könnt Ihr Euren Killersalto lange aufrecht erhalten: Ihr kullert und rollt — ganz und gar unverwundbar — solange es abwärts geht.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Renegade
Distributor: Rushware
Genre: Geschicklichkeit
Zirka-Preis: 90 Mark

Amiga: 76%

Manchester United Europe

Europacup satt: Unkomplizierte Kickerkost mit ein bißchen Trainerstrategie und Pokalflair bietet diese Fußballsimulation rund um Manchester United.

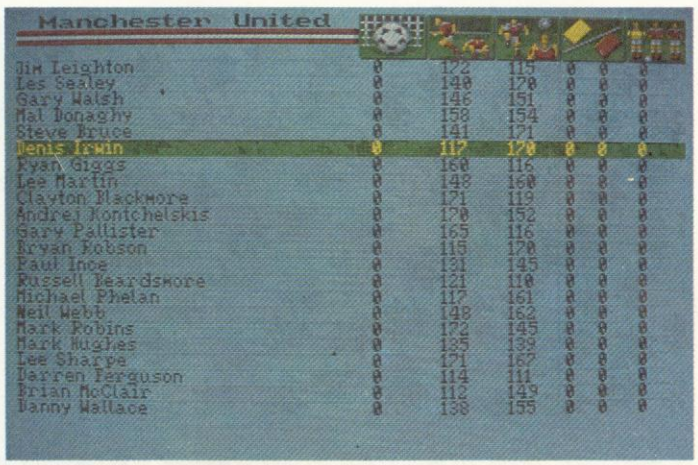


Meine Meinung

Spannung und Atmosphäre der Europacup-Wettbewerbe kommen gut rüber; spätestens in der Halbfinal-Verlängerung hält es hier keinen auf der Bank. Die Steuerung ist nicht sonderlich detailreich, erlaubt aber einen flotten Kick. Das Spiel wogt munter hin und her; Langeweile kommt so schnell nicht auf. Manchester United Europe ist ein nettes, simples Kick-and-Rush-Festival, das ausgehungerten Fußballfans durchaus munden wird.



Der Bessere hat gewonnen



Jede Menge Spieler stehen zur Wahl

Vor Jahresfrist veröffentlichte Krisalis mit "Manchester United" die etwas langatmige Simulation des englischen Ligaspielbetriebs. Der Nachfolger "Manchester United Europe" verheißt mehr Spannung: Diesmal stehen die Europapokal-Wettbewerbe im Mittelpunkt; außerdem wurden Grafik und Steuerung der Actionsequenzen überarbeitet.

Sie betreuen die Kicker von Manchester United wahlweise im Wettbewerb der Landesmeister, der Pokalsieger oder im UEFA-Cup. Regelgerecht wird nach Addition der Ergebnisse von Hin- und Rückspiel entschieden, welcher Verein eine Runde weiterkommt. Bei einem Gleichstand im zweiten Match müssen Verlängerung und gegebenenfalls Elfmeterschießen über den Sieger entscheiden. Zwischen den Partien könnt Ihr den Spielstand speichern, die Aufstellung ändern und die einzelnen Kickerpositionen besetzen. Da es keine großen Qualitätsunterschiede bei Euren Spielern gibt, hält sich der Einfluß dieser Managerkomponente in Grenzen. Interessanter sind da die Optionen, mit denen die Gesamtstärke des Gegners bzw. der eigenen Mannschaft verändert werden kann. Die Spielzeit läßt sich von 4 bis 90 Min. pro Partie einstellen. Per Funktionstastendruck könnt Ihr eine Wiederholung der letzten Spielzüge begutachten. Im eigentlichen Spiel steuert Ihr jeweils den Kicker Eures Teams, der dem Ball am nächsten steht. Der Ablauf ist schnell und reich an Torszenen. Je nachdem, in welcher Stellung der Joystick ist und wann Ihr den Feuerknopf loslaßt, folgt ein trokkener Schuß oder eine krumme Flanke. Ein zweiter Spieler kann mitmischen, indem er den Torwart übernimmt. Per Adapter können vier Spieler (zwei pro Team) gleichzeitig kicken. *hl*

POWER TIPS

Mit Distanzschüssen lassen sich recht "billige" Tore erzielen. Einfach den Feuerknopf gedrückt halten, mit dem Ball am Stiefel in des Gegners Hälfte marschieren und frühzeitig loslassen. Das Leder driftet meist ein wenig ab und landet gar nicht mal so selten unhaltbar im Netz. Solche Scherze klappen natürlich nur, wenn Raum im Mittelfeld ist und gerade kein Gegner in unmittelbarer Nähe lauert, um Euch den Ball abzujagen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Krisalis
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Sport
Außerdem geplant für Atari ST und C 64

Amiga: 70%



Meine Damen und Herren, lichterloh brennt der Strafraum, und da kommt der Schuß... (Amiga)

M

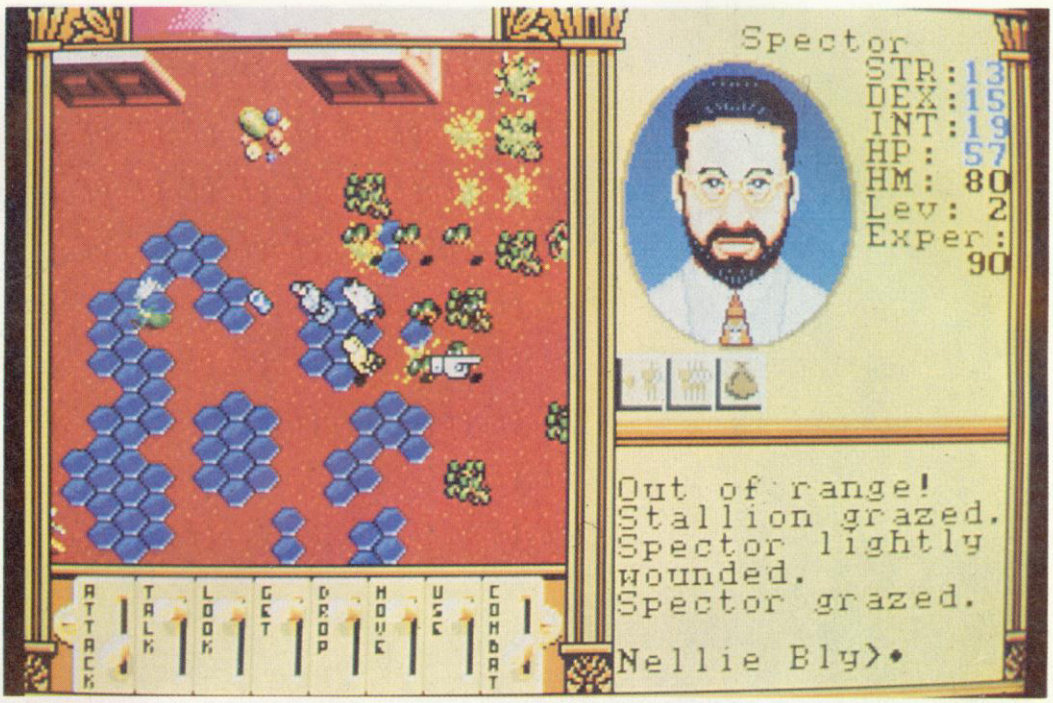
Martian Dreams

Panik auf dem Mars: Ein Haufen berühmter Persönlichkeiten des 19. Jahrhunderts ist auf dem roten Planeten gestrandet.



Meine Meinung

Das Szenario von Martian Dreams ist so erfrischend wie ein Eistee an einem heißen Sommertag. Allerdings ist die deutlich an Jules Vernes Romane angelehnte Geschichte nicht jedermanns Geschmack. Technisch zeigt sich Martian Dreams von der Schoko-Seite — wenn man einen aufgebohrten AT mit VGA und mindestens 1 MByte sein eigen nennt. Die VGA-Grafik ist liebevoll gezeichnet. Mit zahlreichen witzigen Kleinigkeiten wird nicht gespart. Die Benutzerführung ist von gewohnter guter Qualität.

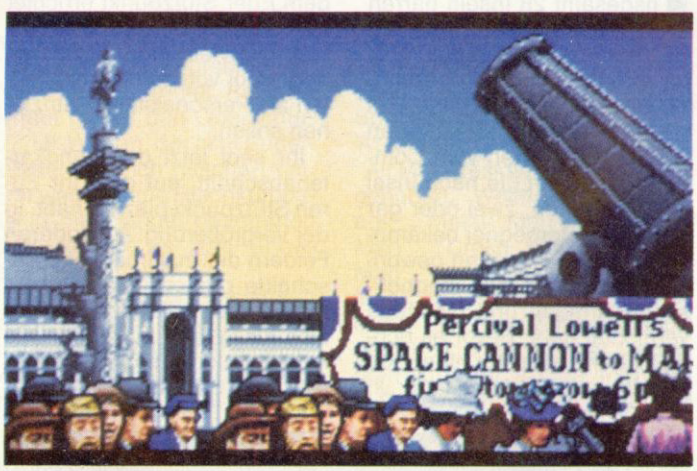


Der Marsforscher läuft im "Ultima"-Stil über die Planetenoberfläche (MS-DOS/VGA)

Der Schöpfer der Ultima-Rollenspielreihe Richard Garriott, alias Lord British, begibt sich in neue Gefilde. Neben der Hauptserie bastelt Lord British an einer Reihe von weiteren Rollenspielen, die sog. "Ultima-Worlds"-Programme. Mit dem Dschungelszenario "Savage Empire" erschien vor einem Jahr das erste Spiel der neuen Reihe. "Martian Dreams" heißt das zweite Spiel. Das Szenario von Martian Dreams erinnert gewaltig an den Roman "Reise zum Mond" vom Sf-Schriftsteller Jules Verne. Garriott begnügt sich aber nicht mit dem Erdtrabanten, sondern geht tiefer ins Weltall: Der Tummelplatz des neuen Abenteuers ist der Mars.

Anno 1893 wird durch ein kleines Mißgeschick eine Rakete zum Mars abgefeuert. An Bord: Illustre Persönlichkeiten aus Politik und Wissenschaft. Damit die hohen Herrschaften nicht auf dem Mars verschimmeln, wird eine Rettungsexpedition geplant. Mit von der Partie: Ihr. Frisch aus der Zukunft importiert, fliegt Ihr mit Sigmund Freud und Nellie Bly zum Mars um dort nach dem rechten zu schauen. Auf dem Mars angekommen gibt's reichlich Geheimnisse. Der kleine Marsforscher entdeckt Spuren einer untergegangenen Zivilisation. Im "Ultima"-Stil stapft Ihr auf der Suche nach den Gründen für das Verschwinden der Marsianer über den roten Planeten. In einem großen Fenster seht Ihr Eure Heldengruppe, in die bis zu acht Spielfiguren passen, nebst Umgebung aus der Vogelperspektive. Per einfachem Mausklick auf einen von zehn Schaltern am unteren Bildrand wird ein Befehl aktiviert. Ist ein Schalter aktiviert, reicht ein weiterer Klick via Maus um eine Tür zu öffnen, einen Gegenstand zu untersuchen oder mitzunehmen.

Richard Garriott ist aber seinem bisherigen Stil treu geblieben und legt nur wenig Wert aufs Monstermeucheln. Das Schwergewicht bei "Martian Dreams" liegt wie bei der "Ultima"-Serie ganz klar beim Schwätzchen mit anderen Spielfiguren. *mh*



Sigmund Freud stellt Euch psychologische Fragen (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Bevor Ihr Euch auf die Marsoberfläche begebt, plündert Ihr die verschiedenen Kisten und Truhen im Raumschiff. Habt Ihr erstmal die Grundausrüstung beisammen, müßt Ihr unseren "Cowboy" nach dem Brecheisen fragen. Mit dem Brecheisen können nicht nur die zugenagelten Kisten geöffnet werden, sondern auch die Tür des Raumschiffs. Seit Ihr draußen, könnt Ihr mittels Sextant die Koordinaten anpeilen. Eine der ersten Aufgaben ist es, eine Sauerstoffversorgung für die Charaktere herzustellen.

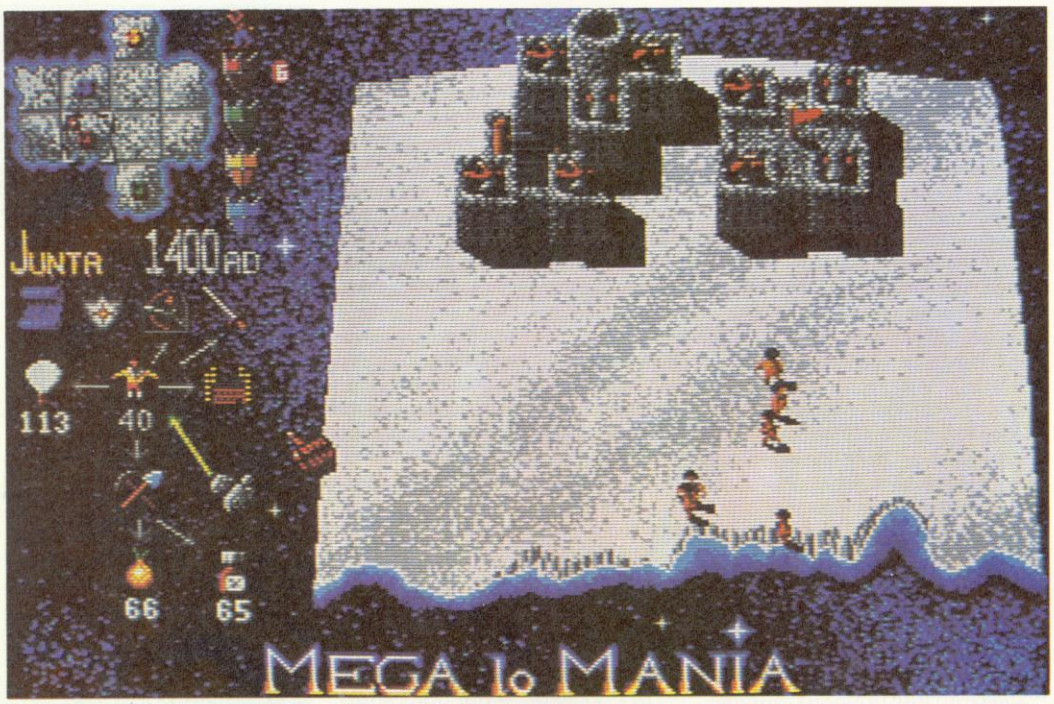
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Origin
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 73%

Mega lo Mania

Steinzeitmenschen stürmen ein Fabrikgebäude, Doppeldecker bedrohen eine Burg: Eine stetige Hatz nach Fortschritt und Macht.



Ein Großteil Eurer Leute brütet an einer Erfindung (Amiga)



Meine Meinung

Der Spielverlauf ist überschaubar und spricht auch Naturen an, die bei trockenen Hardcore-Strategiespielen schreiend den Raum verlassen. Die Darstellung der Männchen, die sich mit dem Fortschreiten der technischen Entwicklung ändert, ist ungemein putzig. Anhänger komplizierter Armeenschiebereien werden über diesen vereinfachten Ableger im Comic-Strip-Stil die Nase rümpfen; für den "Normalspieler" bietet das Programm genug Reiz. Auch wer sonst einen Bogen um jeglichen Strategiekram macht, sollte Mega lo Mania eine Chance geben. Es ist schnell erlernt und das Herumexperimentieren mit verschiedenen Taktiken sorgt dafür, daß man viele Inseln auch "freiwillig" öfters spielt, um vielleicht doch einen besseren Lösungsweg zu finden.

Insgesamt 28 Inseln harren in Sensible Softwares aktuellem Strategiespiel "Mega lo Mania" der Eroberung. Zu Beginn wählt Ihr eine von vier Spielfiguren; die anderen Feldherren werden vom Computer gesteuert. Je nach Insel müßt Ihr einen, zwei oder gar drei Computergegner bekämpfen. Ihr habt erst dann gewonnen, wenn Ihr alle gegnerischen Armeen und Gebäude vernichtet habt. Bevor es richtig losgeht, wählt Ihr einen Abschnitt auf der Landkarte, in dem Euer Stützpunkt errichtet werden soll. Außerdem legt Ihr fest, wie viele Männer aus einem Pool von 100 Gefolgsleuten als Personalstamm einziehen sollen.

Ihr seht jetzt den Landkartenabschnitt, auf dem Ihr Euren Stützpunkt plaziert habt, in der Vergrößerung. Auf anderen Feldern der maximal 4 x 4 Abschnitte großen Insel werkeln die Gegner bereits fleißig vor sich hin. Wenn Ihr eine Weile lang gar nichts macht, stellt Ihr fest, daß sich Eure Leute langsam vermehren. Die Folgen der immensen Fruchtbarkeit können an der stetig wachsenden Zahl abgelesen werden, die unter einem Männchen-Icon den Bevölkerungsstand verrät. Nun ist der Augenblick gekommen, erste strategische Entscheidungen zu treffen. Ihr könntet einfach weiter abwarten, um eine kleine Bevölkerungsexplosion auszulösen (per Kompression kann man zwischendurch die Zeit im Spiel dreimal oder neunmal schneller ablaufen lassen). Je mehr Leute zur Verfügung stehen, desto mehr Armeen darf man aufstellen. Eine Armee kann bis zu 250 Personen stark sein. Einmal per Schwert-Icon in die Landschaft geklickt, wuselt ein Grüppchen von Leuten munter herum. Dirigiert Ihr sie in einen leeren Sektor, bauen die Burschen eine neue Basis. Je mehr Leute in der Armee sind, desto schneller geht das. Sobald eine Armee einen Sektor betritt, in dem sich entweder ein Stützpunkt oder eine Armee des Gegners befindet, geht sie zum Angriff über. *hl*



Ob die Ausrüstung reicht um diese Burg zu knacken? (Amiga)

POWER TIPS

Hier sind die günstigsten Startsektoren für die ersten neun Welten.

Aloha: oben.
Bazooka: links unten.
Cilla: rechts außen.
Dracula: unten rechts.
Etcetera: zweiter von unten.
Formica: rechts oben.
Gazza: links der zweite von oben.
Hernia: rechts oben.
Ibiza: links oben.

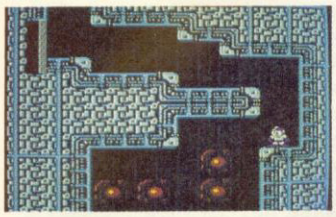
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Imageworks
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Strategie
Außerdem geplant für Atari ST und MS-DOS.

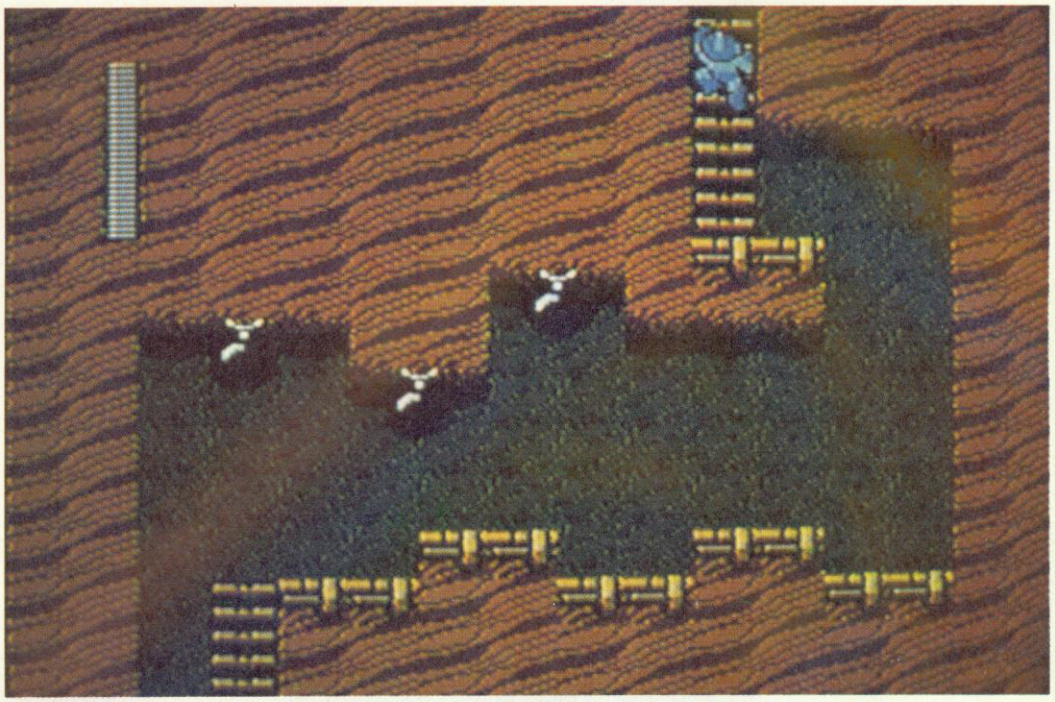
Amiga: 83%

Mega Man 2

Ein Megamann kommt selten allein: Capcom schickt den Superhelden zum zweiten Mal in den Kampf gegen Dr. Wily.



Mega Man auf dem Weg (NES)

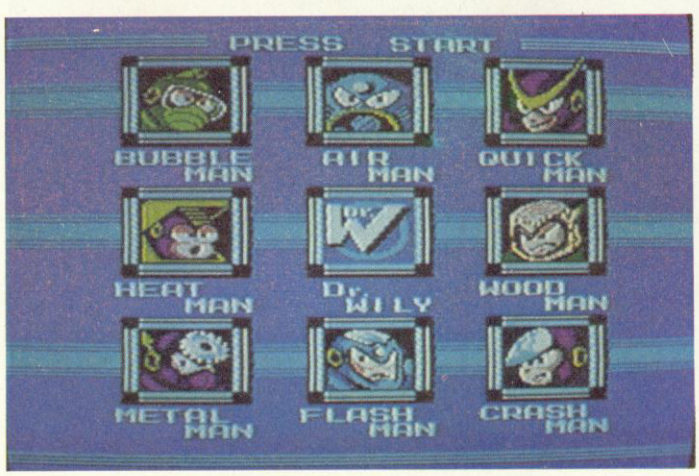


Noch ist alles ruhig: In ein paar Sekunden stürzen sich die Feinde auf den Mega Man (NES)

Eine der erfolgreichsten Spieleserien auf dem NES wurde vor etlichen Jahren von Capcom ins Leben gerufen: "Mega Man" startete sein erstes Abenteuer. Mittlerweile ist nicht nur das Debüt-Modul des Tausendsassas in Deutschland erhältlich, auch der zweite Teil wird angeboten. Wenn nicht alle Stricke reißen, dürft Ihr Euch nächstes Jahr sowohl auf den dritten Teil fürs NES als auch auf die Game-Boy-Premiere (bereits als Import verfügbar) freuen.

Bevor es allerdings so weit ist, müßt Ihr die neun Levels in "Mega Man 2" durchforsten. Wie bereits vermutet, tretet Ihr erneut gegen den Oberschurken Dr. Wily an, der acht Superroboter um sich geschart hat. Erst wenn Ihr die Blechkumpane in die Mangel genommen habt, kommt es zum Showdown mit Dr. Wily.

In den einzelnen Spielstufen trefft Ihr auf jeweils unterschiedliche Gegner, die selbst Mega-Man-Profis größtenteils neu sind. Die bösen Jungs tummeln sich in verschiedenen Landschaften, die ihren Charakteren ganz gut entsprechen. Der Name ist Programm: So treibt der "Wood Man" im Wald sein Unwesen, und der "Air Man" residiert ziemlich abgehoben. Weiterhin tauchen auf: "Metal Man", "Bubble Man", "Crash Man", "Flash Man", "Quick Man" und "Heat Man". Jedesmal, wenn Ihr so einen Schurken besiegt habt, gesellt sich ein weiterer Mega Man zu Eurer Truppe. Im darauffolgenden Level (die übrigens frei anwählbar sind) dürft Ihr dann jederzeit zwischen den Megamännern wählen. Da alle unterschiedliche Fähigkeiten haben, erweist sich dieser Umstand als sehr positiv. *mg*



Welcher Gegner darf's denn sein? (NES)



Meine Meinung

Konventionell, aber clever: Capcom hat am bewährten Spielkonzept festgehalten und das Beste aus der Thematik herausgeholt. Wer auf viel Geschicklichkeit mit einem guten Schuß Action steht, der wird Mega Man 2 in sein Herz schließen. Die Entwickler haben an alles gedacht, das den Spieler erfreut: schöne Grafik, guten Sound, viele Levels, ordentlich Abwechslung und ein fairer Spielverlauf. Zwei Schwierigkeitsgrade, Continues, Levelanwahl und noch ein Paßwort nach jedem Dahinscheiden lassen kaum Wünsche offen. Wenn man von dem Originalitätsmalus absieht, läßt sich Mega Man 2 nichts zu schulden kommen. Ich freue mich schon jetzt auf die nächsten Mega-Man-Abenteuer.

POWER TIPS

Probiert doch mal folgende Paßwörter:
— A2, B1, C1, C4, C5, E1, E3, E4, E5.
— A1, B2, C4, D1, D3, E2, E3, E4, E5.
— A2, B1, B3, C2, C5, D1, D2, D4, E4.

Dabei gilt: A bis E von oben nach unten und 1 bis 5 von rechts nach links. *mg*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Capcom
Distributor: Nintendo
Preis: 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit

NES: 74%

Musha Aleste

Selten wurde besser geballert: Der Vertikal-Scroller "Musha Aleste" hat sich in den Olymp der Actionspiele vorgeschossen.



Meine Meinung

Was für ein Fest für Ballerfans. Musha Aleste ist eine perfekte Kombination aus audiovisuellen Leckerbissen und einer famosen Spielbarkeit. Technisch, grafisch und musikalisch zählt das Modul zum Besten, was das Mega Drive zu bieten hat. Dazu gesellen sich ungewöhnlich originelle Gegner und ein ausgefuchstes Level-Design, das Abwechslung und Überraschungen bietet.

Kein anderes Ballerspiel baut so geschickt eine derart dichte Atmosphäre auf, die einen die Umwelt total vergessen läßt. Angesichts dieser Superlative verzeiht man gelegentlich aufkommende Hektik und die Tatsache, daß man Musha Aleste dank vieler Continues relativ schnell durch hat.



Nach einigen Treffern schaut das Gesicht trauriger (Mega Drive)

Branchen-Insider werden zunächst über den Namen des Spieles stolpern. Zurecht. Vor einigen Jahren machte auf dem Master System ein Spiel Furore, das in Deutschland zwar mit "Power Strike" betitelt war, aber im Ursprungsland Japan als "Aleste" in die Charts wanderte. Das Mega-Drive-Action-Spektakel "Musha Aleste" ist die offiziell-inoffizielle Fortsetzung, die vom gleichen Programmierteam entwickelt wurde — Compile.

Ihr befehligt einen fliegenden Kampfroboter, der sich durch sieben vertikal scrollende Levels schlagen muß. Dabei kommen die Gegner nicht nur von oben, unten, links und rechts angezischt, sondern steigen sogar aus dem parallax scrollenden Hintergrund auf. Manche Abschnitte bescheren das übliche Massenaufkommen an Feinden, andere wiederum fordern Euch zu rasanten Slalomflügen heraus.

Um all dies ohne größere Kratzer zu überstehen, braucht Ihr natürlich Extras. Drei verschiedene Waffen in mehreren Ausbaustufen sind zu ergattern. Entweder besorgt Ihr Euch den grünen Laser (mächtige Durchschlagskraft), den blauen Schutzschild-Kreisel oder die gelben Bomben (explodieren einige Pixel vor dem Roboter).

Zusätzlich könnt Ihr auf putzige Minijets zurückgreifen. Wer im Lauf des Spiels fleißig kleine Extrakapseln sammelt, der verschafft sich so einen respektablen Vorrat dieser kleinen Helfer. Wie sich die Minijets im Spiel verhalten, regelt Ihr per Knopfdruck. Sie ballern entweder brav an Eurer Seite, stürzen sich wagemutig auf die Feinde oder halten Eurem Roboter den Rücken frei. *mg*

POWER TIPS

— Kümmert Euch rechtzeitig um einen ausreichend großen Vorrat an Minijets. Ihr dürft die Wirkung der kleinen Helfer nicht unterschätzen. Gerade bei Endgegnern sind sie Gold wert: Sie greifen auf Wunsch im Sturzflug genau die verwundbaren Stellen an.

— Der grüne Laser hat sich weitläufig als die beste Waffe herauskristallisiert. Nur in ganz bestimmten Abschnitten solltet Ihr zu den Bomben wechseln (z.B. bei den fliegenden Festungen). *mg*



Aus den vorbeischwebenden Wolken tauchen urplötzlich Aliens auf, die Euch ans Leder wollen

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Toaplan/Compile
Distributor: Import
Preis: 100 Mark
Genre: Action

Mega Drive: 84%

M

Might & Magic III

Shelthem, der finstere Bösewicht aus Might & Magic II, treibt auch im dritten Macht & Magie-Spiel sein Unwesen.

Die Handlung des dritten Teiles von Might & Magic ist eigenständig und Vorkenntnisse mit den beiden Vorläufern sind nicht zwingend notwendig. Shelthem, ein böser Zauberknecht treibt auf einer größeren Inselgruppe sein finsteres Unwesen. Der schon in Might & Magic II als besiegt geglaubte ist putzmunter und stellt allerlei magischen Unfug an. Um Shelthem ein für allemal das schmutzige Handwerk zu legen, steuert Ihr eine achtköpfige Heldengruppe. Sechs der Charakter dürft Ihr aus fantasyüblichen Rassen wie Elfen, Gnomen, Orcs und Menschen zusammenbasteln. Zusätzlich kann jeder Spielfigur ein passender Beruf (Paladin, Priester, Dieb usw.) ausgesucht werden. Die letzen zwei Plätze in der Party werden durch Söldner aufgefüllt, die sich Euch im Laufe des Spiels anschließen wollen.

Neu an Might & Magic III ist vor allem die Grafik, die nun auch VGA ausnutzt und die Bedienung via Icons. Es gibt kleine Pictogramme fürs Vermöbeln von Monstern, fürs Zaubern, Ausruhen, Türen eintreten und Abspeichern. Zwar lassen sich die Symbole mittels Tastatur-Kommandos aktivieren, aber am flottesten geht die Monsterhatz mit der Maus vonstatten. Die Umgebung wird in einem großen Fenster in 3-D angezeigt. Monster sind schon auf einige Entfernung zu sehen und Ihr könnt entsprechend handeln. Insgesamt tummeln sich rund 300 verschiedene Monstergattungen in Might & Magic III, die Ihr mit zirka 100 Zaubersprüchen und satten 250 Gegenständen verhauen könnt. Natürlich sind auch Gespräche möglich. *mh*



Charakterbasteln leichtgemacht (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

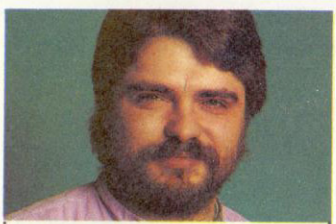
Um Eure Charaktere etwas flotter befördern zu lassen, solltet Ihr die Stadt kurz verlassen und vor den Toren ein paar vorwitzige Orcs vermöbeln. Diese sind selbst mit einer Level 1 Party ziemlich schnell zu erledigen. Geht wieder in die Stadt, laßt Euch befördern und heilen, und geht wieder vor die Tore.

Wer in Geldnöten steckt, sollte sich die Wand rechts neben der Inn einmal genauer anschauen.

POWER PLAY STECKBRIEF

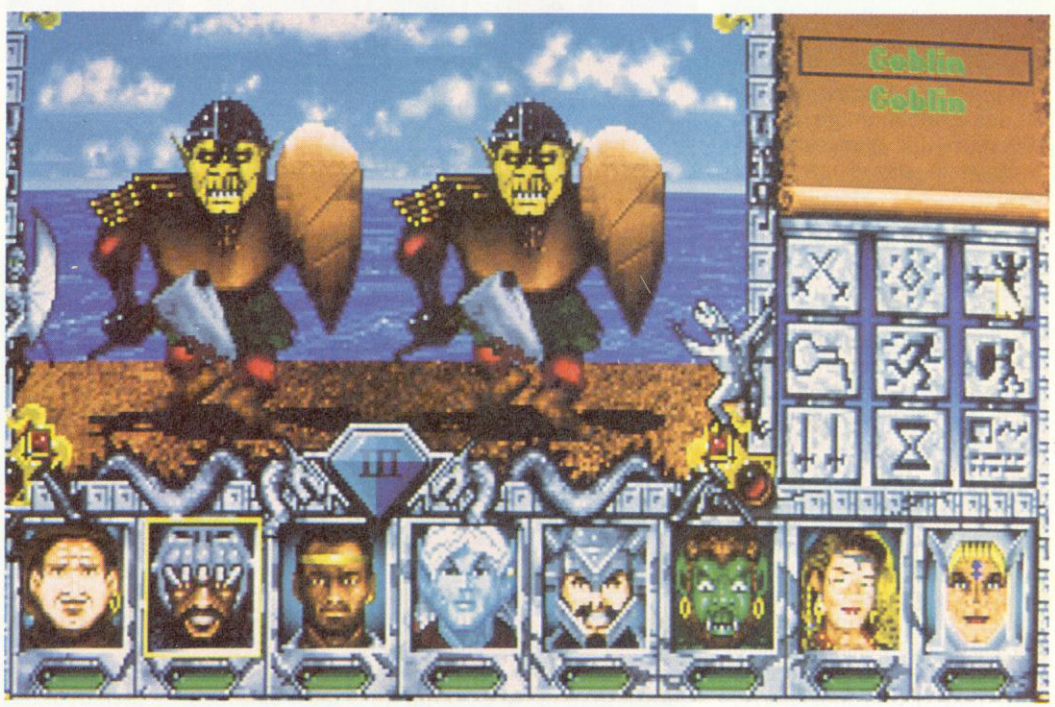
Hersteller: New World Computing
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 84%



Meine Meinung

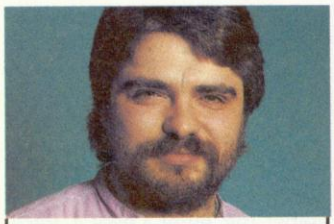
Noch lebhaft erinnere ich mich an meine Spielesessions mit dem ersten Teil der Might & Magic-Reihe. Klobige Monsterpixel, dürftige Farben und eine umständliche Bedienung sind mit dem dritten Spiel endgültig passe. Formidable VGA-Grafik, die von einem knackigen Sound untermalt wird, sorgt genauso für dichte Atmosphäre, wie die zahlreichen Puzzles, die spannende Geschichte und das gigantische Spielfeld. Die Bedienung ist ausgezeichnet und die Icons sind wohldurchdacht. Leider trüben ein paar dunkle Wolken den sonnigen Rollenspielspaß. Der Schwierigkeitsgrad ist für Einsteiger, und für diese sollte Might & Magic III eigentlich besonders geeignet sein, fünf Klassen zu hoch. Das liegt nicht zuletzt an dem dreist dünnen (englischem) Handbuch, dessen Informationsgehalt gegen Null tendiert.



Die Monster stellen sich uns in den Weg (MS-DOS/VGA)

Mystical Ninja

Kampfkunst und Katzen sind die Zutaten zum neuen bonbonbunten Action-Adventure von Spieleprofi Konami.



Meine Meinung

Zwar hemmen die japanischen Bildschirmtexte den ungetrübten Spielfluß, aber wer sich mit etwas Phantasie durch den Zeichenwust arbeitet, bekommt ein erfrischendes Action-Adventure geboten. In Mystical Ninja stecken höllisch viele grafische Leckerbissen und spielerische Gags. Da sieht man gerne über das — erfreulich selten auftauchende — Sprite-Geruckel hinweg. Für mich ist der Kampfkünstler eine Bereicherung jeder Softwaresammlung.



Zu zweit prügelt es sich deutlich besser durch die japanische Landschaft

Die kampferprobten asiatischen Kapuzenkrieger haben es den Spieledesignern anscheinend angetan. Ninjas aller Güteklassen tummeln sich in der bunten Spielelandschaft. Neuster Vertreter im Bund der knallharten Verteidigungsexperten ist der "Mystical Ninja" aus dem Hause Konami. Sein Betätigungsfeld ist das gleichnamige Action-Adventure für Nintendos 16-Bit-Konsole, das Super Famicom.

Wahlweise allein oder mittels zweitem Joypad im Duett mit einem Kumpel stapft Ihr los, um einem geheimnisvollen Katzen-Kidnapperbund das Handwerk zu legen. Durch neun lange Levels müßt Ihr Euch gegen allerlei Angreifer zur Wehr setzen. Der Variantenreichtum der Pixel-Gegner reicht vom einfachen Dorfbewohner über mutierte Clowns in einem Vergnügungspark bis zu Killerpilzen. Die einzelnen Levels sind jeweils in unterschiedliche Abschnitte unterteilt. Da gibt es Teilstufen, die in einer Art 3-D-Seitenansicht gezeigt werden, und spezielle Actionsequenzen, die nur von der Seite zu sehen sind. Hier findet Ihr kleine Läden, die Nahrung (bringt verbrauchte Lebensenergie wieder zurück), Rüstungsteile (halten einen Treffer ab) oder Bomben (fegen ein paar Feinde vom Bildschirm) verkaufen.



Was darf's denn sein? Energie-Reis oder lieber ein Power-Sushi?

In einen neuen Level kommt Ihr erst, wenn Ihr den dicken Obermotz am Ende einer Actionsequenz zerlegt habt. Ist der Endgegner weg, könnt Ihr in besonderen Reisebüros eine Kreuzfahrt zum nächsten Level buchen. In den höheren Stufen kommt es nicht nur auf die Prügeltechnik Eures Ninjas an, sondern auch auf ein erquickliches Maß an Geschick.

Um später nicht wieder von vorne beginnen zu müssen, wenn Ihr alle drei Bildschirmleben verbraten habt, gibt es ein ellenlanges Paßwort. Dieses ist, wie auch die Anleitung und die restlichen Bildschirmtexte, komplett in japanisch. *mh*

POWER TIPS

Wer nicht gerade Synologie studiert hat, verzweifelt wahrscheinlich am japanischen Paßwort. Als Behelf bietet sich ein auf Karopapier selbstgebasteltes Raster an. Jeder Buchstabe bekommt einen Platz zugewiesen. Aus einem undefinierbaren Zeichen wird dann z.B. "B1", "F12" und so weiter. Taucht das Paßwort auf dem Bildschirm auf, schaut Ihr nur noch auf dem Raster nach und schreibt Euch für jedes Zeichen die Koordinaten auf.

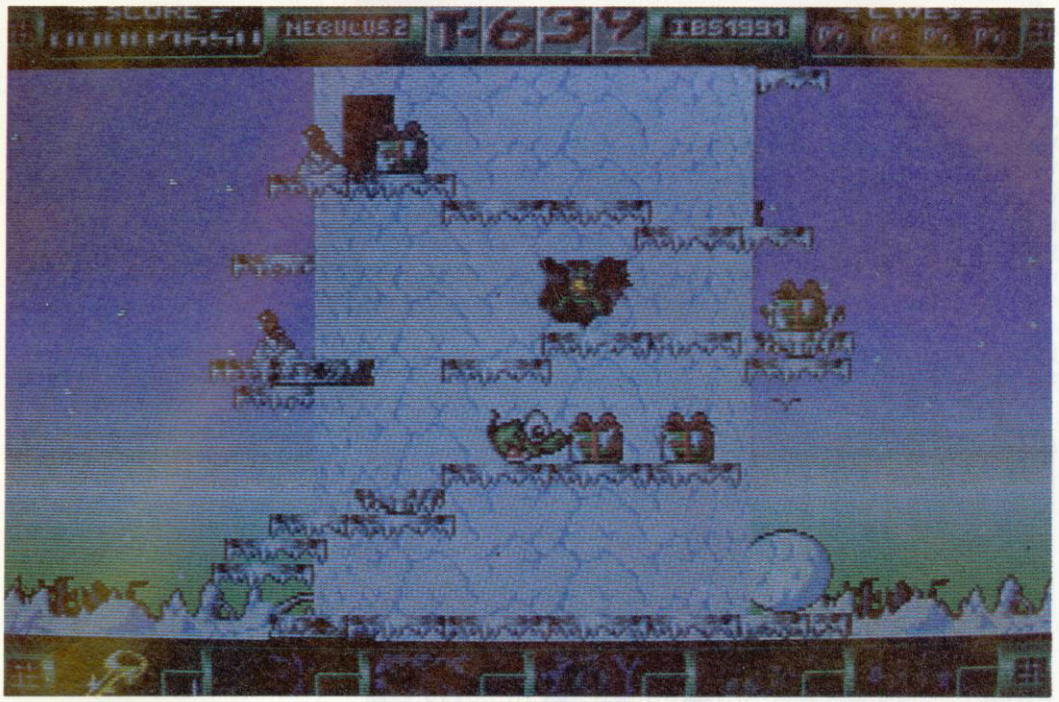
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Konami
Distributor: Import
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Action-Adventure

Super Famicom: 80%

Nebulus 2

Wenn er nicht geschafft wurde, dreht er sich noch heute: Zum zweiten Mal muß unser Lieblingsfrosch Pogo Türme besteigen.



Vorsicht, frisch gebohnert: Manche Plattformen sind ziemlich glitschig (Amiga).

POWER TIPS

In späteren Türmen dürft Ihr die Geschenkpakete nicht wahllos für Extras eintauschen. Merkt Euch daher genau, wann Ihr einen Schlüssel braucht oder der Supersprung vonnöten ist.

mg

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: 21st Century
Distributor: United
Preis: 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit
Außerdem geplant für: ST

Amiga: 71%



Meine Meinung

Nebulus 2 ist buchstäblich ein ganz schön harter Brocken. Schön, da sowohl Grafik, Sound und Technik auf hohem Niveau sind und auch der Spielwitz nicht zu kurz kommt. Hart, da schon der erste Turm zu einem halben Nervenzusammenbruch führt: Nebulus 2 ist unheimlich schwer. Zum Glück trösten über den harschen Schwierigkeitsgrad allerlei positive Aspekte hinweg. Das Spielprinzip wurde konsequent aufgeppt und das Drumherum liebevoll gestaltet. Besonders die Amiga-Besitzer dürfen sich freuen, da alle Fähigkeiten ihres Computer prima genutzt werden. Wer auf hammerharte Geschicklichkeitsspiele steht, der sollte sich Nebulus 2 zulegen.

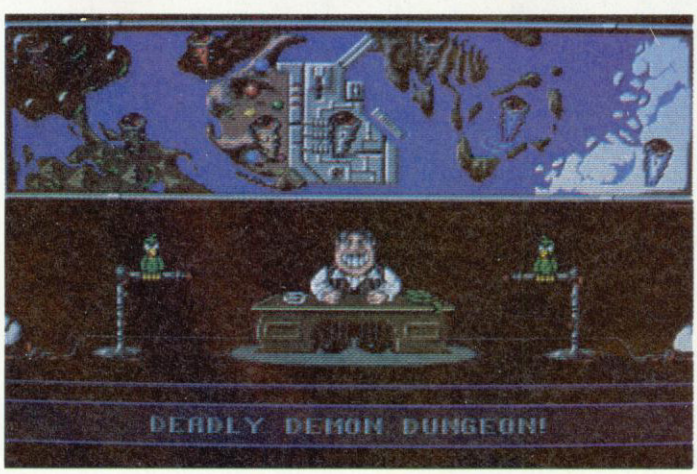
Vor Jahren wurde das Spiel "Nebulus" nicht nur wegen der originellen Grundidee, sondern auch durch einen sensationellen Dreheffekt berühmt. Ein Frosch namens "Pogo" erklomm eine Handvoll Türme, die sich optisch auf dem Bildschirm um die eigene Achse drehten. Mittlerweile hat sich der quakende Held von seiner schweren Aufgabe erholt, und geht erneut an den Start.

Diesmal erklimmt Pogo 16 Türme, die mehrere Bildschirme hoch sind. Ab und zu fängt er überraschenderweise oben an, und muß sich nach unten durcharbeiten. Auf dem Weg zum Ziel machen ihm einerseits herumschwebende Feinde das Leben schwer, andererseits ebnen ihm diverse Extras den Weg. Jedesmal, wenn Ihr ein Geschenkpaket aufsammelt, dürft Ihr Euch dafür ein Extra aussuchen. Ihr müßt Euch zwischen einem Supersprung, kurzzeitiger Gesamtturmübersicht, Schlüsseln, Magneten und Raketen entscheiden. Wann die Hilfen eingesetzt werden, liegt bei Euch.

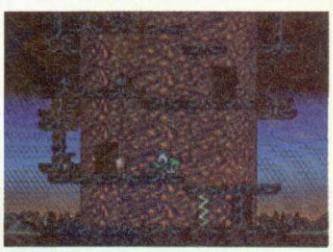
Wie schon beim Original watschelt Pogo Dutzende von Plattformen entlang, gelangt dank Tunnels auf die andere Seite des Turms und läßt sich mittels Fahrstühle nach oben hiefen. Kreuzt ein Bösewicht den Weg, wird er abgeschossen oder geschickt umgangen.

Gelegentlich hilft alles Joystick-Geschick nicht mehr weiter. Wer den richtigen Weg finden will, der muß auch ein paar kleine Puzzles lösen. In den Zwischensequenzen, nach der erfolgreichen Besteigung eines Turmes, ist dafür Reaktion pur gefordert.

mg



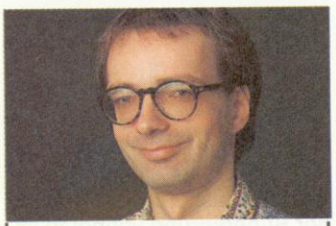
Wer so grinst, der hat nichts Gutes im Sinn (Amiga)



Pogo steht am Anfang

Nitro

Rennspiele, bei denen die Grafik von oben zu sehen ist, gibt's viele. Bei diesem Softwareklassenkampf rollt Nitro als erster über die Ziellinie.



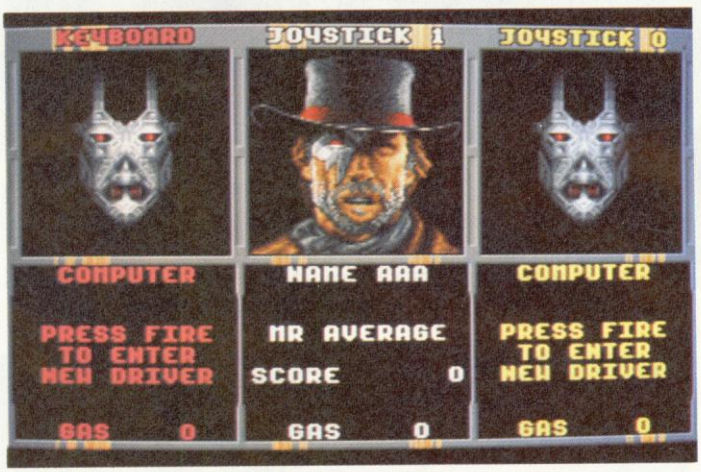
Meine Meinung

Spurenelemente von anderen Rennspielen wie "Hot Rod" und "Motoroader" sind nicht zu übersehen. Der PS-Extrakt, der in Form von Nitro dabei herausgekommen ist, kann länger fesseln als die meisten anderen Rennspiele. Neben dem soliden Extraangebot und der unkomplizierten Steuerung gefallen mir vor allem die abwechslungsreichen Strecken (große Lachnummer: Die Nachtfahrten unter dem Motto "Wo bin ich?"). Die Atari-Version spielt sich im direkten Vergleich einen Tick leichter. Solo-Spieler haben hier mehr vom Leben, da die Computerfahrer öfters mal einen Fehler machen. Die Amiga-Version erfordert etwas mehr Übung, macht aber langfristig genausoviel Spaß und bietet zudem rassigen Dröhn-Sound.

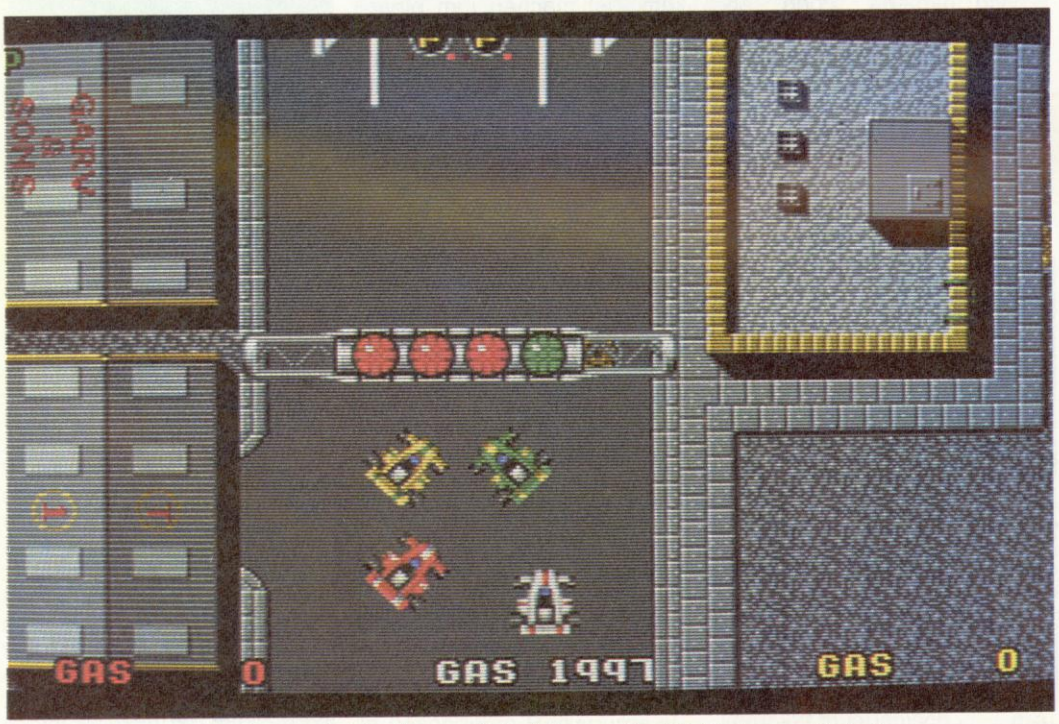
Start frei für 32 Autorennen, die in vier verschiedenen Szenarien stattfinden: Bei "Nitro" kurvt Ihr auf scrollenden Pisten durch Großstadt, Wald, Wüste und Zukunftswelt. Vier Flitzer gehen an den Start, von denen bis zu drei von menschlichen Bleifußträgern gesteuert werden. Die restlichen Fahrzeuge übernimmt der Computer. Ziel der bleifreien Anstrengungen ist es, bei jeder Strecke möglichst als erster ans Ziel zu kommen. Je besser Euer Rang, desto mehr Meisterschaftspunkte und Reservebenzin erhaltet Ihr.

Der Sprit ist ganz schön wichtig: Während des Spiels wird der wertvolle Saft ständig verbraucht, und herrscht einmal Ebbe im Tank, ist das Rennen für Euch beendet. Auf den Strecken liegen außerdem einige nette Extras wie Bonuskanister mit Benzin, Geldscheine oder Nitro-Beschleuniger herum. Vom Geld könnt Ihr zwischen den Rennen Euer Auto mit besseren Reifen, Motoren und Turbo-Lader tunen oder das Modell wechseln: Drei Fahrzeugtypen mit verschiedenen Eigenschaften stehen zur Wahl.

Bei den kurvigen Strecken führt nicht immer der offensichtliche Weg am schnellsten ans Ziel. Es gibt so manche Abkürzung zu entdecken und da alle Extrasymbole immer an den gleichen Stellen auftauchen, kann man sich eine Art Idealroute einprägen. Wummt man mit der Stoßstange an ein massives Hindernis, kostet das zum einen Zeit, zum anderen ist Euer Auto dann einige Sekunden lang nur schwer zu steuern. Für besonderes Amusement sorgen die Nachtfahrten, bei man denen man wirklichkeitsgetreu herzlich wenig sieht. Nur das Licht des Scheinwerferkegels erhellt den unmittelbar vor Euch liegenden Streckenabschnitt. Dafür winken ein paar spezielle Extras. So könnt Ihr zum Beispiel zu einem zweiten Scheinwerfer kommen (mehr Durchblick) oder die Lichtkegel der Mitfahrer kurze Zeit ausschalten (mehr Blechschäden). *hl*



Bis zu drei Spieler dürfen mitmachen (Amiga)



Je besser die Planung, desto mehr Benzin zum Weiterfahren springt für Euch raus (Amiga).

POWER TIPS — Ein Tip, für den das Sparschwein dankbar ist: Nitro findet Ihr zusammen mit "Shadow of the Beast" und "Infestation" auf der Psygnosis-Compilation "Monster Pack Volume 1".
— Gebt als Namen "MAJ" ein und laßt Euch überraschen...

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Psygnosis
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Rennspiel

Amiga:	**76%**
Atari ST:	**76%**

N

Night Shift

Bei Night Shift vermengen sich Puzzle-Spiel und Geschicklichkeit zu einer ungewöhnlichen Mischung mit viel Spielwitz.



Meine Meinung

Night Shift ist durch die Mischung zweier Genres nicht jedermanns Geschmack: Liebhaber von Plattform-Spielen müssen sich erst mit den Puzzles anfreunden, Denker und Logiker wollen hingegen vielleicht nicht die meiste Spielzeit springend und hüpfend verbringen. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad knackig und die Anleitung nicht sehr präzise: Wenn man diese Anfangshürden jedoch genommen hat, beginnt das Spiel Spaß zu machen. Die zahlreichen Probleme der Maschine halten den Spieler ganz schön auf Trab.



Das BIEST in voller Aktion: Die Nachtwache wird zum Alptraum

Erfinder-Genie Glenn T. Bingham hat das BIEST konstruiert — eine Maschine, die aus Abfall Spielzeug macht. Auch die Maschine selbst hat er aus alten Teilen zusammengesetzt. Der Nachteil an dieser mechanischen Wiederverwertung: Ab und zu fällt mal ein Teil aus.

Jetzt soll seine Firma auch des Nachts produzieren. Für diese Nachtschicht wird ein Mitarbeiter gesucht, der das Biest kontrolliert. In der Rolle von Fiona oder Fred Fixit übernehmen Sie diese witzige, aber auch schwere Aufgabe.

"Night Shift" von Lucasfilm Games verbindet zwei sehr unterschiedliche Genres: Zum einen ist es ein Action- und Geschicklichkeitsspiel, bei dem Ihre Spielfigur über Plattformen läuft und auf Punktejagd geht. Zum anderen ist es aber auch ein Puzzle- und Denkspiel, denn die Maschine ist sehr komplex. In den höheren Levels müssen Sie herausknobeln, wie die Wehwehchen des Biests zu reparieren sind.

Am unteren Bildschirmrand gibt eine Kerze an, wie lange die Nachtschicht noch dauert. Vor dem Schichtende muß die Maschine ein bestimmtes Pensum an Spielzeugpuppen produziert haben. Können Sie diesen Schichtauftrag nicht erfüllen, ist das ein handfester Kündigungsgrund.

Leider hat das Biest ein gewisses Eigenleben, das all Ihre Pläne von einer ruhigen Arbeitsnacht zunichte macht. Mal ist die Batterie leer, dann heißt es: ab aufs Trimmrad, Strom erzeugen. Mal ist eine Schraube locker, die man dann einfach festschrauben sollte. Weitere Probleme sind stillstehende oder gar falsch laufende Fließbänder, nicht eingeschaltete Produktions-Einheiten, Fehler in der Qualitätskontrolle oder beim Verpacken, und und und. Schon bald ist Ihr Erfindergeist gefragt, um mit besonders hartnäckigen Fehlern fertig zu werden. Sonst laufen Darth Vader-Puppen mit Yoda-Kopf vom Band... *vw*

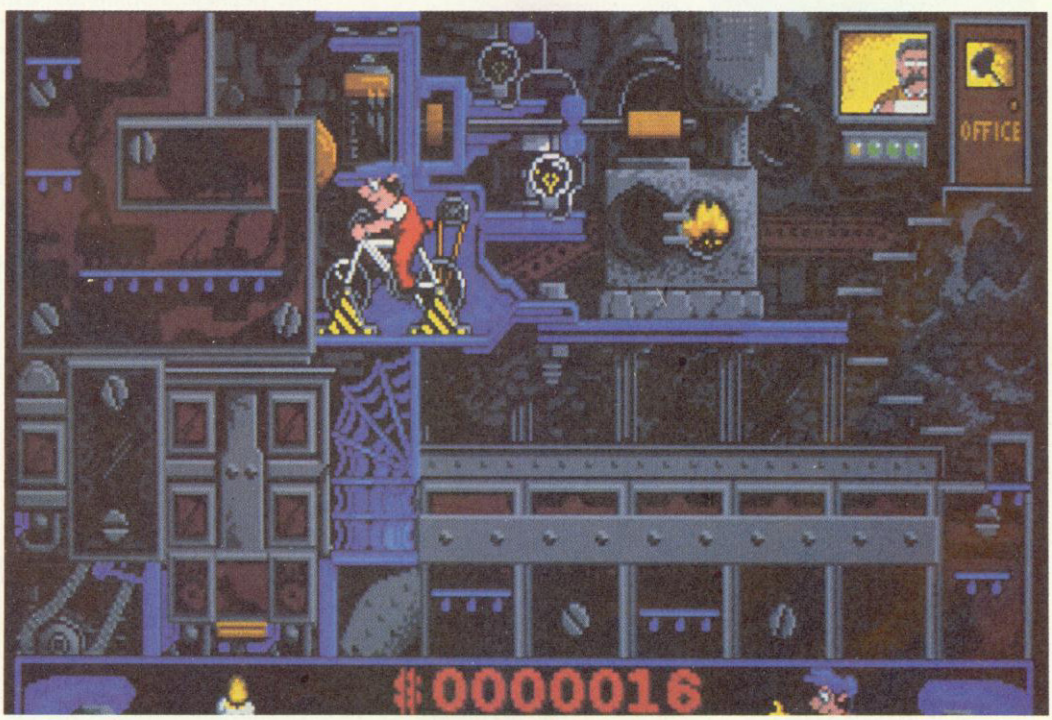
POWER TIPS

Anfänger sollten sich in jedem Fall erstmal das Demo ansehen, in dem das Biest für den ersten Level funktionsfähig gemacht wird. Das Handbuch gibt viele wichtige Hinweise. Durch den Text ohne "E"s muß man sich erstmal durchkämpfen, aber dann sind einige Elemente des Biests wesentlich klarer. Kommen die Puppen einmal mit dem Kopf unten aus dem Biest, sollten Sie eines der Fließbänder für Köpfe kurzzeitig rückwärts laufen lassen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Lucasfilm Games
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 70 bis 80 Mark
Genre: Geschick/Denkspiel

MS-DOS:	**70%**
Amiga:	**70%**



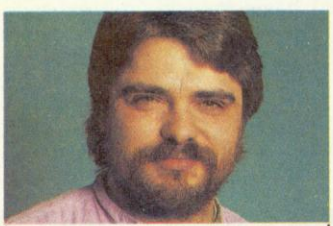
Hier werden nette Star-Wars-Plastikpuppen produziert (MS-DOS/EGA)

Phantasy Star III

Im dritten Teil der Phantasy Star-Saga warten gleich drei Generationen flotter Abenteurer auf Euch.



Kommt es zu einem Kampf, wird auf diese Ansicht umgeschaltet



Meine Meinung

"Phantasy Star III" erweckt ein wenig den Eindruck, daß sich Segas Entwickler ziemlich beeilt haben, das Modul fertigzustellen. Im Gegensatz zum Vorläufer wurden einige Kleinigkeiten "verschlimmbessert". Zum einen ist da der gräßliche Zeichensatz, der für die häßlichen Menüs und Icons verwendet wurde, zum anderen hält sich die Komplexität in Grenzen. Die meisten Dungeons haben mehr als zwei Etagen, und ein gehaltvolles Puzzle muß mit der Lupe gesucht werden. Ein Teil dieser Mankos wird durch die erfrischende "Generations"-Idee aufgefangen. Bekommt man doch nicht nur ein Rollenspiel geboten, sondern gleich sieben (Rhys, zwei Söhne, vier Enkel). Die Motivation, das Modul durchzuspielen ist hoch.

Segas-Erfolgstrilogie "Phantasy Star" geht nun in die dritte Runde. Den ersten Teil gibt es allerdings nur für das Mastersystem, Mega-Drive-Besitzer können erst mit der zweiten Folge starten.

Seit "Phantasy Star II" hat sich einiges im Universum getan. Das Algol-Sternensystem, das als Schauplatz für das erste und zweite Spiel diente, existiert nicht mehr und ist einer eigenwilligen Konstellation aus sieben "Planeten" gewichen.

Am bewährten Grund-Prinzip der Phantasy-Star-Reihe hat Sega nur wenig geändert. Städte, Dungeons und die Oberfläche der Planeten, auf denen Ihr Euch herumtreibt, werden aus der Vogelperspektive gezeigt. Kommt es zum Kampf mit einer Monsterschar, wird auf 3-D-Sicht umgeblendet. Per Menü und einem neuen Icon-System kann Magie (heißt hier Technik) eingesetzt oder per Waffengewalt draufgehauen werden. Mit erbeutetem Geld können sich die Charaktere in den Städten bessere Ausrüstung kaufen.

Der Clou bei Phantasy Star III: Das Abenteuer ist in verschiedene Abschnitte unterteilt, die jeweils von einer neuen Generation von Abenteurern absolviert werden muß. Ihr steuert zu Beginn den Prinzen Rhys auf einer Rettungsaktion, um die Herzallerliebste von Rhys wiederzufinden. Habt Ihr in der Rolle von Rhys die Liebste wiedergefunden, könnt Ihr Euch für eine von zwei Mädels entscheiden — entweder Ihr ehelicht die verlorene Braut, oder eine Eurer Kampfgefährtinnen, die unterwegs aufgegabelt werden kann. Je nachdem, wie Ihr Euch entscheidet, verläuft das Spiel in anderen Bahnen. Denn nun steuert Ihr nicht mehr Rhys, sondern seinen Sohn, in ein neues Abenteuer. *mh*



Der Enkelsohn von Rhys ist in Begleitung der Androiden unterwegs

POWER TIPS

Kauft Euch möglichst keine Gegenstände, die mit dem Attribut "Royal" versehen sind, bevor Ihr die dritte Generation erreicht habt. Leider verschwinden diese teueren Items, besonders die Waffen, nämlich bei dem Generationswechsel.

Den ersten Droiden gibt's etwas östlich von der Starterstadt.

Den zweiten Droiden findet Ihr auf dem Wüstenplaneten in der westlichen Höhle. Geht in den ersten, nicht in den zweiten Eingang. In der Mitte der Höhle steht der Androide.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Virgin/Sega
Zirka-Preis: 170 Mark
Genre: Rollenspiel

Mega Drive: 76%

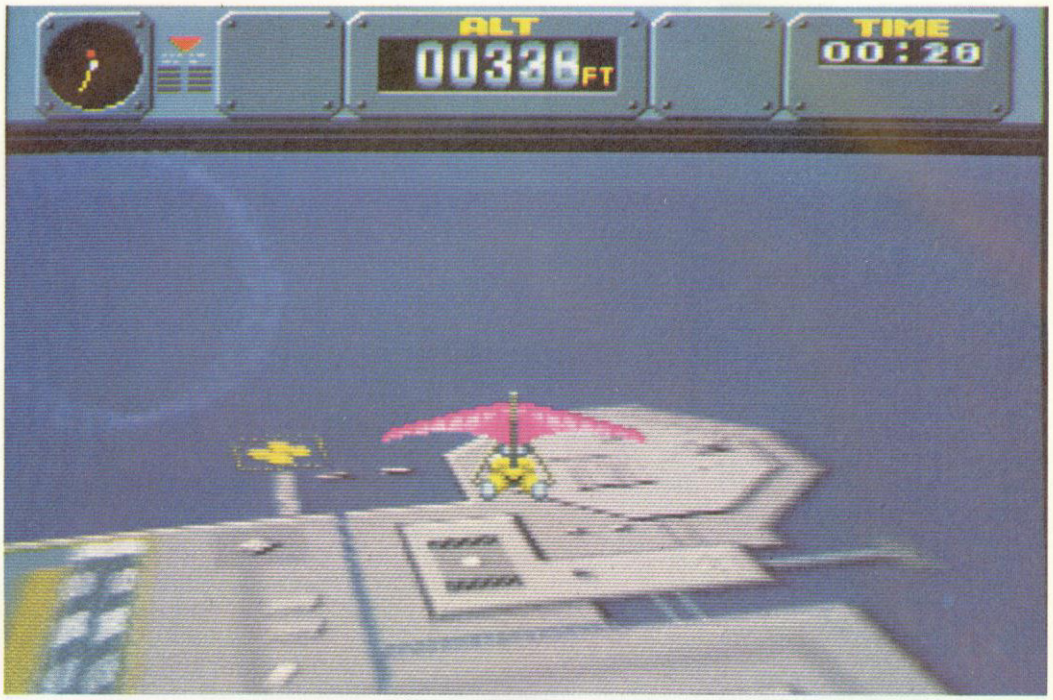
P

Pilotwings

Zum zweiten Male nach F-Zero nutzten Nintendo die Fähigkeiten ihres 3-D-Chips: Dabei wird erfreulich wenig geballert.

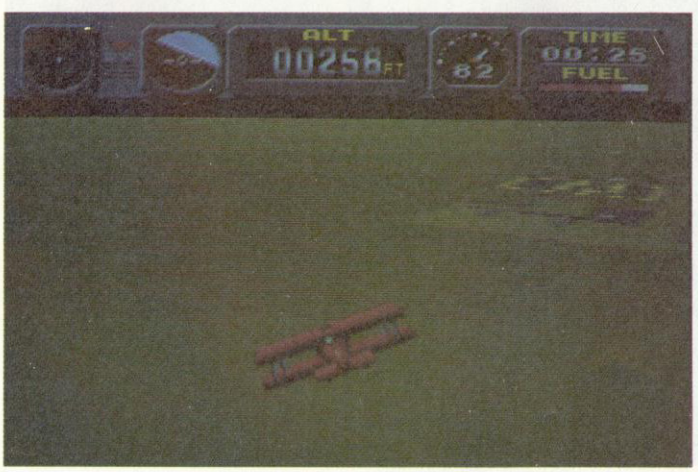
Was bei Ikarus noch böse in die Hose ging, ist auf Nintendos 16bitter kein Problem mehr; elegantes Gleiten, Fliegen und Schweben mit einem Minimum an Gerätschaft und teils ganz ohne Motor wird mit dieser Beinahesimulation zum Kinderspiel.

In "Pilotwings" habt Ihr Euch an einer Flugschule eingeschrieben und durchlauft nacheinander die verschiedensten Kurse. Kompetente Lehrer beurteilen hier Eure Leistungen auf den verschiedenen Flug- und Übungsplätzen. Wer den freien Absprung mit dem Gleitschirm zielgenau auf die Reihe bekommt und auch den Drachen-Glider einhändig beherrscht, darf mit Raketenrucksack und Doppeldecker weitermachen. Nur Profis kommen jedoch auch in den Genuß eines Helikopterfluges; hier wird dann erstmalig geballert und die zivile Flugschule wird zum heißumkämpften Schlachtfeld.



Zu schnell fürs Foto: die 3-D-Grafik von Pilotwings

Während aller Übungen geht es darum, bestimmte Figuren zu fliegen oder Markierungen zu treffen. Dabei solltet Ihr auch das vorgegebene Zeitlimit penibel einhalten. Später schießt Ihr dafür als Helikopter-Pilot auch auf militärische Ziele. Für Eure Bemühungen erhaltet Ihr jeweils ein Paßwort, in das Eure Erfolge codiert sind. Fantasievollere Naturen mögen diesen Code auch gerne als harterarbeiteten Flugschein ansehen... Die spärlich besetzte Instrumentenleiste am oberen Bildschirmrand ist dem jeweiligen Vehikel angepaßt, zeigt jedoch immer nur das Allernötigste: Einfache Radareinheiten, ein Höhenmesser und eine Treibstoffanzeige sowie die verbliebene Zeit und (eventuell) die Geschwindigkeit. Ihr selbst bleibt immer genau in der Mitte des Bildschirms; der 3-D-Chip des Super Famicoms zoomt und rotiert die detaillierte Landschaft um Euch herum. *wi*



In der Ferne lockt die Landebahn



Meine Meinung

Nach "F-Zero" ist's das zweite wohl gelungene 3-D-Spiel für das Super Famicom: Pilotwings bietet beinahe schwereloses Vergnügen und (zumindest bis auf den Schluß) erfreulich pazifistische Unterhaltung. Diese Art von Action-Spielen läßt sich auf dem Super Famicom scheinbar problemlos und ohne Geschwindigkeitsverlust verwirklichen. Die Grafik ist hübsch bis teilweise beeindruckend, die Soundeffekte (Windrauschen u.ä.) sind wohlplaziert. Die abwechslungsreiche Fliegerei in den verschiedenen Vehikeln vermag erfreulich lange an den Monitor zu fesseln: Pilotwings war vor einem Jahr das letzte hochwertige Spiel für Nintendos Hoffnungsträger — was danach kam, konnte man größtenteils vergessen.

POWER TIPS

Eine komplette Liste aller Paßwörter ermöglicht es Euch, auf jedem beliebigen Vehikel probezufliegen:

1	000000
2	985206
3	394391
4	520771
5	108048
6	400718
7	773218
8	165411
9	760357
10	882943

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Nintendo
Distributor: Import
Zirka-Preis: 150 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Super Famicom: 80%

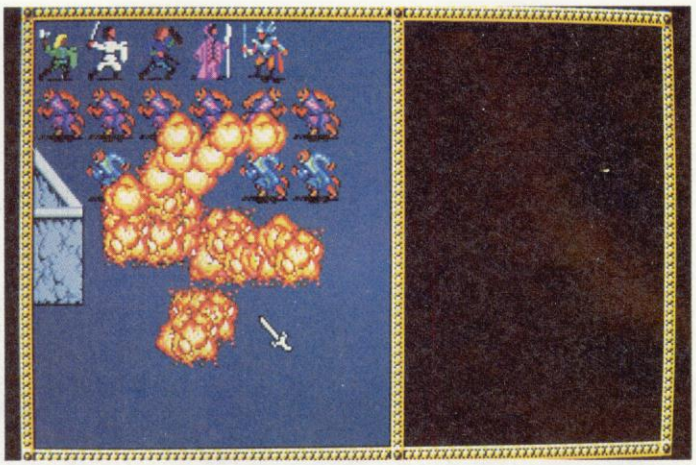
Pools of Darkness

Wieder geht es in die Forgotten Realms: Bei Eurem neuen Ausflug in die AD&D-Rollenspielwelt trefft Ihr auf viele alte Bekannte.



Meine Meinung

Endlich hat SSI wieder ein gehaltvolles Edelrollenspiel geschaffen, mit dem auch erfahrene Abenteurer voll auf Ihre Kosten kommen. Mir persönlich macht "Pools of Darkness" fast noch mehr Spaß, als der legendäre Vorgänger "Pool of Radiance". Wieder werden wir von einer wahren Missionsfülle überschüttet; die Rätsel sind in sich stimmig und logisch aufgebaut. Die atmosphärisch dichte Hintergrundstory trägt viel zum hervorragenden Gesamteindruck bei. Der Schwierigkeitgrad steigt stetig, ohne anfangs die noch unerfahrenen Charaktere zu überfordern. Die schönen VGA-Grafiken und die stimmungsvolle Soundkarten-Musikbegleitung sind das Sahnehäubchen auf dem Programm.



Der taktische Kampfbildschirm: bekannt und bewährt (MS-DOS/VGA)

Die meisten unter Euch werden sich wohl noch an Thyrantraxus erinnern. Der Prototyp aller Rollenspiel-Bösewichter hat uns schon in "Pool of Radiance" und "Curse of the Azure Bonds" das Leben richtig schwer gemacht. Man sollte eigentlich annehmen, daß der Bursche nach zwei ordentlichen Abreibungen genug hat vom Schurken-Handwerk, aber weit gefehlt: Er ist zwischenzeitlich in einer anderen Dimension in die Kur gegangen und macht jetzt wieder, fieser den je, die Forgotten Realms unsicher. Im neuen Abenteuer geht Thyrantraxus auf Nummer sicher und läßt sich von vier Nebenschurken unter die Klauen greifen. Keine Frage, echte Helden sind gefordert.

Eure Party beginnt das Abenteuer im Städtchen Phlan, das wir schon aus anderen SSI-Rollenspielen kennen. Leider hält die vermeintliche Idylle nicht lange an. Phlan versinkt in einer Sintflut, die Sonne verfinstert sich und die Horden von Thyrantraxus gehen auf Jagd nach ehrbaren Menschen. Eure Schutzbefohlenen haben eine wahrhaft titanische Aufgabe vor sich bis alles wieder im rechten Lot ist. Zum Glück starten die Charaktere schon im zwölften Erfahrungslevel: Die Magiekundigen dürfen so auf beeindruckende Zaubersprüche zurückgreifen. Ganze Meteorschwärme sind ebenso im Angebot, wie rotierende Magiemesser und Veitstänze. Städte und Dungeons werden,
SSI-üblich, in 3 D dargestellt. Alle taktischen Kämpfe seht Ihr von schräg oben, weite Wanderungen werden auf einer Übersichtskarte ausgeführt. Für zusätzliche Kurzweil sorgen neue Monsterklassen und geheimnisvolle Dimensionstore. *vw*



Auch in Höllendimensionen wartet das Böse auf uns (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Nicht gleich in die weite Welt vordringen, sondern lieber die nähere Umgebung vom Start näher unter die Lupe nehmen. In einem nahen Krater findet Ihr einen verwunschenen Tempel, in dem Ihr prima die ersten Erfahrungspunkte sammeln könnt. Auch eine Höhle im östlichen Gebirge ist in dieser Hinsicht sehr erfolgversprechend. Auch kleine Aufträge niemals ablehnen. Ihr macht Euch damit viele Freunde, die Ihr später noch gut gebrauchen könnt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSI
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 85%

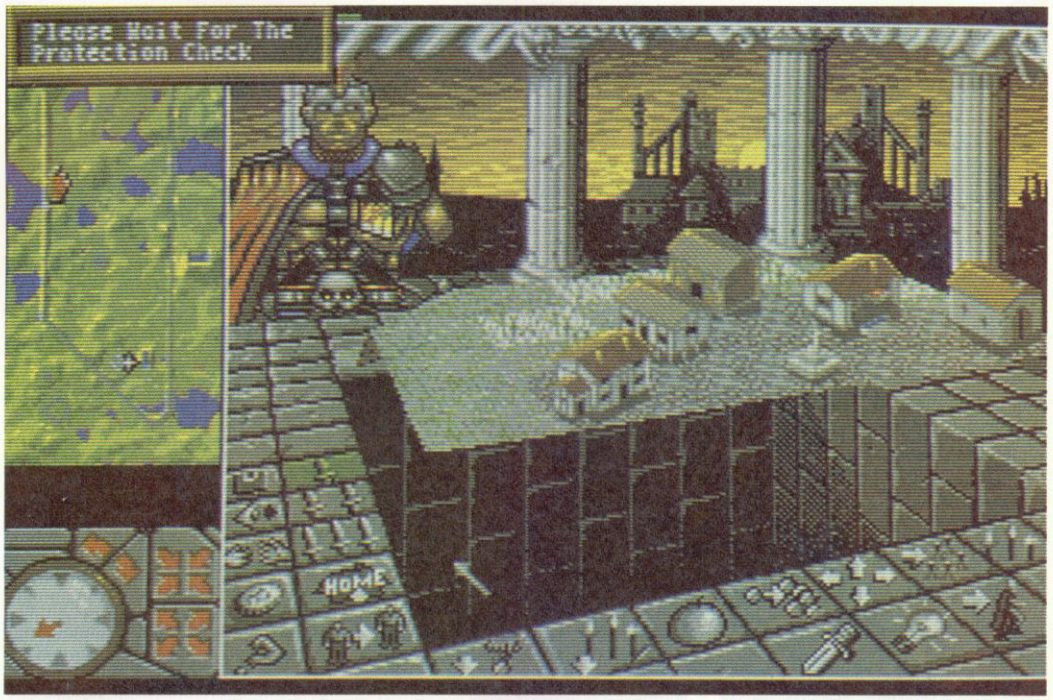
Powermonger

Im Populous-Nachfolger übernehmt Ihr die harten Strategiegeschäfte eines Schlachtenlenkers und Feldherren.

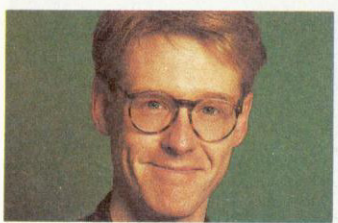
Es sieht aus wie "Populous", ist genauso benutzerfreundlich, kommt vom gleichen Programmierteam — und doch steckt ein ganz anderes Spielprinzip dahinter. "Powermonger" ist, anders als der Vorgänger, ein Strategiespiel reinsten Wassers. Diesmal tretet Ihr nicht als Gott in Erscheinung, sondern schlüpft in die ausgetretenen Stiefel eines Feldherren. Mit einer kleinen Schar von Getreuen dürft Ihr entweder auf einer vom Computer generierten Insel an Land gehen oder im "Conquest"-Mode ein ganzes vorgefertigtes Insel-Archipel erobern.

Immer wenn Eure Leute mehr als die Hälfte der Einwohner stellen, gilt die Insel als erobert, und Ihr dürft das nächste Eiland befrieden. Damit das Eroberungsgeschäft nicht zu leicht von der Hand geht, tummeln sich bis zu drei, vom Computer kommandierte Stämme in der Landschaft, die es zu besiegen gilt.

Links oben seht Ihr eine Übersichtskarte der aktuellen Insel. Im Hauptfenster in der Bildschirmmitte erscheint die jeweilige Nahansicht der Region. Um den Betrachtungsmaßstab zu ändern, wird einfach in die Landschaft rein- und rausgezoomt. Wie bei "Populous" werden die Befehle an Eure Mannen über Icon-Leisten am Bildschirmrand eingegeben. Habt Ihr Euch zum Angriff entschlossen, marschieren Kaptain und Mannschaft in das ausgewählte Dorf und beginnen eine fröhliche Metzelei. Je nach eingestelltem Aggressionsgrad Eures Hauptmanns gibt es mehr oder weniger Überlebende, die sich im Idealfall Eurer Gemeinschaft anschließen. In Friedenszeiten kümmern sich Eure Pixelmännchen wahlweise um Ackerbau und Viehzucht, gehen auf die Jagd oder zum Fischen, werkeln an Erfindungen und graben in Bergwerken nach Bodenschätzen. Je nach Eroberungsgeschick dürft Ihr bis zu sechs Hauptleute in Eure Dienste stellen, deren Armeen dann getrennt wirken können. *vw*

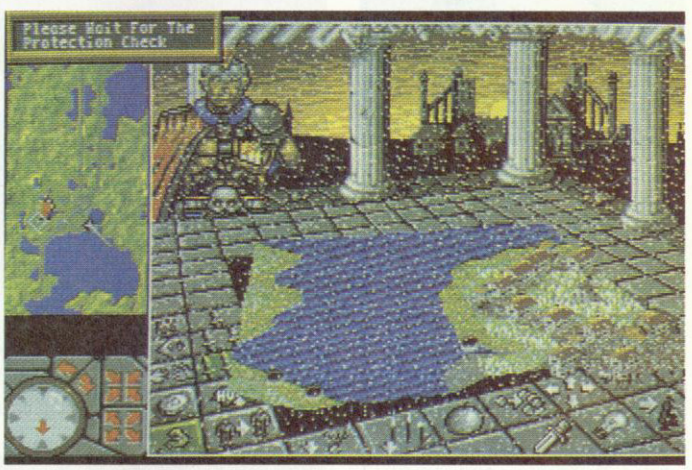


Ein feindliches Dorf in höchster Vergrößerung (Amiga)



Meine Meinung

Keine Frage, eine ähnlich detaillierte und liebevoll animierte Welt hat es zuvor in keinem Computerspiel gegeben. Die Inseln scheinen ein Eigenleben zu führen, und es macht Spaß, den Bewohnern beim Tagewerk zuzusehen. Ihr solltet jetzt aber nicht den Fehler begehen, "Powermonger" für ein leichtes Spiel zu halten. Im Kampf um die Inseln ist ein eiskalter Stratege gefordert, den auch herbe Enttäuschungen nicht aus der Bahn werfen. Besonders in höheren Levels artet das Eroberungsgeschäft in harte Arbeit aus. Das kinderleichte Götterleben aus "Populous" sucht man hier vergebens. Trotzdem kann man Powermonger jedem ernsthaften Spieler, der nicht vor einer längeren Einarbeitungszeit zurückschreckt, empfehlen.



Schnee auf dem Schlachtfeld (Amiga)

POWER TIPS

Anfangs nur kleine Dörfer angreifen. Die überlebende Bevölkerung vollständig rekrutieren. So verhindert Ihr, daß die Gegner schnell zu einer schlagkräftigen Armee kommen. Nicht unüberlegt losschlagen. Lieber abwarten und beobachten, wie sich die anderen Feldherren verhalten. Versucht ein Dorf mit Bergwerk zu erobern und laßt dort mit neutraler Haltung Erfindungen machen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

Amiga:	**82%**
Atari ST:	**82%**

P.P. Hammer

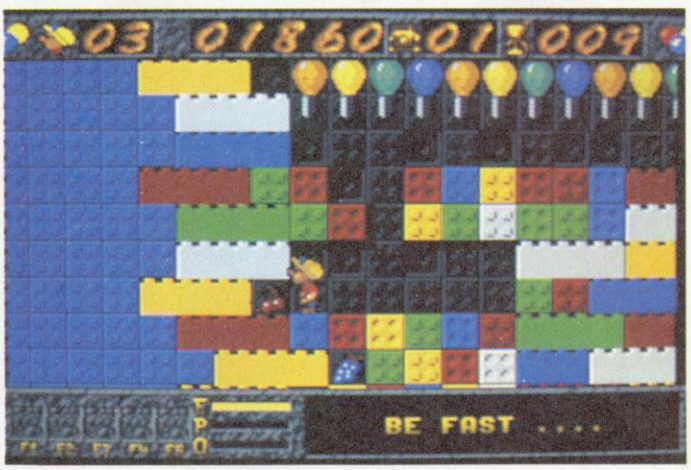
Denkspiel brutal: P.P. Hammer rückt den tüftelhaltigen Levels mit einem Preßlufthammer zu Leibe.

"P.P. Hammer" ist ein Archäologe der besonderen Art. Während Schliemann und Konsorten mit daunenweichen Pinselchen ägyptische Gräber säubern, buddelt unser Held mit einem knallharten Preßlufthammer nach antiken Schätzen.

Durch über 60 Levels, die jeweils verschiedenen Fundstätten nachempfunden sind, steuert Ihr unseren goldgierigen Bauarbeiter auf seinen Exkursionen. Da gibt es ägyptische Pyramiden, eisige Polarhöhlen und finstere Burgen. In jeder Stufe müßt Ihr die Schätze innerhalb eines Zeitlimits aufpicken, sonst beißt P.P. vorzeitig ins Gras. Leider liegen solche wertvollen Gegenstände nicht offen in der Gegend herum, sondern müssen erst per Preßlufthammerschlag an die Oberfläche gebracht werden.

Um nun an die begehrten Kleinodien zu kommen, müssen speziell markierte Steinblöcke mit dem Hammer zerbröselt werden. Nun muß sich P.P. Hammer aber sputen, denn die weggehämmerten Blöcke tauchen nach kurzer Zeit wieder auf und P.P. wird im schlimmsten Fall eingemauert — aus der Traum von Ruhm und Reichtum. Vor allem die richtige Kombinationsgabe ("welchen Block hau ich wann klein?") gehört zu Hammers Aufgaben. Um seine Bauarbeiten besser zu bewältigen, findet P.P. unterwegs Stärkungstränke (geben verbrauchte Lebensenergie zurück), Aufputschmittel (P.P. springt höher), Schlüssel, Hinweise für bestimmte Puzzles und Extraleben. Diese Zusatzleben hat unser Held auch dringend nötig, denn zahlreiche unfreundliche Bewohner machen die Schatzhorte unsicher und wollen Hammer ans Leder. Zusätzlich sorgen tückische Fallen wie z.B. glitschige Steine auf denen Ihr ausrutscht, Teleporte, Falltüren in die P.P. auf nimmerwiedersehen verschwindet, Feuergruben oder Wassergräben dafür, daß P.P. nicht mehr hämmern kann.

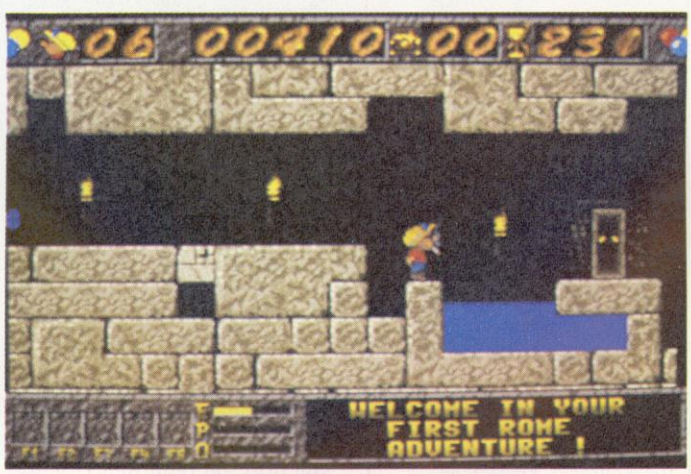
Habt Ihr einen Level hinter Euch, gibt es ein Paßwort, damit Ihr später nicht wieder von vorne beginnen müßt. *mh*



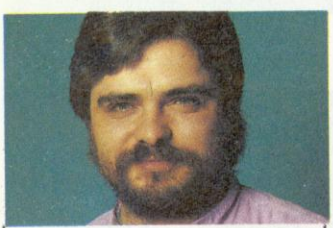
Laß mich dein Hammer sein: PP mit seinem liebsten Spielzeug



Je höher die Spielstufe, desto verzwickter wird die Schatzsuche



Hämmern oder Baden gehen, keine leichte Entscheidung



Meine Meinung

Ganz brandneu ist die Idee zum Tüftelspiel "P.P. Hammer" sicher nicht. Aber der Cocktail aus ein wenig "Solomons Key" und einem kräftigen Schuß "Rick Dangerous 2" hat es in sich. Wer nur kurz mit dem Hammer loszieht um in Indys Fußstapfen zu treten, kommt so schnell nicht wieder von diesem Spiel los. Sind die ersten Schatzkammern noch relativ leicht und einsteigerfreundlich schnell zu knacken, bringen die höheren Spielstufen so manche Gehirnzelle, auch von Tüftelprofis, zum Dampfen. Aber nicht nur intellektuelle Ansprüche werden von P.P. Hammer befriedigt. Dank witziger und bunter Grafik kommen die Augen nicht zu kurz und die Spielerohren werden mit fetzigem Sound verwöhnt.

POWER TIPS

Gebt als Spielernamen "Marcus" an. Und hier jetzt ein paar Paßwörter:

Level 10: GBAGHDIG
Level 20: FEWBEGSA
Level 30: DHJITJHR
Level 40: CRHHJTBE
Level 50: BUFWRWDU
Level 60: RAEHHCTH

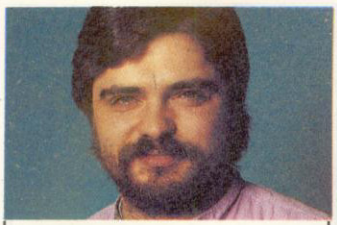
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Demon Ware
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga: 70%

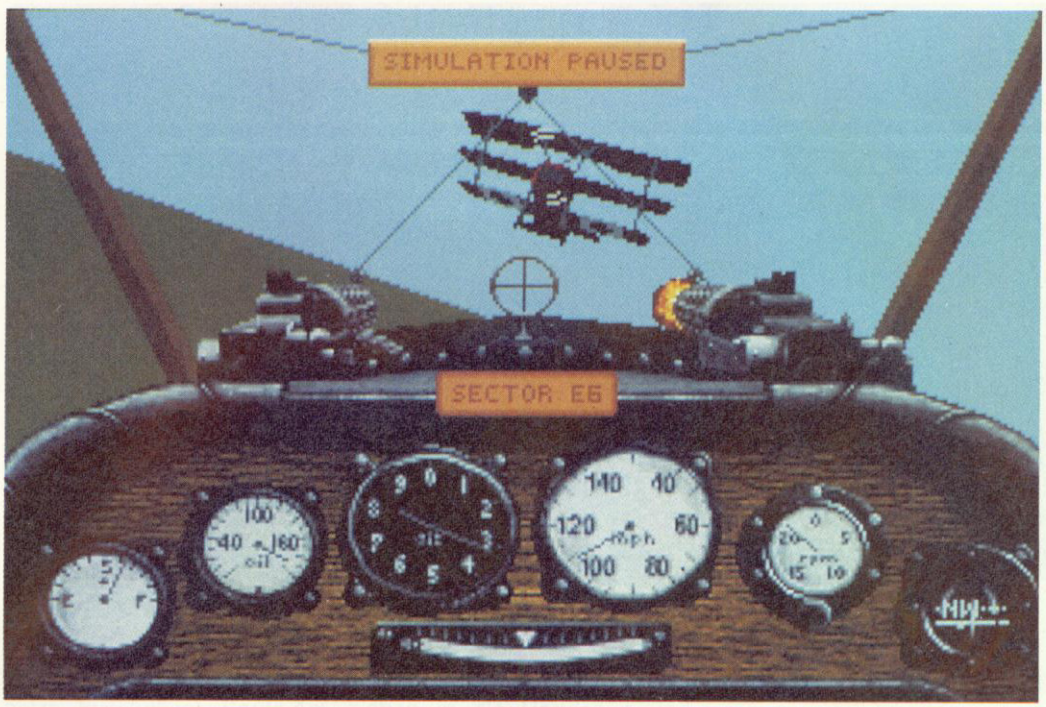
Red Baron

Im digitalen Duell mit dem roten Baron könnt Ihr in dieser heißen Simulation Euer fliegerisches Können unter Beweis stellen.



Meine Meinung

Mit "Red Baron" schiebt Dynamix ein ganz schön schweres Kaliber in die Schlacht. Nicht nur die edle Grafik (kein Wunder, wird doch nur VGA unterstützt), sondern auch die exzellente Missionsauswahl, sowie die tadellose Steuerung, und zahlreiche Flugzeugtypen lassen das Herz eines Fliegerfans deutlich höher schlagen. Der fein abstimmbare Schwierigkeitsgrad bietet Einsteigern schnelle und motivationsfördernde Erfolgserlebnisse und alten Simulationshasen eine echte Herausforderung.



Im Duell mit dem roten Baron (MS-DOS/VGA)

Flugsimulationen, die weder einen heißen Düsenjet, noch einen brummigen Verkehrsflieger zum Thema haben, sind dünn gesät. Ganze drei Spiele beschäftigen sich mit dem Fliegen eines klapprigen Pixel-Doppeldekkers aus den Gründertagen der Fliegerei. Eines davon ist die Simulation "Red Baron". Zur Zeit des ersten Weltkriegs schlüpft Ihr wahlweise in die Rolle eines Piloten der deutschen Luftwaffe oder der britischen Royal Air Force. Ihr könnt wahlweise einen von acht vorgefertigten Aufträgen, eine historische (ebenfalls acht) Mission, ein Duell mit einem von rund zwei Dutzend Fliegerassen oder den kompletten ersten Weltkrieg nachspielen. Die einzelnen Aufträge reichen vom Abfangen einer feindlichen Schwadron bis zur Zeppelinjagd. Beim Komplettszenario werdet Ihr auf einen Flugplatz nach Wunsch versetzt, und bekommt ein Flugzeug zugeteilt. Bewährt Ihr Euch in den per Zufall verteilten Aufträgen, gibt's Beförderungen, Orden und eventuell einen neuen Flieger.

Vor dem Einsatz kann in einem speziellen Menü der Schwierigkeitsgrad Eurem fliegerischen Können angepaßt werden. Je leichter Ihr es Euch macht, desto weniger Punkte gibt es für einen erfolgreichen Einsatz — und nur die Punktzahl entscheidet über eine eventuelle Beförderung.

Seid Ihr in der Luft, wird die Umgebung nebst anderen Flugzeugen und Bodendetails in ausgefüllter 3-D-Grafik gezeigt. Selbstverständlich gibt es bei Red Baron nicht nur den Blick aus dem Cockpit, sondern zahlreiche Alternativ-Blickwinkel (z.B. von außen) und einen "Videorecorder", mit dem Ihr Euch geflogene Missionen später noch mal anschauen könnt. Die Detailfülle der Grafik kann der Rechengeschwindigkeit Eures Computers angepaßt werden. Allerdings ist ein AT mit VGA-Grafikkarte Pflicht, denn Red Baron wird zur Zeit nur in einer VGA-Version und auf 1,2-MByte-Disketten ausgeliefert. *mh*



Richthofens Maschine vor dem Einsatz (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Stellt im Schwierigkeitsmenü die Option "Gun Jammes allowed" ein. Zwar führt das zu Punktabzug, aber während eines heißen Gefechtes eine Ladehemmung am MG zu haben ist nicht das gesündeste was Euch passieren kann.

Ist das Flugzeug arg beschädigt, oder seid Ihr verwundet: landet — sofort! Das Schlimmste was passieren kann ist eine kurzfristige Gefangenschaft oder ein Lazarettaufenthalt (drei Spielmonate Abzug).

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Dynmaix
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

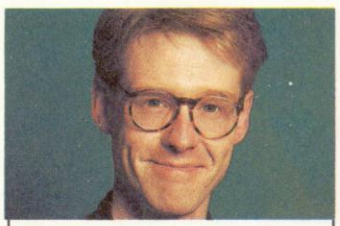
MS-DOS: 85%

The Return of Medusa

Wer die Zauberkönigin besiegen will, muß nicht nur beherzt zuschlagen, sondern auch das Fingerspitzengefühl eines Wirtschaftskapitäns besitzen.



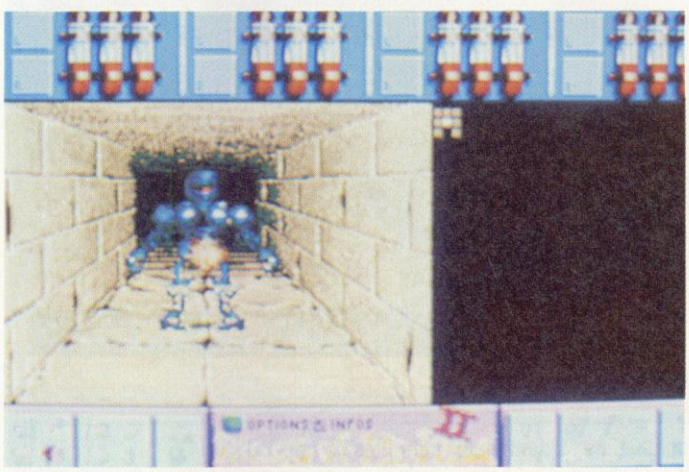
Die Städte haben sich ganz schön verändert: ein Blick in das Morenor der Zukunft (Atari ST)



Meine Meinung

Die Mischung ist außergewöhnlich: ein Strategiespiel mit Rollenspiel- und Handelseinschlägen. Auch im zweiten Teil hat man zu einer ausgewogenen Mischung der Elemente gefunden. Die 3-Dungeons und animierten Seegefechte sind genau die richtige Prise Neuheit, die man von einer Fortsetzung erwarten darf, ohne dabei das Originalkonzept grundlegend zu verändern. Besonders alte Medusa-Veteranen, die schon im ersten Teil überlebt haben, dürften sich gierig auf die Fortsetzung stürzen.

Vor knapp einem Jahr veröffentlichte die Bochumer Firma Starbyte ein Computerspiel, das aufs schönste Rollenspiel-, Handels- und Strategieelemente in sich vereinte. Im zweiten Teil dürfen wir wieder unsere Fähigkeiten als Schlachtenlenker und Wirtschaftskapitän unter Beweis stellen. Unsere Intimfeindin, die Dämonenkönigin Medusa, ist inzwischen in die Zukunft geflohen und treibt dort mit ihren Helfershelfern ihr Unwesen. Mit wenig Geld in der Tasche landet Ihr im Morenor der Zukunft. Wieder wird Euch die Landschaft aus der Vogelperspektive gezeigt. Jede Stadt wird durch eine Grafik repräsentiert, in der Ihr einzelne Gebäude anklicken und betreten könnt. Um das nötige Barkapital für eine schlagkräftige Armee zu beschaffen, könnt Ihr Handel treiben, nach Schätzen suchen oder Rohstoffe abbauen. Habt Ihr als Händler kein Glück, könnt Ihr immer noch in einer Bank um einen Kredit ersuchen oder das Kapital im Casino beim Roulettspiel riskieren.



Ein neues Spielelement sorgt für Aufregung (Atari ST)

Ist der Geldbeutel endlich gefüllt, legt Ihr Euch eine Söldnerarmee zu, mit der Ihr Städte überfallen und Seegefechte führen könnt. Ihr habt dabei die Wahl zwischen zehn unterschiedlichen Rassen mit speziellen Fähigkeiten. Im Gegensatz zum ersten Teil könnt Ihr Euch jetzt auch in 3--Dungeons wagen. Zuvor müssen die Eingänge durch aufwendige Kreuzpeilung ermittelt werden. Vier ausgesuchte Kämpfer erkunden unterirdische Bunkersysteme und U-Bahn-Shächte, sammeln mit der Maus wichtige Gegenstände ein, öffnen Türen und befreien Gefangene, die sich aus Dankbarkeit der Armee anschließen. Pflegeleichtes Automapping erleichtert die Orientierung. Vier Charakterbildschirme informieren über Zustand und Bewaffnung der Crew. *vw*

POWER TIPS

Ihr sitzt im Dungeon fest und findet den Ausgang nicht? Freundlicherweise haben die Programmierer einen kleinen Notausgang eingebaut. Am unteren Bildschirmrand befindet sich ein Menü, das auf Maustastendruck umklappt und die Credits anzeigt. Hier steht der Name "Till Bubeck". Fahrt mit dem Mauszeiger genau auf den Buchstaben "I" im Wort "Till". Jetzt beide Maustasten gleichzeitig und anschließend die "Help"-Taste drücken.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Starbyte
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Strategie

Atari ST: 73%

R

Rodland

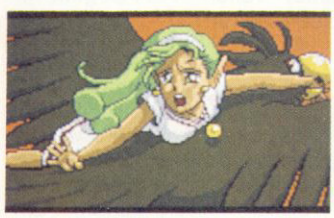
Das Plattformspiel-Highlight des Jahres wandelt auf "Bubble Bobble"-Pfaden: Mit List und Tücke nehmen zwei Elfen Monsterhorden aufs Korn.



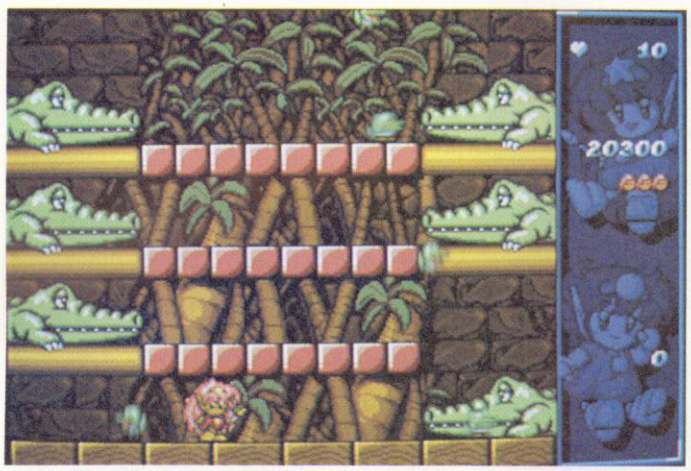
Meine Meinung

Rodland variiert geschickt bekannte Elemente dieses Genres mit Taktik (Leiterbau) und Action (Monsterklopfen). Die Grafik ist vom Intro bis zu den Obergegnern im naiv-netten Stil konsequent durchgestylt.

Rodland ist das beste Plattformspiel auf Computern seit New Zealand Story. Der Zwei-Spieler-Modus treibt die Motivation in besonders lichte Höhen, aber auch alleine spielt man die Knuddelorgie immer wieder gerne.



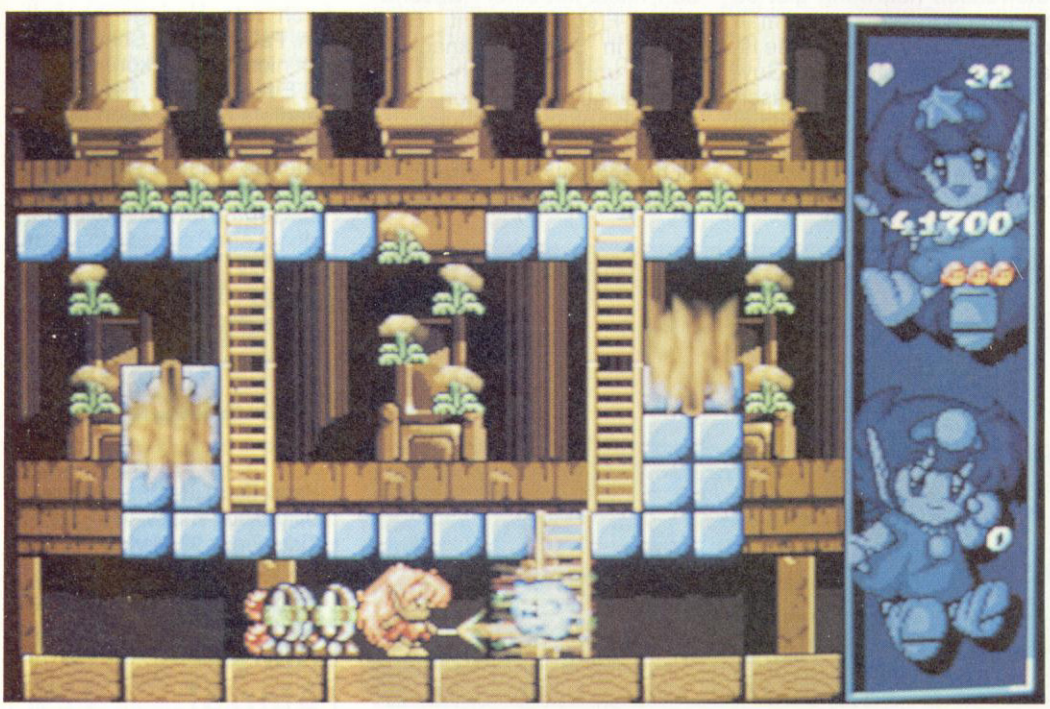
Nett-naive Grafik im Vorspann



Keine Angst vor großen Tieren (Amiga)

Liebhaber zuckersüßer Plattformspiele haben zwei neue Heldinnen: Die Elfenmädels Tim und Rit erreichen einen ähnlichen Herzigkeits-Level wie die Akteure solch kuscheliger Sprite-Ansammlungen wie "Bubble Bobble" oder "New Zealand Story". Doch wenn die Monster noch so nett aussehen, ist hier Gnade völlig unangebracht. Ein Oberdämon hat nämlich die Mami von Tim und Rit entführt. Muttern schmachtet jetzt in der Kerkerzelle eines Turms vor sich hin, doch die schlagkräftigen Schwestern lassen die geknebelte Erziehungsberechtigte schon nicht verkommen. Papa drückt den Töchtern noch je ein Zauberstöckchen in die Händchen und schon kann die Befreiungsaktion losgehen.

Ihr steuert Tim, während ein zweiter Spieler Rit über den Bildschirm bewegen kann. 40 verschiedene Bilder müssen von Monstern gesäubert und diverse Obergegner überstanden werden. In jedem Bild stehen Plattformen und Leitern herum, die erklommen werden können. Durch Joystickbewegung nach oben oder unten und gleichzeitigem Druck auf den Feuerknopf baut Ihr außerdem eine zusätzliche Leiter. Die Bewegungsfreiheit ist so immens und erlaubt verschiedene Spieltaktiken, um die Monster in jedem Level der Reihe nach zu vermöbeln. Ist ein Bösewicht in Reichweite Eures Zauberstocks, müßt Ihr ein paarmal den Feuerknopf drücken, um das Opfer mehrmals gegen den Fußboden zu rammen. Kopfschmerzgeplagt verschwindet das Monster vom Bildschirm und hinterläßt einen Bonus-Gegenstand. Ihr kommt so zu Bomben, die anderen Schurken gezielt an die Nase gekickt werden können, Punktegutschriften, Dynamit-Detonationen oder gar einem Flammenwerfer. *hl*



Im Umgang mit Kidnappern verstehen die Elfenschwestern keinen Spaß (Amiga)

POWER TIPS

— Die Bomben könnt Ihr ein Weilchen liegen lassen; sie verschwinden nicht gleich vom Bildschirm. Deshalb in Ruhe warten, bis ein Gegner die Schußlinie kreuzt und erst dann genüßlich auslösen.

— Die Leiter ist ein wichtiges taktisches Element. Sie dient nicht nur als Fluchtweg, sondern kann Monster anlocken. Leiter bauen, daneben postieren, warten bis ein Gegner raufkrabbelt und dann in Ruhe weichklopfen.

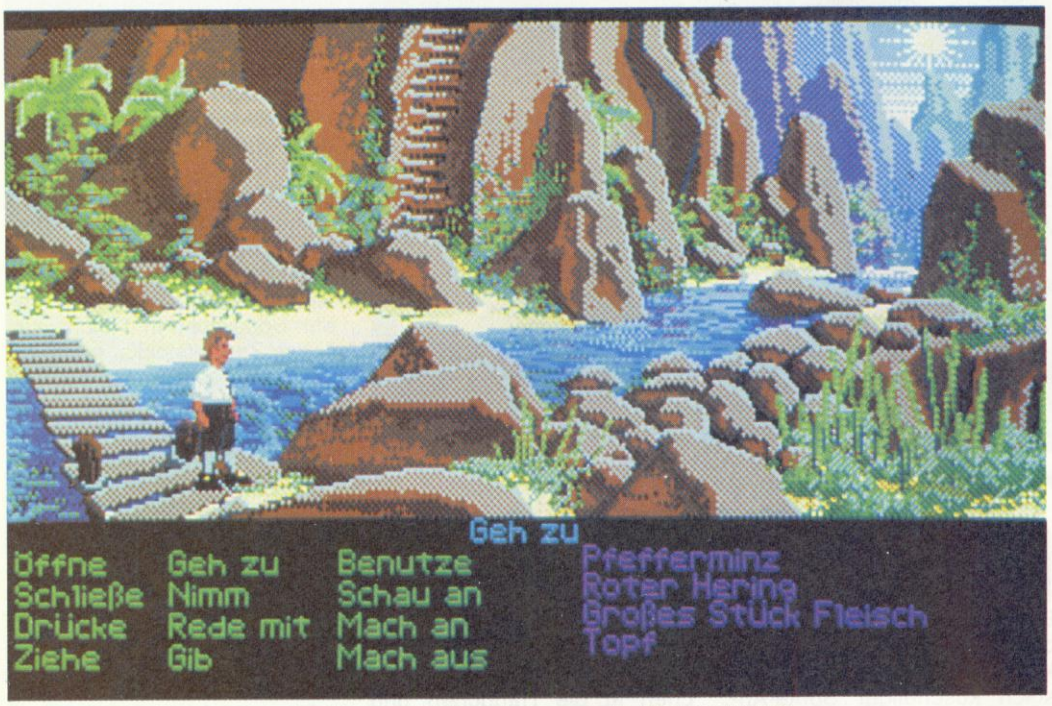
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Storm
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Geschicklichkeit
Außerdem geplant für C 64.

Amiga:	**76%**
Atari ST:	**76%**

The Secret of Monkey Island

Da lacht der Klabautermann: Mit Lucasfilm Games auf den Spuren von Teerjacken, Piraten und Geistern.



So bunt ist das Piratenleben: Wo ist der nächste Schatz versteckt (MS-DOS/VGA)?

Es war einmal ein kleiner Schiffsjunge mit dem ulkigen Namen Guybrush Threepwood, der unbedingt Pirat werden wollte. Wenn man so einen ausgefallenen Berufswunsch hat, dann gibt es nur eine Adresse, bei der man sich bewerben sollte: Melee Island in der Karibik. Bevor Guybrush die Piratenflagge hissen darf, muß er zunächst einmal drei haarige Tests bestehen und seine Freibeuterqualitäten beweisen. Wir gehen auf Schatzsuche, stehlen ein wertvolles Idol und legen uns mit dem Schwertmeister von Melee Island an. Sind diese ersten Hürden genommen, geht das Abenteuer in die entscheidende Phase. Mit einer "Second-Hand"-Fregatte sticht Guybrush in See, löst knackige Rätsel und heftet sich an die durchsichtigen Fersen des Geisterkapitäns Le Chuck.

Die Steuerung unseres Schutzbefohlenen erfolgt in bester Lucasfilm-Tradition durch das Anklicken von Hauptwörtern und Verben. Die so zusammengebastelten Kommandos werden von Guybrush alsdann in die Tat umgesetzt. Unterhaltet Ihr Euch mit den Personen im Spiel, habt Ihr meist die Auswahl zwischen mehreren Antworten, um das Gespräch in die gewünschte Richtung zu bringen. Was wäre ein Piratenabenteuer ohne zünftige Schwertkämpfe. Die Lucasfilm-Helden kämpfen nicht mit scharfer Klinge, sondern werfen sich verbale Beschimpfungen an den Kopf. Wer den größeren Vorrat an Beleidigungen parat hat, gewinnt den Kampf. Die MS-DOS-Version wird in zwei Varianten ausgeliefert. Je nach Hardware-Voraussetzungen könnt Ihr Euch mit einer grafisch abgespeckten CGA/EGA-Version begnügen oder unter vollen VGA-Segeln in See stechen. *vw*



Meine Meinung

Hier gibt's nur eins: unbedingt kaufen. Lucasfilm brennt in diesem fantastischen Spiel ein Feuerwerk an Gags ab. Wir garantieren für ausgedehnte Lachanfälle vor dem Monitor. Glücklicherweise hat man nicht nur auf die zwerchfellerschütternde Handlung gesetzt, auch technisch ist "The Secret of Monkey Island" ein Leckerbissen. Die Geschichte ist in wunderschönen VGA-Bildern verpackt; Reggae- und Calypso-Klänge umschmeicheln das Ohr des Nachwuchspiraten. Da macht das Lösen der durchweg logischen Puzzles noch mal soviel Spaß.

Die Amiga- und Atari-ST-Versionen machen zwar bei der Grafik ein paar Abstriche, am Spiel selber hat sich glücklicherweise nichts geändert.



Die lebende Kanonenkugel: Guybrush verdient sich was dazu

POWER TIPS

Wir wollen natürlich nicht zuviel verraten, aber hier trotzdem ein paar kleine Hinweise.

Brückentrolle lassen sich oft durch rote Heringe besänftigen. Falls Ihr den Schwertmeister nicht finden könnt, solltet Ihr Euch an die Fersen des Händlers heften. Auch der wildeste Pudel wird durch ein präpariertes Fleischstück sanft wie ein Lamm.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Lucasfilm Games
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS:	**92%**
Amiga:	**92%**
Atari ST:	**91%**

Shadow Dancer

Segas Shinobi-Nachfolger gibt's für beinahe jedes Spielsystem: Mit Höllenhund und harter Handkante prügelt Ihr Euch durchs endzeitliche New York.



Meine Meinung

Die "Super Shinobi"-Hochform erreicht der Schattenkämpfer in seinem bereits fünften Abenteuer leider nicht mehr; trotzdem macht das Plattformgeprügel (vor allem auf dem Amiga und dem Mega Drive) noch eine Menge Spaß. Die innovative Idee mit dem Hund ist gut und versieht das Spiel mit einer dezenten taktischen Note. Die Präsentation des Spiels (Intro, Karten und kurze Erläuterung) und der Aufbau der einzelnen Levels ist ebenfalls wohl durchdacht; auch in dieser Beziehung hat jedoch die Mega-Drive-Version eindeutig die Nase vorne. Auf der Konsole ist Shadow Dancer selbst Anfängern zu empfehlen; Amiga-Besitzer sollten probespielen, während C-64-Spieler besser Abstand halten.



Grafisch gelungen: der Mega-Drive-Dancer im Kampf gegen schwarze Ninjas und den finalen Obermotz

Zwischen der Computer- und der Mega-Drive-Version von Shadow Dancer gibt es einen grundlegenden Unterschied: Während für die Amiga-, die ST- und die C-64-Manifestation kurzerhand der Spielhallenautomat umgesetzt wurde, entwickelte Sega für die eigene Konsole vollkommen neue Levels und Bonusrunden.

Spielerisch fällt diese Tatsache jedoch kaum ins Gewicht: Hier wie da prügelt man sich auf der Jagd nach dem Oberbösewicht Neo-Zeed durch plattformgefüllte und in alle Richtungen scrollende Levels, die Lagerhallen, Flughafen und Underground-Passagen der amerikanischen Metropole New York darstellen. Auf dem Mega Drive erklimmt man sogar die Freiheitsstatue, um in schwindelerregender Höhe den passenden Endgegner plattzumachen.

Immer dabei ist ein treuer Albino-Schäferhund. Auf Knopfdruck nimmt dieser Prachtkerl zähnefletschend die Fährte auf; läßt man den Feuerknopf wieder los, hängt das Vieh auch schon dem erstbesten Feind an der Kehle. Mit einem Handkantenschlag (im Nahkampf) oder einem gutgezielten Shurikan (aus sicherer Distanz) hat man einen solchermaßen abgelenkten Feind schnell aus dem Weg geschafft.

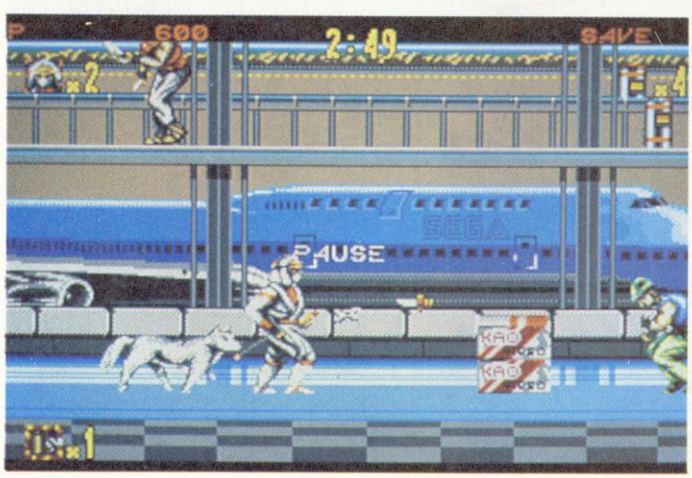
Außerdem darf man in kritischen Situationen auf bewährte Ninja-Magie zurückgreifen: Mittels dieser fernöstlichen Smart-Bomb ist ein überfüllter Monitor schnell leergefegt.

Alle Versionen bestehen aus fünf jeweils dreigeteilte Levels mit dazugehörigem Obermotz und einer Handvoll Bonusrunden. Auf dem Mega Drive gibt's sogar eine Profi-Spielvariante: ohne Wurfgeschosse seid Ihr hier allein auf Eure Handkanten gestellt. *wi*

POWER TIPS

Mega-Drive-Shinobis, aufgepaßt: Um in der Bonusrunde drei Leben zu ergattern, postiert Ihr Euch ballernd am Bildschirmrand. Laßt Ihr hingegen alle Ninjas unbehelligt vorbeiflattern, erhaltet Ihr ebenfalls ein Freileben.

Den Practise Mode zur Levelanwahl erreichen Mega-Drive-Besitzer vom Titelbild aus: Drückt dort alle Feuerknöpfe und gleichzeitig Start.



Auf dem Amiga ist Shadow Dancer dem Automaten nachempfunden

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega/US Gold
Distributor: Sega/United Software
Zirka-Preis: 50 bis 120 Mark
Genre: Action

Mega Drive:	**75%**
Amiga:	**68%**
C 64:	**46%**

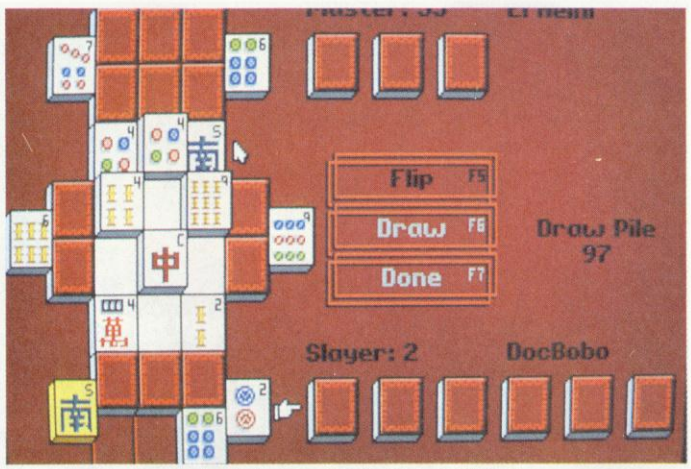
Shanghai II: Dragons Eye

Verräucherte Opiumhöhlen, das Klicken von elfenbeinernen Steinen, der Jubelruf eines Spielers — chinesisches Ambiente in Shanghai.

Vor gut fünf Jahren, noch bevor Tetris die Welt in Atem hielt, ging ein Denkspiel um den Erdball, das Tausende von Computer-Besitzern in seinen Bann schlug. Die Rede ist von "Shanghai", einem der Legende nach 3000 Jahre alten chinesischen Spiel, das mit den "Mah-Jongg"-Steinen gespielt wird. (Bis auf die Steine bestehen übrigens keine Gemeinsamkeiten zwischen Mah Jongg und Shanghai. Mah Jongg ist ein Gesellschaftsspiel ähnlich unserem Kartenspiel Romme).

Während Shanghai gerade auf dem Amiga technisch sehr ausgereift war, sah die PC-Version nach heutigen Standards eher kläglich aus. Doch jetzt gibt es als Ausgleich "Shanghai II: Dragons Eye", eine Fortsetzung zu Shanghai, die aber den Vorgänger praktisch als Untermenge enthält.

Das Spielprinzip von Shanghai ist schnell erklärt: 144 Spielsteine werden zu einem kunstvollen Turm aufgeschichtet, den man auch "Drachen" nennt. Dieser Drache muß nun Stein für Stein abgetragen werden. Steine können nur paarweise unter Beachtung einfacher Regeln weggenommen werden.

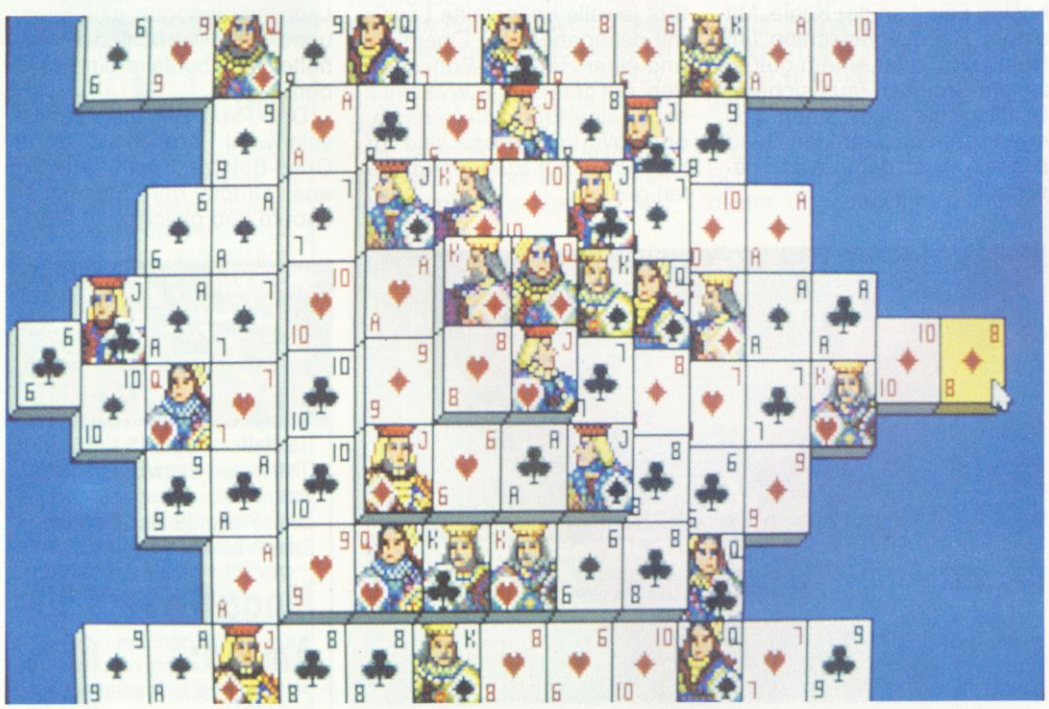


Welches Pärchen nehm ich denn jetzt? (MS-DOS/VGA)

Gab es beim alten Shanghai nur einen einzigen Drachen, darf man beim Nachfolger aus dreizehn verschiedenen auswählen, darunter natürlich der Original-Drache aus dem ersten Teil.

In einem "Construction Set" können Sie auch selber neue Wege ersinnen, die 144 Steine möglichst kunstvoll aufzuschichten. Auch bei den Steinen sind Sie nicht an das Mah-Jongg-Set gebunden. Bunte Alphabete, Tiere, Sportler oder Spielkarten sind nur einige der neuen Steingruppen, aus denen Sie nach Belieben auswählen können.

Darüber hinaus haben die Programmierer ein zweites Spiel spendiert: "Dragon's Eye", "Das Auge des Drachens", spielt man grundsätzlich zu zweit, allerdings kann der Computer die Rolle eines menschlichen Gegners übernehmen. *bs*


Shanghai bleibt Shanghai, auch mit der Nummer 2 (MS-DOS/VGA)



Meine Meinung

Mann, waren das Nächte, als das erste Shanghai für den Amiga erschien. Dieses Spielerlebnis ließ sich selbst mit Tetris nicht wiederholen. Die Neuauflage dieses Klassikers sieht zugegebenermaßen nicht so toll aus wie das Original, und auch der geniale Zwei-Maus-Zwei-Spieler-Modus, mit dem man kalte Winternächte in heißeste Turniere verwandeln konnte, fehlt hier. Trotzdem ist Shanghai immer noch eines der fesselndsten Computer-Spiele überhaupt. Die neue Variante Dragon's Eye hat jedoch lange nicht den Unterhaltungswert des echten Shanghai.

POWER TIPS

Mit folgendem Trick kriegt man den "Dragon's Eye"-Computergegner, wenn man die Rolle des Slayer übernimmt: Warten, bis man ein Paar auf der Hand hat. Einen Stein auf eines der sechs Felder am Rand legen, die gleich zwei Reihen blockieren. Der Computer wird dort jetzt einen Stein ablegen, den Sie sofort wegklicken könnten (sofern er so einen auf der Hand hat). Klicken Sie Ihren Randstein weg, und der, den der Computer so verstekken wollte, liegt offen da.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Activision
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Denk/Logikspiel

MS-DOS: 84%
PC-Engine: 88%

Shining in the Darkness

Sega läutet mit dem Mammutspiel Shining in the Darkness eine neue Modul-Rollenspielära ein.

Schon seit Monaten geisterte das neue Mega-Drive-Rollenspiel "Shining in the Darkness" durch die (vornehmlich japanische) Presse. Sega hat mit den modulhungrigen Europäern ein Einsehen gehabt und veröffentlichte das Spiel rund ein Jahr nach dem Japanstart auch hier in Deutschland.

Die Hintergrundgeschichte von Shining in the Darkness ist so alt wie die Geschichte des Rollenspiels: Ein düsterer Geselle hat die Tochter des Landeskönigs gemopst und hält die holde Maid in einem dunklen Keller gefangen. Eure Aufgabe ist es, die Prinzessin zu retten und den Bösewicht ordentlich zu verhauen. Der Finsterling hat es sich in einem riesigen Labyrinth gemütlich gemacht. Mit einer dreiköpfigen Party marschiert Ihr los, um die Aufgabe zu erfüllen. Neben dem Schloß und dem Labyrinth gibt es in dem Fantasyland noch ein Dorf, um lebenswichtige Einkäufe zu tätigen, abzuspeichern und Tips zu sammeln.

Gesteuert wird die Heldengruppe mittels einem Icon-System. Am unteren Bildrand befinden sich vier kleine Bildchen. Je nach Spielsituation verändern sich diese Icons. Steht Ihr beispielsweise vor einem Geschäft, taucht ein Tür-Icon auf. Aktiviert Ihr dieses, könnt Ihr, nach erfolgter Bestätigung, den gewünschten Laden betreten. Ebenfalls per Icons prügelt Ihr Euch mit den Monstern im Labyrinth, oder löst eine Zauberformel aus.

Die Gänge des Dungeons sind in 3-D zu sehen. Bewegt Ihr Euch vorwärts, wird nicht bildweise umgeblättert, sondern die Dungeonwände werden flüssig gescrollt. *mh*



Meine Meinung

So schön können Rollenspiele für Konsolen sein. Zwar spielt sich in dem 8 MBit fetten "Shining in the Darkness" fast alles in nur einem gigantischen Labyrinth ab, aber von der spielerischen Atmosphäre ist dieses Mustermodul momentan nicht zu schlagen. Dagegen verblassen sogar einige hochkarätige Computerrollenspiele. Allein schon die Grafik und die Musik entschädigen für das etwas altbacken anmutende "Hack-n-Slay"-Spielprinzip.

Wen das meuchellastige und etwas puzzlearme Szenario nicht stört, bekommt ein Spiel geboten, mit dem man Freunde beeindrucken kann, und das für das etwas unglücklichere "Phantasy Star III" entschädigt. Wer nicht genug von Shining in the Darkness kriegen kann, darf sich schon auf den zweiten Teil freuen, der noch dieses Jahr in Japan und Ende nächsten Jahres auch hierzulande erscheinen wird.



Nach einer Nacht im Wirtshaus sieht die Welt gleich wieder rosiger aus

POWER TIPS

Bevor Ihr das Dungeon betreten könnt, müßt Ihr im Dorf einen kleinen Einkaufsbummel machen. Geht danach wieder ins Schloß und Ihr erhaltet den Schlüssel für das Labyrinth.

Zuerst schlagt Ihr Euch alleine durch die Tunnelgänge. Erst wenn Ihr den Schmuck der Prinzessin gefunden habt, schließen sich Euch die zwei restlichen Charaktere an. Der eine befindet sich in der Kneipe des Dorfes, der andere lungert im Tempel herum. Ihr solltet die beiden etwas trainieren.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 170 Mark
Genre: Rollenspiel

Mega Drive: 85%



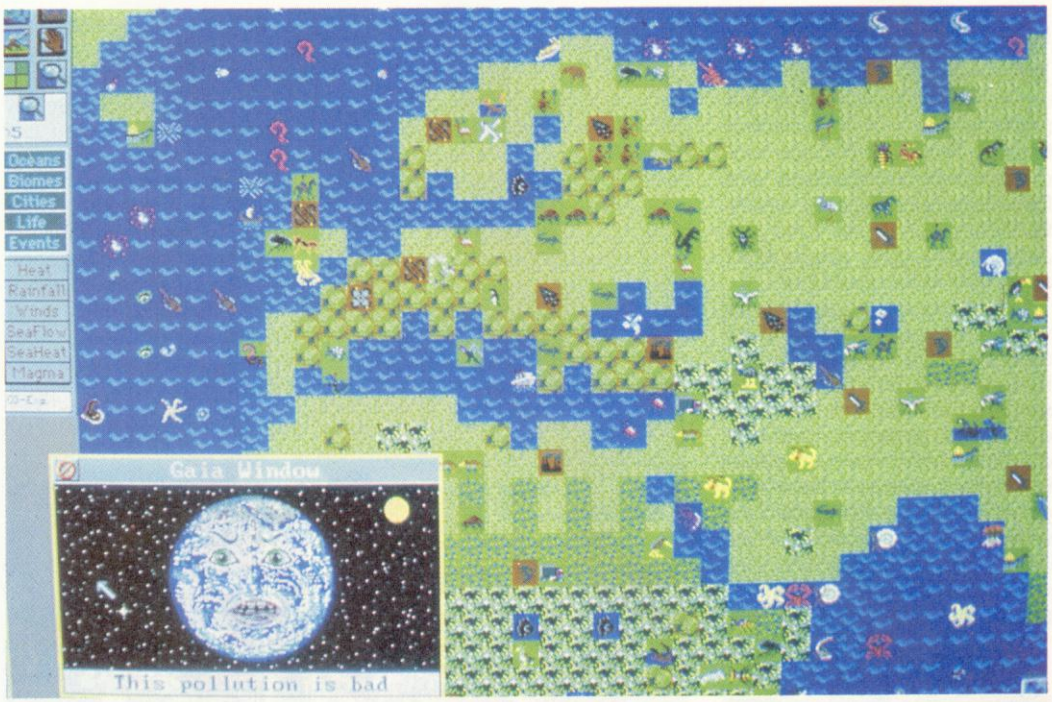
Von ein paar Nebenmonstern lassen wir uns nicht schocken

Sim Earth

Die Welt wurde nicht an einem Tag erschaffen: Sim Earth macht vertraut mit den Sorgen und Nöten eines Planetenbaumeisters.

Das kalifornische Softwarehaus Maxis ist bekannt für ausgefallene Simulationen. Ob als Städteplaner, Hüter eines Ameisenhaufens oder Weltenschöpfer, die Programme sind intelligent, außergewöhnlich und bieten einen nicht zu unterschätzenden Lerneffekt. "Sim Earth" ist die bis jetzt wohl aufwendigste Spielsimulation unserer Umwelt. Eure Aufgabe: die Erschaffung und Pflege Eures Wunschplaneten. Das Programm simuliert vier wichtige Zeitabschnitte im Leben eines Planeten. Im geologischen Abschnitt wird die Oberfläche des Planeten gestaltet. Die heiße Lava kühlt sich ab, erste Kontinente entstehen, die Meere füllen sich mit Wasser. Im evolutionären Abschnitt entstehen die ersten Aminosäuren, Einzeller entwickeln sich, der Kreislauf des Lebens beginnt. Mit dem Zivilisationsabschnitt entwickelt sich intelligentes Leben, breitet sich aus und wird zur beherrschenden Spezies auf dem Planeten. Der technologische Abschnitt schließlich beschäftigt sich mit den Problemen einer modernen Zivilisation. Die Bewohner kämpfen mit der Umweltverschmutzung, Kriege brechen aus, atomare Unfälle und Seuchen dezimieren die Bevölkerung Eures Planeten. Ihr könnt entweder einen eigenen Planeten bauen oder eines von sieben Szenarien bewältigen. Venus und Mars müssen z.B. kolonisiert oder ein Wasserplanet trockengelegt werden.

Über vier Kontroll-Panels könnt Ihr direkt in das physikalische Leben des Planeten eingreifen. Zusätzlich werden von Euch auf einem großen Editierfenster neue Biotope eingerichtet, die Landschaft verändert und globale Katastrophen auslöst. Zahlreiche Diagramme und Grafiken informieren ständig über den jeweiligen Zustand des Planeten. *vw*



Total versaut: Die Erde stöhnt unter der Umweltverschutzung (MS-DOS/EGA).



Meine Meinung

Man sollte "Sim Earth" zum Pflichtprogramm für den Erdkundeunterricht machen: So spielerisch und leicht verständlich sind einem die komplizierten Zusammenhänge der Weltentstehung noch nicht beigebracht worden. Ihr könnt jederzeit selbst entscheiden, wie stark Ihr die Simulation beeinflussen wollt: Es macht durchaus Spaß, das Programm einfach laufen zu lassen und der Schöpfung bei der Arbeit zuzusehen. Andererseits sind die Beeinflussungsmöglichkeiten nahezu unerschöpflich. Wie von Maxis nicht anders zu erwarten, sind alle Bedienungselemente logisch und benutzerfreundlich ausgelegt. Ein, in das Programm integrierte Tutorial hilft über die ersten Anlaufschwierigkeiten hinweg.



Rund und leer: Wir warten auf den Einzug von Intelligenz auf dem Globus (MS-DOS/EGA).

POWER TIPS

Bei Sim Earth kann man keine allgemeine Vorgehensweise empfehlen, da das Programm nicht auf ein endgültiges Ziel ausgerichtet ist. Experimentiert einfach mit den verschiedenen Planetenschaltern und beobachtet, was passiert. Mit der Zeit bekommt man ein Gespür dafür, was für die eigene Schöpfung gut ist. Wer einen Gag der Programmierer sehen will, tippt während des Spiels auf der Tastatur "JOKE" ein.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Maxis
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS:	**87%**
Amiga:	**87%**

Sonic the Hedgehog

Er ist schnell, süß und stachlig: Sonic, der rasende Sega-Igel wurde über Nacht zum neuen Kultmaskottchen des Mega Drives.



Meine Meinung

Sonic hat's: Die Grafik ist fantastisch, der Sound gelungen und der Titelheld selbst herzallerliebst animiert. Technisch gab sich Sega offensichtlich soviel Mühe wie in seeligen "Super Shinobi"-Zeiten. Doch auch spielerisch weis sich der Igel gegen die Jump'n'Run-Konkurrenz durchzusetzen: Viele Gags, erfreuliche Details und versteckte Extras machen aus einigen der Welten wahre Entdeckerparadise. Addiert man zu diesen positiven Eigenschaften die genialen Bonusrunden, das rasante Parallax-Scrolling und die innovative Ringidee kommt zwar kein zweiter Mario, doch aber ein eigenständiger Geschicklichkeitsdebütant mit großen Zukunftschancen zum Vorschein. Kurz: Wer den Sonic nicht ehrt, ist sein Mega Drive kaum Wert.



Sonics Reise beginnt in vertrauter Natur

Den tierischen Star hat Sega bewußt aufgebaut: Um Nintendos Straßenfeger Mario Paroli zu bieten, wurde im Hauptquartier des Konsolengiganten eine ganze Reihe von Heldenanwärtern entworfen und diskutiert. Der charismatische Igel mit der kecken Stachelfrisur machte am Ende das Rennen vor schlappohrigen Hunden und verschlagenen Zeichentrickwölfen. Ein spezielles "Sonic-Team" programmierte das aufsehenerregende Debüt; weitere Abenteuer werden mit Sicherheit nicht lange auf sich warten lassen.

Sieben grafisch vollkommen unterschiedliche Welten warten in Sonic the Hedgehog auf den Titelhelden; jede ist in drei Levels unterteilt, an deren Ende sich der Obermotz Dr. Ivo Robotnik jeweils zum Duell stellt. Muß Sonic zu Beginn seines Abenteuers noch durch konventionelle Wald-und-Wiesen-Umgebung laufen und hüpfen, erwarten ihn später düstere Höhlensysteme und fantastische Pop-Art-Welten. Plattformen und Felsvorsprünge erreicht der Igel mit einem Sprung und aus dem Stand, um jedoch durch Loopings zu kommen oder eine Felswand im Salto zu durchschlagen, benötigt er ein paar Meter Anlauf oder das richtige Extra. Einige verbergen sich hinter dichten Palmwedeln, andere in abgelegten Bonusräumen oder hoch über dem Erdboden. Die Sucherei lohnt sich: Mit Siebenmeilenstiefeln ist ein Level im Nu durchlaufen, Schutzschild oder gar komplette Unverwundbarkeit schützen zudem vor den mannigfaltigen Feinden. Hat Sonic außerdem fleißig goldene Ringe gesammelt, erscheint der Eingang zu einer Bonusaufstellung, in der der Igel um ein Continue turnt. Darüber hinaus opfern sich diese Geschmeide im Falle einer tödlichen Kollision gehen dabei jedoch verloren. *wi*

POWER TIPS

Der Sonic-Cheat zur Levelanwahl funktinoniert auf den diversen Mega-Drive-Versionen in jeweils abgewandelter Form. Drückt im Titelbild den A-Knopf und haltet ihn gedrückt. Jetzt flink folgende Steuerkreuzkombination eingeben: *Links, Rechts, Oben, Unten, Links und Rechts.* Nach dem Klingelzeichen gelangt Ihr über "Start" (haltet den A-Knopf weiterhin gedrückt) ins Stage-Menü. Beim japanischen Modul auf japanischem Mega Drive gebt Ihr mit gedrückter A-Taste *Oben, Unten, Unten, Unten, Links und Rechts* ein.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Mega Drive: 82%



Später gerät Sonic auch in abgedrehte Techno-Labyrinthe und in wundersame Bonuswelten

Space Quest IV

Mit Roger Wilco in den Weiten des Alls: Der vierte Teil der Space-Quest-Serie aus dem Hause Sierra ist ein humoristisches Knallbonbon.

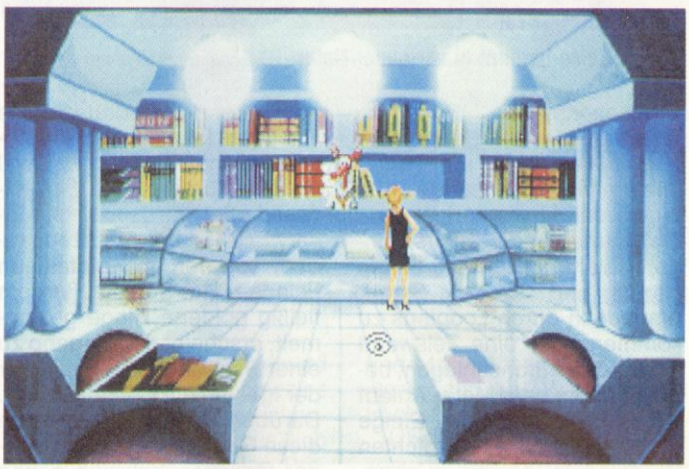


Meine Meinung

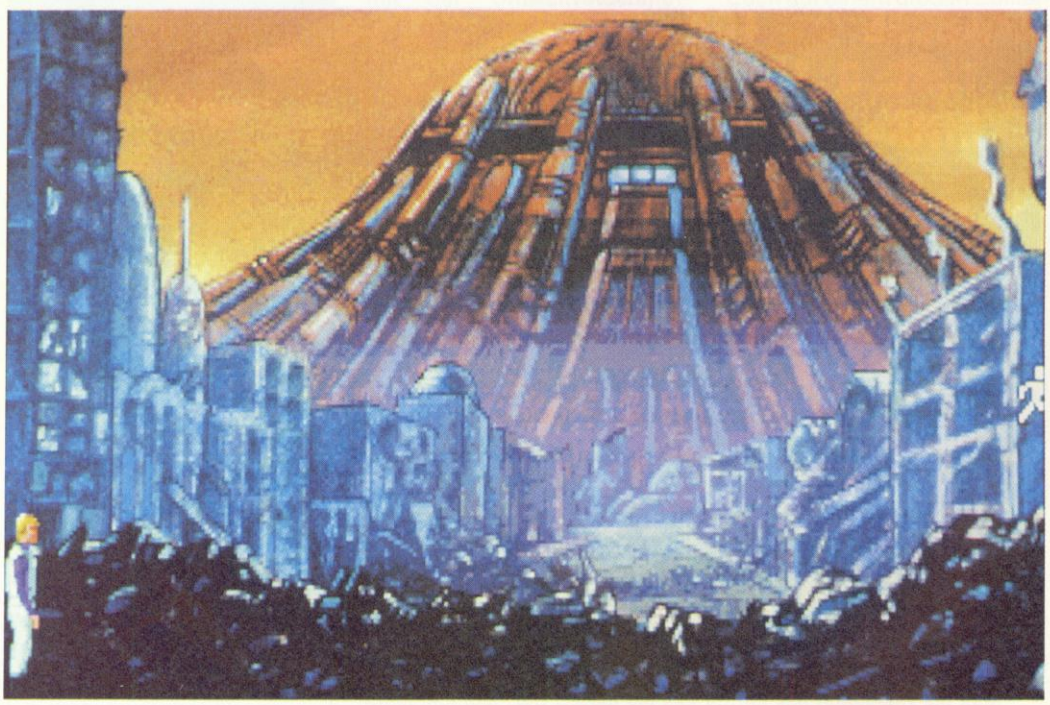
Für Roger-Wilco-Fans fällt mit "Space Quest IV" Weihnachten und Ostern auf einen Tag. Hier wird wirklich alles durch den Kakao gezogen, was der Science-fiction-Gemeinde hoch und heilig ist. Das Spiel hätte einen Extrapreis für den höchsten Witzquotienten pro Bildschirmpixel verdient. Eine nicht zu unterschätzende Kleinigkeit bleibt bei diesem Komikknaller leider auf der Strecke. Das Spiel ist deutlich zu leicht. Wer nur etwas Adventure-Routine mitbringt, schafft die Reise durch das Universum in knapp zwei Tagen Rätselzeit — ein bißchen enttäuschend für ein Hochpreisspiel. Als Ausgleich wird eine Grafik geboten, die so schön noch in keinem Spiel zu sehen war.

Der kosmische Raumpfleger Roger Wilco ist wieder unterwegs. Daß der leicht dümmliche "Meister Propper"-Astronaut inzwischen genauso bekannt ist wie sein Arbeitskollege "Larry Laffer", hätte man sich bei Sierra vor ein paar Jahren sicher auch nicht träumen lassen. Aber Roger ist eben eine echte Identifikationsfigur für den geplagten Computerspieler. Ähnlich wie Larry stolpert er von einer Katastrophe in die nächste, hat nur mäßigen Erfolg bei den Frauen und wird von allen Bösewichtern des Universums gehetzt. Im vierten Teil wird es zunehmend haarsträubend: Die "Fortsetzungspolizei" ist Roger auf den Fersen. Er hat wohl in "Space Quest 12" was Schlimmes angestellt und muß nun schleunigst die Zukunft "bereinigen". Also, ab in die nächste Zeitmaschine und rein in ein total verrücktes Abenteuer. Bevor alle Zeitlöcher gestopft sind, fällt Roger in die Hände von wehrhaften Raumdominas, arbeitet als männliches Mannequin, begegnet seinem Erzfeind Vorhaul und jobt nebenbei im Monolith Burger.

Wie bei Sierra-Abenteuern üblich, steuert Ihr Roger mit Maus oder Tastatur von Bild zu Bild. Ist Roger am Bildschirmrand angekommen, wird einfach die nächste Grafik geladen. Per Maustastendruck erscheint am oberen Bildschirmrand eine Menüleiste mit neun Icons. Hier könnt Ihr Euch aussuchen, was Roger als nächstes unternehmen soll. Er kann laufen, sich die Gegend ansehen, riechen, einen Gegenstand aufnehmen und mit den Personen im Spiel ein Schwätzchen halten. Alle Gespräche laufen automatisch ab, jede Tipparbeit entfällt. Natürlich verfügt Roger über ein umfangreiches "Inventory". *vw*



Ein Software-Shop der Zukunft mit alten Kamellen (MS-DOS/VGA)



Roger im Land der VGA-Grafik. Da macht das Abenteuer doppelt soviel Spaß (MS-DOS/VGA).

POWER TIPS

Keine Bange, Ihr werdet sehr gut ohne eine Lösungshilfe auskommen: "Space Quest gehört nicht gerade zu den schweren Spielen. Hier trotzdem ein paar Anregungen: Kaninchen fängt man mit Lassos. Mit ätzendem Schleim öffnen sich auch stahlharte Türen. Mit Zigarrenqualm verlieren unsichtbare Laserstrahlen ihre Schrecken. Das Kabel links oben bringt den Laptop auf Touren. Der große Showdown: Beam Upload; Disc Upload, Pfeil auf Roger Jr. und dann Beam Download.

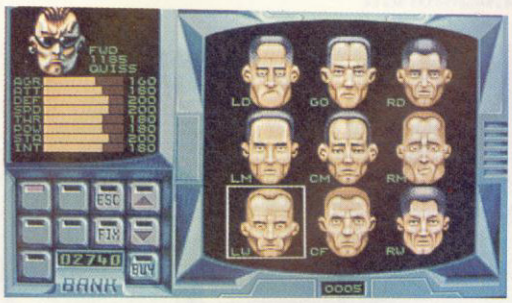
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sierra
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Adventure

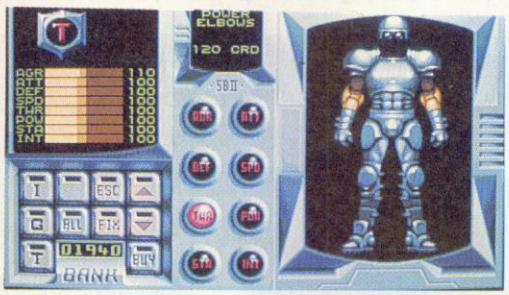
MS-DOS: 76%

Speedball II

Die härteste Sportart der Zukunft wird noch brutaler: Die Bitmap Brothers präsentieren den zweiten Teil ihrer futuristischen Rugby-Simulation.



Die gemeinsten Ballsportler der Welt



Im Trainingscenter könnt Ihr auch Ausrüstung einkaufen

Speedball war eines der Frühwerke der englischen Programmiercrew Bitmap Brothers; nach ihren Riesenerfolgen "Xenon II" und "Cadaver" wandten sie sich vor einem Jahr ein zweites Mal dem ultraharten Ballspiel des 21. Jahrhunderts zu. Unterstützt wurden die fleißigen Brüder bei "Speedball II — Brutal Deluxe" von den Ex-Palace-Leuten Dan Malone (Grafik) und Richard Joseph (Sound), die seitdem zum harten Bitmap-Kern gehören.

Am Grundprinzip (zwei Mannschaften aus je neun Spielern und einem Torwart rennen, prügeln und versuchen den Ball im feindlichen Tor zu plazieren) hat sich nicht geändert; dafür wurden das Spielfeld, die Extras und das Drumherum gehörig aufgepeppt. Punkte gibt's nun nicht nur für den Torwurf, sondern auch fürs Treffen bestimmter Markierungen an den Banden ("Stars"), einer Loopingrampe oder eines Bumpers. Außerdem wird einem auch das Umrempeln eines Gegners gutgeschrieben — sofern dieser nicht mehr aufsteht.

Die Zahl der herumliegenden Bonusgegenstände hat sich ebenfalls erhöht: Nun gibt's von Rüstungsteilen, über Torsperren, Joystickverdreher, sowie schwächende und stärkende Drogen, bis hin zum kollektiven Team-Umrempler alles zu finden, was sich der Spieler wünschen kann.

Die angesprochenen Rüstungen kann man sich aber auch zwischen den Spielen kaufen. Außerdem dürft Ihr dann Spieler (Faustregel: Je mehr Geld Ihr einspielt, desto brutalere Spieler dürft Ihr kaufen) auswechseln, aufkaufen oder ins Trainingscamp schicken. Spielt man in der Liga oder um den Pokal, gibt's dank dieser Managersektion gehörig Tiefe und Komplexität. Auf Wunsch dürft Ihr natürlich auch ein einzelnes Match spielen oder gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. *wi*

POWER TIPS

Besitzt Ihr einen hohen Speed-Wert, müßt Ihr beim Anstoß nur in den Ball hineinspringen um ihn auch zu gewinnen.

Danach solltet Ihr als erstes zweimal auf den Multiplikator schießen, damit sich jedes spätere Tor auch lohnt. Benutzt Ihr den Multiplikator nur einmal, bekommt Ihr nur 50% der errungenen Punkte nocheinmal 'draufgeschlagen. Den Feind solltet Ihr jedoch ab da nicht mehr an den Multiplikator heranlassen.

POWER PLAY STECKBRIEF

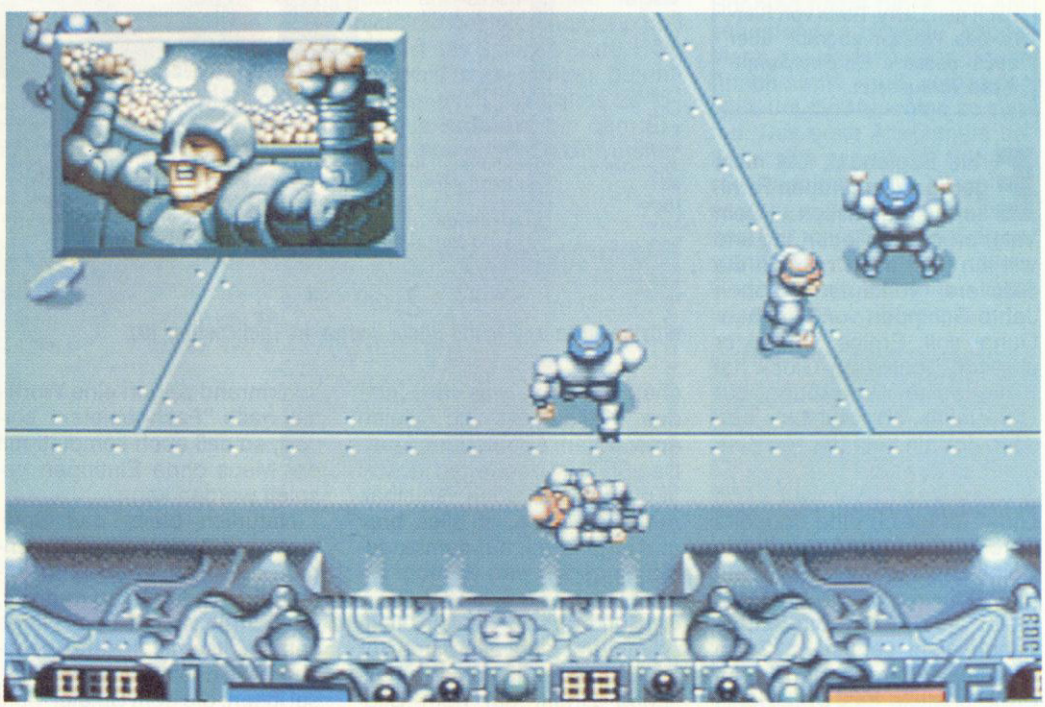
Hersteller: Image Works
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Sportspiel

Amiga:	**74%**
Atari ST:	**73%**



Meine Meinung

die Präsentation schlägt alle Konkurrenzprodukte locker aus dem Feld: Neben der durchgestylten Grafik, der atmosphärischen Titelmusik und den witzigen Digi-Effekten zauberten die Grafiker auch ein paar der miesesten Totschlägervisagen seit der letzten Skinhead-Jahresversammlung auf den Monitor. Das Match selbst ist schnell und unkompliziert; da's die meisten Extras, Effekte und Zwischenbilder im ersten Teil nicht gab, lohnt sich der Kauf auch für den Speedball-Kenner.



Da lacht der Rowdy und der Fan: Dem Gegner wurde eins ausgewischt.

Spellcasting 101 Sorcerers Get All The Girls

Zaubern lernen leichtgemacht — auf der Sorcerer-University gibt's Sprüche, Mädchen und Gefahren.

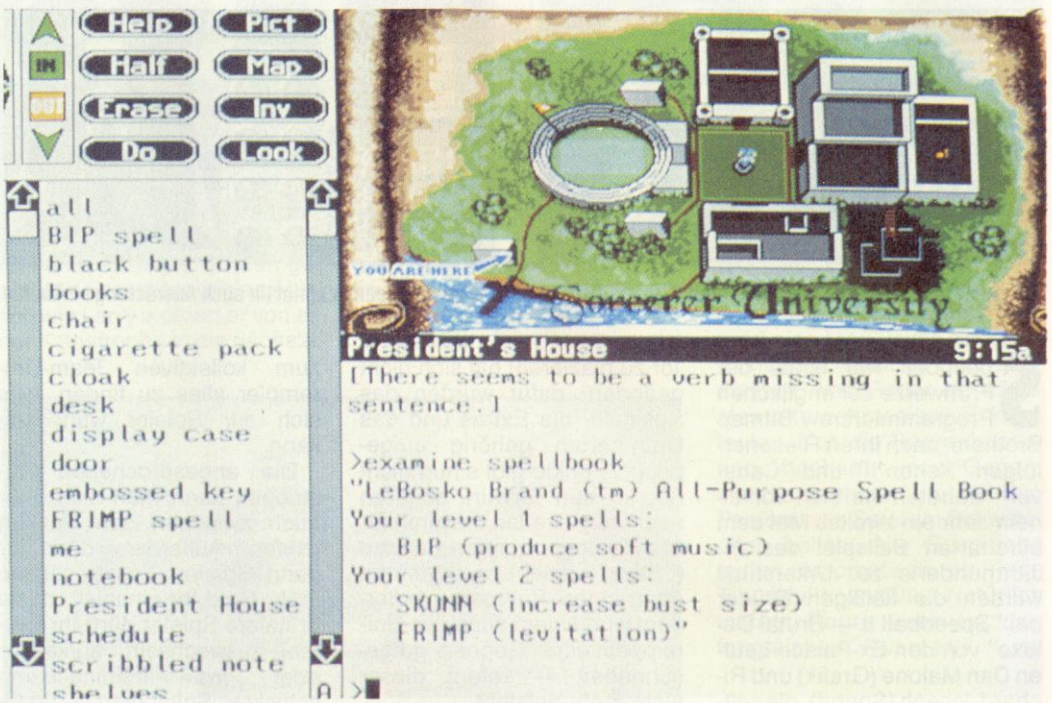


Meine Meinung

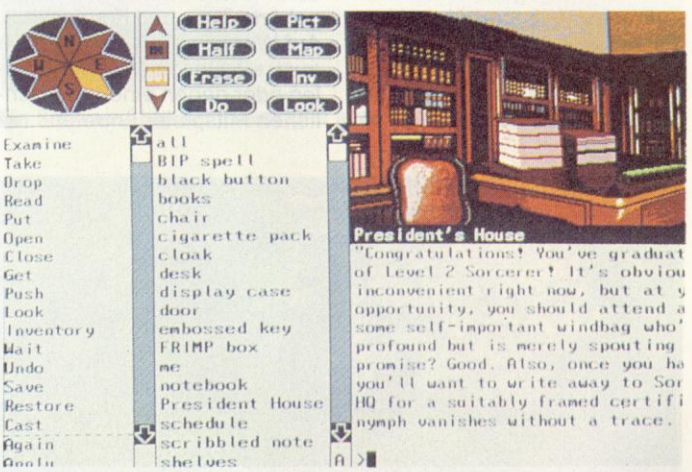
Bravo! Legend Entertainment zeigt, wie man ein Text-Adventure mit Bedienungskomfort aufwerten kann, ohne daß man einen 386er braucht (ein Negativbeispiel dafür wäre "Wonderland). Auch auf langsamen PCs ist der Spielkomfort hoch. Die Grafiken sind zwar klein, für EGA aber unverschämt gut. Auch an schmissige Musik und digitalisierte Soundeffekte hat man gedacht.

Zum Spiel selber kann man nur sagen: Es macht Spaß. Die Puzzles sind prima, die Witze fantastisch. Insgesamt ist das Spiel nicht allzu schwer, vorausgesetzt, man versteht die englischen Texte. Lediglich die 80 vertrackten Wortspiele auf der "Island of Lost Soles" wird der deutsche Spieler nur durch Raten lösen können.

Insgesamt gesehen ein toller Adventure-Spaß, der spielerisch den Larry-Titeln von Sierra das Wasser abgräbt, aber auch bessere Englischkenntnisse voraussetzt.



Text-Adventures machen sich im Legend-Gewand besonders schmuck (MS-DOS/EGA)



Witzige Texte und bunte Bilder warten in Spellcasting 101

Ernie Eaglebeak lebt nicht gerade in optimalen Familien-Verhältnissen. Sein Vater prügelt ihn jeden Tag und will ihn jetzt auch noch in die Sklaverei verkaufen: Sieben Jahre Schippen von Drachen-Dung soll Ernies Charakter stärken. Doch zum Glück hat Ernie seine Bewerbung zur Universität abgeschickt und kann dorthin flüchten, um Zauberei zu lernen.

"Sorcerers Get All The Girls" ist gleich eine doppelte Parodie: Zum einen nimmt das Spiel das Fantasy-Genre auf die Schippe, zum anderen bleibt auch das Studenten-Leben nicht verschont. Denn wie viele andere Studenten hat Ernie anstelle des Unterrichts eher Alkohol, Parties und Mädchen im Sinn, was im Laufe des Adventures zu vielen amourösen Abenteuern führt. Das Spiel ist deswegen in zwei "Frivolitäts"-Graden spielbar. Auf dem einen ist alles brav und jugendfrei, auf dem anderen hingegen wird es recht explizit.

"Sorcerers..." ist ein Text-Adventure, das allerdings für alle Situationen auch eine passende Grafik auf dem Bildschirm zeigt. Menüs am Bildschirmrand zeigen eine Wortliste, nach "Fachgebieten" sortiert, so daß auch komplett mit der Maus ohne Eintippen gespielt werden kann.

Natürlich bleibt das Spiel nicht auf der Universität hängen. Da ein böser Schurke auftaucht und das Land bedroht, muß Ernie schon bald einige sehr seltsame Inseln besuchen und noch seltsamere Rätsel lösen, die dem Spieler viele Lacher bescheren. *bs*

POWER TIPS

Wer jahrelang Adventures spielt, läßt natürlich die Finger von der Maus — und stellt sich damit selbst eine Falle. Auf der "Island of Lost Soles" kann man sich nämlich einfach "Cast" "Kabbul" "On" anklicken und die Namensliste durchsuchen. Auch in anderen Situationen kann es helfen, die Menüs im Auge zu behalten, um auf einen Blick zu sehen, welche Gegenstände in den Räumen liegen. Auch die Verbliste gibt Denkanstöße.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Legend Entertainment
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Adventure

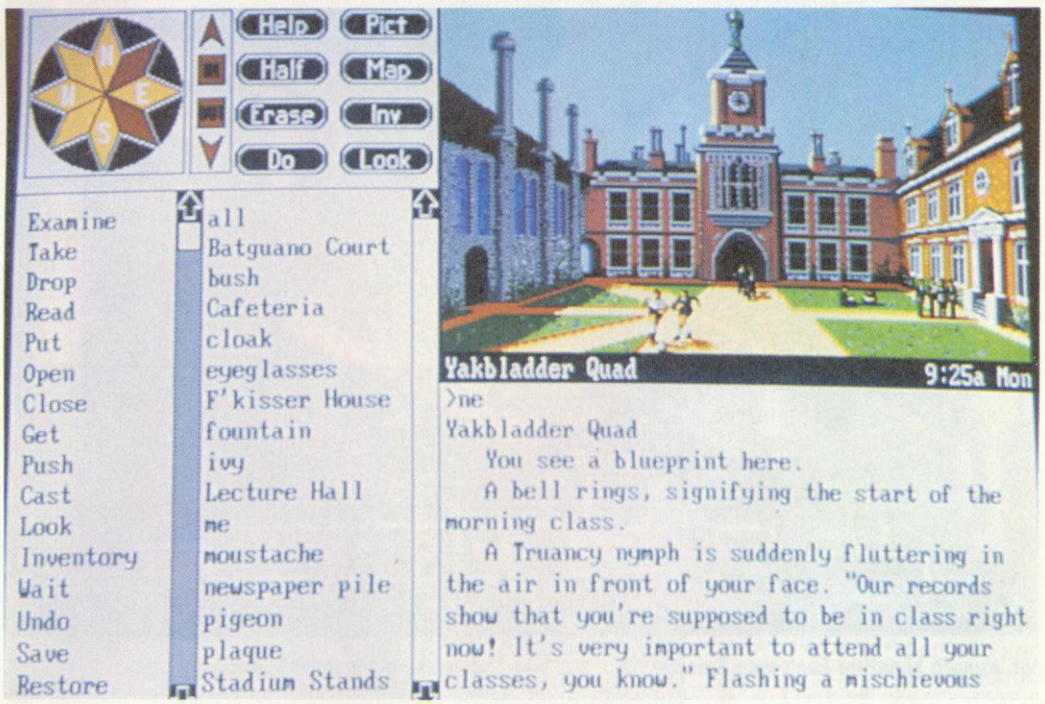
MS-DOS: 79%

Spellcasting 201 - The Sorcerers Appliance

Neue Studentenstreiche und noch mehr Puzzles erwarten Ernie in der Fortsetzung des Adventure-Hits.

Ernie Eaglebeak geht in sein zweites Studienjahr und muß sich einer Studentenvereinigung anschließen. Er hat sich für Hu Delta Phart entschieden und soll diese Woche jeden Tag eine andere Aufnahmeprüfung bestehen. Die Prüfungen bestehen grundsätzlich aus Streichen, die man mit den Mitstudenten und Professoren spielen soll, sei es, daß man einer Statue einen Schnurrbart anklebt oder einer rivalisierenden Verbindung das Maskottchen klaut. Leider will Erik Moltenrock unter allen Umständen verhindern, daß Ernie aufgenommen wird, und sabotiert alle Versuche, die Prüfungen zu erfüllen.

Als zweite Aufgabe soll Ernie auch noch das Geheimnis der "Sorcerers Appliance" lösen.



Aufgabe Nummer zwei: Klau das Maskottchen hier (MS-DOS/VGA).



Meine Meinung

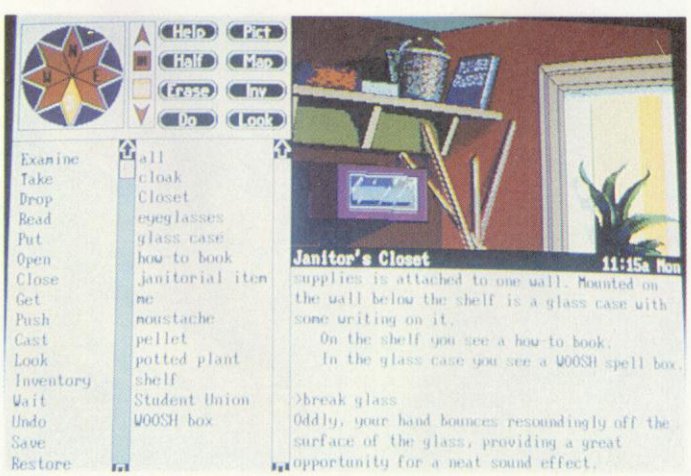
Das Spiel ist etwas komplexer und teilweise noch komischer als sein Vorgänger; allerdings hat man sich zum Thema "Erotik" nicht mehr viel einfallen lassen. Von Tag zu Tag steigert sich der Schwierigkeitsgrad der Puzzles, die allesamt vertrackt, aber mit Logik und ohne Raterei zu lösen sind. Eine gute Portion Allgemeinwissen ist auch notwendig, will man siegreich durch alle fünf Prüfungen gehen.

"Wie gehabt" muß man zu Grafik und Sound sagen. Gut gezeichnet, sauber programmiert, für ein Text-Adventure einfach vorbildlich. Die angekündigte VGA-Unterstützung ist auf den ersten Blick nicht zu sehen: Tatsächlich haben die Bilder weiterhin 16 Farben, diese aber besser aus dem Spektrum der VGA-Palette aussuchen. Von der monochromen CGA-Version sollte man die Finger lassen.

Diese Maschine hat leider keine Bedienungsanleitung. Ernie soll herauskriegen, was sie kann und wie man sie bedient. Wenn ihm das gelingt, kann er die Sabotageversuche vereiteln.

Diesmal spielt sich das Geschehen größtenteils in der Universität ab, die erheblich erweitert wurde und nun wesentlich mehr Gebäude hat. Alle bekannten Räume sind noch da, viele im ersten Teil "unwichtige" haben jetzt eine Bedeutung bekommen.

Das Spiel ist in mehrere Stufen, sprich Tage, aufgeteilt. Hat man am Ende eines Tages nicht die gestellte Aufgabe gelöst, ist das Spiel zu Ende. Hält man bis zum Freitag durch, gibt es auch ein drittes zu lösendes Problem, bei dem Ernie (mal wieder) die Universität retten soll. *bs*



Auch diesmal gibt es leichtgeschürzte Damen zu bewundern

POWER TIPS

Des Rätsels Lösung ist oft die Appliance. In einer Besprechung Sonntag nacht gibt's den entscheidenden Hinweis. Mindestens eines der sechs neuen Attachments muß vorhanden sein, um die Maschine zu starten. Das erste Attachment befindet sich ganz in der Nähe Ihrer Studentenbude. Wenn Sie es angeschlossen haben, können Sie verschiedene Gegenstände erzeugen. Einer dieser Gegenstände hilft Ihnen beim unzerstörbaren Glaskasten.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Legend Entertainment
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 82%

Spindizzy Worlds

Der legendäre Kreisel ruft zu neuen Taten auf: Mit geschicktem Händchen steuert Ihr ihn auf gut 20 Planeten durch dick und dünn.



Auf Wunsch könnt Ihr Euch jede Spielsituation aus vier Blickwinkeln anschauen (Amiga)

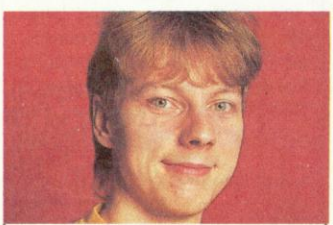
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Activision
Distributor: Rushware
Preis: 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga:	86%
Atari ST:	86%



Die Auswertung (ST)



Meine Meinung

Traumhaft! Das Spiel ist nicht nur komplexer, hübscher und abwechslungsreicher als das Original, es wurde auch besser durchdacht. Von der Steuerung bis zum Aufbau der einzelnen Levels wurde kein Detail übersehen. Zunächst führen Euch einfache Planeten in das Spiel und seine Elemente ein, später erwarten Euch um so knackigere Abschnitte. Dabei macht sich die Mischung aus reinen Geschicklichkeitslevels und innovativen Puzzle-Einlagen besonders gut. Kein Planet gleicht dem anderen. Deshalb kann von Langeweile absolut keine Rede sein. Spindizzy Worlds ist ein Paradebeispiel für ein brillant ausgedachtes, eigenständiges und vollständig durchdesignetes Computerspiel.

Zu den Zeiten, als englische Programmierer noch auf Spectrum- und Amstrad-Computer tippten, hatte "Spindizzy" die Spieler fest im Griff. Mehrere Jahre später schickt sich die Fortsetzung an, eine neue Computergeneration zu erobern. "Spindizzy Worlds" baut auf dem Spielprinzip des Oldies auf, bietet aber ein paar neue Ideen und Finessen.

Grundsätzlich geht es darum, einen Kreisel per Joystick durch eine dreidimensionale Landschaft (Sicht von schräg oben) voller Rampen, Abgründen und anderen Hindernissen zu steuern. Das Szenario scrollt dabei behende in alle Richtungen (Ausnahme: Beim Atari ST wird horizontal geflippt). Geht's bergab, beschleunigt der Kreisel, kämpft er sich einen Berg hinauf, verliert er logischerweise an Fahrt. Per Knopfdruck schaltet sich ein Trubo ein; die Space-Taste stoppt das Drehwunder abrupt. Es ist außerdem wichtig, daß Ihr ständig den Energievorrat im Auge habt. Sollte er auf Null sinken (das passiert, wenn Ihr zu oft in den Abgrund fallt), ist das Spiel vorbei.

Am Start dürft Ihr Euch eines von zwei unterschiedlich großen und schweren Planetensystemen aussuchen. Je nach Planet erwarten Euch nicht nur eine andere Landschaft, sondern auch verschiedene Aufgaben. Mal kommt es nur auf Geschick an, wenn Ihr einen Slalom-Parcours in kurzer Zeit bewältigen müßt. Andere Planetoiden warten mit Levels auf, in denen das Köpfchen über Sieg oder Niederlage mitentscheidet. Puzzles gehören zum Alltag. *mg*



Im "Waterworks"-Level gibt's sinnigerweise viel Wasser (Amiga)

POWER TIPS

Gewöhnt Euch daran, die Space-Taste häufig einzusetzen. Auch wenn die Steuerung anfangs Probleme macht (Tastatur und Joystick), so rettet Euch diese Prozedur etliche Leben. Denkt daran: Nur mit der Space-Taste könnt Ihr den Kreisel absolut pixelgenau positionieren. *mg*

Spirit of Adventure

Auf der Suche nach dem Geheimnis der Runensteine: Erfahrene Rollenspiel-Recken schlagen sich in klassischer Manier durchs Leben.

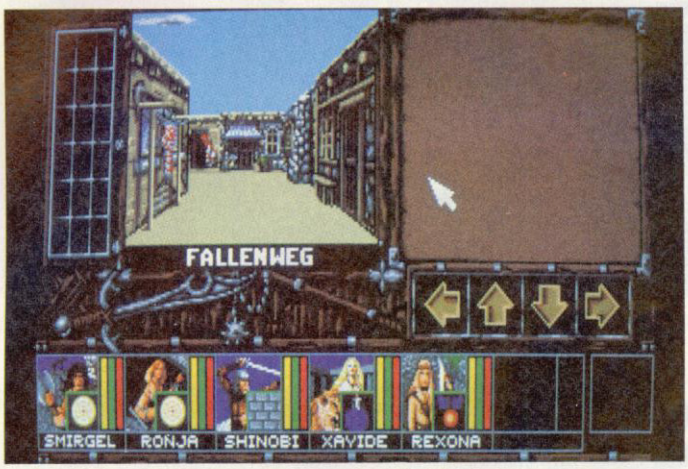


Meine Meinung

Mit "Spirit of Adventure" fühlt man sich unversehens, aber angenehm, in die Gründerzeit der Computer-Rollenspiele versetzt. Hier stand deutlich der Urahn aller Fantasyspiele "The Bard's Tale" Pate. Besonders erfreulich sind die 3-D-Grafiken ausgefallen: die detaillierten Städte sind ein Augenschmaus. Warum man dem leidgeprüften Abenteurer aber kein Automapping gegönnt hat, wissen vermutlich nur die Götter von Lamarge. Da wir gerade schon beim Mäkeln sind: Der Schwierigkeitsgrad ist, besonders anfangs, arg hoch ausgefallen. So manche Greenhorn-Party wird dadurch Motivations tötend das Zeitliche segnen; alte Recken werden dagegen flott unterhalten.

Auf der Fantasy-Welt Lamarge ging es auch schon mal ruhiger zu. Wo einst Monster und Mensch friedlich lebten, herrscht heute die blanke Anarchie. Die Gesellschaft zerfällt, die geheimnissvolle Bruderschaft der Träumer unterjocht das Volk mit einer gefährlichen Droge. In den einstmals friedlichen Auen und Feldern treiben aggressive Monster ihr Unwesen. Man sieht, die idealen Voraussetzungen für ein zünftiges Rollenspielchen. Das laßt Ihr Euch natürlich nicht zweimal sagen. Schnell werden sechs kampferprobte Recken angeworben und auf geht's ins Abenteuer. Vier unterschiedliche Rassen bewerben sich um die Aufnahme in Eure Party. Teilweise verfügen die Helden über natürliche Psi-Kräfte, die sich später noch als wahrer Segen erweisen werden. Nachdem für jeden der Gruppe fünf individuelle Charakterwerte festgelegt sind, startet das Abenteuer in den Mauern des Städtchens "Mooncity". In Städten und Dungeons wird Euch eine 3D-Sicht der Dinge geboten. Längere Reisen verfolgt Ihr auf einer Übersichtskarte aus der Vogelperspektive.

Alle Kämpfe werden in Runden, à la "Bard's Tale" ausgetragen. Für jeden Kämpfer wird vorher eine individuelle Taktik festgelegt. Das Ergebnis des Kampfes wird schriftlich auf einem kleinen Bildschirmausschnitt mitgeteilt. Zauberer arbeiten in "Spirit of Adventure" mit magischen Runensteinen. Durch die Kombination dieser Klunker braut Ihr Euch verschiedene Zaubersprüche zusammen. *vw*



Der Fallenweg heißt nicht umsonst so. Hier wird Euch schnell das Geld ausgehen (Amiga).

POWER TIPS

Hier ein kleiner Stadtführer für Mooncity: In der Allee der Fügung findet man einen Laden für Tränke und Schilde. Günstige Waffen gibt's am Flußweg. Wem es nach einer besseren Rüstung verlangt, sollte an der Kreuzung Schleudertor und Götterweg nach rechts abbiegen. Mit Lebensmitteln deckt sich der Abenteurer an der Ecke Weststraße und Marmorweg ein. Yakka Deepshaved residiert zwischen dem Englischen Garten und der Allee der Fügung. Kneipen findet Ihr an der Lynchstraße, an der Trasse und am Englischen Garten.



Olly als Ritter: So etwas kann einem nur im Rollenspiel passieren (Amiga)

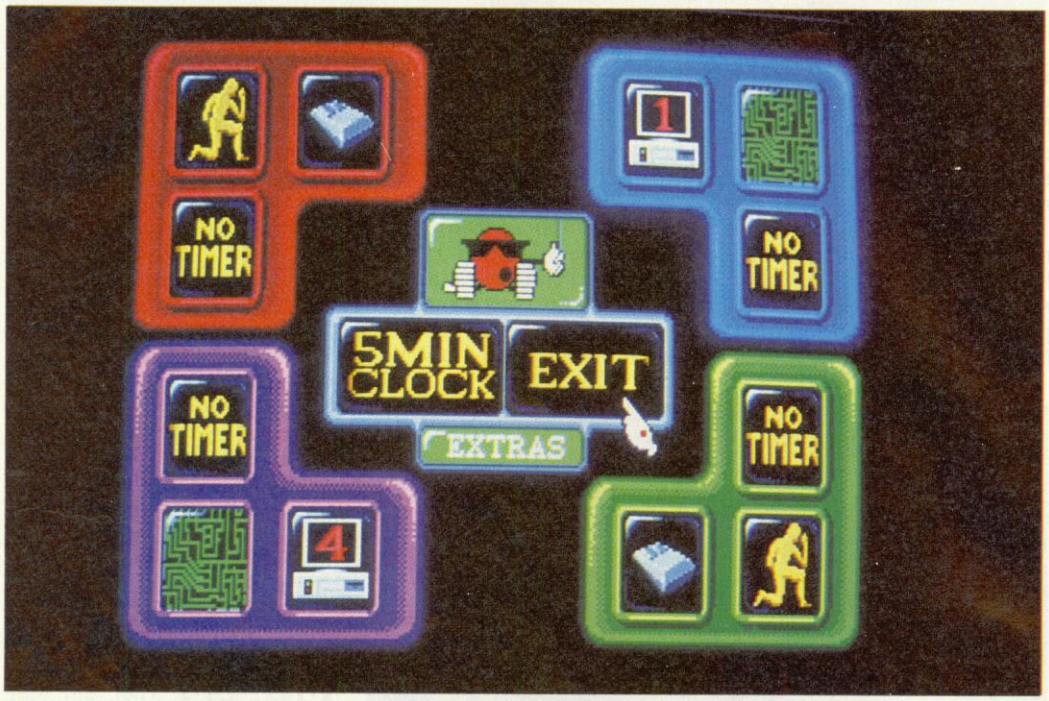
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Starbyte
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS:	**75%**
Amiga:	**75%**

Spot

Wenn Sie kleine rote Punkte tanzen sehen, muß das nicht an Ihrem Geisteszustand liegen.



Zug für Zug ist Logik gefragt — der Zufall bleibt draußen (MS-DOS/VGA)

Spot, das ist der kleine rote Punkt auf den Dosen und Flaschen des Erfrischungsgetränks "Seven-Up". In den USA ist der kleine Kreis durch Werbespots bekannt geworden, bei dem ihm Arme, Beine und eine coole Sonnenbrille wachsen und er dann von der Dose hüpft. Virgin-Mastertronic hat ein Brettspiel mit Spots als "lebenden" Spielsteinen versehen und so grafisch den Bezug zum Softdrink herstellt.

Spot wird auf einem Feld mit acht mal acht Kästchen, ähnlich einem Schach- oder Damebrett, gespielt. Jeder der zwei bis vier Spieler erhält einen Spielstein jeweils unterschiedlicher Farbe, der in eine der Ecken gelegt wird. Danach dürfen die Spieler dann nacheinander immer einen Stein bewegen.

Jeder Spot darf ein oder zwei Kästchen weit in beliebige Richtungen bewegt werden. Ist das Ziel in unmittelbarer Nähe, also das nächste Kästchen in dieser Richtung, dann verdoppelt sich der Stein - auf dem Start- und auf dem Zielfeld liegt also ein Stein. Ziehen Sie hingegen zwei Felder weit, bleibt das Start-Kästchen leer, eine Verdopplung erfolgt nicht. Am Zielfeld tut sich aber noch etwas: Alle Spots in direkter Nähe (also in den acht Kästchen um das Zielfeld herum) ändern ihre Farbe und gehen in Besitz des ziehenden Spielers über.

Gespielt wird so lange, bis nur noch ein Spieler auf dem Feld bleibt oder alle Felder belegt sind und kein Zug mehr möglich ist. Dann entscheidet die Anzahl der belegten Felder über den Sieg.

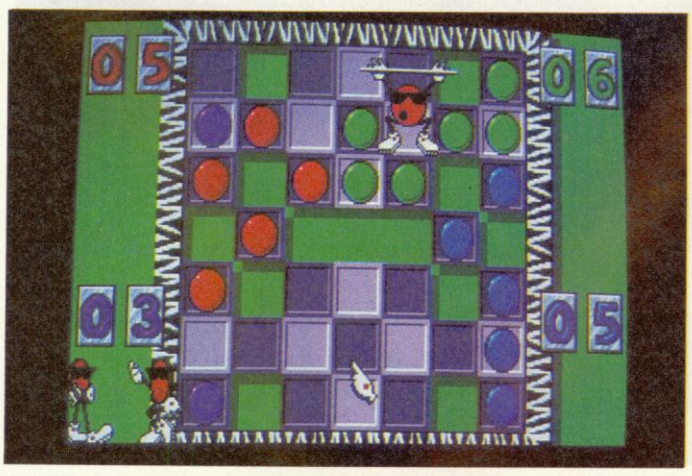
Neben menschlichen können auch Computerspieler mitspotten. Außerdem kann das Spielfeld verändert und gegebenenfalls auch die Animation der Spots abgeschaltet werden. *bs*



Meine Meinung

Spot verdient Anerkennung, denn es kann es ohne weiteres mit Brettspielgrößen wie "Reversi" aufnehmen. Die Regeln sind in einer Minute kapiert, aber noch nach Monaten kann man immer neue Spielzüge und Raffinessen entdecken. Da es nur 64 belegbare Felder gibt, sind die Runden immer schnell gespielt, Langeweile durch Endlospartien kommt also gar nicht auf.

Zum zweiten ist die tolle Präsentation zu loben. Wenn sich ein Spielstein von Feld zu Feld bewegt, verwandelt er sich in den Spot und tanzt in Richtung Zielfeld. Über ein Dutzend verschiedene witzige Animationen wurden eingebaut. Dazu tönt aus Adlib- und Rolandkarten pfiffiger Sound, der den Cartoon-Charakter des Ganzen unterstreicht.



Ich sehe lauter rote Punkte tanzen, Herr Doktor (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Bringt man nur drei Spieler zusammen, sollte man einen Computerspieler für das vierte Eck aktivieren, sonst ist einer der drei Spieler benachteiligt.

Wer ein paar "Tricks" sehen will, schalte zwei oder mehr der schlauen Computergegner auf die höchste Stufe und lasse diese zur Taktik-Demonstration gegeneinander antreten.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Virgin/Mastertronic
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Brettspiel
Außerdem geplant für Amiga, Atari ST

MS-DOS: 77%

Star Control

Star Control bietet Sternenkrieg mit Taktik à la Schach und Geballer wie in der Spielhalle.

Die "Hierarchie" und die "Allianz" liegen miteinander im Clinch. Jeder der beiden Gruppen gehören sieben verschiedene Rassen an. Jede Rasse baut einen unterschiedlichen Raumschifftyp mit jeweils einer individuellen Eigenschaft oder Waffe. Beispiele gefällig? Das Schiff der Syreens kann dem Gegner per Gesang-Fernhypnose die Besatzung klauen, das der Ilwrath kann sich unsichtbar machen, und das der Androsynths verwandelt sich auf Befehl in einen Kometen.

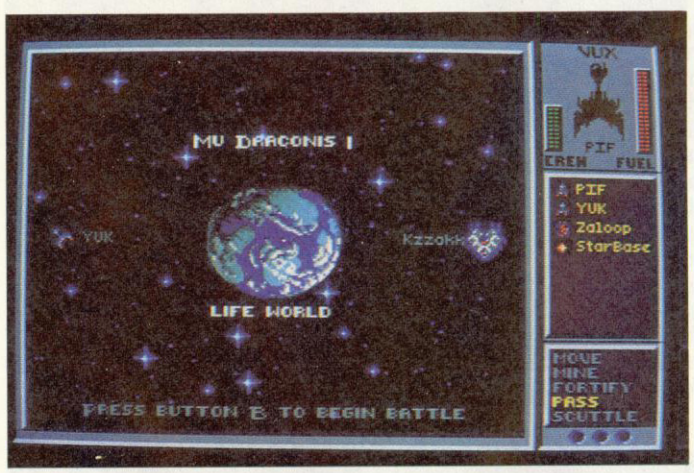
In den beiden Spielmodi "Practice" und "Melee" kann man die Actionelemente des Spiels üben. Gekämpft wird auf einem abgegrenzten Stück Weltraum. Die Entfernung der beiden Gegner bestimmt die Darstellung auf dem Bildschirm. Sind sie weit auseinander, sieht man sie nur als kleine Pünktchen. Zwei Vergrößerungsstufen werden hinzugeschaltet, wenn sich die Kampfhähne näher kommen. Gesteuert wird per Tastatur oder Joystick.

Im "Full Game" treten die Actiongefechte ein wenig in den Hintergrund. Dafür taucht eine 3-D-Sternenkarte auf dem Bildschirm auf. Mit Grundkapital und einer Sternenbasis ausgestattet machen Sie sich auf, den Sternensektor zu erobern. Hier, kann man nicht nur seine Schiffe bewegen, sondern auch Minen erschließen oder Kolonien gründen. Wenn sich zwei Gegner in einem Planetensystem treffen, kommt die bekannte Actionsequenz.

Star Control ist ein Programm für maximal zwei Spieler. Der Computergegner bietet drei Intelligenz-Stufen und unterstützt Euch mit Arbeitsteilung: Im Cyborg-Modus übernimmt der Mensch den strategischen Teil, die Action steuert der Computer, im Psytron-Modus ist's umgekehrt. *bs*



Strategiegetümmel der eigenwilligen Art: Star Control (MS-DOS/VGA)



VGA-Power: Diese Zwischenbilder machen einen tollen Eindruck



Meine Meinung

Als Star Control für MS-DOS-Rechner erschien, wurde es gerade bei vielen "Oldtimern" der Branche zu einem heimlichen Hit, und inoffizielle Fortsetzung der Archon-Spiele (St-Arcon-trol). Aber während die technische Ausführung des Actionteils auf MS-DOS als gut bezeichnet werden kann, wirkt das Spiel auf Amiga und Mega Drive antiquiert; hier kann die Hardware mehr, bessere Anpassung wäre wünschenswert.

Ansonsten ist Star Control eine intelligente Verquickung von Action und Strategie. Die Action zieht den Spieler in das Programm hinein, die Strategie hält ihn für Monate bei der Stange. Am besten klappt das natürlich mit menschlichen Mitspielern im Zwei-Spieler-Modus.

POWER TIPS

Wer alle Raumschiffe (Anleitung!) kennt, kann erfolgreich spielen. Denn für jedes Raumschiff hat der Gegner ein Gegenstück, das Sie einfach vom Spielfeld fegen kann.

An den Strategiemodus kann man sich auch gleich zu Anfang wagen — lassen Sie den Computer als Cyborg einfach die Actionszenen übernehmen, der macht die Sache gar nicht mal so schlecht (insbesondere gegen die Computergegner).

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Accolade
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 77%
Mega Drive: 68%

Starbyte Supersoccer

Laß ihn heraus, den Teamchef in Dir, um zu erobern die Tabellenspitze. Wallt beim Fußball schwer Dein Blut, tut Dir Supersoccer gut.



Meine Meinung

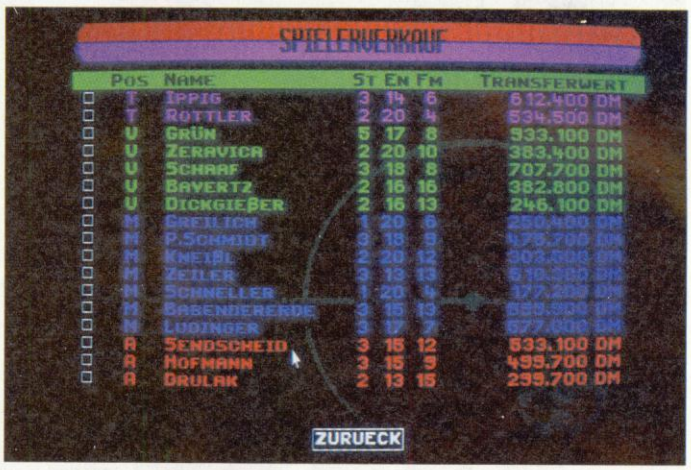
Die bescheidene Grafik und der kaum vorhandene Sound stören nicht, denn schon nach den ersten paar Spieltagen verfällt man dem Suchtsog dieses hervorragend ausgetüftelten Programms. Bei den vielen Optionen und Statistiken hat der Programmierer den goldenen Mittelweg erwischt. Zum einen sorgt die Fülle an spielerisch relevanten Details auch langfristig für viel Motivation, zum anderen bleibt die Bedienung trotzdem übersichtlich und man wird nicht mit Selbstzweck-Optionen genervt. Bundesliga-Fans werden von der genauen Simulation des Spielbetriebs sehr angetan sein. Die Motivation läßt auch nach einigen absolvierten Saisons nicht nach.

Wenn der Stürmerstar sich hartnäckig weigert, den Vertrag zu verlängern und die Fans in der Südkurve bei jedem Heimspiel Deinen Rausschmiß verlangen, dann ist's ein wahrlich hartes Brot, einen Fußballverein zu leiten. "Starbyte Supersoccer" ist der jüngste Beitrag zum Thema "Fußball-Strategiespiele" und bietet so viele Details und Statistiken, daß sich die Grashalme biegen.

Bis zu sechs Spieler können sich gleichzeitig vor dem Computer drängen; jeder übernimmt dann eine eigene Mannschaft. Fünf Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Zu Beginn startet man in den Niederungen der Verbandsliga und will natürlich durch Erreichen eines der drei ersten Plätze rasch in die Oberliga, zweite Liga und schließlich in die Bundesliga marschieren.

Starbyte Supersoccer macht Euch sowohl zum Manager als auch zum Trainer. Auf der sportlichen Seite kümmert Ihr Euch um Spielertransfers, Vertragsverlängerungen, Mannschaftsaufstellung und Trainingslager. Als Manager verscherbelt man Bandenreklame an Firmen wie "Kwelle" oder "Sonie", streicht eine fette Million für einen Trikotwerbungs-Deal ein usw.

Bei der Aufstellung werden für jeden Spieler drei aktuelle Werte angezeigt, die Aufschluß über die technischen Qualitäten, die momentane Form und die Kraftreserven des Starbyte Supersoccers geben. Ist das Team komplett, berechnet das Programm aufgrund der Stärkeverhältnisse der beiden Gegner und einer Messerspitze Zufall das Ergebnis. Der Statistik-Freak kann Finanz- und Tabellenplatzkurven seines Vereins studieren, Aufstellungen mit den formstärksten Spielern aller Ligen begutachten oder einen Blick auf die Torschützenliste riskieren. Ihr werdet basierend auf Euren Erfolgen in den Kategorien Liga, DFB-Pokal, Europacup und Finanzen stets beurteilt. Die Trainer mit den besten Gesamtergebnissen werden in einer Art High-Score-Liste verewigt. *hl*



Ganz schön teuer, die Kicker



Die Verbandsliga hat auch ihren Reiz (MS-DOS/EGA)



Statistikgewühle für eingefleischte Fußballfans (MS-DOS/EGA)

POWER TIPS

Baut Eure Mannschaft behutsam auf: Es bringt nicht viel, zu Beginn einen Millionenstürmer zu kaufen, wenn man dann für den Rest der Saison pleite ist. Konsultiert häufig die Stärkerangliste Eurer Liga, um zu sehen, wie gut Euer Team im Vergleich zur Konkurrenz dasteht. Vor allem in den unteren Ligen sollte man sich vor Krediten hüten: Die Zinslast drückt gewaltig und wenn die Zuschauer mal nicht so recht ins Stadion strömen wollen, droht ein finanzieller Teufelskreis.

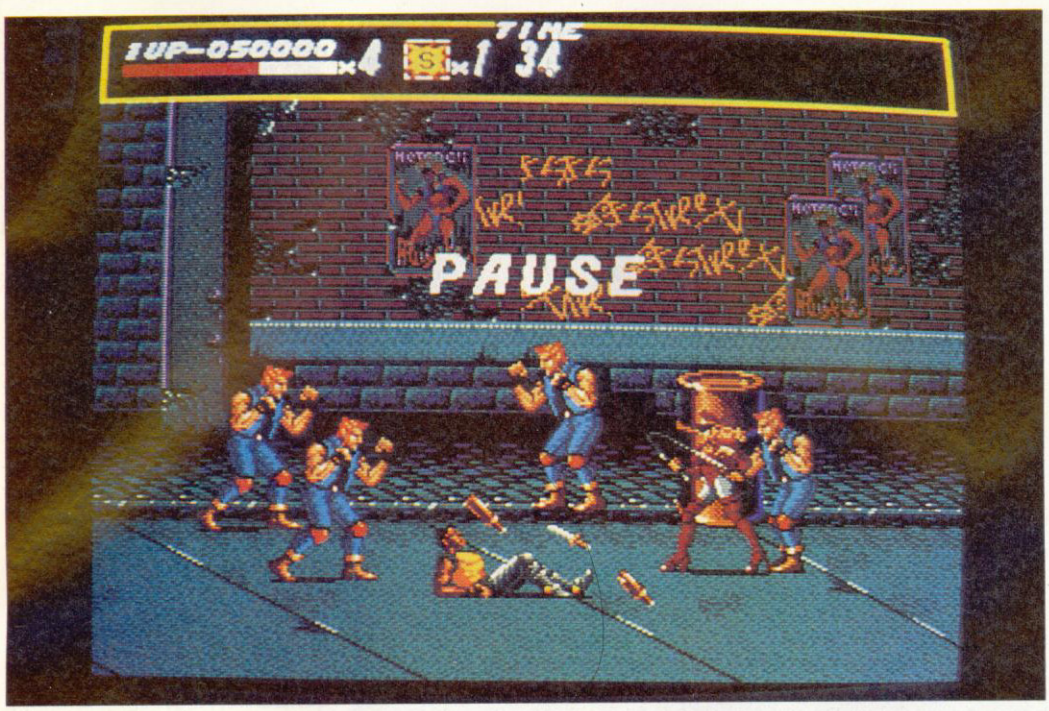
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Starbyte
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie
Außerdem geplant für Amiga und Atari ST.

MS-DOS: 80%

Streets of Rage

Vier Fäuste für ein Halleluja: Ihr dürft in amerikanischen Seitenstraßen schlagkräftig mit Punks und Schwerverbrechern aufräumen.



Die Peitschenlady auf der rechten Seite hat nichts Gutes im Sinn (Mega Drive)



Lange bleibt die Telefonzelle nicht mehr heil (Mega Drive)



Meine Meinung

Sega meint es dieses Jahr mit Prügelspielfans wirklich gut. Nach dem gelungenen Marsmännchen-Spektakel "Alien Storm" setzt Streets of Rage auf heimischen Straßen Akzente. Der Spielablauf ist recht gewitzt ausgetüftelt und wartet — genre-untypisch — mit teils innovativen Ideen auf. Das düstere Szenario wird durch die stimmungsvolle Grafik gekonnt untermalt. Während die Hintergründe exzellent gepinselt wurden, reicht's bei den Animationsphasen der Sprites "nur" für einen guten Mittelfeldplatz. Absolutes Highlight ist allerdings die fantastische Musik: Kein geringerer als der Komponist der genialen "Super Shinobi"-Songs war hier am Werk. Wer auf diese Art von Action steht, der muß sich Streets of Rage zulegen.

Was den Super-Famicom-Besitzern ihr "Final Fight", beschert Mega-Drive-Anhängern "Streets of Rage". Der Actiontitel basiert zwar auf keinem Arcade-Hit, bietet aber alle Elemente, die ein modernes Prügelspektakel ausmachen. Alleine oder im Duett schlägert Ihr Euch durch eine Reihe von Straßenzügen, die brav von rechts nach links an den Kämpfern vorüberziehen.

Bevor das Gekloppe richtig in Schwung kommt, dürft Ihr Euch einen von drei unterschiedlichen Kraftpaketen aussuchen — darunter auch eine mutige Lady. Jeder der Außendienstanwärter hat schlagtechnische Vorzüge und Nachteile. Ist die Entscheidung gefallen, dürft Ihr kein Pardon mehr kennen. Ob gegen Standardgegner im Jugendbanden-Outfit, schwungvolle Peitschenladys oder kräftig gedopte Supertreter — Ihr verteidigt Euch sowohl mit Händen und Füßen, als auch mit unterwegs gesammelten Gegenständen. Diese findet Ihr beispielsweise in Telefonzellen, die auf freundliches Zureden (sprich: nachdem sie kurz und klein geschlagen wurden) Messer, Eisenstangen und abgebrochene Flaschenköpfe offenbaren.

Im Fall der Fälle wird eine Smart-Bombe eingesetzt, die nicht genretypisch zur Geltung kommt. Drückt Ihr den entsprechenden Knopf, sieht man von hinten ein Auto heranrasen, deren Insassen niedliche Brandgranaten abfeuern. Das anschließende Flammenspektakel sollte sich niemand entgehen lassen. *mg*



Straßen in Flammen: Die Smart-Bombe in Aktion. (Mega Drive)

POWER TIPS

Wer meint, daß im Zwei-Spieler-Modus alles viel leichter wäre, der sieht sich getäuscht. Nicht nur die Anzahl der "normalen" Gegner wird in diesem Spielmodus verdoppelt, ja sogar zwei Endgegner bieten für jeden Kämpfer eine eigene Herausforderung. *mg*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Virgin/Sega
Preis: 120 Mark
Genre: Action

Mega Drive: 75%

Super Mario World

Die vierte Episode aus der Mario-Reihe ist dem Super Famicom vorbehalten: Noch nie wurde der Megastar besser in Szene gesetzt.



Meine Meinung

Bei den Mario-Programmen gehen mir langsam die Superlativen aus. Dieses Modul ist schlicht und einfach eines des genialsten Spiele, die je geschrieben wurden. Umfang, Grafik, Sound, Spielverlauf: es geht kaum perfekter. Allein wegen diesem Spiel müßte man sich eigentlich das Super Famicom kaufen. Die Nintendo-Entwickler haben es glänzend verstanden, die Technik der Konsole nicht als Selbstzweck, sondern als spielunterstützendes Beiwerk zu nutzen. Selbst wer normalerweise um Jump'n'Runs einen großen Bogen macht, wird Super Mario World lieben. Es ist grafisch und musikalisch genauso faszinierend, wie es spielerisch einen weiteren Meilenstein in der Videospielgeschichte markiert.



Die Oberwelt wird aus der Vogelperspektive gezeigt

Wenn Nintendo eine Konsole einführt, dann dürft Ihr bestimmt davon ausgehen, daß ein neues "Mario"-Abenteuer gleich mitkommt. So geschehen mit dem Game Boy und — siehe da — dem Super Famicom. Normalerweise müßte das Modul mit "Super Mario Bros. 4" betitelt sein, aus (inhaltlich) verständlichen Gründen heißt es allerdings "Super Mario World".

Mario startet sein Abenteuer auf einer Oberwelt, die sich mit jedem geschafften Level mehr und mehr offenbart. Davon stehen knapp einhundert Stück bevor, die Ihr einen nach dem anderen abgrast. Sobald Ihr bestimmte Abschnitte überstanden habt, dürft Ihr den Spielstand speichern — der Batterie im Modul sei Dank.

Spielerisch baut Super Mario World auf den Vorgängern auf, lockt aber mit etlichen neuen Ideen und zahllosen versteckten Extras. Die meisten Levels (scrollen in alle Richtungen) bergen mehrere Ausgänge: Einen "normalen", den man dann erreicht, wenn man geradlinig vorwärtshüpft. Wer auf Details achtet und viel ausprobiert, der entdeckt nicht selten ein spezielles Portal, das Zugriff auf geheime Bonuslevels gewährt.

Zur Erledigung seiner Aufgaben greift Mario natürlich auf altbekannte Hilfsmittel zurück. Er schaltet Feinde springenderweise aus, verspeist wohlschmeckende Pilze und schnappt sich ein Batman-Kostüm, um zu ungeahnten Höhenflügen zu starten. *mg*

POWER TIPS

Mit Tips und Tricks für Super Mario World könnten wir das ganze Sonderheft füllen. Deshalb hier nur ein Rat, den man sich wirklich zu Herzen nehmen sollte: Probieren geht über Studieren. Spielt einen Level mindestens dreimal und versucht alles, sei es auch noch so verrückt. In dem Spiel gibt es mehr geheime Abschnitte als "offizielle". *mg*



Mario sitzt bequem auf dem grünen Schildkrötendrachen, der ihn sicher vorwärts trägt



Mario ist kurz dem Ziel

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Nintendo
Distributor: Import
Preis: 120 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Super Famicom: 94%

Super Mario Bros. 3

Aller guten Dinge sind drei: Der dritte Teil der sensationellen NES-Spieleserie ist zugleich der konkurrenzlose Höhepunkt.



Meine Meinung

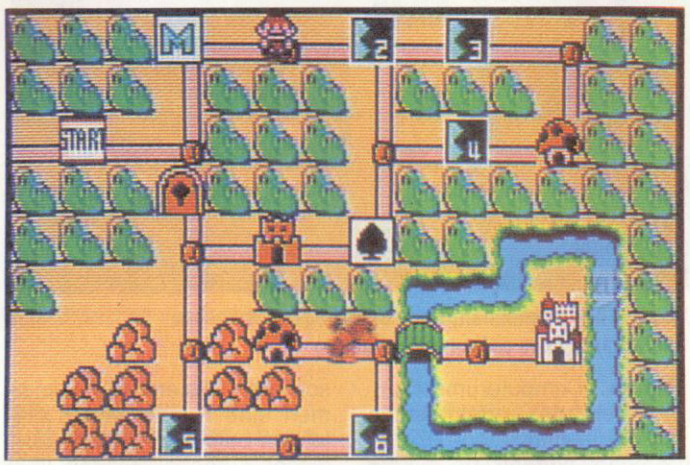
Super Mario Bros. 3 ist für mich das beste NES-Spiel, das weltweit bis heute veröffentlicht wurde. Ich möchte nicht wissen, wieviel Mannjahre Entwicklungszeit in diesem sensationellen Modul stecken. Mit den glänzenden Ideen, die den Spieler förmlich bombardieren, hätten die meisten anderen Softwarehäuser vier oder fünf (immer noch gute) Programme gemacht. Das anerkannt geniale Spielprinzip von Super Mario Bros. wurde konsequent aufgepeppt. Mit dem etwas enttäuschenden zweiten Teil der Serie hat dieses Modul nicht viel gemeinsam. In jeder Welt debütiert mindestens ein neues, witziges und zugleich faszinierendes Spielelement. Um den Traum eines jeden Spielers perfekt zu machen, hätte ich mir nur noch eine Batterie gewünscht. Man spielt doch ziemlich lange — selbst mit Warpzonen.

Der bekannteste Held im Spiele-Universum ist Nintendos Superstar Mario. Zusammen mit seinem Bruder Luigi startet er in "Super Mario Bros. 3" sein bislang umfangreichstes Abenteuer auf dem NES. Spielerisch orientiert sich die Suche nach der Liebsten am ersten Teil.

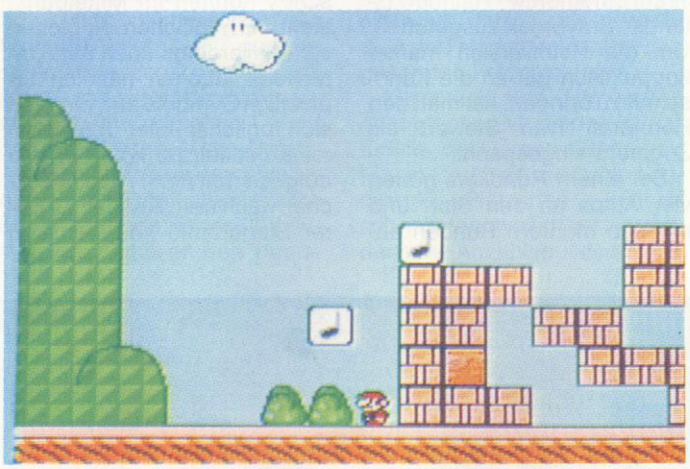
Im Gegensatz zu den beiden Vorläufern ist diesmal die Reihenfolge, in der Ihr die Levels angeht, nicht immer vorgegeben. Ihr besucht im Laufe der Zeit acht verschiedene Landschaften, deren Oberwelt aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Dort befinden sich diverse Einrichtungen, die sich nach zarter Berührung als Level-Eingang herausstellen. Wurde der Abschnitt geschafft, wird der Weg freigegeben.

Je höher die Welt, desto mehr Levels sind zu meistern. Um die Spieler bei der Stange zu halten, wurden nicht alle neuen Features im ersten Szenario verpulvert. Die Auswahl an frischen Spielelementen reicht von hüpfenden Steinen und Notensprungschanzen über jede Menge innovativer Feinde bis hin zu zahllosen Verkleidungen für Mario. "Racoon Mario" hat plötzlich einen Schwanz zum Fliegen und Feinde vertreiben, "Frog Mario" schwimmt glänzend unter Wasser und selbst ein Bärenkostüm steht im glänzend. Sogar die einzelnen Welten wurden jeweils unter ein bestimmtes Motto gestellt. So findet Ihr z.B. in der vierten Welt (bis auf Mario) alles in vierfacher Größe vor — was für ein Schock.

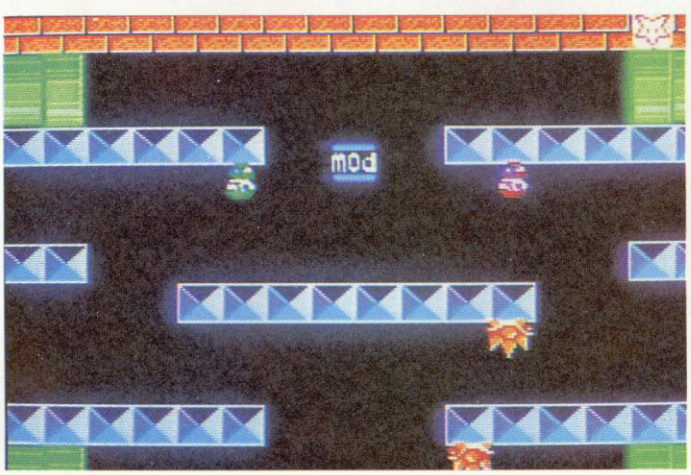
Müßig zu erwähnen, daß auf schnurstraksem Weg ins Ziel nicht einmal die Hälfte aller Räume und Wege zu sehen sind. Gegenüber den Vorgängern wurde die Anzahl der versteckten Extras und geheimer Episoden verfünf- bis verzehnfacht. *mg*



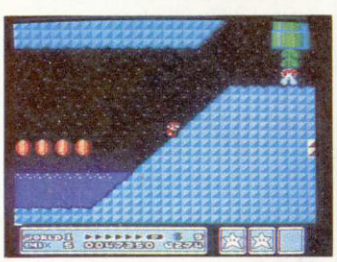
Die Oberwelt präsentiert sich aus der Vogelperspektive



Die Notensymbole dienen als Sprungschanzen



In der Bonusrunde wird "Mario Bros." gespielt



Die Steigung ist nur mit Anlauf zu meistern

POWER TIPS

— Setzt die Extras, die Ihr im Laufe eines Levels ergattert, nicht wahl- und ziellos ein. Merkt Euch genau, in welcher Spielstufe Euch welches Extra die Arbeit erleichtert.

— Wer konsequent mit voller Geschwindigkeit zum Levelende rast, der bekommt meist dieselben Bonussymbole. *mg*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Nintendo
Distributor: Nintendo
Preis: 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit

NES: 95%

Super Off Road

Vier gehen an den Start, drei kommen weiter. Wer rasante Auto-Action liebt, der wird bei diesem Geländerennen prima bedient.



Meine Meinung

So simpel der Spielverlauf ansich ist, soviel Spaß macht die Fahrerei im Kreis. Während Super Off Road alleine nur kurzfristig motiviert, fährt es ab zwei menschlichen Teilnehmern zur Höchstform auf. Auf Amiga, ST und MS-DOS dürfen immerhin bis zu drei gleichzeitig ran (einer lenkt per Tastatur), NES-Besitzer gehen dank Vier-Spieler-Adapter zu viert ins Rennen. Leider läßt die NES-Adaption in spielerischer Hinsicht ein paar Punkte. Auf dem Computer wirkt Super Off Road dynamischer und realistischer. Gerade das Verhalten des Autos auf Umwelteinflüsse (Mulden, Pfützen, Karambolagen) wurde hier sehr gut simuliert. Dank der Nitro-Idee ist auf der Rennstrecke immer Action geboten.



Wer die Augen offenhält, kann unterwegs so manches interessante Extra aufsammeln (Amiga)

Die Computerumsetzungen des erfolgreichen Spielautomaten "Super Off Road" wurden von keinem geringeren als dem Graftgold-Team um Andrew "Rainbow Islands" Braybrook ausgetüftelt. Um die Heimversion marketingpolitisch gut an die Kundschaft zu bringen, hat man den Rennprofi Ivan Stewart als Zugpferd eingespannt.

Bei einem Rundkurs gehen vier Autos an den Start und müssen mehrere Runden absolvieren. Die ersten drei kommen eine Runde weiter, den letzten beißen die Hunde. Bei dieser Aufgabenstellung liegt es auf der Hand, daß fahrerisches Können im Mittelpunkt steht. Ein bißchen Köpfchen spielt allerdings auch mit. Unterwegs tauchen nämlich urplötzlich Symbole auf, die man sich tunlichst unter den Nagel reißen sollte. So könnt Ihr die aufgesammelten Geldsäckchen nach dem Rennen zu Eurer Siegprämie addieren und damit einkaufen gehen. Im Angebot sind jede Menge Ersatzteile für den Flitzer, die ihn schneller, wendiger und stabiler machen.

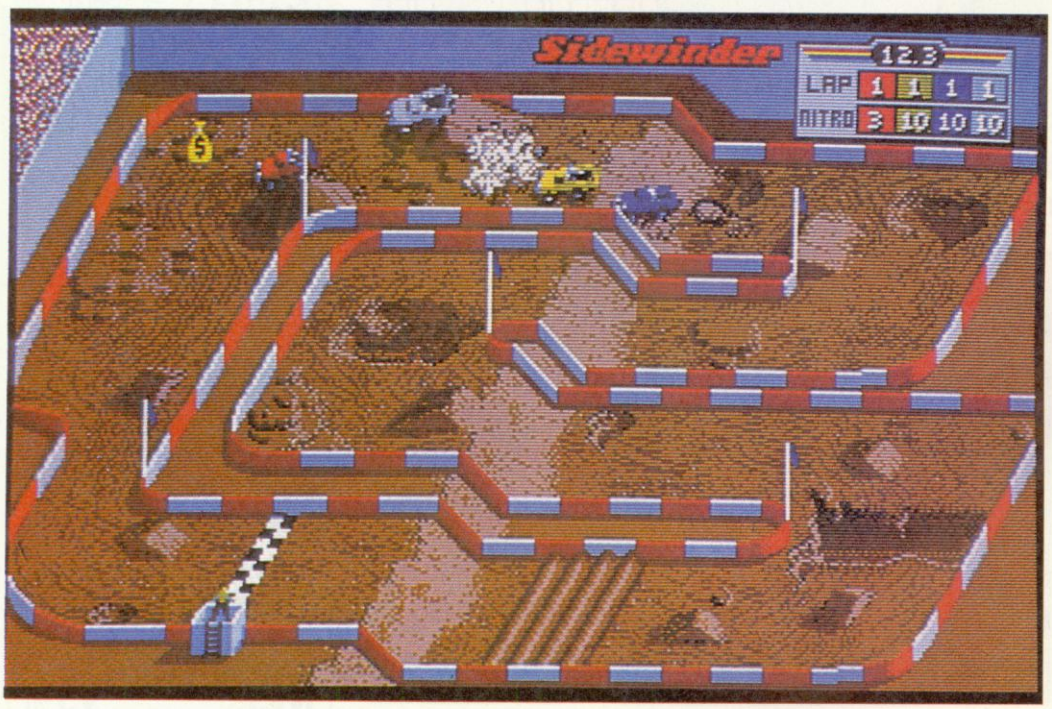


Scharfe Kurfen, flotte Flitter (NES)

Besondere Beachtung solltet Ihr den Nitros schenken. Eine bestimmte Anzahl führt Ihr von Haus aus mit, zusätzliche werden gekauft oder während der Fahrt aufgelesen. Sobald Ihr per Feuerknopf so ein Nitro aktiviert, macht Euer Wagen einen tollen Satz nach vorne. Wer diese Turbos taktisch klug einsetzt, kann die Konkurrenz locker ins Boxhorn jagen. *mg*

POWER TIPS

Es kann sich lohnen, gezielt die auftauchenden Extras anzufahren, selbst wenn Ihr dabei etwas Zeit verliert. Für ein paar zusätzliche Nitros lohnt sich so manches Risiko. *mg*



Auf dem Rundkurs gehen vier Flitzer an den Start (NES)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Virgin Games (Computerversionen), Nintendo (NES)
Distributor: Rushware (Computer), Nintendo (NES)
Preis: 60 bis 90 Mark
Genre: Rennspiel
Außerdem geplant für: C 64

Amiga:	**69%**
Atari ST:	**69%**
MS-DOS:	**70%**
NES:	**62%**

Super Monaco Grand Prix

Was für die 80er Jahre Ataris "Pole Position" war, ist in diesem Jahrzehnt Segas "Super Monaco GP": der Spitzenreiter im Feld der Rennspiele.



Meine Meinung

Auch wenn Segas Vorzeigeraserei keine Originalitätsrekorde aufstellt und in allen Version grafisch und akustisch gegenüber dem Spielhallenvorbild stark abfällt, macht die Raserei dank flinkem Pseudo-3-D und noch flinkeren Gegner lange Spaß. Besonders gelungen ist die Amiga-Version: Das englische Entwicklerteam Probe pinselte hübsche Hintergründe und Skylines, die teils sogar von dunklen Regenwolken verhangen sind. Dafür stecken in den Konsolenversionen mehr Rennstrecken, die für wesentlich längere Rennsaisons und noch mehr Abwechslung sorgen. Zu zweit kann man leider nur als Master-System-Besitzer antreten. Bis auf die verhunzte C-64-Version macht Super Monaco jedoch auf allen Systemen Spaß.



Mehr Details an der Strecke und Wolken am Himmel (Amiga)

Die erste Heimkonvertierung des beeindruckenden "Super Mo-' naco"-Automaten besorgten die Sega-Entwickler noch selber: Letztes Jahr erschien das Formel-1-Spiel — grafisch stark abgespeckt, spielerisch jedoch mit einer Handvoll neuer Elemente versehen — auf der Edelkonsole Mega Drive.

Zwischen drei verschiedenen Flitzern entscheidet sich der angehende Formel 1-Weltmeister: Wählt er den bedienungsfreundlichen Automatik-Renner, muß er sich mit geringstem Aufgebot an Pferdestärken begnügen. Nur wer sich zutraut, sieben Gänge flink zu schalten, darf in den schnellsten und stärksten Renner des gesamten Feldes steigen.

Kernstück und Höhepunkt aller Monaco-Versionen ist natürlich der Große Preis von Monte Carlo; da auch das sonnigste Plätzchen jedoch schnell langweilig wird, wurden eine Anzahl (auf den Sega Konsolen) jeweils 16, auf den Computerversionen jedoch nur vier) anderer, authentischer Rennstrecken eingebaut. Dort kann der Spieler Trainigsrunden drehen, Qualifikationsläufe absolvieren oder das eigentliche Rennen fahren.

Der Aufbau des Bildschirms ist übersichtlich und funktionell: Sieht man vom Zwei-Spieler-Split-Bildschirm der Master-System-Version ab, findet sich jeweils über der "Windschutzscheibe" ein breiter Rückspiegel; links und rechts davon sind der Tachometer und die aktuellen Rundenzeiten, die gegenwärtige Plazierung und die Anzahl der noch zu absolvierenden Runden angezeigt. *wi*

POWER TIPS

Mit dem Automatik ist beim Super Monaco GP kein Blumentopf zu gewinnen: Auch als blutige Anfänger sollte man am besten gleich den Vier-Gang-Wagen wählen. Der hat genügend Power und ist trotzdem noch recht unkompliziert zu bedienen. Statt vor scharfen Kurven zu bremsen, schaltet Ihr einfach einen Gang herunter. Auf einigen Versionen zahlt sich außerdem das Windschattenfahren aus.



Mehr Details im Rückspiegel: die "Mega-Version" von Super Monaco GP

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega/US Gold
Distributor: Sega
Preis: 100 Mark
Genre: Rennspiel

Mega Drive:	73%
Master System:	63%
Amiga:	78%
Atari ST:	70%
C 64:	45%

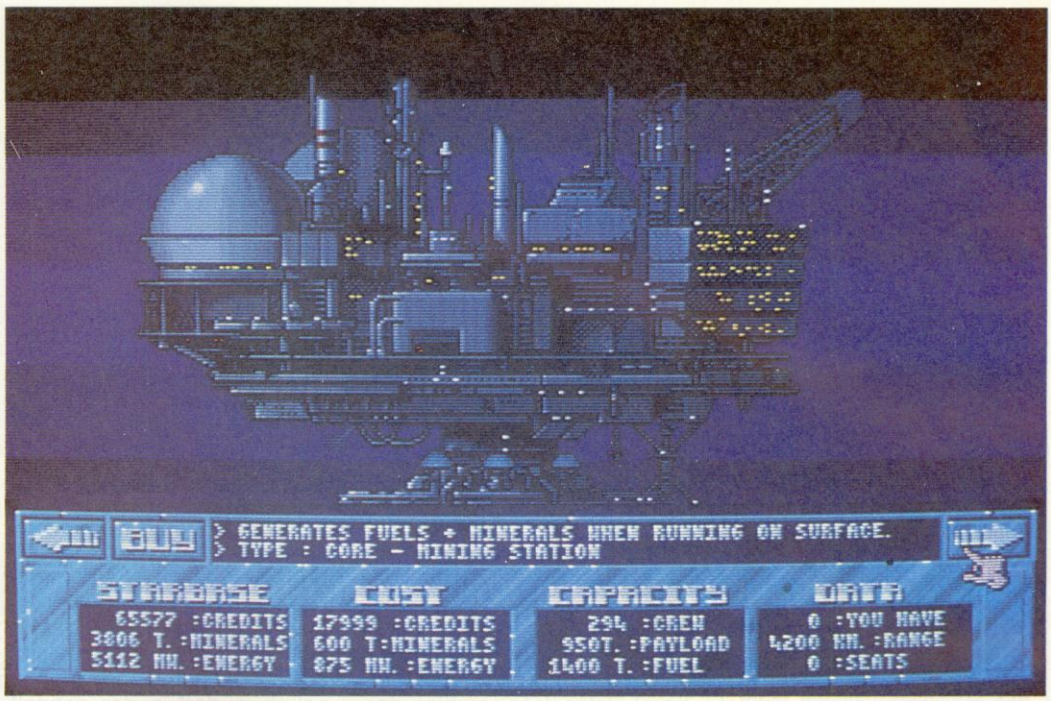
Supremacy

Strategie einmal anders: Statt Magergrafik und trockenen Zahlenkolonnen bietet Supremacy Spitzen-Grafik und edle Soundeffekte.



Meine Meinung

Inhaltlich und spielerisch ist Supremacy mit seiner "Bauen, Kaufen & Erobern"-Spielidee bestenfalls oberstes Mittelmaß; durch die schmucke Präsentation gewinnt das Strategieprodukt jedoch ordentlich an Atmosphäre, die unterm Strich wiederum dem Spielspaß und der Motivation zugute kommt: Alle Statusbildschirme bieten eine Fülle von Gags und Effekten. So baut sich z.B. beim Bummel durch die Rüstungskammern ein persönliches Schutzschild vor den Augen des Spielers auf, Wutgebrüll unterstreicht den Aggressionsgrad der eigenen Kämpfer und Icons bewegen sich um auf ihre Aktivierung hinzuweisen. Für Strategen, die auf solchen Luxus nicht verzichten können, ist Supremacy ein Muß.



Dieses Monster ist der Stolz jeder instellaren Flotte

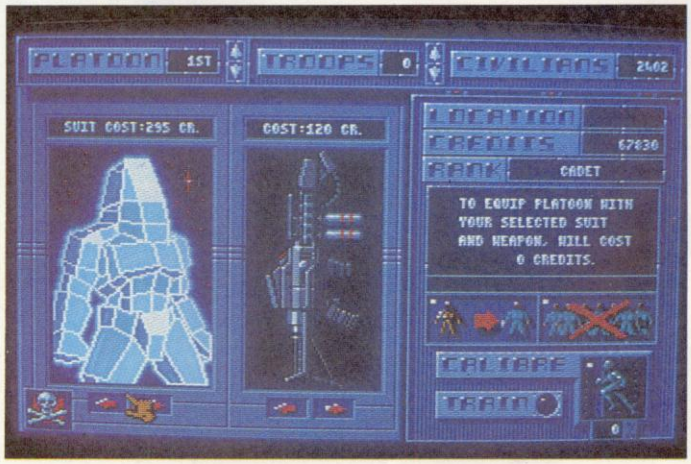
Ein gewaltiges Entwickler-Team arbeitet monatelang an einem der ambitioniertesten Projekte des englischen Herstellers Virgin-Mastertronic. Hand in Hand mit Fergus McGoverns Probe-Team (Super Monaco GP, Mr. Heli und viele weitere 16-Bit-Versionen gehen auf Ihr Konto) werkelten die britischen Star-Musikcoder Maniacs of Noise, Jeroen Tel und David Whittaker, Graeme Kidd, C-64-Oldie Nick Jones, sowie Hard- und Softwarefreak ZZKJ, der unter anderm schon bei "Super Hang On" seine Finger im Spiel hatte.

Heraus kam "nur" ein Strategiespiel, konventionellen Inhalts: Als Führer einer Rasse von Sternkolonisten muß man ein konkurrierendes Volk aus der Galaxie vertreiben. Wahlweise geht's gegen die affenartigen Wotok, die Telepatie-Profis Smine, gegen die Alienähnlichen Krart oder gar gegen das Volk des Halbgottes Rorn.

Alle wirtschaftlichen oder militärischen Aspekte der galaktischen Auseinandersetzung wurden in Supremacy integriert: Mittels der Maus hangelt Ihr Euch von Statusbildschirm zu Statusbildschirm, kauft (via Icons) Truppen, Waffen oder ganze Raumschiffe, hebt Minen aus oder betätigt Euch in globaler Landwirtschaft. Wird Euch der Raum auf Eurem Heimatplaneten zu eng, könnt Ihr auch andere Sonnensysteme mit einem Eroberungsfeldzug beehren. Erst wenn der gewählte Gegner geschlagen ist, habt Ihr jedoch auch wirklich gewonnen.

Actionelemente gibt's bei Supremacy keine, trotzdem ertönen für die meisten Aktionen Digi-Effekte oder kleine Animationen veranschaulichen die Handlung. Außerdem dürft Ihr, wie bei Spielen dieser Komplexitätsstufe üblich, eine Partie abspeichern und zu einem anderen Zeitpunkt fortsetzen.

wi



Auf diesem Bildschirm umsorgt Ihr Eure Truppen

POWER TIPS

So bastelt man sich vorbildliche Kolonien: Während Ihr auf Eurem Heimatplaneten am besten drei Farm-, drei Miningmodule und drei bis vier Solarsatelliten baut, sollten auf eroberten Planeten jeweils zwei Farmen, eine Mine und ein Solarsatellit installiert werden. Bei Bedarf ersetzt Ihr in der Heimat später die Minen ebenfalls durch Farmen. Den Steuersatz haltet Ihr auf 10 Prozent, hebt ihn in guten Zeiten jedoch auf bis 35 Prozent an.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Virgin
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

Amiga: 73%

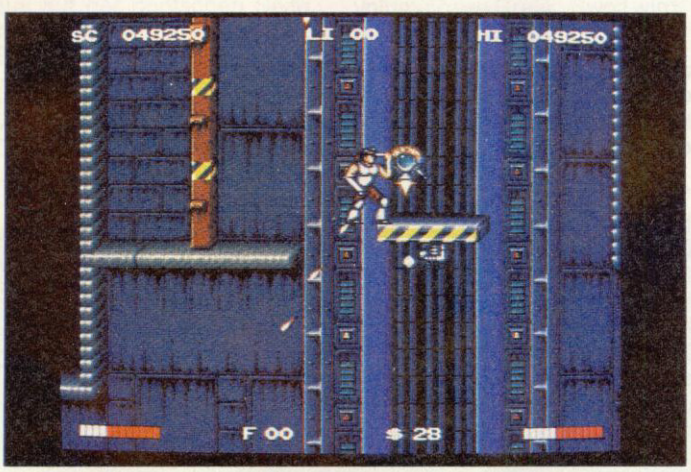
Switchblade II

Es sieht aus wie ein Videospiel: Gremlin verhilft dem Amiga mit diesem stilvollen Action-Adventure zu japanischem Konsolen-Feeling.



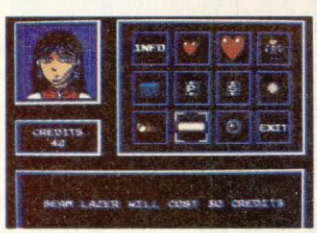
Die Feinde liegen auf der Lauer, doch der Held ist schlauer (Amiga)

Am Schluß von "Switchblade" fielen sich alle Beteiligten ergriffen in die Arme: Held Hiro hatte den Halunken Havoc besiegt, der joystickgewandte Spieler wischte sich nach dieser Tat den Schweiß von der Stirn und in Cyberworld herrschte wieder Friede. Doch Undank ist der Welt Lohn: Um der Softwarefirma eine Fortsetzung zu diesem erfolgreichen Actionspiel zu ermöglichen, kehren im Lauf der nächsten Jahrtausende lose Sitten in Cyberworld ein. Die ehrenwerte Schutztruppe "Blade Knights" wird verspottet und verlacht, bis sie sich schließlich schmollend auflöst. Wen wundert's da, daß eines unschönen Tages Havoc wieder auftaucht, gegen dessen Monsterarmeen sich die Cyberworld-Bewohner nicht wehren können. Nur ein tapferer junger Mann, der von seinen Eltern heimlich wie ein Blade Knight erzogen wurde, hat das Zeug, dem Bösen die Stirn zu bieten...



Hiro setzt seine frisch geschliffene Klinge im Nahkampf ein (Amiga)

In "Switchblade 2" steuert Ihr den Nachwuchshelden Hiro Junior durch sechs lange und verzweigte Levels, in denen es vor versteckten Geheimgängen nur so wimmelt. Hiro kann laufen, sich ducken, mit seinem Messer zuschlagen und springen. Besonders hoch wird gehüpft, wenn er erst in die Hocke und dann in die Luft geht. Neben exotischen Gegnertypen stößt Hiro auf Bonusgegenstände, die ihm Punkte, Geld, Lebensenergie oder Munition für seine Bonuswaffe einbringen. Das Ersparte kann man gut in den Geschäften verbraten, die sich an einigen Stellen hinter leuchtenden Türen verbergen. Im Extraregal findet Ihr Zusatzleben, Lebensenergieeinheiten, ein Gewehr, eine Laserkanone, den dicken Flammenwerfer vom Dienst, Shuriken-Wurfsterne, einen Schutzschild sowie eine Art Hiro-behütenden Satelliten. *hl*



Das Angebot im Shop (Amiga)



Meine Meinung

Die Switchblade-Programmierer haben hingegen ihre Lektion gelernt: Blitzsaubere Präsentation, gute und stilvolle Grafik, flüssige Steuerung und ausgeklügeltes Leveldesign machen ihren neuen Titel zu einem Vergnügen. Zahlreiche versteckte Räume, klug verteilte Extras und das "Waffeneinkauf-System" powern die Motivation gewaltig auf. Lediglich die zahlreichen Verzweigungen in einigen Abschnitten könnten Spielern mit schlechtem Gedächtnis und Horror vorm Kartenzeichnen gegen den Strich gehen. Vergeßt viel von dem Actionschrott, der Euch sonst so häufig auf dem Amiga serviert wird. Switchblade 2 ist ein gut durchdachtes Stück Software, das sich spielt wie geschmiert.

POWER TIPS

Prinzipiell solltet Ihr an jeder Wand und jeder vermeintlichen Sackgasse einmal mit dem Schwert zuhauen. Das Programm steckt voller versteckter Kammern und Abzweigungen, in denen sich meist praktische Extras befinden (darunter heiß begehrte Bonusleben).

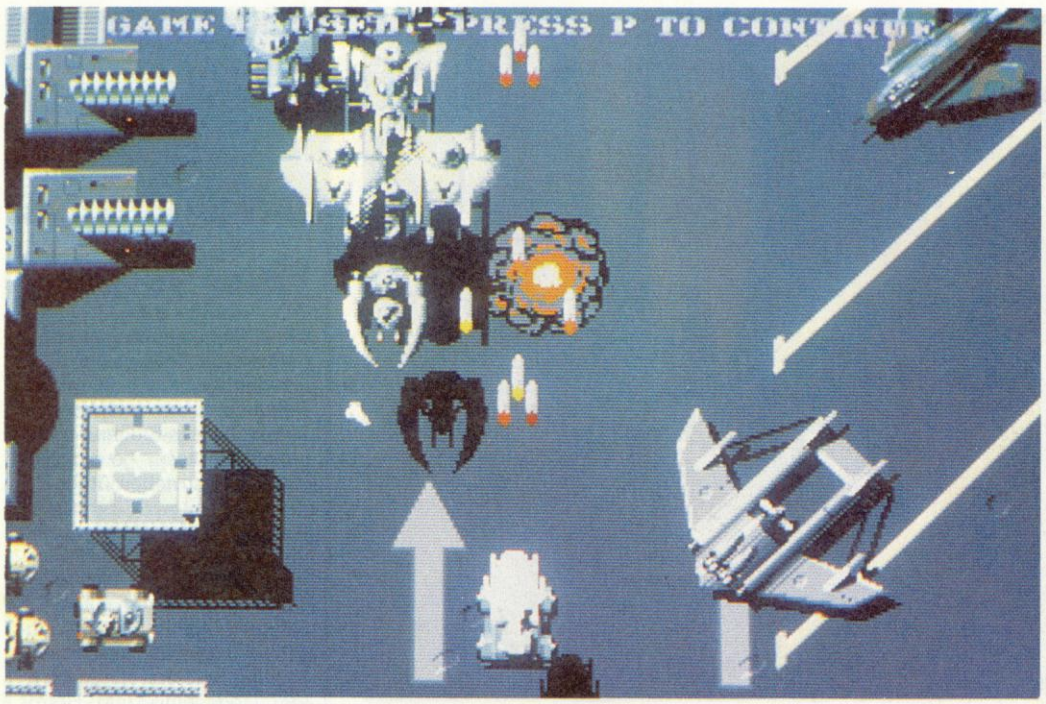
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Gremlin
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 85 Mark
Genre: Action
Außerdem geplant für Atari ST und C 64

Amiga: 74%

Swiv

Storms Vertikalballerei hat eine Besonderheit: Sie besteht nur aus einem einzigen Level. Trotzdem muß der Spieler auf Abwechslung nicht verzichten.

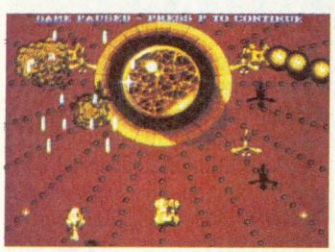


Ballert die Flieger noch auf der Startbahn ab (Amiga)

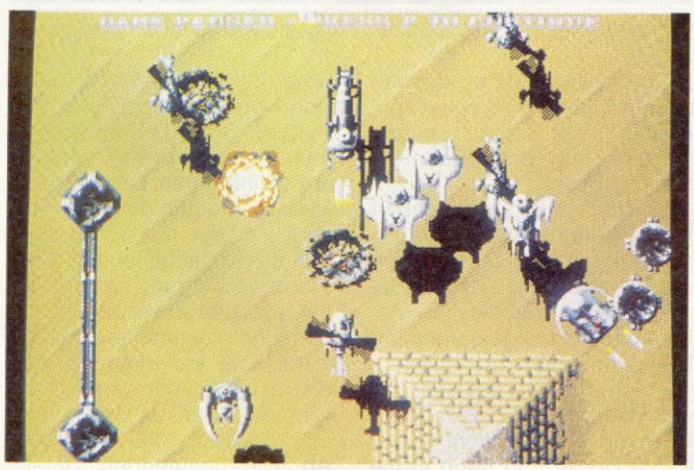
Hellhörige Zeitgenossen dürfte es irritieren: Spielt Ihr "Swiv" bekommt Ihr parallel zu den Detonations- und Abschußgeräuschen dieser Ballerorgie ein kontinuierliches Floppy-Flüstern serviert. Tatsächlich arbeitet das Diskettenlaufwerk bis zum finalen Endgegner; während Ihr fliegt, beeilt sich die Hardware, Euch die passenden Hintergründe und Gegner nachzuliefern.

Dafür müßt Ihr bis zum Game Over keine Pause einlegen: Allein (im Hubschrauber) oder zu zweit (dann gesellt sich ein Jeep dazu) durchfliegt Ihr einen einzigen Level mit Gletscherabschnitten, Wüstenpassagen und Ozeanen — sogar an eine originalgetreue Sequenz aus dem Automatenklassiker "Xevious" wurde gedacht.

Abgesehen von diesem "Endloseffekt", präsentieren Euch die Storm-Entwickler mit ihrem inoffiziellen "Silkworm"-Nachfolger bewährte Action-Kost: Nach dem Horizontal-Marathon des zwei Jahre alten Erstlings, scrollt nun der Bildschirm vertikal von unten nach oben, die Feinde kommen weiterhin wie gewohnt in allen Formen und Formationen, und manch Extra peppt Eure Geschwindigkeit und Bewaffnung auf. Letztere müßt Ihr jedoch jeweils einem bösartigen Mittelgegner aus der Nase ziehen. Andere Feinde verlieren dafür ab und zu eine schimmernde Seifenblase; es liegt an Euch, ob Ihr diese als Schutzschild oder als mächtige, jedoch einmalige Smart-Bomb gebraucht. *wi*



Feuernot: Der einzige Endgegner



Die Wüste lebt: Swiv bietet stilvolle Hintergründe.



Meine Meinung

Vertikal scrollende Ballerspiele gibt's bisher nur wenige für den Amiga. Wer auf dieses Genre steht, tut also gut daran, sich Storms seltsam betiteltes "Swiv" zuzulegen. Für sein Geld bekommt er vielleicht sogar mehr Hektik und Action, als ihm lieb ist: Teils wurde es selbst den Profifliegern in der *POWER-PLAY*-Redaktion zu unübersichtlich und schwierig. Schreckt Euch die Aussicht auf pausenlosen Dauerbeschuß nicht, könnt Ihr sogar zu zweit antreten. Stilvolle Grafik und atmosphärischer Wummer-Sound befördern Euch im Nu ins Ballerparadies. Dort ist dann jedoch Ausdauer gefragt: Ballern ohne Pause und Etappenende ist nicht unbedingt jedermans Sache. Falls Ihr Endgegner schon immer gehaßt habt, solltet Ihr jedoch zugreifen.

POWER TIPS

Der "Enterprise"-Cheat hat bisher auch dem gefrustetsten Swiv-Spieler geholfen: Wenn Ihr das Geballere pausiert und die Enterprise-Kennummer NCC-1701 eingebt, flackert der Bildschirm kurz auf. Nun besitzt Ihr unendlich viele Jeeps und Hubschrauber.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Storm
Distributor: Rushware
Preis: zirka 90 Mark
Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Amiga: 70%

S.W.O.T.L.

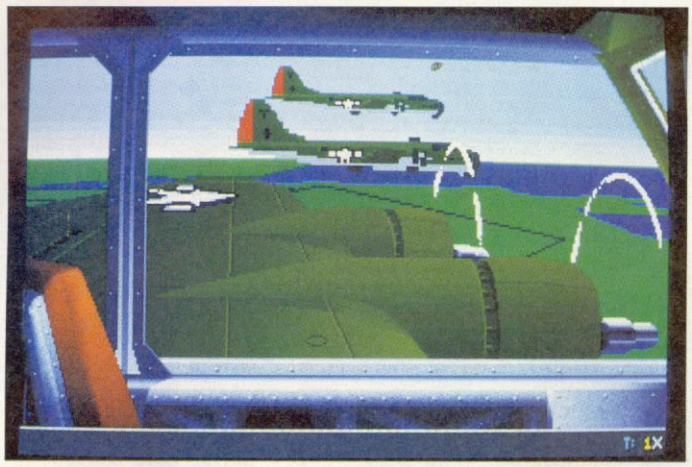
Das lange Warten hat ein Ende: Der Nachfolger zur Edelsimulation "Their finest Hour" ist frisch gelandet.



Meine Meinung

Vorweg eine Warnung: Mag die Simulation "Secret Weapons of the Luftwaffe" historisch noch so akkurat sein, hierzulande sorgt ein simulierter B-17-Bombenangriff auf ein Ziel in der Nähe von Dresden für kräftiges Schlucken.

Von der moralischen Fragwürdigkeit mal abgesehen, ist Swotl ein mehr als würdiger Thronfolger zu "Their finest Hour". Die fantastische Grafik, die gegenüber dem Vorläufer tüchtig zugelegt hat, läßt ebensowenig Wünsche offen wie die Vielfallt der Missionen, der herzhafte "Campaign"-Modus und die Auswahl verschiedenster Flugzeugtpen. Besonders gelungen ist die Pixelgenaue Steuerung via Joystick oder Maus, die feine Flugkorrekturen ebenso zuläßt, wie heftige Ausweichmanöver.



Ein Bomber mit Begleitung fliegt über den englischen Kanal

POWER TIPS

Wenn Ihr für die Luftwaffe fliegt, versucht es mal mit der Go-229A oder der Me-262. Diese Kisten sind den amerikanischen Fliegern überlegen, was Geschwindigkeit und Steigvermögen angeht. Einziger Nachteil ist die mangelnde Wendigkeit der Jets.

Vergeßt die Me-163, dieser Vogel ist zu nichts zu gebrauchen und schmiert regelmäßig ab.

Raketensätze erst abfeuern, wenn ein Bomber direkt vor Euch fliegt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Lucasfilm Games
Distributor: Rushware
Za.-Preis: 100 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 88%

Secret Weapons of the Luftwaffe", oder kurz "Swotl", heißt der dritte Teil aus der Flugsimulationsreihe der Firma Lucasfilm Games. Swotl versetzt Euch in die Jahre 1943 bis 1945. Wahlweise fliegt Ihr auf deutscher Seite eine Maschine des Typs Messerschmitt Bf-109, Focke Wulf 190, den Düsenjet Me-262, das Raketenflugzeug Me-163 oder den Experimentalbomber Go-229A. Steigt Ihr für die Alliierten, klettert Ihr ins Cockpit der berühmten P-51 Mustang, der P-47 Thunderbolt oder der "Fliegenden Festung", der B-17.

Gegenüber dem Vorläufer wurden die angebotenen Missionen nochmals tüchtig aufgebohrt: Historische Missionen werden ebenso geboten wie Abfangaufträge und Eskortflüge. Jeder Missionstyp darf in Ruhe trainiert werden, um sich an die Bedienung der verschiedenen Flugzeuge zu gewöhnen. Seit Ihr mit den Fliegern vertraut, kann mit "Tours of Duty" eine bestimmte Anzahl von vorgegebenen Missionen oder mit "Campaign Battles" ein längerer Luftkrieg gespielt werden. Spielt Ihr den Campaign-Modus auf der deutschen Seite, kontrolliert Ihr nicht nur den Einsatz von Flugzeuggeschwadern sondern müßt Euch auch um wirtschaftliche Zusammenhänge kümmern.

Neben der erweiterten Flugzeug- und Missionsauswahl hat sich bei Swotl auch technisch einiges getan. Die schon aus "Battle of Britain" bekannte Bitmap-Grafiken wurde nochmals ordentlich aufgepeppt und mit mehr Details versehen. Der Preis der voluminösen Grafik: Swotl wird nur auf AT-Disketten ausgeliefert, benötigt satte 3,5 MByte auf der Festplatte und braucht selbst in der niedrigsten der einstellbaren Detailstufe einen AT mit mindestens 10 MHz.*mh*



Mit der Me-262 fliegt es sich fast am schönsten (MS-DOS/VGA)

Team Yankee

Hilfe, die Russen kommen! Team Yankee entführt Euch in eine Zeit, die wir hoffentlich nie erleben müssen.



Alle Einheiten auf einen Blick: Der Kampfbildschirm ist aufgeteilt (Amiga).

Vor ein paar Jahren sprach noch keiner von politischer Entspannung. Die militärischen Blöcke standen sich waffenstarrend gegenüber und hielten sich gegenseitig mit ihrem tausendfachen atomaren Overkill in Schach. "Team Yankee" versetzt uns in ein fiktives Deutschland. Wie nicht anders zu erwarten, setzen die Russen zur alles entscheidenden Schlacht an und schicken ihre Panzerdivisionen Richtung Niedersachsen in Marsch. Eure Karriere startet als einfacher Gefreiter in einer amerikanischen Panzerbrigade. Da keine Offiziere zur Verfügung stehen, übernehmt Ihr das Kommando über vier komplette Kampfzüge. Euch stehen 16 unterschiedliche amerikanische Panzer und gepanzerte Fahrzeuge zur Verfügung. Wenn Ihr es bis zum Hauptmann bringen wollt, müßt Ihr insgesamt 25 Missionen heil überstehen.

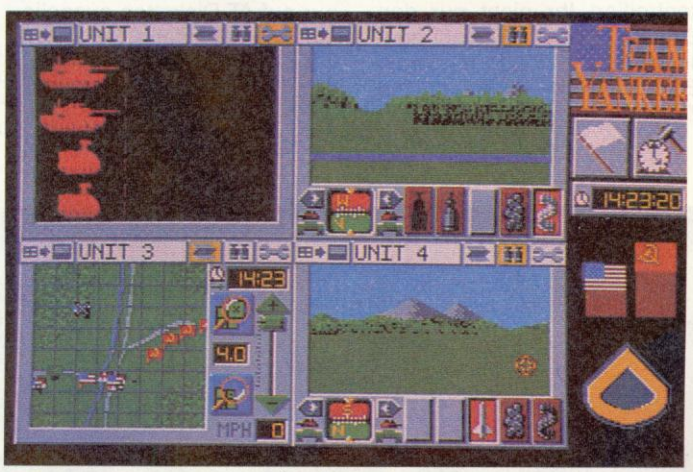
Vor jedem neuen Spielabschnitt wird in einem ausführlichen "Briefing" die aktuelle Lage geschildert: Auf einer großen Übersichtskarte wird die Position der eigenen Einheiten und die wahrscheinlichen Aufmarschgebiete der Gegner dargestellt. Jetzt legt die Geschwindigkeit und Fahrtrichtung Eurer Panzer fest. Die eigenen Einheiten setzen sich dann in Bewegung und werden wahlweise von Euch oder vom Computer gesteuert. Nachdem Ihr alle strategischen Vorbereitungen abgeschlossen habt, wechselt die Sicht auf eine detaillierte 3-D-Darstellung der Umgebung.

Auf Wunsch teilt sich der Bildschirm in vier kleinere, für jede Eurer Einheiten wird dann ein eigenes Sichtfenster geboten. Mit der Maus dreht Ihr die Türme der Panzer und feuert Eure Waffen ab. Auf einem Statusbildschirm informiert Ihr Euch über den Zustand Eurer Panzertruppen. Ihr habt die Mission heil überstanden, wenn der feindliche Angriff zum Stehen kommt und das zahlenmäßige Verhältnis zu Euren Gunsten ausfällt. *vw*



Meine Meinung

Wenn man von der fragwürdigen Hintergrundgeschichte absieht, bietet Team Yankee eine Menge, was einen Simulationsfan erfreuen kann. Die Mischung aus Strategie- und Actionelementen ist genau richtig: Ohne taktische Planung ist die schöne Einheit bald ein Haufen Schrott, ohne schnelle Reflexe und Zielgenauigkeit ist kein Kampf zu gewinnen. Die hübsche und schnelle Landschaftsgrafik macht die Orientierung leicht. Allerdings werden echte Simulationfanatiker authentische Instrumente und realistische Bewegungen der Panzer vermissen. Team Yankee richtet sich eher an Spieler, die Wert auf eine rasante Handlung legen und in Sachen Genauigkeit zu Kompromissen bereit sind.



Der dritte Weltkrieg auf der Übersichtskarte (Amiga).

POWER TIPS

Es gibt etwas, auf das Ihr niemals verzichten solltet: Sorgt vor dem Einsatz immer für die entsprechende Artillerie-Unterstützung. Es geht zur Not zwar auch ohne, aber warum soll man sich das Leben unnötig schwermachen. Auch in der Hitze des Gefechts ab und zu den Statusbildschirm konsultieren. So erfahrt Ihr schnell welche Einheit in Bedrängnis ist.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Empire
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS:	**75%**
Amiga:	**74%**

Turtles II — The Arcade Game

Pikant gewürzter Prügelspieleintopf statt flauer Schildkrötensuppe: Die smarten TV-Helden gehen erneut auf Tour.



Weglaufen gilt nicht: Die Planierraupe will den Turtles an den Kragen. (NES)



Meine Meinung

An dem ersten Turtles-Spiel, das eher als Action-Adventure angelegt war, zieht der zweite Teil mit Höchstgeschwindigkeit vorbei. Das aktuelle Schildkröten-Epos steht dem Automatenvorbild kaum nach — vor allem die Grafik kommt für NES-Verhältnisse super rüber. Auch in technischen Belangen ist Konami ein Meisterwerk geglückt. Trotz vieler und überraschend großer Sprites halten sich Ruckeln und Flackern verständnisvoll zurück. Für Fans von Prügelspektakeln ist Turtles II ein Traum. Innovative und intelligente Spielelemente erfreuen sogar Genre-Gegner. Dank geschickt eingestreuter Geschicklichkeitseinlagen wird das "Hau-zu-und-hüpf-weg"-Spielprinzip nie langweilig.

Nach dem famosen Verkaufserfolg des ersten "Turtles"-Spiels fürs NES zaubert Konami schnurstracks einen zweiten Teil aus dem Hut. Diesmal hat man sich am hauseigenen Arcade-Hit orientiert und das actionreiche Prügelspektakel adaptiert. Während in der Spielhalle alle vier Schildkröten zusammen antreten dürfen, wird auf dem NES "nur" im Duett marschiert — der Vier-Spieler-Adapter lauert umsonst im Schrank.

Wie es sich gehört, dürft Ihr zu Beginn eine der vier Schildkröten aussuchen. Welche Ihr wählt, ist alles andere als bedeutungslos, denn jeder der Hauptdarsteller verteidigt sich mit einer anderen Waffe. Es liegt an Euch, ob Ihr beispielsweise lieber mit Dreizack oder Kurzschwert antretet. Anschließend startet der rauhe Prügelspielalltag. Die meisten Levels (zehn an der Zahl) scrollen von rechts nach links und präsentieren eine ganze Menge unterschiedlicher Gegner, die meist in Rudeln auftauchen. Erst wenn diese Unholde erledigt sind, wird weitermarschiert.

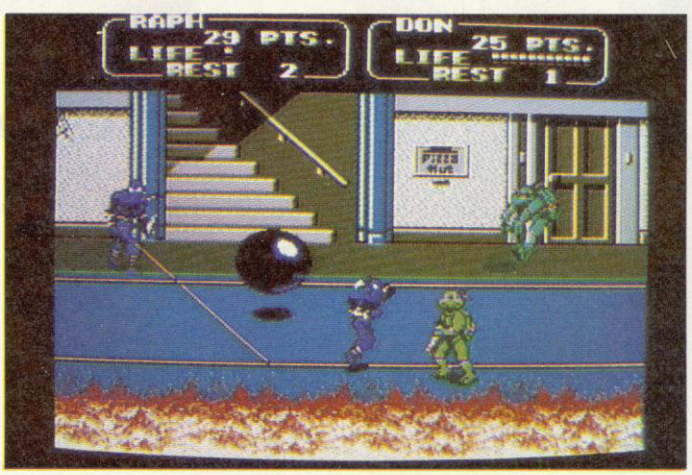
Unterwegs trefft Ihr nicht nur auf die üblichen "Zwei-Treffer-und-weg-ist-er"-Feinde. Je später der Level, desto gewiefter und desto voluminöser die Bösewichte. Seid also nicht verwundert, wenn Ihr plötzlich auf eine Planierraupe trefft oder sich im seriösen Büroambiente eine Art Rakete aus dem Boden schält und ein monströses Etwas daraus entsteigt. Ihr kämpft sowohl auf offener Straße als auch in unterirdischen Kanälen. Sogar ein motorgetriebenes Skateboard, das Euch automatisch vorwärtsträgt, müßt Ihr wohl oder übel besteigen. *mg*



Zwei Turtles im Sturzflug

POWER TIPS

Drückt im Titelbild nacheinander B, A, B, A, hoch, runter, B, A, links, rechts, B, A und danach Start. Das Ganze muß sehr flott gehen, da sonst das Demospiel beginnt. Nachdem die Schildkröte ausgesucht wurde, dürft Ihr den Startlevel anwählen und verfügt über zehn Extra-Turtles. *mg*



Schon im ersten Level geht's zur Sache (NES)

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Konami
Distributor: Konami
Preis: 130 Mark
Genre: Action

NES: 79%

Timequest

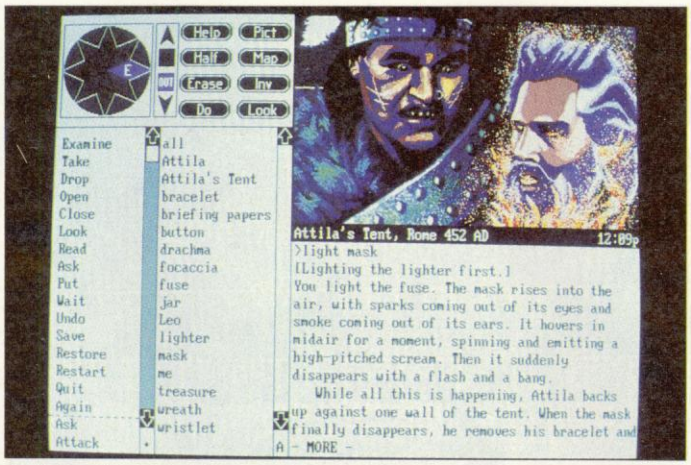
Mit diesem Adventure verschlägt es Sie in acht Länder, sechs Zeitzonen und Dutzende von kniffligen Problemen.

Vor zwei Tagen tauchte ein leeres Interkron im Hauptquartier des "Temporal Corps" auf. Der letzte Benutzer war Lieutenant Zeke S. Vettenmyer. Nach Analyse des Fahrtenschreibers hat Vettenmyer die Vergangenheit bereist. Er hat zehn wichtige historische Ereignisse verändert und sich in der Vergangenheit ein Versteck geschaffen. Er versucht offensichtlich, unsere Zivilisation auszulöschen. Ihr Auftrag ist, die Geschichte wieder herzustellen und Vettenmyer an weiteren Manipulationen zu hindern.

"Time Quest", das zweite Adventure der amerikanischen Firma Legend, ist ein klassisches Science-fiction-Abenteuer mit vielen Puzzles. Anders als bei seinem Vorgänger "Sorcerers Get All The Girls" gibt es wenig Humor, obwohl natürlich die eine oder andere Anspielung nicht fehlen darf. Gleichgeblieben ist hingegen die Benutzerführung mit Texteingabe und Menüs, über die Sie genügend im Test von eben erwähnten "Sorcerers..." nachlesen können.

Im Spiel schlagen Sie sich mit jeder Menge Geschichte herum, denn Vettenmyer hat wirklich viele Ereignisse auf den Kopf gestellt. So läßt er Napoleon seine Feldzüge ganz anders planen, ermordet Julius Caesar einen Monat zu früh, läßt die Azteken über die spanischen Invasoren siegen und Dschingis Khan ganz Europa verwüsten.

Das Element der Zeitreise wird dabei ganz gehörig ausgenutzt. So müssen Sie beispielsweise in einem Puzzle einen Gegenstand klauen, in die Vergangenheit bringen, dort verschenken, ein paar Zeitzonen später wiederfinden und nochmals an eine Person geben, noch ein paar Zeitzonen später wieder klauen und dann, leicht verändert, wieder zurück in die Zeitzone bringen, wo Sie ihn ursprünglich herhatten, damit keiner etwas merkt. Um "Time Quest" zu spielen braucht Ihr keinen 386er — ein langsamer Rechner mit EGA-Grafikkarte tut's genauso. *bs*



Auch das Zeitreise-Adventure kann per Maus gespielt werden

POWER TIPS

Wo fängt man am besten an? Der Zettel in der Zeitmaschine deutet auf Julius Caesar hin und nach Lösung dieses Puzzles sollte man Cleopatras Einladung annehmen. Danach wird es komplizierter: Am besten Sie legen sich eine Tabelle mit allen Zeitzonen und Orten an, um den Überblick zu behalten.

Vettenmyers Nachricht dekodiert man, indem man in jedem der Sätze, die er hinterlassen hat, nach einer Zahl sucht und diese dann sortiert.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Legend Entertainment
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Adventure

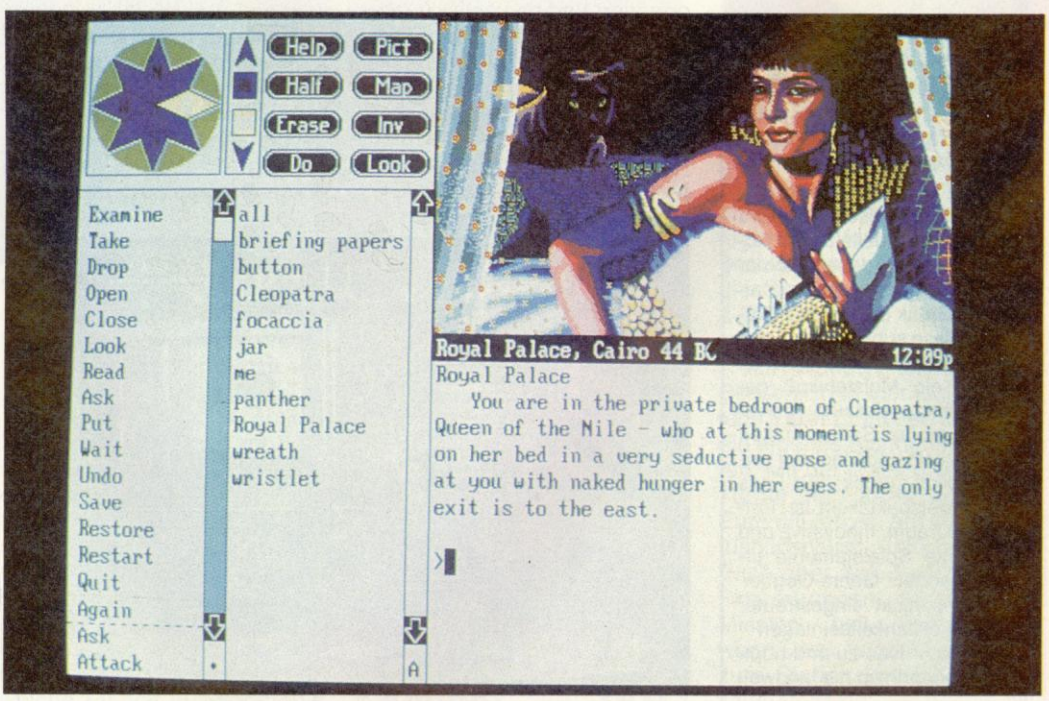
MS-DOS: 79%



Meine Meinung

Auch mit dem zweiten Adventure ist den Legend-Leuten ein großer Wurf gelungen. Time Quest ist wie ein Adventure aus der guten alten Infocom-Zeit: viele Puzzles und Atmosphäre satt.

Für Adventure-Einsteiger bietet das Spiel in den ersten Puzzles erfreuliche Klarheit — dann steigt der Schwierigkeitsgrad immer weiter an, weil in ein einzelnes Puzzle immer mehr Zeitzonen einbezogen werden. Da kommen dann auch Profis zum Nachdenken und sogar ins Schwitzen.



Bei Euren Abenteuern stolpert Ihr über einen Haufen Zeitparadoxa (MS-DOS/EGA)

Toki

Wer vom Affen gebissen wird, der muß nicht unbedingt im Zoo gewesen sein: "Toki" fesselt nicht nur Tierliebhaber an den Bildschirm.



Meine Meinung

Ocean serviert mit der Umsetzung des beliebten Affenspektakels leckere Jump'n'Run-Kost. Das Spiel wurde so kompetent umgesetzt, daß selbst Arcade-Profis kaum Unterschiede aufgefallen sind. Natürlich muß man grafisch und technisch (das Scrolling auf dem ST ruckelt) einige Abstriche machen, aber im Vergleich zu sonstigen Spielautomaten-Adaptionen zieht sich Toki sehr tapfer aus der Affaire. Die sechs Levels sind sehr schön designt, abwechslungsreich und witzig. Allein die heikle Kollisionsabfrage und der durchgehend hohe Schwierigkeitsgrad könnten Greenhorns den Spaß verderben. Trotzdem zählt Toki ganz klar zu den besten und originellsten Geschicklichkeitsprogrammen des Jahres auf Computern.



Tokis Maul hat's in sich: Mit Blubberbläschen geht der Affe beherzt auf die Feinde los (Amiga).

Als der Oberaffe King Kong an der Seite von Jessica Lange vor etlichen Jahren erneut die Schlagzeilen beherrschte, war "Toki" bestenfalls ein Gedanke im Gehirn eines zukünftigen Spieleprogrammierers. Mittlerweile gibt Toki im Urwald den Ton an. Ursprünglich konnte man den gut gebauten Schimpansen nur in Spielhallen besuchen, dank Ocean gibt's ihn seit jetzt auch für zu Hause.

Toki ist eigentlich ein Mensch wie du und ich: verspielt, verwöhnt, verliebt. Letzteres wurde ihm zum Verhängnis. Nachdem ihm seine Freundin abhanden kam, wurde er zu allem Überfluß von einem miesen Zauberer in einen Affen verwandelt. Jetzt kommt Ihr ins Spiel. Ihr sollt Toki durch sechs Levels zu seiner Geliebten führen und seine Rückwandlung zum Zweibeiner in die Wege leiten.

Glücklicherweise ist Toki ein recht wendiger Affe. Er hüpft und läuft eifrig durch die Levels; schreckt auch vor Auseinandersetzungen nicht zurück. Um sich gegen die Scharen von Gegnern zur Wehr zu setzen, ist dies auch bitter nötig. Sobald Ihr auf den Feuerknopf drückt, entweichen aus Tokis Maul kleine Blubberblasen. Berühren diese einen Feind, hat er ausgespielt. Unterwegs sammelt Toki weitere Hilfen ein, um auch mächtige Bösewichte zu vertreiben.

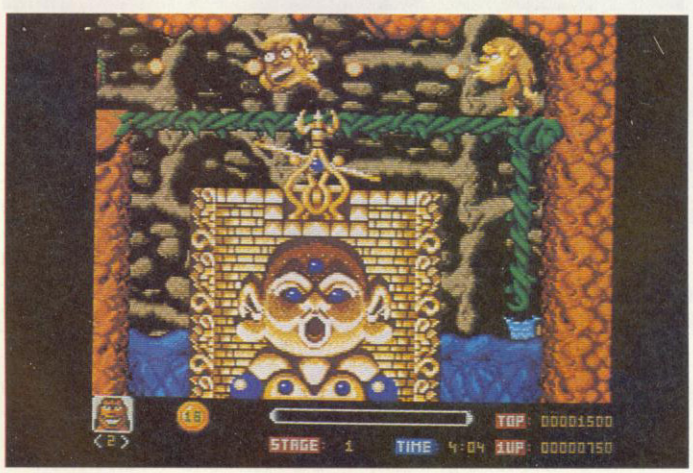
Schauplatz des Abenteuers ist der Urwald. Die einzelnen Abschnitte (Scrolling in alle Richtungen) unterscheiden sich sowohl in der Grafik als auch bei der Feindbestükkung. *mg*

POWER TIPS

Tippt während des Spiels das Wort "tokineedsawarltokineedsawar" ein. Der Bildschirm blinkt nun kurz auf, und Ihr könnt mit den Tasten F1 bis F8 die Levels anwählen. *mg*



Der Helm schützt Tokis Kopf



Toki kämpft sich seinen Weg frei (Amiga)

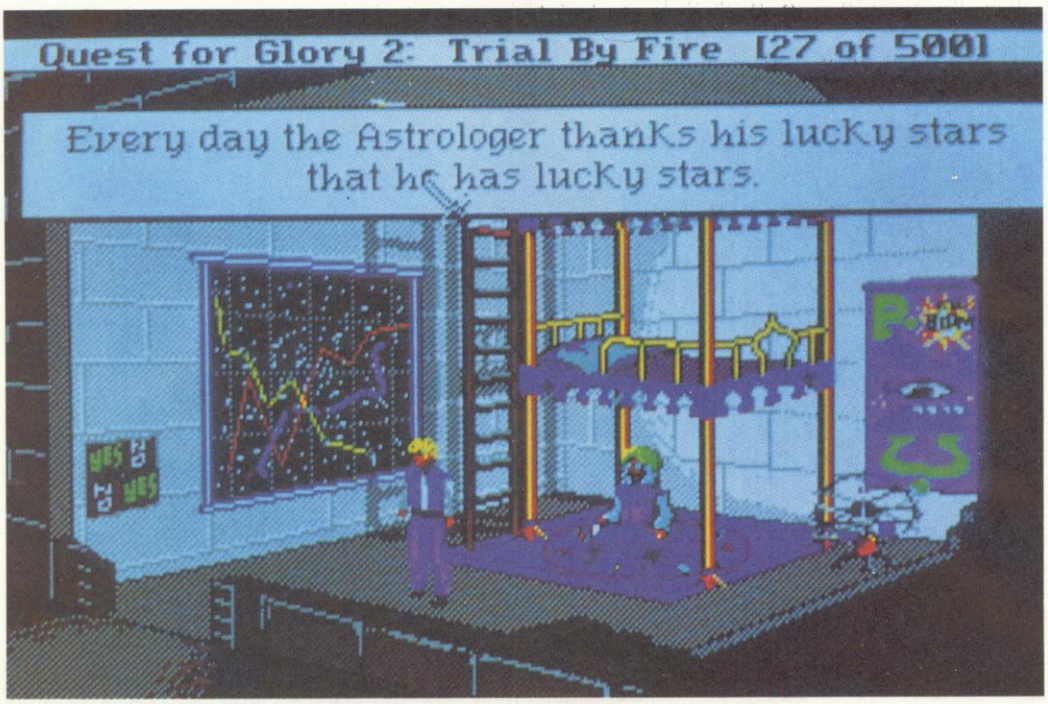
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Ocean
Distributor: Bomico
Preis: 60 bis 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit
Außerdem geplant für C 64

Amiga:	75%
Atari ST:	73%

Quest for Glory II: Trial by Fire

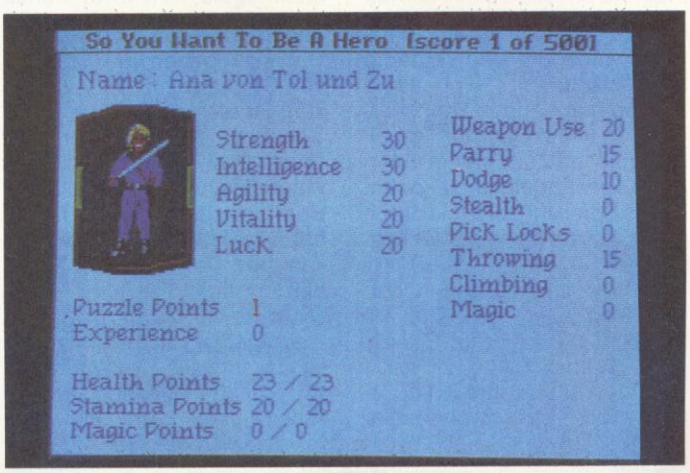
Der zweite Teil aus Sierras Quest-for-Glory-Reihe führt Euch in den mysteriösen und märchenhaften Orient.



Seit dem ersten Teil hat sich nicht viel getan: Quest for Glory II (MS-DOS/VGA)

Bei den vielen "Quest"-Adventures ist es nicht ganz leicht, die Übersicht zu behalten. Um die Verwirrung komplett zu machen, beschloß Sierra jetzt, eine kleine Namensänderung vorzunehmen. So heißt die Fortsetzung zu "Hero's Quest I" auf einmal "Quest for Glory II" - Untertitel: "Trial by Fire". Der Vorgänger vermischte vor gut einem Jahr das Sierra-typische Abenteuerspielsystem mit Rollenspiel-Elementen. Zum üblichen Herumlaufen, mit anderen Spielfiguren reden und mit Gegenständen experimentieren kommt die Wahl einer Berufsklasse: Je nachdem, ob man das Spiel als Kämpfer, Dieb oder Magier bestreitet, ändern sich die Lösungswege zu einigen Puzzles. Außerdem könnt Ihr bestimmte Talente Eurer Spielfigur durch die Vergabe von Punkten beeinflussen. Viele Eigenschaften lassen sich auch im Spielverlauf verbessern: Wer z.B. fleißig Angreifer verprügelt, wird mit verbesserten Kraft- und Waffenwerten belohnt; das Lösen von Puzzles oder Anwenden von Zaubersprüchen steigert wiederum die Intelligenz.

Dieses rollenspielverwandte System tritt auch bei Trial by Fire in Aktion. Ihr könnt Euren gestandenen Veteranen aus Hero's Quest I importieren, oder einen neuen Charakter erschaffen. Spielerisch hält sich Trial by Fire stark an den Vorgänger: Durch 3-D-Bildchen steuert Ihr den Helden auf der Suche nach Puzzlen, Aufträgen und Informationen. Solide Englischkenntnisse sind auch bei diesem Sierra-Adventure notwendig, denn die Kommandos tippt Ihr per Tastatur ein (eine deutsche Version ist aber unterwegs).



Das Stadtlabyrinth wartet mit so mancher Überraschung auf

Am Anfang seid Ihr damit beschäftigt, die Stadt Shapeir zu erkunden. Später warten wüstentypische Orte auf Euren Besuch. Trefft Ihr auf einen Angreifer, wird der Kampfbildschirm eingeblendet. Über den Zehnerblock der Tastatur steuert Ihr nun Euren Helden in der Actionsequenz. Je drei Tasten dienen zum Zuschlagen, Blocken und Ausweichen in drei Varianten. *mh*



Meine Meinung

Trial by Fire ist ein braves Adventure, bei dem man allerdings das Gefühl hat, alles schon einmal gesehen zu haben. Die Basar-Atmosphäre erinnert phasenweise an Conquests of Camelot, das Spielsystem wurde prinzipiell 1:1 vom Vorgänger übernommen. Auch die Eintipperei hätte man vermeiden können; schließlich warten schon einige der neuen Sierra-Adventurekollegen mit einem komfortablen Icon-System auf. Sierra-Fans werden keinen Grund zur Klage haben, aber ein wenig mehr Eigenständigkeit hätte Trials by Fire nicht geschadet.

POWER TIPS

Wechselt gleich zu Beginn die Goldmünzen, die Ihr noch mit Euch herumschleppt, in die Landeswährung um. Von dem frisch eingetauschten Kapital solltet Ihr Euch die Straßenkarte kaufen. Ohne diese Karte stiefelt Ihr permanent durch das auf Dauer nervende 3-D-Labyrinth der Stadtgässchen. Mit der Karte reicht ein Klick auf einen schon besuchten Ort, und schon reist Ihr automatisch dorthin.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sierra
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 140 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 70%

Tunnels & Trolls

Da lacht der Troll und heult das Monster: Ausgerüstet mit Maus und Zauberstab geht's ab in eine saftige Fantasy-Geschichte.

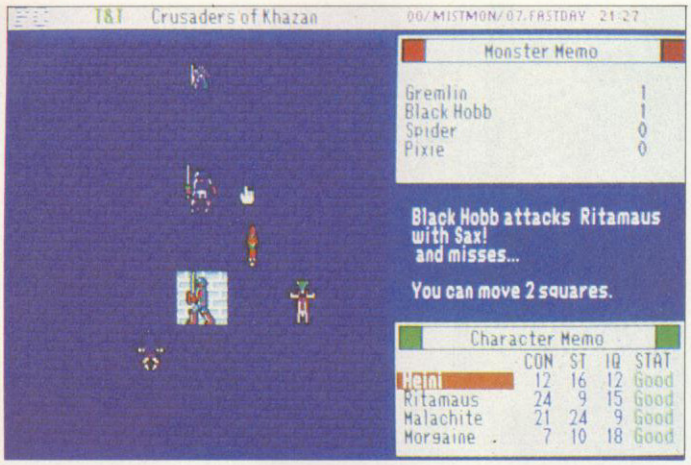
New World Computing ist in Deutschland vor allem durch die "Might & Magic"-Rollenspielreihe bekannt geworden. Etwas im Verborgenen schlummert zu unrecht ein anderer Sproß der Softwarefirma. Mit "Tunnels & Trolls - Crusaders of Kazan" wird der geneigte Rollenspieler abermals in eine handfeste Fantasy-Story verwickelt.

Wie immer steht der Kampf der Guten gegen die Bösen auf dem Programm. Der friedliebende Zauberkönig Khazan hat mit der bösen Magierin Lerotra'hh einen Vertrag geschlossen. Leider ist Khazan inzwischen spurlos verschwunden und die finstere Dame versetzt die Welt wieder in Angst und Schrecken. Keine Frage, der König muß wieder her und alles ins Lot bringen.

Aus je vier Rassen und Klassen könnt Ihr Eure vierköpfige Party zusammenstellen. Die Reise startet in einer halbwegs friedlichen Stadt auf einer kleinen Insel. Nachdem Ihr Euch die ersten Meriten verdient habt, dürft Ihr ein Schiff mieten und auf der ganzen Welt auf Entdeckungstour gehen. Anders als in der "Might & Magic"-Reihe seht Ihr Eure Umgebung nicht in 3D, sondern aus der Vogelperspektive. Alle Aktionen der Charaktere werden über zahlreiche Menüs gesteuert.

Den Zauberkundigen stehen mehr als 80 Zaubersprüche zur Verfügung, für faule Abenteurer wurde freundlicherweise eine Automapping-Funktion eingebaut. Das Kampfsystem erinnert etwas an die AD&D-Reihe: Alle Helden werden durch Icons repräsentiert und können getrennt in die Kampfrunden geführt werden. Ihr solltet über solide Englischkenntnisse verfügen, im Spiel wird reichlich Text geboten, ohne den die Geschichte viel von ihrem Reiz verliert.

Ihr dürft bei jedem Waffengang individuelle Strategien für die einzelnen Helden festlegen. Hier können alle Kampfrunden auch vom Computer übernommen werden. Allerdings ist Eure Überlebenschanche dann geringer. *vw*



Erfrischend: wilde Prügeleien mit taktischer Note (MS-DOS/EGA)

POWER TIPS

Bevor Ihr Euch ins eigentliche Abenteuer stürzt, solltet Ihr die Trainingsmöglichkeiten der Heimatstadt ausgiebig nutzen. Level-Eins-Charaktere haben in der feindlichen Außenwelt keine Chancen. Keine Panik, sollte Euch im Kampfgetümmel ein Körperteil abhanden kommen. Es gibt Chirurgen, die zu günstigen Preisen Körperteile verkaufen.

POWER PLAY STECKBRIEF

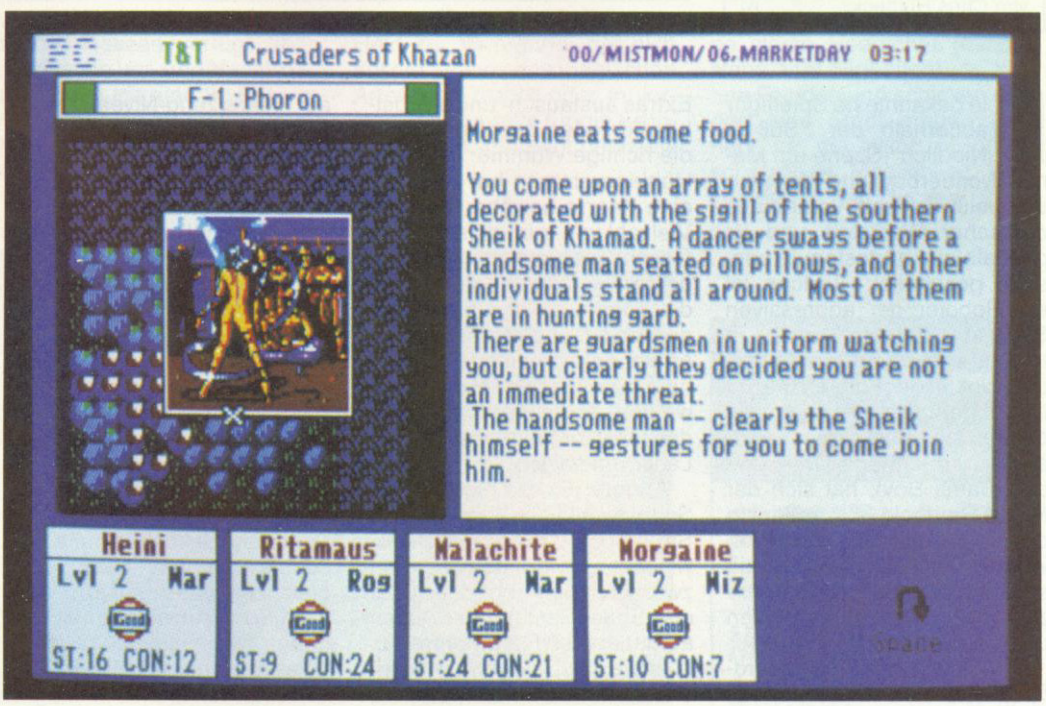
Hersteller: New World Computing
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 80%



Meine Meinung

"Tunnels & Trolls" ist ein außergewöhnliches Spiel. Zahlreiche Details zaubern eine stimmungsvolle Fantasy-Atmosphäre auf den Bildschirm. Die Stunden des Tages verstreichen, die Jahreszeiten beeinflussen den Spielablauf, umfangreiche Beschreibungen und viele kleine Aufträge motivieren langfristig den Computerhelden. Die elegante Benutzerführung ist ohne Fehl und Tadel. Die fensterfreudige Aufmachung bleibt auch auf einem langsamen XT erträglich schnell. Trotzdem kann man "Tunnels & Trolls" nur alten Rollenspielveteranen vorbehaltslos empfehlen. Die Rätsel und Kämpfe sind teilweise recht happig und erfordern großes Durchhaltevermögen.



Ohne Text läuft gar nichts: Leseratten sind gefordert (MS-DOS/EGA).

Turrican II

Mit dem Nachfolger zum ballerlastigen Jump'n' Run Turrican ließen deutsche Entwickler die internationale Konkurrenz alt aussehen.



Meine Meinung

Turrican II schlägt nicht nur jedes andere Actionspiel auf dem Amiga oder ST, es macht durch ausgetüfteltes Leveldesign und vorbildliche Spielbarkeit auch japanischen Konsolen-Jump'n'Runs ernsthaft Konkurrenz. Gags und Überraschungen gibt's reichlich, für eisenharte Ballerfans wurde sogar eine dreiteilige "Aeroblaster/Darius"-Welt implementiert. Die einzelnen Levels bieten nächtelangen Spielspaß: Ob man versucht, möglichst schnell zum Ausgang zu entkommen oder man eine Welt bis auf die letzte Bonushöhle ausplündern will, hängt alleine von der eigenen Neugier ab. Veredelt wird der zweite Streich des stählernen Rekkens durch stellenweise famose und durchgehend abwechslungsreiche Grafik und einen atmosphärischen Soundtrack von Chris Hülbeck. *wi*



Zum Glück ist Turrican ein rostfreier Rettungsschwimmer



Baller-Baller: Der Gummiballschuß ist in Höhlen nützlich

Die bekannteste Spielfigur außerhalb der "Süß & Niedlich"-Szene um Mario, Wonderboy und Komparsen heißt Turrican, kommt aus deutscher Werkstatt und ist deshalb aus härtestem Kruppstahl geschnitzt: Turrican ist ein Roboter der aggressiven Sorte, der sich mit Vorliebe in lebensfeindlichem Terrain herumtreibt. In der Fortsetzung zu einem der besten Actionspiele des letzten Jahres (gibt's jetzt auch für das Mega Drive und den Game Boy), hat sich der Metall-Raufbold äußerlich nicht besonders weiterentwickelt; unter der Stahlrüstung schlummern jedoch eine Anzahl vollkommen neuer Waffen und Gimmicks.

Der altbekannte Standard-Schuß ist auch in Turrican II mittels der entsprechenden Extras austausch- und aufrüstbar. Für jeden Zweck gibt es so die richtige Wumme: In engen Höhlensystemen hat sich z.B. eine Knarre bewährt, die eine Vielzahl von gummiballartigen Geschossen ausstreut; an jeder Wand oder Kante prallen die Kugeln ab und hüpfen so durch die Gänge bis sie ein Ziel erreichen. Um einen der dickhäutigen Endgegner zu überwinden, sollte der Spieler jedoch besser auf den schweren Laser umsteigen.

Andere Extras sorgen für Schutzschild, zusätzliche Smartbombs (den Bildschirmwischer aktiviert man über den zweiten Feuerknopf oder über die Space-Taste) oder einen aufgepeppten Flammenwerfer. Letzteren gab's auch schon im ersten Teil: Turrican beginnt das Spiel mit einem Flammer auf Feuerzeug-Niveau, kann den Wirkungsradius seiner Waffe jedoch auf beachtliche Länge steigern.

Wird's in einem der zwölf Levels des Spiel trotzdem zu eng, verwandelt sich der Roboter auf Wunsch in einen winzigen Killerkreisel. Springen darf man jetzt zwar nicht mehr, dafür legt Turrican mit jedem Druck auf den Feuerknopf eine Mine, die nach kurzer Verzögerung detoniert.

Doch damit nicht genug: Sollten alle Stricke reißen, hat der Spieler die Möglichkeit, für ein paar Sekunden alle bekannten Waffen des Spiels gleichzeitig auszulösen.

Im Spiel selbst tummelt sich neben vielen alten Bekannten, eine Unzahl neuer Gegner. Mindestens einen mächtigen Obermotz gilt es in jedem der labyrinthartigen Levels zu finden und zu vernichten. Außerdem mit dabei: Killerfische, alien-mäßige Gesichtsgrabscher, Monsterpflanzen, Insektenschwärme und semi-intelligente Selbstschußanlagen.

Wer diese Übermacht überleben will, muß neben den Extras auch fleißig nach Extraleben und Edelsteinen suchen. Hat man von letzteren genau hundert eingesackt, winkt zur Belohnung das erste Continue.

Denn im Gegensatz zum ersten Teil gibt's diese "Wiedereinstigsdrogen" in Turrican II nicht mehr standardmäßig. *wi*

POWER TIPS

Jeder Welt ihre Extraleben: Kurz vor der Windböe solltet Ihr im ersten Level das schwarze Rainbow Arts-Männchen erklimmen.

Um in der vierten Welt alle Extras zu erhaschen, müßt Ihr auf durchlässige Wände achten.

Der Turrican II-Cheat für den Amiga: Geht ins Musikmenü (Space-Taste während des Vorspanns), drückt dort im ersten Menüpunkt die Tasten 4 und 1 hintereinander und danach Escape. Startet nun mit erneutem Escape-Druck das Spiel...

Turrican-Erfinder Manfred Trenz meint: "Spielt die Fortsetzung aggressiv: Alles abballern, alles einsammeln."

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Rainbow Arts
Distributor: Rushware
Preis: 50 bis 80 Mark
Genre: Action

Amiga:	**85%**
Atari ST:	**79%**
C64:	**81%**

W

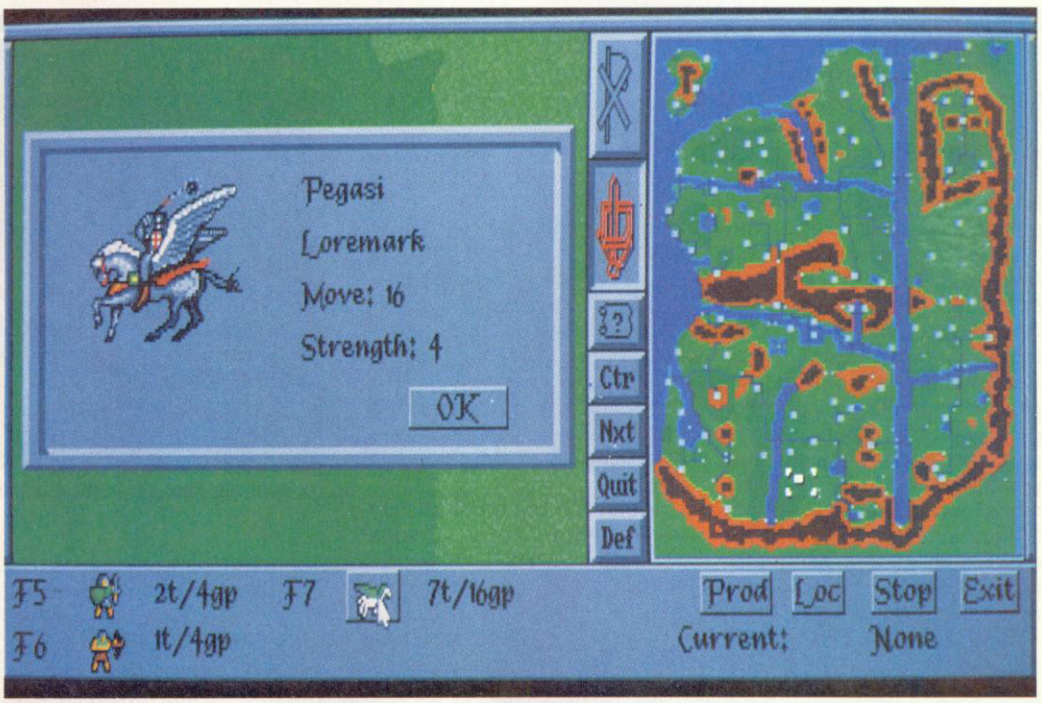
Warlords

Ein Kriegsherr kennt kein Erbarmen: Erst wenn alle Burgen des Landes in Eurer Gewalt sind, kehrt Ruhe ein.

Die australische Firma SSG (Strategic Studies Group) war bisher eher bekannt für ihre staubtrockenen Strategiespiele. Wenn sich mal ein Truppen-Icon über den Bildschirm bewegt, ist das schon das höchste der Gefühle. Ohne fundierte historische Kenntnisse, wie etwa über den amerikanischen Bürgerkrieg, sind diese Spiele nur schwer durchschaubar. Mit "Warlords" geht man erstmals über das reine Icon-Geschiebe hinaus.

Das Programm versetzt uns in das Fantasy-Land Illuria, wo wieder einmal ein wilder Krieg ausgebrochen ist. Acht Könige kämpfen um die Vormachtstellung im Reich. Eure Aufgabe ist nun, als einer dieser Heerführer, das ganze Land unter Eurer Führung zu vereinen. Die sieben gegnerischen Armeen werden entweder, in fünf Schwierigkeitsstufen, vom Computer geführt oder unterstehen den Befehlen von menschlichen Mitspielern. Jedes der acht Königreiche wird von einer anderen Rasse bewohnt. Ihr entscheidet also schon vor Spielbeginn, ob Ihr als Orks, Zwerg, Elfe oder Mensch in den Krieg zieht. Jede der Rassen verfügt über spezifische Vor- und Nachteile. Im Land Illuria sind 80 Burgen verteilt, die es zu erobern gilt. Ihr startet Eure Karriere mit nur einer einzigen bescheidenen Stadt. Dort dürft Ihr Eure Truppen ausheben und Steuern kassieren.

Je nachdem wieviel Geld Ihr ausgebt, werden Infantristen, Bogenschützen, Kavallerie, fliegende Einheiten oder Schiffe produziert. Neben diesen regulären Truppen steht Euch ein Held zur Verfügung, der sich auf die Suche nach magischen Artefakten macht oder in versteckten Tempeln für die Erhöhung der Kampfkraft betet. *vw*

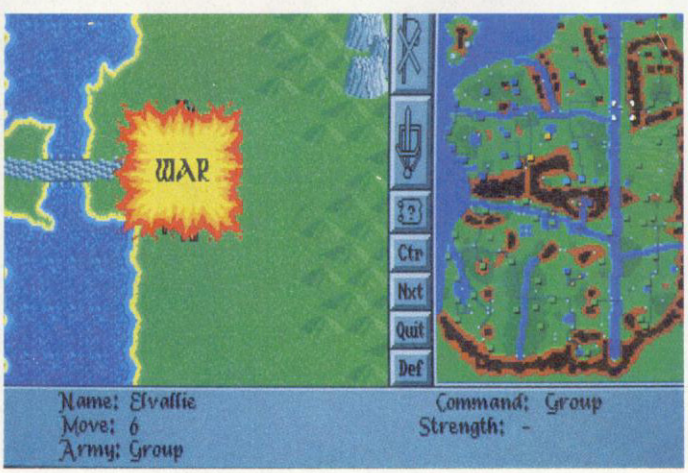


Wir basteln uns eine Einheit: So ein Pegasus ist eine Bereicherung für die Truppe (MS-DOS/VGA)



Meine Meinung

Erfreulich, daß man sich als Stratege auch einmal von all den historischen Begebenheiten lösen kann: Immer nur "Waterloo" und "Big Run" ermüdet auf Dauer. Die erfrischend neue Fantasy-Geschichte als spielerischer Hintergrund sorgt für Motivation: Die Handlung erschöpft sich eben nicht im immer gleichen Vermöbeln von gegnerischen Truppen, sondern öffnet eine Welt mit Drachen, Tempelruinen und den Fantasy-typischen Rassen. Die Landkarte ist schön übersichtlich, die einfache Maussteuerung auch für Anfänger bestens geeignet. Ein dickes Lob verdient die ausgefeilte Schwierigkeitsabstufung. Jedem Computerheerführer kann man eine andere Spielstärke zuweisen.



Hoppla, da geht es mal wieder zur Sache (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Immer wenn Ihr eine Stadt erobert habt, solltet Ihr für die nötige Bewachung sorgen. Nicht sofort weiterziehen und die Neuerwerbung ungeschützt zurücklassen. Ab und zu solltet Ihr eine starke Heerschar (mindestens acht Einheiten) ins hintere Feindesland schicken und dort eine Stadt erobern. So habt Ihr die nicht zu unterschätzende Möglichkeit, den Feinden in den Rücken zu fallen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSG
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS:	**76%**
Amiga:	**76%**

Wing Commander

Im Weltall sind die Katzen los: Der Action-Titel Wing Commander läutete endgültig die Ära der PCs im Spielebereich ein.

Die Kilrathi, löwenähnliche Krieger aus einer fernen Galaxis, wollen die Menschheit unterjochen und haben einen intergalaktischen Krieg gestartet. Das in der Spielebranche recht ausgelutschte Thema der Weltraumschlacht wurde in "Wing Commander" zur technischen Perfektion getrieben. Einen schnellen PC, VGA und eine Soundkarte vorausgesetzt, erleben Sie ein Grafik- und Soundspektakel, das seinesgleichen sucht. Haben Sie sich durch alle Missionen durchgespielt, ist auch für Nachschub gesorgt: Mit den "Secret Missions" und "Secret Missions 2" liegen Zusatzdisketten vor, die neben neuen Missionen auch mit zusätzlicher Grafik aufwarten können.

Die Weltraum-Szenen werden mit flotter 3-D-Grafik dargestellt, die besonders auf VGA-Rechnern sehr eindrucksvoll ist. Im Weltraum sind Sie nicht alleine, sondern werden von einem Wingman begleitet. Sie können miteinander kommunizieren und Ihrem Wingman Befehle geben. Ob dieser sie immer ausführt, ist allerdings fraglich, denn jeder Wingman hat seinen eigenen Charakter. In den einzelnen Missionen müssen Sie mal "nur" Patroulien fliegen, Frachtschiffe begleiten und beschützen oder Kilrathi-Nester ausräuchern. Neben schießwütigen Gegnern machen Ihnen dabei auch Asteroiden-Felder, Minengürtel und andere Überraschungen zu schaffen.

Wenn Sie von einer Mission zurückkehren, wird Colonel Halcyon über Ihre Erfolge oder Mißerfolge richten. Von diesen hängen nicht nur Beförderungen und Auszeichnungen ab; das Spiel schlägt auch unterschiedliche Wege ein, wenn Sie verlieren oder gewinnen.

bs



Da geht die Post ab: heiße Weltallschlachten in 3 D (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Der beliebte Anfängerfehler: Sich direkt auf einen Feind stürzen, der Ihnen entgegenkommt. Sie mögen ihn zwar erwischen, aber vorher beschädigt er Ihren Jäger mit mehreren Schüssen. Das schwächt für spätere Angriffe. In den meisten Missionen müssen Sie gegen eine Übermacht von Gegnern antreten, deswegen ist es wichtig, das eigene Schiff möglichst unbeschädigt zu halten. Übrigens ist Wing Commander eine gute Gelegenheit, sich endlich einen PC-Joystick zu kaufen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Origin Systems
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Action

MS-DOS: 88%



Meine Meinung

Mit "Wing Commander" schafften die MS-DOS-PCs, bis dahin schon Domäne von Simulationen, Adventures und Rollenspielen, auch den Actionbereich zu erobern. Was sich da in 256 Farben bei einem 386-Rechner auf dem Bildschirm tut, läßt Amiga und Co. ziemlich alt aussehen.

Wing Commander ist unkomplizierte Unterhaltung mit viel Drumherum. Selbst Computerspielekenner waren von den grafischen Sequenzen tief beeindruckt. Wer nichts gegen Action hat und am besten einen Joystick hat, wird hier wochenlang auf seine Kosten kommen. Außerdem ist Wing Commander das optimale Vorführobjekt wenn Besucher kommen, frei nach dem Motto "Guck mal, was mein Computer alles kann".

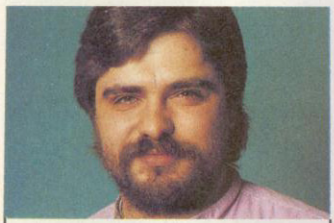


Da bebt der Weltraum: Katzenaliens greifen an (MS-DOS/VGA)

W

Wing Commander 2

Origin schlägt zurück: Die bösen Katzenaliens, die Kilrathis, treiben auch in Wing Commander 2 ihr Unwesen.



Meine Meinung

Eines vorne weg: Wing Commander 2 gefällt mir nicht ganz so gut wie der erste Teil. Zwar ist die Story um Katzenkiller und einen miesen Spion verdammt spannend, aber dafür wurde an den Flugsequenzen zu wenig gefeilt. Für meinen Geschmack gibt es einfach zuwenig Missionen (30 insgesamt), die im Gegensatz zu ersten Teil auch nicht zum "Ich spiel's ein zweites Mal" einladen. Leider sind auch einige Grafiken etwas schlechter als im Vorläufer (z.B. die angeschoßenen Maschinen nach der Landung). Ansonsten gibt's wenig Grund zur Klage. Wing Commander 2 bietet Action par excellenze in einem mehr als oppulenten Grafik und Soundgewand. In den richtigen Genuß kommt aber nur der, der einen 386er mit 20 MHz sowie VGA-Karte in seinem PC hat.



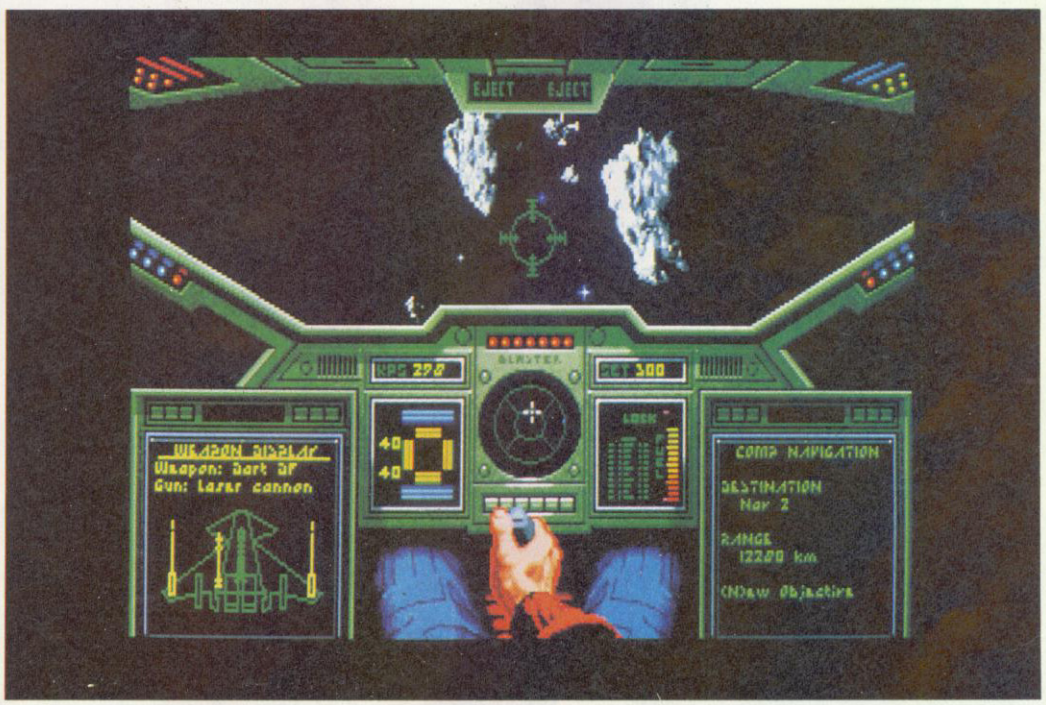
In filmhaften Sequenzen wird die Geschichte erzählt (MS-DOS/VGA)

POWER TIPS

Die besten Flieger sind die Ferret, die Rapier und die Broadsword. Die Effeet und die Sabre sind viel zu gering gepanzert, um lange durchzustehen.

Wenn Ihr merkt, daß die Kilrathis die Oberhand in einem Gefecht gewinnen: flieht! Mit gezündeten Turbodüsen gelingt (genügend Treibstoff vorausgesetzt) ein schneller Rückzug meistens.

Die kleinsten Kreuzer der Kilrathis lassen sich übrigens doch mit Bordkanonen vernichten.



Die Welt ist wieder in Ordnung und der Einsatz erfolgreich abgeschlossen. (MS-DOS/VGA)

So schnell kann eine glänzende Karriere beendet sein. Habt Ihr in Wing Commander 1 noch als strahlender Held gegen die bösen Katzen aus der Nachbargalaxis gekämpft, schiebt Ihr zu Beginn von Wing Commander 2 eine ruhige Kugel auf einer fernen Raumstation. Was ist passiert? Die Kilrathis haben das Trägerraumschiff "Tigers Claw" mit neuartigen Stealth-Bombern angegriffen und zerstört. Leider hat keiner außer Euch diese Tarnraumer gesehen und nun hält die halbe Menschheit Euch für einen Feigling und Verräter.

Ging es in den Missionen aus Wing Commander 1 meistens darum, feindliche Raumschiffe zu kosmischem Staub zu zerblasen, ist das Spektrum der Aufträge nun weiter gefächert. Neben Kampfeinsätzen stehen Botendienste und Rettungsmissionen auf dem Flugplan. Allerdings gibt's bei Wing Commander 2 nicht nur neue Missionen, sondern auch fünf neue Raumschiffstypen, die Ihr fliegen könnt. Darunter sogar ein dicker Bomber, bei dem Ihr auf den eines Bordkanoniers umschalten könnt. Natürlich greifen auch die Kilrathis auf einige verbesserte Raumschiffe und Waffensysteme zurück. Ordentlich aufgebohrt wurde die Handlung. Vor jedem Einsatz, danach und manchmal sogar während eines Fluges, wird die Geschichte von Wing Commander 2 in filmhaften Zwischensequenzen weitererzählt. Preis der überschwenglich vorhandenen Filmsequenzen: Alle Daten von Wing Commander 2 brauchen rund 15 MByte Platz auf einer Festplatte. Wer mittels Soundblaster und dem seperat erhältlichen "Speech Accessory Pack" auf Sprachausgabe nicht verzichten will, braucht weitere 7 MByte. *mh*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Origin
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 140 Mark
Genre: Action

MS-DOS: 83%



Wo stand der Tip zu ...?

Alle Tests auf einen Blick

Auf den nächsten Seiten findet Ihr alle Spieletests, die in den Ausgaben 12/90 bis 11/91 der *POWER PLAY* erschienen sind. Zu jedem Programm haben wir die wichtigsten Daten angegeben. Neben dem Namen des Spiels, dem System und der Power-Wertung (Kurz P/W), geben wir natürlich auch die Ausgabe an, in der der vollständige Test gedruckt wurde. *mg*

Computerspiele

Titel	System	P/W	Ausgabe
4D Sports Boxing	MS-DOS	66	91/6
A.T.P.	MS-DOS	76	91/5
Aces of the Great War	Amiga	48	91/6
	MS-DOS	54	91/3
Adidas Football	C 64	25	90/12
ADS	Amiga	73	91/5
Afrika Korps	Amiga	8	91/9
Alien Drug Lords	Amiga	57	91/6
Alpha Waves	Amiga	38	91/3
	Atari ST	38	91/4
Altered Destiny	MS-DOS	67	91/2
Antares	Amiga	47	91/6
Arachnophobia	MS-DOS	61	91/9
Armalyte	Amiga	52	91/10
Armour Alley	MS-DOS	78	91/10
Armour-Geddon	Amiga	60	91/8
	Atari ST	60	91/10
ATF 2	Amiga	15	91/2
	Atari ST	15	91/ 2
	MS-DOS	15	91/ 2
Atomic Robo-Kid	Amiga	62	91/ 1
Atomino	Amiga	80	91/ 1
	C 64	81	91/ 1
	MS-DOS	80	91/ 1
Awesome	Amiga	69	91/ 1
B.A.T.	Atari ST	76	91/ 1
Back to the Future 3	Amiga	32	91/ 6
Backgammon	Atari ST	15	91/ 6
	Amiga	59	91/11
Badlands	Amiga	67	90/12
	Atari ST	67	90/12
Badlands Pete	Atari ST	11	91/ 4
Ball Game	Amiga	60	91/ 8
Bandit Kings of Ancient China	Amiga	79	91/ 8
	MS-DOS	79	91/ 8
Bane of the Cosmic Forge	Amiga	89	91/ 5
	MS-DOS	89	91/ 2
Bard's Tale 3	Amiga	71	91/ 6
	C 64	71	91/ 6
	MS-DOS	74	91/ 6
Battle Chess 2	MS-DOS	63	90/12
Battle Command	Amiga	71	91/ 3
	Atari ST	71	91/ 3
Battle Isle	Amiga	85	91/10
Battlemaster	Amiga	41	90/12
Battlestorm	Amiga	32	91/ 4
Battletech 2	MS-DOS	37	91/ 6
Beast Busters	Amiga	31	91/ 9
Betrayal	Amiga	42	91/ 2
	MS-DOS	42	91/ 8
Bill and Ted	MS-DOS	22	91/10
Blade Warrior	Amiga	45	91/10
	MS-DOS	47	91/ 1
Booly	Amiga	52	91/10
	Atari ST	52	91/10
Botics	Amiga	31	91/ 2
	Atari ST	31	91/ 2
Boxing Manager	Amiga	38	91/ 5
	Atari ST	38	91/ 5
	C 64	38	91/ 5
	MS-DOS	38	91/ 5
Brain Artifice	MS-DOS	57	91/ 7

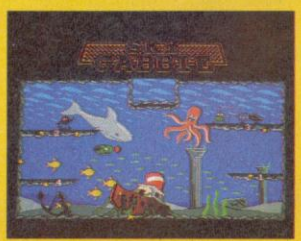
Titel	System	P/W	Ausgabe
Brat	Amiga	80	91/ 6
	Atari ST	80	91/ 8
Breach 2	MS-DOS	61	91/ 4
Buck Rogers: Countdown to Doomsday	C 64	80	91/ 4
	MS-DOS	83	90/12
	Amiga	82	91/ 4
Builderland	Amiga	54	91/11
	Atari ST	54	91/11
Bundesliga Manager	Atari ST	78	90/12
	C 64	61	91/ 4
Bundesliga Manager Professional	Amiga	81	91/11
Cadaver	Amiga	86	91/ 1
Cadaver, Payoff	Amiga	0	91/ 9
California Games 2	MS-DOS	62	91/ 7
Captive	Amiga	44	91/ 1
	Atari ST	44	91/ 1
Car-Vup	Amiga	55	91/ 4
	Atari ST	55	91/ 4
Carcharodon	Amiga	69	91/ 7
Carthage	Amiga	59	91/ 2
Cash	Amiga	60	91/ 9
Castles	MS-DOS	57	91/ 9
Centauri Alliance	C 64	72	90/12
Centurion: Defender of Rome	Amiga	60	91/ 8
Challenge Golf	Amiga	49	91/10
	Atari ST	49	91/10
Champion of the Raj	Amiga	52	91/ 8
Championship Run	Amiga	41	91/ 2
	Atari ST	41	91/ 2
Chaos strikes back	Amiga	92	91/ 3
	Atari ST	92	91/ 3
Charlie	Amiga	46	91/10
Chase H.Q. 2	Amiga	38	91/ 4
	Atari ST	38	91/ 4
Chip's Challenge	Amiga	83	91/ 3
	Atari ST	83	91/ 7
	C 64	60	91/ 7
Chronicles of Omega	Atari ST	18	91/ 5
Chuck Rock	Amiga	59	91/ 7
	Atari ST	57	91/ 7
Chuck Yeager's AFT 2.0	Atari ST	60	90/12
	MS-DOS	83	90/12
Chuck Yeager's Air Combat	MS-DOS	74	91/ 8
Codename: Iceman	Amiga	71	91/ 3
Cohort	Amiga	14	91/ 7
Command H.Q.	MS-DOS	87	91/ 3
Corporation	Amiga	41	90/12
	MS-DOS	40	91/10
Cougar Force	Amiga	29	91/ 2
	Atari ST	29	91/ 2
	MS-DOS	29	91/ 2
Countdown	MS-DOS	48	91/ 4
Covert Action	Amiga	64	91/ 9
	MS-DOS	64	91/ 2
Crash Course	MS-DOS	76	90/12
Creatures	C 64	70	91/ 4
Crime Does Not Pay	MS-DOS	24	91/ 7
Crime Time	Atari ST	53	91/ 2
Crime Wave	MS-DOS	38	91/ 7
Crown	Amiga	33	91/ 6
	Atari ST	33	91/ 6
	MS-DOS	33	91/ 3
Cruise for a Corpse	Amiga	63	91/11
Crystals of Arborea	Amiga	52	91/ 9
Cubulus	MS-DOS	69	91/ 9
Curse of the Azure Bonds	Amiga	85	91/ 1
Cybercon 3	Atari ST	61	91/ 6
Darkspyre	MS-DOS	30	91/ 4
Darkman	Amiga	53	91/11
C 64		46	91/11
Das Boot	MS-DOS	55	91/ 3
Das Stundenglas	Amiga	52	91/ 2
Days of Thunder	Amiga	34	90/12
	Atari ST	34	90/12
	MS-DOS	36	90/12
Death Knights of Krynn	MS-DOS	76	91/ 5
	Amiga	75	91/11
Death Trap	Amiga	46	91/ 2
Debut	Amiga	22	91/ 1
	Atari ST	22	91/ 1
Demoniak	Amiga	52	91/ 9
	Atari ST	52	91/ 9
	MS-DOS	52	91/ 9
Deuteros	Amiga	54	91/ 9
Dick Tracy	Amiga	8	91/ 3
	Atari ST	8	91/ 3
	C 64	8	91/ 3
	MS-DOS	8	91/ 3
Dino Wars	Amiga	39	91/ 2
	C 64	8	91/ 4
Ditris	Amiga	13	91/ 6
Drachen von Laas	Amiga	66	91/ 5
	MS-DOS	66	91/ 5
Dragon Breed	Amiga	51	91/ 2
	C 64	52	91/ 2
Dragon Strike	Amiga	74	90/12
	C 64	32	91/ 4
Dragon Wars	Amiga	79	91/ 1
Dragon's Breath	MS-DOS	62	91/ 3
Duck Tales	Amiga	13	91/ 4
	MS-DOS	13	91/ 5
E-Swat	Amiga	44	91/ 3
	C 64	47	91/ 3
Eagle's Rider	Amiga	36	91/ 2
Eco Phantoms	MS-DOS	39	91/ 7
Edd the Duck	Amiga	22	91/ 5
Elite Plus	MS-DOS	83	91/ 6
Elvira: Mistress of Dark	Amiga	42	91/ 3
	Atari ST	42	91/ 5
	C 64	46	91/ 8
	MS-DOS	42	91/ 3
Enchanted Land	Atari ST	66	91/ 3
Encounter	Amiga	65	91/ 7
	C 64	65	91/ 7
European Superleague	Amiga	26	91/ 8
Exile	Amiga	80	91/ 7
Extase	Amiga	63	90/12
	MS-DOS	63	90/12
Extreme	C 64	64	91/ 8
Eye of the Beholder	MS-DOS	79	91/ 5
F-14 Tomcat	MS-DOS	42	91/ 9
F-15 Strike Eagle 2	Amiga	75	91/ 9
	MS-DOS	77	91/ 9
F-29 Retaliator	MS-DOS	73	91/ 8
Fate	Amiga	74	91/ 6
F117A	MS-DOS	69	91/11
Feudal Lords	Amiga	59	91/ 5
Fire & Forget 2	Amiga	20	91/ 1
Fireteam	MS-DOS	54	91/ 8
Flames of Freedom	Atari ST	78	91/ 7
Flimbo's Quest	Atari ST	50	91/ 1
Flip-It & Magnose	Amiga	47	91/ 1
	Atari ST	47	91/ 1
Fountain Dreams	MS-DOS	56	90/12
Frenetic	Amiga	55	91/ 9
Future Basketball	Amiga	37	90/12
	Atari ST	23	90/12
Future Bike	Amiga	28	91/ 9
Galleons of Glory	MS-DOS	39	91/ 6
Gateway to the Savage Frontier	MS-DOS	79	91/10
Gauntlet III	Amiga	46	91/11
Gazza 2	Amiga	40	91/ 4
	C 64	29	91/ 3
Geisha	Amiga	9	91/ 3
	Atari ST	9	91/ 3
	MS-DOS	9	91/ 3
Gem'x	Amiga	64	91/ 4
Gettysburg	MS-DOS	66	91/ 5
Ghengis Khan	MS-DOS	74	91/ 4
Globulus	Amiga	61	90/12
Go	Amiga	63	91/ 6
	Atari ST	63	91/ 6
	MS-DOS	63	91/ 6
Gods	Amiga	74	91/ 5
	Atari ST	74	91/ 5
Gold of the Aztecs	Atari ST	26	90/12
Golden Axe	Amiga	66	91/ 2
	C 64	58	91/ 2
	MS-DOS	76	91/ 8
Great Courts 2	Amiga	84	91/ 3
Greg Norman's Ultimate Golf	C 64	52	90/12
Gremlins 2	Amiga	38	90/12
	Atari ST	38	91/ 4
Gunship 2000	MS-DOS	85	91/11
Hägar	Amiga	65	91/ 9
Hard Drivin' 2	Amiga	63	91/ 4
Hard Nova	MS-DOS	72	91/ 2
Harpoon	Amiga	70	91/ 5
Heart of China	MS-DOS	55	91/ 9
Heart of Dragon	Amiga	27	91/ 7
Hero Quest	Amiga	52	91/ 7
Hill Street Blues	Amiga	29	91/ 6
	Atari ST	29	91/ 7
Horror Zombies	Amiga	63	91/ 3
Hunter	Amiga	46	91/ 9
Hydra	Amiga	43	91/ 7
Icerunner	Amiga	53	91/ 6
Imperium	MS-DOS	80	91/ 2
Insects in Space	Amiga	64	91/ 5
International 3D Tennis	Atari ST	68	91/ 2
International Ice Hockey	Amiga	36	91/ 6
International Soccer Challenge	Amiga	42	91/ 2
	MS-DOS	42	91/ 1
Interphase	MS-DOS	75	91/ 2
Ishido	Amiga	87	91/ 1
Jahangir Khan World Championship Squash	Amiga	58	91/ 7
	Atari ST	58	91/ 7
James Pond	Amiga	77	91/ 1
Jetfighter 2	MS-DOS	81	91/ 8
Joe Montana Football	MS-DOS	61	91/ 9
Jones in the Fast Lane	MS-DOS	54	91/ 2
Jr. Pac-Man	C 64	27	91/ 5
Jupiter's Masterdrive	Amiga	38	91/ 3
	Atari ST	38	91/ 3
Kengi	Amiga	36	91/ 6
Kick Off 2	C 64	60	90/12
Killing Cloud	Amiga	65	91/ 6
King's Bounty	MS-DOS	72	90/12
King's Quest 5 (EGA)	MS-DOS	66	91/ 2
Knights of the Sky	MS-DOS	67	91/ 2
Krone 2	C 64	47	91/ 3
Krymini	MS-DOS	32	91/ 9
Larry I	MS-DOS	76	91/11
Last Ninja 3	C 64	53	91/ 8
Legend of the Lost	Amiga	24	91/ 1
	Atari ST	24	91/ 1
Lemmings	Amiga	92	91/ 2
	MS-DOS	92	91/10
Lettrix	Amiga	38	90/12
	Atari ST	38	90/12



Taxifahrer Harry hat eine miese Nachttour erwischt. Kein Fahrgast – kein Funkspruch. Zeit für einen Schlummer mit traumatischen Folgen.



Harry jagt im Traum durch den Kosmos und shuttlet die bizarrsten Kreaturen von Basis zu Basis.
Gelingt es Ihnen, daß Harry ausgeschlafen wieder aufwacht? Nur sehr schnell und ohne Kollisionen hat Harrys Traum die Chance, nicht zum Alptraum zu werden.



AMIGA

Vertrieb durch:

KINGSOFT

Kingsoft-Programme erhalten Sie im guten Fachhandel oder in ausgewählten Computerabteilungen von:

ALLKAUF * FOTO-ALLKAUF * HORTEN * KARSTADT * VOBIS

Distribution für die Schweiz: SWISOFT; für Österreich: KARASOFT

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

Titel	System	P/W	Ausgabe
Lexi Cross	MS-DOS	55	91/ 7
Life & Death	Amiga	—	91/11
Lightspeed	MS-DOS	63	91/ 2
Lin Wu's Challenge	MS-DOS	68	91/ 6
Line of Fire	Amiga	23	91/ 3
	C 64	11	91/ 4
Links	MS-DOS	87	91/ 4
Logical	Amiga	79	91/ 7
Loopz	Amiga	75	90/12
	Atari ST	75	90/12
	MS-DOS	75	91/ 2
Lord of the Rings	MS-DOS	46	91/ 3
Lords of Chaos	Amiga	60	91/ 8
Lupo Alberto	Amiga	39	91/ 5
M.U.D.S.	Amiga	80	91/ 4
	MS-DOS	80	90/12
M1 Tank Platoon	Amiga	80	90/12
Magic Serpent	Amiga	28	91/ 9
Manchester United Europe	Amiga	70	91/ 8
Manix	Amiga	39	91/ 1
Mario Andretti's Racing Challenge	MS-DOS	67	91/ 8
Martian Dreams	MS-DOS	73	91/ 9
Masterblazer	Amiga	70	91/ 1
Matrix Marauders	Atari ST	32	91/ 2
Maupiti Island	Amiga	40	91/ 1
Mean Streets	Amiga	58	90/12
	Atari ST	58	90/12
	MS-DOS	53	90/12
Medieval Lords	MS-DOS	62	91/10
Mega lo Mania	Amiga	83	91/ 9
Megaroids	Amiga	24	91/ 9
Megatraveller	Amiga	59	91/ 8
Mercs	Amiga	46	91/ 9
	Atari ST	42	91/ 9
Metal Master	Atari ST	44	91/ 4
Metal Mutant	Amiga	22	91/ 7
Microbattle	Amiga	15	90/12
Microprose Golf	Atari ST	66	91/11
Midnight Resistence	C 64	68	91/ 1
MIG-29 Fulcrum	Amiga	64	91/ 3
	Atari ST	64	91/ 5
	MS-DOS	64	91/ 3
Mighty Bomb Jack	Amiga	39	91/ 5
	Atari ST	39	91/ 5
Monster Business	Amiga	54	91/10
Monty Python	Amiga	43	90/12
	Atari ST	43	90/12
	MS-DOS	43	90/12
Moonbase	Amiga	46	91/ 9
	MS-DOS	46	91/ 4
Moonshine Racers	Amiga	51	91/ 7
Murders in Space	Atari ST	61	91/ 4
	MS-DOS	61	91/ 3
Mystical	Amiga	42	91/ 2
NAM	Amiga	43	91/ 7
	Atari ST	41	91/ 7
Narc	Amiga	61	91/ 4
	C 64	60	91/ 4
Navy Seals	Atari ST	57	91/ 7
Nebulus 2	Amiga	71	91/ 9
Night Shift	Amiga	70	91/ 1
	MS-DOS	70	91/ 1
Nightbreed (Action)	Amiga	24	91/ 2
	Atari ST	24	91/ 2
Nightbreed (Interactive)	Amiga	19	91/ 1
	Atari ST	19	91/ 1
	MS-DOS	19	91/ 1
Nine Lives	Atari ST	19	91/ 4
Nitro	Amiga	76	91/ 1
	Atari ST	76	91/ 1
No Exit	Amiga	24	91/ 1
Nobunaga's Ambition	MS-DOS	68	91/ 4
Nobunaga's Ambition 2	MS-DOS	74	91/10
Obitus	Amiga	51	91/ 3
Oil's Well	MS-DOS	33	91/ 2
Omnicron Conspiracy	Amiga	61	91/ 3
	Atari ST	61	91/ 3
On the Road	Amiga	56	91/ 4
	Atari ST	56	91/ 4
Onslaught	MS-DOS	33	91/ 3
Ooops Up	Amiga	67	91/ 1
Operation Com Bat	Amiga	6	91/ 4
Outzone	Amiga	68	91/ 9
	Atari ST	67	91/ 8
Over the Net	Amiga	63	91/ 2
Overrun	Amiga	46	91/ 2
P.P Hammer	Amiga	70	91/ 8
Pang	Amiga	73	91/ 3
	Atari ST	69	91/ 3
	C 64	71	91/10
Panza Kick Boxing	Amiga	65	91/ 2
	Atari ST	65	91/ 2
Paradroid '90	Amiga	84	90/12
	Atari ST	83	90/12
PGA Tour Golf	Amiga	85	91/ 6
Photon Storm	Atari ST	27	91/ 5
Pick'n Pile	Amiga	65	90/12
Plotting	Amiga	66	90/12
Pop Up	MS-DOS	38	91/ 4
Ports of Call	MS-DOS	52	91/ 2
Pot Panic	Amiga	60	91/10
	C 64	60	91/10
Powermonger	Amiga	82	90/12
Predator 2	C 64	40	91/ 8
Prehistoric Tale	Amiga	23	91/ 4
Prehistorik	Amiga	42	91/ 8
	Atari ST	41	91/10
	MS-DOS	42	91/ 8
Pro Soccer 2190	Amiga	12	91/ 1
	Atari ST	12	91/ 1
Prometheus	Amiga	25	91/ 6
Puzznic	Amiga	78	91/ 3
	Atari ST	67	91/ 3
	C 64	77	91/ 3
	MS-DOS	79	90/12
Pyramax	Atari ST	21	91/ 4
Quest for Glory 2: Trial by Fire	MS-DOS	70	91/ 2
R-Type 2	Amiga	64	91/ 9
R.B.I. Baseball	Amiga	43	91/ 9
	Atari ST	43	91/ 9
	MS-DOS	39	91/ 9
Ra	Atari ST	70	91/ 2
Railroad Tycoon	Amiga	92	91/ 7
Ralf Grau Edition	Amiga	40	91/ 6
	MS-DOS	40	91/ 6
Ranx	Amiga	43	90/12
Rectangle	Amiga	58	91/ 8
	Atari ST	57	91/ 8
Red Baron	MS-DOS	85	91/ 4
Reederei	MS-DOS	34	91/ 3
Renegade Legion: Interceptor	60	91/ 2	
Revelation	Amiga	68	91/ 6
	Atari ST	68	91/ 6
	MS-DOS	68	91/ 6
Rick Dangerous 2	Amiga	84	91/ 1
Robin Hood	MS-DOS	27	91/11
Rodland	Amiga	76	91/11
Robocop 2	Amiga	48	91/ 2
	Atari ST	43	91/ 3
Rogue Trooper	Amiga	60	91/ 1
	Atari ST	48	91/ 2
Rolling Ronny	Amiga	62	91/10
Rules of Engagement	MS-DOS	59	91/11
Saint Dragon	Amiga	57	90/12
	C 64	62	91/ 3
Sands of Fire	MS-DOS	30	91/10
Sarakon	Amiga	69	91/ 1
Secret of the Silverblades	Amiga	78	91/11
Secret Weapons of the Luftwaffe	MS-DOS	88	91/11
Shadow Dancer	Amiga	68	91/ 8
	C 64	46	91/ 8
Shadow of the Beast	Atari ST	56	90/12
Shanghai 2	MS-DOS	84	91/ 2
Sharkey's 3D Pool	MS-DOS	59	90/12
Sharkey's Moll	Amiga	19	91/ 9
Shiftrix	Amiga	43	91/ 8
Shock Wave	Amiga	19	91/ 1
Shuffle	Amiga	77	91/ 1
Shuffle Pix	Amiga	38	91/ 1
Silent Service 2	Amiga	87	91/ 9
Sim Earth	MS-DOS	87	91/ 6
Ski or Die	Amiga	76	91/ 5
	MS-DOS	77	91/ 5
Skull & Crossbones	Amiga	42	91/ 7
	C 64	48	91/ 7
Sliding Skill	Amiga	47	91/11
Sly Spy	Amiga	48	91/ 1
	Atari ST	47	90/12
Snowstrike	Amiga	29	91/ 1
	C 64	29	91/ 1
	MS-DOS	29	91/ 1
Sophelie	Amiga	10	91/ 1
Space 1889	MS-DOS	39	91/ 4
Space Quest 3 (deutsch)	MS-DOS	82	91/ 4
Space Quest 4	MS-DOS	76	91/ 6
Speedball 2	Atari ST	73	91/ 2
Spellbound	Amiga	26	91/ 1
	Atari ST	26	91/ 1
Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls	MS-DOS	79	91/ 3
Spider-Man	Amiga	60	91/ 2
	Atari ST	60	91/ 2
	C 64	62	91/ 2
	MS-DOS	60	91/ 2
Spindizzy Worlds	Amiga	86	91/ 2
	Atari ST	86	91/ 2
Spirit of Adventure	Amiga	75	91/ 8
	MS-DOS	75	91/ 8
Spirit of Excalibur	MS-DOS	64	91/ 5
Spot	MS-DOS	77	90/12
Stack Up	Amiga	61	91/10
Star Control	MS-DOS	77	91/ 1
Starbyte Supern Soccer	MS-DOS	80	91/11
Stellar 7	Amiga	40	91/ 7
Stormball	Amiga	15	91/ 7
Stormovik	MS-DOS	49	90/12
Stratego	MS-DOS	42	91/ 2
Strider 2	Amiga	59	91/ 2
	Atari ST	59	91/ 1
Stun Runner	Amiga	29	91/ 3
	C 64	31	91/ 3
Stundenglas	MS-DOS	48	90/12
Subbuteo	Amiga	42	90/12
	Atari ST	42	90/12
	C 64	40	90/12
Summer Camp	C 64	40	91/ 3
Super Cars	C 64	41	91/ 5
Super Cars 2	Amiga	57	91/ 6
Super Monaco GP	Amiga	78	91/ 5
Super Off Road	Amiga	69	91/ 2
	Atari ST	69	91/ 2
	MS-DOS	70	91/ 2
Super Skweek	Atari ST	63	91/ 2
Supremacy	Amiga	73	90/12
Swap	Amiga	65	91/10
Switchblade 2	Amiga	74	91/ 7
Swiv	Amiga	70	91/ 5

Titel	System	P/W	Ausgabe
Sword & Galleons	Amiga	15	91/ 7
Team Suzuki	Amiga	71	91/ 4
	Atari ST	71	91/ 4
Team Yankee	Amiga	74	90/12
	MS-DOS	75	91/ 2
Teenage Mutant Hero Turtles	Amiga	36	91/ 3
	Atari ST	36	91/ 3
	C 64	36	91/ 3
	MS-DOS	36	91/ 3
Test Drive 3	MS-DOS	57	91/ 1
The Dark Heart of Uukrul	MS-DOS	72	91/ 1
The final Battle	Amiga	44	91/ 2
	Atari ST	44	91/ 2
The Immortal	Amiga	76	90/12
	Atari ST	76	90/12
The Keys to Maramon	MS-DOS	46	91/ 8
The Killing Game Show	Amiga	72	90/12
The Light Corridor	Atari ST	31	90/12
The Power	Amiga	73	91/ 4
The Return of Medusa	Atari ST	73	91/ 9
The Rise of the Dragon	MS-DOS	68	91/ 4
The Savage Empire	MS-DOS	71	91/ 2
The Second World	Amiga	31	91/ 2
	MS-DOS	31	91/ 2
The Secret of Monkey Island	Amiga	92	91/ 9
	Atari ST	91	91/10
	MS-DOS	92	91/ 1
The Spy who loved me	Amiga	62	90/12
	Atari ST	62	90/12
	C 64	47	91/ 2
Think Cross	Amiga	63	91/11
	Atari ST	63	91/11
Think Twice	Atari ST	47	91/ 5
Thunderhawk	Amiga	64	91/10
Tile	Amiga	70	91/ 1
	C 64	70	91/ 1
Tilt	Amiga	29	91/ 7
Time Machine	C 64	32	90/12
Timequest	MS-DOS	79	91/ 9
Toki	Amiga	75	91/ 8
	Atari ST	73	91/ 8
Tom and the Ghost	Amiga	53	91/ 1
Torvak	Amiga	62	91/ 1
	Atari ST	62	91/ 1
Total Recall	Amiga	33	91/ 4
	C 64	34	91/ 4
Tower Fra	Amiga	68	91/ 2
Toyota Celica	Amiga	41	91/ 2
Traders	Amiga	71	91/ 5
Transworld	Amiga	67	91/ 2
	MS-DOS	67	91/ 1
Tunnels & Trolls: Crusaders of Khazan	MS-DOS	80	91/ 1
Turbo Challenge	Amiga	71	91/ 1
Turn it 2	Atari ST	71	91/11
Turn n Burn	Amiga	29	91/ 6
	Atari ST	29	91/ 6
	C 64	27	91/ 6
	MS-DOS	28	91/ 6
Turrican	Atari ST	80	90/12
Turrican 2	Amiga	85	91/ 4
	Atari ST	79	91/ 4
	C 64	81	91/ 4
TV Sports Basketball	MS-DOS	82	91/ 2
Typhoon Steel	Amiga	68	91/ 3
U.N. Squadron	Atari ST	39	91/ 1
Ultima 6	C 64	78	91/ 6
Ultimate Ride	Amiga	17	91/ 4
	Atari ST	17	91/ 4
Unendliche Geschichte 2	Amiga	45	91/ 3
Vaxine	Amiga	73	90/12
	Atari ST	73	90/12
	MS-DOS	72	91/ 8
Voodoo Nightmare	Amiga	42	91/ 2
	Atari ST	42	91/ 2
Warlock	Amiga	67	91/ 5
	Atari ST	67	91/ 5
	C 64	67	91/ 5
Warlords	Amiga	76	91/ 5
	MS-DOS	76	91/ 4
Welltris	C 64	61	91/ 5
	MS-DOS	64	90/12
White Death	Amiga	63	91/ 3
Wild West World	Amiga	59	90/12
Wing Commander	MS-DOS	88	90/12
Wing Commander: Secret Mission 2	MS-DOS	35	91/ 7
Wings of Death	Amiga	75	90/12
Winzer	Amiga	53	91/ 9
	MS-DOS	53	91/ 9
World Dizzy	Amiga	61	91/ 5
World Soccer	Amiga	39	91/ 1
Wrath of the Demon	Amiga	52	91/ 3
Wreckers	Amiga	72	91/10
Xiphos	Amiga	55	90/12
Yolanda	Amiga	18	90/12
	Atari ST	18	90/12
Z-Out	Amiga	76	91/ 1
Zarathrusta	Amiga	51	91/ 4
Zeliard	MS-DOS	56	91/ 4

Videospiele

Titel	System	P/W	Ausgabe
1943	PC-Engine	66	91/ 7
A Boy and his Blob	Nintendo	62	91/ 9
Aero Blasters	Mega Drive	80	91/ 6
	PC-Engine	79	91/ 2
Afterburner	PC-Engine	81	90/12
Alien Storm	Mega Drive	73	91/10
Ambition of Ceasar	Mega Drive	50	91/ 6
Arch Rivals	Nintendo	56	91/ 5
Arrow Flash	Mega Drive	58	91/ 2
Atomic Robo-Kid	Mega Drive	69	91/ 3
Axis	Mega Drive	57	91/ 1
Baseball	Super Famicom	53	91/ 9
Batman	PC-Engine	47	91/ 1
Battle of Olympus	Nintendo	68	91/ 9
Battle Squadron	Mega Drive	74	91/ 4
Big Run	Super Famicom	46	91/ 6
Bigfoot	Nintendo	48	91/ 1
Bill & Ted	Game Boy	79	91/11
Bimini Run	Mega Drive	41	91/ 9
Black Manta	Nintendo	59	91/ 8
Blades of Steel	Nintendo	76	90/12
	Game Boy	53	91/11
Blockout	Mega Drive	74	91/ 8
Bonanza Brothers	Mega Drive	67	91/ 8
Bonk's Revenge	PC-Engine	86	91/10
Bubble Bobble	Nintendo	69	91/ 8
Burnin Force	Mega Drive	51	91/ 1
Burning Angels	PC-Engine	58	91/ 3
Cadash	PC-Engine	69	91/ 5
California Games	NES	77	91/11
Castle of Illusion	Mega Drive	78	91/ 2
	Master System	80	91/ 6
Centurion: Defender of Rome	Mega Drive	57	91/ 8
Chessmaster	Nintendo	78	91/ 4
Columns	Master System	63	90/12
Crackdown	Mega Drive	65	91/ 4
Cyber Combat Police	PC-Engine	53	91/ 5
Cyber Shinobi	Master System	26	91/ 1
Danan	Master System	56	91/ 2
Dangerous Seed	Mega Drive	63	91/ 4
Darius 2	Mega Drive	72	91/ 3
Darius Twin	Super Famicom	67	91/ 7
Days of Thunder	Nintendo	29	91/ 5
Dead Moon	PC-Engine	48	91/ 6
Defender of the Crown	Nintendo	50	91/ 6
Dick Tracy	Mega Drive	75	91/ 5
Die Hard	PC-Engine	52	91/ 1
Double Rings	PC-Engine	55	91/ 1
Dragon's Curse	PC-Engine	81	91/ 2
Dynamite Duke	Mega Drive	73	91/ 2
	Master System	53	91/ 8
E-Swat	Master System	39	91/ 1
EA Hockey	Mega Drive	90	91/10
Elemental Master	Mega Drive	79	91/ 3
F-Zero	Super Famicom	85	91/ 3
F1 Circus	PC-Engine	66	90/12
Faery Tale Adventure	Mega Drive	63	91/ 9
Fantasia	Mega Drive	64	91/ 9
Fantasy Zone Gear	Game Gear	68	91/11
Fatman	Mega Drive	28	91/ 1
Final Blaster	PC-Engine	63	91/ 1
Final Fight	Super Famicom	70	91/ 4
Final Match Tennis	PC-Engine	91	91/ 6
Final Soldier	PC-Engine	73	91/10
Fire & Forget 2	Master System	25	91/ 1
Fire Mustang	Mega Drive	44	91/ 9
Fire Shark	Mega Drive	59	91/ 2
Flicky	Mega Drive	66	91/ 8
Gaiares	Mega Drive	78	91/ 4
Gainground	Master System	35	90/12
Gauntlet	Master System	63	91/ 2
Gauntlet 2	Nintendo	78	91/ 5
Ghouls'n Ghosts	Master System	38	91/ 5
Golden Axe Warrior	Master System	82	91/ 8
Gomola Speed	PC-Engine	73	90/12
Gradius 3	Super Famicom	57	91/ 3
Gynoug	Mega Drive	84	91/ 4
Hard Drivin'	Mega Drive	61	91/ 4
	Lynx	51	91/11
Hardball	Mega Drive	68	91/10
Hatris	PC-Engine	75	91/ 9
	Game Boy	83	91/11
Heavy Unit	Mega Drive	46	91/ 4
Heavywrestling Champ	Master System	39	91/ 7

Titel	System	P/W	Ausgabe
Hellfire	Mega Drive	84	90/12
Hero Tonma	PC-Engine	70	91/7
Hole in One	Super Famicom	39	91/7
Hunter Yohko	Mega Drive	46	91/7
Hurrican	PC-Engine	45	91/4
Impossible Mission	Master System	68	91/2
Indiana Jones	Master System	48	91/2
Insector X	Mega Drive	70	90/12
Ironsword	Nintendo	52	91/2
Ishido	Mega Drive	82	91/4
	Lynx	79	91/11
Jack Nicklaus	Nintendo	60	91/6
Jackie Chan	PC-Engine	81	91/5
James Pond	Mega Drive	71	91/5
Joe Montana Football	Mega Drive	69	91/5
John Madden Football	Mega Drive	81	91/1
Junction	Mega Drive	65	91/6
Kageki	Mega Drive	39	91/8
King's Bounty	Mega Drive	70	91/9
Klax	Mega Drive	89	90/12
	PC-Engine	90	90/12
Lakers versus Celtics	Mega Drive	73	91/3
Legendary Axe 2	PC-Engine	74	90/12
M-1 Abrams Battle Tank	Mega Drive	69	91/9
Magical Hat	Mega Drive	71	91/3
Märchen Maze	PC-Engine	47	91/4
Marble Madness	NES	76	91/11
Marvel Land	Mega Drive	65	91/11
Mega Man 2	Nintendo	74	91/9
Megapanel	Mega Drive	68	91/3
Midnight Resistance	Mega Drive	63	91/7
Mission Impossible	Nintendo	74	91/7
Moonwalker	Master System	55	91/7
Motoroader 2	PC-Engine	74	91/7
Musha Aleste	Mega Drive	84	91/4
Mysterium	Game Boy	36	91/11
Mystical Ninja	Super Famicom	80	91/10
Nemesis II	Game Boy	84	91/11
Onslaught	Mega Drive	27	91/11
Out Run	PC-Engine	63	91/4
	Game Gear	64	91/11
Paperboy	Nintendo	60	91/5
	Master System	52	91/2
PGA Tour Golf	Mega Drive	85	91/5
Phantasy Star 3	Mega Drive	76	91/10
Pilotwings	Super Famicom	80	91/3
Populous	Super Famicom	87	91/4
Power 11 Soccer	PC-Engine	56	91/10
Probotector	Nintendo	84	90/12
Psychic World	Master System	69	91/8
Puzzle Boy	PC-Engine	75	91/6
Puzznic	Nintendo	82	91/8
Rabio Lepus	PC-Engine	69	91/1
Racket Attack	Nintendo	42	91/7
Rad Gravity	Nintendo	57	91/6
Raiden Trad	Mega Drive	56	91/11
Rainbow Islands	Mega Drive	84	91/1
Rastan Saga	Game Gear	52	91/11
Rattle N Roll	Nintendo	73	91/1
Ringside Angels	Mega Drive	33	91/3
Road Blasters	Nintendo	73	91/5
Rockman World	Game Boy	79	91/11
Rygar	Nintendo	68	91/6
Saint Dragon	PC-Engine	59	91/4
Saint World	Mega Drive	59	91/9
Sea Fighter	Master System	46	91/1
Shadow Dancer	Mega Drive	79	91/3
Skate or Die	Nintendo	67	90/12
Ski or Die	NES	72	91/11
Solar Jetman	Nintendo	48	91/3
Solomon's Key	Nintendo	64	91/5
Solstice	Nintendo	63	91/9
Son of Dracula	PC-Engine	60	91/5
Sonic the Hedgedog	Mega Drive	82	91/9
Space Invaders 90	Mega Drive	41	90/12
Speedball	Master System	57	91/6
Spider-Man	Mega-Drive	59	91/11
Spud's Adventure	Game Boy	70	91/11
Star Control	Mega Drive	68	91/10
Streets of Rage	Mega Drive	75	91/10
Strider	Mega Drive	68	90/12
Stromlord	Mega Drive	43	91/10
Super Airwolf	Mega Drive	63	91/7
Super Darius	PC-Engine	80	91/1
Super Mario World	Super Famicom	94	91/3
Super Off Road	Nintendo	62	91/3
Super R-Type	Super Famicom	61	91/10
Super Volleyball	Mega Drive	40	91/5
Sword of Sodan	Mega Drive	25	91/4
Sword of Vermilion	Mega Drive	71	91/3
Technocop	Mega Drive	46	91/11
Teenage Turtles II	NES	79	91/11
The Adventures of Bayou Billy	Nintendo	42	91/1
The Guardian Legend	Nintendo	75	91/3
The Punisher	Game Boy	49	91/11
Thunder Blade	PC-Engine	61	91/3
Tiger Heli	Mega Drive	80	91/5
Total Recall	Nintendo	39	91/1
Trampoline Terror	Mega Drive	39	91/5
Turrican	Mega Drive	72	91/11
UN Squadron	Super Famicom	77	91/11
Ultraman	Super Famicom	19	91/9
Valis 3	Mega Drive	53	91/7
Verytex	Mega Drive	66	91/7
Violent Soldier	PC-Engine	80	91/4
Volfied	Mega Drive	72	91/4
Wardner	Mega Drive	72	91/8
Wonderboy in Monsterlair	Mega Drive	69	91/4
World Class Leader Board	Master System	82	91/7
World Cup	Nintendo	44	91/5
World Cup Italia	Master System	23	91/1
Wrestlemania Challenge	Nintendo	55	91/7
Wrestle War	Mega Drive	26	91/11
Young Master	PC-Engine	59	91/7
Zany Golf	Mega Drive	57	91/3
Zero Wings	Mega Drive	67	91/9

Alle Tips auf einen Blick

Nach der Liste mit sämtlichen Tests folgt nun unser Sammelsurium an Tips. Hier erfahrt Ihr, wann und wo wir einen Tip für ein bestimmtes Spiel veröffentlicht haben. Die Hilfen können Player's Guides, normale Tips, Cheats oder Paßwörter sein. Neben dem Namen des jeweiligen Spiels, dem System und der Ausgabe verraten wir Euch noch die genaue Seitenzahl, um Euch kostbare Such-Zeit zu sparen. *mg*

Computerspiele

Titel	Seite	Ausgabe	System
Afterburner	97	12/90	ST
Apprentice	103	1/91	Amiga
	117	3/91	ST/C 64/ Amiga
Armour-Geddon	72	9/91	alle
Atomino	70	8/91	Amiga
Awesome	83	9/91	alle
B.A.T.	88	10/91	alle
Back to the Future 2	86	2/91	Amiga
Back to the Future 3	96	10/91	alle
	81	11/91	alle
Bane of the Cosmic Forge	80	10/91	alle
Bard's Tale 3	103	1/91	alle
Bloodwych-Data Disc Vol.1	97	12/90	alle
Brat	62	7/91	Amiga
Buck Rogers	63	4/91	alle
Budokan	87	2/91	MS-DOS
Cadaver	78	4/91	alle
	86	1/91	alle
Captive	68	7/91	alle
Car Vup	74	5/91	Amiga/ST
Chambers of Shaolin	86	2/91	Amiga
Chaos Strikes Back	78	4/91	alle
Chip's Challenge	75	9/91	alle
Chrono Quest	91	12/90	alle
Chuck Rock	54	8/91	Amiga
Command HQ	61	8/91	alle
Corruption	97	12/90	alle
Countdown	85	11/91	alle
Crime Time	57	8/91	alle
Crystals of Aborea	83	9/91	alle
Damocles	84	2/91	alle
Das Stundenglas	68	5/91	alle
Deadline	63	8/91	alle
Deathtrack	78	12/90	alle
Dragon Wars	103	1/91	alle
	67	6/91	alle
	70	7/91	Amiga
	74	9/91	alle
Dragon Wars Cluebook, Teil 1	113	1/91	alle
Teil 2	97	2/91	alle
Teil 3	97	3/91	alle
Teil 4	89	4/91	alle
Teil 5(6)	89	5/91	alle
Teil 6(7)	88	6/91	alle
Dragon's Lair 2:Time warp	68	5/91	Amiga
Dragonflight	76	2/91	alle
	78	3/91	alle

Titel	Seite	Ausgabe	System
Drakkhen	91	12/90	alle
Duck Tales	61	8/91	alle
Earthrise	92	1/91	alle
Eliminator	97	12/90	ST
Elite	86	10/91	alle
Elite-Plus	78	91/11	
Elvira	66	5/91	alle
Eye of the Beholder			
Cluebook, Teil 1	87	7/91	alle
Teil 5	106	11/91	alle
Teil 2	82	8/91	alle
Teil 3	98	9/91	alle
Teil 4	106	10/91	alle
Falcon (Mission Disk 2)	94	1/91	alle
Fantasy World Dizzy	67	6/91	alle
Fatal Heritage	70	8/91	alle
Fish	99	1/91	alle
Flight of the Intruder	96	11/91	alle
Fountains of Dreams	76	3/91	alle
Geisha	75	3/91	alle
Gem'x	62	8/91	Amiga
Ghenghis Khan	87	10/91	alle
Gods	90	11/91	alle
Grand Monster Slam	103	1/91	Amiga
Gremlins 2	65	7/91	alle
	68	5/91	Amiga
Guns or Butter	88	12/90	alle
Haegar	90	11/91	alle
Hardnova	83	9/91	alle
	94	10/91	alle
Harpoon	59	8/91	alle
Heart of China	73	9/91	alle
Hero Quest	79	11/91	alle
Horror Zombies from the Crypt	56	8/91	Amiga
Immortal	74	2/91	alle
Interchange	81	11/91	alle
Invest	98	1/91	alle
Iron Lord	87	3/91	alle
Ishido	79	4/91	alle
James Pond	62	6/91	Amiga
Jane Seymour	86	2/91	Amiga
Khalaan	68	7/91	alle
Kick Off 2	59	8/91	alle
	91	10/91	alle
Killing Cloud	88	10/91	alle
Killing Game Show	86	3/91	Amiga
King's Quest 5, Teil 1	72	3/91	alle
Teil 2	70	4/91	alle
Klax	90	12/90	alle
Last Ninja 2	87	2/91	alle
Legend of Faerghail	72	5/91	MS-DOS
	79	12/90	alle
	83	2/91	alle
	86	3/91	ST/C 64/ Amiga
Lemmings	63	05/91	alle
Lettrix	75	04/91	alle
	86	10/91	Amiga
LHX Attack Chopper	84	11/91	alle
Lin Wu's Challenge	103	1/91	alle
	97	12/90	ST
Links	58	8/91	alle
Logical	74	9/91	alle
Loom	87	03/91	alle
Loopz	75	4/91	ST/C 64/ Amiga
Lords of Doom	71	9/91	alle
Lost Patrol	82	2/91	alle
Lotus Esprit Challenge	62	6/91	Amiga
	78	9/91	alle
M.U.D.S.	95	10/91	alle
M1 Tank Platoon	68	6/91	alle
	86	3/91	Amiga/ MS-DOS
Mad Professor Mariarti	75	5/91	alle
Manix	75	4/91	ST/C 64/ Amiga
Martian Dreams	78	10/91	alle
Mean Streets	78	4/91	alle
Mega Traveller	86	9/91	alle
Metal Master	79	10/91	alle
Microsoft Flugsimulator	78	11/91	alle
Midnight Resistance	62	8/91	alle
	74	5/91	Amiga
Might & Magic 2	69	4/91	alle
	70	2/91	alle
	83	2/91	alle
	105	12/90	alle
Millenium 2.2	95	10/91	alle
Monty Python	86	3/91	Amiga
Night Shift	75	4/91	Amiga
	72	9/91	alle
Ninja Warriors	72	5/91	Amiga
Nuclear War	72	9/91	alle
Obitus	73	8/91	alle
	74	7/91	alle
Oops Up	71	3/91	Amiga
P.P. Hammer	70	9/91	alle
	88	10/91	alle
Panza Kick Boxing	70	8/91	Amiga
Paradroid	62	7/91	alle
Pirates	86	2/91	C-64
Player Manager	109	2/91	alle
	133	1/91	alle
Ports of Call	66	6/91	alle
Powermonger	72	4/91	alle
	75	3/91	alle
Predator 2	75	9/91	alle
Prince of Persia	103	1/91	MS-DOS
	62	6/91	alle
	73	8/91	MS-DOS
	78	10/91	alle
Pro Boxing Simulator	74	5/91	C 64
Ra	86	3/91	ST/C 64/ Amiga
Railroad Tycoon	73	8/91	alle
	79	10/91	alle
	82	2/91	alle
	70	3/91	alle
Resolution 101	75	4/91	ST/Amiga
Revelation	62	8/91	Amiga
Rick Dangerous 2	66	8/91	alle
	75	4/91	C-64
Rise of the Dragon	62	5/91	alle
Rock'n Roll	59	8/91	ST
S.S. Jane Seymour	94	12/90	alle
Sarakon	70	8/91	Amiga/ C 64
Savage Empire	56	8/91	alle
	70	6/91	alle
	70	7/91	alle
	70	9/91	alle
	73	5/91	alle
Search for the King	96	1/91	alle
Secret of the Silver Blades	62	7/91	alle
	74	6/91	alle
	87	2/91	C-64
Shadow of the Beast	87	12/90	alle
Shanghai 2	96	11/91	alle
Sherman M4	62	6/91	alle
Shinobi	79	10/91	Amiga
Silent Service 2	54	8/91	alle
	78	4/91	alle
Simulcra	82	2/91	alle
Sorcerers get all the Girls	63	5/91	MS-DOS
	74	4/91	MS-DOS
Space Quest 2	87	3/91	alle
Space Quest 4	70	7/91	alle
Speedball 2	58	8/91	alle
Spherical	96	12/90	Amiga
Spiderman	70	8/91	Amiga
Spirit of Adventure	87	10/91	alle
Star Goose	73	8/91	ST
Starblade	73	2/91	alle
Starflight 2	103	1/91	MS-DOS
Stellar 7	78	10/91	MS-DOS
Stormlord	86	2/91	ST
Street Rod	86	2/91	MS-DOS
Super Cars 2	83	8/91	alle
Supremacy	81	11/91	alle
Swiv	83	9/91	alle
Sword of Sodan	103	1/91	Amiga
Tangram	88	10/91	alle
Test Drive 3	79	5/91	alle
The Cresent Hawk's Inception	86	10/91	alle
The Killing Cloud	72	9/91	alle
The Last Ninja 3	75	9/91	alle
The Power	79	10/91	alle
The Secret of Monkey Island	54	8/91	alle
	70	2/91	alle
	79	10/91	MS-DOS
The Spy who loved me	81	11/91	alle
The Untouchables	79	10/91	ST
Their Finest Hour	96	1/91	alle
Time Quest	82	11/91	alle
Toki	96	11/91	Amiga
Total Recall	56	8/91	Amiga
Tower of Babel	103	1/91	alle
Transworld	79	4/91	alle
Turbo Out Run	96	12/90	ST
Turrican 2	69	6/91	Amiga
	79	9/91	alle
TV Sports Football	98	1/91	alle
Ultima 5	96	10/91	alle
Ultima 6	56	8/91	alle
	71	3/91	MS-DOS
	96	12/90	MS-DOS
	98	1/91	MS-DOS
Unreal	97	12/90	Amiga
Vaxine	70	8/91	Amiga
Venus	96	12/90	Amiga
Wild West World	67	6/91	alle
Wing Commander	70	3/91	alle
	70	5/91	alle
Wings of Fury	96	12/90	Amiga
Wonderland	91	11/91	alle
World Class Leaderboard	91	11/91	alle
Z-Out	73	8/91	Amiga
Zak McKracken	125	12/90	alle
Zarathrusta	96	11/91	alle

Videospiele

Titel	Seite	Ausgabe	System
Afterburner 2	104	10/91	Mega Drive
Alien Storm	101	10/91	Mega Drive
Arrow Flash	82	5/91	Mega Drive
Assault Suit Leynos	86	6/91	Mega Drive
	93	3/91	Mega Drive
Augusta Golf	96	9/91	Super Famicom
Batman	98	12/90	Mega Drive
Battle of Olympus	104	11/91	NES
Be-Ball	98	12/90	PC-Engine
Bloody Wolf	109	1/91	PC-Engine
Bonze Adventure	110	1/91	PC-Engine
	85	7/91	PC-Engine
Boy & his Blob	101	11/91	NES
Burning Force	85	6/91	Mega Drive
	86	5/91	Mega Drive
Casino Games	81	6/91	Master System
Castle of Illusion	85	6/91	Mega Drive
	90	9/91	Mega Drive
Cobra Triangel	87	6/91	Nintendo
Cyber Core	78	8/91	PC-Engine
	94	2/91	PC-Engine
Cyber Cross	82	6/91	PC-Engine
Cyberball	111	1/91	Mega Drive
	85	4/91	Mega Drive
	88	3/91	Mega Drive
Danan	101	10/91	Master System
Darius 2	84	6/91	Mega Drive
Darius Plus	86	6/91	PC-Engine
Dead Moon	95	9/91	PC-Engine
Devil Crush	111	1/91	PC-Engine
	93	2/91	PC-Engine
Die Hard	95	9/91	PC-Engine
DJ Boy	111	1/91	Mega Drive
Dondokodan	82	6/91	PC-Engine
Doramon	82	5/91	PC-Engine
Double Dragon	94	2/91	Master System
Double Dragon 2	110	1/91	Nintendo
	95	2/91	Nintendo
Duck Tales	90	9/91	Nintendo
Dungeon Explorer	84	6/91	PC-Engine
E-Swat	77	8/91	Mega Drive
	86	7/91	Mega Drive
	99	12/90	Mega Drive
Enduro Racer	86	7/91	Master System
Exitebike	77	8/91	Nintendo
Fatman	93	2/91	Mega Drive
Faxanadu	94	2/91	Nintedo
Final Fight	86	5/91	Super Famicom
Final Match Tennis	79	8/91	PC-Engine
Formation Soccer	96	9/91	PC-Engine
	110	1/91	PC-Engine
F-Zero	104	11/91	Super Famicom
Gaiares	80	8/91	Mega Drive
Galaga '88	84	4/91	PC-Engine
Ghostbusters	81	7/91	Mega Drive
Ghosts'n'Goblins	80	4/91	Nintendo
Golden Axe	87	6/91	Mega Drive
	88	3/91	Mega Drive
Golden Axe Warrior	100	10/91	Master System
Goonies 2	87	4/91	Nintendo
Gradius 3	80	7/91	Super Famicom
	82	5/91	Super Famicom
Gynoug	81	6/91	Mega Drive
	98	10/91	Mega Drive
Heavy Unit	108	1/91	PC-Engine
Image Fight	109	1/91	PC-Engine
John Madden Football	84	6/91	Mega Drive
King of Casino	84	6/91	PC-Engine
Klax	110	1/91	PC-Engine
Legend of Zelda	103	1/91	Nintendo
Madoho	98	12/90	Super Grafx
Magical Hat	101	10/91	Mega Drive
	76	8/91	Mega Drive
	84	6/91	Mega Drive
Mega Man	101	12/90	Nintendo
Mega Man 2	85	7/91	Nintendo
	86	7/91	Nintendo
Metal Gear	110	1/91	Nintendo
Metroid	86	7/91	Nintendo
Mickey Mouse	102	11/91	Master System/Game Gear
Midnight Resistance	101	10/91	Mega Drive
Moonwalker	80	8/91	Mega Drive
Musha Aleste	81	6/91	Mega Drive
	84	7/91	Mega Drive
Nam 1975	86	6/91	Neo Geo
Nectaris	98	12/90	PC-Engine
Ninja Spirit	88	3/91	PC-Engine
Nobunaga's Ambition	100	11/91	Game Boy
Paranoia	101	12/90	PC-Engine
	95	2/91	PC-Engine
Parasol	78	8/91	PC-Engine
PC-Gengin	86	5/91	PC-Engine
Phelios	88	3/91	Mega Drive
Pilotwings	86	5/91	Super Famicom
	80	8/91	Super Famicom
Populous	86	5/91	Mega Drive
Probotector	88	3/91	Nintendo
Rabio Lepus	79	8/91	PC-Engine
	90	9/91	PC-Engine
Rainbow Island	80	8/91	Mega Drive
Rambo 3	85	7/91	Mega Drive
	98	10/91	Mega Drive
Runner	111	1/91	PC-Engine
Shadow Dancer	80	4/91	Mega Drive
	95	3/91	Mega Drive
Solar Jetman	90	9/91	Nintendo
Solistice	104	10/91	Nintendo
Son Son 2	84	6/91	PC-Engine
Sonic the Hedgedog	90	9/91	Mega Drive
	98	11/91	Mega Drive
Space Harrier 2	80	7/91	Mega Drive
Spellcaster	102	10/91	Master System
Strider	86	5/91	Mega Drive
	88	2/91	Mega Drive
	88	3/91	Mega Drive
Super Hydlide	104	1/91	Mega Drive
Super Mario World	80	4/91	Super Famicom
	82	6/91	Super Famicom
	82	7/91	Super Famicom
Super Monaco GP	108	1/91	Mega Drive
	87	4/91	Mega Drive
	95	2/91	Mega Drive
Super Wonderboy	80	7/91	PC-Engine
Sword of Sodan	86	5/91	Mega Drive
Sword of Vermillion	85	7/91	Mega Drive
Teenage Turtles	82	7/91	Nintendo
	84	6/91	Nintendo
Tennis Ace	87	6/91	Master System
The Adventures of Lolo	86	7/91	Nintendo
The Guardian Legend	85	7/91	Nintendo
Thunder Force 3	82	7/91	Mega Drive
	2/91	Mega Drive	
Tiger Heli	104	10/91	Mega Drive
Top Gun	103	12/90	Nintendo
Total Recall	84	6/91	Nintendo
Trojan	111	1/91	Nintendo
Umbauanleitung für Mega Drive	86	6/91	Mega Drive
	111	1/91	Mega Drive
Valis 2	76	8/91	PC-Engine CD-ROM
Valis 3	95	9/91	Mega Drive
Violent Soldier	85	6/91	PC-Engine
Wonderboy 2	80	7/91	Master System
Xevious	84	6/91	Nintendo



Wir beraten Sie **kostenlos** bei der Gestaltung und Formulierung Ihrer Anzeige.

POWER PLAY

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Chefredakteur: Anatol Locker (al)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Stellvertretender Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freie Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl), Boris Schneider (bs)

So erreichen Sie die Redaktion: Assistenz 089/4613289, Fax 089/46135046

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

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

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Layout: Heide Birkelbach
Titelgestaltung: Friedemann Porscha
Bildredaktion: Sabine Lechner, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Luserce

Anzeigendirektion: Jens Berendsen
Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar 1991.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
Großbritannien: Smyth Int. Media Representatives, Telefon: 0044/81340-5058, Fax: 0044/81341-9602
Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 3/5562256, Fax: 00972/52/444518
Taiwan: Aim Int. Inc., Telefon: 00886-2-7548631, Fax: 00886-2-7548710.
Japan: Media Sales Japan, Telefon: 0081/33504/1925, Fax: 0081/33595/1709
Korea: Young Media Inc., Telefon: 02/756-4819, Fax: 02/757-5789
Frankreich: CEP France, Telefon: 0033/1480076 16, Fax: 0033/1 4824-0202
Italien: CEP Italia, Telefon: 2/4982997, Fax: 2/24692834
International Business Manager: Stefan Grajer, 089/4613-638

Auslandsniederlassungen:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. 0041/42/440550, PC-Software: 0041/42/440660, Fax: 042-415770
USA: M&T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. 415-366-3600, Fax: 415-3663923
Österreich: Markt&Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043/1/587139 30, Fax: 0043/1/587139333

Erscheinungsweise: »Die 100 besten Spiele« erscheint einmal jährlich

Gesamtvertriebsleiter: York v. Heimburg
Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

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

Verkaufspreis: DM 9,80

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

Produktionsleitung: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887)

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

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

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

©1991 Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

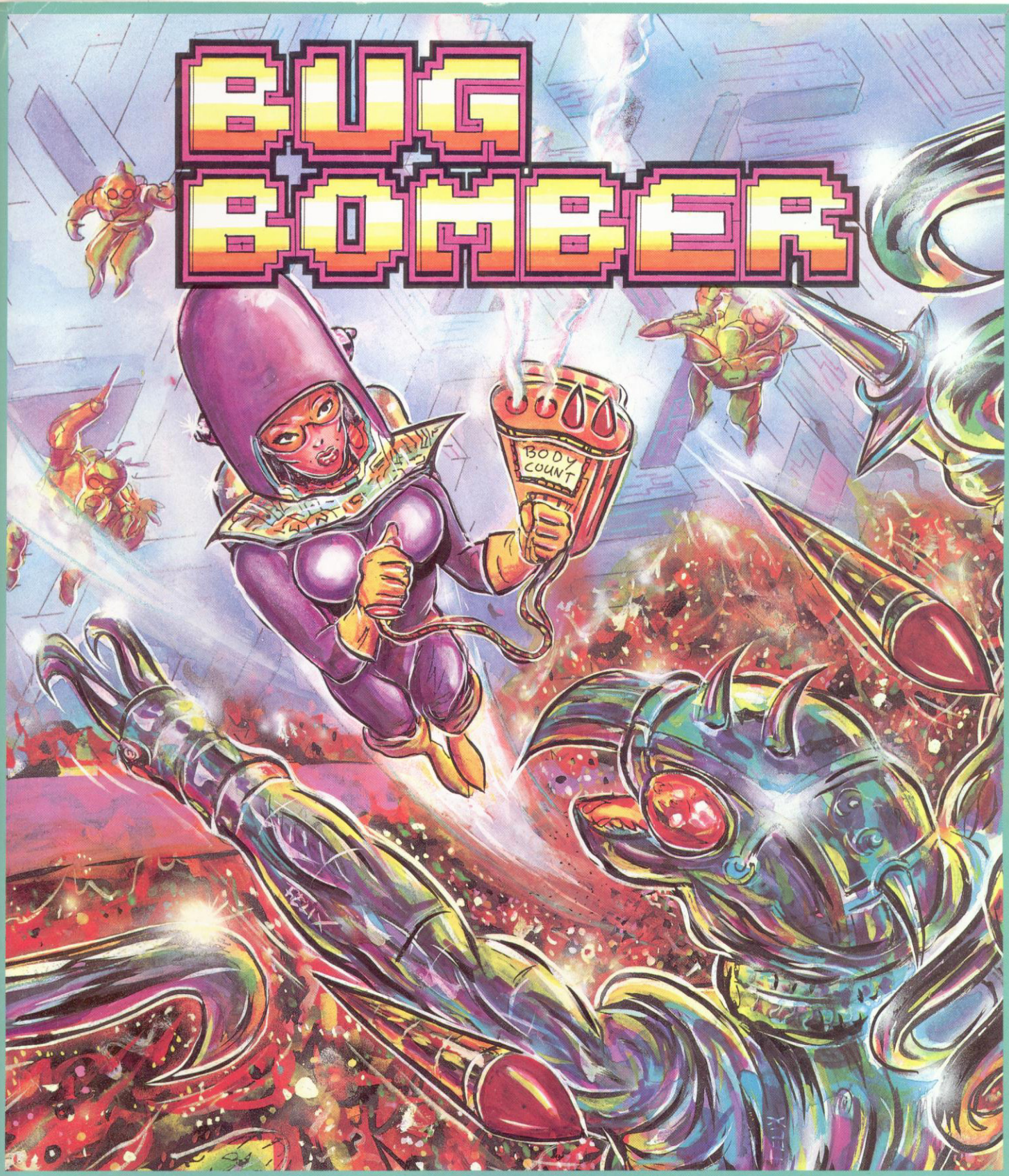
Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

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



BUG BOMBER



Alarm im Rechenzentrum. Die berüchtigten „Bugs“ sind in den Hauptcomputer eingedrungen und drohen, ihn lahmzulegen. Nehmen Sie die Verfolgung auf und vernichten Sie die Bugs! Noch nie zuvor hatten Sie soviel Spaß beim „Debugging“. Ein großes Arsenal an Waffen wie Bomben, Flammenwerfer und einiges mehr steht zu Ihrer Verfügung. Zusätzliche Unterstützung gibt Ihnen eine Roboter-Mannschaft, deren Kampftechniken und Intelligenz Sie bestimmen. Höhepunkt dieses atemberaubenden Actionspiels ist die gemeinsame Jagd zu viert. Aber Vorsicht – Sie haben schnell einen treuen Verbündeten gesprengt...





AMIGA

Demnächst auch für:

C-64/128

KINGSOFT

Kingsoft-Programme erhalten Sie im guten Fachhandel oder in ausgewählten Computerabteilungen von:

ALLKAUF * FOTO-ALLKAUF * HORTEN * KARSTADT * VOBIS

Distribution für die Schweiz: SWISOFT; für Österreich: KARASOFT

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

AM 2. 12.
KOHLE MACHEN



BLACK GOLD

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

STARBYTE

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/62067

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