

DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN

EVT 09. 06. 1993 J11426E

7/93

DM
4,90

Plau tim

TIPS & TRICKS INSIDE

Mit Mega-Poster



CYBERNATOR



B-17



FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST



AMIGA

COMBAT AIR PATROL



PC

SPACE HULK

AMIGA

PC

MEGA DRIVE

SUPER NES

GAME BOY

Combat Air Patrol • Chuck Rock 2 • Walker • Sink or Swim
El Fish • Empire Deluxe • Wordtris • Eye of the Beholder III
The Humans • Teenage Mutant Hero Turtles • Flashback
Inindo • Fatal Fury • Super Conflict • Super Strike Eagle
F-15 Strike Eagle • Ariel • The Mermaid • Barbie Game Girl

AIR WARRIOR

FLUGSIMULATION



AIR WARRIOR FLUGSIMULATION

Sie spielen eine der besten und detailliertesten Flugsimulationen die je programmiert wurden. Fliege via Modem mit oder gegen Deine Mitspieler oder den Computer. Von den Doppeldeckern des WW1 bis hin zu den Jets des Korea-Krieges. Erfahre was es wirklich heißt zu fliegen. Air Warrior simuliert die Welt der wahren Flug-Asse.

Inhalt:

Air Warrior Handbuch
Air Warrior Trainingsbuch
Terminal/Trainings Software
Grafik und Sound Daten Disketten
Landkarte von Europa
Spitfire Poster

WAS DIE PRESSE SAGT

"In Hinsicht auf die Multiuser-Fähigkeit, sind Benutzerführung, Details und Spielspaß unübertrefflich." PC Games
"Eines der besten Multiuserprogramme auf dem Markt" Play Time
"Spielspaß pur gegen die Elite der Modem-Fighter" Amiga Games
"...beste Flugsimulation" Amiga Format
"aufregend... das größte Erlebnis in der Geschichte der Flugsimulatoren" PC Format
"Einzigartig...verblüffend...riesig" NCE
"Die Spieldynamik ist unmöglich auf eine konventionelle Computer-Simulation umzusetzen" Omni
"Eine unglaublich realistische Flugsimulation" What PC

Nachgebildete Fahr/Flugzeuge

P51D Mustang, A6M5a Zero-sen, Spitfire Mk 1X, Bf109G-6, Focke Wulf 109A-P38-J Lighting, F4U-ID Corsair, Yak 9D, Ki84 la Hayate, B-17G Flying Fortress, B-25J Mitchell, A-26B Invader, Mosquito Mk XVII, Ju 88 A-4, C-47 Skytrain, Me262A-1a Strumvogel, F-86F Sabre, MIG 15 Fokker Dr. 1 Dreidecker, Sopwith Camel, Spad S, XIII, Forker Dr. VIII, Bristor F.2B Brisfit, Jeep, T-34 Panzer, Flakpanzer IV "Feuerball", Lastwagen.

Die Air Warrior Flugsimulation enthält zwei umfassende Handbücher (Englisch), Anleitung (Deutsch), Informationsblatt (Deutsch), Terminal/Off-line Trainer Poster, sowie Datendisketten

Demnächst mit dt. Handbuch (SVGA)

Jetzt auch für CD ROM (SVGA)

Eine VGA-Version wird demnächst auch für CD ROM und PC 3.5" erhältlich sein. Voraussichtlicher VK-Preis: 89,00 DM. Die VGA-Version kann auch allein gegen den Computer gespielt werden.





ACHTUNG, ACHTUNG

DIE SACHE MIT DEN SEITENZAHLEN.

Also wie bring' ich es Euch am schonendsten bei. Statt 132 Seiten hat die Play Time 148 Seiten. Das kann jeder sehen, steht es doch in der entsprechenden Ecke auf jeder Seite (je weiter hinten, desto höher die Zahlen).

"BETRUG!", hör' ich da die ersten schon schreien.

"Ihr habt ja einfach in der Mitte die Seiten 67 bis 82 weggelassen!"

So nicht ganz richtig. Zwischen den obengenannten Seiten findet Ihr nämlich das "Cybernator"-Poster und die media control-Charts, die ja eigentlich auf 16 Seiten gedruckt, aber nicht geschnitten sind, eben ein großes Blatt Papier; im allgemeinen Plakat oder Poster genannt.

"Aber so war das doch schon immer, und bis jetzt hatten die nie eigene Seitenzahlen!"

Der Hauptgrund für das Mitzählen von Poster und Charts ist die Post. Fremdbeilagen, und als solche zählt der Innenteil, sind zusätzlich gebührenpflichtig, falls es sich um Werbebeilagen handelt. Als Verlegerbeilage werden keine erhöhten Gebühren verlangt. Wie macht man den Jungs vom Amt nun klar, daß es sich um einen redaktionellen Heftbestandteil handelt? Klar! Man verpaßt den Seiten Seitenzahlen. Hat Werbung im Normalfall ja nicht. Da ein Poster mit aufgedruckten Ziffern aber reichlich bescheuert aussähe, lassen wir auf dem Poster die Dinger einfach weg, zählen aber still die Seiten mit. "Stille Paginierung" nennt man so etwas. Der angenehme Nebeneffekt: Alle können jetzt sehen, daß die Play Time eigentlich 16 Seiten dicker ist...

Soviel dazu. Ansonsten gibt es diesen Monat wieder von allem was. Ob Wilder Westen, Regenwald oder verlassene Raumschiffe, überall ist mal wieder der sprichwörtliche Teufel los. Und wer wäre besser geeignet, in allen Ecken dieser und anderer Welten die Kastanien aus dem Kühlschrank zu holen, als Ihr?

In diesem Sinne, viel Spaß.



**Freddy Pharkas
Frontier Pharmacist**



Space Hulk



Eco Quest 2

Arthur Kreklau

Arthur Kreklau
Leitender Redakteur



PC	Super NES
Freddy Pharkas...Seite 18	Fatal Fury.....Seite 104
Putt Putt's.....Seite 24	Dino City.....Seite 106
Wordtris.....Seite 28	John Madden
	Football '93....Seite 110
Amiga	Mega Drive
Com. Air Patrol...Seite 52	The Humans ..Seite 114
Chuck Rock II...Seite 54	Cool Spot.....Seite 116
Game Boy	Flashback.....Seite 120
F-15 Strike	Hardball.....Seite 124
Eagle.....Seite 52	
Turbo Duo	NEO GEO
Buster Bros.Seite 132	3 Count Bount.Seite 128
Bonk 3.....Seite 134	View Point.....Seite 130

Alter: 23 Jahre

Laufbahn:

Während des Versuchs, die Abitur-Laufbahn erfolgreich zu beschreiten, erster Kontakt mit dem legendären Garagen-Apple und dessen mageren Spielesortiment. Ab 1984 schlug mein Herz dann nur noch für den obligatorischen Blechdepp, C64. Nach der glücklichen Flucht vor den Attacken einer unausstehlichen Französisch-Lehrerin folgte ein steiler Aufstieg als Elektroniker bei der Firma Werner von...

Seit 1992 (zwischen durch einstweilige Vergnügung auf der FOS) nun als Schmalspur-Akademiker bestrebt, sein Diplom (FH) in Elektrotechnik zu meistern. Der persönliche Frieden wird durch einen 386er PC realisiert.

Hobbys:

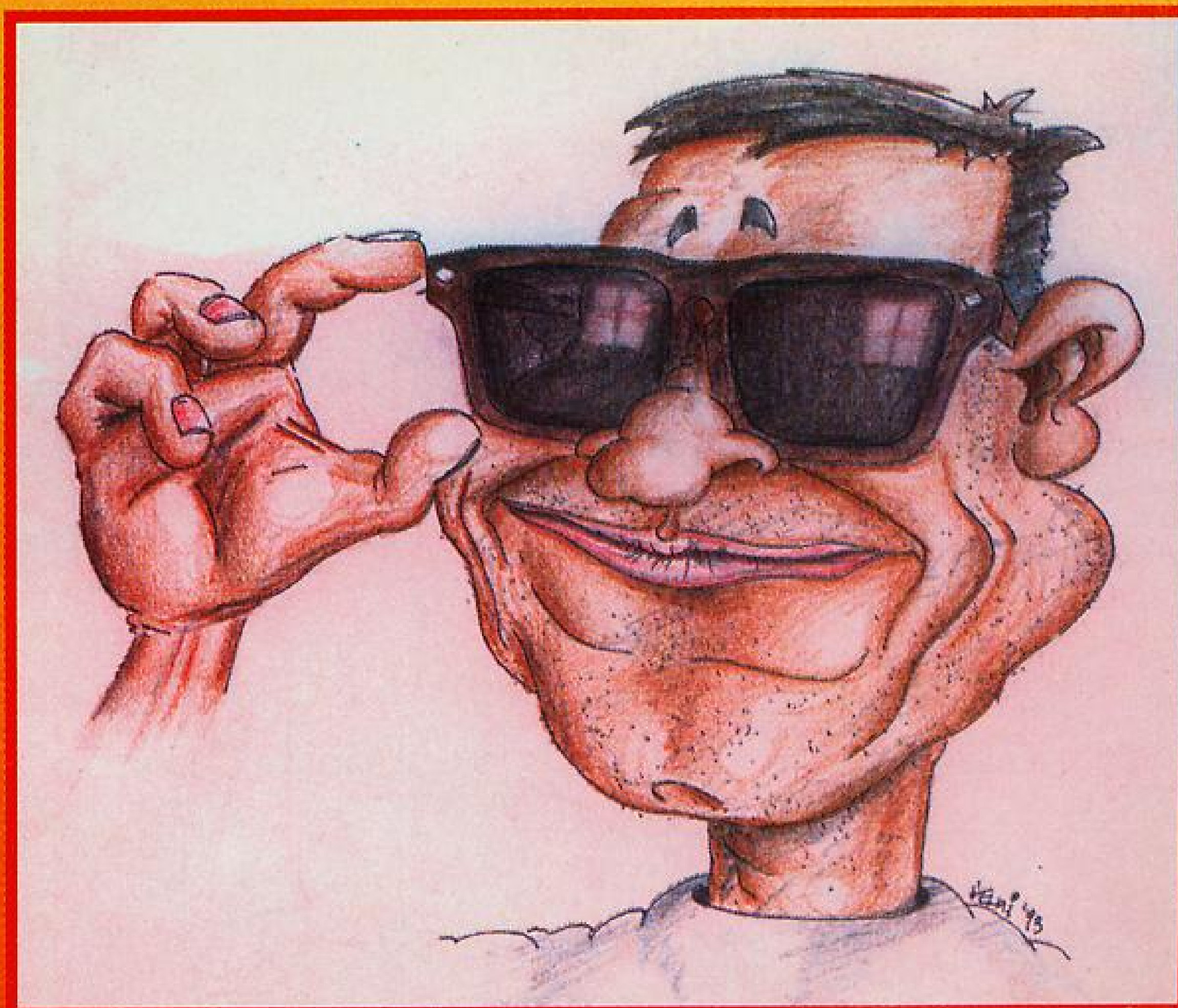
Snowboarden, Jever trinken und den Alltagsstreß mit soviel Freizeit wie nur möglich bestehen.

Was ich mag:

Die Referenz-Frau mit den kleinen Füßen, mit meinen Kumpels über den Sinn des Lebens zu philosophieren, Cabriolets, Arrested Development (Revolution!), Ray Ban und Perfektionismus.

Was ich nicht mag:

Mathematik-Vorlesungen, eine bestimmte Französisch-Lehrerin und Arroganz.



**PLAY TIME PROFIL
(Folge 16)**

THOMAS BRENNER

INHALT

AUSGABE
7/93

RUBRIKEN

Kurz berichtet.....	3
Dream Academy.....	6
News	12
Inserentenverzeichnis	25
Impressum.....	25
Leserbriefe	86
Business to Business	17
Vorschau	146
Tips & Tricks	59

SPIEL DES MONATS

Freddy Pharkas - Frontier Pharmacist.....	18
--	----

SPECIAL

Charts	75
Empire - Das Brettspiel	144
Virtual Reality	140
Import oder nicht?	112
Flashback Gewinnspiel	120

POSTER

Cybernator.....	67
-----------------	----

PREVIEW

Pirates! Gold	20
Phantom of the Opera	21

REVIEW

PC

El Fish	32
Eye of the Beholder III	22
Comanche - Mission Disk I	38
Empire DeLuxe.....	42
Ice Hockey Simulator II	44
Lost Secret of the Rain-Forest	26
Protostar	39
Putt Putt's Fun-Pack.....	24
Space Hulk	40
Vikings - Fields of Conquest	30
Wordtris	28

AMIGA

Abandoned Places 2	56
B 17	50
Chuck Rock II	54
Combat Air Patrol	52



Firehawk	58
Eishockey Manager	46
Sink or Swim	48
The Ancient Art of War.....	50
Walker	51

KONSOLEN

Game Boy

Ariel - The Mermaid	95
Barbie Game Girl	98
Cool Spot.....	95
F-15 Strike Eagle.....	97
Lethal Weapon	99
Parasol Stars	98
Robin Hood	96
Spiderman 2	94
Tailspin	99
Yoshis Cookie	94

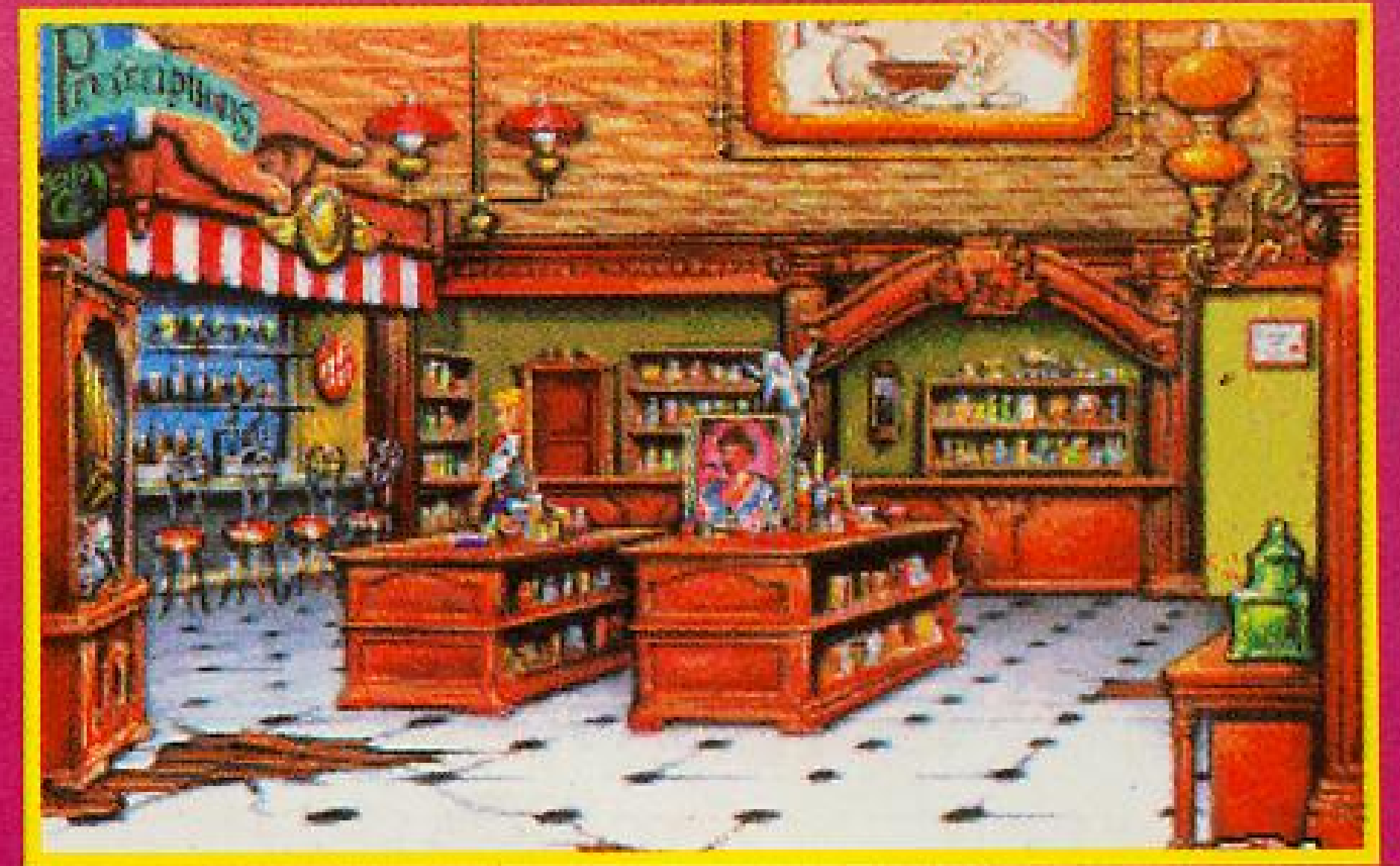
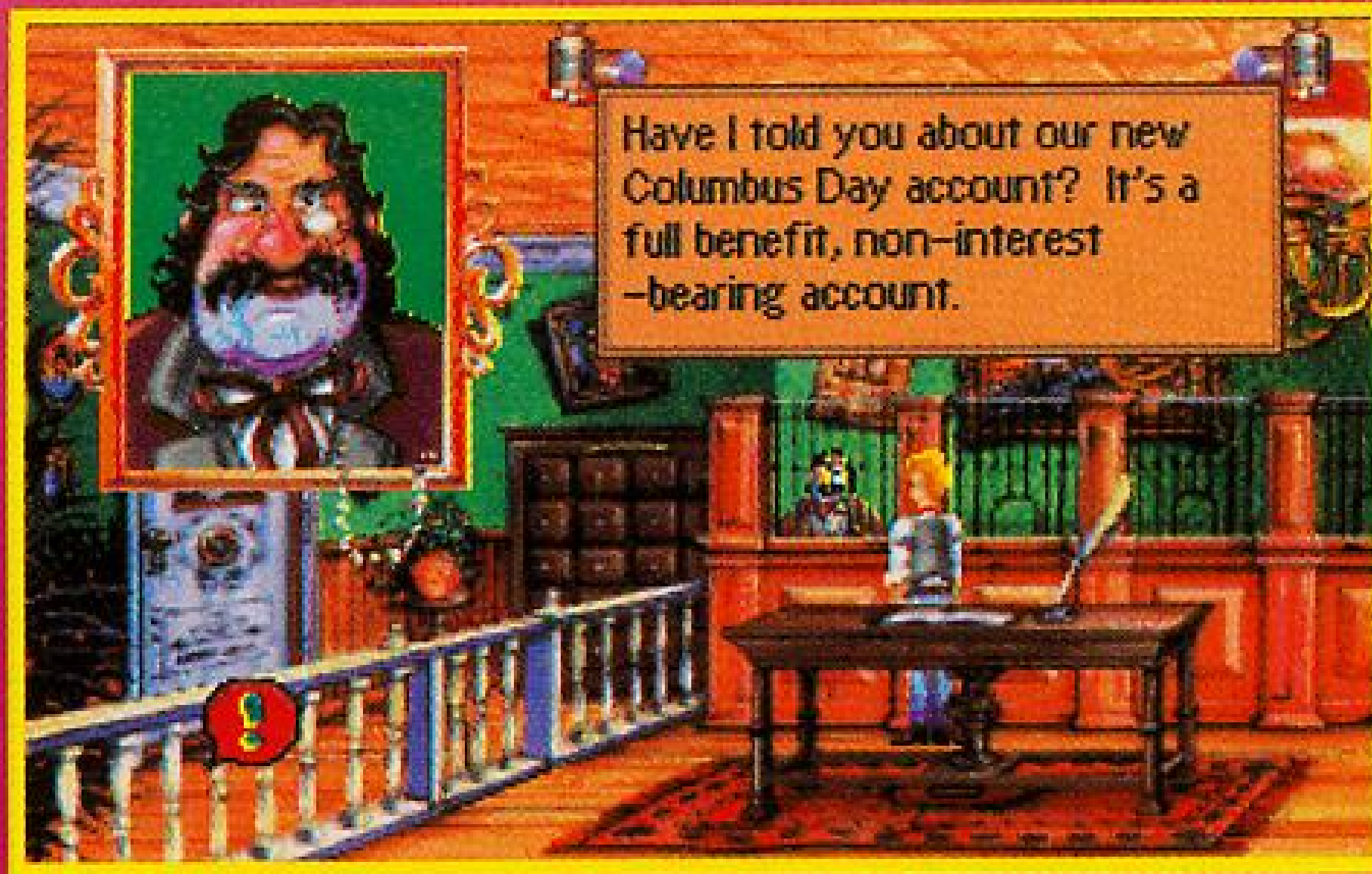


Mit
Ganz-Körper-
Panzern gegen
Aliens. In diesem
nicht ganz gerechten Kampf
kann es eigentlich nur einen Sieger
geben. Damit sich dies ändert,
übernehmt Ihr die Kontrolle über
die Terminatoren. Viel Glück,
beim Kampf in dunklen
Raumschiff-Korridoren.

Seite **40**

SUPER NES

Aerobiz.....102
 Biometal.....107
 Cosmo Gang105
 Dino City106
 Dragon Ball Z109
 Exhaust Heat 2110
 Fatal Fury.....104
 Hunt for Red October101
 Inindo100
 John Madden Football.....110
 Romance of the Three Kingd. II...108
 Super Conflict103
 Super Strike Eagle111

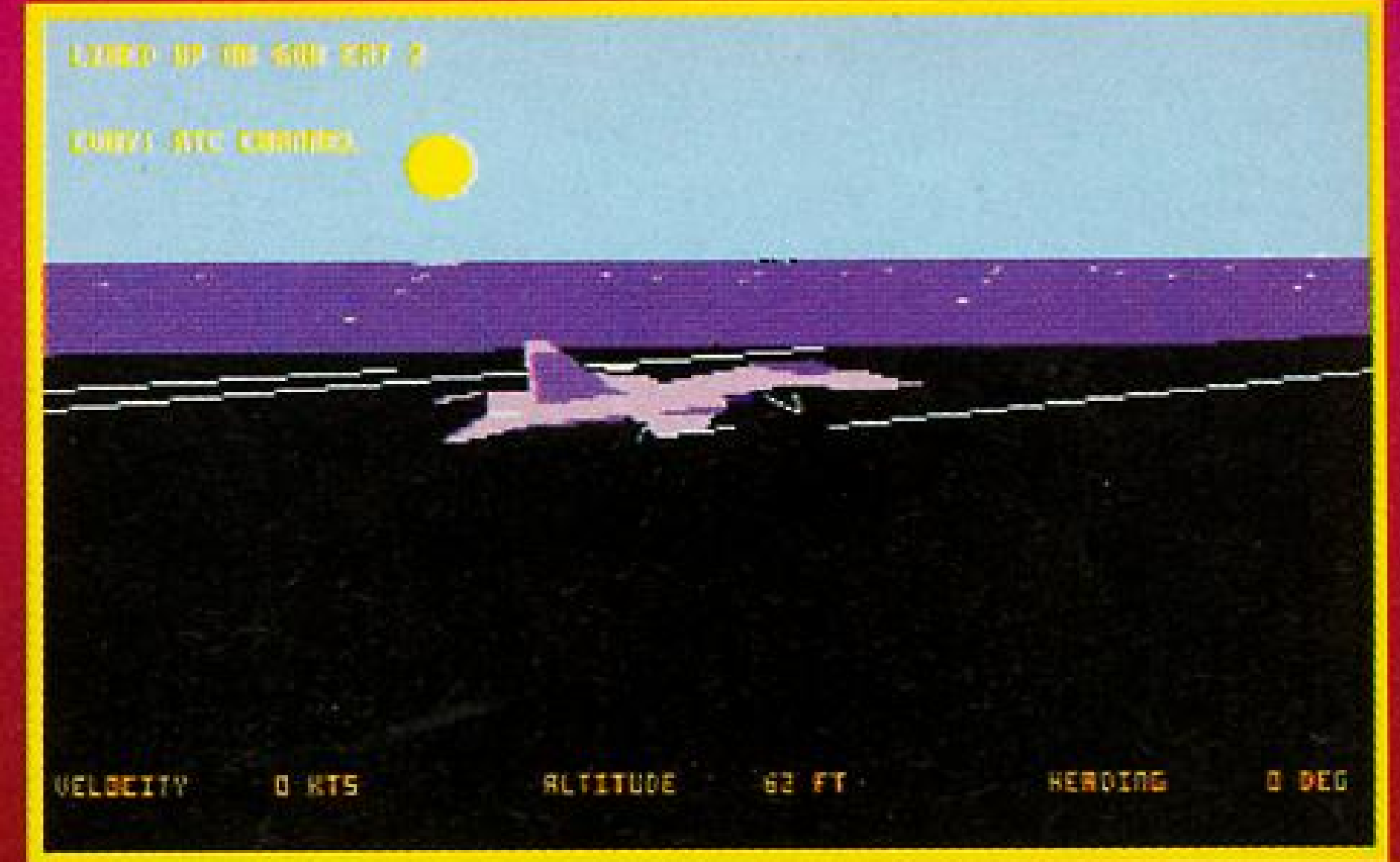


Freddy Pharkas
 Der Western Apotheker
 von Sierra

Seite **18**

MEGA DRIVE

American Gladiators.....119
 Batman Returns - R. o. t. Joker121
 Battletoads119
 Cool Spot.....116
 Cyber Justice122
 Flashback120
 Hardball III124
 King of Monsters115
 King Salmon.....123
 Outrun 2019.....122
 Teenage Mutant Ninja Turtles.....118
 The Flintstones123
 The Humans114



Combat Air Patrol
 Die ultimative Flugsimulation
 auf dem AMIGA

Seite **52**

MASTER SYSTEM

Batman Returns126
 Rainbow Islands127
 Strider 2126

GAME GEAR

Land of Illusion138

NEO GEO

3 Count Bout128
 Sengoku 2.....131
 Viewpoint.....130

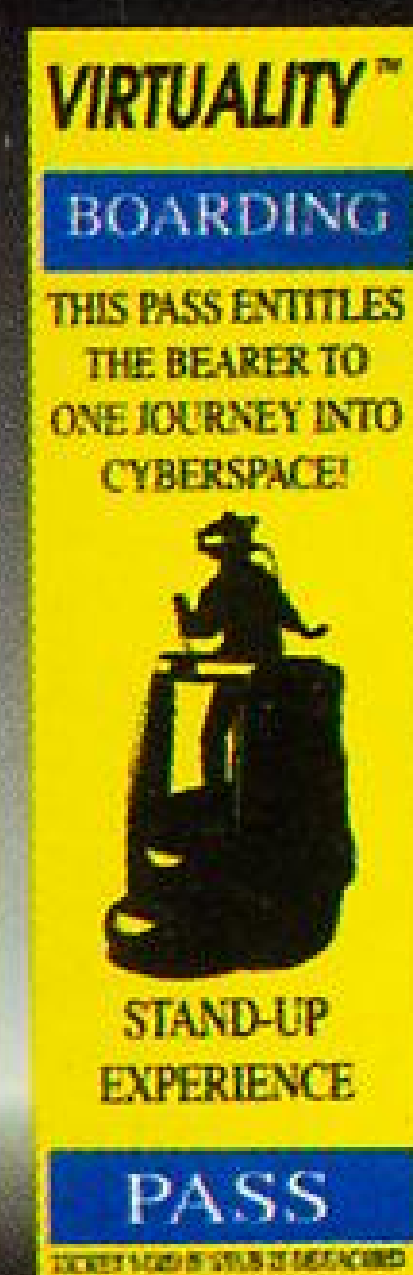


TURBO DUO

Bonk 3.....134
 Raiden.....135
 Star Paroder136
 World Sports Competition136

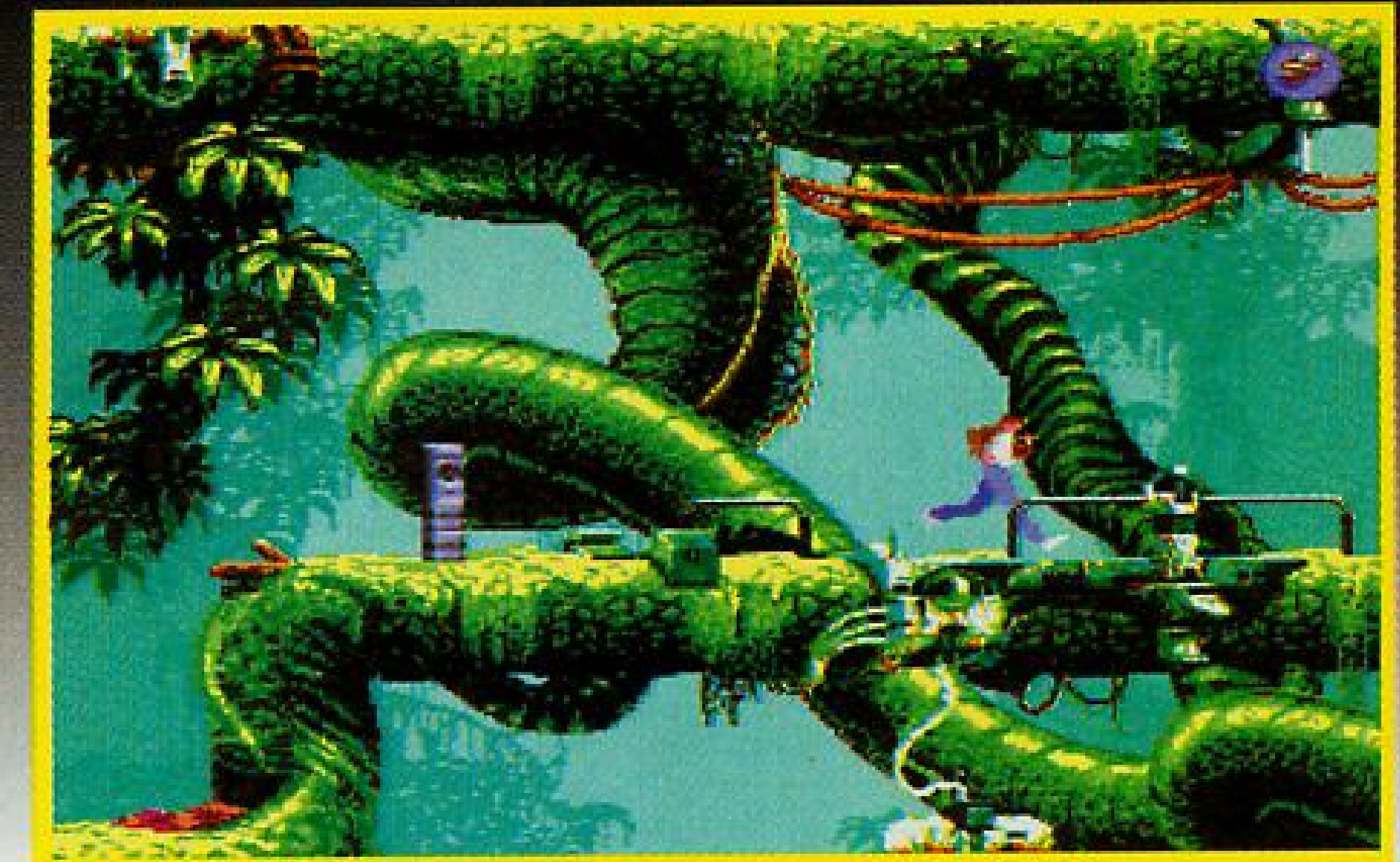
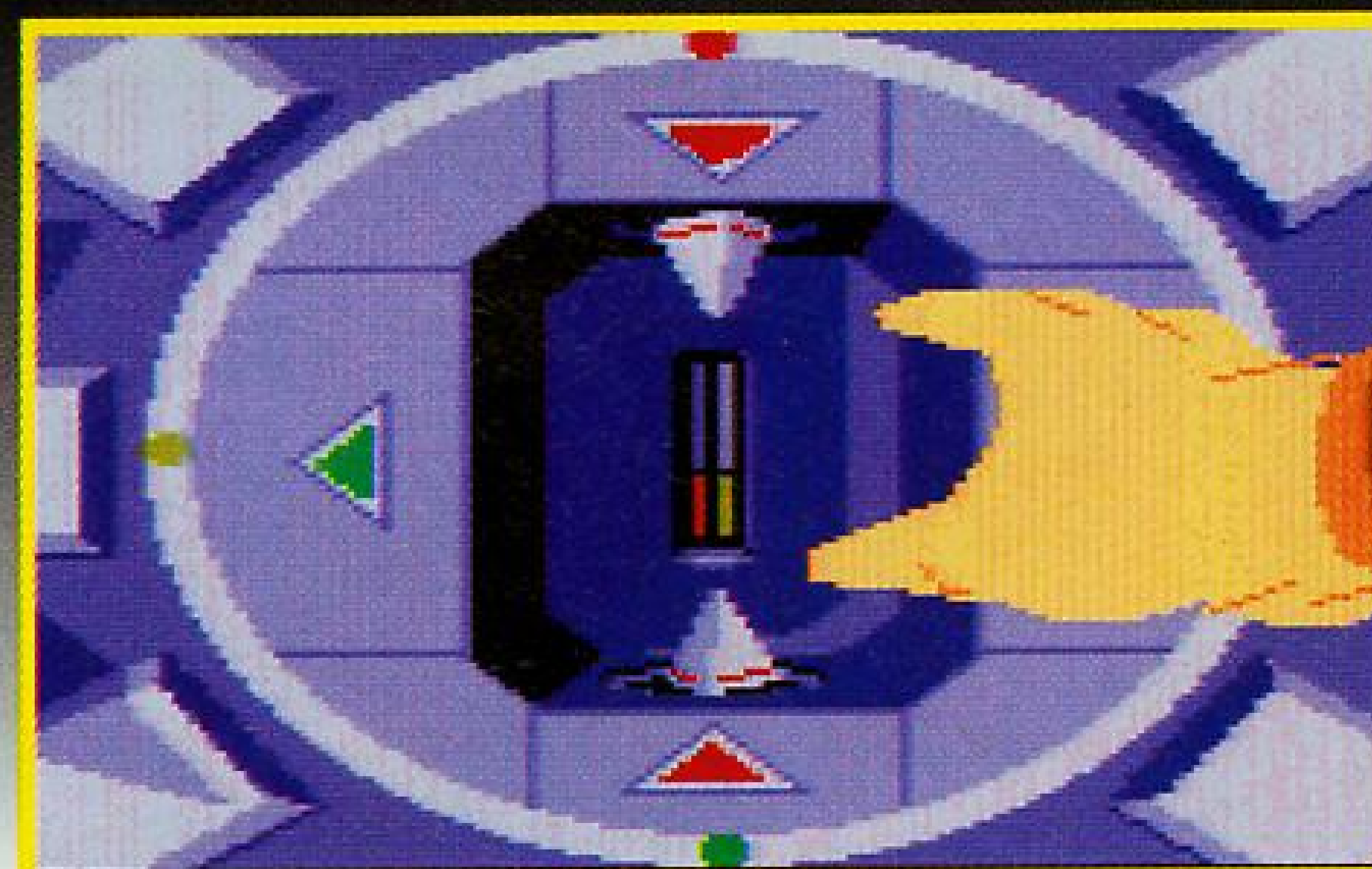
Fatal Fury
 Die Umsetzung des NEO GEO-
 Knüllers auf das SNES

Seite **104**



Virtual Reality
 Ein Interview mit
 Dr. J. Waldern
 von Western
 Industries

Seite **140**



Flashback
 Der „Film-Spiel“-Hit mit Gewinnspiel
 für den Mega Drive

Seite **120**

Dream Team 17

Seit knapp zwei Jahren sorgt das Softwarehaus Team 17 für Furore in der Softwarebranche. Kürzlich erst erreichten sie mit Body Blows, dem Spiel des Monats aus der letzten Ausgabe, die Spitzenposition in den englischen Gallup-Charts. Höchste Eisenbahn, den Jungstars über die Schulter zu blicken.

Then & Now

Die Geschichte dieses Programmiererteams hört sich fast zu schön an, um wahr zu sein. Relativ bescheiden begannen sie 1991 im Budget-Bereich. Ihr Prügelspiel Full Contact, das im Juli 1991 erschien, bekam durchweg gute

Mittlerweile erschien sogar eine Special-Edition zum Preis von rund DM 20,-. Der März 1992 läutete schließlich eine weitere Steigerung des Erfolgsbarometers ein. Project X kämpfte mit Apydia und R-Type II



jedoch Mängel in Sachen Spielbarkeit aufwies. Somit reichte es meistens 'nur' für sehr gute Wertungen. Ähnliches widerfuhr Assassin, das sich mit starker Konkurrenz wie Lionheart, Fire & Ice und BC Kid auseinandersetzen

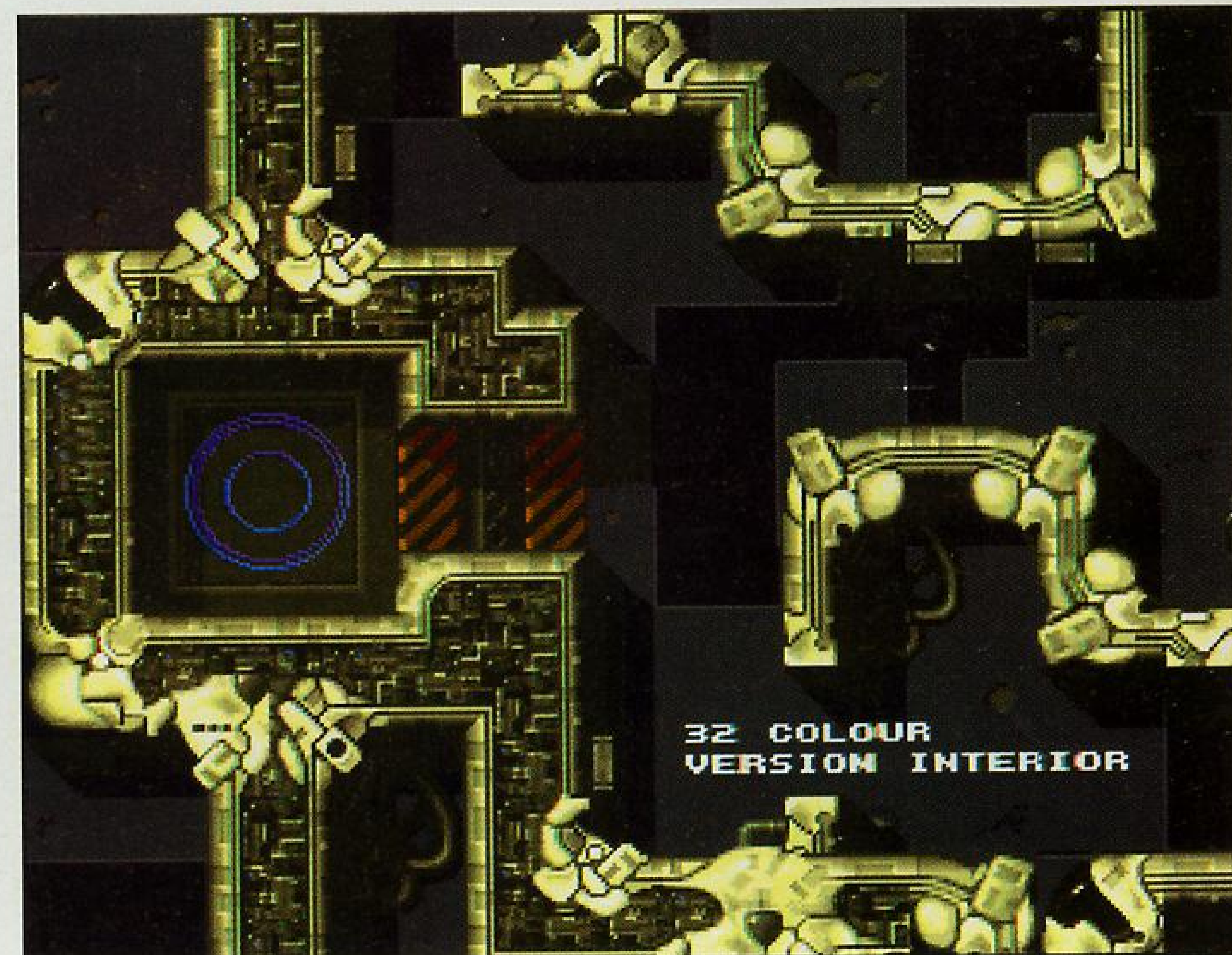
toll spielbares Jump & Run. Gleichzeitig konnten sie einen weiteren Rekord vermelden. Alien Breed 92 ist seit 22 Wochen ununterbrochen auf der Spitzenposition der Budget-Charts, womit der Rekord von Rainbow Islands eingestellt wurde.



Auch wenn die „Von oben“ Ansicht schon oft strapaziert wurde, Team 17 wagt einen Versuch.

Bewertungen, was für ein Debüt-Spiel sehr bemerkenswert ist. Höhere Weihen erlangten sie mit ihrem ersten Vollpreisspiel, Alien

um die Krone des besten horizontal-scrollenden Shoot 'em Ups. Auf vier Disketten befanden sich die bis dato spektakulärsten Grafiken,



mußte. Erfolgreich war jedoch bislang jedes der Spiele. 1993 sollte schließlich den endgültigen Durchbruch für Team 17 bedeuten. Mit Body Blows clonten sie zwar auch nur ein anderes Spiel, jedoch achteten sie neben Grafik und Sound auch auf die Spielbarkeit, was sich durch die erstmalige Spitzenposition in den Charts bemerkbar machte. Fast gleichzeitig veröffentlichten sie mit Superfrog ein ebenso

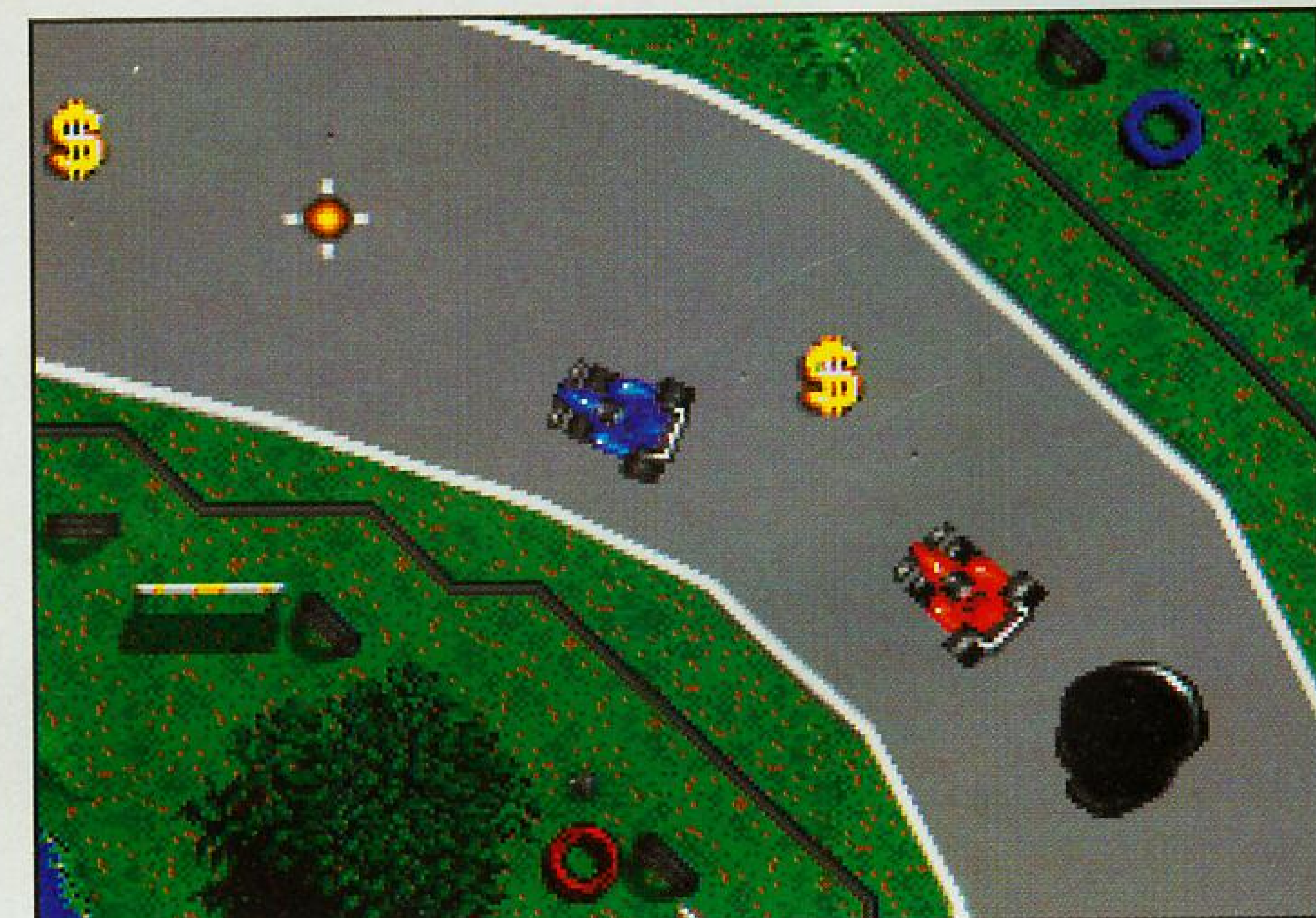
Team 17 - Picks PC? Abadones Amiga?

Ein führendes englisches Magazin sorgte mit dieser Meldung für Aufsehen. Tatsache ist, daß nun die ersten Spiele von Team 17 für den PC umgesetzt werden. Body Blows und Alien Breed sollten irgendwann im Sommer in aufgepeppten VGA-Versionen für den PC erscheinen. Sollte dies jedoch



Breed, das originellerweise alle offiziellen Umsetzungen zum Film Alien in den Schatten stellte. Technische Perfektion und spektakuläre Digi-Effekte wurden mit diesem Spiel zum Markenzeichen.

die man bislang in einem Shoot 'em Up bewundern durfte. Jedoch offenbarten sie einen Schwachpunkt, den alle Team 17-Spiele bis jetzt hatten. Es handelte sich meist um technisch perfekte Spiele, die



Buy me!

STEINHART!

DINOFLINK!

YABBA-DABBA-DOO!™



CHARACTER/ACTION

- Die original Feuersteins, bekannt aus der TV-Serie.
- 6 UMFANGREICHE WELTEN
- JE BIS ZU 4 LEVELS
- SCHWIERIGKEITSGRAD EINSTELLBAR
- ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI

THE FLINTSTONES® – ebenfalls für Master System erhältlich – jedoch mit anderem Game Design.



Im Turbotempo durch die Steinzeit.



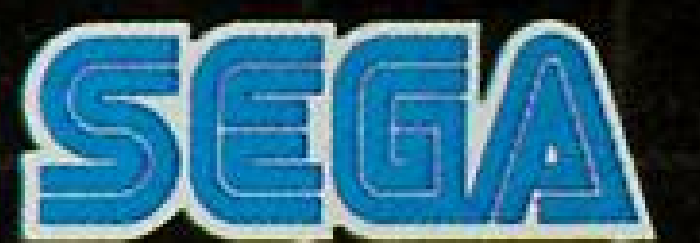
Volle Keule auf den Dino.



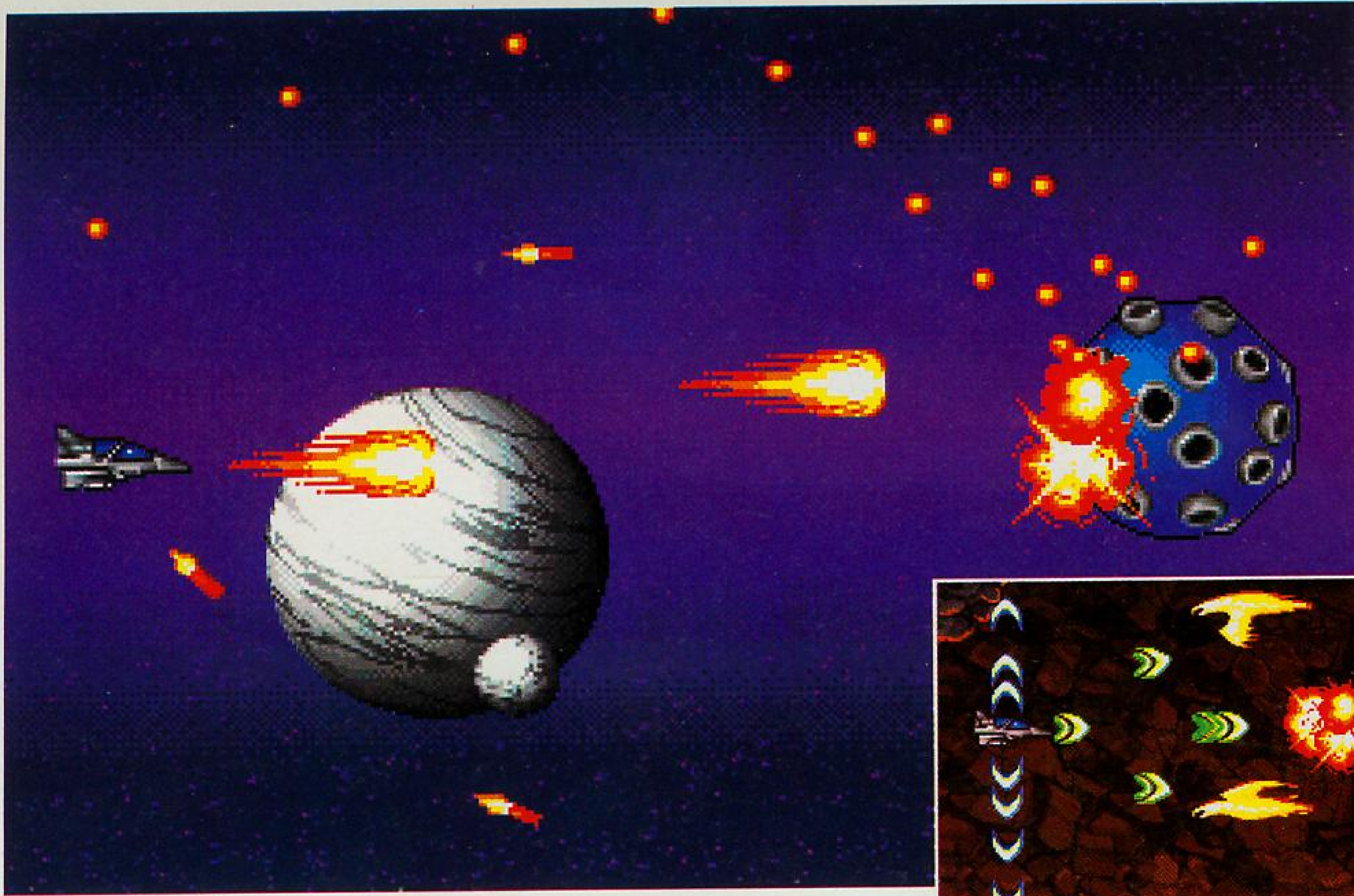
Das Videospiel mit dem Blubb.

THE FLINTSTONES

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM



SEGA



Im R-Type-Stil geht's Aliens ans außerirdische Leder.

auch heißen, daß der Amiga nicht mehr unterstützt wird? Natürlich befragten wir sofort Martyn Brown, den Entwicklungschef von Team 17, was denn an dieser Meldung dran ist. Seine Antwort war sehr eindeutig: "Sind wir wahnsinnig? Wir werden wahrscheinlich zunächst alle neuen Produkte für den A1200 entwickeln, weil es sehr viel einfacher ist, diese Version zuerst zu machen und dann für die schwächeren Maschinen abzuspicken. Wir werden nicht, ich wiederhole, nicht einfach aufhören, die A500 bis 600-Serie zu unterstützen, tatsächlich haben wir nämlich eine ganze Reihe von Titeln in Vorbereitung für die nächsten Monate. Der Amiga-Markt ist für uns sehr erfolgreich und wir werden weiterhin darauf vertreten sein. Wir haben uns unseren Namen auf dem Amiga gemacht, und wir werden, auch wenn es schwierig ist diesen Markt technisch noch mehr auszureizen, ihn weiterhin mit sehr guten Produkten versorgen"

OVERDRIVE

Derzeit werkelt man gerade heftig an einem neuen Autorennspiel für den Amiga, das für den Juli geplant ist. Auf der Messe in London konnten wir schon eine erste Probefahrt unternehmen. Auf den ersten Blick erinnert er sehr stark an die beiden Supercars-Spiele von Gremlin, wobei es jedoch grafisch einen wesentlich besseren Eindruck hinterläßt. "Wir glauben, daß das Genre der Rennspiele mit Vogelperspektive noch nicht gut genug ausgereizt ist, und das wollen wir nun machen!", soweit Martyn Brown. Und es hat tatsächlich den Anschein, daß ihr Vorhaben gelingt. Bis jetzt bietet Overdrive vier verschiedene Arten von Fahrzeugen und fünf Streckentypen. Aus technischen Gründen kann nur ein Spieler fahren, jedoch läßt sich per Serial-Link ein Mann gegen Mann Wettkampf an zwei Computern realisieren. Je nach wahl des Fahrzeuges wird man es mit verschiede-

ersten Vollpreis-Spiel vielleicht interessanter sein. Derzeit wird gerade eine spezielle Amiga 1200-Version entwickelt, die früher oder später auch auf dem Amiga 500 landen wird. Das Spielkonzept wird für den Nachfolger deutlich aufgeböhrt. Durfte man in Teil 1 lediglich Aliens umpusten und den Ausgang suchen, hat man nun mehr Möglichkeiten. Eine Vielzahl neuer Waffen, eine Charakterauswahl und Untermissionen wie das Retten von Geiseln dürften Alien Breed wesentlich abwechslungsreicher machen. Daß sich natürlich auch wieder zwei Spieler gleichzeitig gegen die Alienübermacht wehren dürfen, ist selbstverständlich.

Außerdem....

Vom Street Fighter-Beater Body Blows wurde gerade eine neue Version herausgebracht, die wesentlich schneller abläuft als das Original. Alle Disketten, die nach

dem 27. April ausgeliefert wurden, enthalten schon die zweite Version. Wer jedoch seine Version upgraden will, kann dies folgendermaßen tun:

Er schickt nur eine Diskette, nämlich Disk One, zusammen mit 2,50 Pfund an folgende Adresse: Body Blows Upgrade Offer, Team 17,

nen Strecken zu tun haben. Wählt man einen Formel 1-Wagen, düst man über breite, flache Asphaltpisten, während man mit dem allradgetriebenen Fahrzeug vorzugsweise kurvige und rutschige Prärie-Pisten erforscht. Straßenkurse, Schmutzstrecken und ein Hallenkurs runden das Streckenaufgebot ab. Ein Arcade-Automat sorgt für Zeitvertreib während der Rennen. Bislang sieht das Spiel sehr gut aus, und wer Super Sprint mochte, wird Overdrive wohl verschlingen.

Alien Breed 2

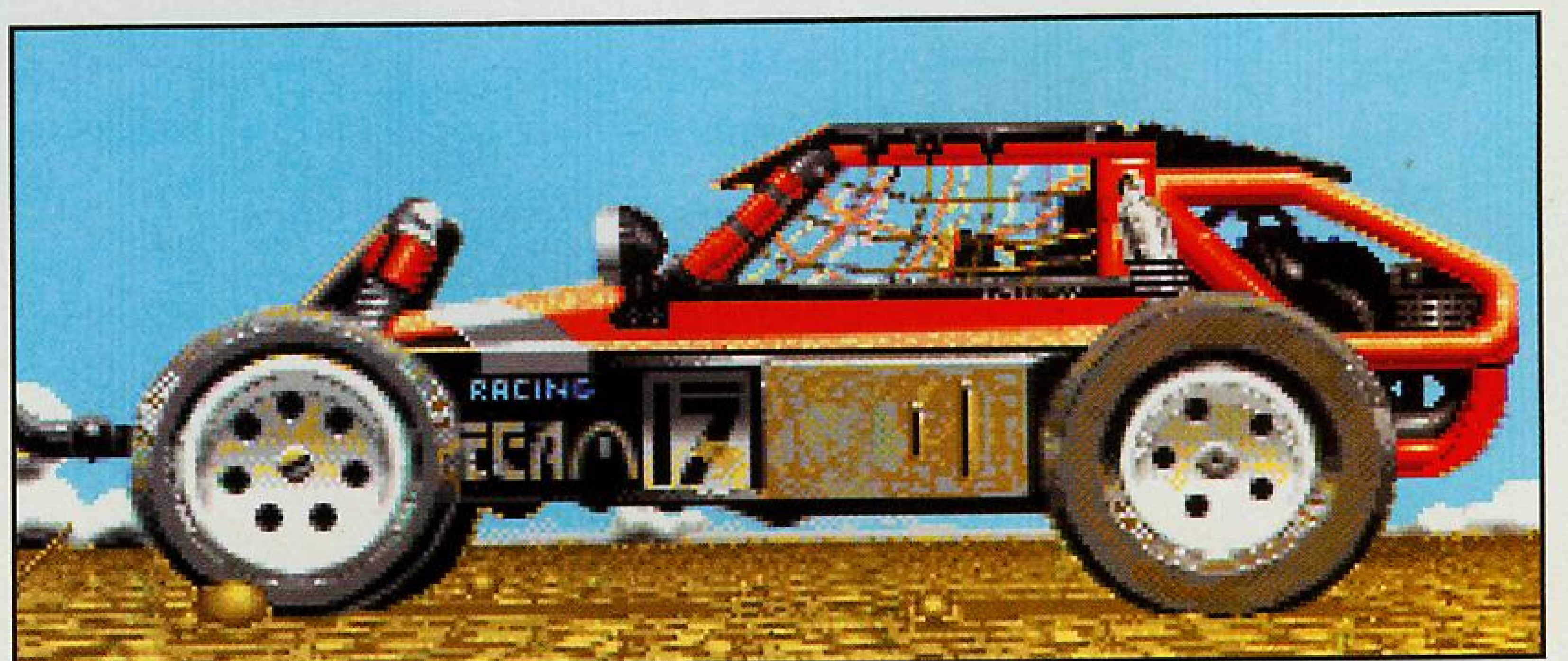
Für Action-Fans dürfte der Nachfolger zum



Marwood House, Garden St, Wakefield, West Yorkshire WF1 1DX England.

Vergeßt dabei nicht, Eure Adresse anzugeben.

Soweit die Erfolgsgeschichte von Team 17. Angedacht wurden bereits Project X II und Body Blows 2, die für die Wintersaison vorbereitet werden. (hi)



PHANTASTISCHE FUSSBALL-ACTION!

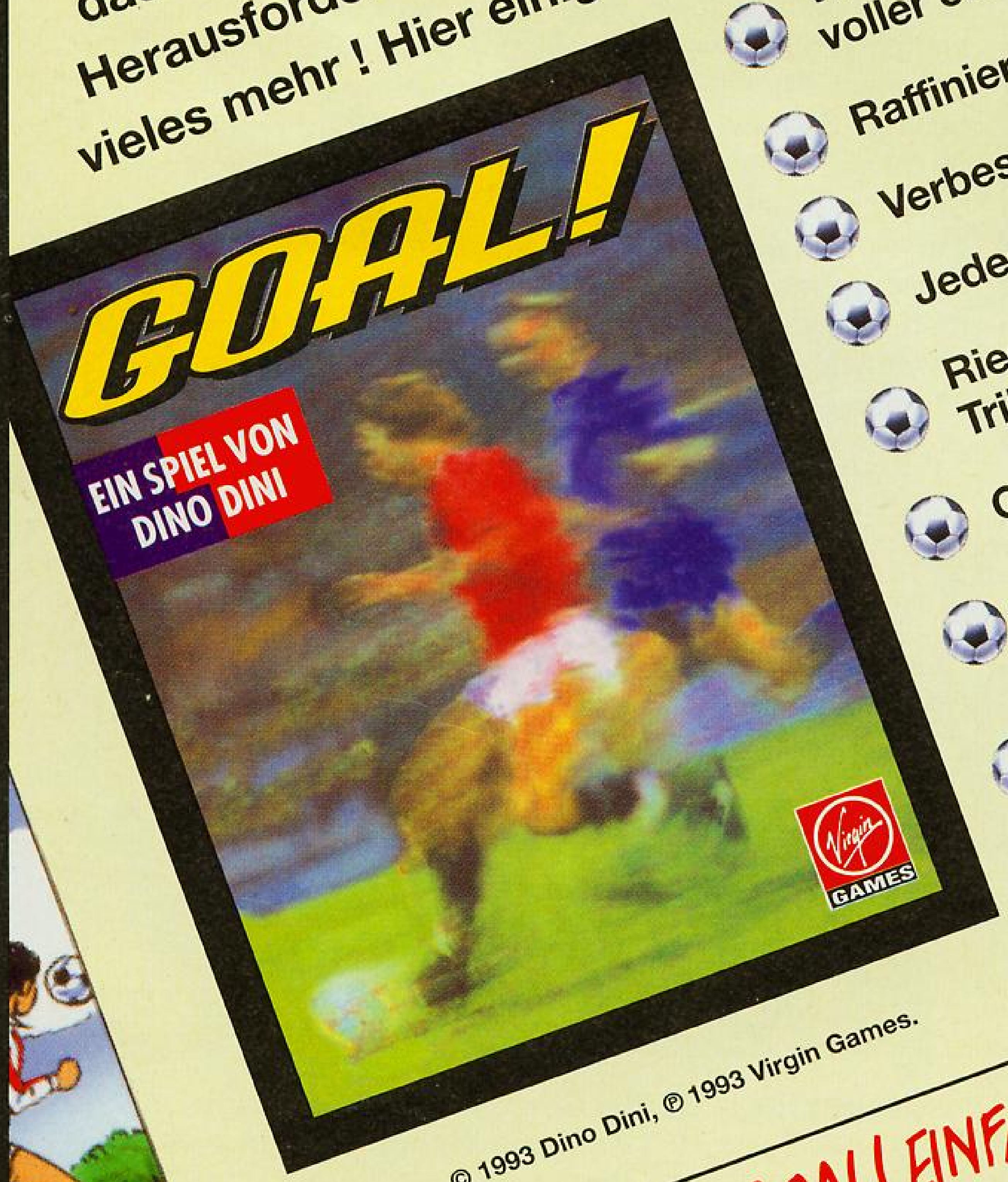
GOAL!

Wenn es um actiongeladene Fußballspiele mit Super-Spielspaß geht, kann es niemand mit Dino Dini, dem Superhirn hinter Kick Off und Kick Off 2 aufnehmen... außer Dino Dini selbst natürlich:



Denn diesmal hat sich Dino wirklich selbst übertroffen. Goal!, sein neuester Ausflug auf den grünen Rasen, hat wesentlich mehr zu bieten als alle Fußball-Actionspiele, die es bisher gab. Außerdem besitzt es eine ganze Reihe von Funktionen, mit deren Hilfe du das Gameplay spielend leicht erlernen kannst, bevor du es gekonnt für die ganz großen Herausforderungen einsetzt. Goal! hat alles, was zu einem Fußball-Actionspiel gehört - und vieles mehr! Hier einige der einzigartigen Features des Spiels:

- VIER Feldansichten - Wembley, normal, naß und matschig - die alle in voller oder halber Größe, horizontal und vertikal gespielt werden können
- Raffiniertes Gameplay mit geschickten computergesteuerten Spielern
- Jeder Spieler hat 8 sorgfältig gewählte Eigenschaften
- Riesenauswahl an Mannschaften, echten Spielernamen und Trikots die nach Wunsch geändert werden können
- Genau steuerbare Ecken, Einwürfe und Freistöße
- Zurückspulen, Vorspulen und speicherbare Action-Wiederholungen in Zeitlupe
- Soundeffekte, die Atmosphäre schaffen: Hör dir den Beifall der Menge an!
- Arcade-Herausforderungsmodus
- Veränderbare Pokal - und Liga-Systeme



© 1993 Dino Dini, © 1993 Virgin Games.

GOAL! EINFACH DAS BESTE FUSSBALL-ACTIONSPIEL, DAS ES GIBT.

Available on Amiga and Atari ST.



NEWS of the World

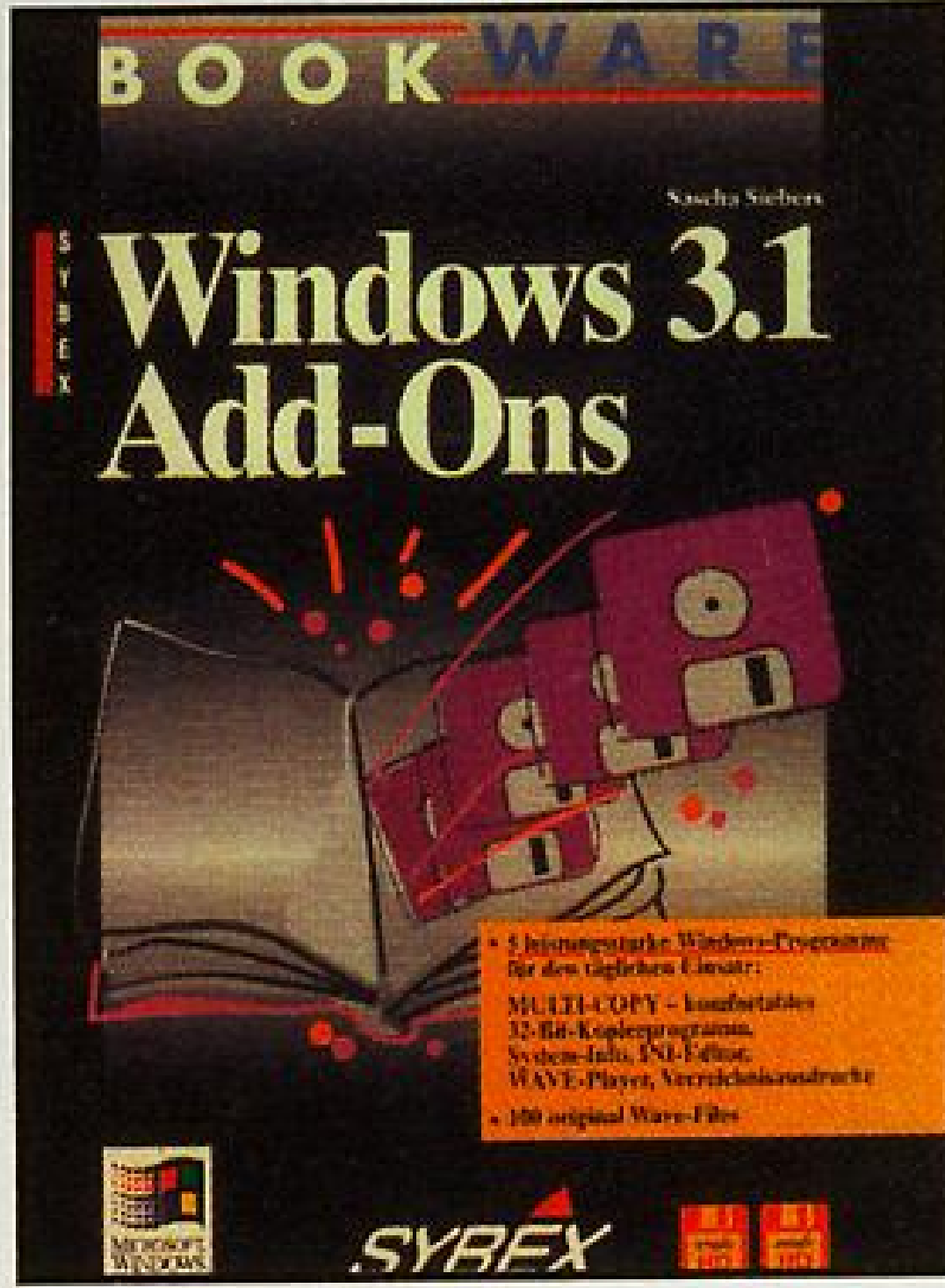
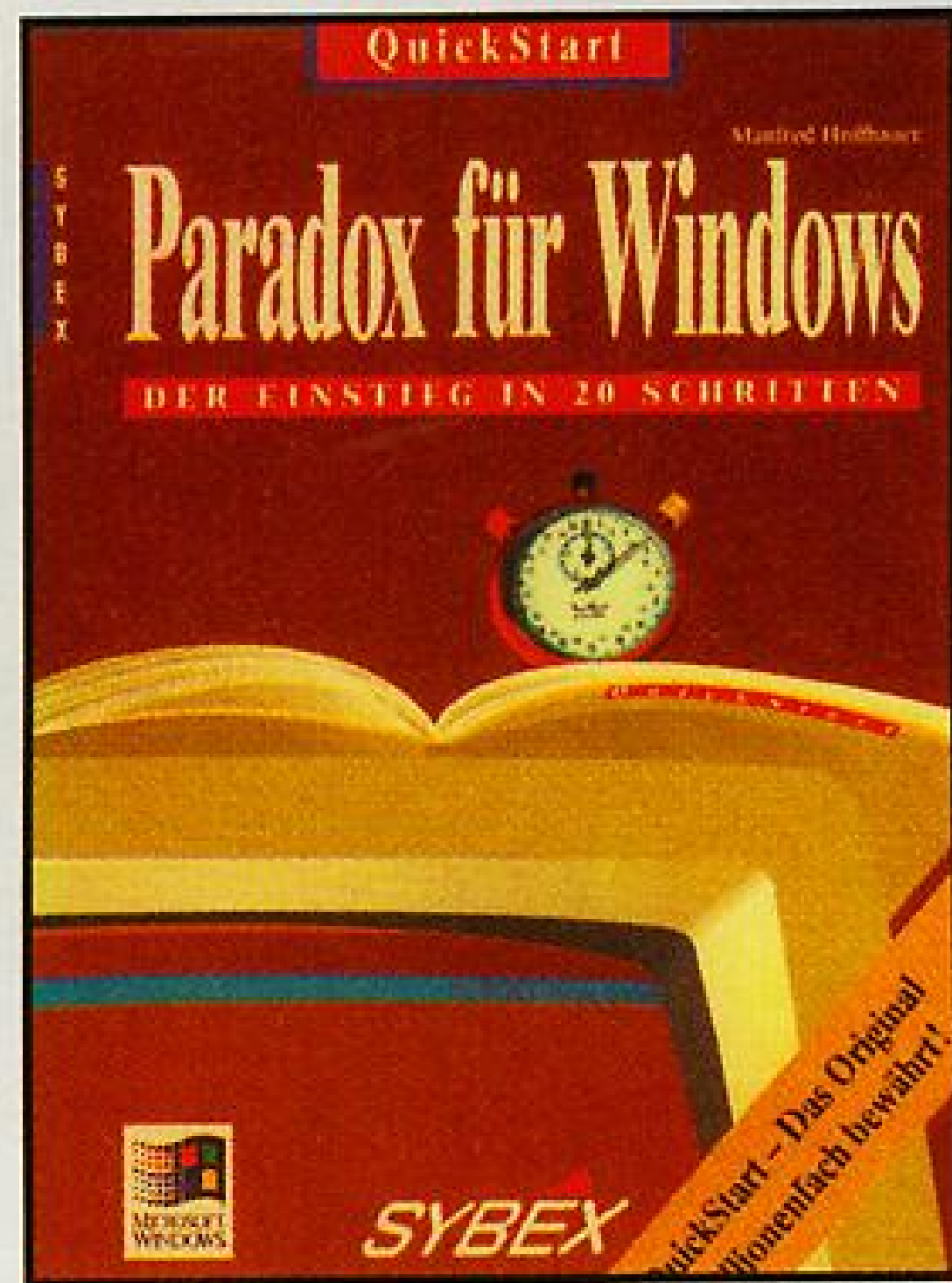
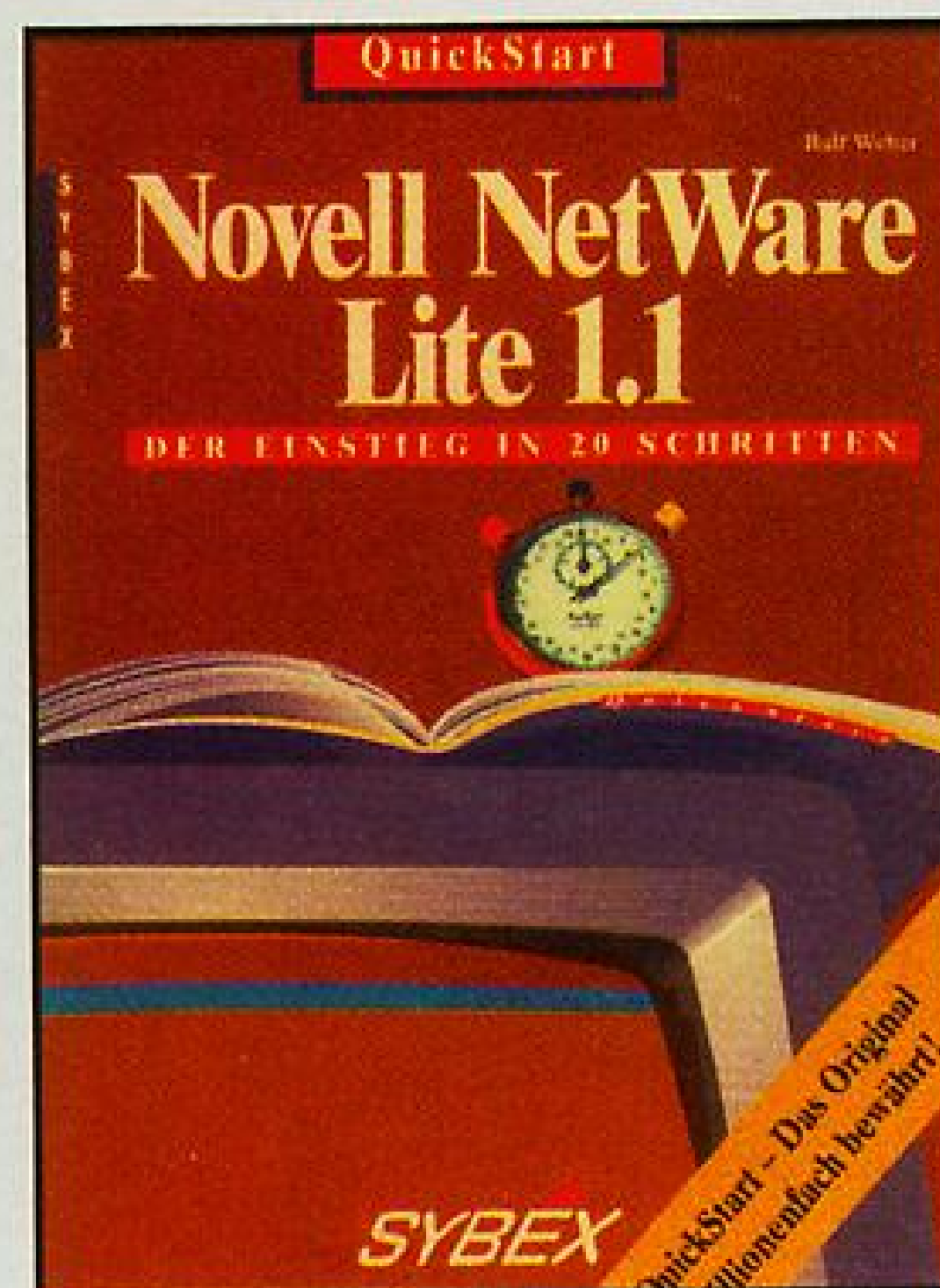
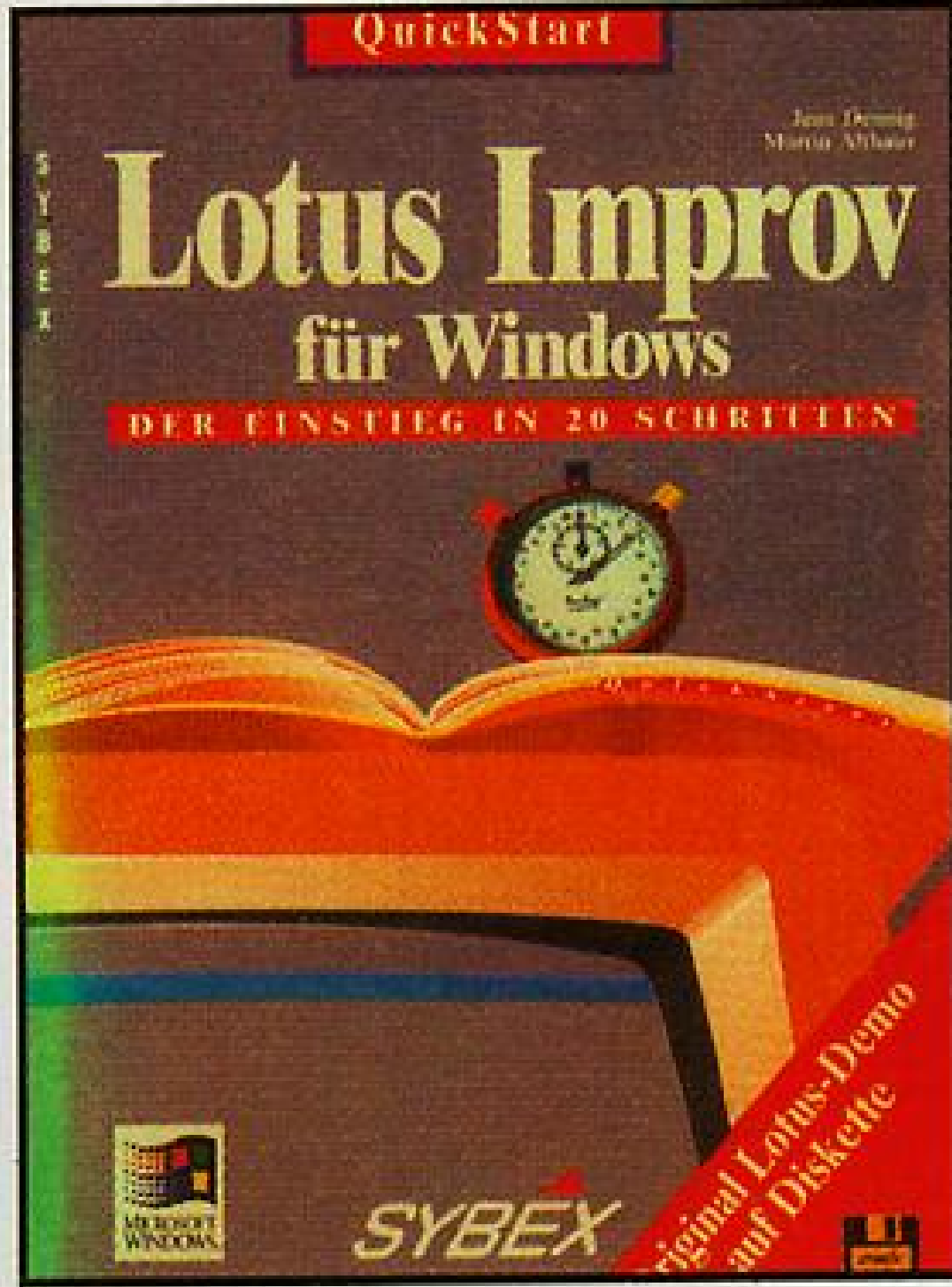
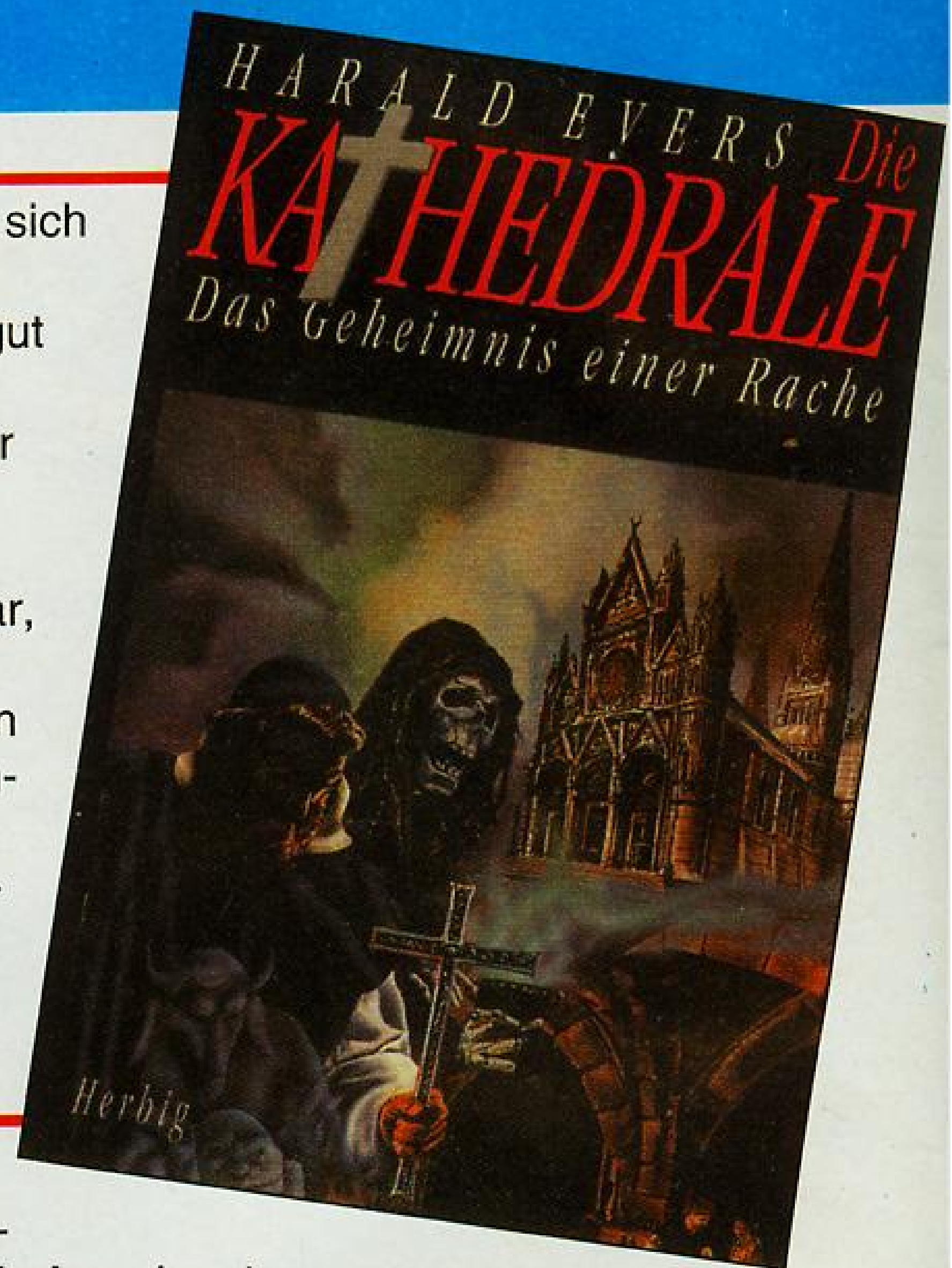
NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS ••• NEWS •••



Ohne **Bücher** geht es nicht. Neue Medien befinden sich zwar zum einen in der Vorbereitung, zum anderen aber auch noch in den Kinderschuhen. Werfen wir

also einen Blick auf die interessantesten Neuerscheinungen dieser Tage.

Für die Abendstunden empfiehlt sich fortan **“Die Kathedrale - Das Geheimnis einer Rache”**. Auf gut 330 fesselnden Seiten schrieb Harald Evers, der auch schon für das gleichnamige, erfolgreiche Computerspiel aus dem Hause Software 2000 verantwortlich war, nochmals in Romanform nieder, was viele Computerspieler schon “live” erleben konnten. Ein gelungener Versuch, die Gewohnheiten umzukehren und das ansonsten themenbestimmende Buch nachzureichen. Erschienen ist das Buch im Herbig Verlag.



Die Welle der Neuvorstellungen aus dem **Sybx Verlag** nimmt erfreulicherweise kein Ende.

“Das Midi Buch” gibt allen PC und Atari-Musikanten einen handfesten Leitfadens durch die Welt der Töne und der Tonerzeugung. Von der Soundeditierung bis zur Produktion ganzer Musikstücke findet der Interessierte auf 550 Seiten und zwei HD Disketten alle notwendigen Informationen zum erfolgreichen Musizieren.

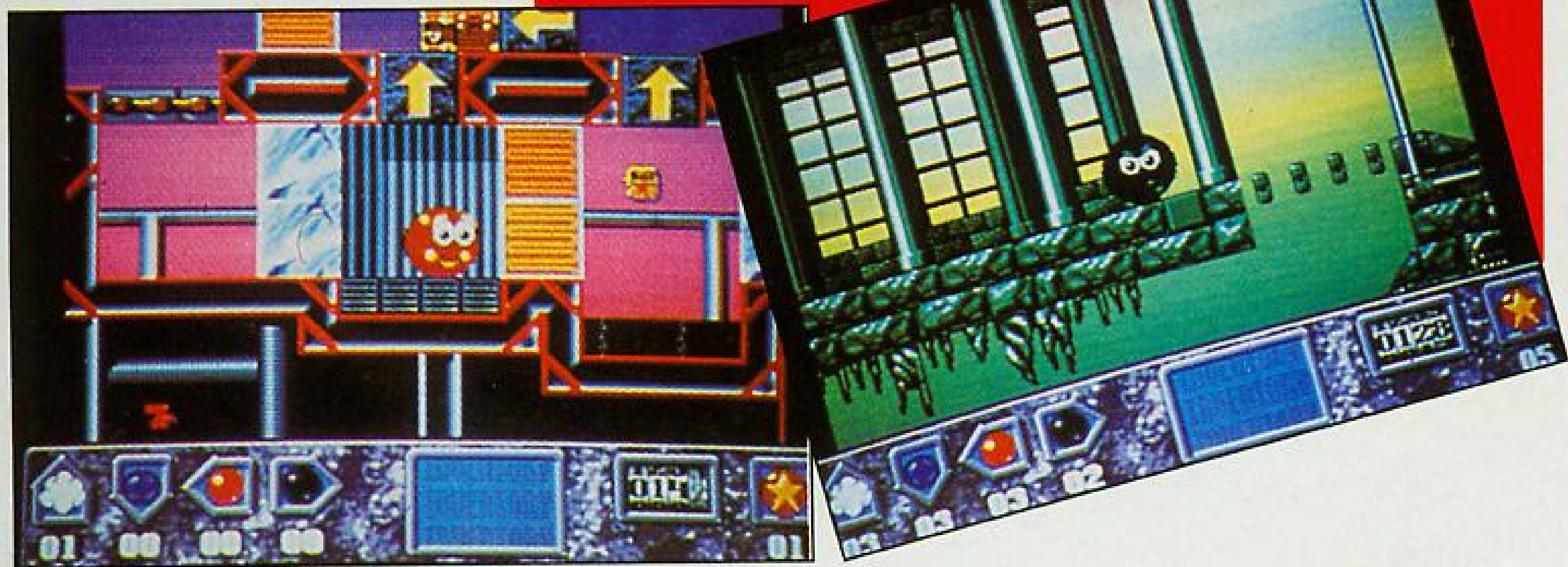
Fünf Programme für den täglichen Einsatz verspricht **“Windows 3.1 Add-Ons”**. Darunter befinden sich **“Just Copy”** zum Erstellen von Sicherheitskopien Eurer Software, ein **“INI Editor”** zum editieren jeder beliebigen INI-Datei, **“Directory Printer”** zum Ausdruck von Verzeichnissen, **“System Info”** zur genauen Informationsübersicht über die Bestandteile Eurer Konfiguration und **“WAV-Player”** zum Einladen von sechs WAV-Dateien gleichzeitig.

Wer auf dem offiziellen Wege nicht mehr weiterkommt, der ist immer dankbar, wenn er von irgendwoher Schummel-Cheats bekommt. Für eine ganze Reihe von aktuellen Spielen findet Ihr besagte Cheats nun im **“Amiga-Spiele Schummelbuch”**. Für 30,00 Mark gibt es dann unendliche Leben und noch mehr Spaß beim Lieblingsspiel.

Für alle, die es eilig haben, hat Sybx drei weitere seiner erfolgreichen **“Quickstart-Bücher”** ins Programm aufgenommen. In 20 Schritten kann man sich nun über **“Paradox für Windows”**, **“Lotus Improv”** und **“Novell NetWare Lite 1.1”** informieren. Der Preis für den Schnell-Lehrgang liegt dabei zwischen **DM 20,-** und **DM 25,-**.



Morph ist klein und rund und kommt aus dem Hause Millennium. Eine Kombination aus Geschicklichkeit und Strategie stellt den Spieler vor 24 Aufgaben mit unendlich vielen Continues, die nur mit einer gehörigen Portion Grips gelöst werden können.



Aus der “Stöpschen-Reihe” **“Little Genius”** erreichten uns die Programme Nummer 9 und 10. Der **Sybx Verlag** gibt dem Nachwuchs damit computerunterstützten Mathematik- und Zeichen-Unterricht.

GAMES, GAMES, GAMES

Der Allzweck Koffer **AMIGA**

Mad TV by Rainbow Arts
Death Knight of Krynn by SSI
Xenomorph by Rainbow Arts

DM 69,95 *

Der Lucasfilm Koffer **PC 3,5 HD**

Indiana Jones by Lucasfilm
Zak McKracken by Lucasfilm
Maniac Mansion by Lucasfilm

DM 99,95 *

Der Hit Koffer **AMIGA**

Indiana Jones III (deutsch) by Lucasfilm
Eye of the Beholder by SSI
Grand Monster Slam by Rainbow Arts

DM 99,95 *



Der Evergreen Koffer **PC 3,5 HD**

Rock'n Roll by Rainbow Arts
Zak McKracken (deutsch) by Lucasfilm
Masterblazer by Rainbow Arts

DM 49,95 *

Der Fun Koffer **AMIGA**

Rock'n Roll by Rainbow Arts
Maniac Mansion (deutsch) by Lucasfilm
Circus Attractions by Rainbow Arts

DM 49,95 *

Der Allround Koffer **C64 Disk**

European Soccer by Rainbow Arts
Zak McKracken by Lucasfilm
Oil Imperium by Rainbow Arts

DM 49,95 *

* unverbindliche Preisempfehlung
Händleranfragen erwünscht!

everybody needs games, games, games...

RUSHWARE
Online with the trend

Published by SOFTGOLD • Infohotline: 02131/660238
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, (ab 1.7. 41564) 4044 Kaarst 2;
Österreich: Darius Handels GmbH & Co KG; Schweiz: Thali AG

Gegen Einsendung von 5,- DM
in Briefmarken erhalten Sie
unseren neuesten Farbkatalog.



Blue Byte aus Mühlheim wartet mit tatkräftiger Verstärkung auf. **Beate Schwermer** heißt das neue Crew-Mitglied und wird sich ab sofort mit allen Marketing-Aktivitäten im Hause **Blue Byte** beschäftigen.



Beate Schwermer

Microprose lud ein und die Parlamentarier kamen. Zum Thema **“Computer-/Videospiele und Politik”** gaben sich die Vertreter der verschiedenen Parteien im Rahmen eines parlamentarischen Abends das Microphon in die Hand. Im Blickpunkt des Interesses stand dabei eine mögliche Gefährdung für Jugendliche beim Umgang mit Computerspielen. Im Verlauf der Diskussion konnte sich aber eine eher gegenteilige Auffassung durchsetzen, die vor allem den erzieherischen Gehalt von handelsüblichen Computerspielen zum Inhalt hatte.



Aus dem Hause **Electronic Arts** erreichten uns die ersten Bilder zu **“Techno Clash”**, einer neuen Techno-Monster-Schlacht für das **Mega Drive**. Als blaublütiger Prinz **Ronan**, der auch noch mit allen Zaubewässern gewaschen ist, gilt es die anrollende Invasion zu stoppen und dem Keimling den **Garaus** zu machen.



Computerspiel und Politik in Bonn

Die Highlights geben sich bei **Acclaim** die Tür in die Hand. Neben den deutschen Versionen von **NBA All Star Challenge** für das **SNES** und das **Mega Drive** und **NBA 2** für den **Game Boy**, kündigen sich auch **Royal Rumble** (Test in der nächsten Ausgabe) und **Mortal Combat**, zwei äußerst vielversprechende Spiele für die Zeit bis September, an.

Virgin Promotion für **Muhammad Ali's Heavyweight Boxing**. **Nigel Benn**, ein ehemaliger Gegner des größten Boxers aller Zeiten, erweist diesem nochmals seine Hochachtung und promotet dieses Spiel für den europäischen Markt. Ring frei.



Nigel Benn

Neuordnung bei **Lucas Arts**. Bisher firmierten sowohl die Film als auch die Videospieldabels von **Georg Lucas** unter dem Label **Lucas Arts**. Bisher als **Lucas Arts Games** bekannt, handelt es sich fortan um einen eigenständigen Unternehmensbereich mit der Bezeichnung **Lucas Arts Entertainment Company**.

Atari mit neuem Lager in Rotterdam. Mit diesem Distributionszentrum erhoffen sich die Schwalbacher einen schnelleren und direkteren Service für ihre Vertriebspartner, die fortan auch den **Falcon 030** über diese Schiene erhalten sollen.

Joysoft und die **CDs**. Für nur **DM 19.90** bietet Joysoft eine neue Game-CD an, auf der sich jede Menge PD- und Sharewareprogramme sowie Demos kommerzieller Spiele für **DOS** und **Windows** befinden. Bestellen könnt Ihr diese CD direkt bei **Joysoft**. Die Telefonnummer findet Ihr in der Anzeige in diesem Heft.



Joysoft feiert zehnjähriges Bestehen. Am **20.08.93** gibt sich das Who is Who der Software-Branche auf der **“Alten Liebe”** ein Stelldichein und feiert mit **Gaby Hartmann** ein für diese Branche ungewöhnliches Jubiläum. Denn über zehn Jahre konnten sich bisher nur ganz wenige erfolgreich behaupten. Doch für die Besten ist immer ein Platz an der Spitze. Das Gleiche gilt auch für Euch, wenn Ihr am großen **Joysoft-Gewinnspiel** in der nächsten Ausgabe mitmacht. Das kannst Du nicht? Dann gewinnen eben die anderen. Und zu gewinnen gibt es wirklich jede Menge. Darunter Preise, die Ihr bisher noch nirgendwo anders gesehen haben dürftet.



Ein Jahr lang behauptet sich nun schon die deutsche Vertretung des Softwarelabels **“Prism Leisure”** unter der Leitung von **John T. Kellas** in Deutschland. Und die Erfolge können sich sehen lassen. Neben dem Verkauf von Sonderposten kommen nun auch eine Reihe interessanter Vollpreisversionen auf den Markt. Den Anfang macht aller Voraussicht nach der **Football-Manager 3**, der den vorläufigen Höhepunkt in dieser Reihe der Football-Simulationen darstellt.

Call us!

Infoservice

DER HEISSE DRAHT FÜR SCHNELLEN RAT.

TIPS & TRICKS FÜR MEGAFREAKS.

NULL PROBLEMO AUF LEVEL 42.

ZUR MUSCHEL GREIFEN UND PHONEN:

MONTAGS BIS FREITAGS VON 10.00 BIS 18 00 UHR.

UNTER **040/22 709 61**.

ODER FILZSTIFT KREISEN LASSEN.

UND AB GEHT DIE POST. AN:

SEGA INFOSERVICE, POSTFACH 305568, 20317 HAMBURG.

NOCH FRAGEN? BITTE MELDE DICH!



SEGA

KAIKO im Umbruch!

Seit das Frankfurter Programmiererteam Kaiko neue Büros bezog, herrscht ständig Unruhe. Gab es zunächst Probleme mit der Vermarktung von Gem'z, das noch immer nicht vertrieben wird, so kündigte als nächstes Peter Thierolf seinen Job als Gesellschafter.

Konnte man daraufhin vermehren, daß sich Lothar Schmitt, ehemals Geschäftsführer bei den Battle Isle-Schöpfern von Blue Byte, bei Kaiko eingekauft hat und die geschäftliche Leitung übernahm, so müssen wir nun schon wieder Neuigkeiten aus dem Frankfurter Hitlabel um Chris Hülsbeck und Frank Matzke bekanntgeben. Lothar Schmitt zieht sich aus persönlichen Gründen aus der Softwarebranche zurück und werkelt in aller Ruhe an einem Super NES-Fußballspiel für UBI Soft. Hierfür können wir ihm nur viel Glück wünschen. Das leckende Schiff übernahm nun Factor 5, die mit den beiden Konsolenversionen von Turrigan 3 gerade einen lukrativen Vertrag abschließen konnten. Hoffentlich können wir auch in Zukunft noch eigene Spiele aus dem Kaiko-Label erwarten, denn es wäre schade, wenn Sound-Guru Chris Hülsbeck und Grafik-Maestro Frank Matzke nur die Kapazitäten bei Factor 5 vergrößern würden.



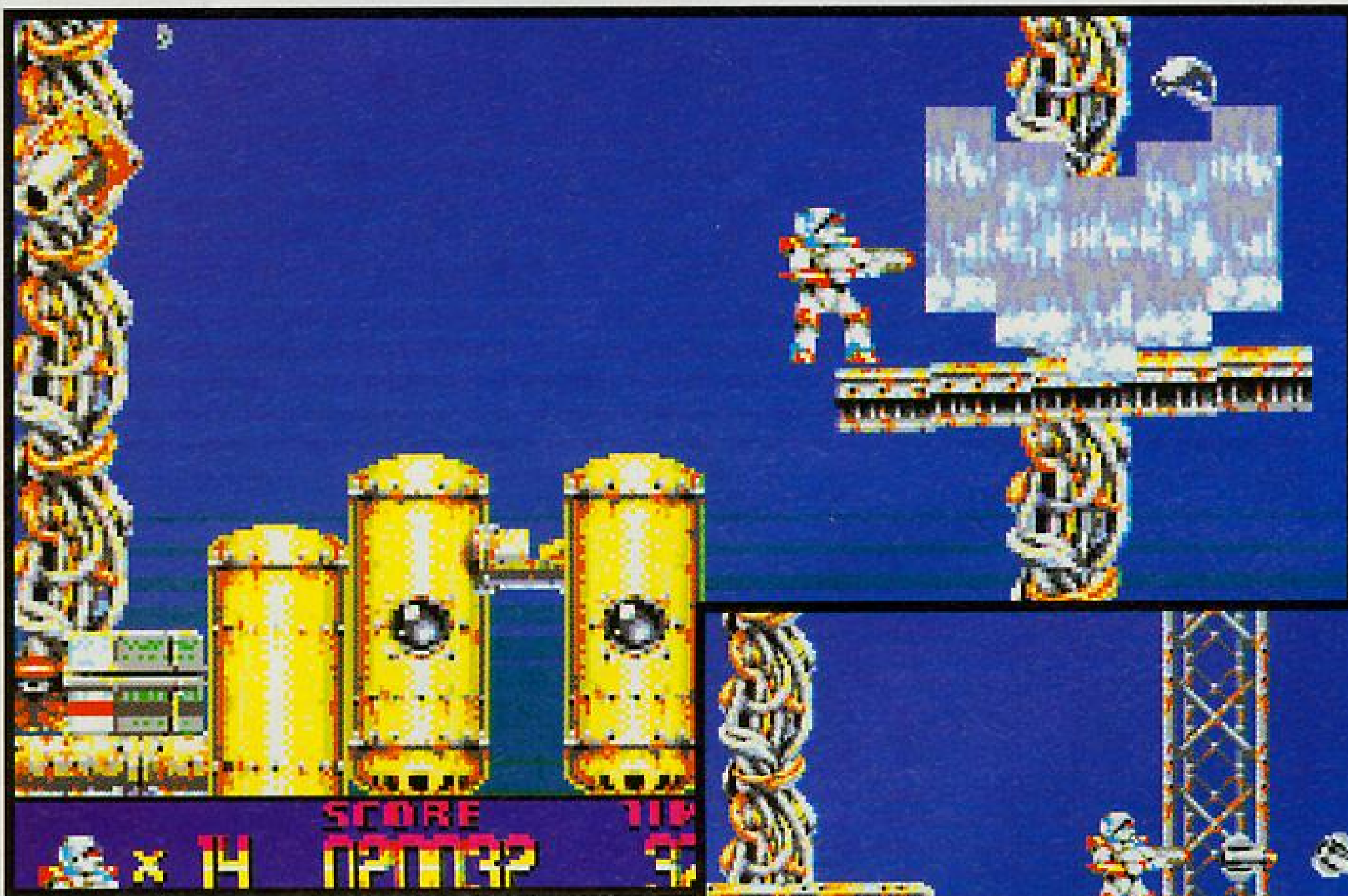
(hi)

Turrigan 3 - Wo bleibt es?

Alle Amiga-Freaks erwarten mit Spannung die Veröffentlichung des dritten Teils der Actionsaga von Rainbow Arts. Ursprünglich sollte es ja einmal im Mai erscheinen, jedoch verzögert sich die endgültige Fertigstellung des Spiels wahrscheinlich sogar bis August. Grund hierfür ist ganz einfach der Qualitätsanspruch, den man an diese Actionreihe stellt. Wie man dem Entwicklungstagebuch unserer Schwesterzeitschrift AMIGA Games entnehmen kann, hat Peter Thierolf die eigentliche Programmierarbeit erledigt. Nun steht jedoch das ausführliche Debuggen und Probespielen an. Julian Eggebrecht von Factor 5, die das Original

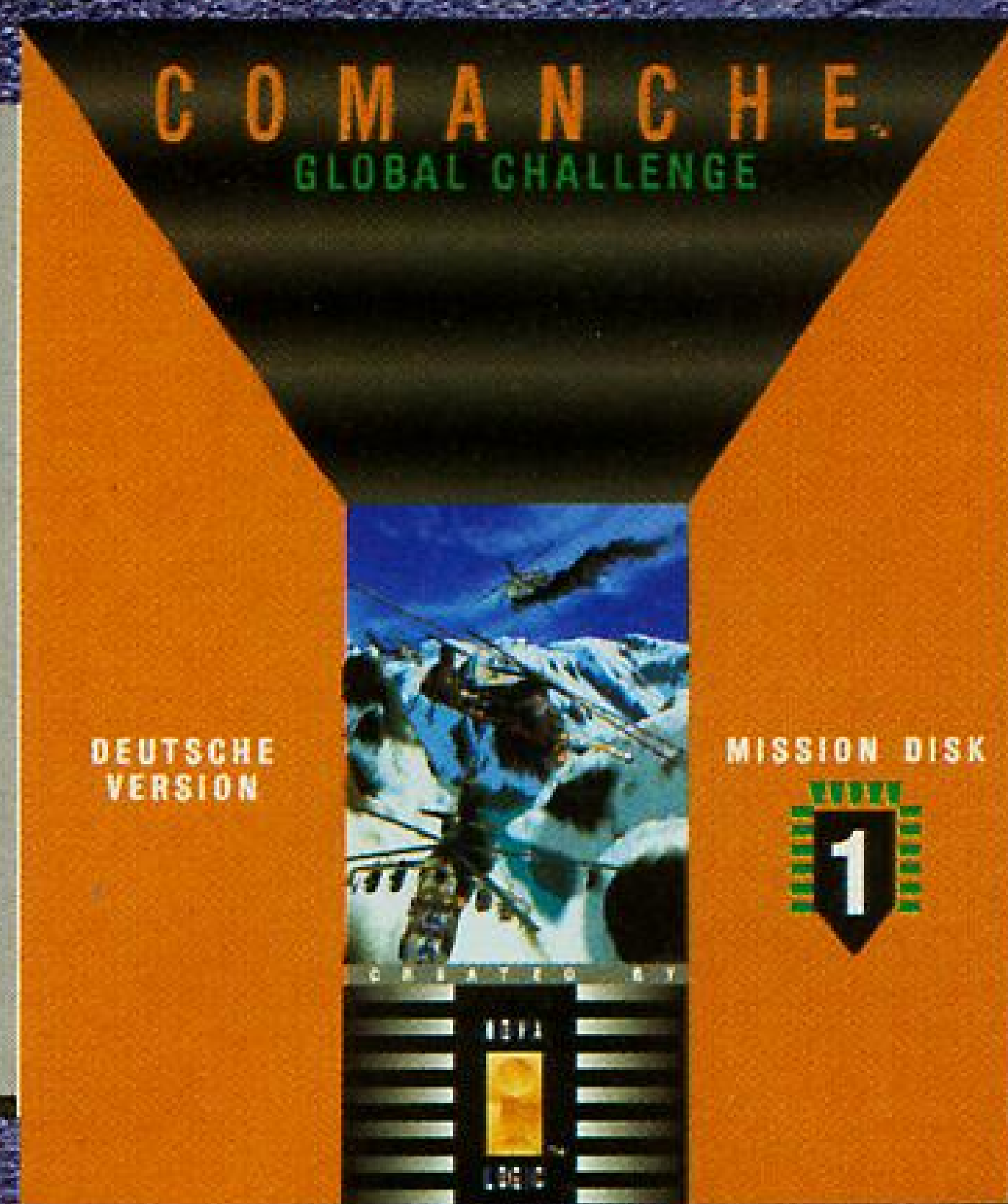
auf dem Mega Drive schufen, übernimmt die Aufgabe des Entwicklungsleiters. Einige Dinge werden noch deutlich geändert. Beispielsweise bekommt der Schrottplatzlevel entgegen ursprünglicher Absicht nun komplett Parallaxscrolling. In der Ausgabe 8 von AMIGA Games wird sich übrigens auf der Coverdisk ein komplett spielbarer Level befinden.

(hi)



Die BOMICO Sales-Charts Juni '93

Amiga	PC	C 64
1.....A-Train	1.....Stunt Island	1.....WWF II
2.....The Humans	2.....Inca	2.....Sim City
3.....Body Blows	3.....The Humans	3.....North & South
4.....Gobliins 2	4.....Alone In The Dark	4.....Battle Command
5.....Sim Earth	5.....Sim Life	5.....Nick Faldo Golf
6.....WWF II	6.....Space Quest V	6.....Steigenberger Hotelmanager
7.....Chuck Rock 2	7.....Complete Chess System	7.....Wrath of the Demon
8.....Campaign	8.....Fallen Empire	8.....Conquestador
9.....Sleepwalker	9.....Shadow of the Comet	9.....Erben des Throns
10.....Nick Faldo Golf	10.....Vikings - Fields of Conquest	10.....Rampart



COMANCHE™ GLOBAL CHALLENGE

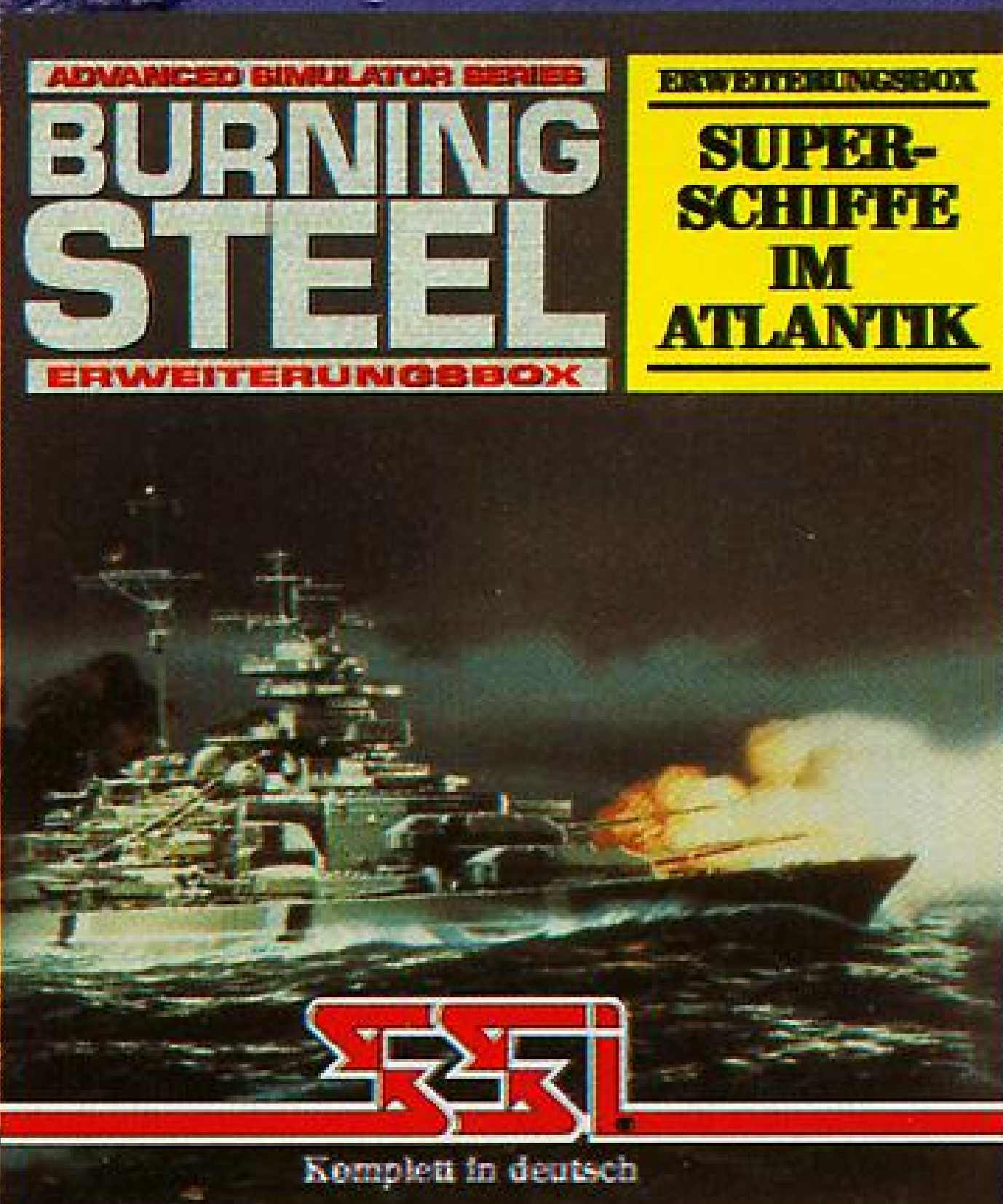
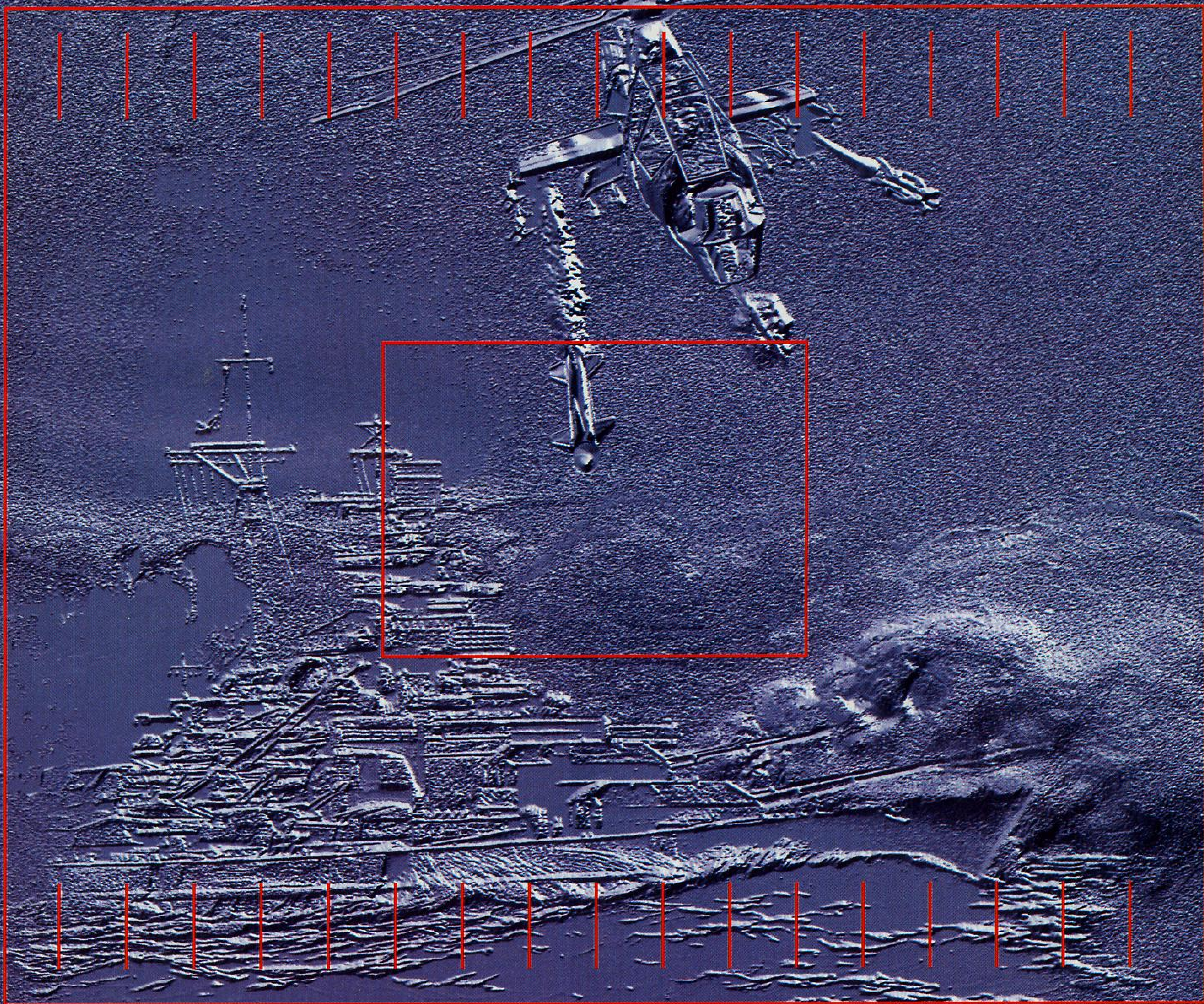
MISSION
DISK



Die Neuheiten:

- 30 herausfordernde Missionen
- 3 brandheiße Operationen
- Aufregende neue Terrains
- Beeindruckend starke Gegner
 - SCUD-Raketen
 - HIND 24-Kampfhubschrauber
 - BRDM 3 Schützenpanzer
- Neue, gefährliche Taktiken
- Atemberaubende Sounds und hyperrealistische Grafiken.

ERFORDERLICH



BURNING STEEL ERWEITERUNGSBOXEN:

ERFORDERLICH

SUPERSCHIFFE IM ATLANTIK:

- 9 neue britische und deutsche Schiffstypen.
- Hypothetische Gefechte!

AMERIKA IM ATLANTIK

- Gefechte mit 9 verschiedenen, amerikanischen Schlachtschiffen.
- Die neue taktische Dimension!

SZENARIO EDITOR

- Die strategische Herausforderung vom Captain bis zum Admiral.
- Unbegrenzte Möglichkeiten für unbegrenzten Spielspaß!



THE CTW - INFO TELEX

Capcom gab bekannt, daß der Mega-Hit **Street Fighter II** weltweit mehr als sechs Millionen Mal verkauft wurde. Seit der Veröffentlichung im Juni letzten Jahres, wurden die Verkaufserwartungen um das Doppelte übertroffen. Dieses Jahr wendet sich **Capcom** auch anderen Herstellern neben **Nintendo** zu. So wird die **Street Fighter II**-Version im Sommer erwartet, die Fassung für **Turbo Duo-PC-Engine** gerade entwickelt.

In Japan wird seit kurzem ein Programm (PC) zum Thema **AIDS** verkauft. Es verfolgt den Lebens- und Leidensweg eines jungen Mannes, der mit dem Virus infiziert ist. Mit zunehmendem Fortschreiten der Krankheit, stellt das Programm Symptome und Behandlung vor. **Medic**, die Hersteller des Programms, wollen einen Teil des Gewinns der japanischen **AIDS-Forschung** zur Verfügung stellen. Eine ähnliche Idee wurde bereits letztes Jahr von einer amerikanischen Firma umgesetzt, die Kindern durch ein **NES**-Modul Wissenswertes über **Diabetes** beibrachten. Gesponsert wurde das Ganze von einem Insulin-Hersteller.

Für **SEGA**- und **NINTENDO**-Konsolen werden Versionen der Fußballsimulation **Striker** entwickelt. **SEGA** wird die Version unter dem Titel **Ultimate Soccer** gegen Ende des Sommers veröffentlichen, während **Elite** für die **Super NES**-Version verantwortlich zeichnet.

Der **SEGA**-Held **Sonic** wird bald den Sprung aus dem Screen auf die Regale der Spielwaren-Geschäfte wagen. Der Hersteller **Tomy** wird bald Plüsch- und Actionfiguren sowie Flippergeräte und eine Vielzahl weiterer "**Sonic**"-Spielachen auf den Markt bringen.

Der US-Spielehersteller **Gametek** hat ein Europa-Büro eröffnet und wird bald die beiden älteren Titel **Wheel of Fortune** (Glücksrad) und **Jeopardy** (ähnlich 'Der große Preis') für das **Super NES** und **Game Boy** veröffentlichen. Im August folgen die **American Gladiators** und die **Humans** für alle **Nintendo**-Formate.

Ein Dutzend führender Softwarefirmen hat sich unter dem Titel Verband der Unterhaltungs-Software Deutschland (VUD) organisiert. **Softgold, Software 2000, MicroProse Deutschland, Thalion Software, Kleinegräber Verlag, Blue Byte, Starbyte, Cachet Software, Kingsoft, Selling Points** und der Rechtsanwalt **Freiherr von Gravenreuth** sehen sich als Interessenvertretung der Softwarehersteller und Händler von Unterhaltungs-Software. Sie wollen einen fairen Wettbewerb sicherstellen, indem sie gegen Softwarepiraterie und illegalen Software-Verleih vorgehen. Des Weiteren soll eine Lobby für kommerzielle und politische Ansprechpartner etabliert werden, sowie eine Koordinierung der PR-Aktivitäten herbeigeführt werden.

In diesem Zusammenhang hat **MicroProse** Deutschland kürzlich einen parlamentarischen Abend mit Vertretern des Bundestages und der Presse veranstaltet, um die positiven Aspekte von Computerspielen zu beleuchten. **Uwe Fürstenberg**, PR-Manager von **MicroProse** Deutschland, erklärte, daß Spiele wie **Civilization** sowohl lehrreichen als auch unterhaltenden Charakter haben können. Des Weiteren kamen Experten zu Wort, die herausstellen konnten, daß Computerspiele keinen negativen Einfluß auf das soziale oder kreative Verhalten Jugendlicher haben. Im Gegenteil können erhebliche Verbesserungen der Lernfähigkeit anhand von Computerspielen erzielt werden.

(tw+ak)

BUSINESS TO BUSINESS

Händler suchen Händler durch die PLAY TIME • Anzeigenkontakt: Tel. 02 03/3 05 11 54 • Vector Medienmarketing

Groß Electronic
Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

AMIGA

GAME GEAR

GAME BOY

CD-ROM

MEGA DRIVE

SNES

Fordern Sie unsere
Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)

**Händler-
Anfragen
erwünscht!**

Groß Electronic
Versandzentrale
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25



*Testen und Kaufen Sie
zu Toppreisen
die neuesten Computerspiele
für alle gängigen Systeme!*

Super Sonderangebot

512 KB A 500 intern mit Uhr 45,-
1,8 MB A 500 intern mit Uhr 198,-

Angebote

PC Symphony Karte, Adlip Compatible plus Lautsprecher 85,-
Audio Blaster Pro 4.0, mit OPL3 Chip deutsche Version inkl. „Santa Fe“-Software Voc386 u. „Talking Blaster jr.“ sowie CD u. Demo-Version von HSC „Inter Active“ 353,-
Audio Blaster 2.5 ink. 198,-
CD-Rom Interface 115,-
Audio Blaster Junior 25,-
10 Watt Lautsprecherboxen für ihre Soundkarte 25,-

**AMIGA-Reparaturen
schnell und preisgünstig**
(Anfrage bei Ihrem Soft-Point -Partner)

Sie finden uns in folgenden Städten:

3000 Hannover (Altstadt)
Klostergang 1
Tel.: 05 11 / 32 12 14

3200 Hildesheim
Kardinal-Bertram-Str. 32
Tel.: 0 51 21 / 3 56 86

3300 Braunschweig
Hagenmarkt 15-16
Tel.: 05 31 / 12 50 60

4600 Dortmund 1
Kaiserstr. 210
Tel.: 02 31 / 59 47 11

4700 Hamm 1
Wilhelmstr.40 b
Tel.: 0 23 81 / 2 92 13
Fax: 0 23 81 / 2 69 10

7070 Schwäbisch Gmünd
Hintere Schmiedgasse 25
Tel. 0 71 71 / 3 09 82

7100 Heilbronn
Obere Neckarstr. 8
Tel.: 0 71 31 / 96 36 90
Fax: 0 71 31 / 96 36 91

O-2000 Neubrandenburg
Woldegker Str. 32
Tel.: 03 95-44 15 37

O-9700 Auerbach
Breitscheidstr. 14
Tel.: 0 37 44 / 21 74 15

O-7500 Cottbus
Michael-Beustr. 4
Tel.: 03 55 / 72 27 22
oder 03 55 / 72 27 42

O-6060 Zella-Mehlis
Lämmermannstr. 4
Tel.: 0 36 82 / 27 86

Wenn Sie auch eine Soft-Point Filiale eröffnen wollen,
fordern Sie bitte unverbindlich unsere Informationen an:
Telefon-Hotline:

Tel.: 05121/130462 • Autotel. 01 71-6004491 • Fax: 05121/130464

DISKETTEN

T.S. Datensysteme
Denisstraße 45
90255 Nürnberg
Tel. 0911/288286
Fax 0911/268973

10 Stck 8.90
3.5"2DD 100 Stck 79.90
200 Stck 155.90
400 Stck 299.90

10 Stck 4.90
5.25"2D 100 Stck 47.90
200 Stck 89.90
400 Stck 169.90

10 Stck 15.90
3.5" HD 100 Stck 149.90
200 Stck 295.50

10 Stck 8.90
5.25"HD 100 Stck 79.90
200 Stck 149.90

Unsere Disketten
kommen von namhaf-
ten Herstellern, sind
geprüft und haben
1 (EIN) Jahr Garantie.
Versuchen Sie das
'mal woanders zu
bekommen.

Bestellen können Sie
per Coupon oder per
Telefon
09 11/28 82 86
oder per Fax
09 11/26 89 73.

Sofortbestellung:
Für meinen
.....Computer
bestelle ich per
 Nachnahme (+8.90)
 Vorkasse (+4.50)
.....Stück Disks
.....(Format)
.....Stück Disks
.....(Format)

T.S.Datensysteme
Postfach 837148
85 Nürnberg 83



Freddy Pharkas Frontier Pharmacist

Al Lowe, der geniale Erfinder von "Larry", hat wieder zugeschlagen. Diesmal ist der Wilde Westen Schauplatz eines Adventures, in dem sich der Spieler als ganzer Kerl beweisen muß.

Was wäre der Westen ohne die Leute, die durch ihn zur Legende geworden sind. Buffalo Bill, Sitting Bull und viele andere, die in der wahren Geschichte des Wilden Westens eine wichtige Rolle gespielt haben. Hollywood hat dann zusätzlich



einige wichtige Beiträge zum heutigen Bild des Westens geliefert. Ohne die Cartwrights, Fuzzy, Matt Dillon, Zorro und all die Leinwandhelden würden wir normalen Menschen rein gar nichts wissen. John Wayne, Charles Bronson, Clint Eastwood und all die anderen, wir hätten sie nie kennengelernt. Doch jetzt hat uns Sierra einen neuen Helden beschert, Freddy Pharkas, einstiger Revolverheld und jetzt Quacksalber, pardon Apotheker, in Coarsegold der verlassensten Stadt im ganzen lausigen Westen. In dieser Stadt finden wir noch alles, was zum richtigen Bild einer Westernstadt dazugehört. Der Sheriff ist ein versoffenes Loch und



Freddy's Heimat läßt kein Klischee aus.

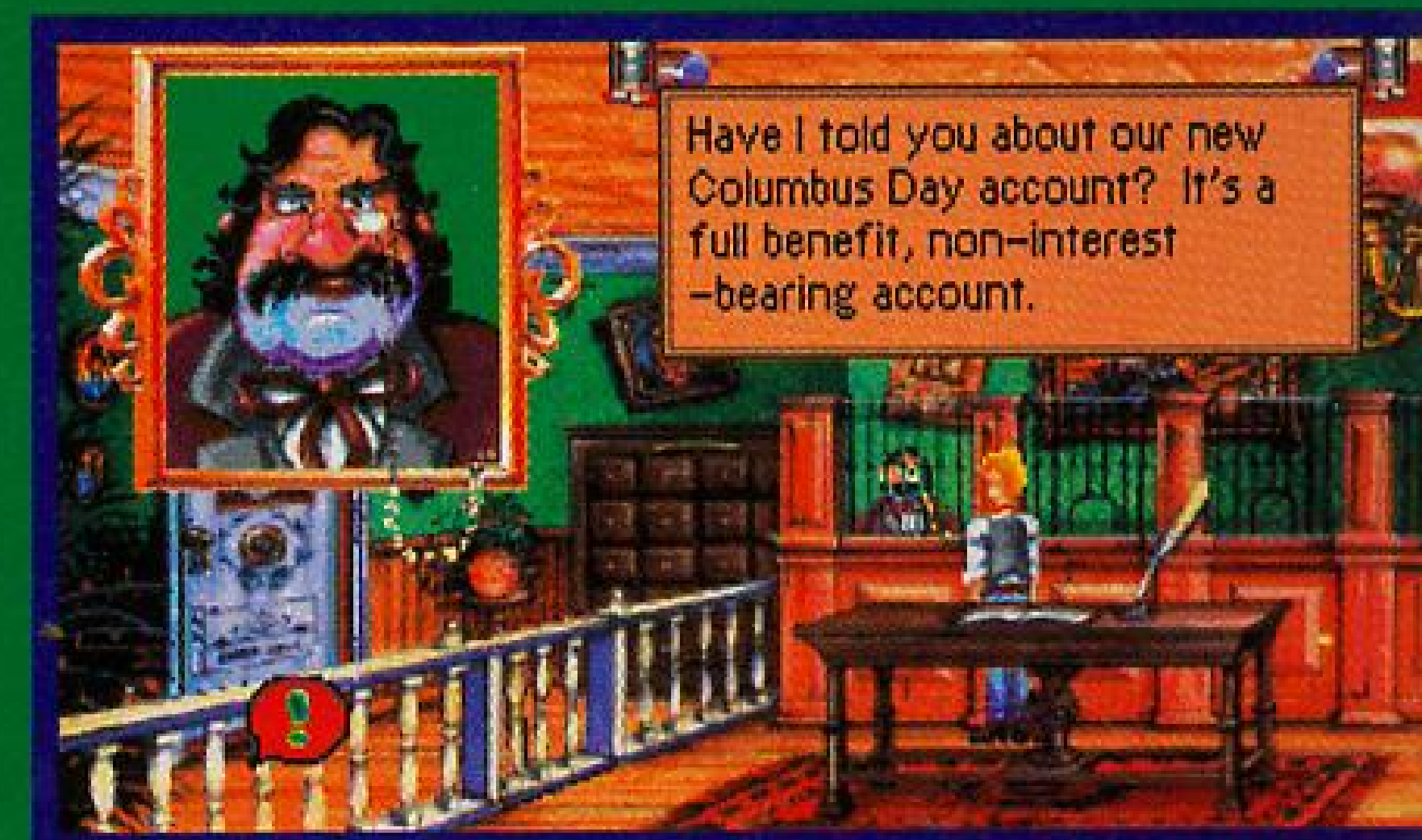
auch der Doktor spricht mehr dem Alkohol zu, als es sein medizinisches Wissen eigentlich zuläßt. Sonst gibt es natürlich auch alles was dazugehört, am Galgen baumelt einsam eine Schlinge, der Hufschmied beschlägt seine vierbeinige Kundschaft, die Kinder tol-



Durch das Fenster läßt sich gut mit Mom's Koch plaudern.



len durch den Ort, in der Bar spielt Piano Paul und die Mädels tanzen dazu auf der Bühne. In Mom's Cafe treffen sich die Damen und solche die sich dafür halten, das Hotel ist wegen Kundenmangel geschlossen. Die hübsche Penelope, ihres Zeichens Lehrerin an der Dorfschule, hat unseren Helden in ihr Herz geschlossen und steht in allen Lebenslagen zu ihm. Dabei war der flinke Freddy ein ziemlich schlimmer Finger, bevor er sich in Coarsegold als Apotheker etablierte. Schon im zartesten Jugendalter konnte Freddy mit dem Colt umgehen wie sonst kein anderer. So wollte auch keiner mehr mit ihm spielen, weil der Kleine zu gefährlich geworden war. Mit zunehmendem Alter wurde der Junge dann immer aggressiver und ging keinem



Duell mehr aus dem Weg. Doch auch er fand seinen Meister und wurde geläutert, als ihm in einem Duell das Ohr abgeschossen wird. Er entschließt sich zur Schule zu gehen und landet schließlich auf der Universität, wo er einen ordnungsgemäßen Abschluß erhält. Danach will er sein restliches Leben in einer Stadt verbringen, in der niemand seine Vorgeschichte kennt, und als Apotheker alt werden. Freddy's Geschichte erfahren wir in einem lustigen Intro, in dem sein Leben als Moritat erzählt wird.

Freddy's Gesprächspartner werden als „Paßbild“ eingeblendet.



Lowe, dem Schöpfer dieses Games kennt, den wundert es auch nicht, daß der passionierte Saxophonist für die entsprechende Musik gesorgt hat. Was da aus den Lautsprechern kommt ist wirklich vom Feinsten. Leider gibt es neben diesen ganzen guten Eigenschaften des Games auch einige Mängel. Das größte Manko ist die Dokumentation, selbst nach Lektüre aller Blätter, die sich in der Packung befanden, war es mir nicht möglich ein konkretes Spielziel festzustellen, dafür weiß ich jetzt aber über die damalige Medizin ziemlich gut Bescheid. Außerdem dürfte es für die Profis von Sierra kein Problem sein, die Auflösung von 640 x 480 Punkten auszunutzen und uns mit noch besseren Bildern zu verwöhnen. Dafür ist das Englisch, in dem die Dialoge gehalten sind, dermaßen authentisch, daß die Lachsalven vor dem Monitor nur so dröhnen werden. Dieses Game ist sein Geld wert.

(mg)



Die Musik dudelt und ein Cursor hüpfte auf der entsprechenden Textstelle, so daß man vor dem Rechner gleich einen kleinen Karaoke-Wettbewerb abhalten kann.



Wie wir es alle von Sierra gewohnt sind, erfolgt die Spielsteuerung komplett mit der Maus und über entsprechende Icons. Freddy bewegt sich durch die Grafiken, bei Gesprächen wird das Brustbild des Gesprächspartners eingeblendet, die Gespräche laufen automatisch ab. Wer die Vergangenheit von Al



PC unterstützt

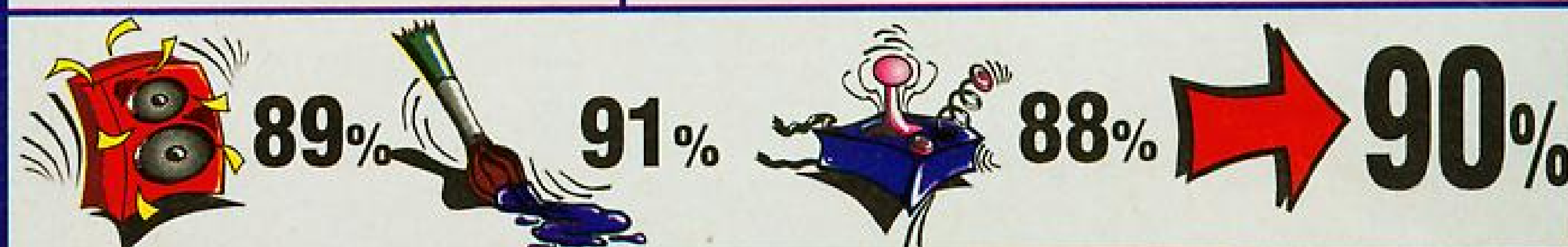
- Joystick AdLib
- Maus Soundblaster
- Tastatur Roland
- VGA Andere

ARCADE-ADVENTURE

Hersteller Sierra
Preis ca. DM 130,-

Besonderheiten
- witzige Dialoge
- läuft unter Windows

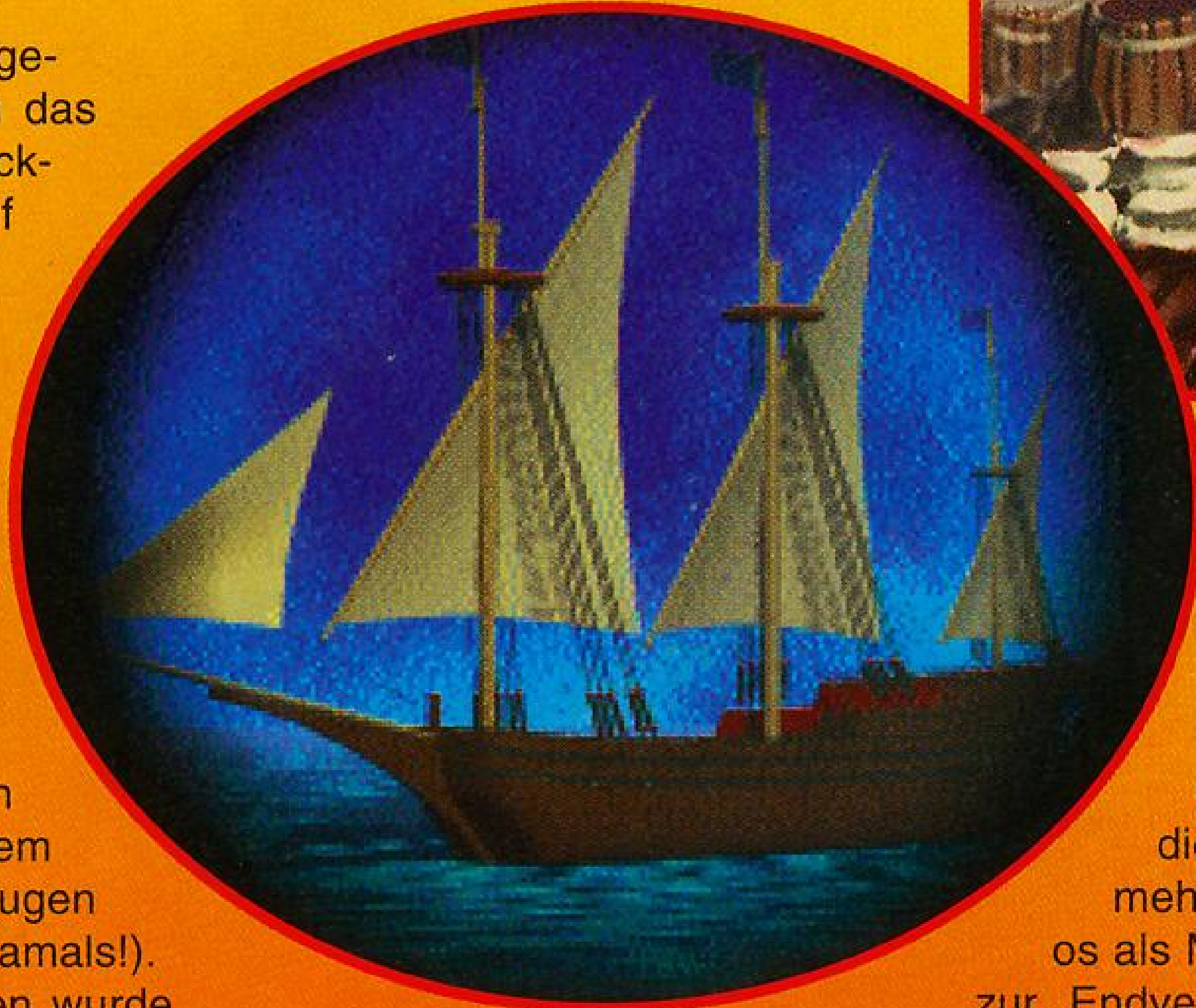
Muster von Hersteller



Pirates Gold

Es war einmal vor langer langer Zeit, daß ein noch unbekannter Königsso... äh Programmierer namens Sid Meier ein Spiel über den Lebenslauf eines Piraten zur Zeit der spanischen Eroberungen in Mittelamerika schrieb. Dieses Spiel nannte der noch unbekanntere Programmierer sinnigerweise Pirates.

Als Pirates vor ungefähr sechs Jahren das Licht der Welt erblickte war die Reaktion darauf überwältigend. Noch nie hatte es ein Spiel gegeben, bei dem die Komponenten Handel, Action und Strategie so gekonnt miteinander verbunden worden waren. Dazu kamen noch eine für damalige Verhältnisse Supergrafik und ein Sound, der sogar auf dem PC-Piepser (!) überzeugen konnte (wohlgemerkt damals!). Vor ungefähr zwei Jahren wurde dann noch eine grafisch und musikalisch aufgepeppte Version für die Freundin hinterhergeschoben, die wieder Lorbeeren in Massen einfahren konnte. Sid Meier selber wurde mit diesem Spiel zu einer Kultfigur auf dem Strategiesektor und hat mit Spielen wie Civilization und Railroad Tycoon weitere Erfolge feiern können. Jetzt endlich hat Microprose auch ein Einsehen mit all den "armen" PC-Usern gehabt, die auf ihrem 486er mit zweistelligen MHz-Anzeigen und Super VGA etwas mehr als 16-Farben-Grafik und den berühmten Piepser-Sound erwarten. Microprose legt gerade letzte Hand an eine neue

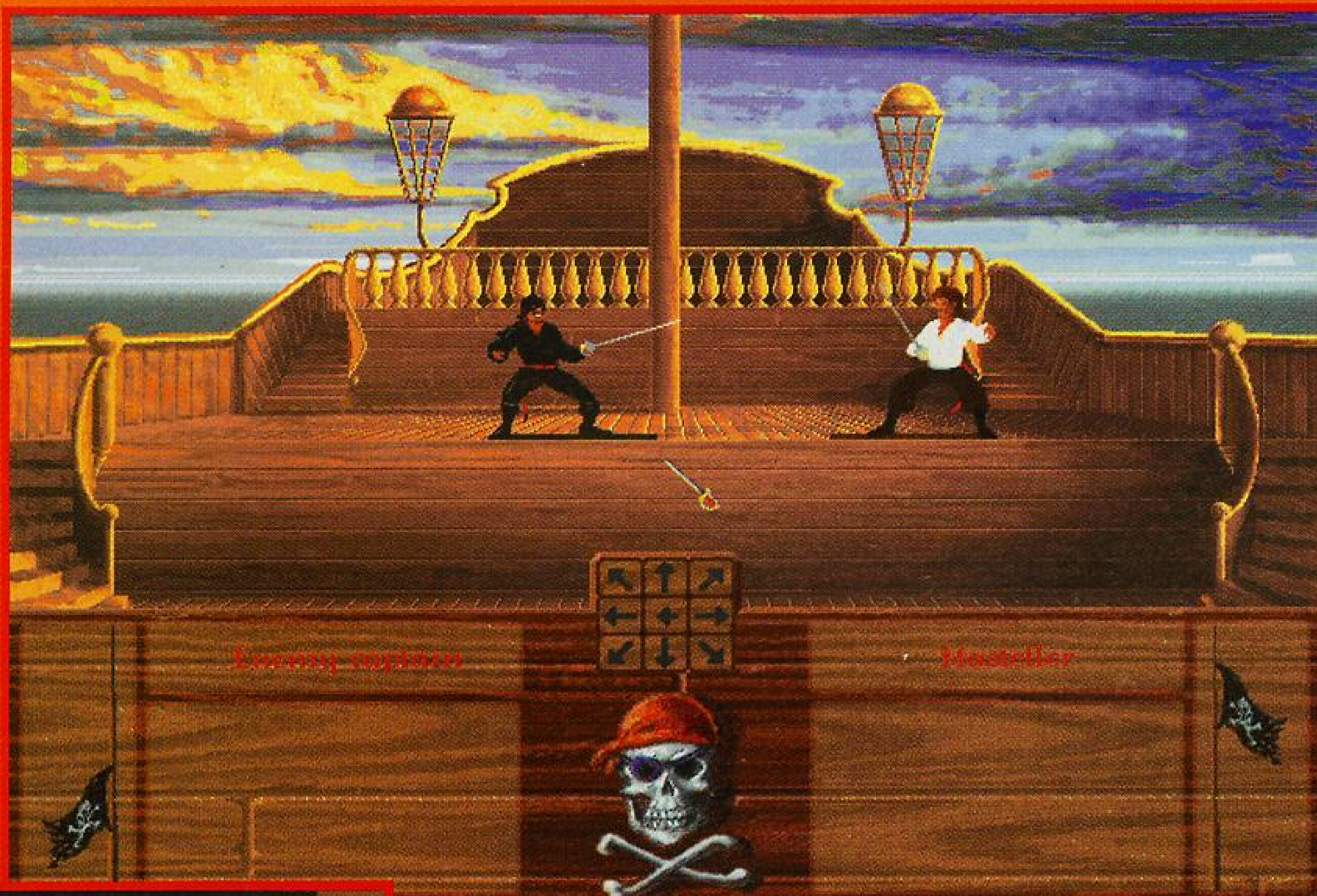


Version des Klassikers. Hochauflösende Grafik (640 x 480 Bildpunkte mit 256 Farben) und Soundkartenunterstützung erfreuen Auge und Ohr des von Spielen wie Michael Jordan und Links 386



zu sehen bekommt, ist schon vielversprechend. Die Zwischengrafiken sehen zwar teilweise noch etwas einfach aus und auch die Landkarte ähnelt mehr einem fraktalen Chaos als Mittelamerika, aber bis zur Endversion kann sich hier natürlich noch viel ändern. Die Handlung von Pirates hat sich nicht geändert. Noch immer segeln wir unter der Flagge Englands, Frankreichs, Hollands oder Spaniens gegen die jeweiligen Gegner, wobei wir natürlich auf

Kaufleute betätigen und Waren von einem Hafen in den anderen schippern (gäh). Doch für den nicht ganz so gesetzestreuen Spieler eröffnen sich gleich ganz andere Arten von Einnahmequellen. Die Schiffe der feindlichen Nationen warten regelrecht darauf gekapert zu werden. Für den erfahreneren Spieler besteht auch noch die Möglichkeit, ganze Städte zu erobern. Manchmal flieht sogar der Gouverneur vor Eurer Streitmacht und Ihr könnt einen Gouverneur Eurer Wahl einsetzen. Der König wird's danken... mit Adelstiteln und Goldstücken. Und je höher Ihr in der Aristokratie aufsteigt, desto höher ist Eure Chance, bei einer der Töchter der

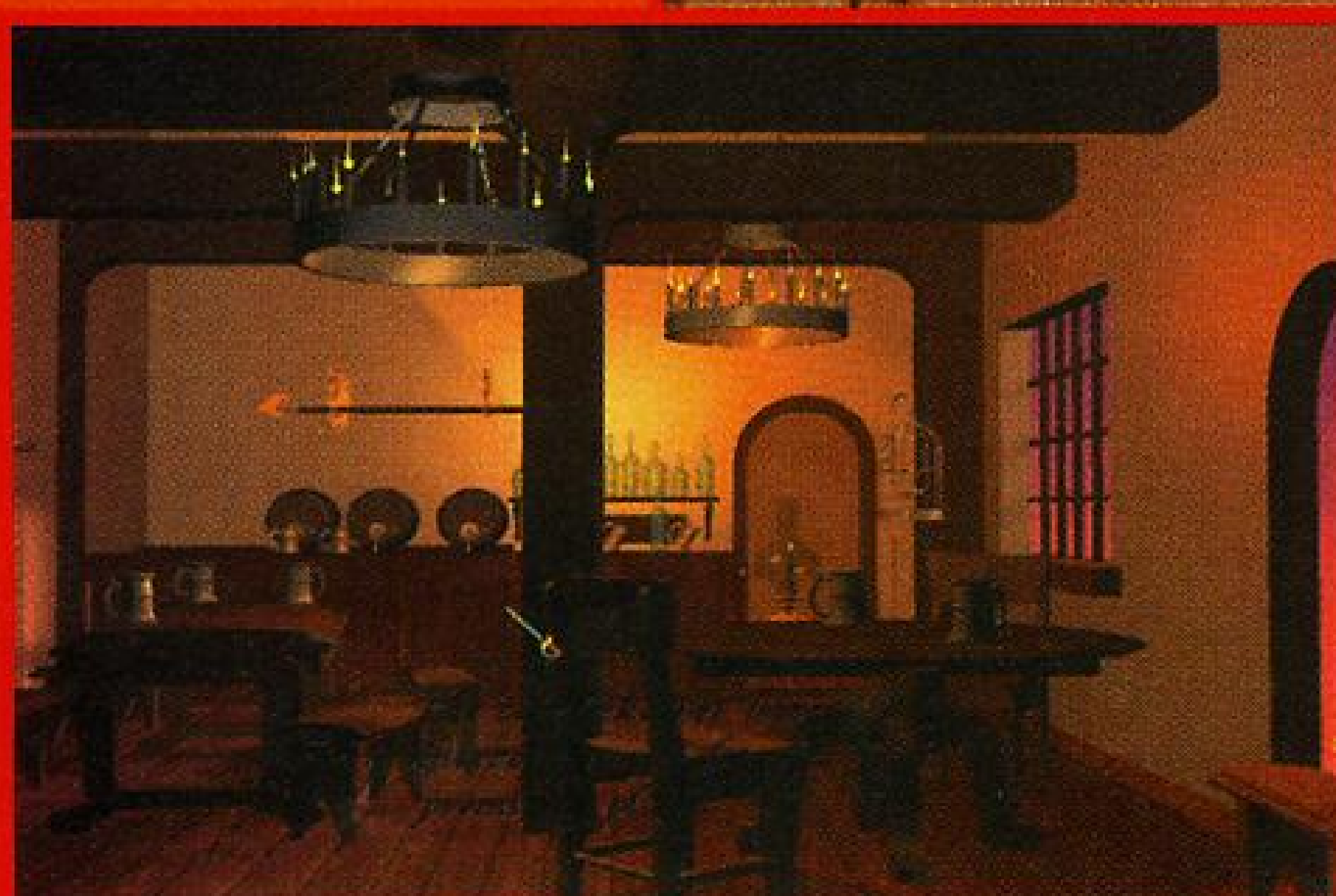


Gouverneure landen zu können. Nach gelungenem Flirt sind diese dann bereit für Euch im Haus des Vaters die Ohren offenzuhalten, um in Erfahrung zu bringen, wann sich die Goldflotte der Spanier wo befindet. Und wo das große Geld zu machen ist, sollte man immer ganz genau wissen. Alles in allem kann man gespannt sein, was Microprose da auf uns losläßt. So wie die vorliegende Version des Spiels aussieht, dürfte es aber noch mindestens ein bis zwei Monate dauern, bis die Endversion des Spieles verfügbar ist.

Das „neue Pirates“ besticht durch seine brillante Grafik und das ausgefeilte Spielprinzip.

verwöhnten Spielers. Leider waren in der vorliegenden Version weder der Soundtrack noch die Grafiken ganz fertig, aber was man auf dem Bildschirm

die sich beständig ändernden Allianzen Rücksicht nehmen sollten, wollen wir nicht plötzlich beim Anlaufen des heimlichen Hafens von der Festung unter Beschuß genommen werden. Die braven, obigkeitshörigen unter Euch können sich ganz entgegen dem Titel des Spiels als fleißige

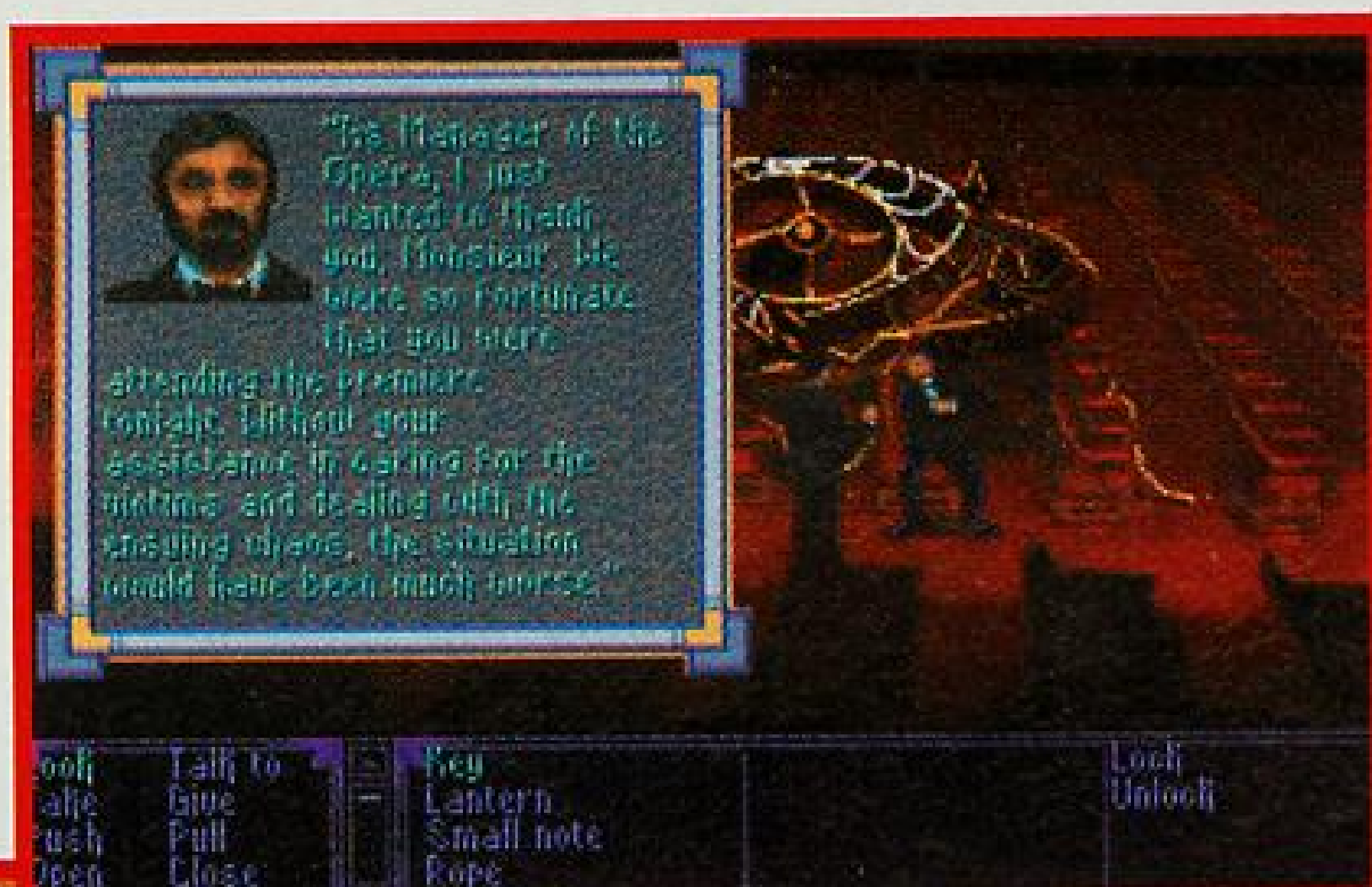


Return of the Phantom

Im Musik-Unterricht lernt Sie jeder kennen, und kaum einer lieben. Opern sind praktisch Theateraufführungen, in denen kein Wort gesprochen wird. Die Verständlichkeit der gesungenen Texte hält sich zusätzlich in Grenzen, da die Künstler meist alles in italienischer Sprache zu Gehör bringen.



In diesem Milieu der schergewichtigen Sangesartisten spielt Microprose' zweiter Versuch, im Adventurebereich Fuß zu fassen. Nach dem vielbeachteten Debütstück Rex Nebular, versoffen die Simulationsprofis nun die Geschichte des vom Schicksal gebeutelten Phantom der Oper. Was es bis jetzt zu sehen gab, läßt technisch auf einen Adventure-Mix mit Elementen von Indiana Jones und Sherlock Holmes hoffen. Der Spieler-sprite wird artig kleiner,



ture-Stoff erster Qualität in sich. Der Spieler jagt das Phantom, welches durch dreiste Erpressung die Ruhe der Pariser Oper stört. Detektivgespür mit einem Hauch Horror mischt sich zu einem vielversprechenden Cocktail. Viel Glück beim Feinschliff für Microprose.

(ak)

wenn er sich vom Spieler "wegbewegt", und die Kommunikation über Satzbaukasten ist ein gebräuchlicher Standard geworden. Die anspruchsvolle Story, die in diversen Filmen und nicht zuletzt in Andrew Lloyd Webber's Musical schon einige Aufgüsse und Remakes mitgemacht hat, birgt Adven-



Das Fußball-Ereignis '93:

Lothar Matthäus

Die interaktive Fußballsimulation



Fußballaction und Traumtore mit Lothar Matthäus, dem Weltmeister '90 und zweifachen Weltfußballer des Jahres

Erhältlich ab August
(pünktlich zum Start der neuen Bundesliga-Saison)



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Dank des großen Erfolges von Eye of the Beholder II versuchten die Programmierer von SSI dem Gruselrollenspiel an Mystik und Grauen noch eines oben drauf zu setzen. So verspricht es zumindest der Satz: "The third eye is the most evil of all".



DER GEIST EINES GEFALLENEN KRIEGERES ERSCHEINT VOR EUCH UND RUMPFELT "WER WAGT ES, DEN SCHLAF DER JENIGEN ZU STÖREN, DIE MYTH DRANNOR BEWACHEN?"

ANTWORTEN ANGREIFEN GEHEN

EYE OF THE BEHOLDER III

Assault on Myth Drannor

Nachdem das Böse im Tempel von Darkmoon besiegt wurde, sitzt Ihr mit Eurer Gefolgschaft in einer Kneipe und prahlt mit Heldentaten, als plötzlich die Tür aufspringt und eine mystische Gestalt hereintritt. Der Unbekannte kommt auf Euch zu und erzählt, daß er von seinem Meister geschickt wurde, um Euch für einen Kampf gegen das Böse anzuheuern. Weiter berichtet er, daß in seiner Stadt, namens Myth Drannor das Teuflische eingezo-gen ist. Nach langem Überlegen, denn der Kampf gegen die Dark-

moon Sekte hätte einige der vier Geisterjäger beinahe ins Jenseits befördert, wird eingewilligt und schon befindet Ihr Euch mitten im nächsten teuflischen Abenteuer.

Nun ist es erstmal wichtig, die vier Mann starke Heldentruppe zu kreieren, indem ihr gewisse Charaktereigenschaften und Fähigkeiten zugeordnet

werden. Dieser Menüpunkt bestand bei EoB II auch schon und kann somit als keine Neuerung bezeichnet werden, außerdem ist das heutzutage bei jedem komfor-

tungsanzeige per Kompaß und die Iconsteuerung der "Ghostbusters" hat sich fast überhaupt nicht verändert. Die einzigen Unterschiede, die mir auffielen, waren die erheblich besser gestalteten Gruselmonster, die durch 35 verschiedene Species für schaurige Abwechslung sorgen sollen. Auch die verschiedenen Hintergründe wie Gemäuer, Verliese und Friedhöfe wurden mit mehr Liebe für's Detail dargestellt. In punkto Schwierigkeit ist dieser Teil zwar nicht gerade ein heißer Tip für absolute Rollenspielfanfänger, aber wer sich einige Zeit nimmt, wird nach Anfangsproblemen - erging mir auch so - gut ins Spielgeschehen einsteigen können. (dl)



Die verbesserten Grafiken genügen leider nicht, das Spiel aus dem Mittelmaß zu reißen.

tableren Rollenspiel gang und gäbe (siehe Wales Voyage und BAT 2). Wer selbst hierfür zu faul ist, der kann sich mit einer vorgegebenen Vier-Mann-Party sofort auf Geisterjagd machen, oder mit seiner erfolgreichen Crew aus dem 2. Teil weiter adventures. Auch im Vergleich zu den bisherigen Teilen hat sich im Bezug auf die Bedienoberfläche nicht viel geändert. Die Umgebung wird nach wie vor durch ein 3D-Fenster beäugt, die Gegenstände einfach durch Anklicken mit der Maus betastet und eingesackt. Selbst die Rich-

Fazit: Eye of the Beholder III kann mit Sicherheit nicht das halten, was groß auf der Packung angepriesen wurde. Dazu wurde erheblich zu wenig am Spielaufbau geändert. Ein besserer Spielname wäre gewesen: Eye of the Beholder 2.1 Aber nichtsdestotrotz, wem der zweite Teil bereits gut gefallen hat, für den ist der dritte bestimmt eine lohnende Anschaffung, denn wie bereits erwähnt, wurden die Grafik und auch der Sound verbessert, zudem wurde eine nahezu neue Geschichte geschrieben.



PC unterstützt		ROLLENSPIEL	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> AdLib	Hersteller SSI	Besonderheiten - gleiche Spieloberfläche wie EOB II - kein Automapping
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	Preis ca. DM 110,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	Muster von Softgold	
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere		

68% 75% 60% → 66%

It's time for a change



Benutzen Sie unsere neue HOTLINE - Nummer

täglich von 9-17 Uhr

Telefon 05241/986020

Thalion Software GmbH · Auf dem Moor 50 · 4835 Rietberg 2



Putt-Putt's Fun Pack

In einer Zeit, in der es Kindern größten Spaß bereitet beispielsweise als Pseudo-Klempner hübsche Prinzessinnen zu befreien, wobei sie massenhaft Kämpfe mit böartigen Kreaturen jeder Spezies aufnehmen müssen, bleiben die Sorgen der Eltern über die sich verändernde Psyche ihres Kindes berechtigterweise nicht aus. Humongous Entertainment zeigt uns, daß es auch noch möglich ist, kindergerechte Software auf den Markt zu bringen.

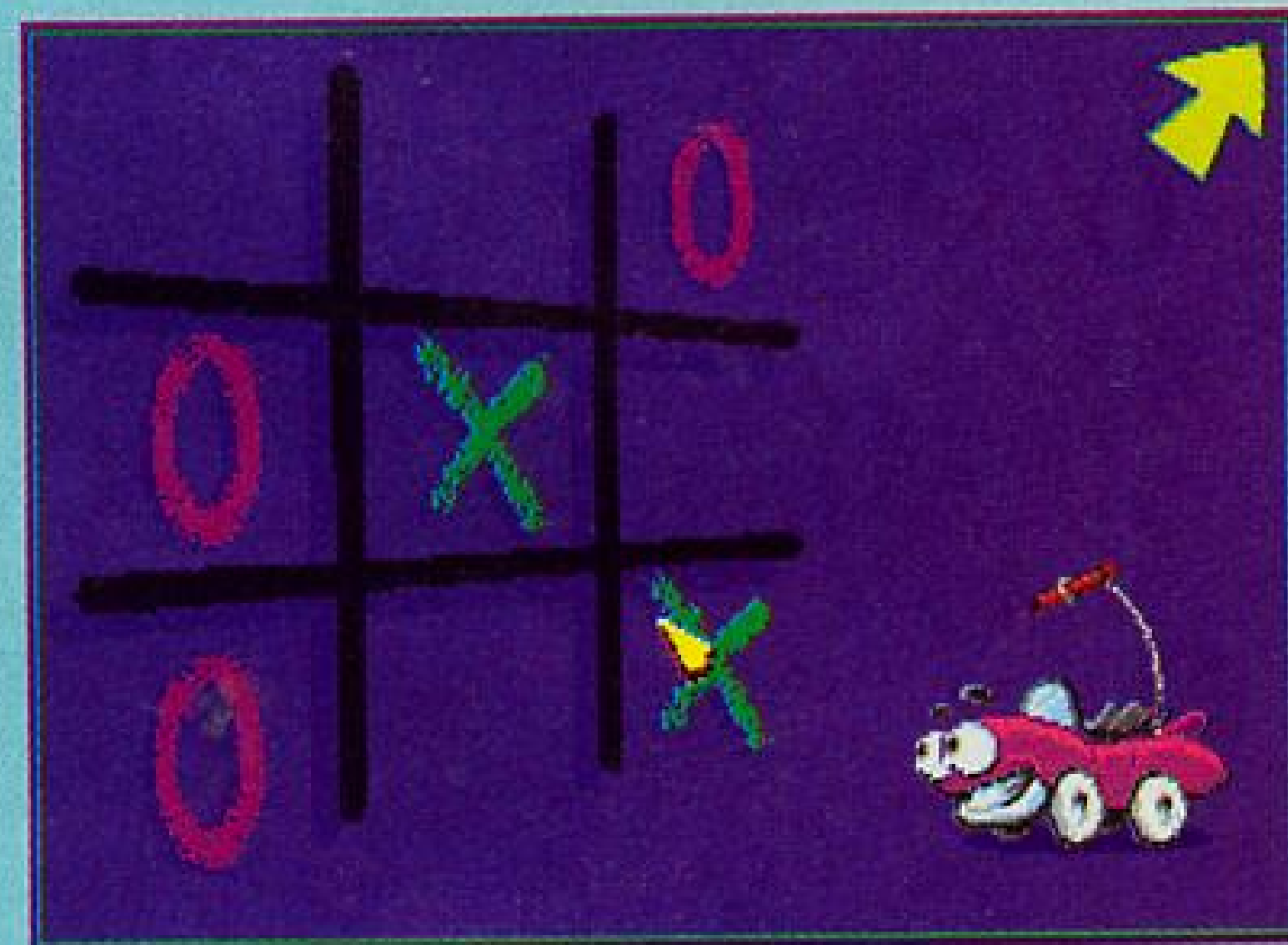
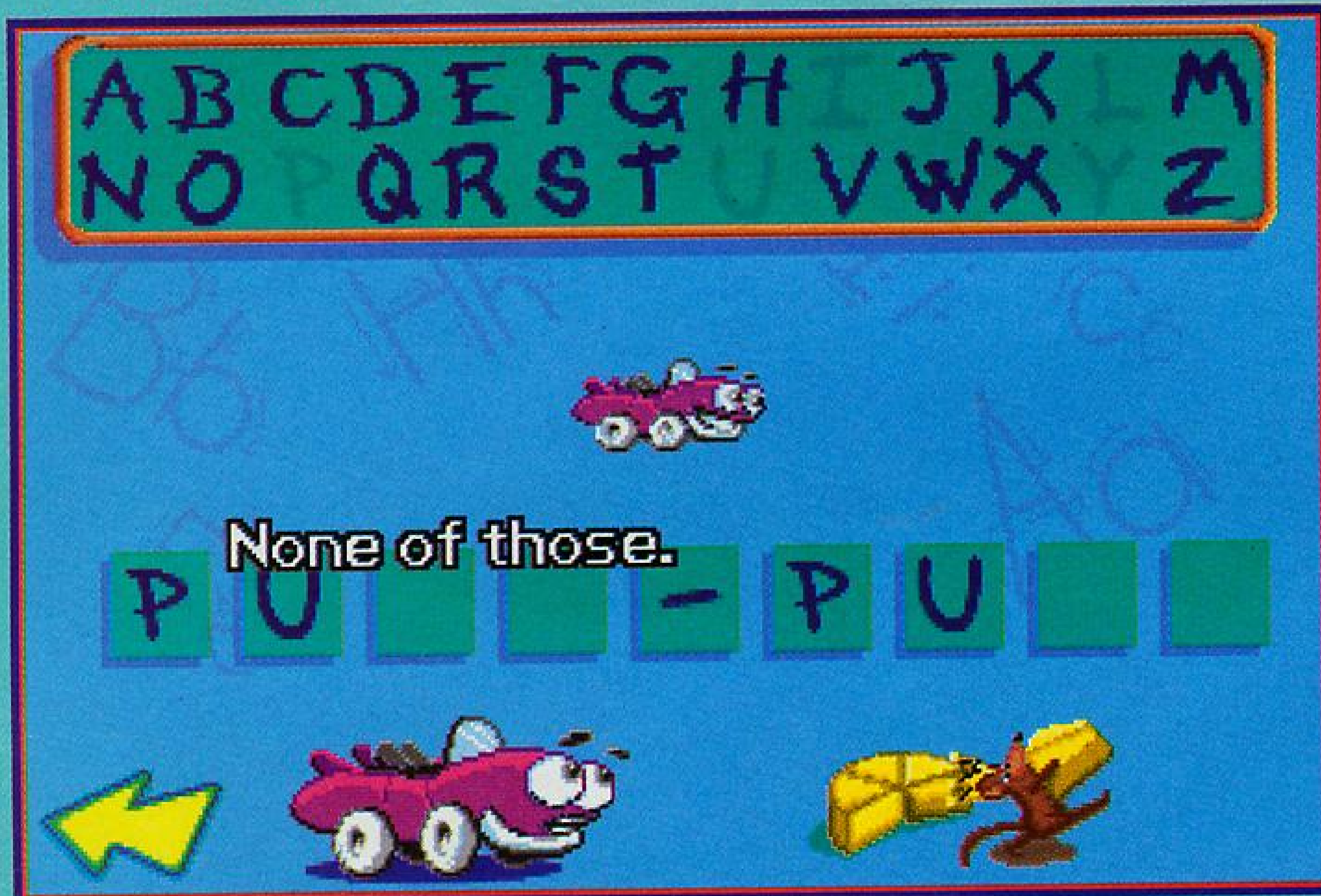
Kinder, Computer und Kreativität, drei Wörter die nicht so recht miteinander harmonieren wollen. Waren früher noch Mutti's Puppensammlung oder Vati's Eisenbahn bevorzugte Spielsachen der Sprößlinge, gibt es heute nichts Spannenderes als die Schatzsuche auf der heimischen Festplatte. Dabei stoßen die Elektronik-Jünger des öfteren auf Software, die ihr Realitätsbewußtsein bei weitem übersteigt. Beim oberflächlichen Betrachten des Softwaremarktes können einem aber auch die Haare zu Berge stehen. Glänzen die Spiele heutzutage doch mit immer grausameren Monstern und immer destruktiveren Waffensystemen. Es droht die große Gefahr, daß schon die jüngsten "Computer-User" am Elektronik-Kumpel vereinsamen oder gar verblöden.

Wenn es also schon Papi's flotter 486er sein muß, dann doch bitte mit kinderfreundlichen Programmen! Diesen Gedanken haben auch die verantwortlichen Programmierer der Firma Humongous Entertainment aufgegriffen, die schon einiges an witziger Lernsoftware für Kinder im Alter von drei bis acht Jahren auf den Markt gebracht haben. Neuestes Highlight in ihrer Sammlung ist der hier vorgestellte Putt-Putt's Funpack. Liebevoll und mit viel Drang zum Detail realisiert, vermag dieses Programm auch noch so skeptische Eltern zu überzeugen. So lernen die Kinder beim Umgang mit dem Funpack Buchstabieren und logisch Kombinieren, wobei dieses spielerische Lernen mit sehr viel

Spaß verbunden ist. Da man vor dem jeweils gewählten Spiel den Schwierigkeitsgrad bestimmen kann, wird das Kind weder unter- noch überfordert. Denn durch diese Option ist das Programm in der Lage, mit dem Kind zu wachsen. An Spielen stehen zur Auswahl:

Tic-Tac-Toe, das altbekannte Spiel für zwischendurch. Hierbei setzt der Computer seine Steine, je nach Schwierigkeitsgrad, entweder rein zufällig bis hin zu taktisch gut überlegt. Auch bei dem angebotenen Dame-Spiel, erweist sich Putt-Putt's als sehr geduldiger

Gegner, der allzeit dazu bereit ist, noch eine Partie zu spielen. Zur Förderung der Konzentration darf eine Variante des beliebten Memory-Spiels natürlich nicht fehlen. Aufgeteilt in fünf verschiedene Schwierigkeitsstufen bereitet es stets wachsendes Vergnügen. Für die Kreativität stehen eine Pinball-Machine und sechs verschiedenen Puzzles bereit, die vom Spieler gemeistert werden wollen. Als krönendes Highlight kann man im "Käse-König"-Spiel mit der diebischen Maus um die Wette buch-





Viele schon bekannte, unblutige Spielprinzipie werden hier Kindgerecht aufbereitet.



stabieren. Dabei ist es egal, ob man gerade das ABC lernt oder man schon ein alter Hase im Umgang mit den Buchstaben ist. Wieder erweisen sich die einzelnen Levels als äußerst sinnvoll. So kann das Spaßpaket mit sehr viel Abwechslung klotzen und begeistert jung und alt auch über größere Zeiträume.

Im Zeitalter der speicherfressenden Windows-Anwendungen werden manche Väter natürlich nicht von dem Gedanken begeistert sein, den kostbaren Platz auf ihrer Festplatte opfern zu müssen. Doch mit gerade mal zwei MB dürften sich auch noch so große Geizhälse leicht überreden lassen, dem Programm Unterschlupf zu gewähren. In kürze wird das Spiel auch als CD-ROM-Version angeboten. Das ist zwar sehr innovativ, grenzt bei Datenmengen dieser Größe aber doch sehr an Platzverschwendung. Eventuell könnte man den verbleibenden Raum mit mehreren Märchenhörspielen füllen...

Skeptiker sollten übrigens nicht befürchten, daß aufgrund der Platzsparsamkeit die technische Realisierung des Funpacks gelitten hat. Das Gegenteil ist der Fall: Durchwegs witzige Animationen, gekoppelt mit Sprachausgabe sind nur einige der Vorzüge, mit denen Putt-Putt's besticht. So wird eine Vielzahl an Soundkarten, von den Standardsetzenden, bis hin zu Exoten, wie Covox oder Disney's

Sound Source unterstützt. Ein rundum gelungenes Programm möchte man meinen. Doch auch für Kritik gibt es Anlaß. Diese bezieht sich auf die Sprache von Spiel und Handbuch. So pädagogisch sinnvoll Putt-Putt's auch aufgemacht sein mag, hierzulande eignet es sich wohl mehr für Kinder der verbliebenen, englischsprachigen Besatzungsmächte. Denn leider ist das Programm noch nicht als deutsche Version auf dem Markt. Es bleibt zu hoffen, daß die vertreibende Firma vor dieser Aufgabe nicht zurückschreckt, und auch bald eine eingedeutschte Fassung des Putt-Putt's Funpacks bei uns erhältlich sein wird. Ist dies der Fall, gibt es für die Eltern computerbegeisterter Kinder nur eine Devise: Zugreifen!

(br)

PC

Hersteller Humongous Entertainment
Preis ca. DM 110,-
Muster von
 Hersteller
Besonderheiten
 Spiel und Anleitung in Englisch
 Beinhaltet 32-seitiges Kreativitätsbuch

SPIELESAMMLUNG

➔ 78%

NEU GOLDEN DISK 64

NEU GOLDEN DISK 64

Ein kleiner rosa Regenwurm ist der Titelheld in **WOODY THE WORM**, dem kniffligen Labyrinthspiel. Woody muß durch 22 Level sicher nach Hause gebracht werden. Auf seinem Weg in den heimatischen Apfel begegnen ihm vielerlei Gefahren wie Fledermäuse, fleischfressende Pflanzen usw.

SPACE QUIZ ist ein "Frage und Antwort"-Spiel mit über 600 Fragen aus dem alltäglichen Leben. Bis zu 5 Spieler können daran teilnehmen und ihr Allgemeinwissen testen. Nach dem Zufallsprinzip stellt der Computer auch Risiko- und Jokerfragen, die bei richtiger Beantwortung auch besonders belohnt werden.

Ausgabe 04/93 ab 25. Juni **NEU** beim gut sortierten Zeitschriftenhändler.
Für nur DM

19,80

Jetzt **NEU** - in umweltfreundlicher Verpackung!



Lost Secret Of The Rainforest

Daß Sierra anspruchsvolle, grafisch brillante Adventures oder packende Flugis anbietet, ist ja hinreichend bekannt. Sicherlich stürzte sich jeder von uns schon einmal als King Graham in Fantasy-Abenteuer und kurvte als Roter Baron gegenriscbe Nieuports über den Schützengraben Flanderns aus.

lassen uns solche Games die oft anstrengende und streßige Realität vergessen, lenkt ein anderes Genre des Sierra-Angebots unsere Aufmerksamkeit gerade auf die Welt, die uns umgibt. Eigentlich mehr für Kinder gedacht, haben die "Sierra Discovery Series", etwa Dr. Brain-Denkspiele sowie die Eco Quest-Reihe, eine durchaus ernstzunehmende und pädagogische Zielsetzung. So weist gerade das überaus lehrreiche Adventure "Lost Secret of the Rainforest" nicht nur unsere Youngsters ab zehn Jährchen, sondern gewiß auch so manchen "Großen" auf eines der größten Probleme unserer Zeit hin: Auf die gefährlich anwachsende Zerstörung und Ausbeutung unserer Umwelt im allgemeinen und die Gefahren der Abholzung des südamerikanischen Regenwaldes im besonderen.

Unserem jungen Helden, Adam Greene, bietet sich eine Chance, nach der sich wohl jeder die Finger schlecken würde: Er darf seinen Daddy nach Südamerika beglei-



ten. Erscheint ihm das zunächst wie ein riesiges Abenteuer, führen den Vater ernstere Angelegenheiten nach Peru. Als Ökologe hat dieser den Auftrag, die Ausmaße der Gefahren, die durch den permanenten, unkontrollierten Abbau des Regenwaldes für uns alle sowie unsere Nachkommen entstehen, zu untersuchen. Er will vor allem einen geheimnisvollen Stamm finden, der irgendwo in diesem undurchdringlichen, subtropischen Gebiet leben soll. Anhand dieses Indianerstammes will er die Regierungen von einer exzessiven Abholzung abbringen. Adam erkennt sehr bald, daß zwar auch wir alle unmittelbar davon betroffen sind, die geheimnisvollen und interessanten Bewohner dieses Waldes jedoch nicht minder. Im Verlauf des Adventures wird er

Der Ecorder ist ein unverzichtbares Instrument zur Rettung des Regenwaldes.

sehr bald Gelegenheit haben, mit den Indianern und Tieren in Kontakt zu treten und durch Gespräche mit ihnen viel Wissenswertes über sie zu erfahren.

Der südamerikanische Regenwald besteht nicht aus einer bestimmten Sorte wie unsere einheimischen, mehr oder minder geplant und kultiviert angelegten Wälder. Er beinhaltet vielmehr eine nahezu unüberschaubare Vielzahl an Flora und Fauna, die sich alle auf ihren bestimmten Lebensbereich spezialisiert haben. Gedeihen in den unteren Schichten eher Pflanzen, welche mit grünlichem Zwielficht und feuchter Luft auskommen, streben andere Arten wieder in höhere, luftigere Regionen und bilden ein nahezu undurchdringliches "Blätterdach". Neben hunderten von verschiedenen Tierarten sind wohl der gefährliche Jaguar und diverse Würgeschlangen wie die Anaconda die bekanntesten. Es leben aber auch Menschen in dieser grünen Wildnis. Die Indianerstämme, die sich den Wald als Heimat und Lebensgrundlage auserkoren haben, sind in ihrer Existenz genauso bedroht wie die Tiere. Diesen Überlebensspezialisten bietet der Wald Nahrung und Medizin, welche, wirst Du im Verlauf des Adventures erfahren. Außerdem findet man in diesem Gebiet geheimnisvolle Relikte prä-indianischer Kulturen. Wer waren diese

seltamen Altvordern und warum verschwanden sie? Auch darauf versucht das Spiel Antworten zu finden.

Wie bereits von anderen Sierra-Games bekannt, findet man auch hier das durch seine einfache Bedienbarkeit charakterisierende Point-and-click-Interface. Dabei wird simplerweise ein gewünschtes Icon in einer entsprechenden Menüzeile mittels Maus, Joystick oder auch Tastatur angewählt. Verständlicherweise kann ich hier vor allem den Gebrauch der Maus empfehlen. Der Cursor verwandelt sich hierbei in ein charakteristisches Symbol für die jeweilige Aktion, z. B. Gehen, Betrachten, Sprechen oder Aufzeigen des Inventory. Unmögliche oder unnötige Aktionen werden durch das Programm abgelehnt und erklärt, wodurch man sehr schnell mit der Interaktion vertraut wird. Mit Hilfe eines Control-Panels ist die Lautstärke, Geschwindigkeit und die für den Rechner optimale Detailstufe jederzeit bequem einstellbar. Natürlich kann das Spiel pausiert und der jeweilige Spielstand gespeichert werden. Ein spezielles Help-Icon gibt außerdem Hilfestellung zur Handhabung des Abenteuers. Lost Secret of the Rainforest stellt ein überaus lehrreiches Adventure dar und besticht durch seine gute, lustige Grafik und Animation. Nicht nur für Kinder



Diesem komischen Vogel kann man das Gegenteil beweisen.

interessant, ist das Spiel eine gelungene Fortsetzung der Sierra Discovery Series. Leider ist dieses Abenteuer kom-

plett in englischer Sprache gehalten, ein Umstand, der es für die angesprochene Zielgruppe unnötig erschwert. (mr)

PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> AdLib	Hersteller	Sierra
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	Preis	ca. DM 130,-
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	Muster von	Hersteller
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere	Besonderheiten	- Komplet in Englisch - lauffähig unter Windows - Maus empfohlen

85% 90% 75% → 83%



Neben dem Regenwald gilt es auch noch einen liebenswerten Indianerstamm zu retten.



communication GmbH i.G.
Kattenberg 68
W - 5024 Pulheim 3
Fax (0 22 38) 23 54

mirox

Tel. (0 22 38) 1 51 79

! STOP !

Vergleichen Sie unsere Preise ! Wirdürfen es nicht. Kostenlose Preisliste anfordern !

Titel	IBM	Amiga	DA	EA
ARABIAN NIGHTS	DV	60	52	48
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SP.	DA	85	85	71
DARK QUEEN OF KRYNN	DV	75	66	
EISHOCKEY MANAGER	DV	75	71	
EYE OF THE BEHOLDER 3	EA	66	60	52
FLASHBACK	DV	66	60	
LEMMINGS 2 - THE TRIBES	DA	75	66	
SERPENT ISLE - ULTIMA 7 (TEIL 2)	DA	75	60	
STRIKE COMMANDER & SPEECH PACK	DA	119	36	
ABANDONED PLACES 2	DV	75	66	
ACES OVER EUROPE	DV	75	60	
AIRBUS A320 AMERICA	DV	85	85	
ALONE IN THE DARK	DV	85	60	
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	DA	85	60	
ARMOUR GEDDON 2	DA	60	60	
ATAC	DA	85	66	
BALANCE	DV	36	75	
BATTLE ISLE DATADISK 2	DA	42	42	
BATTLETOADS	DA	48	42	
BETRAYAL AT KONDOR	DV	75	48	
BODY BLOWS	DA	48	66	
CHESSE MANIAC 5 BILLION AND 1	DV	90	75	
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK	DA	48	71	
COMANCHE - OP. WHITE L.	DV	85	66	
COMANCHE MISSION DISK 1	DV	48	52	
COMBAT AIR PATROL	DA	60	60	
CONTRAPTIONS	DA	40	40	
CREEPERS	DA	75	60	
CYBER RACE	DV	75	71	
DAS SCHWARZE AUG	DV	75	71	
DAUGHTER OF SERPENTS	DV	71	71	
DER PATRIZIER	DV	75	66	
DESERT STIKE	DA	52	60	
DOGFIGHT	DA	90	60	
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	DV	60	52	
EMPIRE DELUXE	EA	75	66	
F-15 STRIKE EAGLE 3	DA	90	66	
FALLEN EMPIRE (ASHES OF.)	DV	85	75	
FIELDS OF GLORY	DA	90	66	
FLIES - ATTACK ON EARTH	DA	75	66	
FLY HARDER	DA	60	60	
FREDDY PHARKAS	EA	66	66	
GOALI (DINO "KICK OFF" DINI)	DA	52	66	
HANNIBAL	DV	75	66	
HAIRED GUNS	DA	75	60	
HISTORY LINE 1914-1918	DV	75	75	
HUMAN RACE	DV	66	66	
INCA	DV	90	60	
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL.	DV	85	75	
ISLAND OF DR. BRAIN	EA	60	75	
JONATHAN	DV	75	75	
JORDAN IN FLIGHT	DA	71	75	
KING'S QUEST 6	DV	75	52	
LIBERATION - CAPTIVE 2	DA	60	52	
LINKS 386 PRO	DA	90	60	
LINKS PINEHURST SVGA	EA	42	60	
LINKS BANFF SPRINGS	EA	42	60	
LOST SECRET OF THE RAINFOR.	EA	60	48	
MCDONALD LAND	DA	48	48	
MONKEY ISLAND II	DV	75	75	
PATRIOT	DA	71	75	
PINBALL DREAMS	DA	52	48	
REACH FOR THE SKIES	DA	60	52	
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATR.	DA	66	66	
SENSIBLE SOCCER 92/93	DA	52	48	
SPACE HULK	DA	85	71	
SPACE QUEST 5	DV	66	66	
SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV	71	66	
STREET FIGHTER 2	DA	60	52	
STRIKE COMMANDER	DA	85	66	
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	DA	36	66	
ST. THOMAS	DV	75	66	
SUPER HERO	DA	60	60	
SUPERFROG	DA	48	60	
SYNDICATE	DA	75	60	
THE LEGACY	DA	90	60	
TRANSARCTICA	DV	52	52	
ULTIMA 7 - DIE SCHWARZE PFORTE	DV	75	60	
UNLIMITED ADVENTURES	EA	60	60	
VEIL OF DARKNESS	DV	75	60	
WHALE'S VOYAGE	DV	71	60	
WING COMMANDER 2	DV	75	60	
WING COMMANDER SP. OPER. 1	DA	42	42	
WING COMMANDER SP. OPER. 2	DA	42	42	
WIZARDRY 7 - CRUSADERS OF DARK...	DV	85	66	
WORDTRIS	DV	66	66	
XENOBOTS	DA	71	66	
X-WING	DA	85	66	
ZOOL	DA	52	48	

Kostenlos
legen wir jeder Bestellung über DM 80,- (Mindestbestellwert) eine Diskette mit einem Demo- oder Sharewareprogramm bei. **!! Gesamtpreisliste anfordern !!**

CD-ROM GAMES
7TH GUEST EA 135
CHESSMASTER PRO EA 101
DAUGHTER OF SERPENTS DV 80
DER PATRIZIER DV 88
DUNE 1 EA 82
ECO QUEST EA 82
INCA DV 118
KING'S QUEST 5 DV 88
KING'S QUEST 6 EA 88
LOOM DA 83
SECRET OF MONKEY ISL. DA 108
SHERLOCK HOLMES III DA 131
WING COMMANDER 2 DELUXE EA 116

CD-ROM-DRIVE
MITSUMI CRMC LU005S 429
SONY CDU31A + Soundmedia-Karte 745
CD-ROM Laufw. + Adlib / Soundblaster kompatible Soundkarte

Soundkarten
SoundBlaster 2.0 dt 185
SoundBlaster Pro Basic 318
SoundBlaster 16ASP 522
SoundMedia, kompatibel SB Pro Basic 310

MODEM
FORMEL 14.4rfax POSTZUGELASSEN I 888
extern, 300-1440bps, FAX (Senden / Empfangen, G3)
AXS 14.4 VE extern ** 579
14400bps, Fax (G3) Senden / Empfangen

Alle Preise in DM incl. MwSt. Versandkosten : 7,- DM. Nachnahme plus 4,- DM. Vorkasse (EC-Scheck) plus 5,- DM. Ab 220,- DM Bestellwert VERSANDKOSTENFREI! Einige Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. ** Betrieb und Anschluß am Netz der Telekom strafbar! DA = dt. Anleitung EA = engl. Anleitung DV = dt. Version. Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Kein Ladenverkauf! Es gelten unsere "Allgemeinen Geschäftsbedingungen".

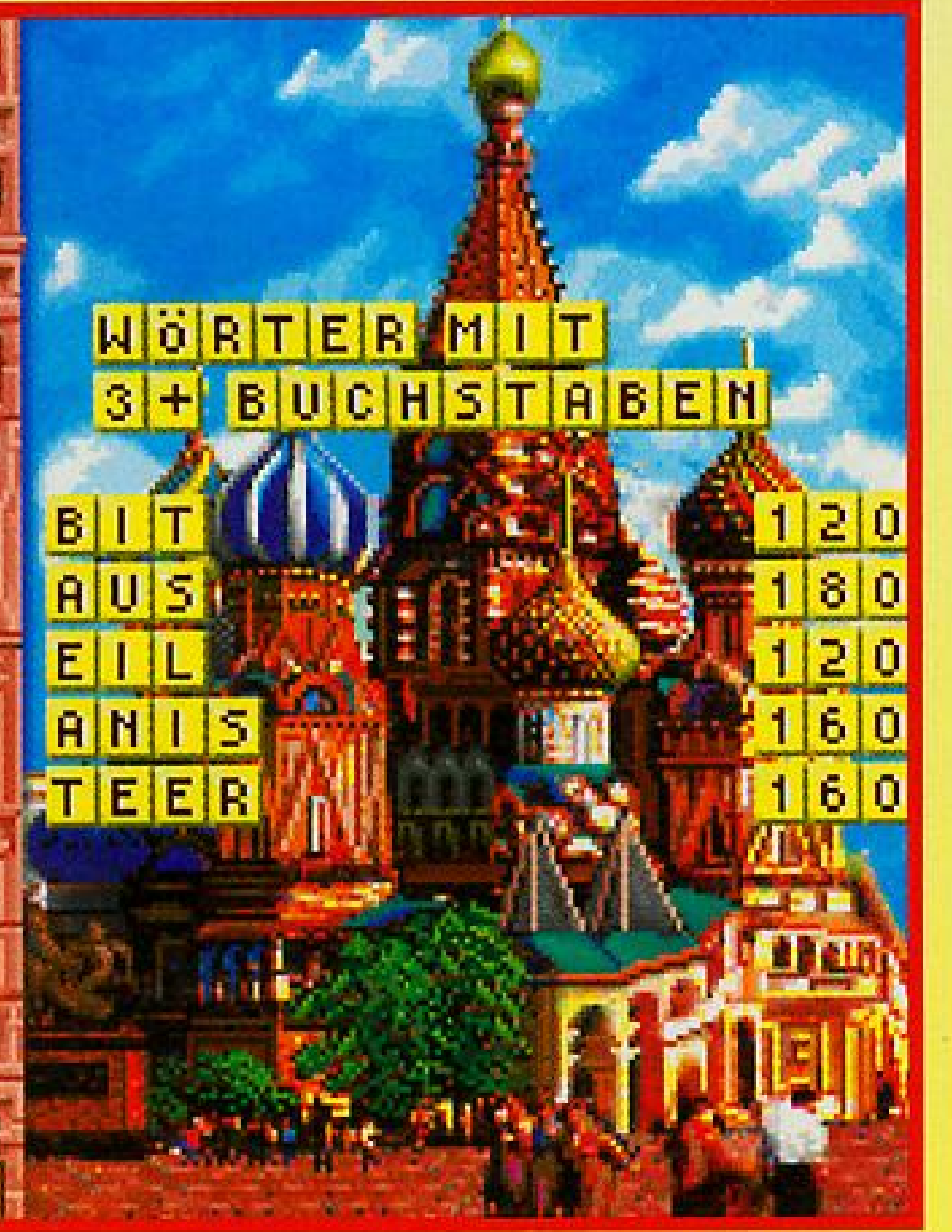
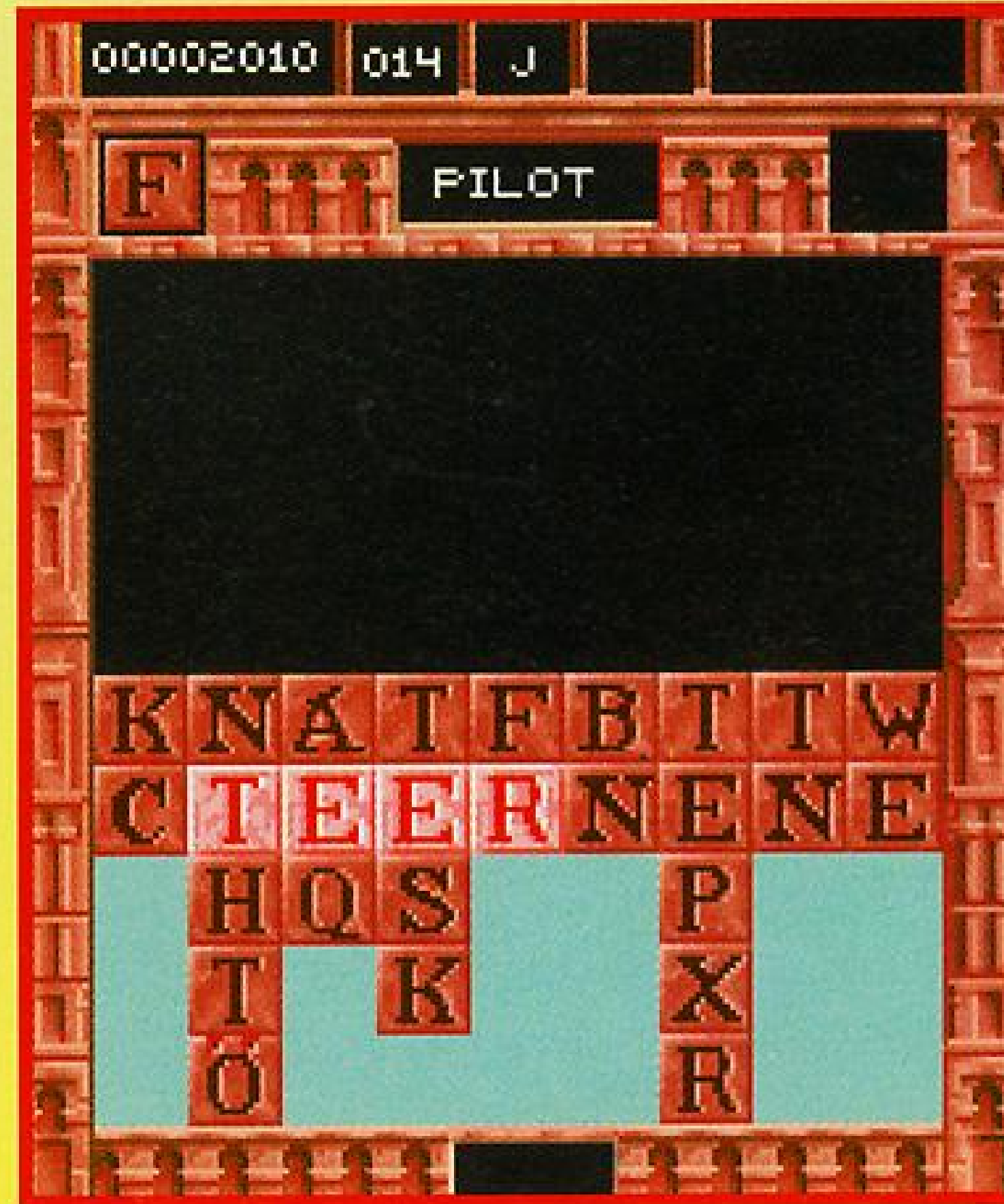
WORDTRIS



Nach den mageren Versuchen einiger "gewiefter" Hersteller, mit Hilfe von mutierten Spielvertretern, die Renaissance des Top-Erfolges Tetris einzuläuten, hat man die rechte Lust auf Spiele dieser Machart eigentlich gänzlich verloren. Doch die Tris-Macher von Spectrum HoloByte haben die simple Genialität der Urversion ein weiteres Mal verfeinert. So drohen bei Wordtris wieder durchspielte Nächte und verkrampfte Finger, kurz gesagt die totale Abhängigkeit.

Wenn es in der Geschichte der Computerspiele eine Hall of Fame gäbe, würde Tetris sicherlich einen der obersten Plätze einnehmen. Eroberten die zahllosen Varianten doch sämtliche Rechnerarten, inklusive eines beliebten, tragbaren Videospieles, zu dessen Grundausstattung Tetris ebenfalls gehört. Selten war die Suchtgefahr so akut und anhaltend, wie bei diesem Dauerbrenner. Doch auch für die Highlights dieser Branche kommt letztendlich die Zeit, in den Ruhezustand zu treten. Da aber noch kein ehrwürdiger Nachfolger erschienen war, klammerten sich die vielen Tetris-Fans dennoch an ihr liebstes Kleinod auf der Festplatte.

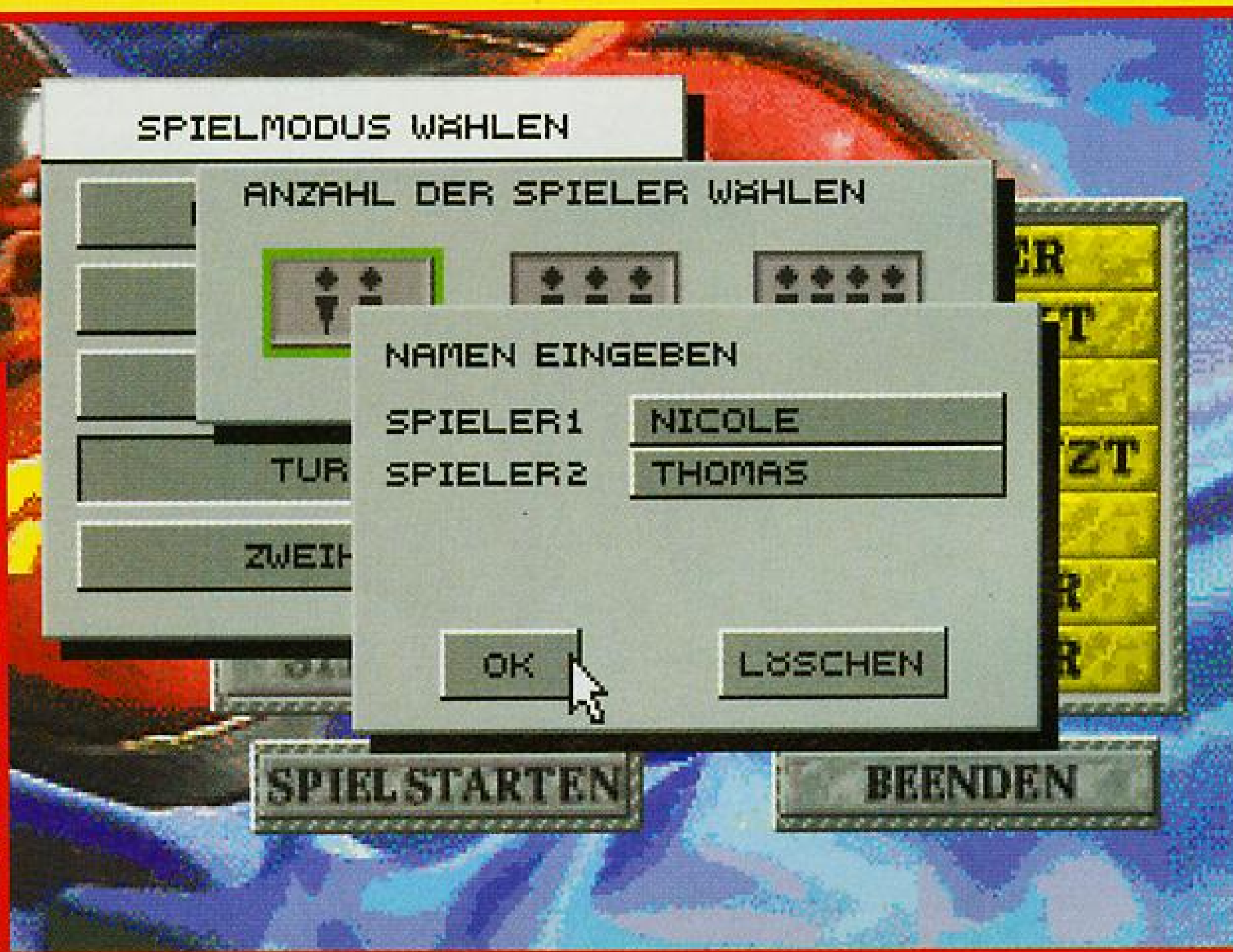
Mit dem Erscheinen von Wordtris, bricht allerdings für Spiele dieser Art eine neue Ära an, welche die Maßstäbe um einiges in die Höhe treibt. Verbindet dieser neue Vertreter doch gleich zwei Arten von Lastern: Das des passionierten



Scrabble-Spielers mit dem des Tetris-Lakaien. Erfinder dieser brillanten Spielidee waren ein Ungar und ein Koreaner, die (natürlich traditionsgemäß) in Moskau leben. Als nach einigen Umwegen das Spielkonzept auch bis zu den Verantwortlichen von Spectrum HoloByte durchdrang, erkannte man sogleich dessen Genialität und

weitem keine leichte Aufgabe, doch mit etwas Geduld (und Glück!) darf man sich schon bald in die Highscore-Liste als neuer Wordtris-Champ eintragen. Die technische Realisierung kann sich durchaus sehen lassen, denn das Spiel bietet von mehreren Spielstufen, bis hin zum Zwei-Spieler-Modus alles, was sich die Spielsüchtigen nur wünschen können. Der eingebaute Wortschatz umfaßt übrigens schon in der Auslieferungsform 60.000 (!) Wörter. Das Lexikon kann aber auch, je nach Lust und Laune, mit eigenen, ganz speziellen Wörtern erweitert werden. Freude bereitet auch die minimale Anforderung an die Festplatte. Trotz des umfangreichen Wortschatzes und der harmonischen Hintergrundgrafiken benötigt das Spiel nur 1.3 MB auf dem Massenspeicher. Und damit das Spiel nicht schon nach der ersten durchspielten Nacht langweilig wird, haben die Programmierer noch einige Besonderheiten wie magische Wörter, Blankosteine oder Radiergummis mit eingearbeitet. Was man mit diesen Extras alles anstellen kann? - Niemals fragen: KAUFEN!

(br)



zögerte nicht lange mit der Veröffentlichung des Spieles. Der Spieler wird außer auf Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen eben auch noch auf Kreativität und Wortschatzkenntnisse geprüft. Bei

Dann zeigt mal welchen Wortschatz ihr drauf habt!

PC unterstützt		DENKSPIEL	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller Spectrum	Besonderheiten - deutsche Anleitung - deutscher Wortschatz - Mehr-Spieler-Modus - Modem-Link Option
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> Holo Byte	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 120,-	
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere	<input type="checkbox"/> Muster von Hersteller	

Wir wissen, daß die Konkurrenz nicht glücklich über unsere Preispolitik ist — aber wir wollen ja nicht die Konkurrenz zufriedenstellen, sondern Euch!

Quicksoft

Quicksoft GmbH • Postfach 3865 • 78027 Schwenningen • Bärenstraße 8 • 78054 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 • Tel.2: 07720/31068 • Tel.3: 07720/32083 • Telefax: 07720/33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

31,6%

**Auf die empfohlenen
Verkaufs-
preise
der Hersteller**

31,6%

Nachlaß Nachlaß

Nachlaß Nachlaß

Programm	Amiga	IBM
1869	DV 68.37	82.05
1869 Amiga 1200/4000	DV 68.37	
A.T.A.C.	DA 68.37	95.73
A-Train	DV 82.05	95.73
A-Train Cons Set	DV Vorb.	41.01
Abandoned Places 2	DV 61.53	82.04
Alone in the Dark	DV	88.89
Alien Breed 1993	DA 20.49	
Aquatic Games	DA 61.53	
Apidya	DA 54.69	
Airbus A 320	DA 88.89	95.73
Arabian Nights	DA 61.53	
Battletoads	DA 47.85	47.85
B-17 Flying Fortress	DA 75.21	102.56
B.C.Kid	DA 47.85	
Battle Isle Datadisc 2	DV 41.01	41.01
Battle Team	DV 68.37	82.05
Bill's Tomato Game	DA 61.53	
Body Blows	DA 54.69	
Bundesliga Man. Prof.2.0	DV 68.37	68.37
Car and Driver	DA	75.21
Civilization	DV 82.05	102.57
Carrier Strike	DA 68.37	68.37
Chaos Engine	DA 47.85	Vorb.
Comanche Maximum Overkill	DV	95.72
Comanche Data Disc	DV	47.85
Conquest of the Longbow	DA 68.37	82.05
Cobra Mission	DV	109.40
Curse of Enchantia	DV 82.05	82.05
Creatures	DA 54.69	
Cyberblast	DA 41.01	
Cytron	DA 47.85	
D-Generation	DA 27.33	68.37
Dagger of Amon Ra (LB 2)	DV 68.37	82.05
Daughter of Serpents	DA 61.52	82.05
Dark Seed	DV 68.37	88.89
Darklands	DA Vorb.	95.72
Der Patrizier	DV 68.37	82.05
Deliverance	DA 47.85	
Dark Queen of Krynn	DV Vorb.	82.05
Das Schwarze Auge	DV 75.21	82.05
Das Schwarze Auge 2	DV Vorb.	
Death Knights of Krynn	DV 68.37	61.53
Desert Strike	DA 61.53	
Dune	DV 61.53	75.21
Dune 2	DV Vorb.	75.21
Die Kathedrale	DV 82.05	82.05
Dogfight	DA	95.73
Dynablast (mit Adapt.)	DA 61.53	68.37
Eco Quest	DV Vorb.	82.05
Eco Quest 2	DV Vorb.	82.05
Einmal Kanzler Sein	DV	29.90
Eishockey Manager	DV 75.21	82.05
Elvira 2	DV 68.37	82.05
Elite 2	DA Vorb.	Vorb.
European Championship	DA 47.85	61.53
Eye of the Beholder 2	DV 82.05	82.05
Eye of the Beholder 3	DV Vorb.	82.05
Falcon Collection	DA 34.16	
Falcon 3.0	DA	102.57
Fallen Empire	DV 82.05	82.05
Fire and Ice	DA 47.85	Vorb.
Flies-Attack on Earth	DA 75.21	82.05
F-15 Strike Eagle 3	DA	95.73
Freddy Pharkas	DV Vorb.	Vorb.
Formula 1 Gr. Prix	DA 82.05	102.57
Gobliins 2	DV 68.37	88.89
Gods	DA 54.68	68.37
Global Conquest	DA	95.73
Global Effect	DA 68.37	68.37
Gunship 2000 VGA	DA 82.05	102.56
Harrier Jump Jet	DA	102.57
Hexuma	DV 82.05	82.05
History Line	DV 82.05	82.05
Hook	DA 54.69	75.21
Human Race	DV 68.37	82.05
Indiana Jones 3 Adv.	DV 27.33	68.37
Indiana Jones 4	DV 82.05	88.89
Incredible Machine	DV	68.37
Inca	DV	95.73
James Pond	DA 20.48	
Jim Power	DA 47.85	
John Madden Football 2	DV	68.37
Jonathan	DV 82.05	Vorb.
Jordan in Flight	DA	75.21
KGB	DV 61.53	75.21
Kaiser	DV 88.89	88.89
Kings of Adventure	DV 68.37	82.05
Kings Quest 5	DV 68.37	95.73
Kings Quest 6	DV	82.05
Lands of Lore	DV Vorb.	Vorb.
Legend	DA 61.53	68.38
Legacy	DV Vorb.	88.89
Legend of Kyrandia	DV 68.37	82.05

Programm	Amiga	IBM
Legend of Kyrandia 2	DV Vorb.	82.05
Legends of Valour	DA 82.05	82.05
Leisure Larry 5	DV 68.37	82.05
Lemmings	DA 54.69	68.37
Lemmings Double Pack	DA 68.37	68.37
Lemmings 2	DA 61.52	82.05
Lionheart	DA 54.69	
Links	DA 75.21	88.89
Links Banff Springs SVGA		41.01
Links 386 Pro	DA	102.57
Links Pinehurst 2 SVGA		41.01
Links Mauna Kea SVGA	DA	41.01
Lure of the Temptress	DV 61.53	68.37
Lord of the Rings 2	DA 68.37	68.37
Locomotion	DV 47.85	61.53
Lotus Esprit T. Ch. 3	DA 47.85	
Mad TV	DV 68.37	82.05
McDonald Land	DA 54.69	54.69
Manchester United Euro.	DA 54.69	61.53
Mega lo Mania/First Sam.		61.52
Metallic Power Compil.	DA 61.52	
Might and Magic 3	DV 68.37	82.05
Might and Magic 4	DV	82.05
Might and Magic 4 T. II		68.37
Microprose Golf	DA 82.04	88.89
Monkey Island	DV 68.37	82.05
Monkey Island 2	DV 82.05	82.05
No Second Price	DA 47.85	
Nigel Mansell Gr. Prix	DA 54.68	61.53
Nova 9	Vorb.	82.05
Premiere	DA 47.85	
PGA Golf Plus	DA 61.52	68.37
Perfect General	DA 75.20	75.21
Perfect General Data	DA 41.00	47.85
Prophecy of the Shadow	DA Vorb.	82.05
Parasol Stars	DA 47.85	
Pinball Dreams	DA 47.85	61.53
Pinball Fantasies	DA 54.69	
Pinball Illusions	DA Vorb.	
Pirates Gold	DV 82.04	95.73
Plan 9 (mit Videofilm)	DV 82.04	95.73
Populous 2	DV 61.52	75.21
Populous 2 Data Disc	DV 34.16	
Pool Archer McClean	DA 47.85	Vorb.
Pools of Darkness	DA 60.87	68.37
Push Over	DA 54.68	61.53
Police Quest 3	DV 68.37	82.05
Project-X	DA 47.85	
Puity	DA 47.85	
Quest for Glory 2	DV 75.21	75.21
Quest for Glory 3	DV	82.05
Railroad Tycoon	DA 82.04	88.89
Rampart	DA 54.68	68.37
Realms	DV 61.53	75.21
Reach for the Skies	DV 61.53	68.37
Regent	DV 68.37	
Red Zone	DA 54.68	
Ringworld	DA	68.37
Road Rash	DA 58.10	
Sensible Soccer 92/93	DV 47.85	
Shadow of the Beast 3	DA 61.52	
Shadow of the Comet	DV	88.89
Sherlock Holmes	DV	88.89
Sleepwalker	DA 54.68	
Silent Service 2	DA 78.62	78.62
Sim City/Populous	DA 61.52	75.21
Sim Earth	DV 82.04	82.05
Stunt Island	DV	95.73
Star Trek 25th Anniv.	DV Vorb.	88.89
Street Fighter II	DA 61.53	61.53
Strike Commander	DA	88.89
Strike Commander Speech	DA	34.17
Special Forces	DA 82.04	88.89
Spelljammer	DA	75.21
Spellcasting 301	DA	68.37
Space Quest 4	DV 68.37	82.05
Space Quest 5	DV	75.21
Space Shuttle	DV 61.52	109.41
Super Cars 2	DA 20.48	
Super Frog	DA 54.68	
Super Tetriz	DA 68.37	75.21
Super Hero	DA 61.52	
Summer Challenge	DA	68.37
Summoning	DV	68.37
The Humans	DV 68.37	82.04
The Legacy	DA	88.89
The Siege	DA	68.37
Turrican	DA 17.06	
Turrican 2	DA 13.64	
Turrican 3	DA 47.85	
Transarctica	DV 61.52	75.21
Ultima 7	DA	75.21
Ultima 7 Teil 2	DA	75.21
Ultima 7 kpl. deutsch	DV	95.72

Programm	Amiga	IBM
Ultima Underworld	DA	82.05
Ultima Underworld 2	DA	75.21
Veils of Darkness		75.21
Vroom	DA 47.85	
Vroom Data Disc	DA 34.16	
Vikings-Fields of Conq.	DA 47.85	88.89
Wayne Gretzky 3	DA	82.05
Wax Works	DV 68.37	82.05
Walker	DA 61.52	
Whales Voyage	DV 61.52	Vorb.
Winter Challenge	DA 68.37	75.21
Wizardry 7	DV	95.73
Wing Commander	DV 82.04	
Wing Commander 2	DV	82.05
Wing Commander 2 Op. 1	DA	41.01
Wing Commander 2 Op. 2	DA	41.01
WWF Wrestling 2	DA 61.52	68.37
X-Wing	DA	88.89
Xenobots	DA	75.21
Zool	DA 47.85	68.37

Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen

MEGA DRIVE

Afterburner II	DV 107.96
Alian 3	DV 107.96
Another World	DV 107.96
Aquatic Games	DV 107.96
Atomic Runner	DV 89.96
Batman	DV 89.86
Batman Returns	DV 89.96
Beast Wrestler	DV 89.96
California Games	DV 107.96
Captain America	DV 107.96
Captain Planet	DV 89.96
Chakan	DV 107.96
Chiki Chiki Boys	DV 107.96
Chuck Rock	DV 107.96
Columns	DV 80.96
Cool Spot	DV 107.96
Cyborg Justice	DV 107.96
Dick Tracy	DV 89.96
Double Clutch	DV 107.96
Ecco-The Dolphine	DV 107.96
Empire of Steel	DV 107.96
EX-Mutants	DV 89.96
Fatal Fury	DV 116.96
Ferrari Grand Prix	DV 107.96
G-Loc	DV 107.96
Ghostbusters	DV 89.96
Ghouls n Ghosts	DV 89.96
Home Alone	DV 89.96
James Bond 007	DV 107.96
John Madden Football 93	DV 107.96
King of Monsters	DV 107.96
Lemmings	DV 107.96
Mc Donalds Gladiator	DV 107.96
Mega-Lo Mania	DV 107.96
Mickey & Donald	DV 89.96
Mickey Mouse I	DV 89.96
Muhammd Ali Boxing	DV 107.96
NHLPA Hockey '93	DV 119.96
Ninja Gaiden	DV 89.96
Olympic Gold	DV 107.96
Out Run 2019	DV 107.96
Paperboy	DV 89.96
PGA Tour Golf II	DV 116.96
Powermonger	DV 107.96
Quackshot	DV 107.96
Risky Woods	DV 107.96
Road Rash II	DV 107.96
Rolling Thunder 2	DV 107.96
Side Pocket Billard	DV 89.96
Simpsons	DV 107.96
Sonic 2	DV 89.96
Sonic the Hedgehog	DV 89.96
Speedball 2	DV 89.96
Starflight	DV 134.96
Streets of Rage 2	DV 89.96
Strider II	DV 107.96
Super Kick Off	DV 107.96
Super Thunder Blade	DV 62.96
Taz Mania	DV 107.96
Terminator 2	DV 107.96
Thunderforce IV	DV 95.96
Toejam & Earl	DV 107.96
Toki	DV 107.96
Two Crude Dudes	DV 89.96
WWF Wrestlemania	DV 107.96
X-Men	DV 89.96
Xenon 2	DV 89.96

Auf alle Computerspiele in unserem Programm... Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN PREIS!!!**

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind. Die Ladenpreise schwanken. Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari ST, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken)
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga-Joker Wertungen unter „Preis“), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.

Nun ein Beispiel: Sensible Soccer (Amiga), empfohlener Verkaufspreis = DM 69,95
69,95 x 0,684 = 47,85

Vorteile für Euch:

1. **Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.**
2. **Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.**

Vikings

Fields of Conquest

Obwohl damals Spiel des Monats für den Amiga, dauerte es doch einige Zeit bis jetzt endlich auch die stolzen Besitzer eines PCs in den Genuß dieses hervorragenden Strategiespiels kommen. Außerdem bleibt die Hoffnung, daß mit kleineren Unzulänglichkeiten mit Hilfe der hierfür besser geeigneten Hardware aufgeräumt wurde, aber...

Defender of the Crown gehört wohl zu den erfolgreichsten Vertretern des Genre Strategie, früher oder später mußte ein würdiger Nachfolger das noch etwas simple Spielprinzip durch ein ausgefeilteres ersetzen. Mit den vielen unterschiedlichen Terrains, Truppenarten und Burgen, sowie dem Einbezug von Flotten, Armeen und Rohstoffen, scheint

zumindest der Realitätsnähe und Komplexität genüge getan. Ferner garantiert die trotzdem noch simple und übersichtliche Oberflächenbenutzung eine hohe Spielbarkeit, aber die Ausführung der Befehle durch den Computer nimmt immer noch unnötig viel Zeit in Anspruch. Auch die künstliche Intelligenz nicht menschlicher Gegenspieler läßt noch sehr zu

Auf dem Amiga noch Spiel des Monats, kann die PC-Version nicht überzeugen.

wünschen übrig, nach wie vor wird mit dem Schwierigkeitsgrad nur die Ausgangsposition verändert. Damit die taktisch weit unterlegenen, vom Computer gesteuerten Spieler nicht gnadenlos untergehen, gelten für ihn etwas andere Regeln, so daß seine Züge schwer zu berechnen und Aussagen für die Zukunft nahezu unmöglich sind. Dazu kommt, daß der Computer früher oder später seine Expansionen abbricht, nur noch seine Burgen verteidigt und damit seine Chance das Spiel zu gewinnen vollkommen aufgibt. Nach wie vor stellt also die Schlacht gegen Freunde die einzige Herausforderung.

An der Grafik wurden keinerlei Änderungen vorgenommen, in Anbetracht der phantastisch gezeichneten Karte Großbritanniens mit den von jeder Zinne im Wind wehenden Fahnen war das auch nicht nötig. Gab es bei der Amiga-Version wenigstens noch eine, wenn auch nicht besonders tolle Anfangsmelodie, wurde beim PC auf den Sound bis auf ein "Klick" total verzichtet. (ag)



<h3>PC unterstützt</h3>		<h3>STRATEGIE</h3>	
Joystick <input type="checkbox"/> AdLib <input type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input type="checkbox"/> Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Roland <input type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/>	Hersteller Krisalis Preis ca. DM 100,- Muster von Hersteller	Besonderheiten - deutsche Anleitung - umständliche Codewortabfrage	0% → 80% → 80% → 53%

PC/IBM

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERS.	49,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ACES MISSION DISK WW II 1946 VGA	49,90
ACES OVER EUROPE VGA *	75,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	69,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
ARMORED FIST VGA *	79,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BETRAYAL AT CONDOR VGA *	75,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KOMPL. DT. VGA	79,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	39,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA	99,90
CHESS GENIUS KOMPL. DT.	139,90
CHESS MANIAC DT. ANL. VGA *	89,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADV. COMP. INCL. LOOM/MONKEY ISLANDS/INDIANA JONES/MANIC MANSION/ZAK MCKRACKEN	99,90
COBRA MISSION VGA	109,90
COMANCHE KOMPL. DT. VGA	95,90
COMANCHE DATA DISK	59,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE /688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CREEPERS VGA DT. ANL.	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DARK MARE VGA *	89,90
DARK SEED VERS. 1.5 VGA KOMPL. DT.	85,90
DAS SCHWARZE AUGE	
- SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	99,90
DREAM TEAM COMP. DT. ANL. INCL. SIMPSONS /TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING	
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DYNABLASTER DT. ANL. VGA	65,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90
ECOQUEST 2 - LOST SECRET OF RAINFOREST VGA	65,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
EL FISH DT. ANL. VGA	65,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DE LUXE VGA	69,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 3 VGA ENGL. VERS.	79,90
EZ KOSMOS - ASTRONOMIEPROGRAMM KOMPL. DT.	89,90
F15 STRIKE EAGLE 3 ENGL. VERS. VGA	69,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	89,90
FATTY BEAR VGA	65,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL. VGA *	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA *	85,90
FLIES ATTACK ON EARTH KOMPL. DT. VGA	85,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA *	69,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/RUHRGEBIET	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE .. KOMPL. DT. VGA	89,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GOLF - MICROSOFT - FÜR WINDOWS VGA	109,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	89,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	59,90
HARRIER ASSAULT JUMP JET - DOMARK - VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HIRED GUNS VGA *	85,90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT. VGA	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS RACE DATA DISK DT	49,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA *	89,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	99,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEGACY KOMPL. DT. VGA	99,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGEND OF MYRA DT. ANL. VGA	75,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
MC DONALDS LAND *	54,90
MEGA LO MANIA VGA DT.	89,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NIGEL MANSELL DT. ANL. VGA	69,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. VGA	65,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90
PATRIOT DT. ANL. VGA *	79,90
PATRIOTER KOMPL. DT. VGA	89,90
PANTHOUSE HOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA *	59,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
PUTT PUTT FUN PACK VGA	65,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK DT. ANL. VGA *	89,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA	59,90
ROBOSPORTS NUR F. WINDOWS	65,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA *	59,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEGE VGA	75,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL.	89,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	69,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	65,90
SKAT '92 KOMPL. DT.	59,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACEWARD HO 1 KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPELLCASTING 301 -SPRING BREAK- VGA	79,90
SPELLJAMMER VGA	99,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER /BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTREK 25th ANNIV. KOMPL. DT. VGA	79,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90

PC/IBM

SUMMER CHALLENGE - THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA *	85,90
TASK FORCE DT. ANL.	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	69,90
THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRESS /DUNE/ SHUTTLE DT. VGA	65,90
TONY LA RUSSA BASEBALL 2 VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA *	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 TEIL 2 SERPENT ISLE VGA	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	89,90
VALHALLA VGA	65,90
VEIL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	85,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. VGA *	79,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WEEN DT. ANL. VGA	95,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBL.	39,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WORDTRIS DT. ANL.	65,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
X WING DT. ANL. VGA	85,90
ZOOL DT. ANL. VGA	69,90

PC/IBM Sonderposten

4D SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
688 ATTACK SUB MARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5"	34,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2	29,90
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	24,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHESSMASTER 2100	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
COMMAND H.Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF LONGBOV VGA DT. ANL. 5,25"	34,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5"	24,90
CRASH COURSE VGA 5,25"	29,90
CYCLES - ACCOLADE -	19,90
DARK HALF - ACCOLADE - 3,5"	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	15,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE KOMPL. DT. NUR 3,5"	24,90
ELITE PLUS VGA VERS. NUR 3,5"	39,90
ELVIRA 1 MISTRESS O. T. DARK KOMPL. DT. VGA	29,90
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS VGA 3,5"	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	15,90
FLAMES OF FREEDOM MIDWINTER 2 DT. ANL. 3,5"	34,90
FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS - 3,5"	29,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 5,25"	45,90
HERO QUEST - BRETTSPIELUMSETZUNG	29,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HYPERSPEED - MICROPROSE - nur 3,5"	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
KGB - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5"	34,90
KING ARTHUR - INFOCOM -	9,90
KRISIS IN THE KREMLIN VGA	34,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. 3,5"	29,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED - MICROPROSE - NUR 5,25"	29,90
LINKS GOLF - ACCESS VGA	49,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. NUR 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	
INCL. FISH/CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MAUPITI ISLANDS KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	24,90
MEGA FORTRESS VGA 3,5"	34,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MINDGAMES INCL.	
WATERLOO/CONFL. EUROPE/FINAL FRONTIER	29,90
OBITUS 3,5" -PSYGNOSIS-	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5" SIERRA	49,90
POLICE QUEST 3 VGA DT. VERS.	45,90
PROPHECY - INFOCOM -	9,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
RISE OF THE DRAGON VGA KOMPL. DT. 5,25"	34,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	29,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SIMPSONS VGA	29,90
SPELLCASTING 201 -SORCERERS APPLIANCE- 3,5"	29,90
STREET FIGHTER 1	29,90
SUPER TETRIS 5,25"	39,90
SUPREMACY NUR 3,5"	29,90
TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	29,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	29,90
TIME QUEST NUR 3,5"	29,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLEY NUR 3,5"	29,90
TROLLS DT. ANL. NUR 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA -MARTIAN DREAMS NUR 5,25"	34,90
ULTIMA -SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA 5	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
UTOPIA NUR 3,5"	29,90
WATERLOO 5,25"	9,90
WAXWORKS - ACCOLADE - 3,5"	34,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 5,25"	34,90
WILLY BEAMISH NUR 5,25" VGA	39,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES - ACCOLADE 3,5"	29,90
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5"	29,90
WWF WRESTLING VGA	29,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5"	29,90

Soundkarten/Zubehör

CD ROM LAUFWERK INTERN	469,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
GRAVIS ULTRASOUND - SOUNDKARTE-	329,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	389,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 16 ASP	429,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	159,90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	299,90

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell

NEUE POSTLEITZAHL AB 01.07.93 :

82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273

Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

IBM/PC CD-Rom

360 COMPILATION	
INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
ANIMATION MAGIC	75,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSE MASTER 3000	99,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZER KOMP. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL. *	85,90
GIF IT NEWS *	45,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMP. DT.	119,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND - KINGS QUEST 5	109,90
KINGS QUEST 6 *	99,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF /FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA * LOOM	75,90
LOOM	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MANTIS - MICROPROSE-	99,90
MIG 29 FULLCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
PIXEL PERFECT	54,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele, DTP, Grafik, Animat.,...	45,90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE - SOUND SENSATION	109,90
SPACE QUEST 4	49,90
THE 7TH GUEST	95,90
TRAVEL MAGIC	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	69,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	99,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

C64 Disketten

ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	9,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMP. DT.	38,90
CONQUESTADOR KOMP. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMP. DT.	25,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	9,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	9,90
KICK OFF	9,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MIGHTY BOMB JACK	9,90
OIL IMPERIUM KOMP. DT.	14,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PUZZNIK DT. ANL.	9,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	19,90
RBI 2 BASEBALL	9,90
SPACE HARRIER 2	9,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMP. DT.	38,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
ZAK MC CRACKEN KOMP. DT.	29,90

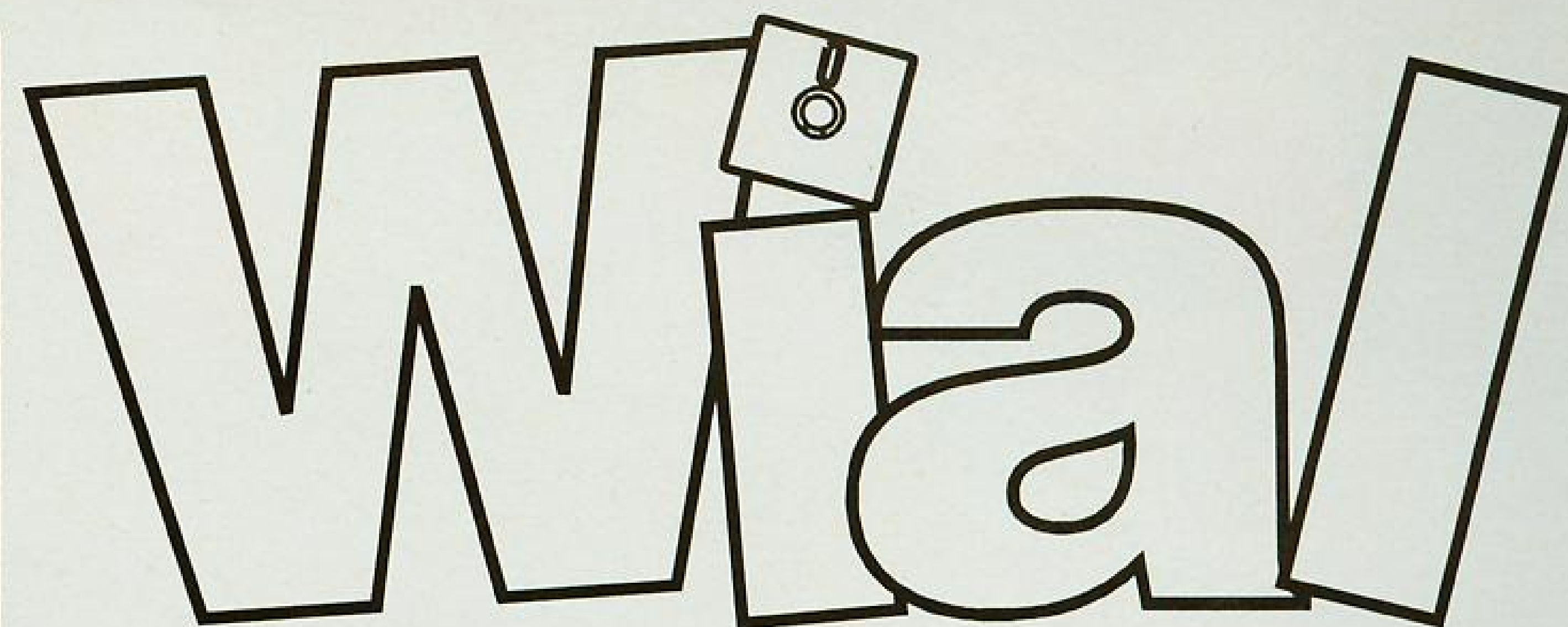
Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	89,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL.	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	75,90
BUBSY BOBCAT DT. ANL. *	79,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
CHIKI CHIKI BOYS DT. ANL.	89,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FANTASIA MICKY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
GRAND SLAM DT. ANL.	79,90
HARDBALL 3	79,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *	79,90
JAMES BOND 007 - THE DUELL - DT. ANL.	85,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL.	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL.	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL.	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUMMER CHALLENGE DT. ANL. *	69,90
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGE DOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMP. DT. 1 MB	85,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB *	69,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.	65,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
A-TRAIN KOMP. DT. 1 MB	79,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING Fortress DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMP. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB	59,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB	65,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *	59,90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK- DT. ANL.	49,90
CIVILIZATION 1 MB KOMP. DT.	79,90
COHORT 2	59,90
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB *	65,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMP. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMP. DT.	39,90
CREATURES DT. ANL.	49,90
CREEPERS DT. ANL.	69,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMP. DT. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
D-DAY DT. ANL. 1 MB	89,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	79,90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1MB KOMP. DT.	79,90
DARK SEED VERS. 1.5 KOMP. DT. 1 MB	69,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMP. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINIUM KOMP. DT.	69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB	75,90
DREAM TEAM COMP. INCL. TERMINATOR2 / WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DUNE 2 KOMP. DT. 1 MB *	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMP. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMP. DT.	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
ENTITY DT. ANL.	65,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMP. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMP. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMP. DT. 1 MB	85,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT. ANL.	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMP. DT.	69,90
FLASH BACK KOMP. DT. 1 MB *	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB *	59,90
GOBLIINS DT. ANL.	65,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB *	69,90
HERO QUEST 2 - LEGACY OF SOR. - DT. ANL. 1 MB *	55,90
HEXUMA KOMP. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
HOOK KOMP. DT.	65,90
HUMANS RACE DT. ANL.	45,90
INDIANA JONES 4	
-FATE OF ATLANTIS KOMP. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMP. DT.	79,90
K G B KOMP. DT. 1 MB	59,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMP. DT.	65,90
LEGEND OF KYRANIA 1MB KOMP. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LOOM KOMP. DT.	39,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.	65,90
MAD TV KOMP. DT. 1MB	75,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MC DONALDS LAND DT. ANL.	54,90
MEGA MIX COMPIL. INCL. LEANDER /AGONY/ORK DT. ANL.	59,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMP. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMP. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF 1 MB	59,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZER 1 MB KOMP. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS /ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMP. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL.	59,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90



Versand Service GmbH

Amiga

ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB	79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SHUTTLE KOMP. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMP. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SIM EARTH KOMP. DT.	85,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB *	65,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMP. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMP. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMP. DT. 1 MB *	79,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
SYNDICATE KOMP. DT. 1 MB *	65,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
TERRAWAY THOMAS DT. ANL.	49,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRANSARCTICA KOMP. DT. 1 MB	59,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1MB	75,90
TRODDERS DT. ANL.	65,90
U G H I DT. ANL.	49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL. *	65,90
WAR IN THE GULF KOMP. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WEEN DT. ANL. 1MB	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
ZOOL DT. ANL.	59,90

Preishits Amiga

3 D POOL BILLARD	29,90
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	19,90
4D SPORTS DRIVIN DT. ANL.	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
688 ATTACK SUBMARINE	29,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	24,90
ADRENALYN DT. ANL.	29,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	19,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIO	15,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	24,90
BIG NOSE - THE CARAVAN - BLACK GOLD KOMP. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	29,90
BUDOKHAN	29,90
CAPTIVE DT. ANL.	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHRONQUEST 2	19,90
CHUCK ROCK DT. ANL.	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19,90
CONTINENTAL CIRCUS DT. ANL.	9,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE -INFOCOM- DELUXE STRIP POKER	15,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMP. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	29,90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRE & ICE DT. ANL. 1 MB	29,90
FUTURE WARS - TIME TRAVELLER GEM "X"	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	29,90
HERO QUEST - BRETTSPIELUMSETZUNG	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUNTER DT. ANL.	15,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMP. DT.	35,90
INDY HEAT	15,90
INTERNATIONAL TRUCK RACING	24,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	39,90
KHALAAN KOMP. DT.	15,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	15,90
KICK OFF 2	29,90
KINGS QUEST 1 1MB	29,90
KNIGHTS OF THE SKY 1,5 MB	29,90
KULT	15,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEGEND	35,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	35,90
LIFE & DEATH 1	39,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	29,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34,90
MAGNETIC SCROLL COMP. INCL. FISH /CORUPTION/GUILD OF THIEVES	29,90
MANIAC MANSION	29,90

Preishits Amiga

MEGATRAVELLER KOMP. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIDWINTER 2 KOMP. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMP. DT.	24,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	29,90
PREHISTORIC	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
PUZZNIK	15,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	34,90
SIMPSONS DT. ANL.	24,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB-SIERRA-	39,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STELLAR 7-SIERRA-	29,90
STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER TETRIS	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TERMINATOR 2	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL - TESTDRIVE 2 COLLECTION	29,90
INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB	29,90
THE PLAGUE DT. ANL.	24,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TRIVIAL PURSUIT	29,90
TROLLS DT. ANL.	29,9

El-Fish

Simulationen gibt es wie Sand am Meer. Manche Programme simulieren irgendwelche Panzerschlachten oder Luftkampfspektakel, andere wiederum die Entwicklung der Zivilisation auf unserem Planeten. Doch etwas wie El-Fish hat die Welt noch nicht gesehen. Denn Mindscape präsentiert mit einer Art "Screen-Saver-Construction-Kit" das erste elektronische Aquarium für den PC.

Manche Leute werden nicht schlecht staunen, wenn sie das erste Mal die Verpackung von Mindscape's neuestem Streich in den Händen halten. Soll ein digitales Aquarium für den heimischen Rechner das ultimative Accessoire für jeden begeisterten Computer-User sein? Solche und ähnliche Gedanken schossen mir durch den Kopf, als ich das Programm auf meiner Festplatte installierte. Satt 10 MB genehmigt sich das

elektronische Planschbecken übrigens. Und dazu noch jede Rechenpower, die es kriegen kann. Wobei wir auch schon bei den Hardware-Anforderungen wären.

Mit einem Goldfischglas, einem Liter Wasser und dem Goldfisch Herbert ist es heutzutage wohl nicht mehr getan. Denn ohne Edel-Konfiguration läuft bei El-Fish gar nichts. Im Klartext heißt das: 486 DX oder mindestens 386er mit math.



Coprozessor, SVGA (oder VGA für die abgespeckte Version) und wenigstens 4 MB Arbeitsspeicher.

Belohnt wird der High-Tech-Aquarianer dafür mit voll animierten Fischen, Krabben, Schatztruhen und was sonst noch zu einem guten Aquarium gehört. Den Animationen im dreidimensionalen Raum haben wir auch die gigantischen Rechneranforderungen zu verdanken. Braucht der Computer doch oft ganze Nächte, um die einzelnen Bildsequenzen frisch gezüchteter Fischlein zu berechnen. Dafür erlebt der Betrachter dann auch munter herumschwimmende Fische jeglicher Art, im selbstgestalteten Becken, mit selbstgewählter Hintergrundmusik...

Doch - Hand aufs Herz - wer hat heutzutage eigentlich noch die Zeit sich vor seinem Bildschirm zu setzen und glücklichen Fischen bei ihrem ständigen Nichtstun zuzusehen?! Soviel zu dem Sinngehalt dieses Programms.

Wesentlich erfreulicher ist da schon die Vorarbeit bei El-Fish. Damit meine ich nicht die langweilige Disketteninstallation, die übrigens nur 30 Minuten dauert, sondern das Entwerfen von neuen Aquariums-Landschaften.

Sinnvolle Tätigkeiten, während El-Fish seine Animations-Routinen berechnet. (Angaben lt. Hersteller)

- Lies das 90 Seiten starke Handbuch (Ha Ha!)
- Gehe zum nächsten Computershop und kauf Dir einen math. Coprozessor.
- Bau Dir ein richtiges Aquarium.
- Besuche Nome, Alaska.
- Kauf Dir einen schnelleren Rechner.
- Berechne pi bis zur letzten Stelle.
- Finde Carmen San Diego.
- Zähle die Pixel auf Deinem Bildschirm.
- Erledige den Frühjahrsputz.
- Buchstabiere eine Packung M&Ms.
- Identifiziere die Reste in Deinem Kühlschrank.
- Putz Deinem Hund die Zähne.

Aber, was auch immer Du machst, drück nicht die ESC-Taste!



Angefangen bei der Bepflanzung, bis hin zu den vielen Zubehör-Artikeln, stehen dem kreativen Schöpfer alle Möglichkeiten offen, sich selbst zu verwirklichen. Schade ist dabei aber, daß man stets darauf achten muß, nicht zu viele animierte Accessoires und Fische in einem Becken unterzubringen, da sonst auch Rechensysteme mit Prozessor für Gleitpunktrechnung in die Knie gehen.

Bei der Beschaffung der Lebewesen für das kunstvoll angelegte Becken gibt es drei verschiedene Möglichkeiten: Entweder man angelt sich die begehrten Exemplare im gewünschten Fanggebiet oder man bedient sich der "vorgefertigten" Spezies, die man nach Lust und Laune verändern kann. Die witzigste Möglichkeit ist aber die Paarung verschiedener Arten, um neue Fische zu bekommen. Dazu nimmt der Rechner

Aquarianer werden von diesem Programm wohl auch nicht begeistert sein, denn die haben ja schon ein Heim für Ihre stummen Freunde.



Fische spät in der Nacht, so können Sie sich, während der Rechner denkt, wenigstens richtig ausschlafen...

Bei aller Kritik muß aber zugegeben werden, daß die fertigen Slide-Shows dann sehr professionell wirken. Perfekt bewegen sich die kleinen Lieblinge frei in ihrem feuchten Reich. Und damit das Ganze dann nicht zu schnell langweilig wird, gibt es noch Optionen wie "Füttern", wobei man seine Zöglinge mit soviel digitalen Würmern stopfen kann, wie man nur will, ohne dabei Gefahr zu laufen, daß einem das Fischfutter ausgeht. Der eigentliche Sinn dieses Programms wollte mir aber auch nach noch so exzessiven Paarungen verschiedenster Gattungen nicht einleuchten. Denn auch mit gekonnten Animationen und SVGA-Grafik kann El-Fish einem herkömmlichen Aquarium nicht das Wasser reichen. Die restlichen Vorteile des Programms liegen aber auf der Hand: Es gibt keine verschmutzten (Bildschirm-) Scheiben, keine Algenplagen und um die Entsorgung toter Fische braucht man sich auch nicht mehr zu kümmern.

(br)

die notwendigen Informationen aus den Erbanlagen der elterlichen Fische und kreiert daraus vollkommen neue Mischlinge. Um diese "Retorten-Babies" schwimmfähig zu machen, berechnet das Programm bis zu 256 verschiedene Animationsbilder. Die dazu benötigte Rechendauer sprengt jeden Rahmen. Das Handbuch gibt in diesem Fall einen hilfreichen Tip: Animieren Sie die

ten Animationen und SVGA-Grafik kann El-Fish einem herkömmlichen Aquarium nicht das Wasser reichen. Die restlichen Vorteile des Programms liegen aber auf der Hand: Es gibt keine verschmutzten (Bildschirm-) Scheiben, keine Algenplagen und um die Entsorgung toter Fische braucht man sich auch nicht mehr zu kümmern.



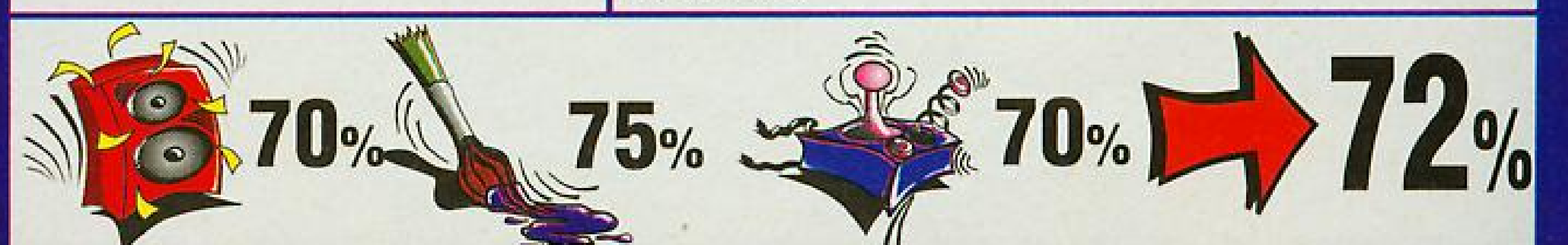
PC unterstützt

- Joystick AdLib
- Maus Soundblaster
- Tastatur Roland
- VGA Andere

Hersteller Mindscape
 Preis ca. DM 120,-
 Muster von Hersteller

SIMULATION

Besonderheiten
 - lauffähig ab 4 MB Ram; jede Menge Fischli auf nur 4 Disketten



Comanche

Mission Disk 1



Die unrealistisch leichten Missionen brachten dem Action-Hit des Winters trotz der faszinierenden 3D-Technik auch einiges an Spott ein. Mit den Mission Disks will Nova Logic das Image von Comanche - Maximum Overkill wieder zurechtrücken.

Comanche-Missionen liegen, die in jüngster Zeit durch diverse Mailboxen geistern. 999 Stinger-Raketen und 999 Hellfire an Bord eines einzelnen Hubschraubers? Schwachsinn! In nur einer dreiviertel Stunde waren alle zehn Missionen durchgespielt. Zum Glück erwies sich die Operation "Overload" als die einzige Scherzkampagne in den Mission Disks. Die beiden anderen Operationen, "Restore Peace" und "Clean Sweep", sind eine ernstzunehmende Herausforderung an

Öltank ade

Immerhin wurden die einzelnen Kampfarenen durch zusätzliche Objekte bereichert. In der Urversion fehlte beispielsweise jede Art von Bäumen und Sträuchern - jetzt stehen wenigstens ein paar davon herum (die sind aber leider sehr spärlich verteilt). Hinzugekommen sind außerdem Armeezelte und Landebahnen - eine willkommene Abwechslung zu den Öltanks der Urversion. Das erwähnte, zusätzliche Militärgerät besteht aus einem

Mit 30 neuen Missionen und einer überarbeiteten Programmversion soll gutgemacht werden, was an Comanche vor einigen Monaten noch kritisiert wurde: Die 20 originalen Missionen waren zu schnell zu bewältigen, die Hügellandschaften waren auf die Dauer zu trist und die gegnerischen Fahr- und Flugzeuge konnten an einer einzigen Hand abgezählt werden. Deshalb steckte Nova Logic in die Mission Disks - Edition 1 etwas mehr Entwicklungsaufwand, als für die zusätzlichen Missionen nötig gewesen wäre. Neben zwei neuen Fahrzeugen und einem neuen gegnerischen Helikopter, wird auch zusätzliches Terrain geboten: Mit dem Programmupdate kann der Spieler jetzt Einsät-

Die ohnehin schon sehenswerte Landschaftsgrafik wurde noch einmal um einiges aufgebohrt.

ze in allen Klimazonen fliegen - vom schneeüberzogenen Eisland über grasbewachsene Hügel bis hin zu öden Wüstengebieten. Was den neuen Landschaften dabei allerdings immer noch anhaftet, ist die charakteristische "Hügeligkeit" des Terrains.



sowjetischen ArmeejEEP, einem Scud-Raketenwerfer und dem MI 24-Helikopter.

10 Flops und 20 Herausforderungen

Beim Anspielen der neuen Missionen hätte mich am Anfang fast der Schlag getroffen: Unter der Campaign "Overload" werden zehn Missionen zusammengefaßt, die sogar noch unterhalb des Niveaus dubioser "selbstgeschriebener"

die Flugkünste des Spielers. Als Feindbild müssen dieses Mal kleine terroristische Organisation auf dem ganzen Erdball erhalten. In Südamerika werden hochgerüstete Drogenbarone bekämpft, während in anderen Klimazonen, etwa im Mittleren Osten, die Scud-Raketenstellungen von Anarchisten ausradiert werden müssen.

(tb)



FAZIT:

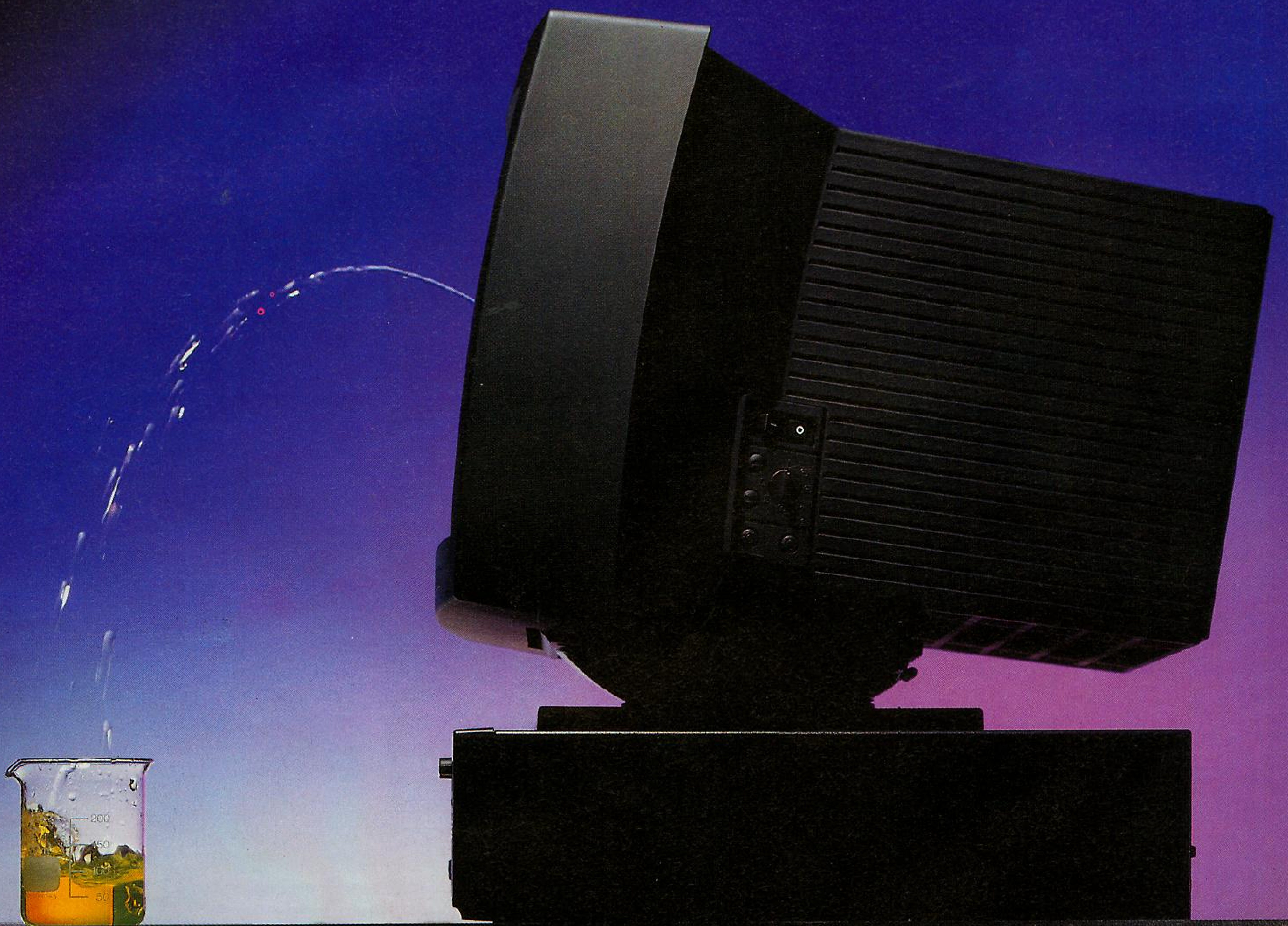
Wer sich von der phantastischen Technik dieser Action-Flugsimulation begeistern ließ, dem kann der Kauf der Erweiterung nur empfohlen werden. Neben den zusätzlichen Missionen bieten die Mission Disks einige interessante Features, die den Wert von Comanche ein weiteres Stück anheben. Durch den Schwierigkeitsgrad der 20 Missionen - eigentlich 30, aber von den 10 "Overload"-Aufträgen will ich nicht weiter sprechen - wird der Käufer wahrscheinlich etwas mehr von dieser Investition haben, als von den bei Comanche mitgelieferten Missionen.

PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> AdLib	Hersteller	Nova Logic
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	Preis	ca. DM 70,-
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	Besonderheiten	- mindestens 386er erforderlich
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere		- min. 4 MB RAM
	<input type="checkbox"/> Muster von Softgold		

ESCOM[®] AKTUELL

C O M P U T E R F Ü R R E C H N E R .

PC-Doping mit ESCOM!

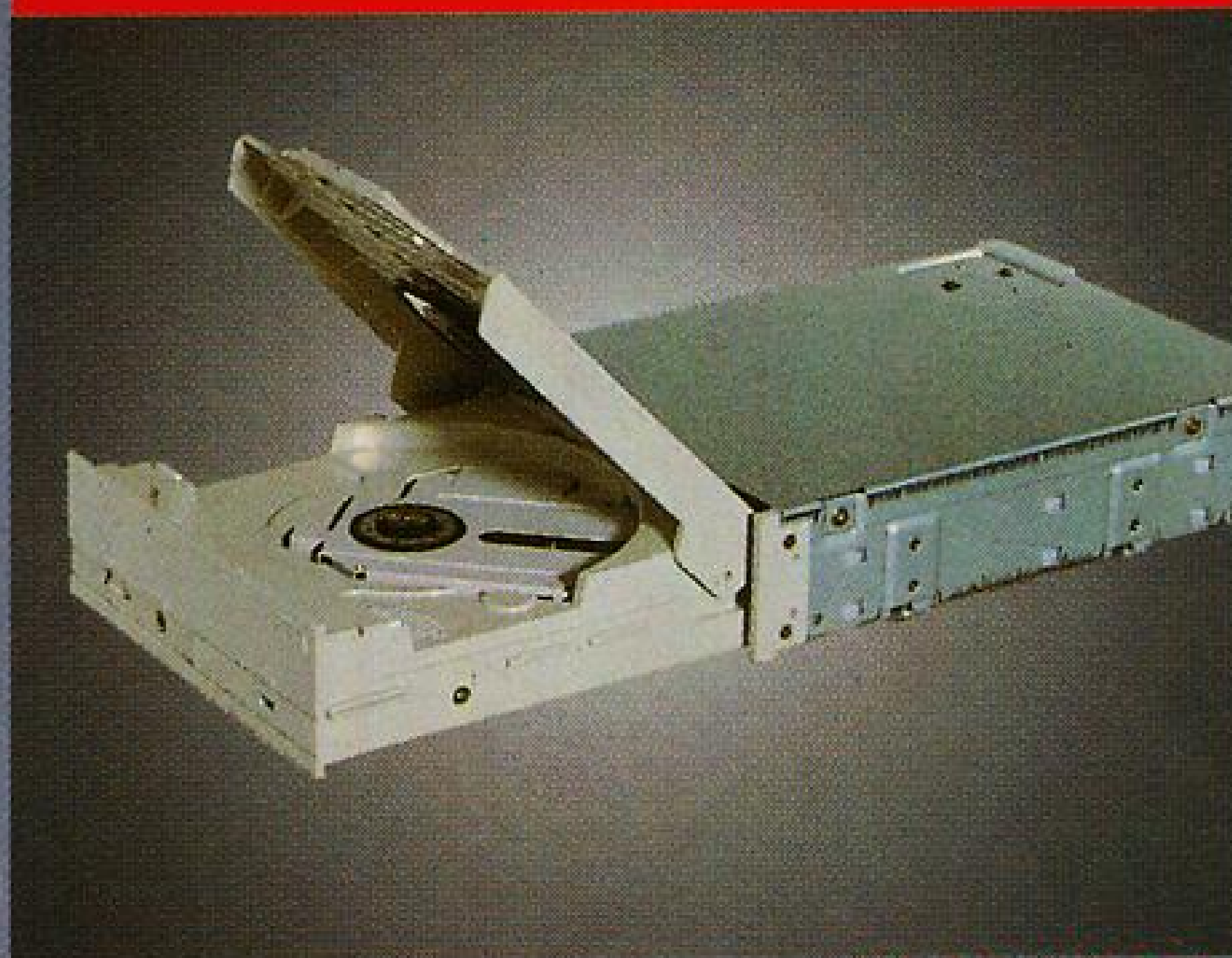


Multimedia in fast jedem PC gefunden!

A D V A N C E D C O M P U T E R T E C H N O L O G Y .

Sound und Vision für jedermann:

Mitsumi CD-ROM LU005S



Mitsumi CD-ROM LU005S

- ▶ einfaches Handling ohne Caddy ▶ 32KB Puffer für Geschwindigkeit ▶ unterbrechungsfreier Bildaufbau ▶ schneller 16 Bit Controller ▶ MPC-Norm / High Sierra und Audio CD ▶ unterstützt die Kodak Photo CD ▶ (Multisession) mit Zusatzsoftware ▶ an Powersound Pro 4.0 anschließbar ▶ mittlere Zugriffszeit nur 350 ms ▶ inklusive CD - Winware Vol. III

399,- **449,-** **380,-**

Komplettpaket Komplettp. inkl. Kodak CD-Software Aufpreis*

ESCOM Powersound



129,-

Powersound 2.7

239,-

Powersound 4.0

ESCOM Powersound 2.7

- ▶ Die Soundkarte mit einer breit gefächerten Softwareauswahl in DOS und Windows-Umgebung ▶ Sound Blaster und Audio Blaster kompatibel ▶ Adlib kompatibel ▶ Stereo Lautsprecher inklusive ▶ Sampling Rate bis 44,1 KHz ▶ Dynamischer Filter ▶ CD-Audio in ▶ MIDI Schnittstelle

ESCOM - Powersound Pro Stereo 4.0

- ▶ Sound Blaster 2X kompatibel, Sound Blaster Pro kompatibel ▶ Covox Speech Thing kompatibel ▶ Disney Sound Source kompatibel ▶ Adlib kompatibel ▶ AT-Bus CD-ROM Interface für Mitsumi und Panasonic ▶ Voll Stereo Aufnahme und Wiedergabe ▶ Stereo Lautsprecher inkl.

Multimedia Upgrade Kit



Multimedia Upgrade Kit

- ▶ ESCOM Powersound Soundkarte ▶ Mitsumi CD-ROM LU005S ▶ Kabel für Direktverbindung / Soundkarte/CD-ROM Laufwerk ▶ getrennte 16 Bit Controller Karte als Reserve für Spezialanwendungen ▶ Kodak Photo CD Software ▶ HiPro Microphone ▶ CD-Winware Vol. III, ▶ 3 Spiele Entertainment Pack Indiana Jones, Comanche, History Line ▶ Allegro ▶ Joystick Aviator 5 ▶ Vision of Sound Graphic and Animation Vol. I ▶ ESCOM Multimedia Buch

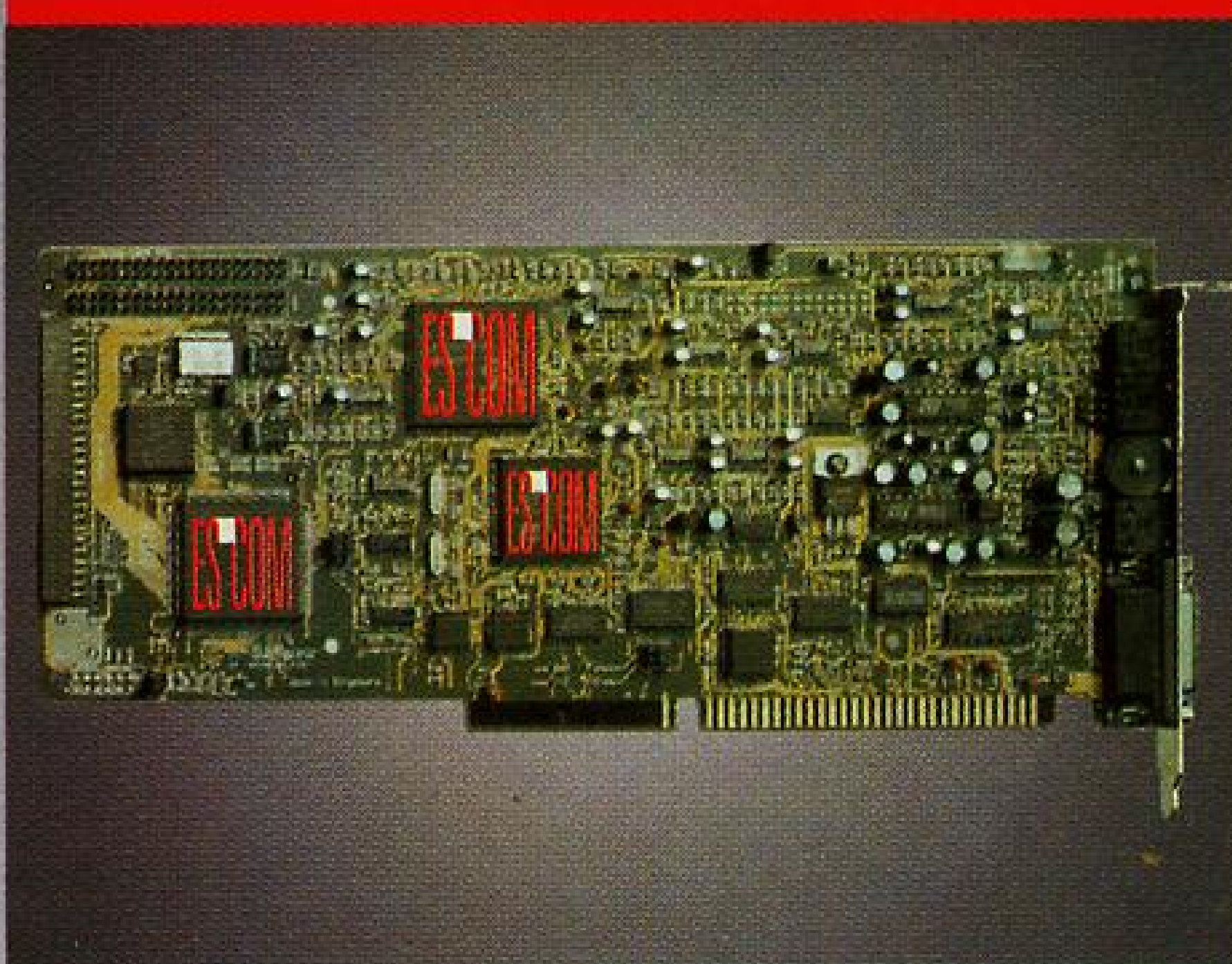
899,-

Powersound

999,-

Powersound 16 Bit

ESCOM Powersound Pro 16



ESCOM Powersound Pro 16

- ▶ 100% Microsoft Sound Standard ▶ 100% Soundblaster ▶ 100% ADLIB ▶ 100% COVOX Sound ▶ 100% Disney Sound Source ▶ 100% 16 Bit Technologie ▶ Stereo FM Musik Synthesizer mit OPL3 Chip ▶ 16 Bit Stereo Analog/Digital Recording ▶ 16 Bit Sampling von 4 KHz bis 44.1 KHz in Voll-Stereo ▶ Stereo Digital/Analog Mixer ▶ AT-Bus CD-ROM Interface für Mitsumi oder Panasonic CD-ROM LW ▶ Optionales Zusatzboard für SCSI-2 CD-ROM LW ▶ eingebaute MIDI Schnittstelle

399,-



ESCOM 486 SX/25 PC Slimcase beige

- ▶ Intel 486 SX-Prozessor ▶ 25 MHz Taktfrequenz ▶ 4 MB RAM ▶ 170 MB Festplatte ▶ 1,44 MB 3.5" FDD ▶ Grafikkarte 1024x768 ▶ Schnittstellen: 2 x seriell, 1 x parallel, 1 x Gameport ▶ Fujitsu Qualitätskeyboard, 102 Keys ▶ 14" Color SVGA Monitor 1024x768 ▶ strahlungsarm, Lochmaske: 0.28 mm ▶ Windows Software im Preis enthalten: MS-DOS 6.0, MS-Windows 3.1 inkl. Windows f. Workgroups, Lotus Organizer (Dokumentation online) ▶ Ein weiteres Programm nach Wahl: Lotus Ami Pro oder Lotus Freelance Graphics f. Windows oder Lotus 1-2-3 f. Windows oder Lotus Improv f. Windows oder MS-Works f. Windows

1999,-

HiPro



- Headphone ▶ Earphone ▶ Speakers ▶ Microphone ▶ anschließbar an jede Soundkarte ▶ oder jedes andere Audio Equipment

Earphone	14,95
Microphone	14,95
Headphone	29,-
Speakers	79,-

Kodak Photo CD



Auf Photo CD gespeicherte Amateur- oder Profifotos können geändert, bearbeitet, exportiert und dann unter anderem in DTP Programmen weiterverarbeitet werden. Lesbar auf Mitsumi CD ROM.

89,-

* Bei Kauf eines PC. Kann je PC nur einmal bezogen werden.

Die ESCOM Multimedia Offensive

ESCOM Multispin SCSI CD-ROM

► High Speed SCSI-2 CD-ROM Laufwerk CR533 ► hergestellt von Matsushita (Panasonic) ► High Speed Zugriff: 290ms ► Double Speed Funktion: 306 KByte/s Datentransferrate ► 128 KB Buffer für absolut ruckfreie Animationssequenzen ► eingebautes SCSI-2 Interface ► CD-ROM XA-fähig ► Photo-CD-fähig ► Horizontale und vertikale Installation möglich ► Kopfhöreranschluß und Lautstärkeregel an der Gehäusefront integriert ► Komplett anschlussfertige Version inkl. SCSI-Controller, Kabel und Software-Treiber

ESCOM Multispin SCSI CD-ROM



Lieferbar ab 20.05.93

899,-

Adlib Gold

Das Warten hat sich gelohnt! Jetzt gibt es sie endlich: Die Stereo Soundkarte ► mit echten 12 Bit ► Yamaha OPL3 Chip für Musikausgabe ► FM Sounds in 16 Bit Auflösung ► Samples bis 12 Bit mit 44,1 kHz Stereo ► digitale Oversamplingfilter ► analoger Stereomixer für acht Eingänge ► MIDI Interface ► Stereoverstärker ► optionales Surround-Board nachrüstbar

Adlib Gold 1000



399,-



ESCOM 486 DX/33 PC Slimcase black oder beige

► Intel 486 DX-Prozessor ► 33 MHz Taktfrequenz, Cache Speicher ► 4 MB RAM ► 170 MB Conner Festplatte ► 1,44 MB 3.5" FDD, 1,2 MB 5,25" FDD ► Grafikkarte 1024x768 ► Schnittstellen: 2 x seriell, 1 x parallel, 1 x Gameport ► Fujitsu Qualitätskeyboard, 102 Keys ► 14" Color SVGA Monitor 1024x768 ► strahlungsarm, Lochmaske: 0.28 mm ► Windows Software im Preis enthalten: MS-DOS 6.0, MS-Windows 3.1 inkl. Windows f. Workgroups, Lotus Organizer (Dokumentation online) ► Ein weiteres Programm nach Wahl: Lotus Ami Pro oder Lotus Freelance Graphics f. Windows oder Lotus 1-2-3 f. Windows oder Lotus Improv für Windows oder MS-Works f. Windows

2799,-

► internes Fax-Modem postzugelassen, (send and receive Fax) ► Übertragungsgeschwindigkeiten 300/1200/2400 Baud (DFÜ), 9600 Baud (Fax) ► Übertragungsnormen: CCITT V21, V22, V22bis, V23, V27ter, V29, V42 und V42bis ► Datenkompression durch MNP5 (1:2) und V42bis (1:4) ► inkl. Handbuch, Modemkabel (TAE 6N) und Windows Software ► Endkunden Hotline

ESCOM Data Hawk



Fax senden/empfangen

299,-

ESCOM Entertainment Pack

Jetzt gibt es die Hitparadenstürmer aus den Mediacontrol und Powerplay-Charts exklusiv bei ESCOM im preisgünstigen Aufpreispaket. Bei Kauf eines Rechners, Drucker, Monitor, Powerstreamer, Powersound Pro Stereo, CD-ROM Laufwerk, Soundblaster 16 ASP, Adlib Gold, Genius C105, Scanman Color, Powermodem oder Datahawk erhalten Sie das ESCOM Entertainment Pack zu einem Preis, für den Sie sonst nicht eines der 3 Spiele kaufen können: Indiana Jones, Comanche und History Line.

ESCOM Entertainment Pack



79,-

* Aufpreis für CD-ROM Edition

89,-

* Aufpreis für Disk Version

CH-Flightstick: robust und präzise,

Schubkraftkontrolle 2 Feuerknöpfe
Warrior 5: Steuergerät für Flugsimulation, 2 Dauerfeuerknöpfe

Aviator: ergonomischer Handgriff, Turbofeuer, automatische Zentrierung
Mach III: mit fast allen Programmen verwendbar

CH-Flightstick	79,-
Warrior 5	24,95
Aviator	49,95
Mach III	69,-

ESCOM Joysticks



ESCOM Black Power Modem

► externes Modem ► postzugelassen
► V21, V22, V22bis, V42, V42bis ► MMP 1-5 ► 300/1200/2400 Baud ► V42bis 9600 bps ► Send Fax

Black Power Modem



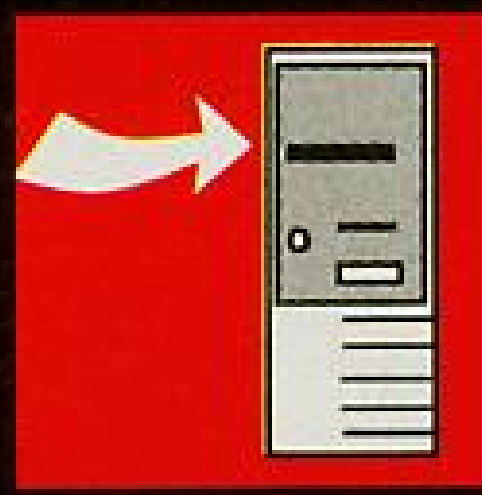
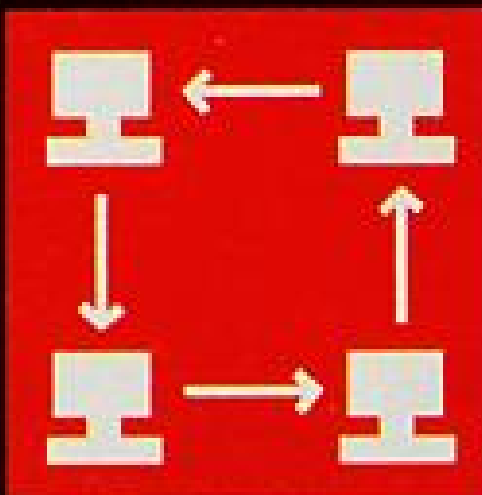
* Bei Kauf eines PC. Kann je PC nur einmal bezogen werden.

OFFICE	STRASSE	TELEFON	TELEFAX
Aachen	Kleinmarschierstraße 37	0241 / 27734	0241 / 38257
Augsburg	Am Obstmarkt 7	0821 / 154268	0821 / 512208
Bayreuth	Carl Schüller Str. 8	0921 / 850415	0921 / 850517
Bensheim, Firma CUBE	Berliner Ring 143	06251 / 709626	06251 / 709611
Berlin I	Kurfürstendamm 92	030 / 3238086	030 / 3246081
Berlin II	Rheinstraße 60	030 / 8517497	030 / 8519641
Berlin III	Kurfürstendamm 94	030 / 3247895	030 / 3248319
Berlin IV	Hasenheide 12/Am Herrmannplatz	030 / 6911125	030 / 6921794
Bielefeld	Zimmerstraße 21/Ecke Bahnhofstr.	0521 / 63277	0521 / 63271
Bochum	Brückstraße 48	0234 / 60160	0234 / 60107
Bonn	Oxfordstraße 13	0228 / 695480	0228 / 695496
Braunschweig	Bohlweg 52	0531 / 46782	0531 / 43125
Braunschweig II NEU!	Hansestr. 31	ab 03.06.93	
Bremen	Bahnhofplatz 9	0421 / 13901	0421 / 14105
Bremerhaven	Schillerstraße 26	0471 / 200564	0471 / 23364
Chemnitz I	Adelsbergstraße 2	0371 / 445204	0371 / 445202
Chemnitz II	Mühlenstraße 29	0371 / 415533	0371 / 415533
Cottbus	Sandower Hauptstraße 20	0355 / 713048	0355 / 713048
Darmstadt	Mühlstraße 76	06151 / 24574	06151 / 28527
Dortmund	Silberstraße 28	0231 / 162367	0231 / 162481
Dresden I	Bautzner Straße 6	0351 / 54643	0351 / 54643
Dresden II	Kesselsdorfer Straße 47	0351 / 4326200	0351 / 4326200
Duisburg NEU!	Düsseldorfer Str. 6-8		
Düsseldorf	Immermannstraße 65	0211 / 351289	0211 / 350086
Düsseldorf II NEU!	Berliner Allee 2		
Erfurt NEU!	Johannesstr. 82	0361 / 20549	0361 / 20549
Essen	Lindenallee 6-8	0201 / 235310	0201 / 230166
Frankfurt I / Main	Große Friedberger Straße 30	069 / 284065	069 / 296237
Frankfurt II / Main	Hanauer Landstraße 417	069 / 416015	069 / 425059
Frankfurt III / Main NEU!	Hochstr. 15	ab 13.05.93	
Frankfurt / Oder	Görlitzer Straße 16 a	0335 / 325716	0335 / 325716
Freiberg	Kreuzgasse 5	03731 / 33682	03731 / 33682
Freiburg i. Br.	Kaiser-Josef-Straße 255	0761 / 286338	0761 / 286339
Fulda	Am Rosengarten 10	0661 / 78424	0661 / 77404
Gera	Feuerbachstr. 46	0365 / 25260	0365 / 25260
Gelsenkirchen NEU!	Neumarkt 1-5		
Gießen	Neuen Bäume 13	0641 / 390936	0641 / 390839
Glauchau	Wilhelmstr. 2	0172 / 3701006	
Göttingen	Groner-Tor-Straße 33	0551 / 486161	0551 / 486127
Hamburg I	Kattrepel 10	040 / 323434	040 / 323435
Hamburg II	Wandsbeker Chaussee 305	040 / 2007135	040 / 2008994
Hamburg III/Harburg	Schloßmühlendamm 6	040 / 7676612	040 / 7676614
Hamburg IV/Altona	Jessenstraße 10	040 / 3805633	040 / 3805631
Hannover I	Karmarschstraße 44	0511 / 328557	0511 / 325416
Hannover II	Kurt-Schumacher-Str. 29	0511 / 1612501	0511 / 1612507
Heidelberg	Kurfürstenanlage 3	06221 / 160814	06221 / 160824
Heilbronn	Urbanstr. 12	07131 / 83448	07131 / 83481
Heppenheim	Tiergartenstraße 9	06252 / 71313	06252 / 73189
Hepp. ESCOM-MAIL	Kaltererstr. 29	06252 / 7902-6	06252 / 7902-22
Hof	Theresienstraße 25	09281 / 84806	09281 / 85119
Ilmenau	Erfurter Str. 29	03677 / 62699	03677 / 62698
Jena	Wagnergasse 11	03641 / 24669	03641 / 24669
Kaiserslautern	Eisenbahnstraße 70	0631 / 69982	0631 / 93445
Karlsruhe I	Kaiserstraße 172	0721 / 25132	0721 / 25141
Karlsruhe II	Kaiserstraße 188	0721 / 29886	0721 / 22497
Kassel	Neue Fahrt 3	0561 / 107096	0561 / 107098
Kiel	Sophienblatt 9	0431 / 677094	0431 / 678062
Koblenz	Casinostraße 40 / 42	0261 / 36528	0261 / 38270
Köln	Steinweg 11 / Martinstr. 32	0221 / 2580756	0221 / 255744
Köln II NEU!	Hansaring 115	ab 13.05.93	
Krefeld	Ostwall 113	02151 / 66292	02151 / 631858
Lauchhammer	Max-Baer-Straße 19	03574 / 2307	03574 / 2307
Leipzig	Enderstraße 6	0341 / 476908	0341 / 476908
Lörrach/Stetten*	Hammerstraße 2/Ecke Basler Straße	07621 / 140451	07621 / 140454
Lübeck	Breite Straße 16	0451 / 71448	0451 / 71188
Ludwigshafen	Rathausplatz 10-12	0621 / 511017	0621 / 623579
Magdeburg	Bahnhofstraße 47	0391 / 343423	0391 / 343423
Mainz	Karmeliterplatz 4	06131 / 234223	06131 / 235978
Mannheim	T2.4 / Eingang im Hof	0621 / 152547	0621 / 152682
Marl NEU!	Marler Stern 9T		
Mittweida	Rochlitzerstraße 75	03727 / 91467	
Mönchengladbach	Berlinerplatz 5	02161 / 207052	02161 / 207053
München I	Arnulfstraße 87	089 / 1675465	089 / 1665688
München II	Schillerstraße 17	089 / 593926	089 / 553952
München III	Schwanthalerstr. 46	089 / 5439624	089 / 5439681
Münster	Bahnhofstraße 9	0251 / 46345	0251 / 46346
Nürnberg	Innere Laufer Gasse 29	0911 / 209717	0911 / 224125
Offenbach a. M.	Kaiserstr. 8	069 / 815338	069 / 818086
Oldenburg	Staulinie 12	0441 / 17400	0441 / 17409
Osnabrück	Johannisstraße 94	0541 / 201398	0541 / 201399
Oberhausen	Wörthstraße 5	0208 / 851520	0208 / 851572
Pforzheim	Zehnthofstraße 14	07231 / 359650	07231 / 359651
Potsdam	Friedrich-Ebert-Str. 119	0331 / 21335	0331 / 21335
Regensburg	Im Gewerbepark D 27	0941 / 42125	0941 / 42137
Reutlingen	Gartenstraße 10	07121 / 330195	07121 / 338947
Rostock	August-Bebel-Str. 13	0381 / 22657	0381 / 22657
Saarbrücken	Schillerplatz 14	0681 / 33964	0681 / 32547
Stralsund	Heilgeiststr. 38	03831 / 297491	
Stuttgart I	Tübinger Straße 18	0711 / 296905	0711 / 297857
St II / Bad Cannstatt	Seelbergstraße 4	0711 / 557186	0711 / 557210
Stuttgart III/Süd	Schelmenwasenstraße 37	0711 / 715060	0711 / 7150681
Trier	Paulinstr. 45	0651 / 25157	0651 / 25538
Ulm	Olgastraße 83-85	0731 / 6020549	0731 / 6020559
Villingen-Schwenningen	Villinger Str. 4	07720 / 36790	07720 / 38706
Wiesbaden	Rheinstraße 41	0611 / 307330	0611 / 372574
Worms	Diesterwegstr. 2	06241 / 594790	06241 / 595098
Wuppertal	Erholungsstraße 14	0202 / 452193	0202 / 452376
Würzburg	Gerberstraße 2	0931 / 13831	0931 / 13835
Zwickau	Außere Zwickauer Straße 66	0375 / 242621	0375 / 242621
Zwickau	Leipziger Str. 134 (Umzug)	ab 13.05.93	

* Lörrach: Mo. / Di. Fr. 10.00 - 14.00 Uhr, Mi. 10.00 - 18.30 Uhr, Do. 10.00 - 20.30 Uhr, Sa. 10.00 - 18.00 Uhr
 Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Do. 10.00 - 14.00 Uhr, Langer Samstag 9.00 - 16.00 Uhr.



PCdirekt



ESCOM-MAIL Tel.: 0 62 52 / 79 02-6

Die im ESCOM-EXTRA gezeigten Produkte können Sie schnell und problemlos über unseren Direktversand bestellen. Ein Anruf oder Telefax genügt. Bei Fragen rufen Sie uns einfach an. Wir beraten Sie gerne und nennen Ihnen die exakten Lieferbedingungen. Telefon-Nr. 0 62 52 / 79 02-6, Telefax-Nr. 0 62 52 / 79 02-22

ESCOM:Hardware-Versender des Jahres

Die Erfahrungen vieler Direktmarktkäufer haben entschieden, Namen und Fakten stehen fest. Die Leser von PC-Direkt - die führende PC-Zeitschrift im Direktmarkt - haben mit ESCOM die besten Erfahrungen gemacht und ESCOM zum Hardware-Versender des Jahres 1992 gewählt (Ausgabe 3/93). Der Dank geht an alle PC-Direkt-Leser. Ihre Entscheidung ist unser Auftrag für die Zukunft.

NETWARE FÜR GROßANWENDER

Sinnvoll für Profi-User, Groß- und Firmenkunden: Vernetzung von Computern! ESCOM wächst mit Ihren Ansprüchen: Unsere Spezialisten von CUBE sind von Kopf bis Fuß auf komplexe Netzwerke eingestellt. Für spezielle Lösungen, Beratung vor Ort und Installation vor Ort mit Inbetriebnahme und Schulung gibt es nur einen Namen: CUBE und nur eine Nummer: 0 62 51 / 709 626

DER ESCOM EINBAU-SERVICE

Die in ESCOM Extra genannten Preise für Videokarten, Soundkarten, CD-ROM Laufwerken und Streamer sind Mitnahmepreise. Gleiches gilt für andere Artikel, die zum Einbauen in einen Rechner vorgesehen sind. Als Kundenservice bieten wir Ihnen jedoch bei Rechnerkauf gerne an, den Einbau in der Filiale vorzunehmen. Hierfür berechnen wir 25,- pro Artikel. Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß der Einbau nicht immer sofort erfolgen kann. Der Einbau zusätzlichen Speichers (RAM) ist für Sie kostenlos.

ESCOM READY-TO-WORK SERVICE

Jetzt kommen wir zu Ihnen - nicht umgekehrt. Bestellen Sie über ESCOM Mail einen PC, unser Service kommt und baut den Rechner auf, installiert die mitgelieferte Software und konfiguriert das System. Wir übergeben den Rechner betriebsbereit und weisen Sie kurz in die Arbeit ein. Gleiches können wir Ihnen anbieten, wenn Sie den Rechner in der nächstgelegenen Filiale auswählen und kaufen. Unser Techniker kommt zu Ihnen und bringt den Rechner mit. Für diesen Service berechnen wir pauschal DM 330. Beratung in jedem Office oder über ESCOM Mail. Netzwerkintegration auf Anfrage. Termin nach Absprache.

FINANZKAUF Abwicklung: CITIBANK

ESCOM-Fans, aufgepaßt! Ab sofort kann sich jeder seinen Lieblings-PC von ESCOM leisten, auch wenn das Portemonnaie es gerade nicht zuläßt. Warum also irgendeinen PC kaufen, wenn es einer von ESCOM sein kann? Deshalb gibt es jetzt den FINANZKAUF! Und so gehts: Sie entscheiden, ob Sie Ratenkauf oder Zielkauf wünschen. Der effektive Jahreszins beträgt zur Zeit 14,9 %. Die Laufzeit beträgt 12 bis 72 Monate. Die Abwicklung (Auftragsbearbeitung, Schufa-Auskunft) erfolgt in jedem ESCOM-Office. Dort erhalten Sie auch die genauen Bedingungen zum ESCOM-Finanzkauf. Der Mindestauftragswert beträgt DM 500,- (Software, sofern nicht im Preis enthalten, ist nicht auf Raten- oder Zielkauf erhältlich). Noch ein Tip: Wenn Sie nicht gerade zu Stoßzeiten wie am langen Donnerstag oder am langen Samstag kommen, können wir Sie ausführlich beraten.

ESCOM VOR-ORT-SERVICE

ESCOM Premium Vor-Ort-Service

Sie setzen Ihren ESCOM-PC professionell ein? Sie verdienen mit Ihrem Computer Ihr Geld? Dann sollten Sie nicht zögern und einen Vor-Ort-Servicevertrag abschließen! Für einen Betrag von 350,- erhalten Sie Hilfe vor Ort bei Systemausfall (System = ein Standardrechner + ein 14" Monitor). Bei Kauf eines Hewlett Packard Druckers zum System beläuft sich der Betrag auf 500,-.

Serviceleistung: Arbeitszeit, Ersatzteile, Fahrtzeit zum Einsatzort und zurück, Reaktionszeit von 8 Arbeitsstunden, 12 Monate Laufzeit, Verlängerung bis zu 3 Jahre möglich. Service ist möglich für beliebige Kombinationen aus ESCOM Hardware und HP Druckern.

ESCOM Business Vor-Ort-Service

Für DM 230,- bietet der ESCOM Business Vor-Ort-Service die gleichen Dienstleistungen wie der Premium Vor-Ort-Service jedoch mit einer Reaktionszeit von max. Arbeitstagen. Verlängerung bis zu 3 Jahren möglich. Service ist möglich für beliebige Kombinationen aus ESCOM Hardware und HP Druckern.

ESCOM BRING-IN-SERVICE

Wenn Sie selbst mithelfen, können wir Ihnen professionellen Service noch billiger anbieten. Für nur DM 100,- pro Jahr, pro System (System = ein Standardrechner u. ein 14" Monitor) erhalten Sie den ESCOM Bring-In-Service. Dieser schließt wie der ESCOM Premium Vor-Ort-Service Arbeitszeit und Ersatzteile ein. Sie bringen jedoch defekte Geräte in eine beliebige ESCOM Filiale. Kann der Schaden nicht sofort behoben werden, wird das Gerät zur schnellstmöglichen Reparatur in unsere Zentrale eingeschickt. Zusätzlich bieten wir an, Ihren Rechner 2x im Jahr zum gründlichen "Durchchecken" bei uns abzugeben. Verlängerung bis zu 3 Jahren möglich. Diesen Service bieten wir für beliebige Kombinationen aus ESCOM Hardware.

Herstellerbedingte Lieferzeiten. Auf Grund erhöhter Nachfrage sind nicht immer alle Artikel sofort lieferbar. Aus Platzgründen sind nicht alle Artikel in allen Filialen verfügbar. Angebot, solange Vorrat reicht. Irrtum, Preis- und technische Änderungen sowie Modelländerungen vorbehalten. Bei vorinstallierter Software kann eine Diskettenversion gegen Aufpreis bezogen werden.

PROTOSTAR

Wir befinden uns wieder einmal in ferner, ferner Zukunft. Das friedliche menschliche Imperium wird von bösen Außerirdischen bedrängt. Nur durch Zusammenarbeit mit nichtmenschlichen Intelligenzen kann die Invasion abgewendet werden.

Die Story ist wahrscheinlich schon so alt, wie es Computerspiele gibt, doch ist sich



anscheinend niemand zu schade, die ollen Kamellen noch einmal aufzuwärmen. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Agenten, dessen Aufgabe die Kommunikation mit nichtmenschlichen Intelligenzen ist. Durch diese Kommunikation soll eine Allianz gegen die Skeetch, eine aggressive Rasse nichtmenschlicher Bösewichte,

geschaffen werden. Außerdem ist es notwendig die Nachschublinien des Gegners zu unterbrechen und den eigenen Nachschub zu sichern.

Mit seinem Raumschiff besucht er verschiedene Außenposten des menschlichen Imperiums. Durch Benutzung der Datenbanken dieser Stationen ist es möglich sich über die anderen Rassen und deren Eigenheiten zu informieren. Mit diesem Wissen bewegt sich der Spieler dann durch die Raumsektoren, spricht mit den Raumschiffen die ihm begegnen und versucht Kontakte zu knüpfen. Auf verschiedenen Planeten besteht die Möglichkeit Rohstoffe zu fördern oder sich in den Tavernen Informationen zu besorgen. Natürlich muß man als fleißiger Agent



Es sieht wirklich besser aus, als es ist.

auch mit den zwielichtigen Händlern, die einem über den Weg laufen, schachern und darauf achten, so wenig wie möglich übers Ohr gehauen zu werden. Alle Aktionen werden mit der Maus gesteuert. Die Grafik besteht zum Teil aus tollen Bildern in 256 Farben Auflösung, die Innenansicht der Raumschiffe ist etwas spärlich. Der Sound beschränkt sich auf eine magere Hintergrundmusik mit

gelegentlichen Soundeffekten. Die Umsetzung der Hintergrundstory ist ganz gut gelungen, die Steuerung mit der Maus problemlos und die Motivation durch die vielfältigen Möglichkeiten der Spielführung gegeben. Das Spiel folgt keiner festen Linie, so daß man auch nicht unter Erfolgszwang steht und nach einer Niederlage entnervt aufgeben muß.

(mg)

PC unterstützt Joystick <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Roland <input checked="" type="checkbox"/> VGA <input type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/>		ARCADE-ADVENTURE Hersteller Tsunami Preis ca. DM 120,- Muster von Hersteller		Besonderheiten - Adventure mit Flugsimulationseinlagen
46%		59%		51% → 52%

Inserentenverzeichnis

Acclaim125	Raguzi107
Bomico21	Rushware9,11,15
Business	SEGA7,13
to Business17	Softdreams45
Codemasters147	Softgold9,11,15
Computersoftware	Soft-Point17
Schneider85	Softsale115
CWM105	Soft & Sound61
ESCOM ...34,35,36,37	Software-
Funny-Software47	Discount Mann63
Groß Electronic17	Spieltraum145
Intersoft49	SSI15
Joysoft53	Storbeck109
KM Computer56	Thalion23
Konami148	Top 4127
Microprose57	T.S. Datensysteme .17
Mirox27	Verkosoft64
Multimedia Soft55	Video Game Center 83
Okay Soft51	Virgin9
Pfister-	Wial Versand30,31
Spieleversand89	Zapp-Games111
Quicksoft29	

Impressum Play Time

Verlag:
 Computec Verlag GmbH & Co. KG
 Innere Cramer-Klett-Straße 6
 8500 Nürnberg 1
 Telefon 0911/5325-0

Anschrift der Redaktion:
 CT Verlag GmbH & Co. KG
 Redaktion "Play Time"
 Isarstraße 32
 8500 Nürnberg 60

Geschäftsführer:
 Adolf Silbermann

Chefredakteur:
 Christian Geltenpoth (cg)

Leitender Redakteur:
 Arthur Kreklau (ak)

Public Relations:
 Thorsten Szameitat (ts)

Redaktionsberatung:
 Christian Müller (cm)

Text- und Bildreaktion:
 Michael Erlwein (me)

Redaktion Deutschland:
 Alexander Geltenpoth (ag),
 Oliver Menne (om), Hans Ippisch (hi),
 Rainer Rosshirt (rr),
 Robert Reischmann (re)

Freie Mitarbeiter:
 Markus Gurnig (mg), Thomas Borovskis (tb), Mathias Ritz (mr),
 Martin Müller (mm), Thomas Brenner (br), Rainer Wekwerth (ray),
 Harald Wagner (hw), Tony Jones (tj),
 Dietmar Langner (dl), Mathias Kolb (mat), Peter Wölflik (wl),
 Klaus Martin (km), Armin Thielen (art)

Redaktion U.K.:
 Timothy Wilkens (tw),
 Paul Rigby (pr)

Layout:
 Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
 Michael Schraut, Dieter Steinhauer

Vertrieb:
 Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
 Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
 VECTOR Medienmarketing GmbH
 Falkstraße 45-47
 4100 Duisburg
 Telefon 0203/3051111
 Telefax 0203/3051134

Werbung:
 Stefanie Geltenpoth

Druck:
 Cooper Clegg Ltd.
 Tewkesbury, U.K.

Logo-Entwicklung & Namensfindung:
 Profund Werbung GmbH,
 Fürth-Stadeln

Poster:
 Wir danken Konami

Abonnement:
 Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben) DM 52.-
 Ein Abonnement gilt für mindestens ein Jahr.

Manuskripte und Einsendungen:
 Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
 Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken der Zeitschrift CTW für die freundliche Unterstützung.



SPACE HULK

Nun ist es endlich soweit. Nach fünf Jahren harter Arbeit kommt nun das bislang größte Opus von Electronic Arts Programmierer Nick Wilson auf den Markt. Geschickt verbindet



Wilson die Reize eines Science Fiction-Abenteuers mit ausgeklügelten, strategischen Missionen, die verhindern, daß das Spiel als stupides Ballerspiel abgetan wird.

Die Space Marines sind die selbsternannten Wächter des Universums. Sie verbreiten Frieden und Gerechtigkeit. Doch eines Tages kommen die Genestealers in ihren Schiffswracks - Überbleibsel einst stolzer Schiffe - aus den Tiefen des Weltalls und beginnen die menschliche Rasse auszurotten. Genestealer warten, bis ihre Schiffsklumpen von der Gravitation eines Planeten angezogen werden und beginnen dann dort ihr zerstörerisches Werk. Die Klauen der Genestealers können Stahl mit Leichtigkeit durchbrechen und ihre Panzer halten auch den stärksten Projektilen stand.

Bis jetzt waren sie unschlagbar und viele Space Marines fielen den Genestealers in den tiefen Gängen ihrer Wracks zum Opfer. Man benötigte etwas, das den Genestealers standhielt: So entstanden die Terminatoren. Ihre enorm dicke Panzerung kann den Ansturm dieser Bestien wenigstens bis zu einem gewissen Maß abwehren. Die Aufgabe des Spielers ist es nun als Captain der Space Marines die Terminatoren durch die Labyrinth der Space Hulks zu steuern.

Die Terminatoren brechen alleine oder in Gruppen bis zu zehn Kämpfern auf und müssen sich bis zu einem vereinbarten Punkt durchschlagen und dabei noch bestimmte Missionen erfüllen. Dabei kommt es natürlich sehr häufig zu Gefechten zwischen Genestealern und Terminatoren. Der erste Eindruck vom Szenario läßt schnell Gedanken an Aliens aufkommen. Die Genestealers sind diesen fremden Wesen nicht unähnlich und ein Gang durch die Kammern des Space Hulks verstärkt diesen Eindruck. Die Terminatoren sind vielleicht etwas zu klobig geraten, zwar benötigen sie eine extrem dicke Panzerung, aber

so wirken sie doch mehr wie ein Abbild des Glöckners von Notre Dame. Auch sonst gibt es an der Szenerie überhaupt nichts zu meckern. Das Laufen durch die Gänge wird nie eintönig und Genestealers und Terminatoren bleiben auch in animierten Szenen sehr detailliert. Daß es sich nicht nur um ein einfaches Ballerspiel handelt, wird klar, wenn man einen Blick auf die Anleitung wirft. Um ein guter Stratege zu werden und alle Möglichkeiten - und das sind wirklich viele - zu beherrschen, muß man sich wohl oder übel durch das Handbuch arbeiten.



Aber es gibt auch Lichtblicke. Das Programm beinhaltet Trainingsmissionen, die den Einstieg erleichtern. Ihr Schwierigkeitsgrad wird kontinuierlich gesteigert, so daß man von Mal zu Mal dazu lernt und besser wird.

Nachdem man nun eine Mission gewählt hat, beginnt der Auftrag mit einer Sitzung, in der man über etwaige Gefahren und die Ziele der Mission unterrichtet wird. Danach kann man seine Terminatoren mit Waffen ausrüsten. Hierbei sollte man Waffen nehmen, die auf den Missionstyp abgestimmt sind. Man kann zwischen drei Fernwaffen und fünf Nahkampf-Waffen wählen. So wird man z. B. in einem Hulk mit weiten, langen Gängen Fernwaffen wählen, bei engen, verschachtelten Gängen besser zu Nahkampf-Waffen greifen. Jeder Waffentyp hat zudem noch ganz spezifische Vor- und Nachteile. Die Mission startet mit dem Betrachter-Fenster. In einem großen Fenster in der Mitte sieht man die Korridore aus den Augen des ersten Terminators. Vier weitere sind in kleineren Fenstern dar-



Ein Terminator stößt auf eine Horde Genestealers - eröffnet das Feuer, was ihm jedoch bei der Übermacht nichts hilft - Pech!

SPACE HULK SURVIVAL- AUSRÜSTUNG

ASSAULT CANNON

Gute
Streufeuerwaffe

CHAIN FIST

Bohrt sich
durch Metall

HEAVY FLAMER

Effektiver
Flammenwerfer

LIGHTNING CLAWS

Handschuh der mit
Rasierklingen bestückt ist

POWER GLOVE

Der Powerglove
durchbricht Panzertüren
oder Genestealers

POWER SWORD

Effektive
Nahkampfwaffe

THUNDER HAMMER

Läßt sogar schwere
Gegenstände explodieren

STORM BOLTER

Granaten, die nach dem
Auftreffen explodieren



ist dies das wichtigste Kontrollfeld, denn hier werden die Befehle für die Terminatoren zusammengestellt.

Hier kann man dem Terminator wichtige Schritte einprogrammieren, die zusammen mit den Aktionen der anderen Terminatoren einen gesicherten Ablauf der Mission gewährleisten. So können der zu gehende Weg genau definiert werden, die Waffen, die der Terminator für Hindernisse oder Kämpfe benutzen soll, auch kann er programmiert werden Türen zu schließen oder zu öffnen, sogar die Anzahl der Schüsse kann angegeben werden. Durch diese sehr komplexe Programmierung kann man auch seine wildesten Strategien verwirklichen und so ans Ziel gelangen. Denn es ist unmöglich über die Betrachter-Fenster alle Terminatoren einzeln zu steuern. Ein bißchen Köpfchen und Planung gehören eben auch dazu, sonst wird man wohl keine der Missionen bestehen.

Zum Glück gibt es keine Hintergrundmusik, die man sowieso nach dem dritten Mal abschaltet. Vielmehr wurde sehr viel Wert auf die umfangreichen Soundeffekte gelegt. Das Mission-Briefing ist z. B. voll digitalisiert und während der Kämpfe hört man, wie sich die Terminatoren ihre Informationen zurfen.

Alles in allem läßt einen das Spiel wohl nicht mehr los, bis man nicht auch den letzten Genestealer vernichtet hat. Doch selbst dann hört man noch, wie sie sich ächzend durch die Gänge bohren, um kurz hinter einem Terminator aufzutau- chen. (ar)

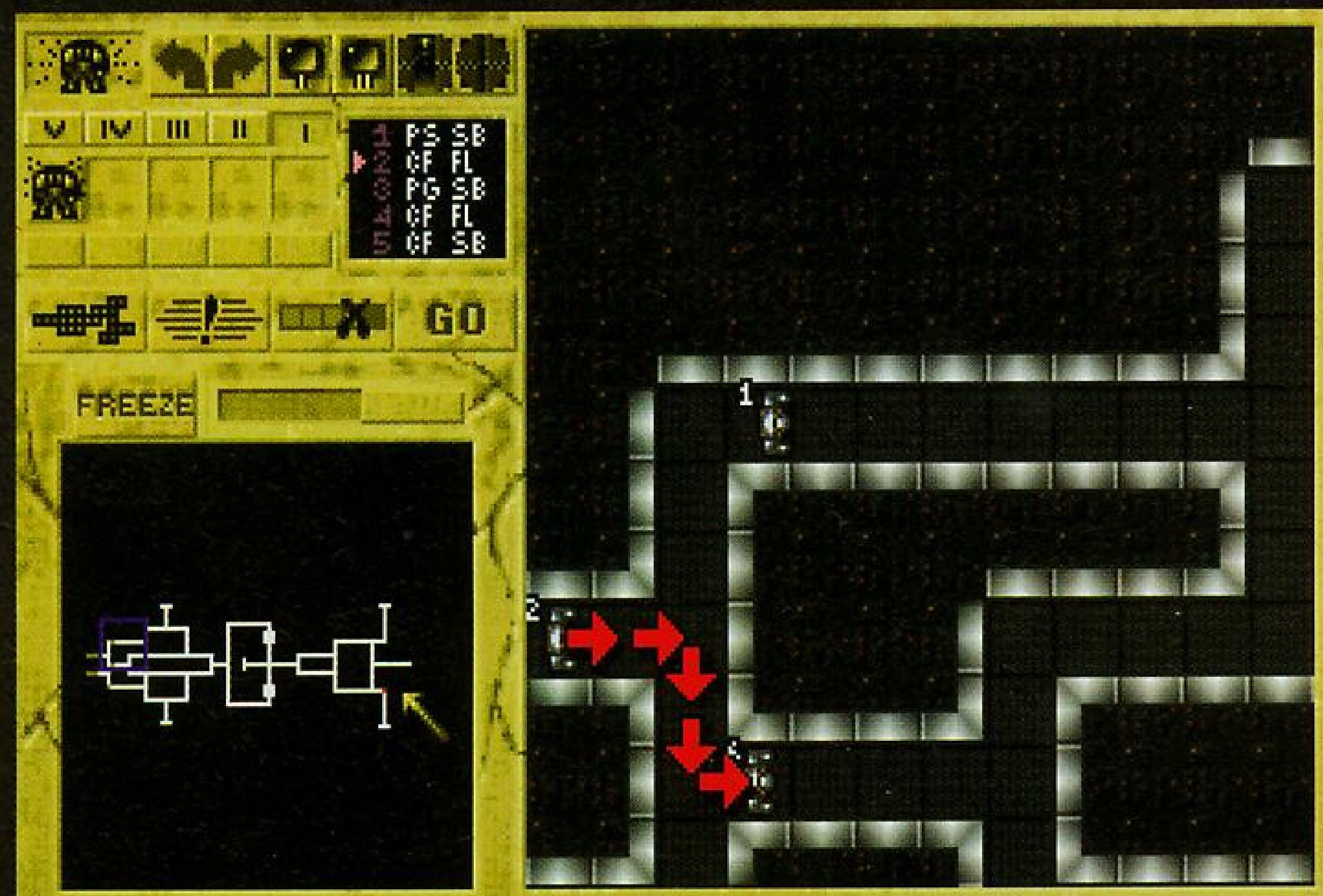
über angeordnet. Auch hier sieht man jeweils aus den Augen des Terminators auf die Gänge. Durch geschicktes Aufstellen kann man also wie mit Kameras ein weites Areal überblicken.

Sehr schön ist, daß alle Aktionen mit der Maus gesteuert werden können, so daß ein zusätzliches Hantieren mit der Tastatur wegfällt, obwohl manche Befehle per Tastendruck schneller auszuführen sind. Links unten befindet sich noch ein Scan-Fenster, in

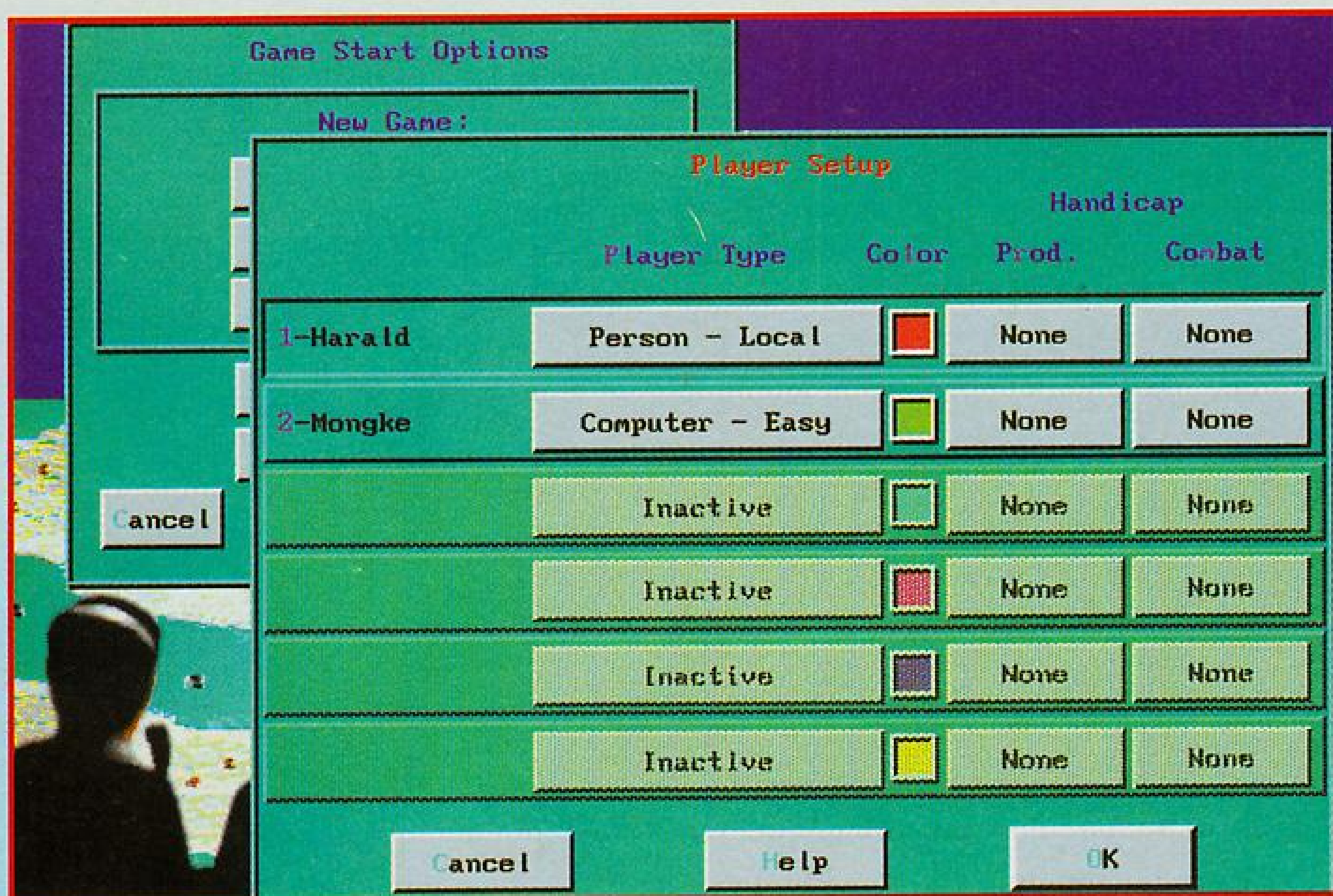


dem der Teil des Labyrinths, in dem man sich befindet, angezeigt wird. Es ist von großem Vorteil, da es auch vor Genestealern warnt. Per Mausdruck kann man zwischen den durchnummerierten Terminatoren hin- und herschalten, denn das genaue Abfeuern einer Waf-

fe ist nur aus dem großen Fenster möglich. Der Mauszeiger bildet hier ein Fadenkreuz, daß zum Anvisieren des Genestealers dient. Der zweite Bildschirm ist das Planungsfenster. Für den Strategen



PC unterstützt		STRATEGIE	
Joystick	<input type="checkbox"/> AdLib	<input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Electronic Arts
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/>	Preis ca. DM 110,-
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	<input type="checkbox"/>	Besonderheiten
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere	<input type="checkbox"/>	- Digitalisierte Sprache
		<input type="checkbox"/>	Muster von
			Selling Points/Alliance



Bei der Spielerauswahl lassen sich verschiedene Optionen kombinieren.

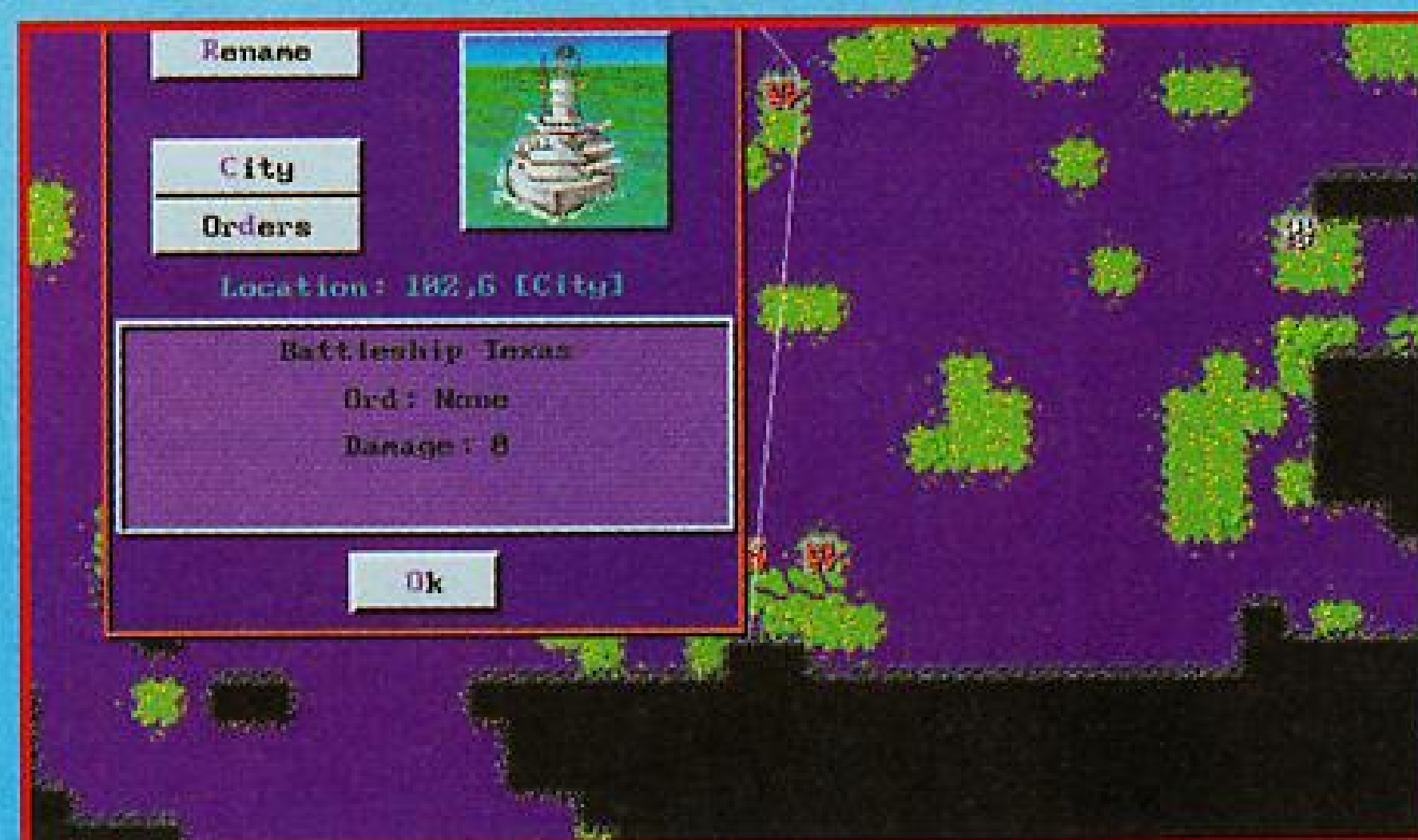


Jede Einheit läßt sich über Menüs befehligen.

EMPIRE *Deluxe*

Auf anderen Spieleplattformen ist Empire schon längst ein Begriff und war schon in frühen Zeiten ein Renner unter den Strategiespielen. Auf dem PC wird sich dieses Spiel zwischen all den anderen Strategiespielen etwas schwertun.

Völlig zu Unrecht, denn New World Computing erhebt nicht den Anspruch, ein neues Schach erfunden zu haben, auch soll Empire Deluxe kein realitätsnahes Abbild der Wirklichkeit darstellen, in dem der Spieler sich mit allen Ebenen einer Militärhierarchie auseinandersetzen soll. Vielmehr ist der Grundgedanke, der



sich durch Spiel und Handbuch zieht, einfach "Spaß zu haben". So erinnert Empire dann auch in vielerlei Hinsicht an Brettspiele wie z. B. Risiko, bei denen der Spaß vor allem in einfachen Regeln und überschaubaren Details begründet liegt.

Das Ziel des Spieles ist ganz einfach: Alle auf einer Landkarte vorhandenen Städte müssen erobert und die Feinde vertrieben werden. Dem Spieler stehen dazu einige Armeetypen zur Verfügung, die er nach Belieben auf der Landkarte auf und ab laufen lassen

DIE ERSTEN SCHRITTE:

Selbstverständlich geht Probieren über Studieren, das Spielen und Üben kann einem schließlich keiner abnehmen. Wer also das erste frustrierende Fiasko selbst erleben möchte, sollte jetzt nicht weiterlesen. Das Wichtigste ist es natürlich seine Umgebung kennenzulernen. Zu diesem Zweck erschafft man sich als erstes ein Schiff, sinnvollerweise einen Transporter, da man diesen sowieso bald dringend benötigen wird und schickt ihn auf Erkundung. Sollte man keine Hafenstadt besitzen, muß halt ein beliebiges Flugzeug angeschafft werden. Danach besorgt man sich eine Handvoll Infanterietrupps, die man zu den neutralen Städten in der Nachbarschaft schickt, um diese zu besetzen. Zwei bis drei Trupps pro Stadt sollte man vorsichtshalber einkalkulieren. Nun läßt man ständig Bodentruppen produzieren (eventuell auch die entsprechende Anzahl Transporter), bis eine vernünftig große Fläche erkundet ist. Erst wenn man mindestens zwanzig Bodentruppen und circa zehn ehemals neutrale Städte hat, sollte man sich an den Feind heranwagen. Man stellt seinen Transportern einige Geleitschiffe oder Bomber zur Seite und besetzt einige feindliche Städte. Im ersten Siegesrausch sollte man aber nicht auf die Idee kommen, sich eine Blöße zu geben, denn der Feind nimmt auch lange Wege in Kauf, um dem Spieler in den Rücken zu fallen. Die einzige Absicherung wäre ein breiter Sicherheitsgürtel um das gesamte eigene Gebiet, die notwendigen Flugzeuge sind aber anfangs unmöglich zu beschaffen. Geht man die Sache wie beschrieben langsam und vorsichtig an, besteht zwar eine reelle Chance auf einen Sieg, eine Menge Spielspaß und Spontantät geht aber verloren - Strategie at its best.



Der "Fog of War" vernebelt den Blick auf unerforschtes Gebiet.

kann. Doch um diese Ausrüstung herzustellen, werden eben diese Städte benötigt, je mehr, desto besser. Die ersten Überfälle können noch schnell und unüberlegt stattfinden, mit fortschreitendem Spiel ist die Frage nach der richtigen Waffe, dem richtigen Zeitpunkt und dem richtigen Ort ein großes Problem, da man dem Gegner nicht in die Arme rennen will, man andererseits aber seine Flanken nicht allzu offen liegenlassen darf. Die Steuerung ist einfach, unrealistisch, aber gerecht: Spieler 1 zieht seine Truppe 1, Spieler 2 zieht seine Truppe 1, dann kommt jeweils Truppe 2 usw. Damit das Spiel so richtig gemein ist, sieht man die Truppen des Gegners nicht, ist man ihm also zu nahe gekommen, kann man erst in der nächsten Runde reagieren, in der es meist schon zu spät ist. Die wenigen Befehle an die Städte und Truppen werden aus Pop Up-Menüs ausgewählt, die erfreulich logisch und kurz geraten sind. Die technische Umsetzung rechtfertigt den Namenszusatz Deluxe: Eine Unzahl von SVGA- und Soundkarten werden von dem Spiel unterstützt, per Tastatur, Modem und

DIE WAFFENSYSTEME IN EMPIRE:

Bodenstreitkräfte: Nur die Bodenstreitkräfte können Städte erobern. Sie sind vergleichsweise schwach und enorm langsam, dafür können Verluste recht schnell wieder ersetzt werden, außerdem können sie überall Flughäfen bauen.

Die Infanterie: Sie ist die schwächste überhaupt vorhandene Einheit. Da sie aber schnell wieder "nachwächst" (Zeit ist Geld), ist sie eines der wichtigsten Spielelemente. Man kann sie über jedes Land schicken, Reichweitenprobleme gibt es nicht.



Die Panzertruppe: Die Panzer-einheiten entsprechen in etwa der Infanterie. Sie sind zwar doppelt so schnell und halten größere Schäden aus, dafür können sie weder Gewässer noch Gebirge über- bzw. durchqueren. Gegen Bomben und Geschütze sind sie ebenso ungeschützt wie die Fußgänger.



Die Flughäfen: Um den Flugzeugen mit kurzer Reichweite Kampfeinsätze über fremdem Gebiet zu ermöglichen, wird eine Infanterie- oder Panzertrup-



pe einfach in einen Flughafen umgewandelt. Bis zu acht Fluggeschwader können auf dem Rollfeld stehen, wegen dem Risiko eines feindlichen Überfalls sollte dies aber die Ausnahme sein.

Die Städte: Die Kampfstärke einer Stadt hängt von der Anzahl der in ihr stationierten Truppen ab. Da deren Anzahl nicht begrenzt ist, kann man sich mit einer ganzen Armee an einer Stadt die Zähne ausbeißen. Gleichzeitig dienen sie als Häfen und Flughäfen.



Die Luftwaffe: Die hohe Geschwindigkeit macht die Flugzeuge zu guten Erkundern. Zwar könnte man sie auch gegen Schiffe und Bodentruppen einsetzen, ein einziger Gegentreffer holt sie aber meist schon vom Himmel. Die begrenzte Reichweite setzt aber meist voraus, daß bereits eigene Soldaten in der Gegend einen Flughafen errichtet haben.



Die Jagdflugzeuge: Die schnellsten aller Einheiten in Empire. Trotzdem sind sie nur zum Erkunden zu gebrauchen, da der Produktionsaufwand beträchtlich ist und die Leistung gerade an die der Infanterie heranreicht. Die Jagdflugzeuge können auf den Flugzeugträgern befördert werden.

Die Bomber: Panzer mit Flügeln - bei gleicher Produktionszeit wie die Jäger sind die Bomber zu weit mehr zu gebrauchen. Im



Kampf gegen Panzer und Schiffe haben sie gute Chancen. Auf Flugzeugträgern können sie nicht landen, dafür ist die Reichweite aber wesentlich höher.

Die Marine: Die Marine nimmt einen wichtigen Platz im Spiel ein. Als Transporter, Erkunder und sogar als Waffe gegen Bodentruppen kann sie eingesetzt werden. Sie stellt daher auch die größte Gruppe.



Die Transporter: Bis zu sechs Infanterie- oder drei Panzertruppen können mit den Transportschiffen auf Inseln oder Kontinente verschifft werden. Da sie ein lohnendes Angriffsziel darstellen und schlecht bewaffnet sind, sollte stets eine Eskorte das Wohlbefinden des Transports im Auge behalten.



Die Zerstörer: Sie sind die schnellsten und "billigsten" Schiffe. Das macht sie zu guten Erkundern oder Jägern, U-Boote und Transporter sind niemals davor sicher. Das einzige Manko: Die Küste kann von einem Zerstörer aus nicht beschossen werden.

Die U-Boote: Langsam und zerbrechlich - aber für die meisten Gegner unsichtbar. Da sie sich sogar durch gut bewachte Meerengen schmuggeln können, sind sogar die Zerstörer vergleichsweise harmlos. Ist ein U-Boot aber entdeckt worden, so kann man es kaum noch retten.



Die Kreuzer: Sie sind die natürlichen Feinde der U-Boote. Neben der U-Boot-Jagd eignen sie sich auch, um am Ufer stationierte Bodentruppen zu bekämpfen. Da die Kreuzer recht stabil gebaut sind, fallen einige Gegentreffer kaum ins Gewicht.



Die Schlachtschiffe: Die Schlachtschiffe sind noch etwas stabiler und gefährlicher als die Kreuzer - quasi die großen Brüder.



Da deren Produktion aber unglaublich langwierig ist, sollte man erst an eine Schlachtschifflotte denken, wenn die Welt-herrschaft schon sicher ist.

Die Flugzeugträger: Bis zu acht Flugzeuge können auf einem Flugzeugträger stationiert sein. Wer die Zeit hat, kann sich so einen perfekten Erkunder zusammenbauen, aber auch als schnelle Eingreiftruppe ist ein solches Gespann geeignet.



Nullmodem können bis zu sechs Spieler um die Weltherrschaft kämpfen, wer keine Freunde hat, kann auch gegen bis zu fünf Computergegner spielen. Allerdings ist die Grafik trotz 256 Farben und



Ab 30 Einheiten wird's unübersichtlich.

STATUS REPORT		Captured		Known		EFF.		World Explored	
Exit		1	1	100%				0%	
Combat Eff.	100%	Under	Soonest	Fire in	He've	He've			
		Constr.	Complete	Combat	Killed	Lost			
Infantry	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Armor	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Fighter	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Bomber	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Transport	0	0	20	0	0	0	0	0	0
Destroyer	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Submarine	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Cruiser	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Battleship	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Carrier	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AirBase	0	0	0	0	0	0	0	0	0

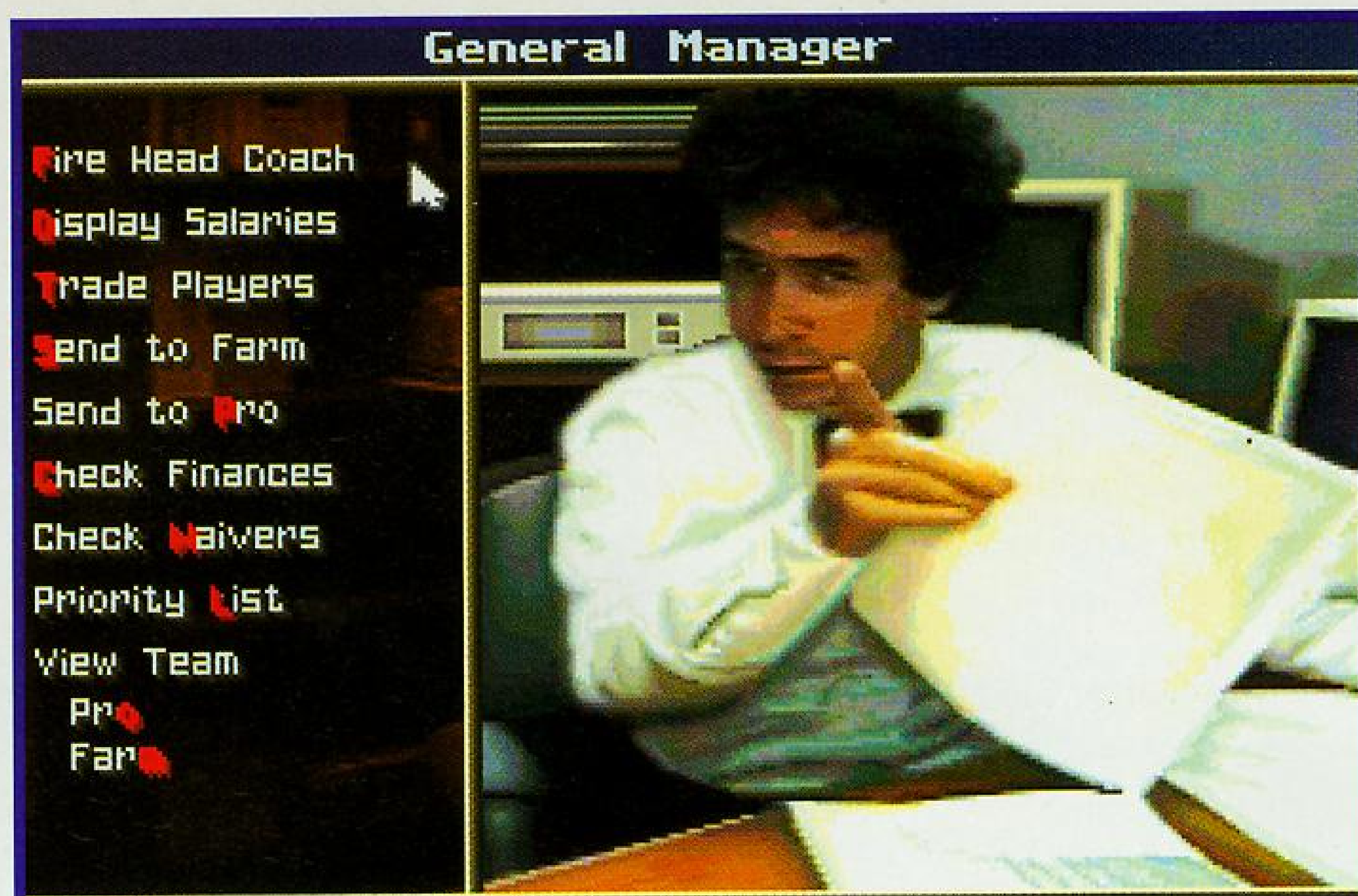
dies kein großer Nachteil. Die Hilfefunktion ist für ein Spiel dieser Art vorbildlich - zu jeder Nachricht, Übersicht und zu jedem Menü

hoher Auflösung sehr schlicht und wirkt wie bei SimLife abgeschaut. Auch die Musik hätte mehr Liebe zum Detail vertragen: Den einzelnen Waffensystemen wurden kurze Erkennungsmelodien verpaßt, schon ab zehn Einheiten wird ein nervendes Gemisch daraus. Das Handling ist hingegen hervorragend gelungen. Man spielt nur mit Maus und Leertaste, was die Bedienung sehr schnell und produktiv macht. Das Handbuch ist leider auf Englisch, da sich das Spiel aber quasi selber erklärt, ist

gibt es einen ausführlichen und verständlichen Hilfstext (natürlich auch in Englisch). Empire Deluxe präsentiert sich als ein zumindest optisch veraltetes Spiel, das Fans von Hardcore-Strategiespielen vermutlich Schauer über den Rücken laufen läßt. Durch die einfache Spielidee und das hervorragende Handling ist Empire aber ein guter Gesellschaftsbrettspielersatz, der vor allem dann Spaß macht, wenn sich mehrere Spieler zusammensetzen.

(hw)

PC unterstützt		STRATEGIE	
Joystick	<input type="checkbox"/> AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller New World Computing	Besonderheiten
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 110,-	- Szenario Editor
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	<input checked="" type="checkbox"/> Muster von Kingsoft	- bis zu sechs Spieler
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere		



HOCKEY LEAGUE SIMULATOR II

Nun ist sie also vorbei, die Eishockey-Weltmeisterschaft. Und auch wenn man mit dem Auftreten der deutschen Nationalmannschaft durchaus zufrieden sein konnte, lehrten uns Mannschaften wie Schweden, Rußland, Kanada und USA, daß sie eben doch noch eine eigene Klasse darstellen. Kein Wunder, stellen diese Mannschaften doch auch Spieler, die sich in der härtesten Eishockeyliga der Welt, der National Hockey League (NHL), etabliert haben.

In genau diese Liga führt Euch HLSb 2 ein. HLS 2 ist eine akribisch ausgearbeitete Eishockeysimulation, die die Herzen aller NHL-Statistiker höher schlagen läßt. Dies wird sofort offensichtlich, wenn man sich nach der hübsch animierten Anfangssequenz im Hauptoptionen-Bildschirm wiederfindet. Nicht weniger als zwölf Menüpunkte lachen einem da entgegen. Jeder dieser Menüpunkte enthält dann größtenteils noch weitere Unterpunkte, die in sich auch noch aufgliedern können. Zuerst solltet Ihr Euch im Klaren darüber sein, wie Ihr spielen wollt. Ihr könnt z. B. historische Spiele vom Computer nachspielen lassen oder Euch eine (oder mehrere) Mannschaften heraussuchen, die Ihr betreuen wollt. Dann könnt Ihr entscheiden, welche Faktoren Ein-

Mit Ausnahme der Eiskristalle läßt sich fast alles einstellen.



Player's Salaries	
Player's Name	Yearly Salary
Patrick Roy	\$ 832,000.00
Guy Carbonneau	\$ 354,000.00
Kirk Muller	\$ 325,000.00
Stephan Lebeau	\$ 324,000.00
Brent Gilchrist	\$ 321,000.00
Denis Savard	\$ 321,000.00
Brian Skrudland	\$ 321,000.00
Russ Courtnall	\$ 320,000.00
Eric Desjardins	\$ 314,000.00
Mike Keane	\$ 305,000.00
Mathieu Schneider	\$ 305,000.00
Shayne Corson	\$ 295,000.00
Sylvain Lefebvre	\$ 295,000.00
Patrice Brisebois	\$ 287,000.00
J.J. Daigneault	\$ 287,000.00
Mike McPhee	\$ 285,000.00
Roland Melanson	\$ 275,000.00
John LeClair	\$ 275,000.00
Kevin Haller	\$ 275,000.00
Lyle Odelein	\$ 275,000.00

fluß auf das Spielgeschehen nehmen sollen (z. B. Geld, Trainer, Verletzungen). Hier alle Faktoren aufzuzählen würde sicherlich den Rahmen sprengen. Wenn Ihr z. B. Lust dazu habt, könnt Ihr nach ein paar schlechten Spielen ohne weiteres Eueren Trainer feuern - aber wehe Ihr treibt keinen neuen auf, dann geht es mit der Mannschaft erst recht bergab. Dies passiert übrigens auch, wenn Ihr unter der Saison Pleite geht und die Spielergehälter nicht mehr auszahlen könnt - (verständliche) Leistungsverweigerung ist die Folge! Spieler, die keine Leistung bringen, könnt Ihr ins Amateurteam abschieben oder auf die Transferliste setzen

lassen. Andererseits könnt Ihr durch geschicktes Verhandeln natürlich auch hoffnungsvolle Talente von anderen Teams abwerben. Dies erfordert jedoch einiges Fingerspitzengefühl. Langwierig kann es auch sein, die optimale Mannschaftsaufstellung herauszufinden. Aus einer Unmenge von Statistiken über die Schwächen und Stärken der einzelnen Spieler heißt es nun, das beste Team auf den Platz zu schicken und die effektivsten Angriffs- und Verteidigungsblöcke zu finden. Hilfreich kann einem dabei die Druckoption sein, die einem das Datenmaterial schriftlich zur Verfügung stellt.

Wenn Ihr glaubt, Euere richtige Formation gefunden zu haben, könnt Ihr die Saison beginnen lassen. Die Ergebnisse und die Torschützen werden auf dem Bildschirm ausgegeben und alle notwendigen Statistiken werden, wie sollte man es anders erwarten, aktualisiert. Schon nach ein paar Spielen kannst Du dann sehen inwieweit Dein Geschick ausreicht, in der NHL zu bestehen.

Durch die ungeheure Datenmenge und die Möglichkeit, diesen Datenbestand nach allen nur erdenklichen Kriterien abzurufen und sogar über den Drucker ausgeben lassen zu können, sind der eigenen Motivation keinerlei Grenzen gesetzt. Eine Bedingung muß aber erfüllt sein: Man darf kein allzu großer Freund von actionreichen Spielsequenzen sein, denn die fehlen bei HLS 2 gänzlich. Wer jedoch Wayne Gretzky Hockey zu Hause stehen hat, der kann mehr oder weniger beruhigt zugreifen - alle Daten von HLS 2 können in Wayne Gretzky Hockey verwendet werden. (dl)



PC unterstützt	SIMULATION
Joystick <input checked="" type="checkbox"/> AdLib <input type="checkbox"/>	Hersteller Bethesda Softworks
Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input type="checkbox"/>	Besonderheiten - engl. Handbuch
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Roland <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 110,- - Kopierschutz
VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller

0% → 60% → 62% → **61%**

Tel.: 05 61/28 54 61

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #
Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 3500 Kassel



IBM

- 1869 79,- DV
- 4D Sports Boxing 41,- DH
- 4D Sports Driving 41,- DH
- 7th Guest (CD-ROM) 116,- DH
- A-Train 91,- DV
- Consturction Set 42,- DV
- AA - War i.t.skies 87,- DH
- Abandoned Places 2 *80,- DV
- Aces of T. Pacific 66,- DH
- Mission Disk 1 47,- EV
- Air Warrior 85,- DH
- Airbus A 320 67,- DV
- Airbus A 320 Amer. *85,- DH
- Amberstar 78,- DH
- A.McLeans Pool Bi *63,- DH
- B.A.T. 2 81,- DV
- Bards Tale 3 23,- DH
- Trilogy (BT 1-3) 71,- DH
- Battle Chess 23,- DH
- Battle Chess 2 59,- DH
- Battle Chess 4000 65,- DH
- Battle Team 73,- DH
- Battleisle Data 2 41,- DH
- Battletoads *51,- DH
- Betrayal at Kondor *72,- DV
- Bitmap Brothers 53,- DH
- Blues Brothers 27,- DH
- Bund.Man.Prof 2.0 69,- DV
- Burning Steel 79,- DV
- Data 1 oder 2 39,- DV
- Buzz Aldrin 87,- DH
- Campaign 77,- DV
- Captive 2 Liberat. *61,- DH
- Car and Driver 75,- DH
- Castles 2 66,- DH
- Castles o.Dr.Brain 35,- DV
- Centurion Def.Rome 23,- DH
- Chessma.Pro CD ROM *97,- DH
- Chuck Y.Aft.2.0 23,- DH
- Civilization 92,- DV
- Comanche 85,- DV
- Mission Disk 1 49,- DV
- Command HQ 49,- EV
- Compl.Chess System 77,- DV
- Crazy Cars 2 15,- DH
- Creatures 49,- DH
- Crisis in Kremlin 83,- EV
- Crusaders of Dark 83,- DV

- Cyber Race *80,- DV
- Dark Queen o. Kryn 80,- DV
- Darkseed 1.5 73,- DV
- DSA 80,- DV
- Daughters of Serpe 74,- DV
- CD ROM *74,- DV
- Der Patrizier 79,- DV
- CD ROM 85,- DV
- Discovery 19,- DV
- Dogfight 90,- DH
- Dream Team Com. 66,- DH
- Dune 48,- DV
- Dune 2 61,- DV
- Dyna Blaster 69,- DH
- Dynatech 63,- DV
- Eco Quest 48,- DH
- ECO Quest CD ROM *77,- EV
- Eishockey Manager 80,- DV
- Elite Plus 80,- EV
- Elvira 1 42,- DV
- Elvira 2 Jaws of C 51,- DV
- Elysium 63,- DV

Sonderangebote**

- Elvira 2 21,- DV
- Euro Soccer 25,- DH
- Fairy Talees 39,- DH
- Phunderhawk 39,- DH
- Utopia 29,- DH
- Waterloo 12,- DV
- CD-ROM WC+Ultima 6 40,- EV

- Empire Deluxe 78,- EV
- Erben des Throns 73,- DV
- Eric the unready 60,- EV
- Eye of Beholder 2 79,- DV
- Eye of Beh 3 Dtsch *80,- DV
- F 15 Str. Eagle 3 91,- DH
- F-19 Stealth Fight 49,- DH
- Falcon 3.0 89,- DV
- Mission Disk 1 53,- DH
- Fallen Empire 86,- DV
- Fantastic Worlds 77,- DH
- Fields of Glory *88,- DH
- Fire And Ice *53,- DH
- Flashback 66,- DV
- Flies Att.on Earth 80,- DH
- Football Manager 3 *75,- DV
- Formula One GP 91,- DH
- Front P.S.Football 66,- EV
- Games - Summer Cha 68,- DH
- Games - Winter Cha 66,- DH

- Go Simulator 79,- DH
- Goblins 2 87,- DV
- Greatest Comp. 61,- DV
- Gunship 2000 93,- DH
- Gunship 2000 Data 55,- DH
- Hannibal 80,- DV
- Hard Drivin 12,- DH
- Harrier Jump Jet 96,- DH
- Heart of China 68,- DV
- Heimdall 29,- DV
- Hired Guns *78,- DH
- History Line 14-18 77,- DV
- Human Race Data 47,- DV
- Human Race Standal 50,- DV
- Humans 56,- DH
- Imperium 27,- DH
- Inca 92,- DV
- Incredible Machine 66,- DV
- Indiana Jones 3 79,- DV
- Indiana Jones 4 85,- DV
- Island of Dr.Brain *67,- DV
- Jonathan *79,- DV
- Jordan in Flight 75,- DH
- Kaiser 87,- DV
- Kings of Adventure 78,- DH
- Kings Quest 5 79,- DV
- Kings Q.5 CD ROM 77,- EV
- Kings Quest 6 78,- DV
- Kings Q.6 CD Rom *75,- EV
- Laura Bow 2 68,- DV
- Legend of Valour 79,- DV
- Legends o.Kyrandia 68,- DV
- Leisure S. Larry 5 67,- DV
- Lemmings 2 79,- DH
- Lethal Weapon 67,- DH
- Links 386 Pro 93,- DH
- Bay Hill Club 36,- DH
- Bountifull 36,- DH
- Buff Springs(386) 41,- DH
- Firestone 36,- DH
- Hyatt 36,- DH
- Mauna Kea (386) 41,- EV
- Pinehurst (386) 41,- DH
- Troon North 36,- DH
- Lord of The Ring 2 67,- DH
- Lost Secr.of Rainf *63,- EV
- Mad TV 78,- DV
- Magic Candle 3 71,- EV
- Mario Andretti Ra 62,- DH
- Maupiti Island 27,- DH
- McDonald Land *51,- DH
- Might and Magic 3 77,- DV
- Might and Magic 4 77,- DV
- Mixed Collection *68,- DH
- Monkey Island 2 79,- DV
- Monopoly *74,- DV
- Nigel Mansells WC 59,- DH
- Obitus 33,- DH

- On The Road 59,- DV
- Pacifik Island 67,- DV
- Patriot *74,- DH
- Penthouse Hot Numb 36,- DV
- Perfect General 79,- DV
- Data Disk 42,- DH
- Pinball Dreams *54,- DH
- Pirates! 59,- DH
- Police Quest 3 66,- DV
- Populous 2 73,- DH
- Power Tactics 70,- DH
- Powermonger 67,- DH
- Prince of Persia 2 *68,- DH
- Quest for Glory 3 67,- DV
- Ragnarik *75,- DV
- Railroad Tycoon 87,- DH
- Reach f.t.skies 61,- DH
- Realms 18,- DH
- Red Baron 68,- DV
- Mission Disk 1 49,- EV
- Ringworld Revenge *68,- DH
- Rise of The Dragon 68,- DH
- Rocket Ranger 15,- EV
- Rome AD 92 66,- DH
- Rules o.Engagemant 29,- DH
- Secret Monkey Isl 81,- DV
- Secret Weap.of LW 80,- EV
- SWOTL kompl.CD ROM 84,- EV
- DO 335,HE 162 je 37,- EV
- P 80,P 38 je 33,- EV
- Sensi.Soccer 92/93 *57,- DH
- Shadow o.t. Comet 86,- DV
- Shanghai 2 25,- DV
- Sherlock Holmes 78,- DV
- Silent Service 2 76,- DH
- Sim Ant 78,- DV
- Sim City Deluxe 81,- DV
- Sim Earth 83,- DH
- Sim Farm *75,- DV
- Sim Life 81,- DV
- Skat 92 62,- DV
- Sleepwalker 66,- DH
- Space Crusade 60,- DH
- Space Hulk *84,- DH
- Space Quest 4 68,- DV
- Space Q.4 CD ROM 78,- DH
- Space Quest 5 68,- DV
- Space Quest 5 EV 69,- EV
- Spaceward Hol 79,- DV
- Spelljammer 65,- EV
- Star Trek 79,- DV
- Starbyte N.2 Coll. 78,- DH
- Steigenbg. Hotelm. 56,- DV
- Street Fighter 2 *59,- DH
- Strike Commander 90,- DH
- Speech 43,- DH
- Strip Poker Deluxe 15,- DH
- Stunt Island 92,- DV

Top-Games**

- Alone in The Dark 77,- DV
- Aces over Europe D *72,- DV
- Aces over Europe E *72,- DH
- Freddy Pharkas 61,- EV
- Freddy Pharkas 61,- DV
- Incredible Mach. Deluxe *72,- DV
- Str. Comm.+Speech 115,- DH
- War in the Gulf 66,- DH
- X-Wing E 69,- EV

- Waxworks 60,- DV
- Wayne Gretzky 3 80,- EV
- Whales Voyage *71,- DV
- Wild West World 57,- DV
- Willy Beamish 69,- DH
- Wing Commander 43,- DH
- Wing Comm Edition 87,- DH
- Wing Commander 2 77,- DV
- WC 2 Zusatz je 43,- DH
- WWF Wrestling 2 68,- DH
- X-Wing DH 83,- DH
- Xenobots 72,- DH
- Zool 56,- DH

AMIGA

- 1869 67,- DV
- 4D Sports Boxing 35,- DH
- 4D Sports Driving 35,- DH
- AA - War i.t.skies *69,- DH
- Abandoned Places 2 *62,- DV
- Air Warrior 73,- DH
- Airbus A 320 67,- DV
- Airbus A 320 Amer. *85,- DH
- Alien Breed SE 92 27,- EV
- Ambermoon *71,- DH
- Amberstar 69,- DH
- Arabian Nights 54,- DV
- A.McLeans Pool Bi 51,- DH
- Armalyte 25,- DH
- Armour Geddon 2 *61,- DH
- Assassin 51,- DH
- Austerlitz 10,- EV
- B 17 Flying Fortr. 65,- DH
- B.A.T. 2 75,- DV
- Back to Future 3 30,- DH
- Bards Tale 3 23,- DH
- Bards Tale Constr. 60,- DH
- Battle Chess 23,- DH
- Battle Chess 2 56,- DH
- Battle Team 67,- DH
- Battleisle Data 2 41,- DH
- BC Kid 59,- DH
- Blues Brothers 27,- DH
- Bund.Man.Prof 2.0 69,- DV
- Captive 2 Liberat. *55,- DH
- Centurion Def.Rome 23,- DH
- Chaos Engine 54,- DH
- Cheat'Em Up 3 24,- DV
- Chuck Rock 2 47,- DH
- Civilization 77,- DV
- Combat Air Patrol *61,- DH
- Covert Action 75,- DH

- Crazy Cars 3 51,- DH
- Curse of Enchantia 59,- DH
- D-Generation 43,- DH
- Daily Cov.Girl Pok 57,- DH
- Darkseed 1.5 73,- DV
- DSA 72,- DV
- Daughters of Serpe *74,- DV
- Deluxe P.4.5 AGA 186,- DV
- Der Patrizier 67,- DV
- Discovery 19,- DV
- Doodlebug 39,- DH
- Double Dragon 3 49,- DH
- Dream Team Com. 60,- DH
- Dune 2 *55,- DV
- Dyna Blaster 63,- DH
- Dynatech 52,- DV
- Eishockey Manager 74,- DV
- Elvira 1 42,- DV
- Elvira 2 Jaws of C 18,- DV
- Elysium *52,- DV
- Emerald Mine 1 od. 3 24,- DH
- Emerald Mine 2 29,- DH
- Erben des Throns 67,- DV

Sonderangebote**

- Deutras 19,- DV
- Euro Soccer 25,- DH
- Onsbough 9,- DH
- Phunderhawk 39,- DH
- Shadow of the Beast 3 29,- DH
- Ultima 5 39,- DV
- Wing Commander 27,- EV
- WWF 1 33,- DH
- Zool 29,- DH

- Europ.Championship 60,- DH
- Eye of Beholder 1 68,- DV
- Eye of Beholder 2 79,- DV
- F 15 Str.Eagle 2 74,- DH
- F-19 Stealth Fight 74,- DH
- Fallen Empire 83,- DV
- Fantastic Worlds 71,- DH

- Fire And Ice 47,- DH
- Flies Att.on Earth 68,- DH
- Fly Fighter 9,- DH
- Fly Harder *62,- DH
- Formula One GP 76,- DH
- Galaxy Force 9,- DH
- Goblins 2 69,- DV
- Goldrunner 2 9,- DH
- Gravity Force 27,- DH
- Greatest Comp. 55,- DV
- Gunship 2000 *81,- DH
- Hägar d.Schreckl. 18,- DV
- Hannibal *68,- DV
- Harlequin 29,- DV
- Heart of China *68,- DH
- Heimdall 29,- DV
- Hired Guns *60,- DH
- History Line 14-18 77,- DV
- Human Race Data 47,- DV
- Human Race Standal 50,- DV
- Humans 56,- DH
- Imperium 27,- DH
- Indiana Jones 3 67,- DV
- Indiana Jones 4 79,- DV
- Internation.Soccer 9,- DH
- Jonathan 79,- DV
- Jug 9,- DH
- Kings of Adventure 66,- DH
- Knights of the sky 76,- DH
- Last Ninja 3 33,- DH
- Legends o.Kyrandia 68,- DV
- Leisure S. Larry 5 67,- DV
- Lemmings Doub.Pack 59,- DH
- Lemmings 2 61,- DH
- Lion Heart 52,- DH
- Lotus Compil.(1-3) 53,- DH
- Mad TV 66,- DV
- McDonald Land 51,- DH
- Mega Collection 48,- DH
- Might and Magic 3 65,- DV
- Mixed Collection *62,- DH
- Monkey Island 2 79,- DV
- Monopoly *68,- DV
- More Lemmings Data 25,- DH
- Nigel Mansells WC 53,- DH
- Nitro 18,- DH
- No Second Price 56,- DH
- North + South 25,- DH

Top-Games**

- A-Train 72,- DV
- Body Blows 51,- DH
- Desert Strike 62,- DH
- Flashback 60,- DV
- Goal! 51,- DH
- Star Trek 70,- DV
- War in the Gulf 61,- DH

- Shuttle 53,- DH
- Silent Service 2 76,- DH
- Silkworm 9,- DH
- Sim Ant 78,- DV
- Sim City Deluxe 81,- DV
- Sim Earth 77,- DH
- Sleepwalker 60,- DH
- Slip Stream 9,- DH
- Space Crusade 60,- DH
- Space Hulk *72,- DH
- Space Quest 1 39,- DH
- Space Quest 4 DV *62,- DV
- Space Quest 4 DH 39,- DH
- Special Forces 74,- DH
- Sports Collection 59,- DH
- Starbyte N.2 Coll. 66,- DH
- Steigenbg. Hotelm. 50,- DV
- Street Fighter 2 53,- DH
- Strip Poker Deluxe 15,- DH
- Super Hero *62,- DH
- Super Tetris 70,- EV
- Superfrog 47,- DH
- Tanglewood 9,- DH
- Team Yankee 29,- DH
- Tearaway Thomas 51,- DH
- Teen.Mut.Hero Turt 28,- DH
- The Grail 9,- DH
- The Oath 25,- DH
- Their Finest Hour 68,- DH
- Mission Disk 32,- DH
- Transarctica 53,- DV
- Trolls 50,- DH
- Trolls Amiga 1200 48,- DH
- Turbo Trax 9,- DH
- UGH ! 50,- DH
- Walker *60,- DH
- Warhead 25,- DH
- Waterloo 12,- DV
- Waxworks 60,- DV
- Whales Voyage 65,- DV
- Whales Voy. A 1200 *65,- DV
- Willy Beamish 63,- DH
- Wing Commander DV 77,- DV
- Wolfpack 25,- DH
- WWF Wrestling 2 62,- DH
- Zak McCracken 63,- DV
- Zero *61,- DH
- Zool Amiga 1200 49,- DH

Versandkosten:

Vorkasse (Scheck) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr)
 ab 250,- DM frei • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,-
 Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung:

* Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich
 **Solange der Vorrat reicht
 DH = Deutsche Anleitung/Handbuch • DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch)
 EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf • Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30



Eishockey Manager

Software 2000 schuf mit dem Bundesliga Manager Professional das meistverkaufte Amiga-Programm aller Zeiten. Das Programmiererteam Krahe-Onnen befaßte sich mit der schnellsten Mannschaftssportart, die es gibt.

Die Voraussetzungen

Software 2000 schuf alle machbaren Voraussetzungen, damit auch der Eishockey Manager den Erfolg des Leder-Königs wiederholt. Schon auf dem Cover grinsen uns die Eishockey-Legende Erich Kühnhackl und waschechte Puck-Cracks entgegen. Das liegt ganz einfach daran, daß es sich beim Eishockey Manager um das offizielle Spiel des Deutschen Eishockey Bundes handelt, der erst kürzlich die Weltmeisterschaften austragen durfte. Mitten in dieser Meisterschaft, die Rußland gewann, erschien auch das Spiel, um den derzeitigen Eishockey-Boom auszunutzen. Glücklicherweise glänzt nicht nur der Sticker des DEB auf der Verpackung, sondern auch das Spiel durch Realitätsnähe, was durch die kompetente Betreuung von Eishockey-Spielern ermöglicht wurde. Um auch in grafischer Hinsicht eine gute Partie zu machen, wurde Celal Kandemiroglu verpflichtet, der durch viele Artworks

zu Spielen einen exzellenten Ruf vorweisen kann. Übrigens, die beiden Programmierer studieren Wirtschaftsinformatik. Wen wundert es da noch, daß sie sich mit Wirtschaft auf Computern befassen?

Das Spiel

Natürlich handelt es sich auch beim Eishockey Manager nicht um ein flottes Actionspiel, sondern um eine langfristig interessante Wirtschaftssimulation, die den wirtschaftlichen Sachverstand fordert. Bis zu vier Spieler können sich um die Krone des deutschen Eis-

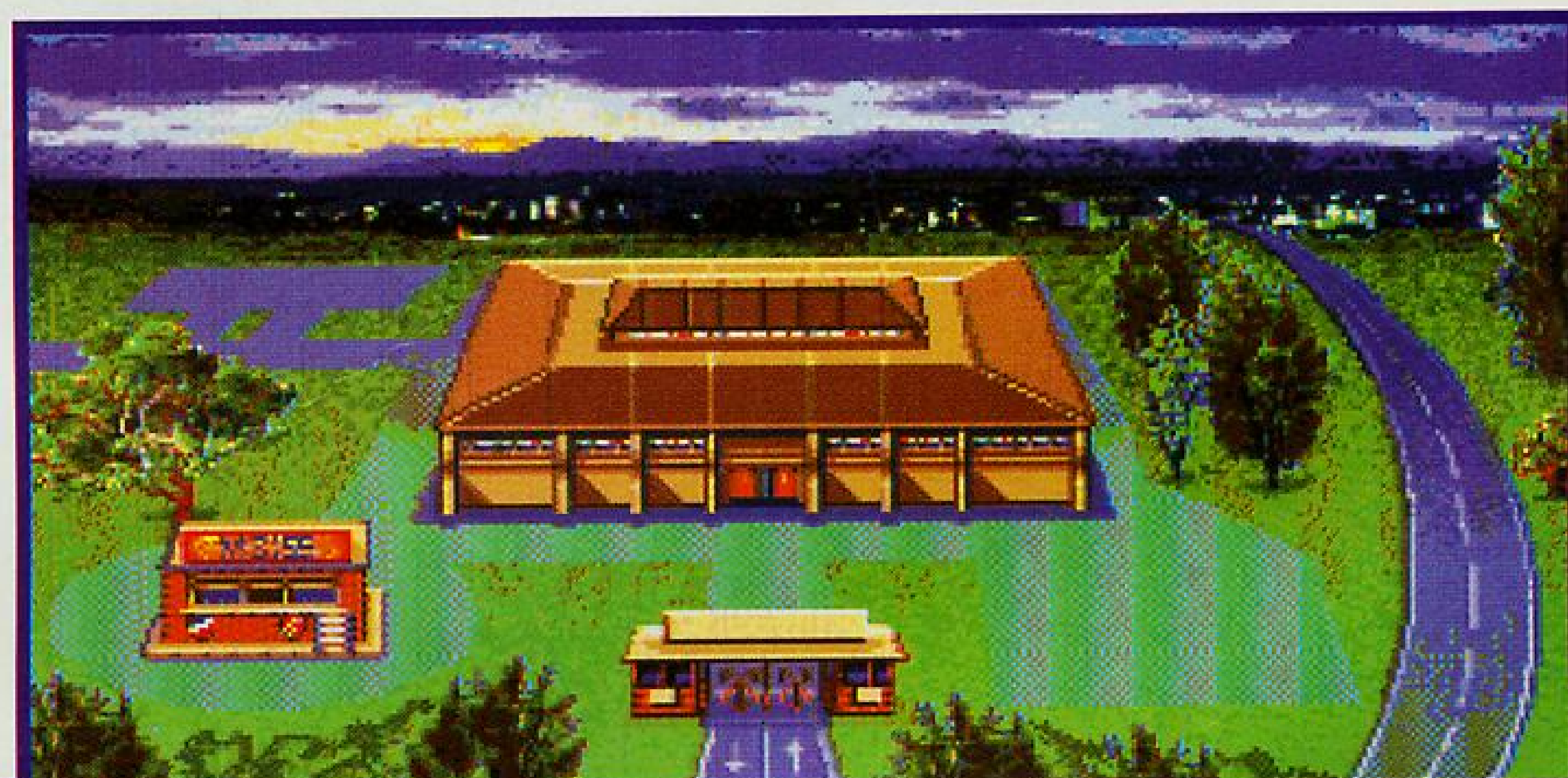
hockey-Magnaten schlagen. Dazu muß man zunächst aus zwölf Portraits seinen persönlichen Liebling herausuchen, wobei sogar vier Mädels ihre Frau stehen können. Darüber hinaus darf man noch den Schwierigkeitsgrad, die Spieldauer und die passende Liga herausuchen. Aus vier verschiedenen Ligen stehen jeweils zwölf Mannschaften zur Verfügung. Hierbei kann man natürlich um die Deutsche Meisterschaft kämpfen, den Pokal holen oder den Deutschen bei der WM doch zu einer Medaille verhelfen. Ach ja, den Pokal gibt es eigentlich noch gar nicht in der deutschen Liga, doch Software 2000 dachte hierbei wohl an die Zukunft.

Ähnlich zum Bundesliga Manager muß man sich hauptsächlich erst einmal um die finanziellen Angelegenheiten kümmern, bevor man überhaupt eine gute Truppe



zusammenstellen kann. Prominente Werbepartner wie Play Time oder Software 2030 können als Werbekunden für die Banden verpflichtet werden, das Stadion kann aus- oder umgebaut werden, oder die Jugendarbeit kann gefördert werden. Was ist schließlich besser, als wenn ein Wayne Gretzky in den eigenen Reihen heranwächst? In sportlicher Hinsicht hat man jedoch ebenso alle Freiheiten. Die Aufstellung, das Trainingsprogramm und die Taktik dürfen festgelegt werden. In sehr gut gemachten Actionsequenzen darf man dann erleben, ob man alles richtig gemacht hat. Hierzu kommt es immer erst dann, wenn alle beteiligten Spieler der Reihe nach ihre Aktionen beendet haben.

(hi)



Überdachung: HALLE
 Anz. digitaler Sitze: DIGITAL
 Kühlanlage: 'AROSTA'
 Sitzkomfort: PLASTISCHALEN
 Zustand: MITTEL
 Verkehrsmitt.: STRASSE
 Sitzplätze: 3.000
 Stehplätze: 4.500
 Eintritt: 13 DM

Das Fazit: Sicherlich, spielerisch halten sich die Unterschiede zum Vorgänger in Grenzen, denn was will man denn neu machen. Software 2000 hat jedoch das Bestmögliche aus der flotten Sportart gemacht und eine exzellente Wirtschaftssimulation geschaffen, die den deutschen Geschmack wiederum genau treffen dürfte.



AMIGA

A A 500
 unterstützt plus

1 MByte HD Drive
 2. Drive 2 Player

WIRTSCHAFTSSIMULATION

Hersteller Software 2000 Besonderheiten
 Preis ca. DM 80,-
 - Offizielles DEB Spiel
 - Bis zu 4 Spieler
 - Benötigt 1 MByte

Muster von
 Hersteller



FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele
Ladengeschäft + Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, Stuttgart-Feuerbach

0711/8568534 - 850325

Telefax: 0711/8179995

Bestellservice:

NRW:
Düsseldorf
10-18.30 Uhr
0211/131979

N-Sachsen:
Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

IT'S ACTION TIME
1 X WÖCHENTLICH
ÜBERRASCHUNGSPREIS

Hessen:
Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bestellservice:

Bayern:
Fürth
10-18.30 Uhr
0911/745419

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 10,90 DM • Eilzuschlag 7,00 DM • Ausland: Nur Scheck, Vorkasse + 21,00 DM
Ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei • Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit
Inh.: Oliver Heck

Demnächst Neueröffnung in BERLIN • CHEMNITZ • DORTMUND • KOBLENZ • ULM • Anschriften bitte erfragen!

Wir suchen in folgenden Städten Franchise-Partner sowie Filialleiter:
Bremen, Dresden, Frankfurt a. M., Hamburg, Ludwigshafen, Magdeburg, Osnabrück, Saarbrücken, Ulm, Würzburg

7000 Stuttgart 30
Stuttgarter Str. 99
Tel.: 0711/8568534

7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

7800 Freiburg
Schreiberstr. 18
Tel.: 0761/382590

3000 Hannover
Georgswall 3
Tel.: 0511/321796

NEU!NEU!NEU!
Seit 27.11.92
O-6502 Gera
Laasener Str. 29

NEU!NEU!NEU!
Seit 3.5.93
1000 Berlin 10
Tauroggenerstr. 6
(Nähe Schloß Charlottenburg)

NEU!NEU!NEU!
Seit 1.3.93
2900 Oldenburg
Donnerschweerstr. 32
Tel.: 0441/83025

NEU!NEU!NEU!
Seit 16.11.92
3500 Kassel
Werner Hilpert Str. 22
Tel.: 0561/711389

NEU!NEU!NEU!
Seit 1.10.92
4000 Düsseldorf
Wallstr. 21 (Altstadt)
Tel.: 0211/131979

NEU!NEU!NEU!
Seit 13.3.93
7100 Heilbronn
Allee 4 (Postpassage)
Tel.: 07131/626031

NEU!NEU!NEU!
Seit 13.3.93
7500 Karlsruhe
Erbprinzenstr. 35
Tel.: 0721/21654

NEU!NEU!NEU!
Seit 14.11.92
8510 Fürth
Ludwigstr. 36
Tel.: 0911/745419

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	99,95	Flies - Attack on Earth	79,95	-	94,95	Premier Manager	a.A.	a.A.	a.A.
A-Train	94,95	-	99,95	Field of Glory	a.A.	-	a.A.	Prime Mover	a.A.	a.A.	a.A.
A-Train Construction Set	-	-	49,95	Football Manager 3	76,95	76,95	76,95	Prophecy of the Shadow	-	-	74,95
ATAC	94,95	-	99,95	Formula 1 Grand Prix	79,95	79,95	99,95	Populous II	67,95	67,95	86,95
Abandoned Places 2	74,95	-	94,95	Freddy Pharkas	-	-	79,95	Reach for the Skies	69,95	-	79,95
Aces of Europe	-	-	a.A.	Goblins 2	79,95	-	99,95	Ringworld	a.A.	a.A.	a.A.
Ambermoon	-	-	a.A.	Goblins 3	a.A.	-	a.A.	Sensible Soccer 2	64,95	64,95	66,95
Ancient Art of War	74,95	-	94,95	Goal	a.A.	-	a.A.	Shadow of the Comet	-	-	99,95
Arabien Nights	58,95	-	74,95	Gunship 2000	94,95	-	87,95	Sherlock Holmes dt.	-	-	99,95
Archer Mc Cleans Pool	58,95	-	74,95	Gunship 2000 Mission	-	-	65,95	Siege	a.A.	-	74,95
B17 Flying Fortress	79,95	-	104,95	Hannibal	79,95	-	94,95	Sim Farm	-	-	a.A.
B.A.T. 2	86,95	-	94,95	Hardball III	a.A.	-	87,95	Space Hulk	86,95	-	99,95
Battle Chess 4000	-	-	79,95	Hero Quest II	-	-	a.A.				
Battle Isle Pack	79,95	-	86,95	History Line 1914-1918	86,95	-	99,95				
Battle Isle D D II	49,95	-	49,95	Humans dt.	69,95	67,95	86,95				
B.C. Kid	74,95	a.A.	a.A.	Humans Data	49,95	-	49,95				
Betrayal at Krondor dt.	a.A.	a.A.	108,95	Human Race	79,95	-	79,95				
Body Blows	74,95	-	-								
Bundesl. Manager 2.0	79,95	79,95	79,95								
Buzz Aldr. R. i. Space	a.A.	a.A.	99,95								
Car & Driver	-	-	86,95								
Chaos Engine	66,95	a.A.	-								
Championship Manager 93	a.A.	-	a.A.								
Chuck Rock II	66,95	-	-								
Comanche	-	-	99,95								
Civilization dt.	87,95	94,95	104,95								
Comanche Data Disk	-	-	59,95								
Creatures II	a.A.	-	a.A.								
Creepers	74,95	-	94,95								
Cyber Zerk	a.A.	-	-								
Dark Seed	79,95	-	98,95								
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.								
Darkmere	86,95	-	99,95								
Desert Strike	74,95	-	a.A.								
Die Siedler	a.A.	a.A.	a.A.								
Dog Fight	-	-	104,95								
DSA II	a.A.	-	a.A.								
Dune 2	66,95	-	94,95								
Dylan Dog	-	-	a.A.								
Eco Quest II	-	-	79,95								
Eishockey Manager	88,95	-	94,95								
El Fish	a.A.	a.A.	74,95								
Elisabeth I	a.A.	a.A.	a.A.								
Elite 2	-	-	a.A.								
Elysium	66,95	a.A.	79,95								
Empire de Luxe	-	-	94,95								
Entik	a.A.	a.A.	a.A.								
Epic II	a.A.	a.A.	a.A.								
Eye of the Beholder III	-	-	88,95								
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95								
Falcon Mission II	-	-	66,95								
Fallen Empire	94,95	-	99,95								
Flashback	74,95	-	94,95								

Hardware & Zubehör

Joysticks		
Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent blau	DM	39,95
Competition PC	DM	74,95

Joysticks PC		
Thrustmaster	DM	199,00
Weapon Control	DM	199,00

Zubehör		
elektr. Bootelektor	DM	44,95
Mausjoystick-Umschalter	DM	39,95
Amiga Action Replay 3f. A5000	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Druckerständer	DM	34,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	169,00
Amiga 500 kompl. mit Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. mit Maus incl. 1 MB	DM	829,00
Amiga 500 Plus	DM	849,00
Amiga Farbmonitor 1084 S	DM	579,00

Speichererweiterung für A500 auf 1 MB		
mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate	DM	79,00

Speichererweiterung		
für A500 Grundversion erweiterbar auf:		
512 KB	DM	99,00
1 MB	DM	249,00
für A500 1MB Chip RAM, wenn Big Agnus vorhanden:		
512 KB	DM	129,00
2,3 MB	DM	299,00
für A2000/A3000/A4000		
2 MB bestückt	DM	298,00
4 MB bestückt	DM	489,00
6 MB bestückt	DM	679,00
8 MB bestückt	DM	859,00

Laufwerke zu Superpreisen!		
3,5" Floppy Drive extern, slim, abschaltbar, für A500	DM	144,00
3,5" Floppy Drive intern für A500	DM	144,00

Kombikontroller für A500		
(SCSI & RAM)	DM	349,00
Kombikontroller für A2000/A3000/A4000		
(SCSI & RAM)	DM	324,00

Festplatten (SCSI)		
Fujitsu 105 MB 20ms	DM	739,00
Fujitsu 182 MB 25ms	DM	1199,00
Quantum ELS 42 MB 19ms	DM	434,00
Quantum ELS 85 MB 17ms	DM	564,00
Quantum ELS 127 MB 17ms	DM	789,00
Quantum LPS 120MB 18ms	DM	848,00
Quantum LPS 240 MB	DM	1359,00

Kombikontroller für A500		
(AT Bus & RAM)	DM	275,00
Kombikontroller für A2000/A3000/A4000		
(AT Bus & RAM)	DM	214,00

Festplatten (AT)		
Quantum ELS 42MB 19ms	DM	399,00
Quantum ELS 85MB 17ms	DM	519,00
Quantum ELS 170MB 17ms	DM	729,00
Mehrpriest je 2MB RAM	DM	196,00

GROSSE VERLOSUNG IN HEILBRONN

1 Preis Warengutschein 500 DM
2 Preis " 300 DM
3 Preis " 100 DM

Lose sind in allen Filialen bis 03.07. erhältlich

Space Quest 5 engl.	a.A.	a.A.	99,95
St. Thomas	79,95	-	94,95
Spelljammer	-	-	104,95
Star Legion	-	-	79,95
Street Fighter 2	66,95	66,95	79,95
Strike Commander	-	-	104,95
Strike Commander Speech	-	-	49,95
Stunt Island	-	-	94,95
Subtrade	a.A.	a.A.	a.A.
Task Force	-	-	107,95
The Incredible Machine dt.	-	-	79,95
The Terminator 2029	-	-	99,95
The Legacy	-	-	107,95
The 7 Guest	-	-	139,95
Tornado	a.A.	-	79,95
Tony la Russa II	-	-	a.A.
Train It	a.A.	-	-
Transartica	66,95	-	66,95
Turrican III	a.A.	-	-
Ultima 7 dt.	-	-	108,95
Ultima 7 II	-	-	99,95
Ultima Underworld II dt. An.	-	-	86,95
Veil of Darkness	-	-	79,95
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
War in the Gulf	a.A.	-	a.A.
Wayne Gretzky 3	-	-	94,95
Whales Voyage	79,95	-	79,95
Wing Commander I	94,95	-	-
Wizardry 7	a.A.	-	94,95
Xenobots	-	-	86,95
X-Wing engl.	-	-	99,95
Yo! Joe!	a.A.	a.A.	a.A.
Zool	66,95	-	66,95

SENSIBLE SOCCER-TURNIER

am 12. 06 93 in Stuttgart

Meldeschluss: 05. 06 93

Indiana Jones 4 dt.	94,95	-	99,95
Intern. Golf Champ.	a.A.	a.A.	-
Jonathan	79,95	-	94,95
Jungle Strike	a.A.	-	-
King's Quest 6 dt.	-	-	94,95
Konstruktion Kit 2.0	114,95	-	114,95
Legend of Kyrandia II	a.A.	-	a.A.
Legend of Myra	a.A.	-	79,95
Lemmings 2	74,95	74,95	94,95
Line in the Sand	-	-	73,95
Links Pro	-	-	108,95
Links Mouna Kea	-	-	49,95
Lionheart	66,95	-	-
Liril Devil	a.A.	a.A.	a.A.
Lost in Time	-	-	a.A.
Maelstrom	-	-	108,95
Magic Candle 3	-	-	86,95
Maniac Mansion 2	a.A.	-	a.A.
Mario is Missing	a.A.	-	

SINK OR SWIM

Neue Spielkonzepte sind zu einem raren Gut auf dem Softwaremarkt geworden. Um so erfreulicher ist es, daß es noch phantasievolle Programmierer gibt, die in der Lage sind, völlig neue Ideen zu entwickeln und diese auch ansprechend umzusetzen. Solch seltene Menschen arbeiten für die Firma ZEPPELIN GAMES und haben mit SINK OR SWIM ein Beispiel dafür geliefert, daß es sich durchaus lohnen kann, neue Wege zu gehen.

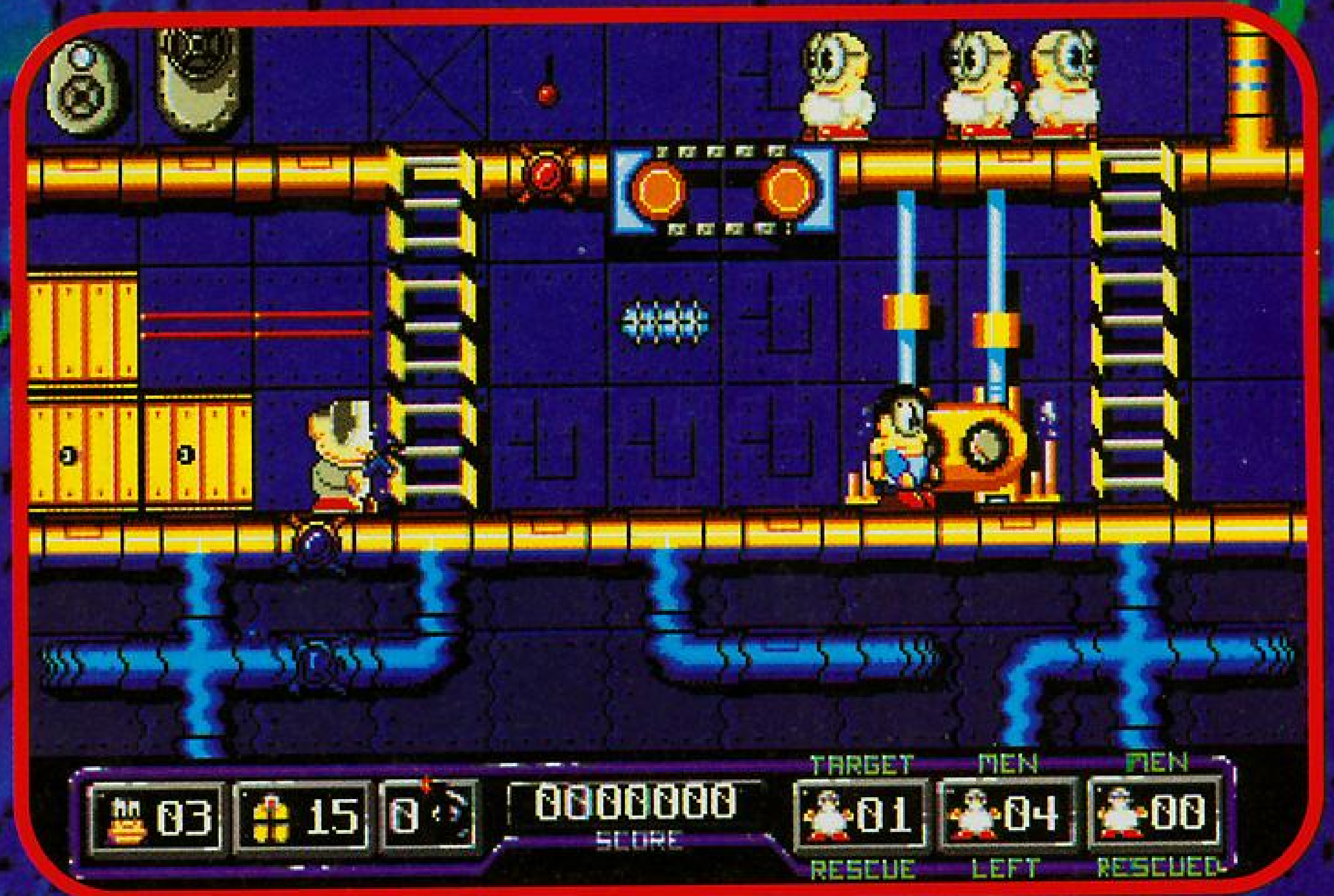
In SINK OR SWIM schlüpft der Spieler in die Rolle von Kevin Codner (Ähnlichkeiten in der Namensgebung sind nicht zufällig!), dem ständig grinsenden Hollywoodstar. Kevin Codners neuester Film dreht sich um die Rettung der Passagiere eines Schiffes, welches vor Grönland auf Eis gelaufen ist. Diese besitzen einen äußerst geringen IQ und werden daher "Dim Passengers" (Dämliche Passagiere) genannt. In blinder Panik rennen sie im Leib des Schiffes herum, unfähig, sich selbst aus ihrer mißlichen Lage zu befreien. Lediglich der Instinkt treibt sie dazu, wo immer es geht dem steigenden Wasserstand nach oben zu entfliehen. Ähnlich den Lemmings machen sie jedoch vor keiner Gefahr halt und rennen ihrem sicheren Tod entgegen. Kevin Codners Aufgabe ist natürlich klar, er muß den Ertrinkenden helfen, auf einem sicheren Weg die Fluchtluken zu erreichen. Die einfachste Möglichkeit ist es, den im Wasser rudernden Passagieren Rettungswesten zuzuwerfen, damit sie eine Plattform erreichen und sich nach oben in Sicherheit bringen können. Für Notfälle steht pro Level auch ein Rettungsboot zur Verfügung. Haben die Passagiere festen Boden unter den Füßen, geht das Drama erst richtig los.

Heißer Dampf aus gebohrten Rohren, Feuer, verschlossene Schotten, durch Ladung versperrte Fluchtwege sowie offenliegende Stromleitungen gefährden sowohl das Leben Kevin Codners als auch



das der Passagiere. Um den Gefahren zu entgehen, muß Kevin möglichst schnell einen sicheren Fluchtweg erkennen und diesen begehbar machen. Diverse Förderbänder, Aufzüge, Kräne zum Bewegen der Fracht, hydraulische Brücken sowie eine Menge Bomben zum Freisprengen versperrter Durchgänge dienen ihm dabei als Hilfsmittel, sein Ziel zu erreichen.

Der neue Unterwasserheld heißt Kevin Codner. In Sink or Swim hat er bedrömmelte Passagiere zu retten.



Hat er die für einen Level erforderliche Anzahl von Passagieren gerettet, öffnet sich eine Luke, durch die er in den nächsten der insgesamt 60 Levels gelangen kann. Mit Hilfe der am Ende eines jeden Levels ausgegebenen Paßwörter, kann man nach Aufbrauchen der eigenen Leben im zuletzt gespielten wieder beginnen. Die Grafik steht der guten Spielidee in nichts nach. Die Spielfiguren sind im witzigen Comicstil gezeichnet und der steigende Wasserstand vermittelt den Eindruck, daß sich der eigene Monitor langsam mit Wasser füllt. Selbst an Details, wie eine von Zeit zu Zeit einsetzende Notbeleuchtung, welche das Geschehen in ein

schummrige Rotlicht hüllt oder Ertrunkene, die das Schiff als Engel verlassen, wurde gedacht. Untermalt wird das ganze von einem stimmigen Sound, der mit gluckenden Geräuschen, Maschinenstampfen, Sirenengeheul und Explosionen die nötige Atmosphäre vermittelt. Selbstverständlich gibt es auch eine schöne Titelmusik, sowie eine Hintergrundmelodie für die Levels. Die vielen kniffligen und abwechslungsreichen Levels fordern jeden Tüftler heraus und bieten durch die rundum gelungene Umsetzung Spaß für viele Abende. Lediglich bei der Programmierung der Bewegungsroutinen der Sprites wurde etwas geschlampt, denn in seltenen Fällen kommt es vor, daß Passagiere vor Hindernissen stehenbleiben, die überhaupt nicht existieren oder ein Lastenkrane das Tarnmäntelchen überlegt. Dies behinderte jedoch niemals wirklich den Spielfluß, so daß den Programmierern verziehen werden kann. Für weitere Unterhaltung sorgt die Anleitung, allerdings weniger durch ihren Inhalt, als durch die teilweise unglückliche Übersetzung ins Deutsche. Alles in allem eine überzeugende Vorstellung von ZEPPELIN GAMES, die dem Leser bedenkenlos empfohlen werden kann.

(mat)



AMIGA

A A 500 plus
unterstützt

1 MByte HD Drive
2. Drive 2 Player

DENKSPIEL

Hersteller Zeppelin Games
Preis ca. DM 60,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- dt. Anleitung
- unterstützt A1200



Bestellannahme

Montag - Freitag 8 - 18 Uhr
 Samstag 9 - 13 Uhr
 Telefon: 0581 - 5006
 Telefax: 0581 - 14461

INTER SOFT

TOP TEN PC

1. X-Wing	DA	88,50
2. Lemmings 2	DA	81,50
3. Comanche	DV	89,50
4. Indiana Jones 4	DV	89,50
5. Ultima Underworld 2	DA	77,50
6. Der Patrizier	DV	83,50
7. History Line	DV	81,50
8. F 15 Strike Eagle 3	DA	87,50
9. Bundesliga Manager Pro 2.0	DV	72,50
10. Monkey Island 2	DV	83,50

NEUHEITEN PC

Abandoned Places 2	DV	82,50
Balance	DV	41,50
Battle toads	DA	55,50
Buzz Aldrin's Race into Space	DA	87,50
Eishockey Manager	DV	70,50
Hired Guns	DA	82,50
Liberation-Captive 2	DA	63,50
Mac Donalds Land	DA	55,50
Patriot	DA	76,50
Pinball Dreams	DA	59,50
Ringworld	DA	70,50
Sensible Soccer 92/93	DA	59,50

TOP TEN Amiga

1. Lemmings 2	DA	65,50
2. Bundesliga Manager Pro 2.0	DV	72,50
3. Streetfighter 2	DA	59,50
4. Wing Commander	DV	67,50
5. Indiana Jones 4	DV	83,50
6. History Line	DV	81,50
7. Das schwarze Auge	DV	75,50
8. Chaos Engine	DA	54,50
9. Sensible Soccer 92/93	DA	55,50
10. Lionheart	DA	60,50

NEUHEITEN AMIGA

Airbus A 320 America	DV	92,50
ATAC	DA	72,50
Combat Air Patrol	DA	67,50
Contraptions	DA	46,50
Dune 2	DV	61,50
Gunship 2000	DA	72,50
Hannibal	DV	72,50
Project Terra	DA	67,50
Space Hulk	DA	78,50
Walker	DA	67,50

PC

1 8 6 9	DV	89,50
Air Traffic Control	E	83,50
AV 8 B Harrier Assault	DA	95,50
Burning Steel	DV	83,50
Campaign	DA	72,50
Car + Driver	DA	75,50
Civilization	DV	87,50
Comanche	DV	88,50
Dark Seed 1,5	DV	71,50
Das schwarze Auge	DV	80,50
Dogfight	DA	87,50
Dune 2	DA	65,50
Erben des Throns	DV	78,50
F 16 Falcoo 3.0	DA	87,50
Formula One Grand Prix	DA	87,50
Humans	DA	60,50
Inca	DV	89,50
Jimmy White Snooker	DA	65,50
K G B	DV	64,50
Lethal Weapon	DA	71,50
Nigel Mansell	DA	77,50
On the Road	DV	66,50
Rail Road Tycoon	DV	86,50
Reach for the Skies	DA	67,50
Star Trek	DV	69,50
Strike Commander	DA	87,50
Task Force 1942	DA	87,50
The Legend of Myra	DA	83,50
Transarctica	DV	55,50
Valhalla	E	64,50
Ween	DV	89,50
Wayne Gretzky 3	E	79,50

PREISLISTEN - AUSZUG

Jetzt auch Ladenlokal

Gr. Liederner Str. 27
 3110 Uelzen

NICE PRICE PC

Contraptions	DA	46,50
D- Generation	DA	47,50
Das Boot	DA	46,50
Dynablarer	DA	69,50
Heart of China	DV	49,50
International Eishockey	DA	30,50
Racing Masters	DA	43,50
Realms	DA	49,50
Shadowlands	DA	35,50
4-D-Sports Boxing	DA	32,50

NICE PRICE Amiga

Air Support	DA	53,50
Apidya	DA	51,50
Archer Mac Leans Pool	DA	49,50
Birds of Prey	DA	72,50
D-Generation	DV	45,50
Edd the Duck	E	29,50
Excalibur	DA	31,50
F16 Combat Pilot	DA	29,50
Ghostbusters 2	E	31,50
Heroes Quest Twin Pack	DA	39,50
Maniac Mansion	E	29,50
Panza Kick Boxing	DA	35,50
Red Zone	DA	54,50
Zool	DV	53,50

Amiga

1 8 6 9	DV	72,50
A - Train	DV	84,50
Air Warrior	DA	72,50
Airbus A 320	DA	89,50
Assassin	DA	55,50
Battle Team	DA	69,50
Body Blows	DA	53,50
Campaign	DV	66,50
Epic	DA	65,50
Formula One Grand Prix	DA	75,50
Harrier Assault AV8B	E	64,50
Hexuma	DV	83,50
Humans	DA	60,50
Jimmy White Snooker	DA	60,50
Kings Quest 5	DV	62,50
Nigell Mansell 6P	DA	55,50
No second Price	DA	58,50
Oil Imperium	DA	26,50
Pacific Island	DA	67,50
Pinball Fantasies	DA	60,50
Piracy on the Hihg Seas	E	58,50
Populous 2	DA	64,50
Project X	DA	59,50
Railroad Tycoon	DV	73,50
Secret of Monkey Island 2	DV	83,50
Space Crusade	DA	59,50
Special Forces	DA	75,50
Troddlers	DA	55,50
Zak Mac Kracken	DV	42,50

SPIELE-SAMMLUNGEN PC

Air Commander (Apache Strike, F 14 Tomcat, F 15 Strike Eagle, F 16 Combat Pilot, Fighter Bomber + Mission Disk)	DA	72,50
Bard's Tale Trilogy (Bard's Tale 1, 2 und 3)	DA	75,50
Fantastic Worlds (Pirates, Populous, Realms, Wonderland)	DA	82,50
PC Hits (Indiana Jones 3, Meniac Mansion, Zak McCracken)	DV	79,50
Ultima Trilogy 2 (Ultima 4, 5 und 6)	DA	76,50

LOW BUDGET PC

Berlin 1948	DA	26,50
Budokan	DA	32,50
Go for Gold	DA	29,50
Heroes of the Lance	DA	29,50
Imperium	DA	32,50
Jack Nicklaus Golf	E	28,50
Lombard Rac Rallye	E	28,50
Oil Imperium	DV	25,50
Populous	DA	29,50
Test Drive 2 Collection	E	33,50
TV-Sports Boxing	DA	29,50

AMIGA

1. Dream Team (Simpsons, WWF 1, Terminator 2)	DA	53,50
2. Fantastic Worlds (Populous, Realms, Wonderland, Pirates) (Megalomania)	DA	78,50
3. Super Heroes (Last Ninja 2, Indiana Jones, Strider 2, James Bond, der Spion, der mich liebte)	DA	65,50

AMIGA

4-D Sports Boxing	DA	29,50
Bard's Tale 3	DA	29,50
Berlin 1948	DV	29,50
California Games	DA	28,50
Double Dragon	DA	29,50
F 1 Tornado	DA	29,50
M.U.D.S.	DA	29,50
Outlands	DA	29,50
Pinball Magic	DA	28,50
Striker	DA	29,50
Turrican 2	DA	28,50
Wing Commander	E	32,50

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS 9,- DM und Postnachnahme 8,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Ausland Vorkasse 15,- DM, Gesamtpreisliste kostenlos, Händleranfragen erwünscht

AB 300,- DM VERSANDKOSTENFREI !

INTER SOFT

GmbH

Postfach 19 32 - 3110 UELZEN

Ancient Art Of War In The Skies

Eine besonders schmackhafte Mixtur aus Action-, Strategie- und Simulationselementen präsentiert uns Microprose mit dem dritten Teil der Ancient Art Of War-Reihe. Dieses Mal erhebt man sich in die Lüfte!

Wer sich als Flugsimulationsfreak die Hände reibt, weil wir neben Combat Air Patrol und B17 noch ein drittes Exemplar dieser Gattung testen, muß sich dafür leider einen anderen erfreulichen Grund suchen. Grundsätzlich läßt sich dieses Spiel am ehesten noch bei den Strategiespielen einordnen. Jedoch dürfen sich jetzt auch nicht die Battle Isle-Freaks auf Nachschub freuen, denn amüsante Action-Sequenzen mit Simulationstouch lockern den üblichen Strategiespielbetrieb deutlich auf. Um bloß nicht in Langeweile verfallen zu können, wurde nicht nur eine Front des Ersten Weltkriegs in das Spiel integriert, sondern gleich alle. Absolut fiktive Szenarien ergänzen die Schauplätze zwischen 1914 und 1918. Wie es sich für einen guten General gehört, wirft man zunächst einen ausgiebigen Blick auf die Karte und wählt sich die passenden Ziele aus. Wer allzu aggressiv vorgeht, wird bald seinen Platz auf dem Heldenfriedhof bekommen, jedoch erweisen sich tatsächlich Überraschungsangriffe a la Blitzkrieg als bestes Mittel im Kampf gegen die feindliche Übermacht. Die ablaufenden



Actionsequenzen sind zwar eigentlich grafisch sehr schlicht, können aber durch den Charme der feuerroten Doppeldecker, die mutig ihre Loopings drehen, für lange Zeit fesseln. Ebenso amüsant sind die zahlreichen Zwischengrafiken, die auf absolut hohem Niveau sind, insbesondere wenn man bedenkt, daß die PC-Version kaum einen besseren Eindruck machte. Für die konsequenten Umsetzungen ihrer PC-Spiele möchte ich Microprose an dieser Stelle einmal danken, und ich will auch hoffen, daß dies auch in Zukunft so bleibt. Ancient Art Of War ist ein Probespiel bestimmt wert! Auf alle Fälle bietet dieses Spiel endlich mal Abwechslung vom gewohnten Strategie-Allerlei.

(hi)



Der Höhenmesser einmal etwas anders.

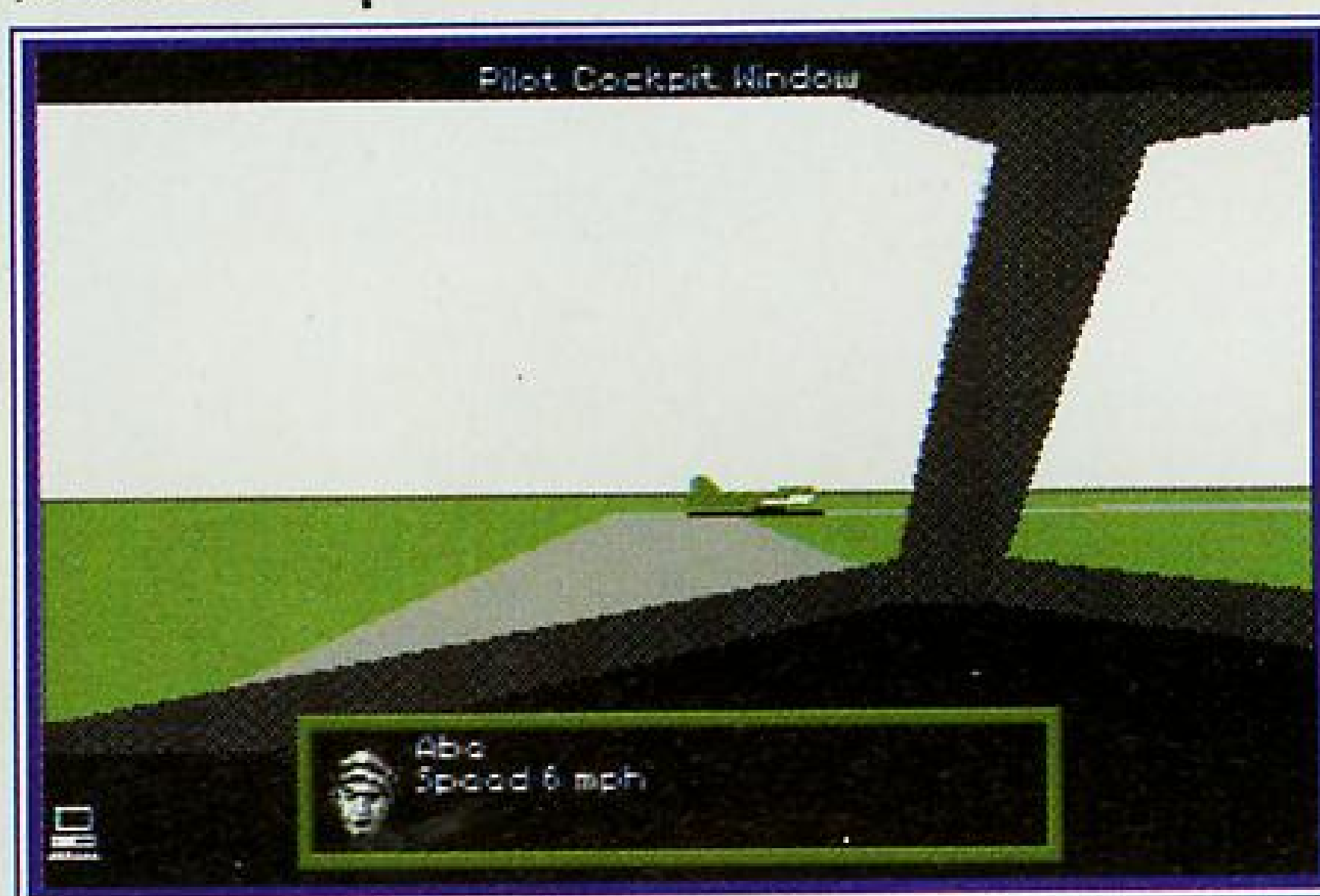
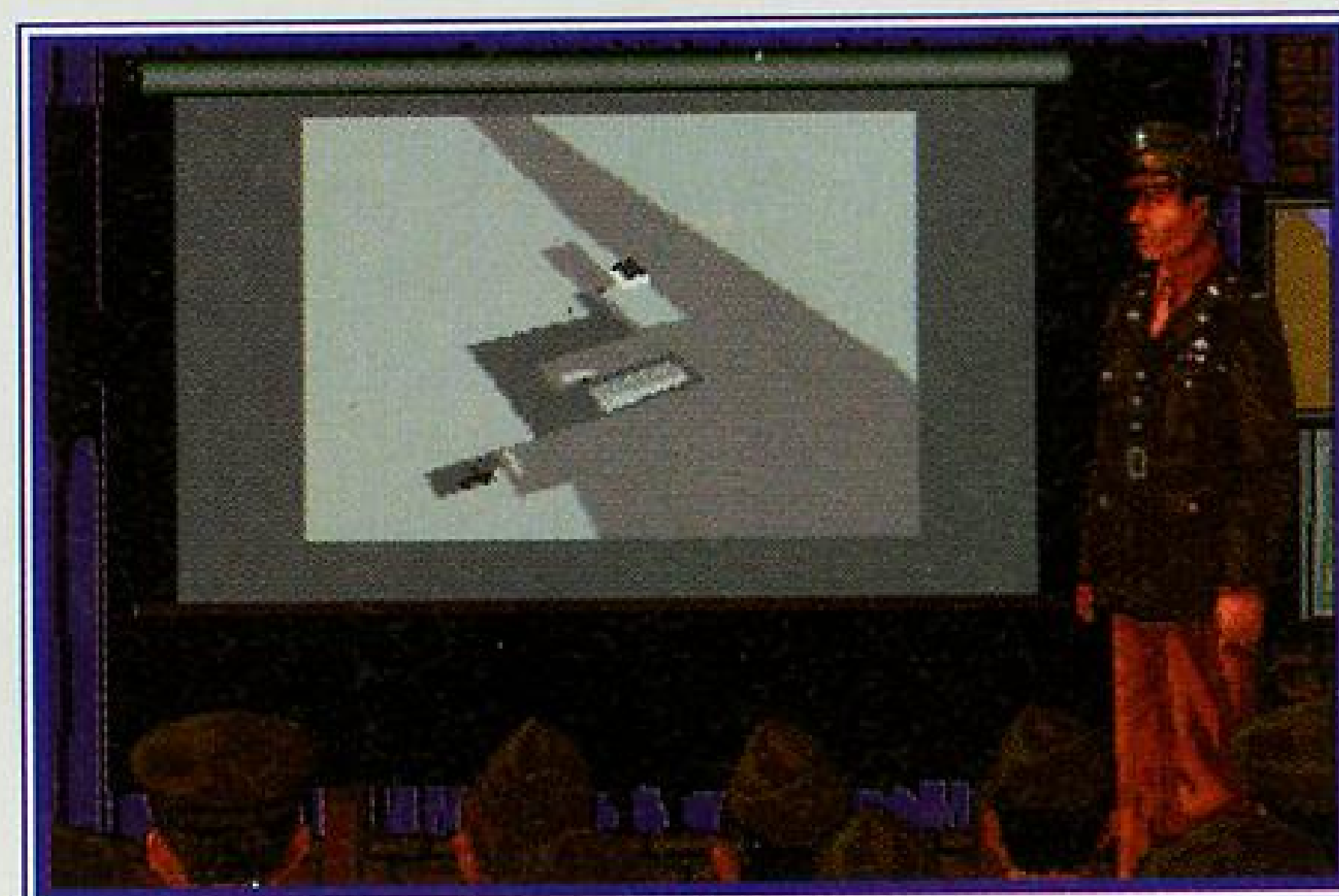
AMIGA A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt 1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/>	STRATEGIE Hersteller Microprose Preis ca. DM 100,- Besonderheiten - Luftkampf einmal anders Muster von Hersteller
--	---



B17 - Flying Fortress

Klein, schnittig, wendig? Diese drei Attribute treffen sicherlich nicht auf die B17 zu. Sie wird nicht umsonst fliegende Festung genannt. Microprose lädt Euch zu einem kleinem Probeflug ein.

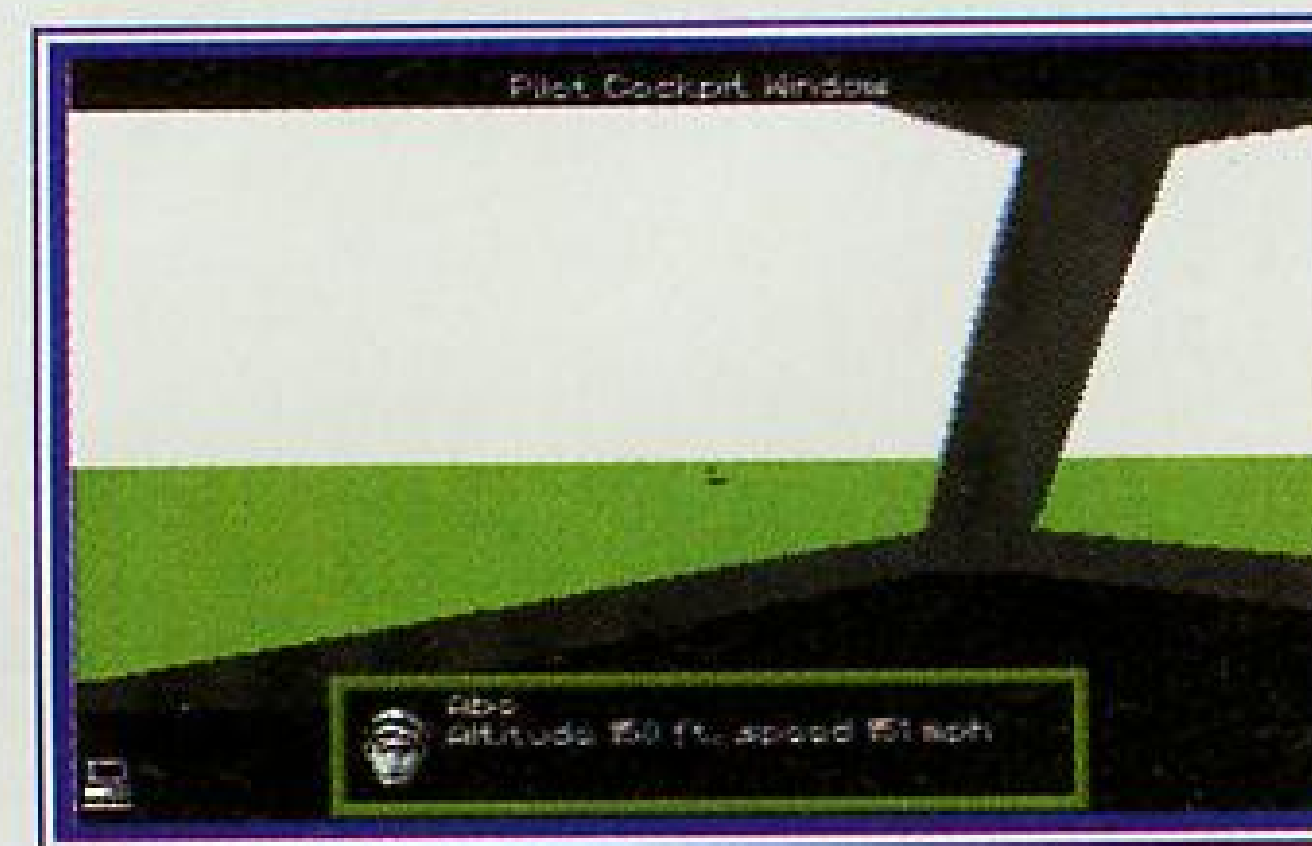
Flugsimulationen sind für Spielereater einfach schrecklich. Die meisten Spiele sind einfach zu handhaben und man weiß sofort was man tun muß. Es sind keine umfangreichen Handbücher zu lesen, weil die meisten Optionen sowie so bekannt sind. Das trifft jedoch leider nur auf die meisten Spiele zu, jedoch nie auf Flugsimulationen und ganz besonders nicht auf das vorliegende Prachtexemplar in Sachen Komplexität.



Hier hat man nämlich nicht 'nur' die Aufgabe, als Pilot die Steuerung des Flugzeugs zu übernehmen. Nein. Vielmehr muß man gleich die gesamte Besatzung eines solchen Bombers übernehmen. Neben dem Piloten gibt es da beispielsweise noch den Co-Piloten, den Funker, den Techniker, den Navigator und den Bombenschützen. Man kann sich nun persönlich zur rechten Zeit um jeden Job kümmern, was jedoch oft nicht möglich ist, worauf dann der Computer die Aufgabe übernimmt. Die Spezialisten machen ihre Aufgabe nur so gut sie können. Wenn sie nicht richtig motiviert sind, hilft eigentlich nur noch beten. Außerdem sollte man schon beim Zusammenstellen der Besatzung die einzelnen Dossiers genauer durchlesen, schließlich will man den Zweiten Weltkrieg doch lebendig überste-

hen. Seine Pflicht kann man dann entweder bei Übungszielen in Südengland oder unter realistischen Bedingungen in Deutschland einsetzen. Dafür erfährt man im Einsatzbesprechungsraum dann die notwendigen Informationen. Welche Haupt- und Nebenziele gibt es, hat man Geleitschutz und wie stark ist die Flugabwehr? Bis man sich durch die ganzen Optionen gearbeitet hat, wird bestimmt eine Menge Einspielzeit notwendig sein. Die grafische Darstellung kann während der Flugsequenz leider nicht mit dem Niveau der Komplexität mithalten. Auf üblichen Amigas wird sich nicht gerade ein Geschwindigkeitsrausch einstellen, jedoch können die übrigen Grafiken wie das Auswahlmeneü noch gut gefallen. Simulationsfreaks werden begeistert sein.

(hi)



Es war schon immer etwas Besonderes eine B17 zu fliegen.

AMIGA A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt 1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/>	FLUGSIMULATION Hersteller Microprose Preis ca. DM 100,- Besonderheiten - Handbuch 230 Seiten dick, komplett in Deutsch Muster von Hersteller
---	--



WALKER

Action-Puristen werden bei dem neuesten Spiel der Lemmingschöpfer von DMA-Design in Verzückung geraten. Ballern pur mit perfektem Sound- und Grafik-Ambiente ist angesagt. Bis der Daumen schmerzt!



Alles, was sich bewegt, ist spielerisch relevant.

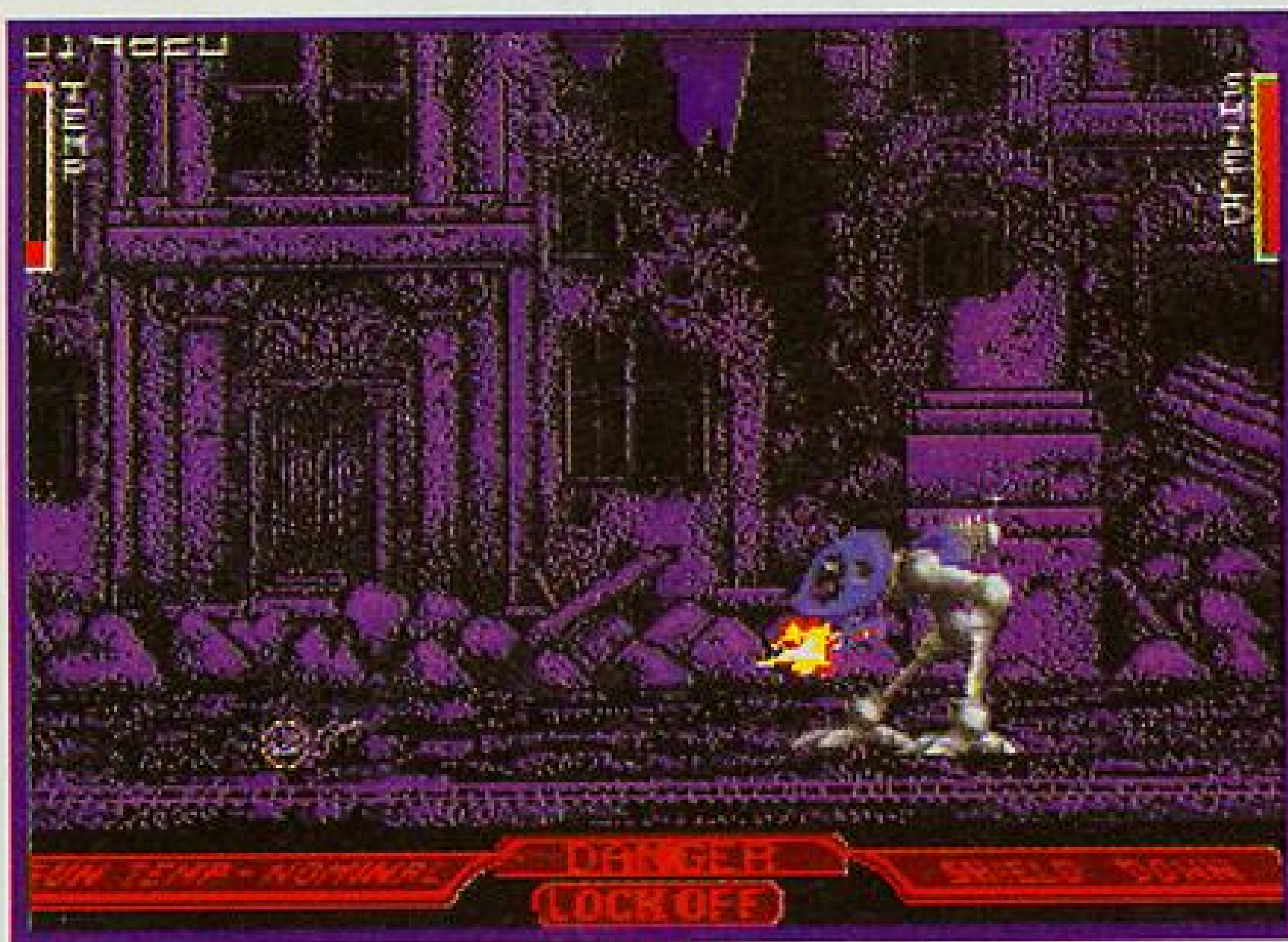
Die Story

Wie schon zu erwarten war, handelt es sich genau um die Story, durch die Actionfilme wie Rambo oder Universal Soldier schon zu glänzen wußten. Das Gute kämpft gegen das Böse und, wie zu erwarten war, der Spieler vertritt natürlich das Gute. Ist es nicht erstaunlich, aus welcher simplen Stoffen sich Klassiker machen lassen. Ob es Walker auch zu einem Klassiker bringt, wage ich an dieser Stelle noch nicht zu bestätigen. Eines ist Walker jedoch sicher. Selten war ein Spiel einfacher zu kapieren. Man schreitet mit seinem Walker, einem riesigen Blechroboter, durch die verschiedensten Szenarios und schießt alles, aber wirklich alles, nieder, was sich bewegt. Es gibt noch nicht einmal Extrawaffen

oder Bonussequenzen, die das Ganze auflockern, was noch normalerweise ein Kritikpunkt wäre. Jedoch verstanden es die Programmierer perfekt, dieses Actionspiel zu einem adrenalinsteigernden Action-Abenteuer zu machen, mit dem man seine Aggressionen loswerden kann.

Das Spiel

In einem Punkt haben die DMA-Programmierer Kreativität walten



Die grafischen Details lassen nichts zu wünschen übrig.

lassen, und zwar in der Steuerung. Per Joystick wird der Blechroboter nach links oder rechts bewegt, während man per Cursorstasten oder komfortablerweise per Maus ein Fadenkreuz steuert und die Ziele eliminiert. Pures Dauerfeuer bringt einem leider nichts ein außer einem überhitzten Kanonenrohr, was lediglich zeitweilig einseitigen Waffenstillstand bedeutet. Dies ist jedoch der einzige Punkt im Spiel, wo ein bißchen Taktik angebracht ist. Im Laufe der Levels kommen die unterschiedlichsten Gegner angerannt, gefahren und geflogen. Besonders hartnäckig sind die furchtbaren Flakgeschütze und das fast unzerstörbare Megaauto, das sich auf Beschuß nur ein paar Mal um die eigene Achse dreht. Kleine Soldaten, die über den Screen wuseln, hat man relativ rasch beseitigt, anfliegende Bomber und Hubschrauber müssen jedoch schon längere Zeit beschossen werden. Am Ende jedes Levels wartet dann noch ein

hartnäckiger Endgegner. Leider erleichtern keinerlei Continues oder Paßwörter das Spielen, jedoch sieht man im leichtesten Modus zumindest einmal den zweiten Level. (hi)

Das Fazit

Man könnte natürlich jetzt seitenweise über die moralische Verwerflichkeit dieses Spiels diskutieren. Grundsätzlich möchte ich das Spiel nur volljährigen Freaks empfehlen, oder zumindest denen, die sich nicht durch Gewalt am Bildschirm zum eigenen Vorgehen animieren lassen. Spektakuläre Sprachausgaben, hervorragendes Scrolling und wunderschöne Farbverläufe machen Walker zum audiovisuellen Spektakel, das langfristig jedoch nicht so viel Reiz bieten dürfte. Wer Action für zwischendurch sucht ist sicherlich damit gut beraten.

AMIGA

A A 500 plus
unterstützt

1 MByte HD Drive
2 Drive 2 Player

ARCADE ACTION

Hersteller Psygnosis Besonderheiten
Preis ca. DM 80,- - Action pur!

Muster von
Selling Points



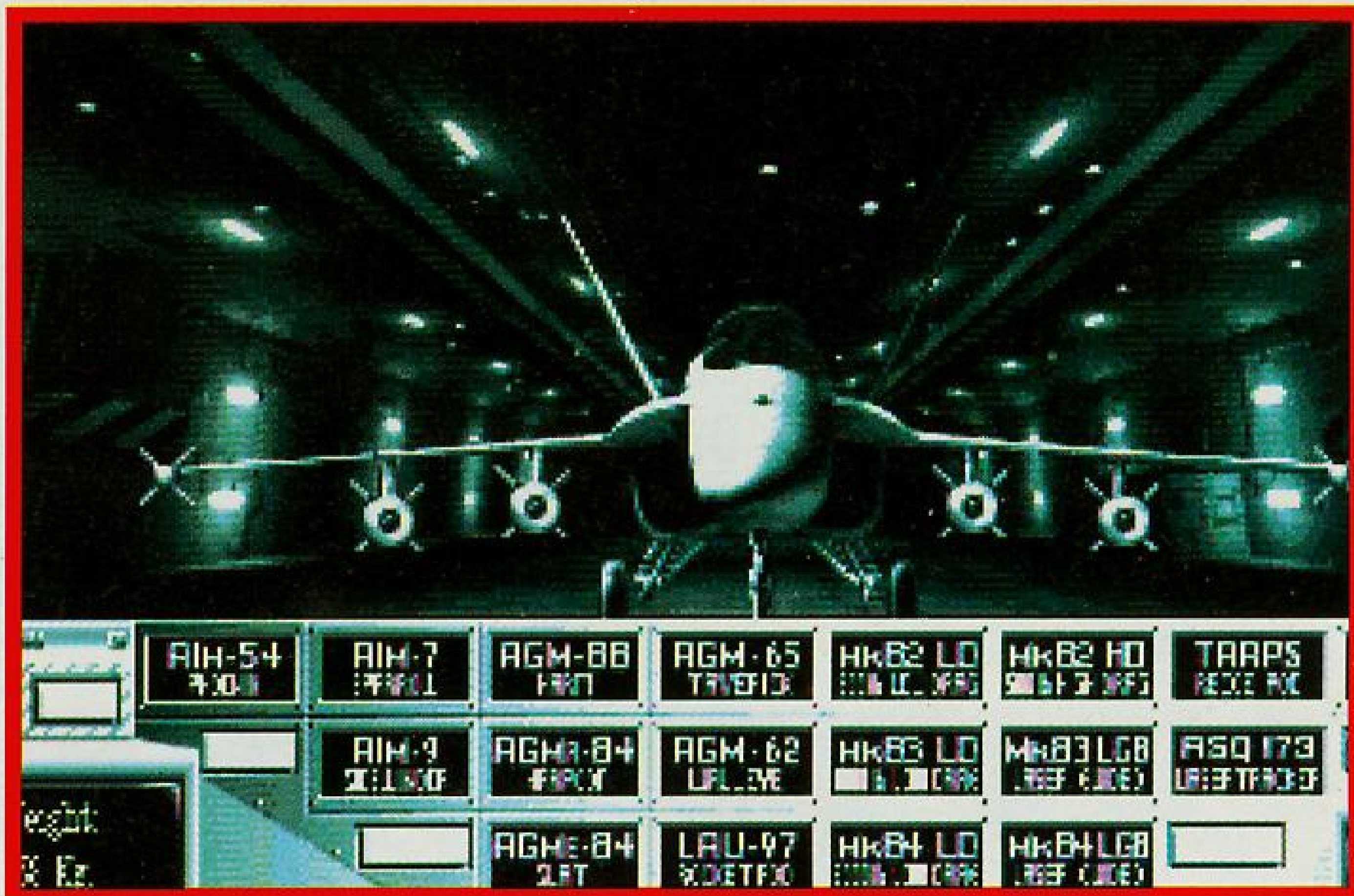
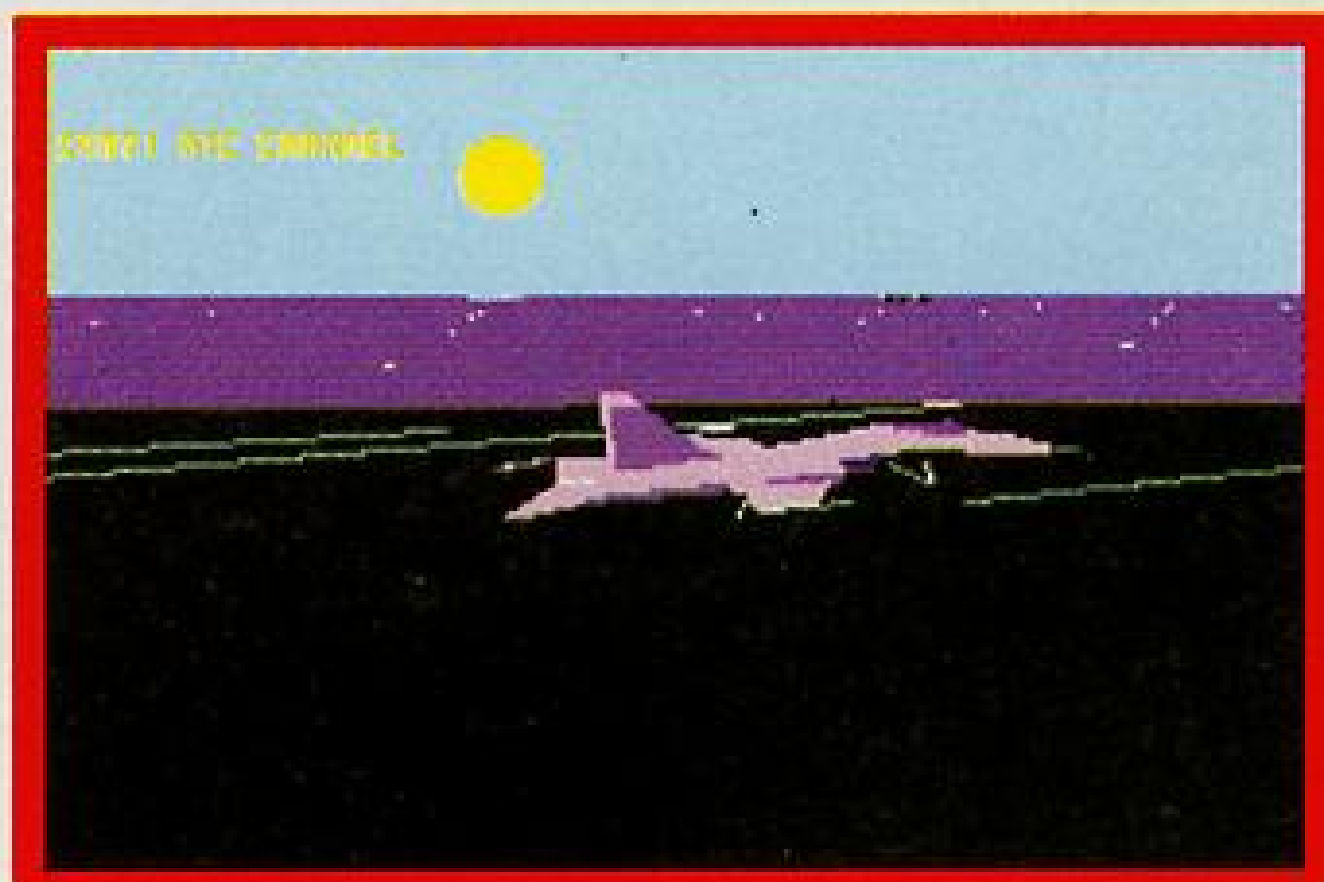
Okay Soft AM GRADEN 2 W-8471 WEIDING
TEL. 09674-1279 FAX -1294

	PC	AMIGA		PC	AMIGA
1869	81.90	67.90	Might + Magic 3	DV	82.90
Abandoned Places II	---	61.90	Might + Magic 4	DV	80.90
Aces over Europe	76.90	---	Monkey Island 2	DV	79.90
Airbus A 320	69.90	69.90	Nigel Mansell	DV	62.90
Alone in the Dark	DV	90.90	No. 2 Collection	DV	89.90
Amberstar	DV	80.90	Patrizier	DV	81.90
B.A.T 2	80.90	75.90	Pinball Dreams	DA	a.A.
Battle Isle II	DV	46.90	Pinball Fantasy	DA	58.90
Betrayal at Kondor	76.90	46.90	Populous II	DA	76.90
Birds of Prey	75.90	58.00	Push over	DA	67.90
Body Blows	---	49.90	Putt Putt Fun Pack	DV	62.90
Bundesliga Man.prof. II	DV	69.90	Quest for Glory 3	DV	69.90
Buzz Aldrins Race..	DV	87.90	Reach for the Sky	DV	61.90
Campaign	DV	70.90	Red Baron	DV	75.90
Car + Driver	DV	74.90	- Mission Disk	DV	46.90
Chaos Engine	---	53.90	Robosports	DA	59.90
Chuck Rock II	DA	47.90	Sensible Soccer 92/93	DA	52.90
Comanche	DV	87.90	Sherlock Holmes	DV	84.90
- Mission Disk	DV	51.90	Silly Putty	DA	52.90
Cool World	DA	66.90	Sim Life	DV	95.90
Creepers	DA	64.90	Sleepwalker	DV	72.90
Das schwarze Auge	DV	62.90	Space Quest V	DV	57.90
Desert Strike	DA	72.90	Special Forces	DA	69.90
Dogfight	DA	55.90	Streetfighter 2	DA	81.90
Dune II	DV	85.90	Strike Commander	DA	66.90
Eco Quest II	DV	a.A.	- Speech Pack	DA	86.90
Eishockey Manager	DV	83.90	Stunt Island	DV	41.90
El Fish	DA	79.90	Super Frog	DV	95.90
Empire Deluxe	DA	64.90	Task Force 1942	DA	85.90
Erben des Throns	---	77.90	Transarctica	DA	53.90
Eye of the Beholder 2	DV	78.90	Trolls	DA	52.90
Eye of the Beholder 3	DV	79.90	Ultima 7 Teil II	DA	49.90
Falcon 3.0 Beholder 3	DA	69.90	Ultima Underworld II	DA	76.90
Flashback	DV	88.90	Veil of Darkness	DA	75.90
Freddy Pharkas	---	61.90	Waxworks	DV	82.90
Grand Prix	DA	69.90	Whales Voyage	DV	64.90
Gunship 2000	DA	59.90	Wing Commander	DA	63.90
- Missions Disk	DA	88.90	Wing Commander 2	DV	84.90
Hexuma	DV	56.90	Wizardry 7	DV	87.90
History Line 14-18	DV	82.90	X-Wing	DA	87.90
Humans	DV	79.90	Zyconix	DA	52.90
Incredible Machine	DV	80.90			
Indiana Jones 4	DV	58.90			
Jonathan	DV	68.90			
KGB	DV	81.90			
Kings Quest 6	DV	79.90			
Larry 5	DV	86.90			
Lemmings II	DV	62.90			
Legacy	DV	78.90			
Legend of Kyrandia	DV	75.90			
Legend of Valour	DV	60.90			
Links 386 pro	DV	65.90			
- Course 1/2/3	je	86.90			
Lionheart	---	46.90			
Lotus 3	---	57.90			
Magic Candle 3	DA	50.90			
		74.90			

Spiele auf CD-Rom:		
Battle Chess	DA	96.90
Chessmaster 3000	DA	91.90
Der Patrizier	DV	86.90
Inca	DA	116.90
Loom	DA	85.90
Monkey Island 1	DA	90.90
Sherlok Holmes II	DA	96.90
SWOL incl. 3 Miss.	DA	90.90
The 7th Guest	DA	125.90
Ultima 1-6	---	71.90
Wing Commander/Ultima 6	---	43.90
Wing Commander 1 Ed.	---	99.90
Wing Commander 2 Ed.	---	97.90
Zork Trilogie	---	68.90

Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50 Vorkasse / Stammkunden DM 4.50

Comanche, Strike Commander und F-15 Strike Eagle 3 jagen durch die PC-Atmosphäre und erheben Anspruch auf die Luft-Krone. Combat Air Patrol von Psygnosis dagegen erhebt sich in den wesentlich weniger frequentierten Amiga-Himmel und greift nach den Sternen.



Die Ausgangssituation

Vor knapp zwei Jahren konnte der Amiga im Genre Flugsimulationen noch problemlos die Creme de la Creme im Hangar aufbieten. Man denke hierbei beispielsweise an Gunship. Zu diesem Zeitpunkt waren weder 386er noch VGA Standard auf den PCs. Jedoch hat sich seitdem das Bild deutlich gewandelt, und man darf froh sein, wenn man überhaupt noch eine passable Flugsimulation bekommt. Grundsätzlich liegt das einfach daran, daß die aktuellen Hits wie Comanche oder Strike Commander speziell für 486er mit mindestens 4 MByte Arbeitsspeicher und VGA-Karte ausgelegt wurden. Der Standard des Amigas liegt aber immer noch bei einem MByte Arbeitsspeicher, die durch einen 68000er verwaltet werden, der gerade mal mit rund sieben MHz getaktet ist. Da ist es nur allzu verständlich, daß sämtliche Amiga-Spiele gegen die genannte Promi-

Die Piloten-Seitenansicht ist mal was Neues!

nenz blaß aussehen müssen. Zuletzt konnte Gunship 2000 die Amiga-Fans begeistern. Um so trauriger ist, daß dessen Erscheinungsdatum aufgrund kleiner Bugs, die nicht beseitigt werden können, immer wieder verschoben worden ist. Die DMA-Designer entwickelten seit geraumer Zeit einen vielversprechenden Flugsimulator, der die speziellen Fähigkeiten des Amigas ausnutzt. Combat Air Patrol ist nun auf unseren Pixellan-debahnen gelandet und steht zum Jungfernflug bereit.

Die Story

Derzeit scheint es ja besonders 'schick' zu sein, Spiele zum Golfkrieg zu veröffentlichen. Desert Strike von Electronic Arts machte den Anfang, und Combat Air Patrol führt diesen Trend überraschenderweise fort. Angekündigt wurde von Empire bereits War In The Gulf, der Nachfolger zu Team Yankee. Eine ausführliche Information zum Golfkrieg erwartet uns in der Anleitung. Daß man die Geschehnisse Revue passieren läßt, geht ja



Canyonflug für Amiga, auch wenn die Berge aus der Massenproduktion kommen.

vollkommen in Ordnung, jedoch hätte man sich meiner Ansicht nach politische Meinungen gerne sparen können. Beispielsweise wird gesagt: "Die meisten unter uns sahen die Operation Desert Storm als Sieg an." Es ist ja schon moralisch bedenklich genug, daß man dieses Thema wieder aufgreift. Wir wollen spannende Unterhaltung und keinen politischen Unterricht, wie man ihn in der Bundeswehr zu hören bekommt. Es würde nichts ändern,



wenn man auf ein fiktives Storybook basierend kämpfen würde, denn spielerisch würde wirklich alles gleich bleiben.

Das Spiel

Hauptstützpunkt des Spiels ist der Flugzeugträger USS Theodore Roosevelt, das Vorzeigeschiff der amerikanischen Marine. Angetrieben wird das 300 Meter lange Ungetüm von zwei Atomreaktoren, die das Schiff trotz des Gewichts von 97.000 Tonnen auf eine Geschwindigkeit von 30 Knoten beschleunigen. Für das Spiel sind hauptsächlich zwei Flugzeuge interessant. Die F-14 Tomcat und die F-18 Hornet dürfen von dem Schiff abheben und im Kampf gegen die Irakis eingesetzt werden. Die beiden Flugzeuge bieten jeweils verschiedene Bewaffnungsmöglichkeiten und Einsatzbereiche. Sowohl F18 als auch F14 können im Luftkampf eingesetzt werden. Aufregende Bodenschlachten können jedoch nur mit der F18 ausgeführt werden. Wer nun erwartet, daß sich die Unterschiede sowieso in Grenzen halten werden und sich die Kämpfe nur mit Joystick und Feuerknopf führen lassen, der ist falsch gewickelt., denn Combat Air Patrol hat tatsächlich Simulationsanspruch. Jede der zahlreichen Bomben und Raketen muß über verschiedene Optionen angewählt werden. Mit einem simplen Feuerknopfdruck kann man vielleicht gerade das

Combat Air Patrol

Bord-MG bedienen. Es ist auch nicht damit getan, den Start-Point anzuklicken und abzuheben. Grundsätzlich sollte man zu Beginn erst einmal ein Flugtraining absolvieren, wenn man nicht unmittelbar nach dem ersten Flug den Heldenfriedhof bereichern will. Hat man sich einen einsatzfähigen Piloten ausgewählt, erfolgreich einen Start und eine Landung absolviert, kann man vielleicht über anspruchsvollere Aufgaben nachdenken. Man kann dann entweder eine einzelne Mission bestreiten, wovon 14 Stück zur Verfügung stehen, oder sich ganz dem Militär hingeben, und dann das nehmen, was einem befohlen wird. Auch hier muß man sich vorher einen Pilot auswählen. Der Weg ist dann vorgegeben.

Im War-Room gibt es eine detaillierte Karte, die sowohl die eigenen als auch die feindlichen Einheiten zeigt. Diese Karte wurde zwar durch Satelliten-Informationen ermöglicht, jedoch ist es sehr wahrscheinlich, daß nicht alle irakischen Einheiten verzeichnet sind. Hier kann man eine eigene Taktik festlegen und somit den Golfkrieg doch verlieren. Die verschiedenen Einheiten können so beliebig über das Schlachtfeld gescheucht werden. Ob es Sinn macht oder nicht, daß ist

Es empfiehlt sich, das Fahrwerk einzuziehen.

egal. Außerdem kann von jeder Einheit ein Status-Report abgerufen werden. Im Briefing Room erhält man anschließend eine Mission, die per Projektor noch optisch erläutert wird. Grafisch schön gemacht kann man das künftige Ziel schon einmal optisch speichern. Hat man den Wetter-Report gelesen und das Mission-Plan-System überstanden, kann man sich allerdings immer noch vor der Mission drücken, und zwar mit einem beliebigen Trick. Per vorgetauschter Krankheit erklärt Dich der Doktor als nicht einsatzfähig. Alles entscheidend ist nun natürlich die spielerische Qualität des Fluges, denn was nützen die

schönsten Optionen und Features, wenn der Hauptteil nichts wert ist. Um es kurz zu machen: Die Flugsequenz ist hervorragend gelungen. Selten ist man auf dem Amiga schöner geflogen. Tag und Nacht, 180 Grad-Blick und eine gute Steuerung machen den Flug zum Erlebnis. Man könnte noch lange die einzelnen Features erklären, dies würde jedoch den Rahmen dieses Testberichts sprengen. (hi)



Das Fazit

Gratulation, Psygnosis! Ich hätte wirklich nicht erwartet, daß Ihr eine derart gelungene Flugsimulation für den Amiga aus dem Hut zaubern könnt. In allen Bereichen wurde mit größtmöglicher Perfektion gearbeitet. Eine flotte Grafik mit verschiedenen Detailstufen ist die gute Voraussetzung für ein erfolgreiches Gelingen. Jedoch machen erst die Optionen um die Flugsequenz herum Combat Air Patrol zu einem langfristig interessanten Spiel, das selbst Gunship 2000 die Schau stehlen kann.

AMIGA

A A 500 plus
unterstützt

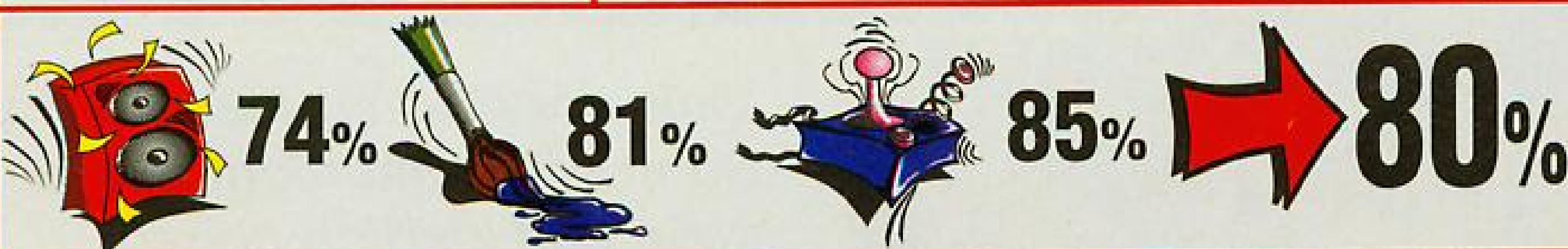
1 MByte HD Drive
2. Drive 2 Player

SIMULATION

Hersteller Psygnosis
Preis ca. DM 90,-

Muster von
Selling Points

Besonderheiten
- 1 MByte benötigt
- Derzeit die Flugsimulation für den Amiga



Joysoft



FEIERT MIT UNS UNSEREN GEBURTSTAG
10 JAHRE
SA. 7.8.93 IN BONN, D'DORF, KÖLN, F'FURT
HINGEHEN UND STAUNEN!
SUPER PREISE UND VIELE ÜBERRASCHUNGEN.

Chuck Rock 2

**
AMIGA
59.90

Freddy Pharka

engl.
IBM
79.90

SONDERANGEBOT

3.5"	
5 Strategie Games	34.90
488 Attak Sub	34.90
Air Commander **	49.90
Aband. Places dt.	29.90
Bane o.Cosmic F. dt.	29.90
Battlehawk 1942	29.90
Chessmaster 2100	44.90
Dune dt.	29.90
F 19 **	39.90
Humans	39.90
Ishar dt.	29.90
Lure o.Temptress dt.	29.90
M1 Tank Platoon **	34.90
Maniac Mans. engl.	29.90
Megalomania dt.	54.90
Might&Magic 4 engl.	29.90
Operation Stealth **	34.90
Pirates **	29.90
Plan 9	34.90
Prince o.Persia	29.90
Prophacy o.Shadow	29.90
Questron 2 **	19.90
Realms	19.90
Strategie Master **	49.90
Shuttle **	29.90
Testdrive 2 Coll.	29.90
Ultima 6	34.90
Wing Commander	49.90
5.25"	
B 17 **	59.90
B.A.T. dt.	59.90
Curse o.Entchan. dt.	49.90
Darklands	59.90
Harrier Jump Jet **	69.90
Hexuma dt.	64.90
Megalomania dt.	54.90
Microprose Golf **	54.90
Prophacy o.Shadow	29.90
Storm Master dt.	29.90
Wizardry 7 dt.	49.90

Mehr Angebote findet
ihr in unserem Katalog
Oder ruft doch mal an
0221/4301047-49

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN 41
0221 425566

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN 1
0221 239526

MÜNSTERSTR. 18
53111 BONN 1
0228 659726

PEMPELFORTER 47
40211 D'DORF 1
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 F'FURT 1
069 280170

AB SOMMER IN
AACHEN

AB SOMMER IN
ESSEN

AB SOMMER IN
SIEGBURG

SONDERANGEBOT

AMIGA	
Aband. Places dt.	29.90
Alien Breed 92 Ed.	24.90
Apidya **	19.90
Bane o.Cosmic F.dt.	29.90
Battlehawks 1942	29.90
Captive **	34.90
Caveman Ninja **	34.90
Celtic Legends dt.	19.90
D/Generation **	39.90
Demons Winter **	19.90
Deuteros dt.	19.90
Dragonsstrike **	19.90
Fate-Gates o.D. dt.	29.90
Fire&Ice **	34.90
Great Courts 2 **	39.90
Humans	39.90
Indy 3 dt.	39.90
Ishar dt.	29.90
Leg.o.Kyrandia dt.	39.90
Liverpool Football **	19.90
Maniac Mans.engl.	29.90
Might&Magic 2	29.90
Nigel Mansell G.P. **	39.90
Operation Stealth **	34.90
Pirates **	29.90
Sensible S. 92/93 **	39.90
Shadow o.Beast 3	29.90
Space Quest 1 **	29.90
Striker Manager **	29.90
Striker Soccer **	19.90
Super Cars 2	24.90
Tennis Cup 2 **	34.90
Turtels 2	29.90
Trolls **	29.90
Ultima 4	39.90
Ultima 5	39.90
Wing Com. dt.	49.90
Wing Com. engl.	29.90
Worl C.Leaderb.	29.90
Zak Mc Kraken **	39.90

Mehr Angebote findet
ihr in unserem Katalog
Oder ruft doch mal an
0221/4301047-49

Combat Air Patrol

**
AMIGA
69.90

Eco Quest 2

IBM
79.90

Über 1000 super Titel+genialen Beschreibungen findet ihr in unserem Katalog

KOSTENLOS

*DU MÖCHTEST DEIN PROGRAMM SO SCHNELL WIE MÖGLICH? DU WOHNST IN KÖLN, BONN, D'DORF ODER F'FURT? RUF SOFORT DIE FILIALE IN DEINER STADT AN.

WAS...DU WILLST DEIN PROGRAMM IN 1 Std.??*

WENN DEIN PROGRAMM VORRÄTIG IST, WIRD ES DIR EIN KURIERDIENST, SO SCHNELL WIE MÖGLICH, BRINGEN. ZUSÄTZLICHE KOSTEN ERFRAGST DU BEI DEINEM VERKÄUFER.

VERSANDANSCHRIFT:

Dürener Str. 394 50935 Köln 41 Tel: 0221/4301047-49 FAX: 0221/4302157
bis 140 DM : 8 DM-ab 140 DM : kostenlos-UPS + 4 DM-EILPOST + 7 DM bei VORKASSE : 4 DM VK-AUSLAND : 15 DM

Sicherheitsverpackung 2.50 DM * Vorankündigung ** dt. Anleitung Irrtümer+Preisänderungen bleiben uns Vorbehalten

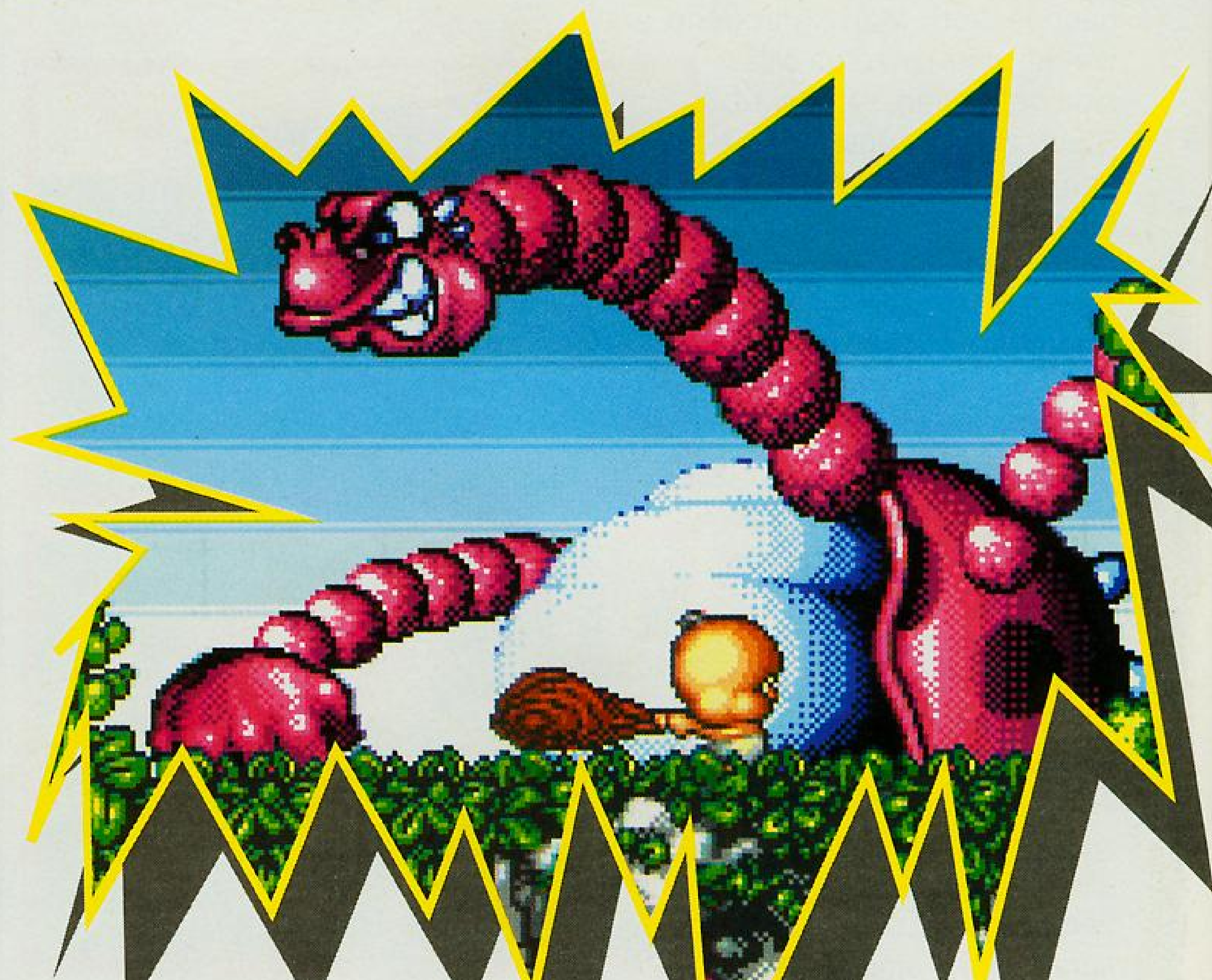
Chuckrock 2 - Son of Chuck



Kaum befreite der bärbeißige Chuck Rock seine geliebte Orphelia aus den von ihr verschmähten Umarmungen Gary Gritters, ging's auch schon in die heimatliche Steinzeithöhle. Aus den sich dort abspielenden Gunstbezeugungen Orphelias, auf die wir an dieser Stelle taktvollerweise nicht näher eingehen wollen, ging ein Söhnchen hervor. Trotz niedlichem Babyspecks und neugierig in die Welt glotzender Kulleraugen - das kantige Kinn ist noch nicht voll entwickelt - kann der Sprößling seine Herkunft nicht verleugnen!

Spielten sich die Abenteuer Chucks zuerst auf Konsolen wie dem Mega Drive ab, so werden diesmal die Amigianer von dessen Sohn berücksichtigt. In diesem lustigen Jump 'n Run geht es darum, daß Chuck von einem Fiesling namens Brick Jagger (Nahmensähnlichkeit zu lebenden Personen ist nicht beabsichtigt) entführt wird. Da sein hoffnungsvoller Sprößling nicht vaterlos aufwachsen will, macht er sich, kaum der Wiege entwachsen, auf die putzigen Füßchen, um Daddy zu retten. Beginnend in Stoneage City, führt ihn das Abenteuer durch sechs urzeitliche

Levels mit drei zusätzlichen Unterszenen. Das Grande Finale spielt sich schließlich in der Dastone Car Company ab - hoffentlich kann sich Chuck auf seinen Nachwuchs verlassen. So ganz mit seinen zarten Fäustchen allein steht dieser zum Glück nicht da. Zur Grundausstattung jedes Neandertal-Babys gehört selbstverständlich die obligatorische Keule. Mit dieser kann er sich selbst verteidigen oder Steinbarrieren beseitigen. Ja, er kann sie sogar als Fackel benutzen und an ihr hochklettern, um z. B. mit Holzpfehlen gespickte Fallen oder nicht zu umgehende Feuersbrün-



Mit der Riesenkeule in den Patschehändchen knüppelt ihr Euch Euren Weg durch die Steinzeit.

ste zu überwinden. Außerdem dient die Fackel natürlich dazu, angreifende Säurier in die Flucht zu jagen bzw. dunkle Höhlen auszuleuchten. Zunächst unüberwindlich erscheinende Plattformen erklimmt der Kleine mit Hilfe von Spinnennetz-Trampolins. Dabei muß er sich allerdings beeilen, sonst kommt Arachne-Susy und

holt ihn sich. Nicht alle Viecher, die Chucky Junior auf seinem gefährlichen Weg begegnen, sind ihm unbedingt feindlich gesinnt. Er kann sie sich oft sogar auf raffinierte Weise zunutze machen. Hilft er freundlichen Dinos aus mißlichen Situationen, etwa wenn dieselben in Fallen oder Käfigen gefangengehalten werden, so bringen sie ihn ein Stück seines Weges weiter und stecken sogar eine gewisse Anzahl Schläge für ihn ein. Schafft es Chucky, den Rücken des schlafenden Hobbes, des Säbelzahnigers, zu erklimmen, überwindet er mit ihm jeden Abgrund. Steckt er den Schwanz von Lucy, eines ansonsten faul in der Gegend stehenden Säuriers in Brand, so schleudert sie ihn nach oben in die gewünschte Richtung und Höhe. Der behäbige



Viele der Gegner die Chucks Sohn trifft sind nicht gerade klein und zierlich gebaut.



Schildkröten-Thomas ist äußerst hilfreich, wenn es darum geht, ausgedehnte Wasserflächen zu überwinden. Ab und zu tauchen auch etwas steinzeitgemäße Hydranten auf, die durch einen Schlag mit der Keule mittels Wasserstrahl etwaige angreifende Bösewichte abwehren. Daneben gibt es noch Zeitgenossen, die Chucky Junior einfach nur behindern und die er mit Tücke überlisten muß. Reggie, den Steinbeißer etwa, der mit Steinen aus seinem Wanst durch die Gegend spuckt. Maud, die Äffin, die man nur mit Bananen überlisten kann, Lianen freizugeben. Eine unangreifbare Ameisenarmee, die den Weg für einige Zeit versperrt oder gar einen Riesensaurier, der durch die Gegend stapft und vor dessen Riesenlatschen du Dich hüten solltest. In Folge der Abenteuer, insbesondere wenn er von einem Gegner berührt wird, verliert unser kleiner Chucky natürlich ein gewisses Quantum an Energie. Diese kann aber durch das Aufsammeln von Milchflaschen wieder aufgepeppt werden. Geht die Kraft jedoch einmal ganz

zur Neige, so verliert Little Chucky ein Leben. Jenes wird durch das nächste Leben ersetzt, sofern er noch eines zur Verfügung hat. Durch ein Continue muß Du aber nicht am Anfang des Levels beginnen, wo Junior das Leben verlor, sondern an der entsprechenden Stelle im Spiel. In einem Statusdisplay werden Dir die jeweiligen Infos über die noch vorhandene Energie, Anzahl der Leben sowie der erreichte Punktestand angezeigt. Gute musikalische Untermalung sowie originelle Soundeffekte wie z.B. frustriertes Babygeschrei bei Versagen Chuck Juniors begleiten dieses durch witzige Sprites und originelle Einfälle gekennzeichnete Jump 'n Run. Ruckelfreies Scrolling und eine exakte Joysticksteuerung runden das Spiel ab. Es können drei Schwierigkeitsgrade eingestellt werden, so daß Chuck Rock 2 so schnell nicht langweilig wird. Alles in allem stellt das Spiel also ein Muß für Freunde dieses Genres dar!

(mr)



AMIGA

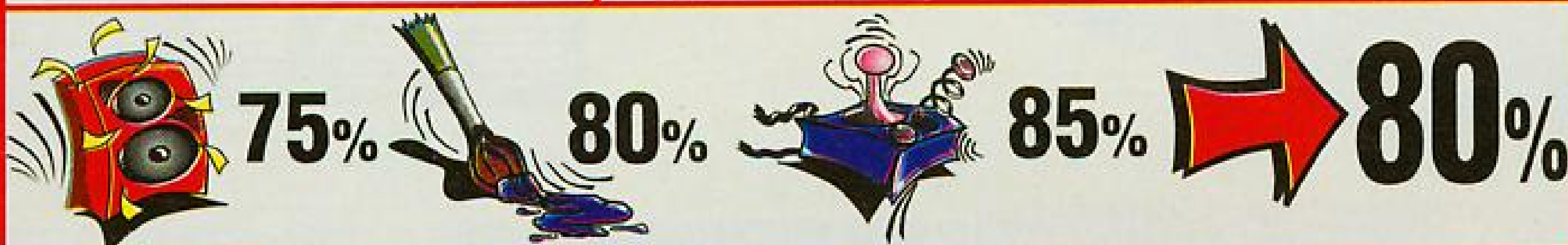
A A⁵⁰⁰ plus
unterstützt

1 MByte HD Drive
2. Drive 2 Player

JUMP 'N RUN

Hersteller Core-Design Ltd.
Preis ca. DM 70,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- Dt. Anleitung



MultiMedia Soft

Play a Game
COMPUTERSPIELE



MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

O-1058 BERLIN,	Dimitroffstr. 67
O-1150 BERLIN,	Mark Twain Str. 7 Tel. 030-9 98 61 64
O-2500 ROSTOCK,	Computer & Software Waldemarstr. 21 Tel. 01 71-4 11 17 79
O-5020 ERFURT,	Meienbergstr.20 Tel. 03 61-66 97 42
O 5020 ERFURT,	Györerstr. 14
O-5230 SÖMMERDA,	Franz Mehring Str. 1 Tel. 0 36 34-4 25 64
O-5800 GOTHA ,	H & R Computershop Mohrenstr. 21
O-8046 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239 Tel. 03 51-2 23 02 01
2000 HAMBURG 20,	Heußweg 67 Tel. 0 40-4 90 88 91
2000 HAMBURG 70,	Wendemuthstr. 57 Tel. 0 40-6 52 84 26
2390 FLENSBURG,	Dorotheenstr. 37 Tel. 04 61-5 40 75
2430 NEUSTADT,	Waschgrabenstr. 11 Tel. 0 45 61-1 61 89
4000 DÜSSELDORF,	Bertha v. Suttner Platz Hauptbahnhof Tel. 02 11-7 88 37 76
4100 DUISBURG 1,	Gravelottestr. 28 Tel. 02 03-66 74 94
4400 MÜNSTER,	Weseler Str. 48 Tel. 02 51-52 40 01
4500 OSNABRÜCK,	Martinistr. 82 Tel. 05 41-43 47 92
4630 BOCHUM 6,	Sommerdellenstr. 54 Tel. 0 23 27-1 00 63
4700 HAMM 1	Ritterstraße 30
5100 AACHEN,	Mörgensstr.4 Tel. 02 41-40 78 93
5100 AACHEN,	Guiatastr. 2 Löhergraben
5160 DÜREN,	Kölnstr. 51 Tel. 0 24 21-18 93 68
6000 FRANKFURT,	Mühlgasse 20 Tel. 0 69-7 07 75 75
6600 SAARBRÜCKEN,	PC-World Stengelstr. 8 Tel. 06 81-5 89 80 18
8460 SCHWANDORF,	Klosterstr. 8 Tel. 0 94 31-17 20

Versandzentrale:

5160 DÜREN, Kölnstr. 51
Tel. 0 24 21-18 93 68 (11-19h)

Jeder Bestellung liegen POSTER und eine aktuelle, spielbare DEMO bei!

PREISVERGLEICH empfohlen

IBM-PC:

X-Wing, DV	84,95 DM
Strike Commander, DA	84,95 DM
Strike Commander Speech Pack	39,95 DM
Space Quest 5, DV	69,95 DM
Dog Fight,	84,95 DM
Comanche, DV	84,95 DM
Comanche Data Disk, DV	49,95 DM
The Legacy, DV	89,95 DM
Burning Steel, DV	59,95 DM
Burning Steel Data je	39,95 DM
The Sepent Isle, DA	79,95 DM
Veil of Darkness, DV	79,95 DM
Dark Queen of Krynn (SSI), DV	79,95 DM
Eishockey Manager, DV	79,95 DM
Empire de Luxe	79,95 DM
Buzz Aldrin's Race into Space, DA	89,95 DM
Spaceward HO, DV DOS/WIN	79,95 DM
DOS 6.0, DV, (OEM)	89,95 DM
Windows 3.1 DV (OEM)	89,95 DM
The 7th Guest, DA, CD	129,95 DM

CD-ROM Laufwerk, Philips, CM-50, ext.

333,33 DM

AMIGA:

Wing Commander	29,95 DM
Flashback, DV	44,95 DM
Reach for the Skies, DA	49,95 DM
Sensible Soccer 92/93, DA	39,95 DM
Eishockey Manager, DV	64,95 DM
Atac, DA	64,95 DM
Desert Strike, DA	59,95 DM
Gunship 2000, DA	74,95 DM
Lionheart, DA	54,95 DM
The Chaos Engine, DA	44,95 DM
Walker, DA	64,95 DM
B-17 Flying Fortress, DA	64,95 DM
Chuck Rock 2, DA	49,95 DM
Battle Isle, Data Disk 2, DA	39,95 DM
Superfrog (Team 17), DA	44,95 DM
Creatures, DA	44,95 DM
The Entity, DA	44,95 DM
Arabian Nights, DA	44,95 DM
Jonathan, DV	69,95 DM
Flies Attack on Earth, DV	69,95 DM

Wir sind weder teuflisch noch himmlisch, sondern einfach preiswert!

Über 2000 Computerspiele und über 300 Brettspiele lieferbar!

Die Preise verstehen sich als Versandpreise. Ladenverkauf ist teurer, da mit höheren Kosten verbunden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Hiermit verlieren vorhergegangene Preislisten ihre Gültigkeit. Lieferung und Preise solange unser Vorrat reicht. Titel, die nicht wie vorgesehen erscheinen, werden nachgeliefert. Versandkosten 10,55 DM, ab 300 DM Bestellwert 6,55 DM, ab 600 DM Bestellwert frei. Ausland nur gegen 15,55 DM Versandkosten und Vorkasse. Nicht alle Artikel werden in allen MultiMedia Soft Geschäften angeboten, bitte nachfragen.

Haben Sie Interesse an einem MultiMedia Soft Laden? Fordern Sie unsere Information an.

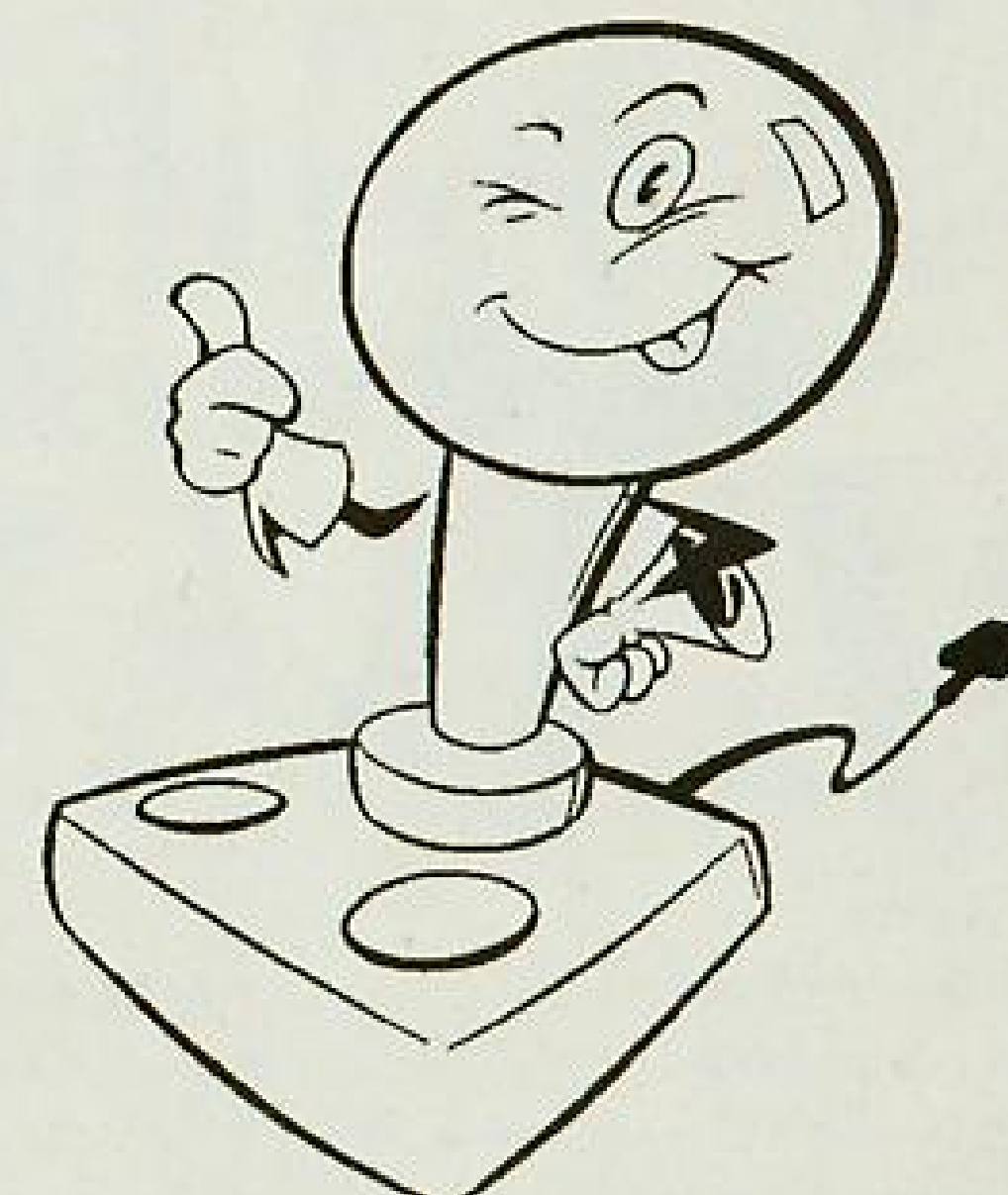
5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 0 24 21-18 93 68 (11-19h)

Spielen - Testen - Kaufen

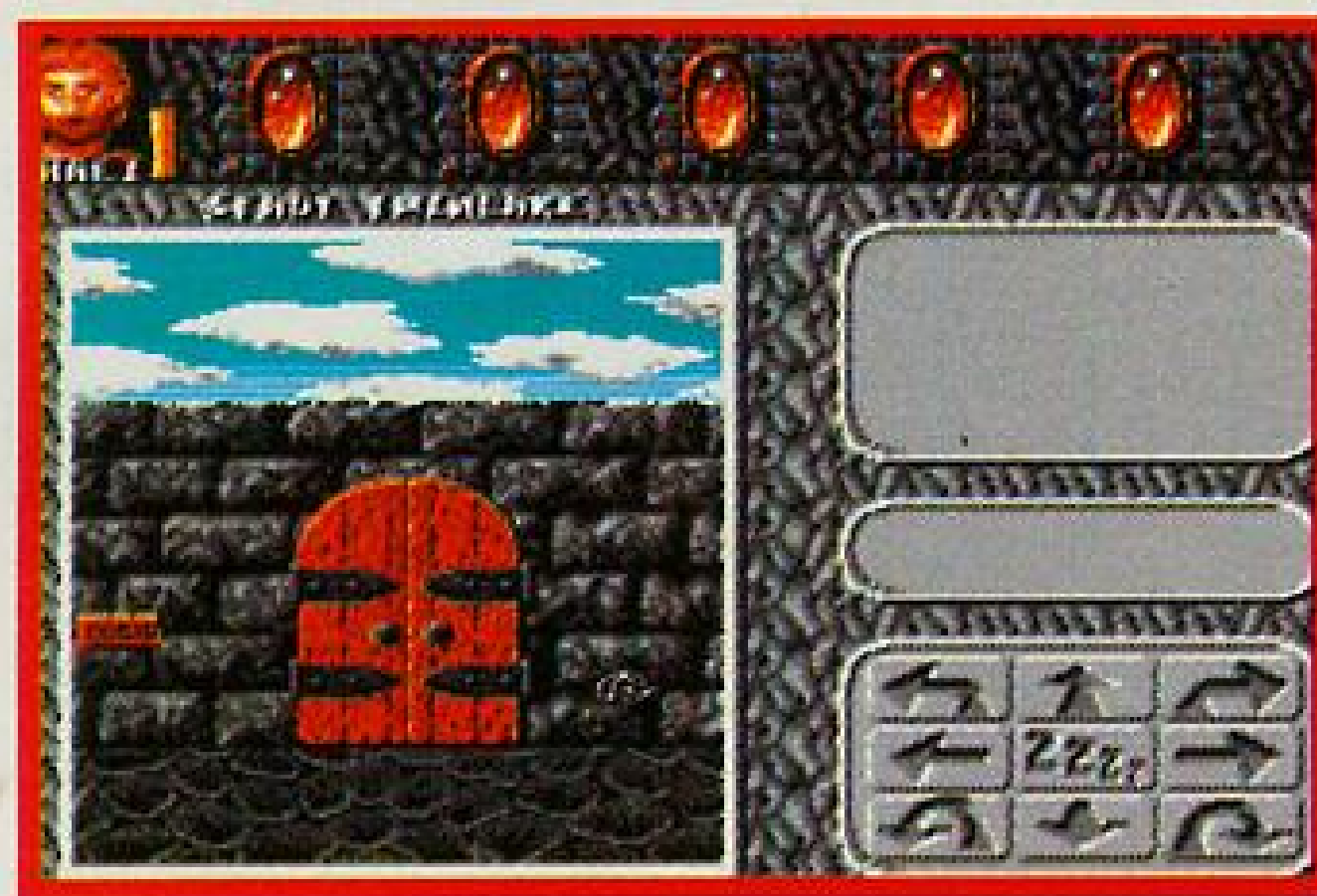
Haben Sie Interesse einen MultiMedia Soft Laden zu eröffnen? Fordern Sie unsere Information an.

INFO:
5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 0 24 21-18 93 68 (11-19h)

VERSAND für O:
O-5020 ERFURT, Meienbergstr. 20
Tel. & Fax: 03 61-66 97 42

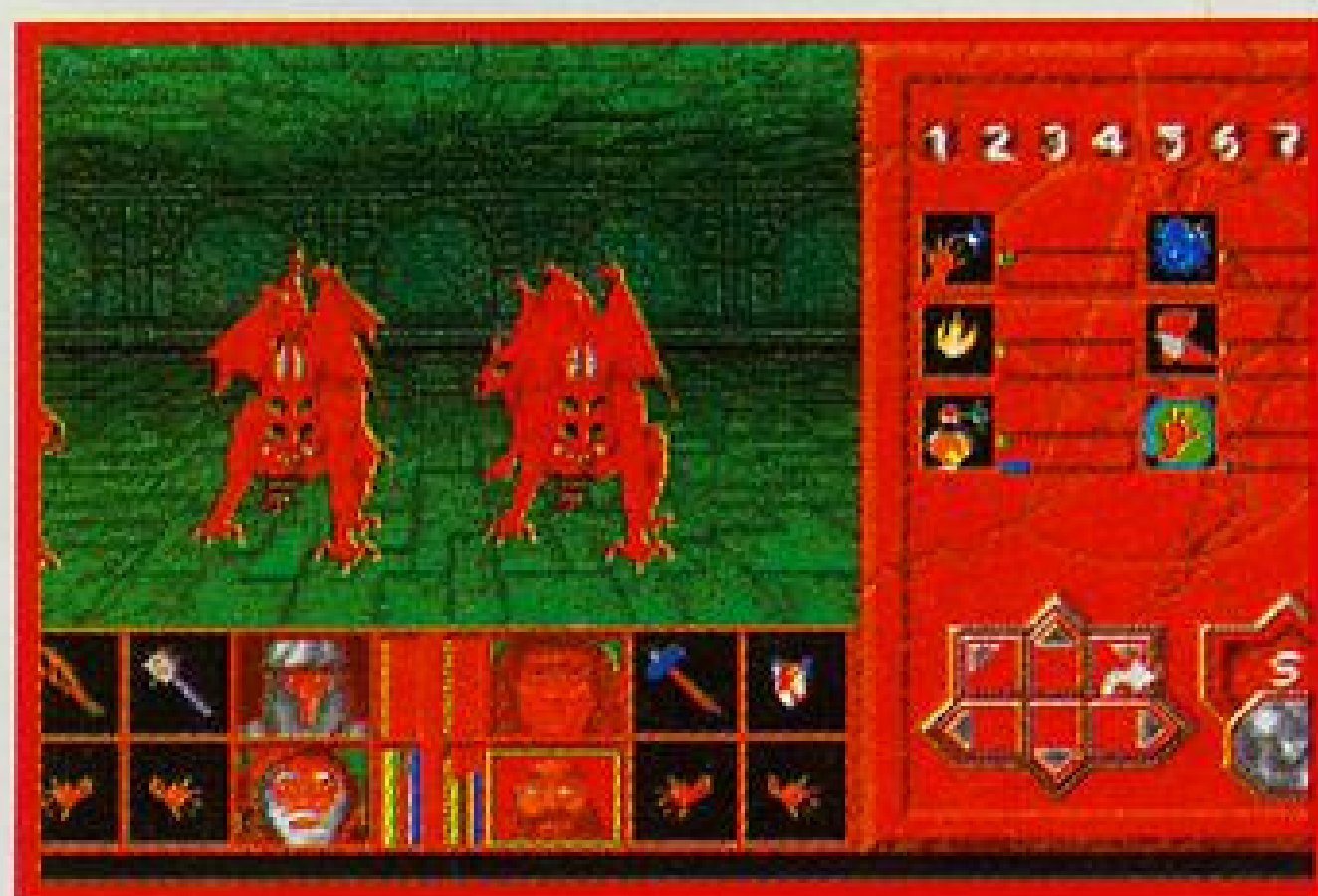


Also Leute, holt Eure verstaubten Rüstungen heraus und schärft Eure angerosteten Schwerter! In Abandoned Places 2 gilt es wieder, gegen alle Arten von Monstern und Untoten anzutreten. Und ich verspreche Euch, das wird nicht so einfach.



ABANDONED PLACES 2

Um das Spiel überhaupt spielen zu können, ist schon mal mindestens ein Megabyte notwendig, ansonsten habt Ihr Euer gutes Geld zum Fenster hinausgeworfen. Der Bildschirm teilt sich auf in das 3D-Fenster, in dem sich die Action abspielt, den Icons für Eure Recken, dem Inventory bzw. den Zaubersprüchen der Magiere, dem Richtungsanzeiger, den ich nie brauchte, da meiner Meinung nach der Bewegungsablauf mit den Pfeiltasten flotter geht und einen Kompaß, der natürlich in einem zünftigen Dungeon nicht fehlen darf. Unter dem Kompaß ist noch ein Knopf angebracht, mit dessen Hilfe man das Spiel auch einmal anhalten und abspeichern kann, da alles in Echtzeit abläuft. Die letzte Funktion solltet Ihr so häufig wie möglich anwenden, denn in Abandoned Places 2 ist Euer Leben kurz und schmerzhaft. Zaubersprüche kann man vorbereiten und durch Anklicken der rechten Hand des Magiers zur Anwendung bringen. Der Dungeon ist schaurig schön gezeichnet und gar grausig hallen Eure (?) Schritte in dem Gewölbe. Die Waffen und Gegenstände werden wie gehabt mit der Maus gesteuert und angewählt. Im Dungeon sind natürlich auch verborgene Knöpfe angebracht (meistens dargestellt als



kleine Dreiecke). Der Mauszeiger verändert sich in eine kleine braune Patschhand, wenn er über so einen verborgenen Mechanismus geführt wird.

Nun zu den Monstern. Am Anfang sind sie ganz schön hart und man sollte wirklich nach jedem gewonnenen Kampf erst einmal abspeichern, auch um sich das ständige Neuladen und Schaffen einer Party zu ersparen. Wenn Ihr erst einmal zünftige Waffen gefunden habt (und das dauert eine Weile), sollten natürlich die Kämpfer nach vorne, und nicht vergessen: Nur was sie in den Händen halten, wird

auch angewandt. Die Zauberer sollten nach hinten (wenigstens zwei Zauberer sind angebracht), um von dort ihre Sprüche anzuwenden. Eure Helden sind anfangs wie sie Gott erschuf, sprich nackt und deshalb leicht verwundbar. Ein Zauberer sollte während des Kampfes ständig damit beschäftigt sein, die angeschlagene Gesundheit der Kämpfer zu heilen. Außerdem sind die Leutchen wahnsinnig verfressen und schreien sofort los, wenn die Nahrung unter den nötigen Pegel sinkt. Da ist es sehr hilfreich, wenn der Zauberer des Spruches der Nahrungsschaffung mächtig ist (Fisch ist besonders nahrhaft). Ohne diesen Zauberspruch ist es bald aus mit dem Heldentum. In der Anleitung ist ein Plan des ersten Dungeons abgebildet (leider an manchen Stellen nicht korrekt). Wenn Ihr diesen

geschafft habt, seid Ihr auf Euch selbst angewiesen. Die Handlung spielt sich nicht nur in Dungeons ab, sondern auch im Wald und auf der Heide. Dort trifft Ihr eben nicht auf Gerippe sondern auf allerlei Getier. In den Geschäften der Städte könnt Ihr dann Eure Helden gar trefflich ausrüsten und versuchen, die Mitbringsel aus den Dungeons zu verschern. Alles in allem ein gelungenes Rollenspiel, dessen Grafik zwar nicht gerade vom Hocker haut, aber die Stimmung ist das Eigentliche und davon hat es einiges zu bieten. Außerdem könnt Ihr zwischen englischem und deutschem Text wählen. Für Rollenspiel-Neulinge ist dieses Spiel allerdings nicht zu empfehlen, da es anfangs sehr schnell zur Entmutigung führen kann und es wäre schade, dieses Spiel nicht durchzuspielen. Also Leute, ran an die Buletten und im Zweifelsfall immer zuerst draufschlagen und dann erst Fragen stellen. (tj)

<p>AMIGA</p> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A ⁵⁰⁰plus <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt</p> <p>1 MByte <input type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 2. Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/></p>	<p>ROLLENSPIEL</p> <p>Hersteller ICE Preis ca. DM 90,-</p> <p>Besonderheiten - Deutlich besser als sein Vorgänger</p>
<p>70% 75% 80% 75% </p>	

SOUND GALAXY

NX

Die einzige 16-Bit Sound Karte mit 5 Sound Standards

Das neue 16-Bit Sound Erlebnis!

Technische Daten:

- 5 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16-Bit digitales Audio Playback 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recording mit 5.5-44.1 kHz sampling

Software:

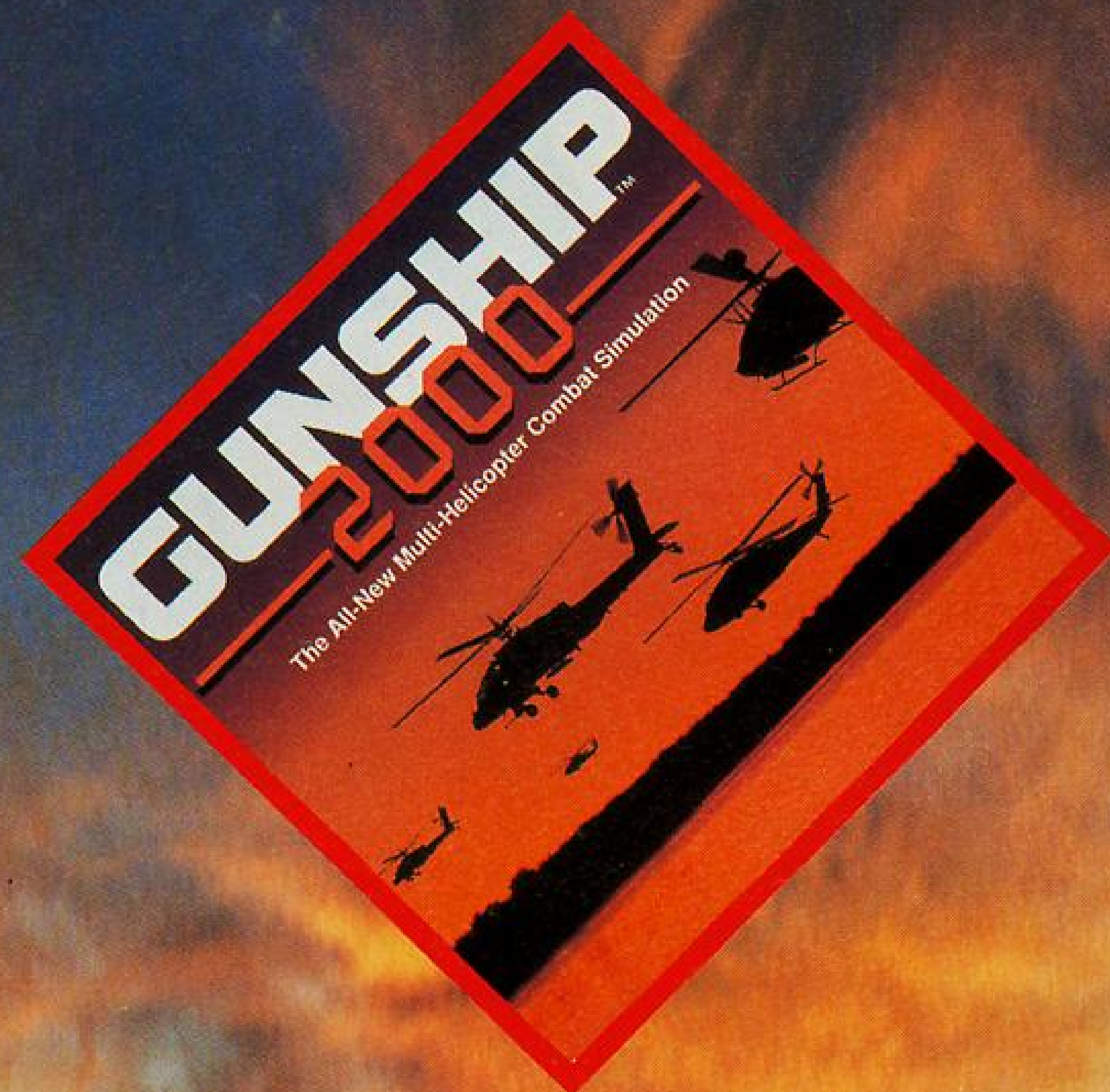
- HSC Interactive, Monologue für Windows
- Windat OLE, Voyetra Audio Station, Voice Annotation, CD Player, Sound Tracks, Utilities und Windows 3.1 Treibersoftware.

- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interface
- SCSI CD-Rom Erweiterungs-möglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audio Eingang
- 4 Watt Stereo Verstärker

KM Handelsgesellschaft m.b.H.
Kirchheimer Str. 48 · 7314 Wernau

Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source **Inklusive Mikrophon und Stereo-Kopfhörer**

Fliegen erster Klasse



Als Meister der Flugsimulation setzt MicroProse die Maßstäbe für Spannung am Himmel. An den Realismus der hier abgebildeten Spiele zum Beispiel reicht kein anderer Hersteller auch nur annähernd heran.

Und all diese preisgekrönten Spiele sind für den Amiga erhältlich.

Von der eindrucksvollen "Flying Fortress" des zweiten Weltkrieges bis zur senkrechtstartenden Harrier jüngerer Konflikte sind diese Flugsimulationen mit unübertroffenen Grafiken und einmaligem Gameplay ausgestattet. Damit liegt die rasante Action vom ersten Moment an ganz in Ihrer Hand. In derartig realistisch gestalteten Maschinen kann nur Ihre eigene Vorstellungskraft dem Flug durch die Lüfte Grenzen setzen!

Wo immer Sie fliegen und mit wem Sie auch Ihre Kräfte messen wollen - Sie sollten sich für MicroProse entscheiden. Sie finden unsere Spitzenprodukte gleich um die Ecke beim nächsten

Amigaspielhändler. Warum also Economy Class wählen, wenn die erste Klasse so leicht erreichbar ist?

MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software

MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury,
Glos. GL8 8LD, England. Tel: +44 (0)666 504 399.

Actionspiele gibt es für den Amiga wie Sand am Meer. Um so schwieriger wird es für die Hersteller, auf diesem Gebiet noch neue Ideen zu entwickeln und diese auch noch vernünftig umzusetzen. Die Folge ist, daß die Zahl der guten Neuerscheinungen auf diesem Sektor im Vergleich zur Gesamtmenge eher kläglich ist.



FIREHAWK

Viele Entwickler begnügen sich damit, bereits existierende Ideen aufzugreifen, ob gut oder schlecht, und diese in einem "neuen" Spiel zu vermischen. Garniert wird das Ganze mit einer vielversprechenden Verpackung, die meist mehr wert ist, als das enthaltene Spiel.

CODEMASTERS kochte FIREHAWK nach exakt jenem Rezept. Eine aufreißerische Verpackung mit golden glänzender Schrift verspricht ein "ultimatives Action Game". Doch bekanntlich ist nicht alles Gold, was glänzt. So endet die Begeisterung spätestens nach dem Booten, wenn das billig gescannte Titelbild erscheint. Es folgt ein Intro, welches an eine Diashow auf dem C64 erinnert und die so einfallslose wie überflüssige Story erzählt. Die Drogenbosse der Republik Lafia haben sich vereinigt und gefährden die Demokratie. Die Regierung bittet Amerika um Hilfe und nun ist der Spieler gefragt, der mit einem Kampfhubschrauber die zum Ausspähen

ausgesetzten Fallschirmspringer wieder aufsammeln muß. Es erübrigt sich zu sagen, daß die gegnerische Seite alles daran setzt, um dies zu verhindern. Aus der Vogelperspektive blickt man auf seinen Helikopter, wobei ein Fadenkreuz das Zielen erleichtert und den Weg zum nächsten Fallschirmspringer oder zum Mutterschiff weist. Durch Links- oder Rechtsziehen des Joysticks dreht

sich der Hubschrauber gegen oder mit dem Uhrzeigersinn, durch Vor- oder Zurückziehen wird man schneller oder fliegt rückwärts. Um die fleißig schießenden Gegner im Schach zu halten, kann man natürlich auch schießen sowie Bomben abwerfen, wobei die jeweilige Munition begrenzt ist. Durch Aufsammeln verschiedener Icons besteht die Möglichkeit, die Vorräte an Treibstoff aufzufrischen, sowie die Schilder und die Schußkraft zu verstärken. Findet man einen der winkenden Fallschirmspringer, muß man über diesem stehenbleiben, um ihn zu retten. Hierzu wird die Vogelperspektive verlassen und man blickt von hinten auf den Hubschrauber, an welchem nun eine Rettungsleiter heruntergelassen wird, um den Kameraden aufzunehmen. Die gegnerische Seite bleibt natürlich nicht untätig und versucht ebenfalls mit Helikoptern den eigenen vom Himmel zu holen. Zur Abwehr muß man im richtigen Moment die

rechte oder linke Bordkanone betätigen, wobei die Zielerfassung automatisch erfolgt. Hat der Fallschirmspringer die Leiter erklommen, findet man sich wieder in der Vogelperspektive wieder und das ganze Spiel beginnt von vorn. Weder die Handlung, noch deren Umsetzung gehen über das untere Mittelmaß hinaus. Die Grafik leidet durchweg unter Farbarmut und Abwechslungslosigkeit, lediglich das 360°-Scrolling vermag zu gefallen. Auch die "herausragenden militärischen Soundeffekte und Explosionen" führen in ihrer Mittelmäßigkeit das Gesamtkonzept des Spiels weiter. Die Motivation war selbst für mich, der ich mein Geld mit Spielen verdiene, schnell erschöpft, das lähmende Gameplay tat sein übriges dazu. Auf einen Kauf von FIREHAWK kann der Leser also getrost verzichten, es gibt sinnvollere Möglichkeiten, sein Geld zu verschenken. (mat)



nicht untätig und versucht ebenfalls mit Helikoptern den eigenen vom Himmel zu holen. Zur Abwehr muß man im richtigen Moment die

AMIGA

A A 500 plus
unterstützt

1 MByte HD Drive
2 Drive 2 Player

SHOOT 'EM UP

Hersteller Codemasters Besonderheiten
Preis ca. DM 60,- - läuft auf A 1200

Muster von
Hersteller





TIPS & TRICKS

AUSGABE 7/93

Wanted!

Jede abgedruckte Komplettlösung belohnen wir mit DM 300.-

Schickt Eure Meisterwerke an:

CompuTec Verlag GmbH

"Komplettlösung"

Isarstraße 32

8500 Nürnberg 60

Da sämtliche Tips & Tricks Errungenschaften der Leser sind und der Redaktionsalltag keine Überprüfung der Richtigkeit zuläßt, kann keine Gewähr für deren Funktion übernommen werden.

AMIGA

Superfrog
Eishockey Manager

AB SEITE 60

KONSOLEN

Starwing
The Flintstones
Super Strike Eagle
Parodius

AB SEITE 60

PC

Lemmings 2
Inca

AB SEITE 60

KOMPLETT- LÖSUNG

Ultima Underworld II
TEIL 2

AB SEITE 62

Superfrog Eishockey Manager

AMIGA

SUPERFROG

Der heiße Superheld aus dem Reich der Tierwelt hegt ernsthafte Absichten, ein ganz Großer in der Jump'n'Run-Welt zu werden. Hier sind die Levelcodes:

Level	Code
1.2	23 46 44
1.3	39 28 22
2.1	44 63 64
2.2	98 44 48
2.3	47 74 44
3.1	34 35 22
3.2	88 23 11
3.3	09 13 32
4.1	81 82 34
4.2	18 23 94
4.3	29 83 83
5.1	98 48 41
5.2	38 37 72
5.3	09 31 52
6.1	38 72 11
6.2	98 11 22
6.3	01 76 32
6.4	39 81 12

Simone Winkler

EISHOCKEY MANAGER

Bank

Man sollte besser einen Kredit aufnehmen, bevor man sein Girokonto in astronomischer Höhe belastet. Jetzt zahlt man nur 4% anstatt der mörderischen 10% Zinsen.

Werbung

Nicht sofort jedes gute Angebot annehmen, da mindestens zweimal pro Monat neue und bessere Angebote erscheinen. Außerdem sollte man die beste Kühlanlage installieren, um eine neue Werbe-

fläche auf dem Eis nutzen zu können. Das gleiche gilt für die Überdachung.

Jugend

Schüler: DM 5.000

Jugend: DM 8.000

Junioren: DM 24.000

Mit diesen Angaben sollte man spätestens nach zwei Spieljahren einen Nachwuchsspieler erhalten.

Vertrag

Am Anfang der Saison sollte man jedem Spieler einen Vertrag über vier Jahre aufs Auge drücken, da die Spieler bei einem evtl. Aufstieg bis zum Vierfachen des ursprünglichen Monatsgehaltes verlangen. Versicherungen sollte man für die drei bis vier besten Spielern abschließen.

TRAINING

Montag

1. Kraft
2. Taktik
3. Training
4. Schuß

Dienstag

1. Freizeit
2. Lauf
3. Penalty
4. Kraft

Mittwoch

1. Schuß
2. Training
3. Freizeit
4. Freizeit

Donnerstag

1. Lauf
2. Training
3. Stock
4. Kraft

Freitag

1. Taktik
2. Lauf
3. Stock
4. Schuß

Samstag

1. Stock
2. Taktik
3. Penalty
4. Freizeit

Sonntag

1. Training
2. Freizeit
3. Freizeit
4. Freizeit

Dieses Trainingsprogramm hat sich in allen Ligen bewährt. Man kann bei Pokalspielen auch ruhig einmal ein Trainingsspiel absolvieren.

Transfer

Oft rentiert sich auch die Talentsuche. Man sollte aber auf die Tagesform des Spähers achten.

Marco Bruns

Lemmings 2

Inca

PC

LEMMINGS 2

In "Lemmings 2" gibt es eine einfache Möglichkeit höhere Levels zu spielen, ohne die vorherigen, vielleicht noch nicht gelösten Levels, meistern zu müssen.

Als erstes geht man in das Verzeichnis, in dem "Lemmings 2" steht und legt ein neues Verzeichnis namens "S_Level" an. Dann wechselt man in das Verzeichnis "Levels" und kopiert hier alle Files nach "S_LEVEL", um eine Sicherheitskopie der Leveldateien anzufertigen. So, das war das Wichtigste. Jetzt muß man nur noch wissen, daß jeder Lemmingsstamm zehn Levels umfaßt, so daß schließlich 120 Dateien zugeordnet werden müssen.

- Level000.dat
- Level009.dat = Classic
- Level010.dat
- Level019.dat = Beach
- Level020.dat
- Level029.dat = Cavelems
- Level030.dat
- Level039.dat = Circus
- Level040.dat
- Level049.dat = Egyptians
- Level050.dat
- Level059.dat = Highland
- Level060.dat
- Level069.dat = Medieval
- Level070.dat
- Level079.dat = Outdoor
- Level080.dat
- Level089.dat = Polar
- Level090.dat
- Level099.dat = Shadow
- Level100.dat
- Level109.dat = Space
- Level110.dat
- Level119.dat = Sports

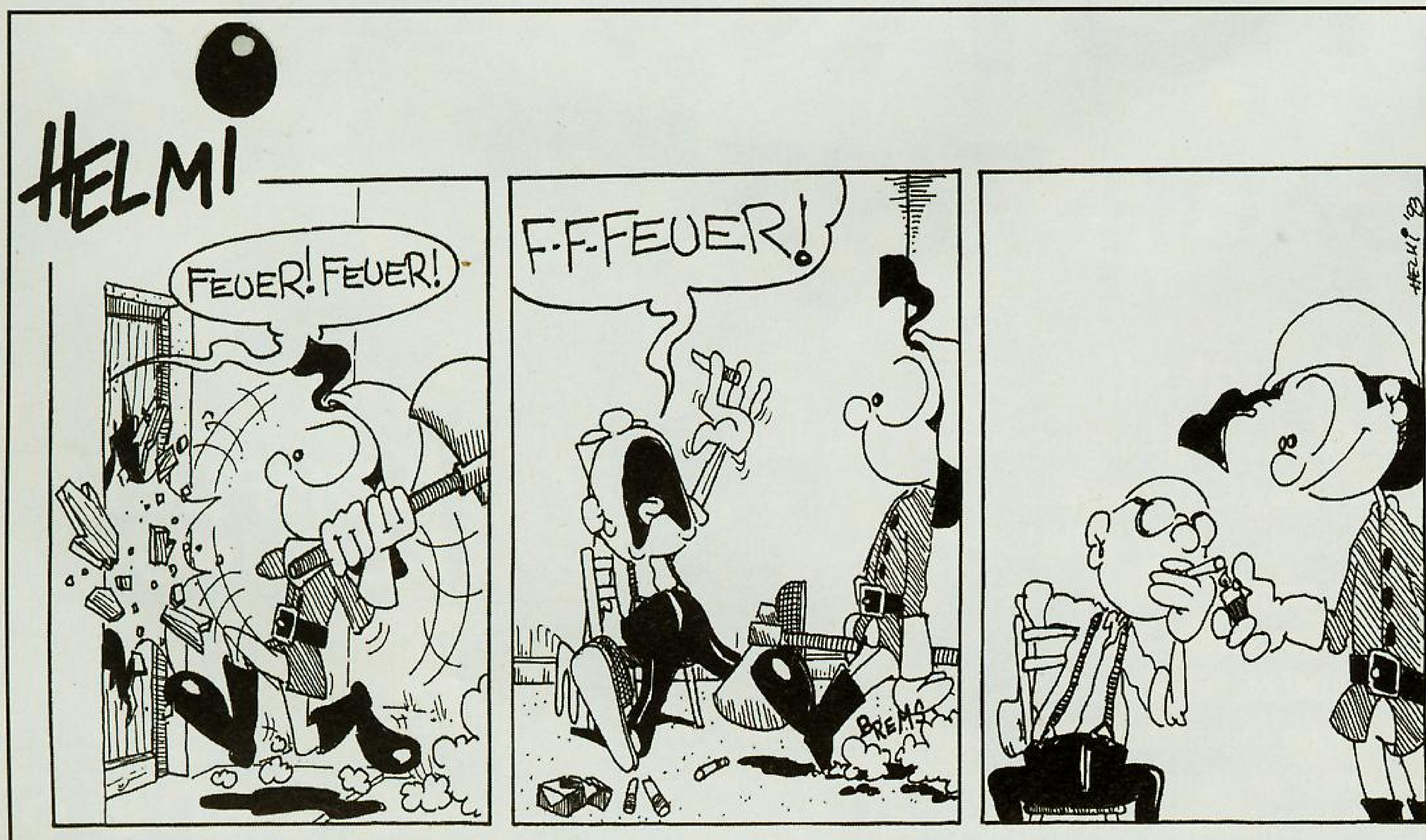
Wenn man jetzt beispielsweise beim Stamm Classic das dritte Level spielen möchte und man schafft den zweiten Level beim besten Willen nicht, so benennt man die Datei "Level000.dat" einfach in "Level001.dat" um. Wenn man das Spiel jetzt neu startet, kommt anstatt des zweiten Levels der erste Level, mit dem man keine Probleme haben dürfte. Hat man ihn durchgespielt, so speichert man ab und versetzt die Leveldateien wieder in ihren ursprünglichen Zustand, indem man alle Dateien aus "S_Level" wieder in "Level" kopiert. Der dritte Level kann nun gespielt werden.

Marko Pusch

INCA

Drückt einfach die Kombination STRG, ALT und SHIFT und schon hat sich die aufgezehrte Energie wieder voll aufgeladen.

Kai Eisele



Starwing The Flintstones Super Strike Eagle Parodius

KONSOLEN

STARWING (SUPER NES)

Allen Anfängern sei zuerst dieser Tip zu empfehlen (falls man ein Pad mit Dauerfeuer besitzt). Ihr schaltet auf der L- oder R-Taste Dauerfeuer ein, so daß sich Euer Raumgleiter im Spiel ständig um die eigene Achse dreht. Solltet Ihr von nun an beschossen werden, so hört Ihr meistens nur das

W-1000 Berlin 21
 Oldenburger Str. 44
 Ecke Waldenserstr.7
 Tel.: 030/3962821
W-1000 Berlin 45
 Osdorfer Str. 13
 Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
 Boxhagener Str. 23
 Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
 Rodenbergstr. 6
 Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
 Ringstr. 8
 Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
 Beethovenstr. 57
 Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
 Beim Schlump 21
 Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
 Sternstr.18
 Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
 Wakenitz Str.7
 Tel.: 0451/794345
W-2900 Oldenburg
 Edewechter Land Str. 47
 Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
 Braunschweiger Str. 104
 Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
 Eichelkamp 5
 Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
 Holwedestr. 10
 Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
 Ahornstr. 11
 Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
 Heimstättenweg 23
 Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
 David-Hilbert-Str. 2
 Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
 Lange Str. 81
 Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
 Gneisenaustr. 1
 Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
 Hamtorstr. 20
 Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
 Neusser Str. 210
 Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
 Ulrichstr. 2-4
 Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
 Kölner Str. 485
 Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
 Friedrich-Ebert-Str.93
 Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
 Essener Str. 6
 Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
 Moltke Str. 36
 Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
 Delle 47
 Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
 Dortmunder Str. 31
 Tel.: 02361/491239
W-4400 Münster
 Ferdinand Str. 8
 Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
 Auf dem Thie 8
 Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
 Petersburger Wall 17
 Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
 Kavallerstr.9
 Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
 Stockumer Str.420
 Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
 Herner Str. 383
 Tel.: 0234/531018

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor. Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.

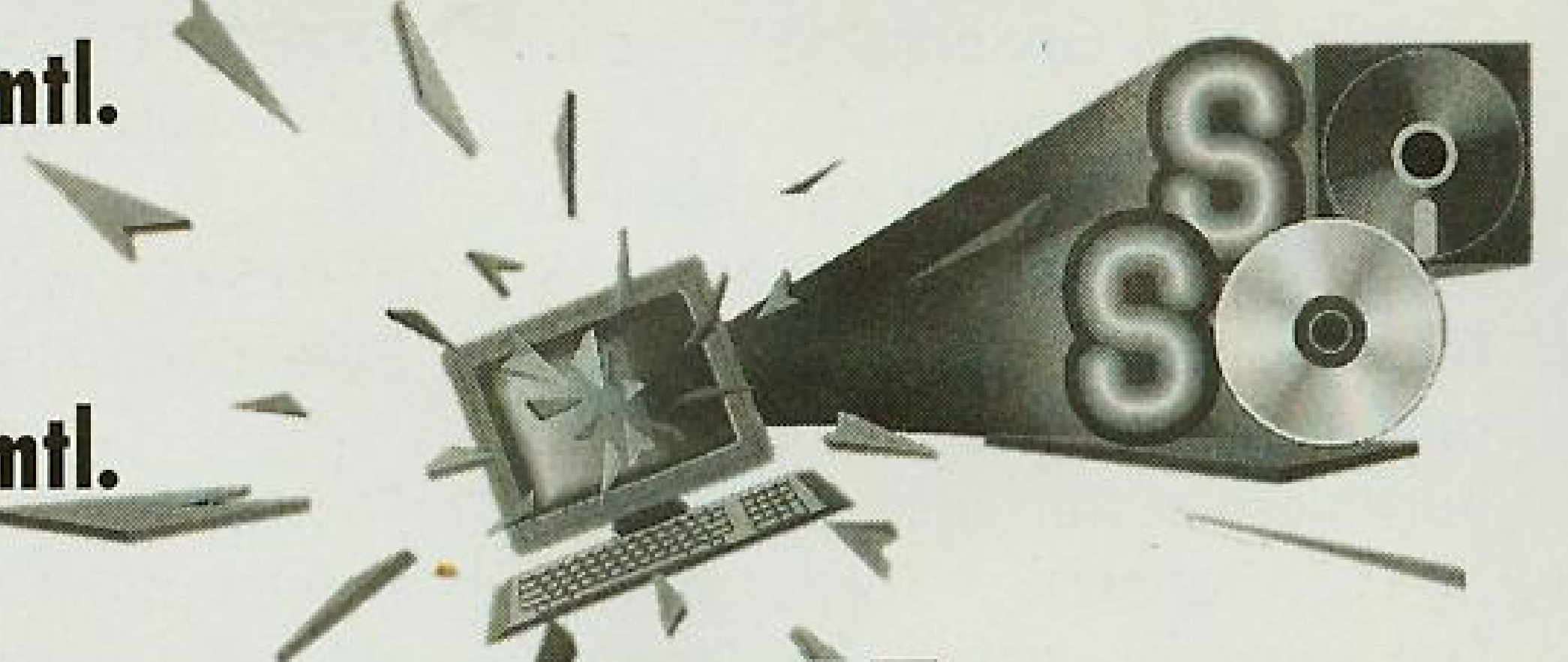
1. SENSATION DES MONATS!

Laserwave Supra 16 Soundkarte, 399,--/ *28,-- mtl.

zwei der besten Soundkarten auf einer Karte,
Soundblaster 16-Bit und Microsoft-Soundsystem comp., oder als

Kit mit Mitsuni CD-Rom LU 005 S, 798,--/ *32,-- mtl.

Multi-Session-fähig, 16-Bit Controller, Foto-CD-tauglich



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:

***Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**

Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

- Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000**
- Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 1MB 499,--/ *29,-- mtl.**
 - Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB 699,--/ *31,-- mtl.**
 - Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB 799,--/ *32,-- mtl.**
 - Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB 999,--/ *34,-- mtl.**
 - Speichererweiterung auf 2,5MB 179,--**
 - Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr 189,--**
 - Festplatten für Amiga 500:**
 - 130MB OMB RAM (bis 8MB optional) 799,--/*32,-- mtl.**
 - 210MB OMB RAM (bis 8MB optional) 999,--/*34,-- mtl.**

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

SUPER-SONDERANGEBOTE nur solange der Vorrat reicht!

- A1200 Festplatte intern, 85MB, 16ms nur 555,--/*29,--mtl.**
- AdLib-compatible Soundkarte nur 39,90**
- Mediaconcept 2.0 mit deutscher Kurzanleitung nur 149,90**
- Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte, oder als**
- Super D.J.Kit plus Boxen, Micro und Tonstudio-Samplesoftware nur 179,90**
- AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte nur 349,00**
- 10 HD Disketten 3,5" fertig formatiert, Hardbox nur 17,90**

W-4800 Bielefeld
 Schloßhofstr. 1
 Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
 Von-Werth-Str. 20-22
 Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
 Gottesweg 149
 Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
 Schiefelings Weg 24
 Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
 Markenbildchen Weg 24
 Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
 Zuckerbergstr. 21
 Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
 Friedrich-Engels-Allee 296
 Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
 Lange Wende 30
 Tel.: 02932/1094
W-5800 Hagen
 Bergischer Ring 5
 Tel.: 02331/26774

W-5840 Schwerte
 Friedenstr. 2
 Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
 Schützenstr.2
 Tel.: 02351/86 02 81
W-6000 Frankfurt-Bockenheim
 Am Weingarten 11
 Tel.: auf Anfrage
W-6300 Gießen
 Bahnhofstr. 6
 Tel.: 0641/71967
W-6330 Wetzlar
 Altenberger Str.30
 Tel.: 06441/54520
W-6520 Worms
 Luisenstr. 10
 Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
 Mainzerstr.78
 Tel.: 0681/638629
W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
 Saarbrücker Str. 22
 Tel.: 06831/88159

W-6650 Homburg
 Karlsbergstr. 16/
 Eingang La Baule Platz
 Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
 Ludwig Str. 14
 Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
 Bahnhofstr. 13
 Tel.: 06821/26797
W-6690 St. Wendel
 Bahnhofstr.12
 Tel.: auf Anfrage
W-6720 Speyer
 Wormser Landstr.24
 Tel.:06232/49107
 Fax:06232/49108,
 Volker Franz
W-6750 Kaiserslautern
 Fabrikstr. 32
 Tel.: 0631/67411
W-6780 Pirmasens
 Alleestr. 3
 Tel.: 06331/75150
W-6800 Mannheim
 Jungbusch Str. 3 /
 Ecke Luisenring
 Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40
 Straßburger Str. 45
 Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
 Dreilindenstr. 17
 Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
 Lessingstr. 5
 Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
 Lehener Str. 24
 Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
 Kreuzstr. 104
 Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
 Reichenbachstr. 33
 Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
 Schloßberg 2/
 Im Bahnhof Possenhofen
 Tel.: 08157/4088
W-8520 Erlangen
 Lange Zeile 82
 Tel.: 09131/26658
W-8630 Coburg
 Kasernenstr. 26
 Tel.: 09561/63831

W-8960 Kempten
 Kronenstr. 33
 Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
 Umlandstr.20,Tel. auf Anfrage

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06

Aktuelle Preisliste anfordern! Lieferung ab DM 50,-- versandkostenfrei!

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
 Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

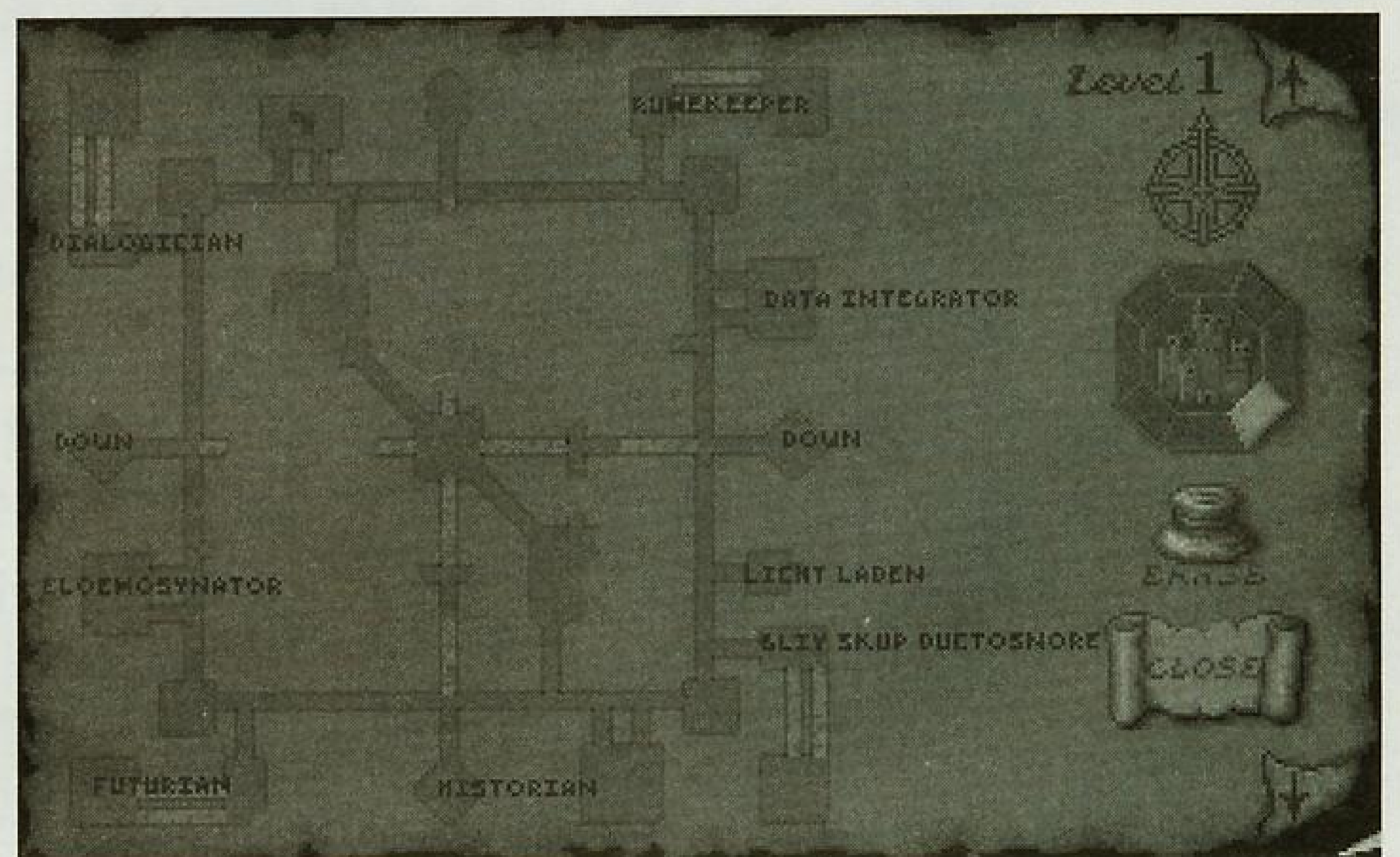
KOMPLETT LÖSUNG

TALORUS

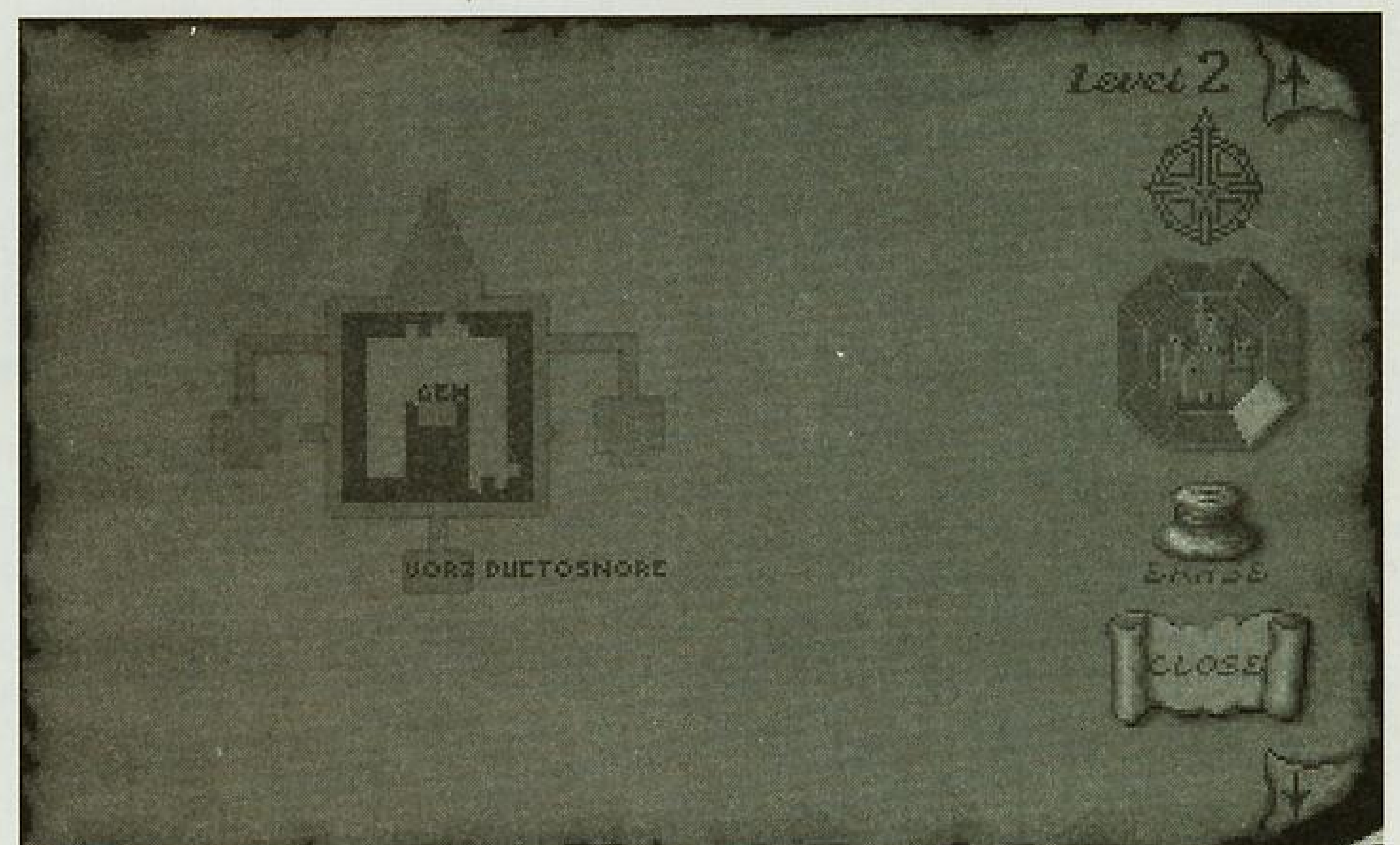
Level 1:

Eine seltsame Welt, aus vollkommen unbekanntem Material. Zunächst begegnen uns nur die wenig gesprächigen Vorz. Um in den Bahnen mit den Hopsfeldern gut voran zu kommen, sollte man darauf achten, exakt geradeaus zu laufen. Der gesamte Grundriß ist ein Quadrat. In jeder Ecke (NW, NO, SO, SW) befindet sich eine Teleportationskammer. Wenn man sich dort zum Beispiel in die südwestliche Ecke stellt, gelangt man in die gleiche Ecke der südwestlichen Teleportationskammer. In jeder Haupthimmelsrichtung gibt es Rutschbahnen, die zur Mitte führen, wo wir nur langsam auf das mittlere Hopsfeld treten müssen, um wieder nach Britannia zurück zu kommen. Seitlich der Rutschbahnen sind noch Laufbahnen mit Hopsfeldern angeordnet. Gehen wir zunächst in den mittleren Raum an der Nordkante des Quadrats, so finden wir dort den gesuchten Amethyst-Stab. Außerdem finden wir im Osten (knapp unter der Mitte)

einen Raum, in dem wir zwei Lichtkugeln finden und diese auch aufladen können. Jetzt könnten wir spaßeshalber zu Futurian gehen, der an der Südkante im Westen residiert, aber dieser weiß schon von unserer Ankunft und weiß außerdem, daß wir etwas mit Historian zu besprechen haben werden. Er teilt uns das mit, nachdem er unsere Sprache gelernt hat. Also gehen wir gleich zu Historian (in der Mitte der Südkante). Wir bitten ihn um Hilfe. Daraus resultiert der Auftrag im zweiten Level nach dem Informationskristall "EDY2" zu suchen und Futurian nach der weiteren Vorgehensweise zu befragen. Dieser sagt uns, daß wir drei Dinge benötigen: Den von Historian genannten Info-Kristall, einen Controller-Crystal (glücklicherweise hat Futurian einen solchen Stein) und einen Delgnizator. Da uns jetzt die Vorz angreifen, sputen wir uns, um in den zweiten Level zu gelangen. Die Fahrstühle sind in der Mitte an der Ost und Westkante angeordnet. Wir schlagen uns zu dem Raum südlich des Lavasees durch und reißen den Delgnizator von der Wand, führen danach noch ein nettes Gespräch mit Vorz Ductosnore und begeben uns anschließend in das Gebiet nördlich des Lavasees. Dort finden wir kurz vor der Lava den gesuchten Kristall. Jetzt besuchen wir Data-Integrator, der südlich an der Ostkante wohnt. Von ihm werden wir zu den Dialogici-



Talorus - Level 1



Talorus - Level 2

Geräusch eines Streifschusses, der Euch nichts oder zumindest nur wenig an Energie abzieht. Das Ganze funktioniert auch, wenn Ihr ein Pad ohne Dauerfeuer, also ein konventionelles Joypad, besitzt. Ihr müßt nur schnell genug die entsprechende L- oder R-Taste hintereinander drücken. Einen Nachteil hat das natürlich auch - Ihr dürft nicht mehr in Bodennähe fliegen.

Um im ersten Level auf den Planeten "Corneria" gleich an einen Doppelschuß heranzukommen, müßt Ihr einfach "Slippy Toad" durch die ersten drei und die beiden nächsten Tore folgen. Dahinter erscheint ein Doppelschuß-Symbol, mit dem Ihr sehr gut aufräumen könnt. Außerdem könnt Ihr noch zwei "Nova Bombs" im ersten Level abzocken. Ihr müßt dazu in Schräglage durch die rechte Seite der Stadt fliegen.

The Other Dimension

Jeder, der noch nicht da war, wird sich jetzt fragen, was das ist. Nun, es handelt sich dabei um einen weiteren Spielabschnitt, der aber zuerst nicht auf der Karte erscheint. Um dorthin zu gelangen, spielt man den dritten Level bis zur zweiten Stage (wieder Asteroid). Irgendwann erscheinen zwei größere Gesteinsbrocken zwischen vielen kleinen. Den zweiten Stein (rechter Abschnitt) schießt Ihr mit einer "Nova Bomb" ab. Wenn's klappt, erscheint ein "Star Bird", in den Ihr hineinfliegen müßt (fangen). Ihr landet in einer völlig anderen Welt. Dazu will ich aber noch nicht allzuviel verraten - habt Ihr eigentlich schon einmal gegen einen "einarmigen Banditen" gekämpft?

The Awesome Black Hole

Wenn Ihr die Karte seht, fragt Ihr Euch vielleicht, wie man zu diesem mysteriösen Ort gelangen kann. Hier ist die Lösung! Ihr startet das Spiel im ersten Level und fliegt in die zweite Stage. Nun geht's weiter bis zu den rotierenden Asteroiden. Den mittleren, orangenen Asteroiden könnt Ihr abschießen. Nun wartet Ihr, bis Ihr ganz dicht herangekommen seid und schießt dann erst den nächsten Asteroiden ab, um den Weg freizulegen. Im "Black Hole" könnt Ihr selbst entscheiden, wo Ihr wieder heraus möchtet. Die "Dreiecksringe" dienen dabei als Teleporter. Durch den ersten Ring gelangt Ihr beispielsweise direkt in den Sektor Y.

Christoph Jedral

THE FLINTSTONES (MEGA DRIVE)

Die Codes für das Action Replay. Yappadappadoo!

FF2F000006 - Unverwundbarkeit

FF01570006 - Spielstart mit sechs Herzen

FF01550064 - Spielstart mit hundert Leben

FF014F000X - Levelwahl (x = Level + 1)

FFEAA0000X - Stagewahl (x = Stage + 1)

Susanne Plötzer

SUPER STRIKE EAGLE (SUPER NES)

Waghalsige Piloten, die einmal alle Szenarien zu Gesicht bekommen möchten, sollten besonderes Augenmerk auf folgende Levelcodes werfen.

Lybien Tag.....6H6F87C6
 Lybien Nacht.....952HD74G
 Golfkrieg Tag.....95GG460G
 Golfkrieg Nacht.....41BGD71C
 Kuba Tag79GDD761
 Kuba Nacht.....41BGD71C
 Korea Tag.....88GH0054
 Korea NachtDGB54111

Alain Meyer

PARODIUS (SUPER NES)

Im Optionsmenü solltet Ihr oben, rechts, unten, links, X, A, B, Y eingeben. Es erscheint im Menüfeld der Punkt "Level Select" und Ihr könnt an jeder beliebigen Stelle die Weltraumschlacht beginnen. Drückt Ihr hingegen während des Spiels auf "Start" und dann B, B, X, X, A, Y, A, Y, oben und links, so dürft Ihr Euch über eine vollständige Bewaffnung freuen.

Marc Sabach

SUPERBILLIG

Software Discount Mann

Händler-
anfragen
erwünscht!

	empfohlener Verkaufspreis	bei uns	Unterschied in %
Eishockey Man. (Amiga/PC)	109,90/119,90	64,90/74,90	40,95%/37,53%
Freddy Pharkas	99,95	59,90	40,08%
Might & Magic 4	99,95	59,90	40,08%
Strike Commander + Speech	179,80	119,90	33,36%
Wing Commander DV (Amiga)	119,95	69,90	41,73%

Inhaber: Christian Mann, Inselstraße 9, 6500 Mainz 1, Tel.: 06131/23 80 85 (weitere folgen noch), Fax: 06131/23 80 62

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 10 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Gameboy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage. Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC		
1869	DV	64,90	74,90	Humans Race	DV	64,90	74,90	Strike Commander + Spe.	DA	119,90
3 D Construction Kit 2		89,90	89,90	Inca	DV		84,90	Stunt Islands	DA	a. A. 84,90
A-Train	DV	79,90	89,90	Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90	Superfrog	??	49,90
A. Macleans Pool Billard	DA	49,90	59,90	Island Dr. Brain	DV		69,90	Super Tetris	DA	64,90 69,90
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90	Jonathan	DV	74,90	74,90	Task Force 1942	DA	84,90
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90	Jordan in Flight	DA		69,90	Terminator 2029		84,90
Aces of the Europe	DV		a. A.	KGB	DV	54,90	59,90	The Greatest	DV	54,90 59,90
Aces of the Pacific			64,90	Kings Quest 5	DV	64,90	49,90	The Legacy	??	84,90
Aces Miss. Disk	DA		44,90	Kings Quest 6	DV		74,90	Tracon 2		74,90 84,90
Armour Geddon 2	DA	59,90	a. A.	Leather Goddesses 2	DA		94,90	Train it	??	a. A.
Astar	DA		a. A.	Legend of Kyrandia	DV	59,90	64,90	Transarctica	DV	49,90 49,90
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90	Lemmings 2	DA	59,90	74,90	Trolls	DA	44,90 44,90
B. C. Kid	DA	54,90		Line in the Sand	??		a. A.	Ultima 6	DA	54,90
Balance	DV		34,90	Links 386 Pro	DA		84,90	Ultima 7	DV	79,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90	Links Banff			39,90	Ultima 7 Data		44,90
Bat 2	DA	69,90	74,90	Links Barton Creek			34,90	Ultima 7 II	DA	79,90
Batman Returns	DA		84,90	Links Bay Hill			34,90	Ultima Underworld 1	DA	69,90
Battle Chees 4000	DA		64,90	Links Bountiful		34,90	34,90	Ultima Underworld 2	DA	69,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	49,90	Links Firestone		34,90	34,90	V for Victory 1		64,90
Battle Team (B. Isle + Data)	DA	64,90	69,90	Links Harbour Town			44,90	V for Victory 2		64,90
Bill's Tomato Game	DA	59,90		Links Hyatt Dorado			39,90	Veil of Darkness		54,90
Birds of Prey	DA	64,90	69,90	Links Mauna Kea			39,90	Vision	??	a. A. a. A.
Bitmap Br. 1	DA		49,90	Links Pinehurst			34,90	WWF European Rampagne		49,90 54,90
Body Blows		49,90		Links Tron North			34,90	Walker	DA	59,90 a. A.
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90	Lion Heart	DA	54,90		Waxworks	??	59,90
Burning Steel	DV		74,90	Liverpool		49,90	49,90	Whale's Voyage	DV	59,90 69,90
Buzz Adrian			84,90	Lost Treas. 1		84,90	89,90	Wing Commander 1	DV	49,90
Caesar Pal	??		a. A.	Lost Treas. 2			64,90	Wing Commander 1 Del. E.	DA	79,90
Campaign	DV	74,90	69,90	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	49,90		Wing Commander 2	DV	74,90
Car and Driver	DA		69,90	Mad TV	DV	64,90	74,90	Wing Commander 2 Op. 1	DA	39,90
Carmen USA Deluxe			a. A.	Maelstorm	??		a. A.	Wing Commander 2 Op. 2	DA	39,90
Carrier Strike		69,90		Mc Donald Land	DA	49,90	49,90	Wing Commander Speech		39,90
Carriers at War		64,90		Maniac Manison 2	DV		a. A.	Winter Chall.	DA	59,90 59,90
Castles Data Disk	DA	29,90		Microleag. Football	??		a. A.	Wizardry 7	DV	79,90 79,90
Castles 2	DA		64,90	Might & Magic 3	DV	64,90		Wordtris	DV	64,90
Chaos Engine	DA	44,90		Might & Magic 4	DV		69,90	X-Wing	DA	79,90
Civilization	DV	69,90	79,90	Monkey Island 1	DV	64,90	74,90	X-Wing		74,90
Columbus	??		a. A.	Monkey Island 2	DV	74,90	74,90	Xenobots	DA	69,90
Comanche	DV		79,90	Nick Faldo Golf	DA	64,90		Zool	DA	44,90 54,90
Comanche Data	DV		49,90	Nicky Boom	??		a. A.			
Comanche + Data	DV		124,90	Nigel M. World Champ.	DA	54,90	59,90			
Combat Air Patrol	DA	59,90		No. Collection	DV	64,90	74,90			
Combat Classics	DA	54,90	59,90	Origin Screen Saver	??		59,90			
Creepers	DA	59,90	64,90	Outlander	??		a. A.			
Dagger of A. RA	DV		69,90	Patriot	DA		69,90			
Dark Queen of Krynn	DV		74,90	Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	34,90	360 Compalation		59,90
Dark Sun	??		a. A.	Perfect Gernerl	DA	69,90	74,90	7th Guest		129,90
Dark World	??		a. A.	Perfect Gernerl Data		39,90	39,90	Battle Chess		a. A.
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90	Pinball Dreams	DA	44,90	49,90	Der Patrizier		89,90
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90	Pinball Fantasiea	DA	49,90	a. A.	Inca		104,90
Der Patrizier	DV	64,90	74,90	Populous 2	DA		69,90	SWOOL		99,90
Desert Strike	DA	59,90		Populous 2 Plus	DA	64,90		Wincommander + Ultima 6		59,90
Die Kathedrale	DV	74,90		Premier Manager		49,90				
Dogfight	DA		89,90	Premiere	DA	54,90				
Dream Team	DA	49,90	54,90	Privateer	??		a. A. a. A.			
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90	Quest of Glory 3		64,90				
Dune 2	DV	54,90	59,90	Railroad Tycoon	DA	74,90	79,90	Act Raiser		114,90
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90	Reach for the Skies	DA	49,90	59,90	Another World		114,90
Elite 2	DA		a. A.	Red Baron	DV		64,90	B.O.B.		a. A.
Elvira 2	DV	49,90	49,90	Red Baron Data	DV		44,90	Dino City		114,90
Eye of Storm	??		a. A.	Ringworlds	DA		69,90	Jimmy Connors Tennis		114,90
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90	Roma AD 92	DV	64,90		John Madden Football '93		114,90
Eye of Beholder 3	DV		74,90	SWOTL			69,90	Lemmings		114,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90	SWOTL DO 335			39,90	Mario Kart		89,90
Falcon 3.0	DA		79,90	SWOTL He 162			39,90	Micky Mouse		109,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90	SWOTL P 38			34,90	NHLPA Icehockey		114,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA		59,90	SWOTL P 80			34,90	PGA Tou Golf		114,90
Fantastic Worlds	DA	69,90	74,90	Sensible Soccer 92/93	DA	44,90	49,90	Phalanx		114,90
Fire & Ice	DA	49,90	54,90	Shadow of the Beast 3	DA	59,90		Sim City		89,90
Flashback	??	59,90	a. A.	Shadow of the Comet	DV		79,90	Starfox		a. A.
Flies - Attack on Earth	DA	64,90	74,90	Sherlock Holmes	DV		74,90	Star Wars		129,90
Fly Harder	DA	59,90		Shuttle	DA	49,90	59,90	Street Fighter		89,90
Football Manager 3	??		a. A.	Siege			59,90	Super Mario Kart		a. A.
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90	Siege Data			34,90	Tiny Toon Adv.		119,90
Freddy Pharkas	DV		59,90	Silent Serviese II	DA	69,90	69,90	Tiny Toons		a. A.
Front Page Football	DA		69,90	Sim Life	DV		74,90	Wing Commander		129,90
Goblins 2		54,90	59,90	Sleep Walker	??	49,90	a. A.	World Tour Basketball		a. A.
Gunship 2000	DA	64,90	79,90	Space Hulk	DA	69,90	79,90			
Gunship 2000 Senario		49,90	49,90	Space Quest 5	DV		64,90			
Hannibal	DV	64,90	74,90	St. Thomas	DV	64,90	74,90			
Harrier Jump Jet	DA		84,90	Strategie	??		a. A.			
History Line 14/18	DV	74,90	74,90	Street Fighter 2	DA	54,90	59,90			
Hook	DA	49,90	59,90	Strike Commander	DA		79,90			
Humans		49,90	49,90	Strike Commander Spe.	DA		39,90			

ans geschickt, die uns eine Schriftrolle geben, so daß wir jetzt präzisere Fragen an Data-Integrator stellen können. Wenn wir die drei Fragen der Reihe nach stellen, ergibt sich folgende Vorgehensweise.

0. Wir gehen zu Bli Skup Ductosnore (südlich, Ostkante) und töten ihn. Jetzt öffnet sich die Bli Skup Chamber.

1. Wir legen dort den Informationskristall EDY2 auf das blaue Quadrat,
2. den Delgnizator auf den blauen Kreis in der Mitte und
3. den Controller Kristall auf das gelbe Quadrat.
4. Danach betätigen wir die Zugkette.

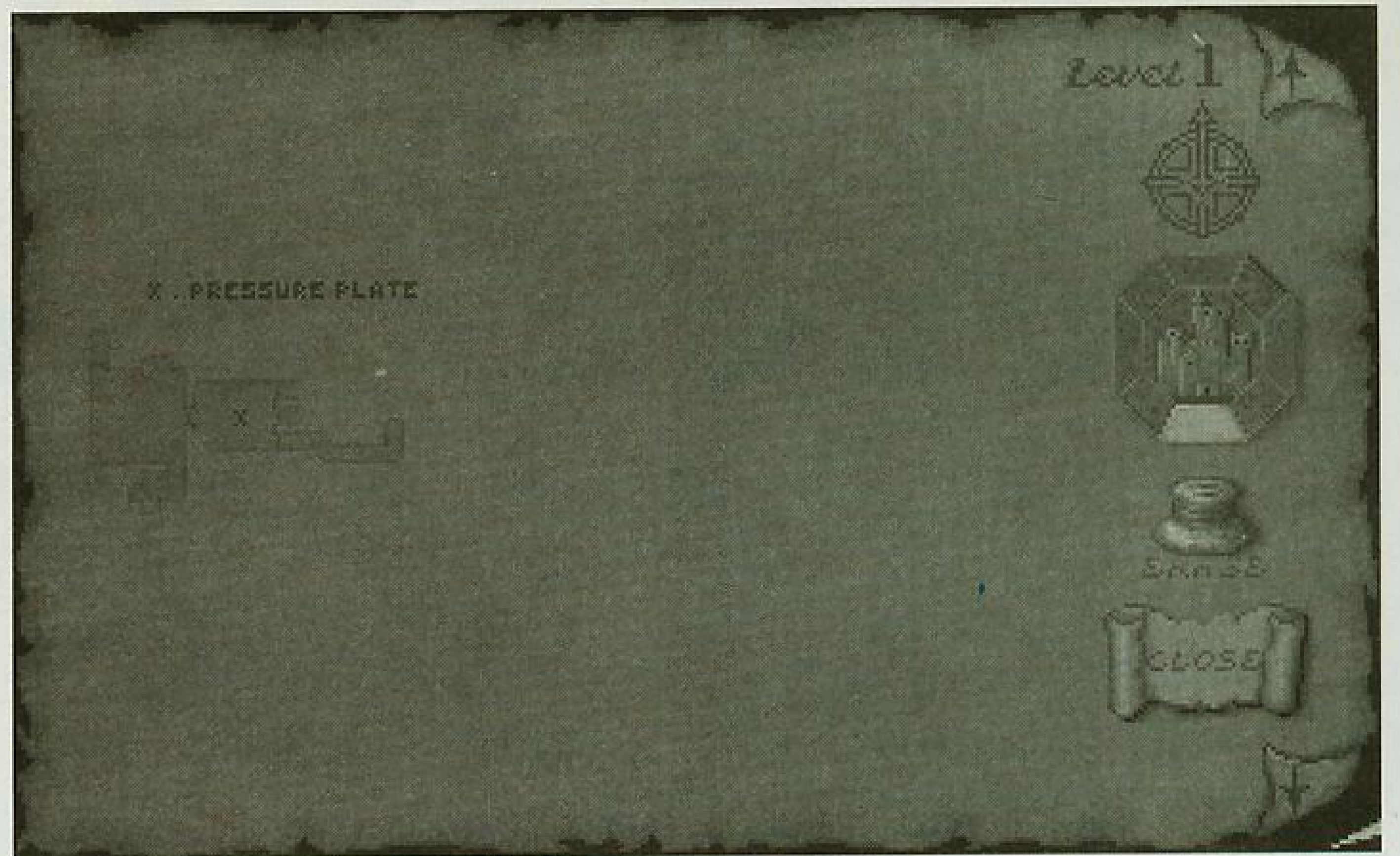
Nun können wir mit dem neuen Bli Skup Ductosnore quatschen, der ein deutlich interessanterer Gesprächspartner ist als sein Vorgänger. Jetzt stürzen wir gierig zu Historian und lassen uns belohnen. Er teleportiert uns auf eine Insel in der Mitte des Lavasees, wo wir den schwarzen Kristall aufnehmen können. Falls wir viel Geduld haben, können wir jetzt noch unter den vielen Kal-Runen des Runekeepers die einzige Corp-Rune herausuchen.

Rückweg:

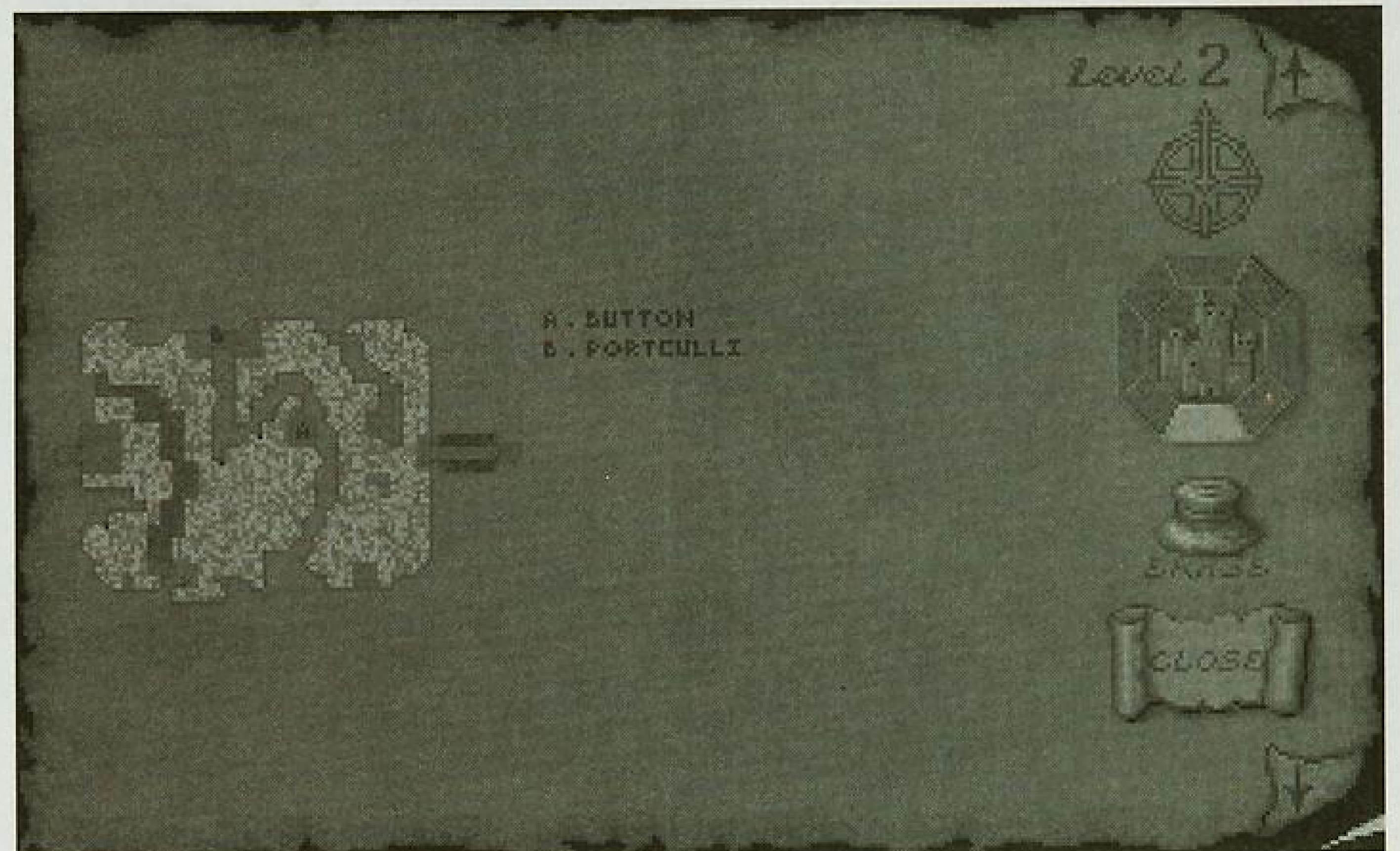
Nun können wir die Spinnen im vierten Level (Nordosten) von Britannia beklaun, denn dort gibt es neben der Eierschale eine Zauberschriftrolle. Wir können bei dieser Gelegenheit ihren Nachbarn, den Headless einen Besuch abstatten. Wir finden bei den hirn- und kopfloosen Jungs etwas Gold, "Mail Leggins", drei Flaschen mit Lampenöl, eine Laterne und einen Zauberstab. Beim Reaper im Süden finden wir lediglich ein paar Goldmünzen. Wenn wir wieder runter in die fünfte Etage steigen, um die Wendeltreppe hochzugehen, können wir auch bei den Geistern vorbeischaun, die westlich von diesem garstigen Ort wohnen. Dort finden wir einige Wertgegenstände und einen leichten Streitkolben. Wenn wir über das Wasser schreiten, entdecken wir oberhalb des Wasserfalls eine Por-Rune und eine Schriftrolle sowie eine Chain-Cowl. Jetzt wird wieder eine Facette des Steins geöffnet. Wir besuchen erst einmal Altara (und erledigen ein paar Einkäufe oder trainieren Schwert und Magie?!) und setzen mit ihr den Zauberstab zusammen, der dazu dient, die Kraftlinien des Guardians zu kapfen. An diesem Punkt kann es passieren, daß wir Relk begegnen, der herausgefunden hat, daß wir seine Falle (im Keller) umgehen konnten und nun versucht uns endgültig aus dem Weg zu schaffen. Uns bleibt nichts übrig, als ihn entweder zu ignorieren oder ihn im Duell zu besiegen, was die übrigen Schloßbewohner etwas mißtrauisch macht, aber nicht besonders schlimme Folgen hat. Auf jeden Fall aber können wir jetzt an folgenden Orten die Macht des Guardian reduzieren:

- Prison Tower: Das Gefängnis, in dem Bishop gefangen war.
- Ice Caverns: Die Brunnen in der Mitte von Anundunos, wo wir Beatrice trafen.
- Talorus: Die Bli Skup Chamber.

Nachdem das erledigt ist, können wir uns wieder in die nächste Welt, die "Pits of Carnage" stürzen. Möglich wäre auch bereits die



Final Exam- Level 1



Final Exam - Level 2

übernächste zu nehmen (Scintillius Academy). Hier richtet sich die Entscheidung danach, ob wir 25 (besser 30) Punkte auf unserer Spezialwaffe und mindestens fünf Punkte auf Angriff und Verteidigung haben. In diesem Fall können wir uns in die "Pits" wagen, ansonsten müssen wir erst noch ein paar Erfahrungspunkte mit Hilfe der knackigen Rätsel in der Magieakademie sammeln.

SCINTILLIUS ACADEMY OF MAGIC, FINAL EXAM

Level 1:

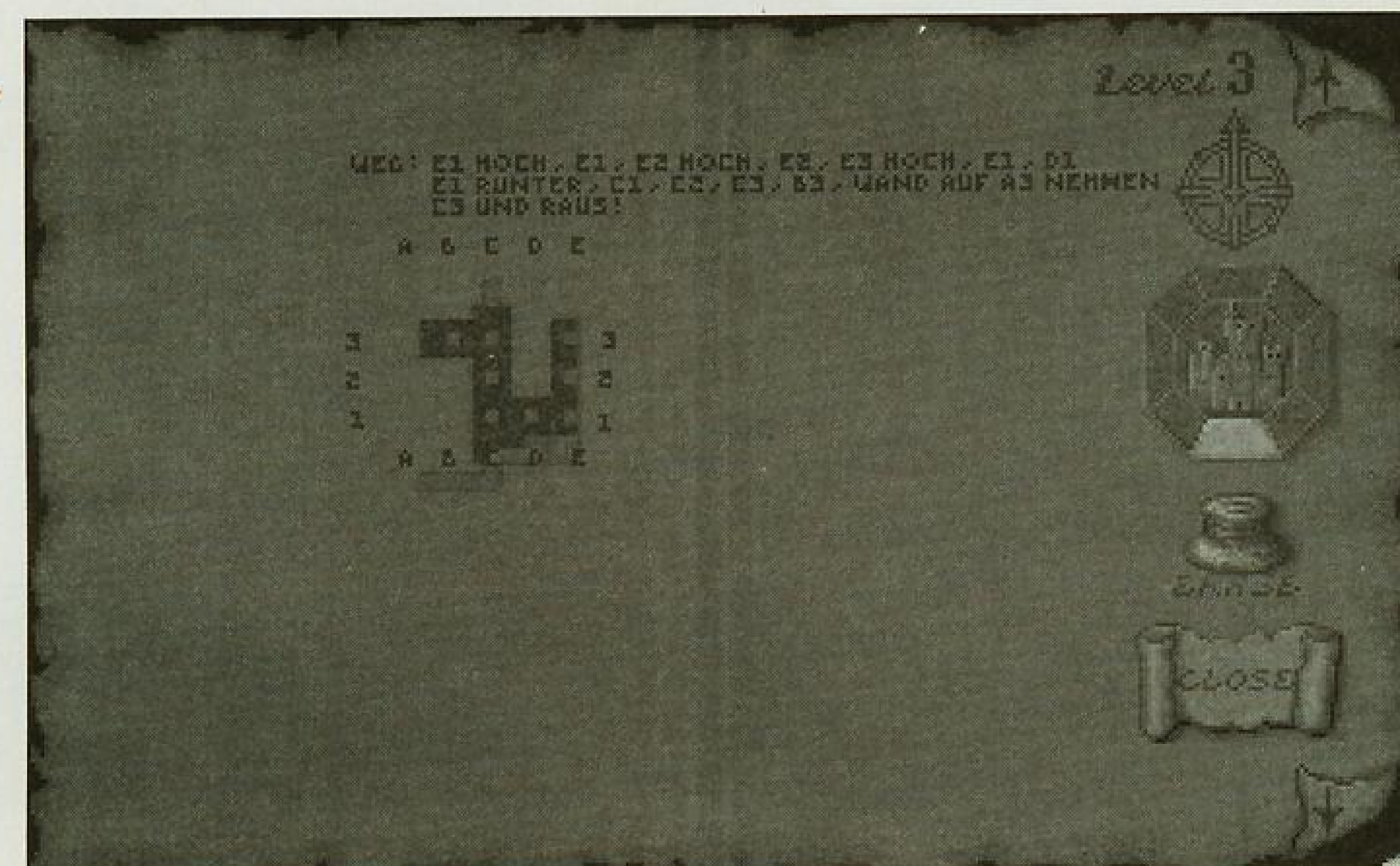
Der arme Wicht am Eingang erzählt uns ein wenig darüber, wo

wir nun gestrandet sind. Nachdem wir den Allzweckautomaten bestaunt haben (wenn man am Zeiger dreht gibt's nicht nur Fische), nehmen wir das große Zauberelexamen auf uns. Die Warnung am Eingang, daß "Mana" gespart werden sollte, sollte durchaus ernst genommen werden. Aber zur Beruhigung kann gesagt werden, daß man für die Lösung sämtlicher Rätsel keinerlei Mana benötigt. Lediglich an einer Stelle ist es wirklich hilfreich zu zaubern, um eine kleine Belohnung einzusammeln, die aber zur Lösung des Spiels nicht unbedingt notwendig ist. Um den Avatar allerdings heilen zu können, sollten wir ein wenig Nahrung mitnehmen.

In der Mitte des Raums mit den drei Fallgittern finden wir eine "Pressure Plate", eine Bodenplatte, die auf Gewicht reagiert. Den im Raum befindlichen Goldkoffer stellen wir genau darauf, so daß sich die rechte Geheimtür öffnet. Wir durchschreiten sie und haben bereits die erste Prüfung bestanden.

Level 2:

Hier heißt es, wie in den Ice Caverns, vorsichtig zu gehen. Im Süden wird zunächst der Fluß überquert. Wir bewegen uns dann an der rechten Wand entlang und finden als nächstes einen Knopf, den wir nur einmal drücken, auch wenn wir nichts feststellen können. Es öffnet sich an einer anderen Stelle ein Fallgitter - Nichtörtliche Kausalität! Bimbam! Gewöhnt Euch daran,



Final Exam- Level 3

VERKOSOFT

	PC	Amiga
1869	DV 85,-	71,-
Battle Isle	DA 71,-	71,-
Civilization	DV 99,-	79,-
Comanche	DV 90,-	—
Das schwarze Auge	DV 85,-	78,-
DUNE II	DV 67,-	59,-*
F15 Strike Eagle 3	DA 99,-	—
Historien Line 1914-18	DV 85,-	85,-
Inca	DV 99,-	—
Indianer Jones 4	DV 90,-	85,-
Leg. of Kyrandia	DV 78,-	78,-
Lemmings 2	DA 85,-	67,-
Links 386 Pro	DA 99,-	—
Links Course Banff Spr.	EA 47,-	—
Monkey Island 2	DV 85,-	85,-
Niguel Mansell's W.C.	DA 65,-	—
Pinball Fantasia	DA —	59,-
Pinball Dreams	DA 59,-	—
Sherlok Holmes	DV 85,-	—
Space Quest 5	DV 71,-	—
Strike Commander	DA 90,-*	—
Transarctica	DV 59,-	59,-
Underworld II	DV 85,-	—
Whale's Voyage	DV 78,-	67,-
Wing Commander 2	DV 85,-	—
Wizardry 7	EA 85,-	—
X-Wing	EA 78,-	—

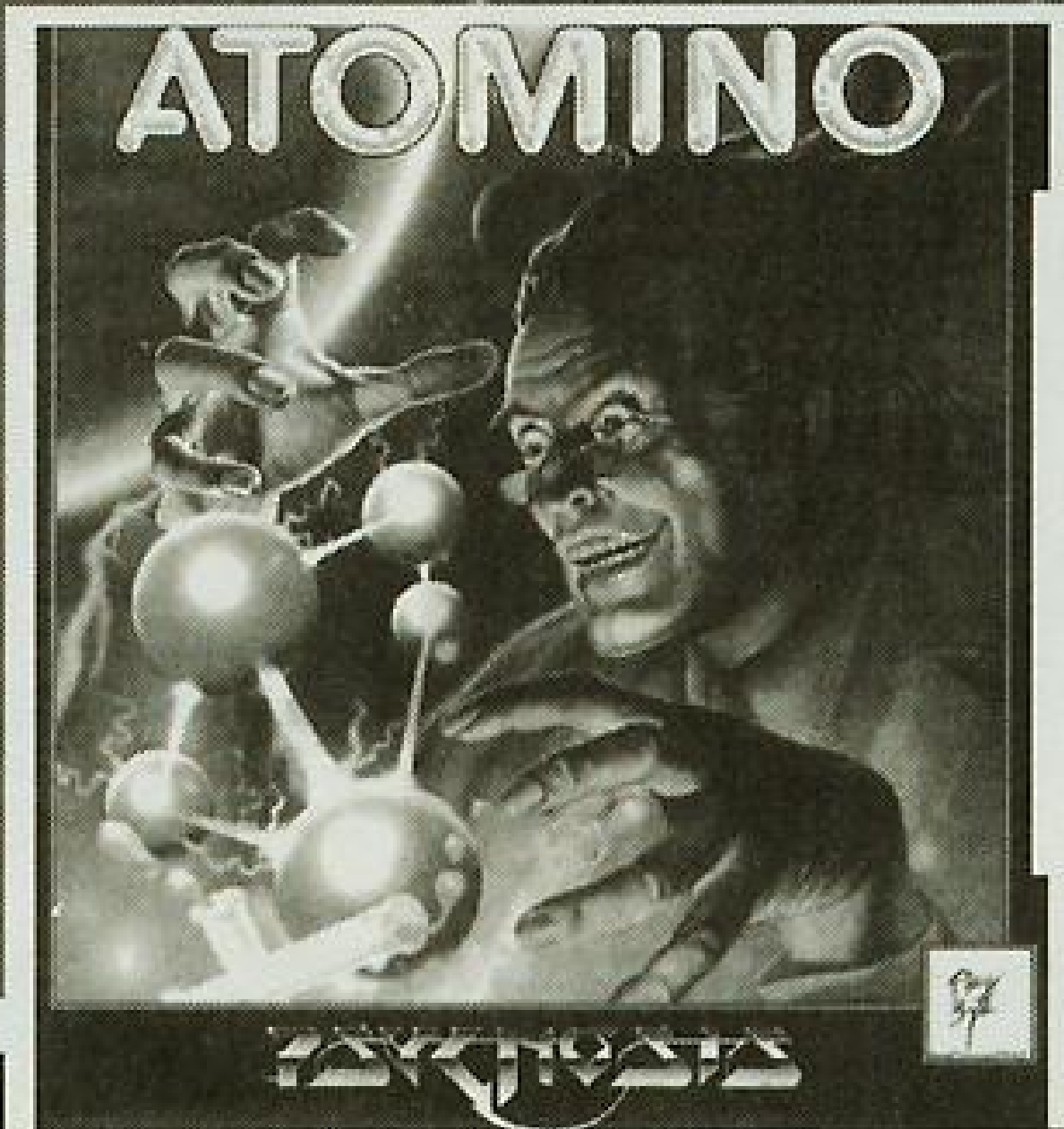
Weitere Spiele auf Anfrage
Nachnahmegebühr DM 12,-

* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
DV= Deutsche Version
DA= Deutsche Anleitung
EA= Englische Anleitung
Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

Bestellannahme :
Montag - Samstag 10-21.00

Tel.04181-8892 / Fax 97868
Steinbecker Str. 81g
2110 Buchholz

SCIENCE FICTION



ATOMINO

ist ein Spiel gegen die Zeit (ähnlich Tetris), einzelne Moleküle müssen zu Atomen zusammengebaut werden, aber nicht immer kommen die Moleküle, die dafür benötigt werden - aber keine Sorge, es gibt Joker-Moleküle, die Frage ist nur, ob diese auch kommen, wenn man sie braucht...

TRANSFORMERS

Die Gegner: The Deceptions - The Autobots zerstörten schon vor Jahrmillionen ihren eigenen Planeten, nun haben sie ihren Kampf in den Weltraum verlagert und bedrohen unsere Erde.



CARRIER COMMAND

das einmalige Spielerlebnis! Seien Sie Befehlshaber über einen Mehrzweck-Flugzeug-Panzerträger, fliegen Sie blitzschnelle Angriffe gegen feindliche Streitkräfte, wählen Sie die Waffen und Routen, greifen Sie den feindlichen Nachschub an - *the battle starts!*



Battlemaster

ist ein fantastisches Fantasy-Arcade-Abenteuer, das in einer mystischen Welt feudaler Konflikte stattfindet. Das Land ist verwüstet und es ist Deine Aufgabe die Ordnung wieder herzustellen.



Shadow of the Beast

Um das entscheidende Abenteuer bestehen zu können, muß man alle gefährlichen Monster, die einem auf dem Weg dorthin begegnen, vernichten.



KILLING CLOUD

San Francisco hat seinen goldenen Glanz verloren - eine hochgiftige Wolke liegt über der Stadt und tötet jeden, der die Luft einatmet. Es herrscht Ausnahmezustand, die Kriminalität nimmt zu, besonders schlimm: die "Black Angels", die Du als Polizeichef bekämpfen sollst.

PREISE:

pro Spiel DM 15,-
3 Spiele DM 39,-
5 Spiele DM 59,-

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e) :

- | | | |
|--|-----------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Atomino | <input type="checkbox"/> Atari | <input type="checkbox"/> Amiga |
| <input type="checkbox"/> Sha. of the Beast | <input type="checkbox"/> Amiga | |
| <input type="checkbox"/> Transformers | <input type="checkbox"/> C64 | |
| <input type="checkbox"/> Battlemaster | <input type="checkbox"/> Amiga | |
| <input type="checkbox"/> Car. Command | <input type="checkbox"/> PC 3,5" | <input type="checkbox"/> Amiga |
| <input type="checkbox"/> Killing Cloud | <input type="checkbox"/> PC 5,25" | <input type="checkbox"/> PC 3,5" <input type="checkbox"/> Amiga |

unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme (+ Versandkosten) über :

CP Verlag, Leserservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.

Ab 01.07.93: CP Verlag, Leserservice, Bruneckerstr. 84, 90 461 Nürnberg.

meine Adresse:

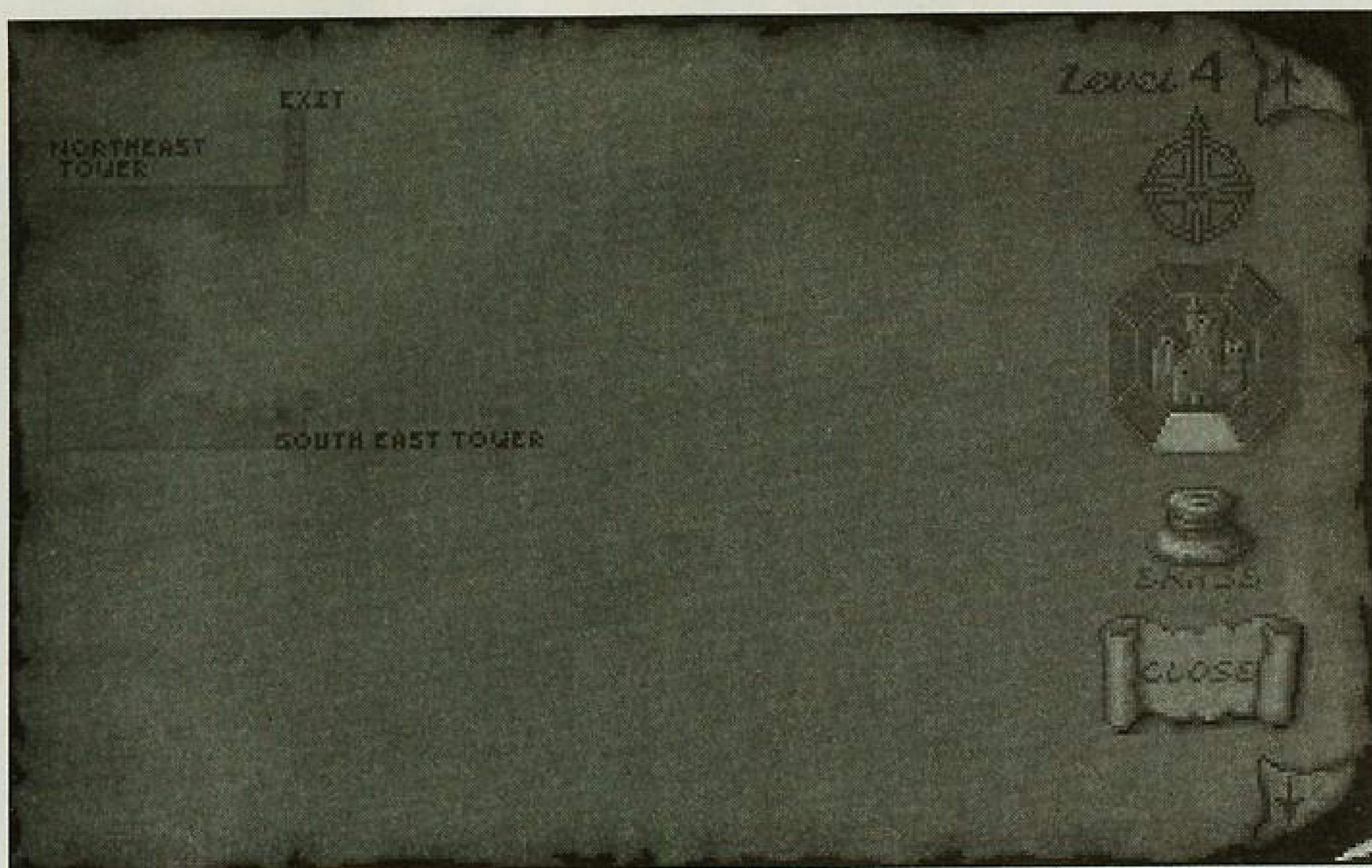
Name, Vorname

Straße, Nr.

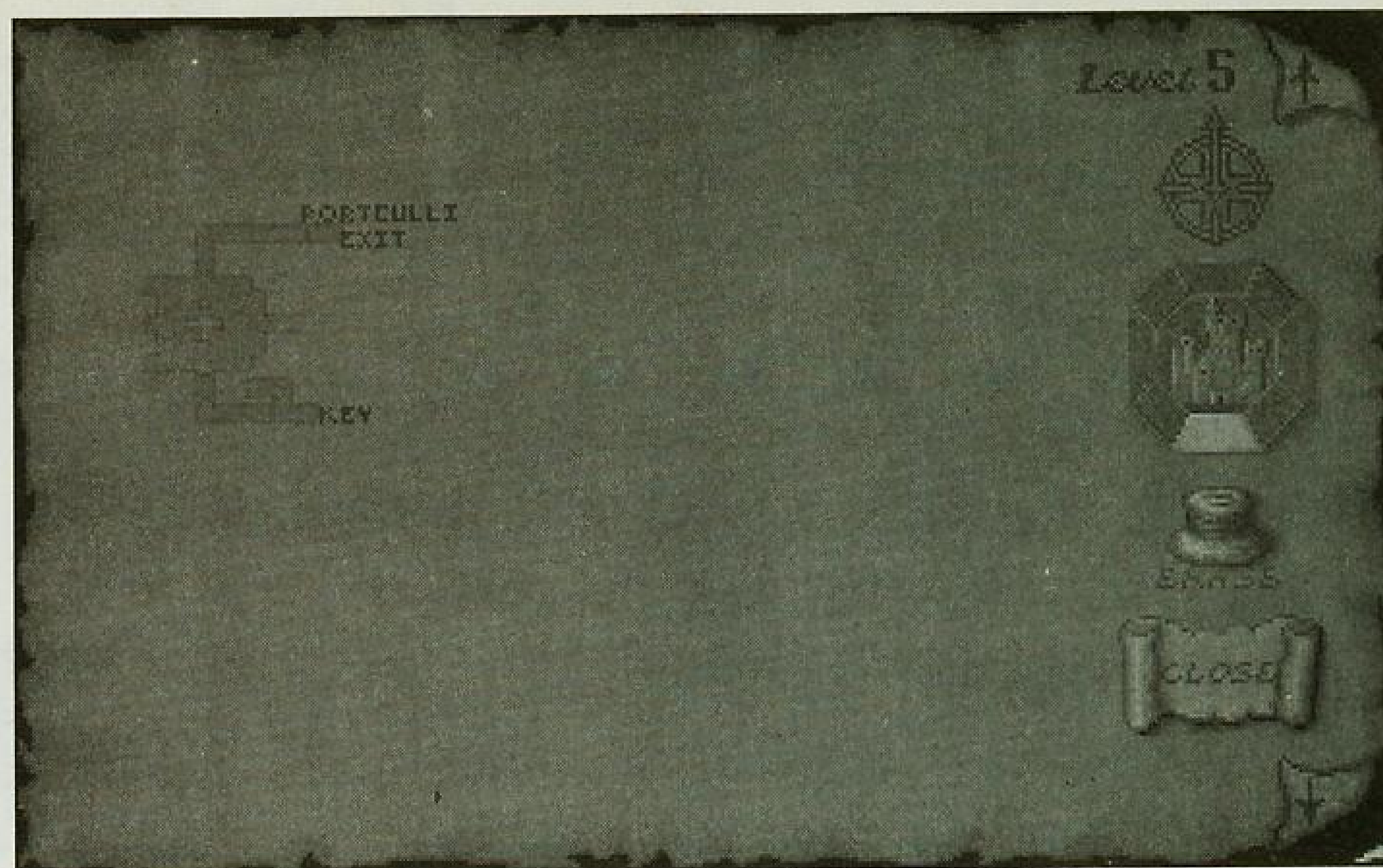
PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

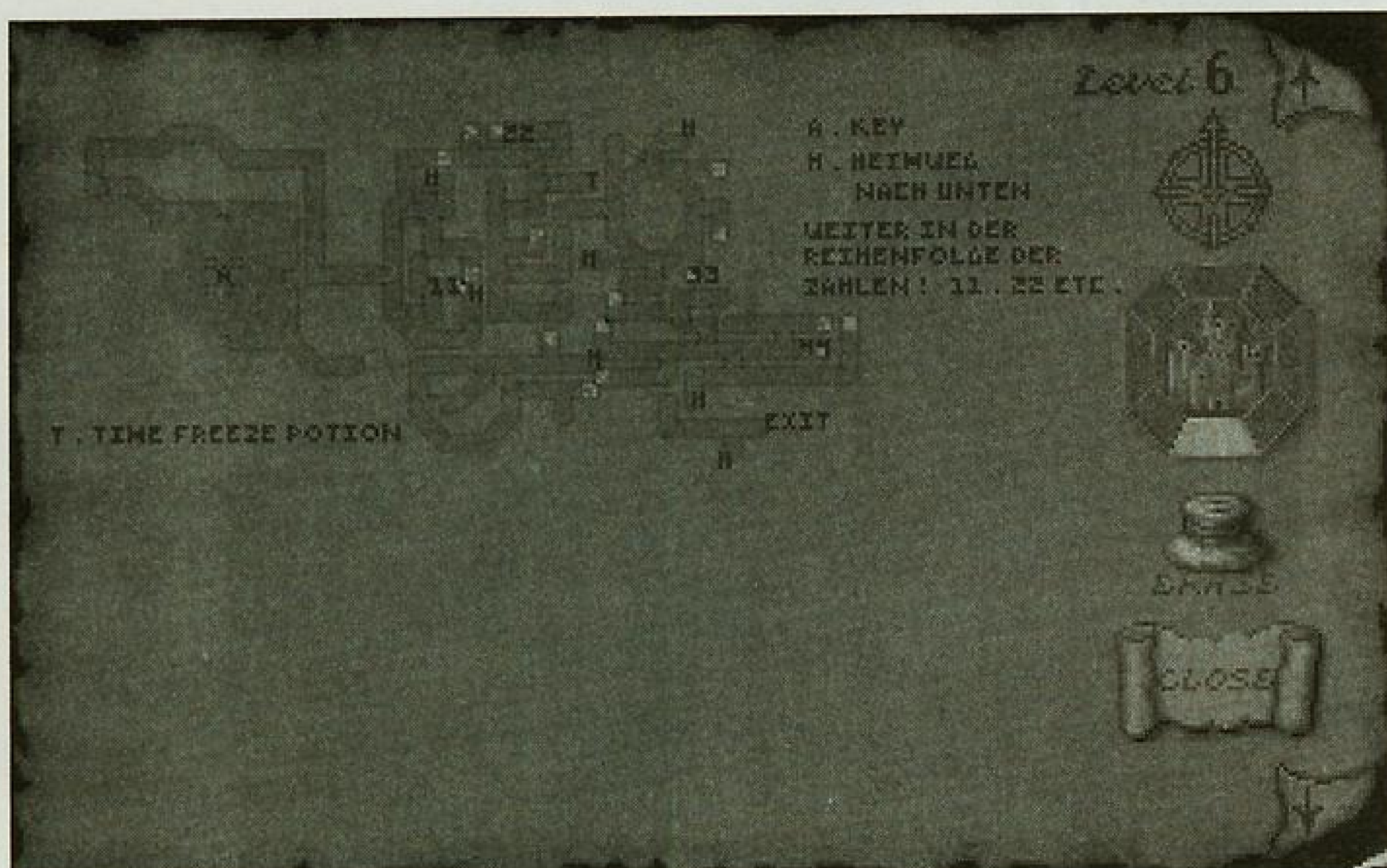
NUB SOLANGE DER VORRAT REICHT !!



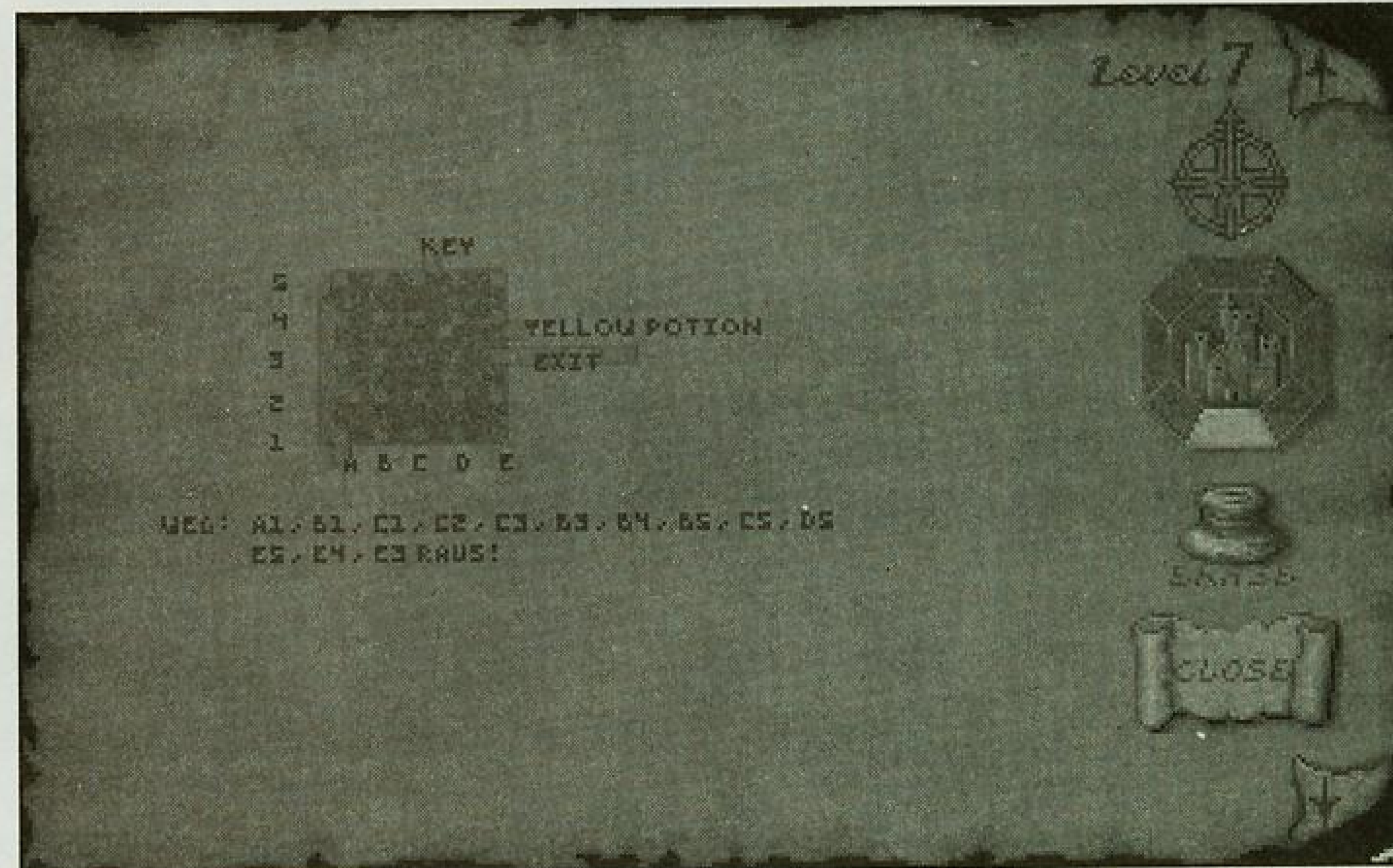
Final Exam - Level 4



Final Exam - Level 5



Final Exam - Level 6



Final Exam - Level 7

denn in einem anderen Dungeon tritt sowas noch wesentlich häufiger auf! Bei dem Knopf finden wir noch ein Breitschwert, einen Zauberstab zum Paralisieren und einen braunen Trank (Speed). Der Ausgang zur Höhle Nummer zwei befindet sich am nordöstlichen Flußufer. Wir gehen weiter am rechten Rand entlang und finden so im Osten den Ausgang zum zweiten Teil der Prüfung. Wir werden auf den Fahrstuhlplattformen ab und zu ein paar Schadenspunkte abbekommen, die uns aber nichts ausmachen dürften, wenn wir halbwegs anständig gerüstet sind. Stattdessen sollten wir uns darauf konzentrieren auf einem der Steine den Zauberstab aufzunehmen, der etwas ganz Besonderes ist: Er ist leer! Kein Zauber befleckt die Reinheit dieses Stabes, der beim ersten Benutzen sofort durchbricht. Hmpf!

Level 3:

Gleich nach den ersten Schritten sollten wir aufpassen, es liegt dort ein Zauberstab, mit dem wir Telekinese aktivieren können. Dies brauchen wir in diesem Level dringend. Wenn wir zur vollständigen Kartographierung einmal durch die Lava rennen, stellen wir fest, daß von Norden nach Süden drei Zeilen von Säulen mit je fünf Spalten verlaufen. Die Säulen nummeriere ich von Süden nach Norden durch, die Spalten werden von Westen nach Osten mit Buchstaben versehen. Die Plattform im Südosten trägt damit die Bezeichnung E1. Nun befinden sich

über den Plattformen an den westlichen und östlichen Wänden jeweils Druckknöpfe, die wir mittels Telekinese bedienen können, sobald wir sie sehen (einfach Telekinese aktivieren und normal benutzen). Wir müssen nun von Plattform zu Plattform springen, um zu entkommen. Das tun wir wie folgt: Wir stehen auf einer Plattform. Zunächst mit "1" ganz nach unten schauen, so hinstellen, daß die Kante sichtbar wird, von der wir abspringen wollen, dann den unteren Rand des Sichtfensters zur Kante parallel einstellen. Anschließend gehen wir vorsichtig mit der Maus nach vorne, bis wir die Kante gerade nicht mehr sehen, drücken dann Shift-W, machen einen weiten Schritt nach vorn und springen mit Shift-J ab. Dies ist meiner Ansicht nach die beste Methode für weite, präzise Sprünge. Charakter, die den Acrobat-Skill besitzen, springen mit dieser Methode eventuell zu weit. Nun gehen wir wie folgt vor:

E1 herunterstellen
 Sprung nach E1
 E1 mittels Knopf hochstellen (auf hintere Kante stellen und mit "3" ganz nach oben sehen).
 E2 hoch
 Sprung E2
 E3 hoch
 Sprung E1
 (Sprung) D1
 E1 herunter!
 (Sprung) C1
 C2
 C3
 B3

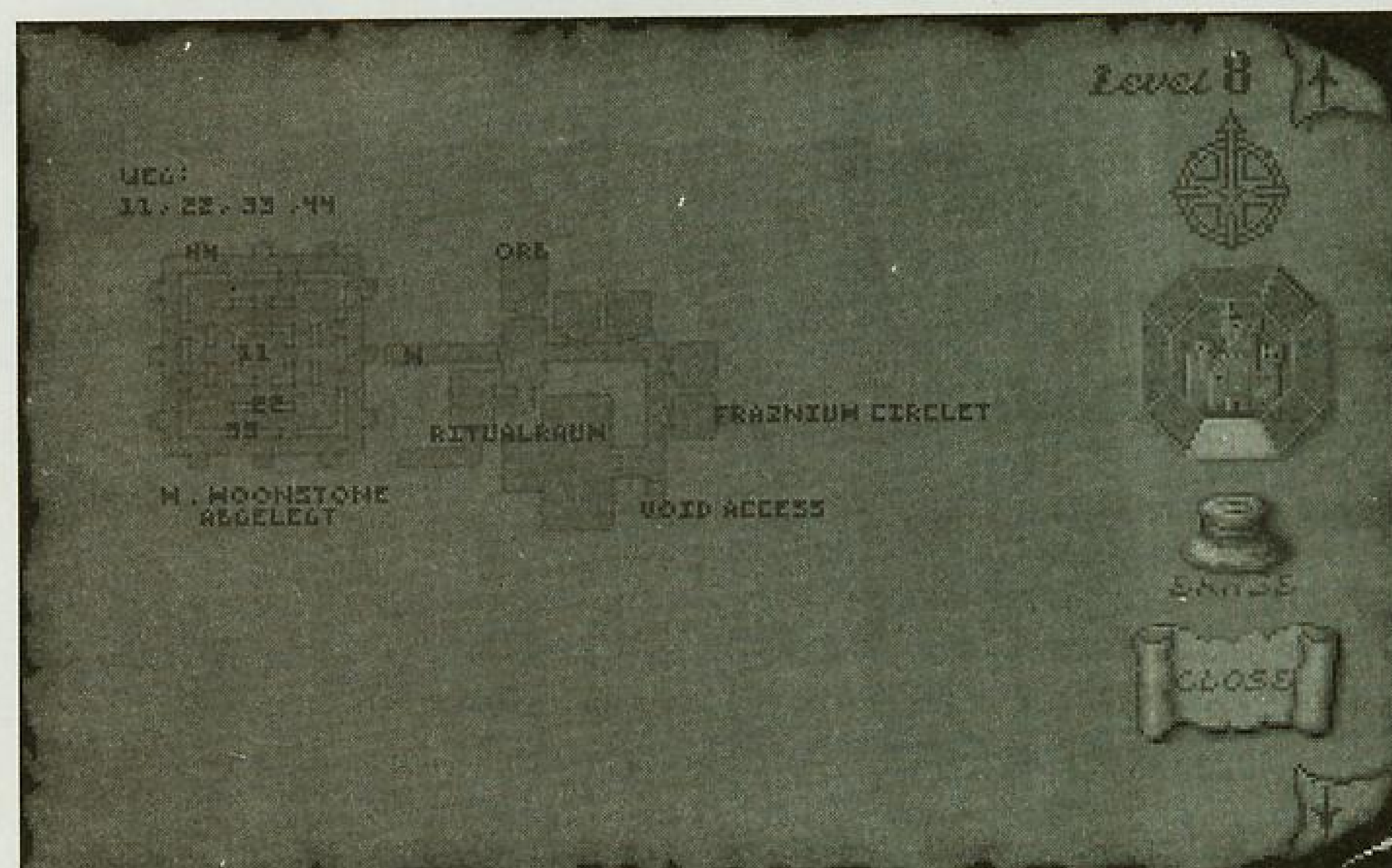
Auf A3 liegt ein Zauberstab (Name Enchantment), den wir uns per Telekinese holen können. C3 und raus! Den Hinweis, daß wir den Testzauberstab zurücklassen sollen, brauchen wir nicht zu beachten, da er von alleine verschwindet.

Level 4:

Hier befinden sich ein paar Items, aber abgesehen von einem Zauberstab sind sie nicht allzu wichtig. Der Stab liegt unterhalb der Stelle, an der der Geist sein Unwesen treibt. Er ist mit "Mass Confusion" geladen. Wichtig ist hingegen, sich in die nordwestliche und die südöstliche Ecke zu begeben, dort die Schlüssel aufzusammeln und dann in der nordöstlichen Ecke die Ebene zu verlassen. Dies ist einfacher als es zunächst aussieht.

Level 5:

Hier gibt es zwei Türen, ein Fallgitter hinter der Tür im Norden, eine Zugkette, einen Knopf und drei Schalter. Die drei Schalter sind bedeutungslos. Die Zugkette vor dem Gatter dient dazu, falls sich der Avatar langweilt, ein wenig Stimmung in die Bude zu bringen, die allerdings etwas fleischlos ausfällt. Hier liegt außerdem ein Mondstein (den wir für den Spruch "Gatetravel" dringend benötigen) und ein Feuerballstab. Diesen nimmt der gebildete Avatar, um sich die "Effects and constraint" (Wortspiel: Auswirkungen und Folgerichtigkeit/Gewalt) auf der südlichen Tür anzusehen. Wir gehen hoch und lassen uns ins Loch fallen, um dem kopflosen Burschen die Waterwalk-Schriftrolle und den Nightvision-Trank



Final Exam - Level 8

abzunehmen. Wir gelangen wieder hoch und es scheint uns, als ob der Knopf an der Wand etwas damit zu tun hat, ob der Held über die Grube springen kann oder nicht. Auf dem anschließend gefundenen Schlüssel ist dann auch der Kommentar in Form eines grinsenden Gesichts eingepägt. Wir öffnen damit das Fallgitter und haben es tatsächlich vollbracht.

Level 6:

Mein Lieblingslevel! Bei den Steinsäulen materialisieren sich kopflose Monster, wenn wir darauf treten. Wenn wir den salzverkrusteten Schlüssel nehmen, bekommen wir ein paar Pfeile in den Arm. Der Bursche, der in der Mitte ausbleicht, war leider nicht vorsichtig genug. In seinem Ausrüstungssack finden wir eine gelbe Greater-Heal-Potion und einen Stab, der ironischerweise Detect-Trap in sich trägt. Der gefundene Schlüssel öffnet uns ein Labyrinth besonderer Art. Allgemein findet man den Weg, in dem man darauf achtet, wohin die blauen Teleportationsfelder führen. Ich habe sie aus diesem Grund auf meiner Karte durchnummeriert. Um meine Anordnungen in die Tat umzusetzen, müssen erst einmal alle Bereiche eines Abschnittes abgegrast werden, ohne auf irgendein Teleportationsfeld zu treten. Diese sieht man dann auf der Karte hell markiert. Folgende Felder führen dann jeweils einen Bereich weiter.

- Das Südlichste der Felder im ersten Bereich
- Das Östliche von den beiden Teleportfeldern ganz im Norden; hier kann man vorher hinter der Geheimtür eine Time-Freeze-Potion einsammeln (Schalter betätigen). Dies ist die einzige Stelle, wo Magie gebraucht wird, es sei denn man ist ein perfekter Türenknacker.
- Das Nördlichste der gefundenen Felder
- Das Südlichste
- Das südlichste Feld der im Dreieck angeordneten Felder im Osten, welches durch den in der Mitte liegenden Weg Richtung Osten erreicht wird - das Feld vor dem ein Schild "Exit" steht!

Level 7:

Hier werfen wir uns ins Wasser und schwimmen an der Wand lang. In den zwei Nischen finden wir beim Skelett einen Heiltrank und einen Schlüssel, der sich unnatürlich kalt anfühlt. Wieder nummerieren wir die Steinsäulen durch, Zeilen in Süd-Nord-Richtung von eins bis fünf, Spalten in West-Ost-Richtung von A bis E. Die Säule im Südosten ist wiederum E1. Die Tücke bei diesem Level ist jetzt, daß jedesmal eine Säule verschwindet, wenn wir eine andere betreten. Die richtige Reihenfolge der Säulen ist

folgende:

A1, B1, C1, C2, C3, B3, B4, B5, C5, D5, E5, E4 und E3!

Der Weg führt dann zu einer Tür, für die wir den Schlüssel brauchen. C'est ça!

Level 8:

Die Lösung für die letzte Stufe ist aufwendig zu erspielen, aber einfach anzuwenden. Am Anfang finden wir einen Bet-Stein, eine Börse, eine Battle-Axe und eine Kettenkapuze. Wir betreten auf den Treppenstufen

1. das Teleportationsfeld an der Westwand,
2. das in der Mitte der Südwand,
3. das westliche an der Südwand (vorher können wir eine "Wand of Frost" aufnehmen) und
4. das westliche an der Nordwand.

Wir dürften uns jetzt examinierter Zauberer schimpfen, wenn noch einer der Prüfer am Leben wäre. An dessen Tisch finden wir die Abschlußnoten der letzten Prüflinge und denken, daß wir denjenigen, der ein "E" erzielt hat, irgendwo haben vergammeln sehen. Dort wo wir jetzt sind, können wir wieder unsere Zauberkräfte regenerieren. Ich halte es übrigens für empfehlenswert, den Mondstein an Ort und Stelle abzulegen, damit wir nicht das ganze Examen wiederholen müssen, falls wir hier etwas vergessen haben.

Nun suchen wir die Räume der Lehrkörper ab. Hier finden wir Sanct-Runen, einen Stab (Deadly Seeker), zwei Schriftrollen und eine gelbe Potion. In dem Raum mit der Geheimtür liegt hinter dem Bett ein Schlüssel. Wofür das Fraznium-Circlet gut ist, werden wir später erfahren. Es eignet sich momentan jedenfalls nur bedingt als Kopfbedeckung. Im Ritualraum erhalten wir die Runen An, Ylem, Wis, Uus, Hur und Grav. Dort sollten wir auch Altaras Stab benutzen, nachdem wir den Pechsteinkristall aufgenommen haben. Nun können wir mit dem Schlüssel durch das Mondtor die Security Vault betreten. Hier funktioniert das Automapping nicht, auch einige Zaubersprüche gehen daneben (Map Area, Locate, Roaming Sight). Dem Pfad, der durch die Luft führt, folgen wir. Die Zeitfalle wird mit Dispel Rune entschärft. Die erste Tür kriegt man mit dem Schlüssel auf, die zweite muß man durch einen im leeren Raum schwebenden Schalter öffnen (Telekinese). Insgesamt ist hier sehr viel "Mana" nötig, weshalb man entweder häufig ruhen muß oder sich vorher bei Merzan Restore-Mana Potions besorgen sollte. Die nächste Tür liegt in einem Labyrinth aus Wasser und schwarzen Wänden. Wir bekommen sie mit dem Open-Zauber auf (mehrmals probieren). Gegenüber

der eben geöffneten Tür befindet sich noch eine, davor gibt es aber eine Abzweigung nach links. Diese nehmen wir zuerst und laufen stur geradeaus durch die Wände, bis wir einen Schalter und eine Kristallkugel finden. Wir schauen hinein und sehen eine geschlossene Tür. Wir betätigen den Schalter und schauen noch mal in die Kugel, jetzt sehen wir eine sich öffnende Tür. Nunmehr gehen wir zurück und treten durch diese Tür hindurch. Wir landen auf einem lilafarbenen Fußboden und gehen durch das Mondtor (nicht auf das grüne Feld treten!). Jetzt finden wir uns auf einer Plattform auf einem Lavasee wieder. Mittels des Flameproof-Spruches schützen wir uns vor den Feuerbällen und der Lava und betreten die Türen rechts und links von uns. Dort finden wir einen Hordling und einen Dämonen, die wir irgendwie friedlich stimmen. Wir nehmen uns den Schlüssel beim Hordling ("Crude runes are scrawled on this key") und gehen durch die dritte Tür, die wir mit der Zugkette (beim Dämon) öffnen. Dort wohnt ein Despoiler, den wir auch ruhig stimmen (damit ist jetzt gemeint, daß es unter Umständen sinnvoll sein kann, diese Monster mit einem Charm-Zauber zu belegen). Die Tür in seinem Raum öffnen wir mit dem Schlüssel des Hordlings und fallen durch das Mondtor ins Wasser. Von dort aus erkennen wir einen Steinfußboden. Auf diesem gehen wir entlang. Die erste Biegung führt links herum und nach dieser gehen wir einfach geradeaus weiter und gelangen in einen Raum mit einer Truhe. Diese Truhe enthält einigen wertlosen Plunder (zwei Flam-Runen, zwei Basilisk Oil, etliches an Gold, Goldkelche usw.). Das Zeug dient wirklich nur dazu, uns von dem Hauptschatz abzulenken. Gegenüber dem Eingang zu diesem Raum, von dort aus gesehen auf der rechten Seite, können wir wiederum durch die Wand gehen. Wir sehen ein Kraftfeld. Triumphierend setzen wir unser Fraznium-Circlet auf und treten hindurch. In dem angrenzenden Raum sehen wir zunächst gar nichts! Aber diese Welt ist verlassen, es kann nie-

manden gegeben haben, der schneller war als wir. Endlich zaubern wir "Reveal" oder benutzen den Fußboden in der Raummitte. Voilà! Drei Vas Runen, zwei Tym Runen, eine hervorragende Axt (Firedoom), eine Flasche Wein (Restoration) und eine magische Rolle (Smite Foe, tötet sofort) blinzeln uns entgegen. Das Triumphgeschrei des beglückten Runenmagiers schallt durch die Kluft zwischen den Dimensionen. Nachdem sich unser Adrenalinpegel und Endomorphinpegel etwas gesenkt hat, kehren wir nach Britannia zurück. Hierzu kann man jetzt den Weg weitergehen, man kommt dann am Anfang des Wegs durch die "ätherische Leere" wieder heraus und gelangt einfach durch das Mondtor zurück. Außerdem kann man auf eines der grünen Felder treten, in welchem Falle man direkt im Ritualraum herausfällt. Jetzt gehen wir südlich vom Pult des Oberlehrers nach Süden und teleportieren uns in den ersten Level..

Zurück:

Wir gelangen jetzt wieder im Schloß British an und Miranda erzählt uns, daß Charles eine aufregende Entdeckung gemacht hat. Der Bedienstete gibt uns einen Schlüssel, den er gefunden hat, der wahrscheinlich ganz toll alt ist, und sich schrecklich schwer anfühlt. Na prima! Im dritten Level unter Castle British gibt es eine Tür, die wir bisher noch nicht aufbekommen haben. Hinter dieser wohnt ein Geist, der den zweiten Mondstein besitzt, aber er hat diesen in seiner Truhe versteckt. Wir müssen ihn also von seinem Geisterdasein erlösen. Der Schlüssel zur Truhe ist mit einigen, anscheinend falschen Juwelen besetzt. In der Truhe finden wir jetzt den Mondstein, einen Nox-Stein, sowie einen weiteren Schlüssel für die Tür zu diesem Raum.

Mitgezählt?

Miranda sagt uns, daß wir nunmehr vier Welten vom Kraftstrom des Guardian abgeschnitten haben. Wenn wir jetzt zu Altara gehen, verrät sie uns zur Beloh-

VIDEOGAME CENTER

ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH

- | | |
|--------------|---------------|
| ★ Mega Drive | ★ SNES |
| ★ Master II | ★ NEO GEO |
| ★ Game Gear | ★ MEGA CD-ROM |
| ★ Amiga | ★ PC |

Öffnungszeiten:

Montag-Freitag: 11.00-13.00 Uhr • 15.00-20.00 Uhr
Samstag: 10.00-20.00 Uhr

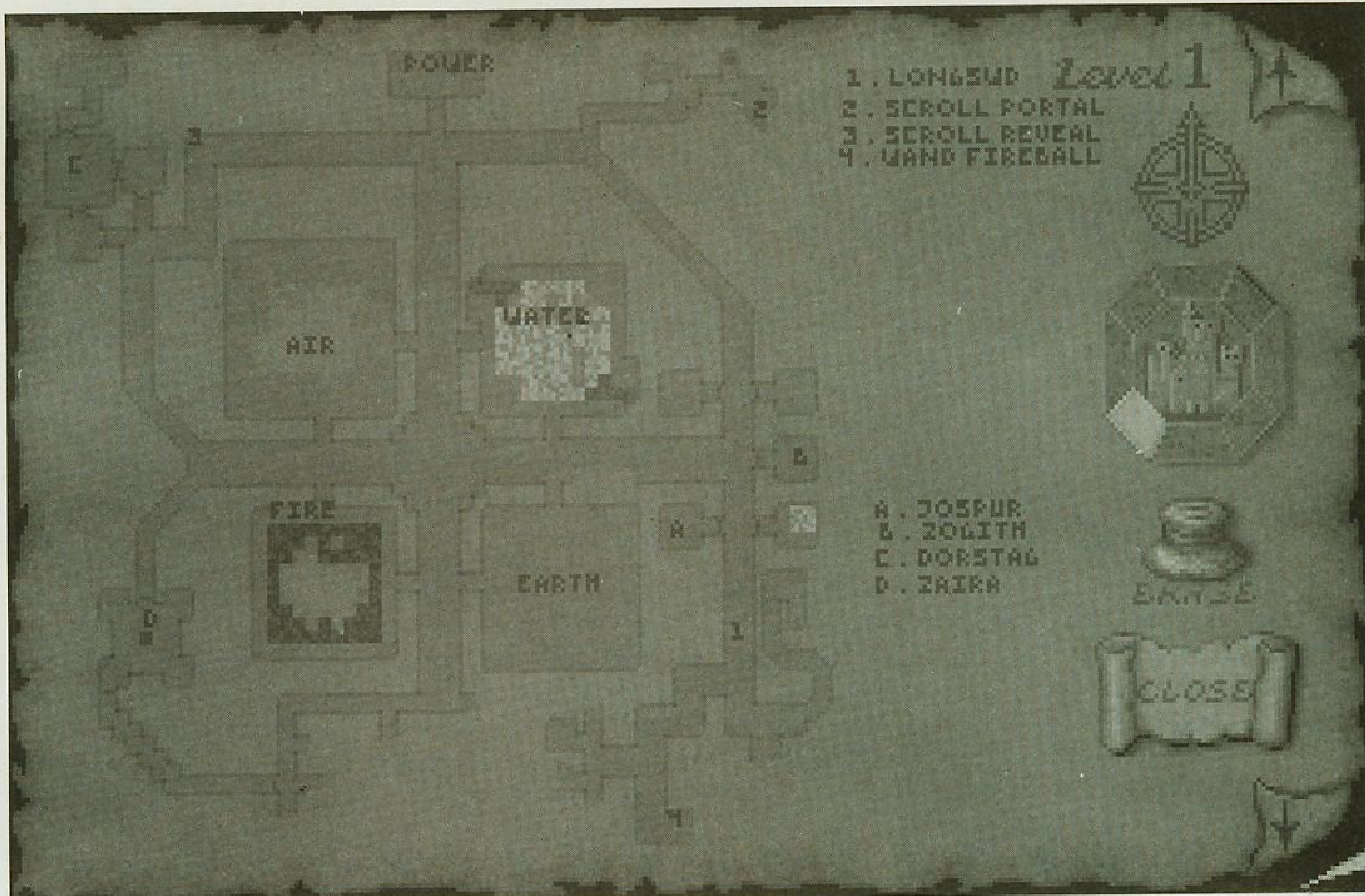
Videogame Center

Harsdörffer Platz 17 • 8500 Nürnberg 30
Telefon 09 11/46 69 30 • Fax: 09 11/47 30 75

nung den Enchant-Spell (Vas-Ort-Ylem), mit welchem wir aus einem schlichten Helm z.B. einen "Helmet of Unsurpassed Protection" erschaffen können. Auch Waffen, sogar Fingerringe lassen sich auf diese Art und Weise verzaubern. Zum Aufladen von Zauberstäben eignet sich dieser Spruch jedoch nicht so gut. Merzan hat da immer noch die besseren Karten, da uns unsere magischen Stäbe zuweilen explodieren können. Ich empfehle übrigens, von den vielen in der Akademie gefundenen Zauberstäben nur den Feuerball (effektivster Kampf-Zauberstab) und Identifikationszauber (Name Enchantment) zu behalten. Diese kann Merzan nach Belieben aufladen. Das kostet zwar eine Kleinigkeit, wir finden aber in der nächsten Welt eine todsichere Geldquelle. Unsere unbenutzten Schlüssel können wir größtenteils auch weglegen (nicht wegwerfen!). Wie üblich benutzen wir natürlich den gefundenen Blackrock-Stein, bevor wir die nächste Welt betreten.

PITS OF CARNAGE

In dieser Welt und der folgenden brauchen wir unseren Felshammer. Krilner, den armen Tropf, nehmen wir zum Sklaven, weil er sich ansonsten zu verteidigen versucht. Er verfügt über die unglaubliche Vitalität von eins und ist damit absolut der einzige Mensch, der mit einer rostigen Rasierklinge Selbstmord begehen kann. Also tun wir lieber, was er wünscht: Wir werden sein Herr. Als Dank dafür, daß wir ihn verschonen, erzählt er uns einiges über diese grausame Welt. Nicht immer sicheres Gegenmittel gegen unerwünschte Duelle ist es, die Krieger als erster anzusprechen und einfach "Guten Tag" zu sagen. Von ihnen bekommt man teilweise auch Informationen, wenn sie sich nicht unbedingt duellieren wollen. Im letzteren Fall ziehe ich persönlich die Arena der Erde vor, man sollte sich aber am besten alle einmal anschauen. Geht man am Anfang rechtsherum, findet man ein Langschwert (Major Accuracy), linksherum liegt in einem Haufen Unrat ein Stab für Feuerbälle. Bewegen wir uns rechts herum weiter in Richtung Norden, so werden wir im ersten Raum rechts über den Spruch "Frost" (In An Flam) aufgeklärt, links wohnt Jospur, der, sobald wir gut genug kämpfen können, unsere Geldquelle darstellen wird. Wir müssen es nur schaffen, fünf Gegner zu besiegen, dann bekommen wir 45 Goldstücke von Jospur und bis zu weitere 50 von unseren entleibten Gegnern (skrupellos und barbarisch, aber es sind ja gottlob nur Pixel). Eine Tür weiter nördlich, an der östlichen Wand, wohnt Zogith, der uns etwas über einen gewissen Zoranthus (Aha!), Zaira und Dorstag verrät. Wenn wir ihm eine Flam-Rune schenken,



Pits of Carnage - Level 1

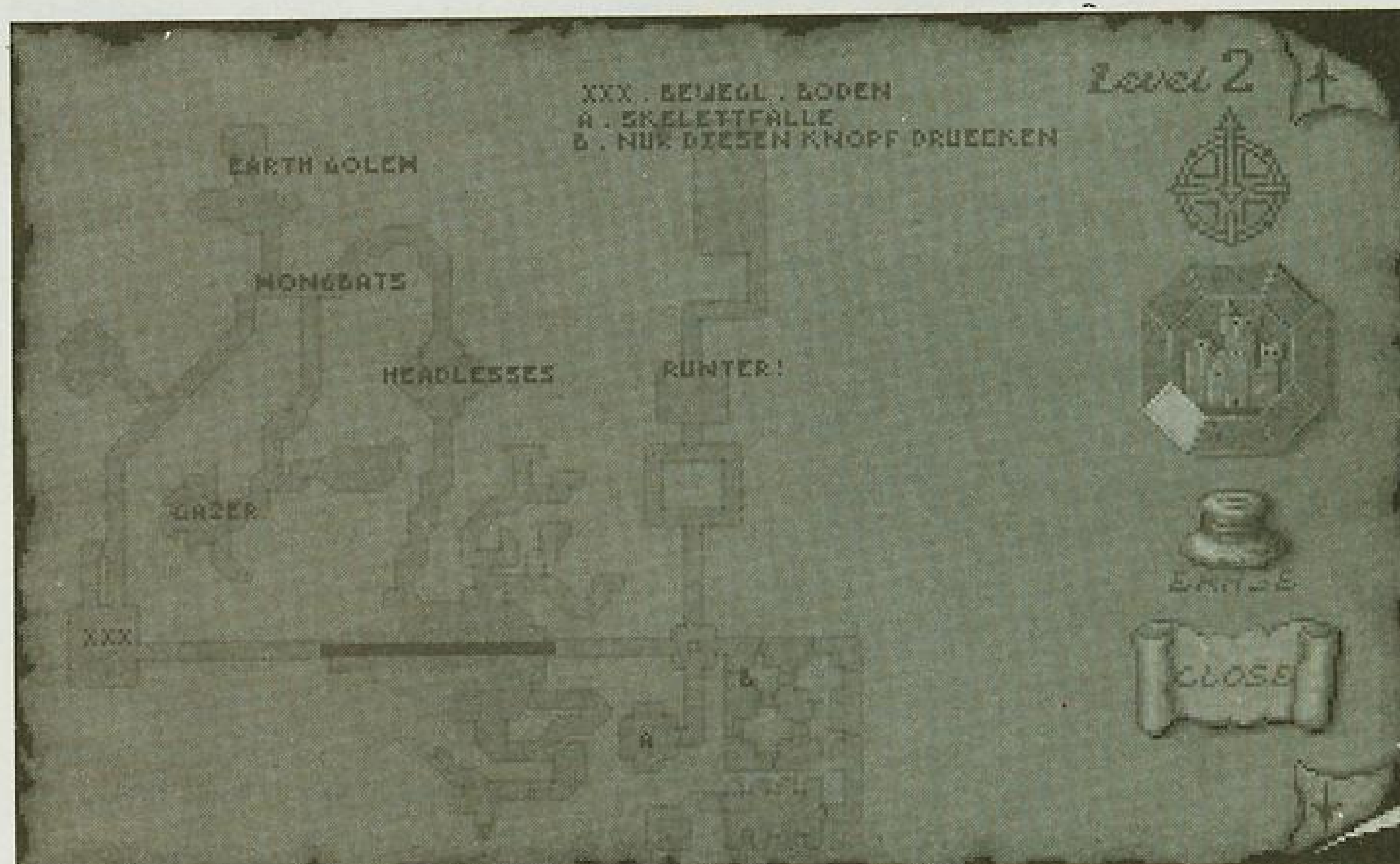
offenbart er uns zum Dank den Zauberspruch Valor (Quas An Corp). Im Nordosten, bei der abwärtsführenden Treppe, finden wir eine Schriftrolle (Portal). Im mittleren Norden gibt es noch einen etwas tieferliegenden Raum, in dem ein paar verfluchte "Plate Leggins" liegen. Hier benutzen wir Altaras Zauberstab wieder. Leider kann ich keinen logischen Grund finden, warum der Guardian seine Hauptmacht von hier beziehen sollte, denn es ist lediglich die nördlichste Stelle von der zentralen "Hall of Losers" aus gesehen, wo er uns kurz anspricht. Dort können wir übrigens wieder etwas Traumkraut pflücken. Dorstag wohnt im Nordwesten und ist sich anfangs zu gut, um auf eine Herausforderung zum Duell einzugehen. Krilner kann uns da den entscheidenden Tip geben. Fühlt man sich einigermaßen fit, sollte man Zaira (im Südwesten) besuchen. Mit ein paar Machosprüchen kann man sie davon überzeugen, daß sie uns zum Duell fordert. Nachdem wir sie in unserer Lieblingsarena getötet haben, sammeln wir ihre Habseligkeiten ein: Eine gelbe (Greater Heal), eine farblose Tinktur (Basilisk Oil), eine Rolle Flammenwind, einen Stab, magische Pfeile und die Runen Bet, Kal, Ort, In, Des, Por. Jetzt können wir Dorstag provozieren, so daß er uns ebenfalls zum Duell fordert. Dies geschieht, indem wir ihn im rechten Augenblick auf seine Narbe ansprechen. Im folgenden Kampf können wir ruhig alle möglichen Geschütze auffahren, da Dorstag definitiv der Gegner ist, der die stärkste Widerstandskraft aufweist. Bewährt hat sich hier "Freeze Time" und "Poison Weapon", die gefundene "Scroll of Smite Foe" erweist sich sicherlich auch als ganz brauchbar. Jetzt haben wir den gesuchten Edel-

stein. Wenn wir nach dem Duell noch Lust haben, uns mit Dorstags Gorillas anzulegen, können wir jetzt noch die Geheimtür in seinen Räumlichkeiten öffnen. Dort finden wir eine "Fireball"-Scroll, eine "Cure Poison"-Scroll, eine Schlachtaxt, ein Breitschwert und eine Plattenrüstung. Die übrigen Krieger aus diesem Level begegnen uns nun mit gehörigem Respekt und bieten uns ihre Waffenfertigkeiten kostenlos an. Der Avatar ist nunmehr hier der Overdog!

Level 2:

Bevor wir in diesem Level den Magier Zoranthus besuchen, können wir auf dem Weg dorthin noch ein paar Kleinigkeiten einsammeln. Ein Weg, der im Nordwesten der großen Halle beginnt, führt uns an ein paar Headless vorbei. Wenn wir dann weitergehen, kommen uns wahrscheinlich ein paar Dämonen entgegen. Die erste Abzweigung links beschert uns ein paar Gazer, sowie eine Juwelenaxt und einen Helm. Wieder auf dem Weg, nehmen wir die erste rechts und wecken den Erdgolem hinter

der Geheimtür auf. Dort finden wir eine braune Speed-Tinktur, einen Manatrunke und einen juwelenbesetzten Schild. Weiterhin begegnen wir noch ein paar Spinnen, bei denen wir genau auf den Boden schauen sollten: Bei einem Gerümpelhaufen finden wir einen Zauberstab zum Reparieren von Gegenständen. Wir folgen dem Weg weiter und kommen an eine Stelle, die uns an das dritte Stockwerk in Britannia erinnert. Um die Skelette kümmern wir uns nicht weiter, sondern gehen aufmerksam den Weg, der gerade frei ist. Jetzt überqueren wir die große Halle auf einer langen Brücke. Wenn wir uns rechts halten, finden wir die Runen An, Kal, Mani (Repel Undead) um ein Pentagramm versammelt, das offensichtlich als Falle für Untote dienen soll. Weiter rechts herum kommen wir an einen Raum mit zwei Gittertüren. Davon nehmen wir die rechte und in dem erreichten Raum drücken wir den Knopf. Siehe da, wiederum gleitet das südliche Gitter hoch und wir können jetzt in Serpentina durch die vergitterten Räume laufen, ohne noch irgendwelche Knöpfe



Pits of Carnage - Level 2

zu betätigen. Zoranthus begrüßt uns nicht wenig erstaunt, aber erkennt in uns den Verbündeten und verrät uns das Ritual zur Herstellung einer Dämonenflasche. Wer weiß, vielleicht nutzt es uns ja noch? Die Flasche mit dem Luftelementar will er uns aber erst geben, wenn wir ihm das Zepter (Deadly Seeker) eines befreundeten Magiers bringen. Mit dieser Information begeben wir uns weiter nach unten (weiter rechtsherum gehen).

Level 3:

Hier können wir wieder bequem rechtsherum gehen. In dem ersten Raum kommen wir nicht über den Pfeil. Was nun? Wir öffnen die Gitter an der Seite mit einer Stange (Pole) oder mit dem Telekinesezauber. Interessiert an einem Zepter (nicht magisch), ein paar Münzen und einer großen Axt (Great Accuracy)? Wir gehen weiter rechtsrum und sehen einen Knopf, den wir ausprobieren und so zu einer Kristallkugel gelangen. Der Raum, den wir dort sehen, liegt auf diesem Level im Osten (dazu später). Das nächste Monster, das wir treffen dürfte der auf diesem Level wohnende "Dire Reaper" sein. Mit ein paar Feuerbällen treiben wir diesem das Blitzeschleudern aus. Mit dem Rockhammer zerbröseln wir nun ein paar herumliegende Felsbrocken und finden eine weitere Vas-Rune (unter dem Schädel), einen Stab mit 29 Ladungen "Magic Arrow", eine "Iron Flesh"-Potion (aufbewahren!), eine "Heal"-Scroll, Cahin Gauntlets (Major Toughness) und eine Lederkappe (Missile Protection!).

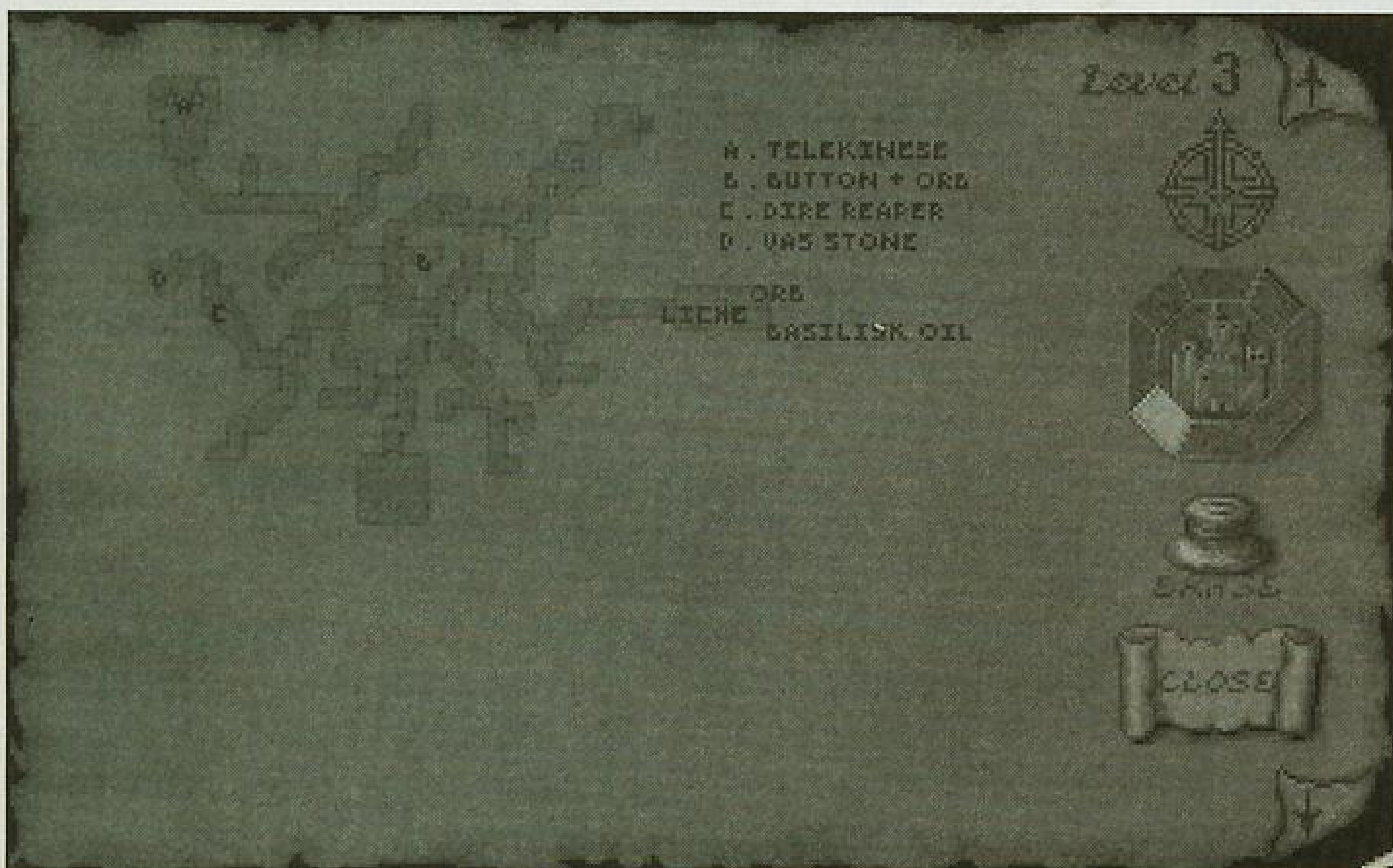
Die nächste Bekanntschaft (vorausgesetzt wir gehen rechtsrum, schlagen den Headless noch ein paar Gliedmaßen ab und verarbeiten ein paar Reaper zu Brennholz) machen wir mit dem freundlichen Troll Blog, der tatsächlich ein ziemlicher Troll ist! Mit ihm spielen wir ein wenig White-Rock, Black-Rock und werden so sein Freund (falls wir mit Dorstag vorhin nicht klarkamen, könnten wir mal probieren, von Blog etwas Unterstützung anzufordern). Nachdem wir uns

verabschiedet haben, gehen wir weiter rechtsherum. Wenn wir jetzt wieder am Ausgang ankommen, haben wir gepennt: Im rechten Teil der Karte müßte eine Geheimtür zu erkennen sein. Diese öffnen wir mit "Open" und machen uns auf etwas gefaßt. Nachdem wir das ganze Zeug beseitigt haben, sammeln wir eine "Wand of Bleeding" und Flam- und Hur-Runen ein. War das alles? Wir zaubern einmal Reveal und die östliche Wand öffnet sich. Jetzt sind wir in dem Raum, den wir eben durch die Kristallkugel sahen. Drei Basilisk Oils stehen dort und ein Buch, das anscheinend über Experimente mit dem Traumkraut berichtet. Das waren die Pits!

Zurück:

Wenn wir zu Nystul gehen, fragt er uns, ob wir schon Anhaltspunkte über die Art des Zaubers bekommen konnten, mit dem der Guardian das Schloß abgedichtet hat. Nelson kann uns von einer diesbezüglichen Entdeckung berichten, aber Patterson weiß diese Nachricht zu unterbinden! Endlich ist der Verräter gefaßt. Da wir ihn leider nicht verzaubern können, müssen wir ihn um die Ecke bringen. Jetzt besteht nach Anwendung des Schlüsselkristalls die Möglichkeit in die ätherische Leere oder das Grab des Königs Praecor Loth zu reisen. Wir nehmen diesmal wieder die nächste Facette und lüften das Geheimnis des Königsgrabes...

FORTSETZUNG IN DER NÄCHSTEN PLAY TIME



Pits of Carnage - Level 3

Computersoftware Schneider
Carola & Michael (030)304 31 56
Reichsstr.50 - 1000 Berlin 19
ab 1.7.93 Reichsstr.50 - 14052 Berlin

Mo/Mi/Do 16.30-19.00
Di 19.00-20.00
Fr 15.30-18.00

Software	Ami	ST	PC	Software	Ami	ST	PC
Abandoned Places dt.	59.90	---	74.90	Humans	49.90	---	74.90
Amberstar dt.	69.90	79.90	89.90	Indy 4-Fate... dt.	89.90	---	99.90
Aquatic Games dt.	49.90	---	---	Jonathan dt.	89.90	---	89.90
B17 Flying Fortress dt.	79.90	---	99.90	Lemmings 2 dt.	69.90	74.90*	89.90
Body Blows dt.	64.90	---	---	Lionheart dt.	59.90	---	---
Bundealiga M.Pro 2.0 dt.	74.90	74.90	74.90	Loom dt.	74.90	---	74.90
BC Kid dt.	54.90	---	---	Pinball Fantasies dt.	59.90	---	---
Chaos Engine dt.	64.90	---	---	Populous 2 dt.	69.90	69.90	79.90
Civilisation dt.	79.90	74.90	99.90	Push over dt.	59.90	64.90	64.90
Der Patrizier dt.	74.90	74.90	89.90	Railroad Tycoon dt.	79.90	89.90	89.90
Desert Strike dt.	64.90	---	---	Special Forces dt.	79.90	84.90	89.90
Dune 2 dt.	74.90*	---	79.90	Super Frog dt.	59.90	---	---
Eishockey Manager dt.	74.90	---	89.90*	Ultima 6	69.90	---	59.90
Game of Life dt.	64.90	69.90	74.90	Wing Commander dt.	59.90	---	59.90
Hired Guns dt. *	64.90	---	---	X-Copy Tools dt.	69.90	---	---

10 Spiele-Paket
nach unserer Wahl
175 DM

Versandkostenfrei
nur nach Vereinbarung
fuer Selbstabholer

Beast 3
fuer Amiga
49.90 DM

jedes Spiel 29.90 DM / 3 Stck = 85 DM / 5 Stck = 135 DM

Amiga: Apprentice, Arkanoid 2, Austerlitz, Batman the movie, Battle Squadron, Blade Warrior, Bombuzal, Bonanza Brothers, Brainblasters, Carrier Command, Combo Racer, Conqueror, Day of thunder, Defender of earth, Dizzy Prince of yolkfolk, Double Dragon, European Soccer Challenge, Eye of horus, Fantasy World Dizzy, Fire & Brimstone, Footballmanager WC Ed, Footballer of the year 2, Golf Chilly Hard Drivin, Interphase, Killing Cloud, Loopz, Lords of chaos, MUDS, Magic Fly, Magiand Dizzy, Micr.Soccer, Midnight Resistance, Moonwalker, Nebulus, Oil Imperium, Pacmania, Prince of Persia, Paperboy, Projectyle, R-Type, RVF Honda, Resolution 101, Rock & Roll, Shufflepuck Cafe, Silkworm, Sir Fred, Skweek, Space Harrier 2, Speed Pack, Spellball, Spellbound, Spellbound Dizzy, Sports Pack, Spy vs Spy (artic antic), Starray, Street Hockey, Strider, Strike Force Harrier, Subbuteo, Super Puffy, Three Stages, Top Banana, Treasure island Dizzy, Turrican, Turrican 2, Untouchables, Warlocks Quest, Wizzball, X-Out, Xenomorph, Zone warrior

Atari ST: AMC, Atomino (Psygnosis), Blue Angel 69, Bombuzal, Combo Racer, Continetal Circus, Crossbow, Defenders of the earth, Dizzy Panic, Dizzy Prince of Y., Double Dragon, Dragons of flame, F.W.Dizzy, Frenetic, International Soccer, Interphase, Kid Gloves, Mad Professor Manati, Magic Fly, Magiand Dizzy, Manix, Midnight Resistance, Nebulus, Phobia, Quartz, R-Type, Rainbow Warrior, Rainbow island, Shadowgate Adv, Spellbound Dizzy, Stunt Car Racer, Subbuteo, T.M. Turtles, Testdrive, Time Machine, Tower of Babel, Toyotets, Turrican, Venus-Flytrap, Videokid, X-Out, Z-Out

PC/MSDOS: ATF 2, Atomino, Blasteroids, Blue Angel 69, Boulderdash 2, Dark Century, Fire, Krymini, Leather God..., MUDS, Oil Imperium, Omnicron, Paperboy, Pinball Magic, Planetfall, Promised Lands, Spy vs Spy (artic antic), Summer Olympiad, Tip Trick, Wishbringer, Zork 2

jedes Spiel 39.90 DM / 3 Stck = 115 DM / 5 Stck = 175 DM

Amiga: 4D Sports Boxing, Alien Breed Special, Altered Destiny, Ant Heads (Erw), Atomino, Awesome, BAT dt, Back Gammon Royal, Back to future 2 o.3, Bards Tale 3, Battle Chess, Battlemaster, Block Out, Blood Money, Blues Brothers, Bomber Bomb, Budokhan, Beach Volley, Cadaver Levels, Captain Blood, Carmen Sandiego, Carthago, Castle Master dt, Celtic Legends dt, Champion of Raj dt, Chips Challenge, Colossus Chess X, Crossbow/W. Tell, Cybercon 3 dt, Defender of the crown, Deuteroc-next, Millenium, Devious Design, Double Dragon 3, Dragons Breed, Dragons of flame, Elvira-Arcade, F16 Falcon dt, Final Battle, Final Command, Flood, Frenetic, Future Classic(Sam), Gauntlet 3, Germ crazy, Globulus, Gravity, Hard Drivin 2, Heroes of the lance, Hillsfar dt, Hound of the shadow, Hunter dt, Ilyad, Immortal, Impossamole, Inspektor Griffu dt, Iron Lord dt, Ishido, James Pond, Jetsons, Keef the thief, Kengi, Kick Off 2, Knights of Krystallion, Last Ninja 3, Lords of the rising sun, Lotus Turbo Chall 1, Magic Pockets, Manchester United, Mean Streets, Mega Twins, Menace, Moonfall, Moonshine Racers, Mr. Heli, Mystical, Necronom, Nightbreed dt, Ninja Remix, Nitro, North & South, Omega, Ops up, Operation Harrier, Ork, Over the net, Pang, Panza Kick Boxing, Pegasus, Pipemania, Plotting, Populous R-Type 2, RBI Baseball, Rick Dangerous 2, Robin Hood dt, Rodland, Rolling Ronny, Shadow of beast, SWIV, Shuffle, Simulcra, Ski or die, Sleeping gods lie dt, St. Dragon, Star Pack (Sam), Starflight 2, Stormball, Strip Poker 2& Data, Super Skweek, S.Space Invaders, Suspicious Cargo, TV-Sports Football T. Mutant Turtles, The Oath, Think Cross, Torvak the warrior, Totall Recall, Treasure Trap, Twinworld, Warlock the avenger, Waterloo, Welltris, Windwalker, Wolfpack, Xenon 2, Xiphos

Atari ST: Airborne Ranger (Microprose), Awesome, Blues Brothers, Captive, Chuck Yeagers, Cybercon, Day of pharao, Devious Design, Dragons breed, Dungeon Master, Elvira-Arcade, Fire & Brimstone, Flimbo's Quest, Harley Davidson, Hot Rubber, Infestation, Inspector Griffu dt, Iron Lord, James Pond, Khalaan k.dt, Klax, Magic Pockets, Mega Twins, Menace, Moonfall, Moonshine Racers dt, Nightshift, North & South, Obitus, Populous dt, Projectyle dt, R-Type 2, RVF Honda, Robin Hood dt, S.W.I.V. Spellbound (Psygnosis), Stormlord, Suspicious Cargo, TNT (Sam), Tip Off, Turrican 2, Wolfpack

PC/MSDOS: Bards Tale 2 oder 3, Battle Chess, DO 335 Pfeil, Elvira-Arcade, HE 162 Volkssjaeger, Iron Lord, Manchester United, North & South, Prehistorik, Strip Poker Deluxe, Third Courier

jedes Spiel 49.90 DM / 3 Stck = 140 DM / 5 Stck = 225 DM

Amiga: 16 Bit Hit Machine (Supercars/Switchbl/), 4 Wheel drive (Lotus/Team Suzuki/), Action Pack, Agony, Another World, Big Business, Brat, Buck Rogers dt & Loesung, Captive, Cardinal of Kremlin, Chuck Rock, Coin up Hits 2 (Dynasty Wars/Ninja Spirits/), Conquest of Camelot, Cruise for Corpe, Curse of the azure bonds, Drachen von Laas dt, Dragons breath dt, Drakkhen k.dt, East vs West dt, Enchanted Land, F19 Stealth Fighter, Fantasy Pak (Crystals arborea/Boston Bomb/...), First Samurai, First Year (Chambers of Shalion/Leavin Teramis/...), Flight of the intruder dt, Full Metall Planet dt, Great Courts 2, Harlequin, Heroe Quest Twin Pack, Highlights (Katakis/Danger Freak/...), Imperium dt, Indy heat, Intern. Soccer Challenge, James Pond 2-Robocod, J.W. Whirlwind Snooker, Kings Quest 4, Knights of the sky (1.5 Mb), Larry 2, Larry 3, Leander, Leathal excess, Life & Death, Lin Wus Chall, Lotus Turbo 2, Mega Traveller dt, Mega-lo-mania k.dt, Midwinter 2- Flames of...dt, Neuronancer dt, Nightshift, Parasol Stars, Platinum (Sam), Powerpack (Bloodwych/Xenon 2/...), Powermonger dt, Premier Collection (Flimbo's Quest/Last Ninja/Tusker/...), Quest & Glory (Cadaver/Midwinter/BAT/...) Sega Arcade Smash Hits (Afterburner/Shinobi/...), Shadow Sorcerer dt, Shadowlands dt, Silver Games, Simpsons, Soccer mania (Microprose Soccer/Football Manager/...), Speedball 2, TV-Sports Baseball, TV-Sports Boxing, Thunderhawk dt, Titus the fox, UMS 2 dt, Ultima 3 o.5, Virtual Reality 2 (Sam), Wolfchild, Wonderland

Atari ST: 10 Graet Games, Brat, Cadaver, Carl Lewis Challenge, Challengers, Codename Iceman, Colonel's Bequest, Cruise for a corpse dt, Curse of the azure bonds, Drakkhen k.dt, Fantasy Pack (Sam), First Samurai, Full Blast (Sam), Harlequin, High Energie (Sam), Hunter dt, Imperium dt, James Pond 2, Leander, Light Force (Sam), Magnum 4 (Sam), Manhunter 2, Milestones, Power Up (Sam), Realms dt, Ralf Glau Ed (Hanse/Vermeer/...), Rolling Ronny, Shadowlands dt, Shadow Sorcerer, Shadow of beast 2, Space Quest 3, Speedball 2, Top League (F16 Falcon/Midwinter/...), Winning Team (Sam), Wonderland

MSDOS/PC: Battlehawks 1942, Battlemaster dt, Betrayal dt, Buck Rogers dt & Loesung, Cadaver, Carmen Sandiego, Chambers of the Scie Mutants, Conan dt, Drachen von Laas, Dragon Wars, Dune, Dungeon Master, F 16 Falcon dt, Flight of the intruder dt, Heroe Quest Twin Pack, Martian Dreams, Mega Traveller dt, Paragliding, Populous, Realms, Riders of Rhodan, Shadow Sorcerer dt, Shuttle, TV-Sports Baseball, TV-Sports Basketball, TV-Sports Football, Tangled Tales, Top League (Sam) dt, Ultima-Martian Dreams, Ultima 6, Vengeance of Excalibur, Viking Child, Virtual Worlds (Sam)

jedes Spiel 59.90 DM / 3 Stck = 170 DM / 5 Stck = 275 DM

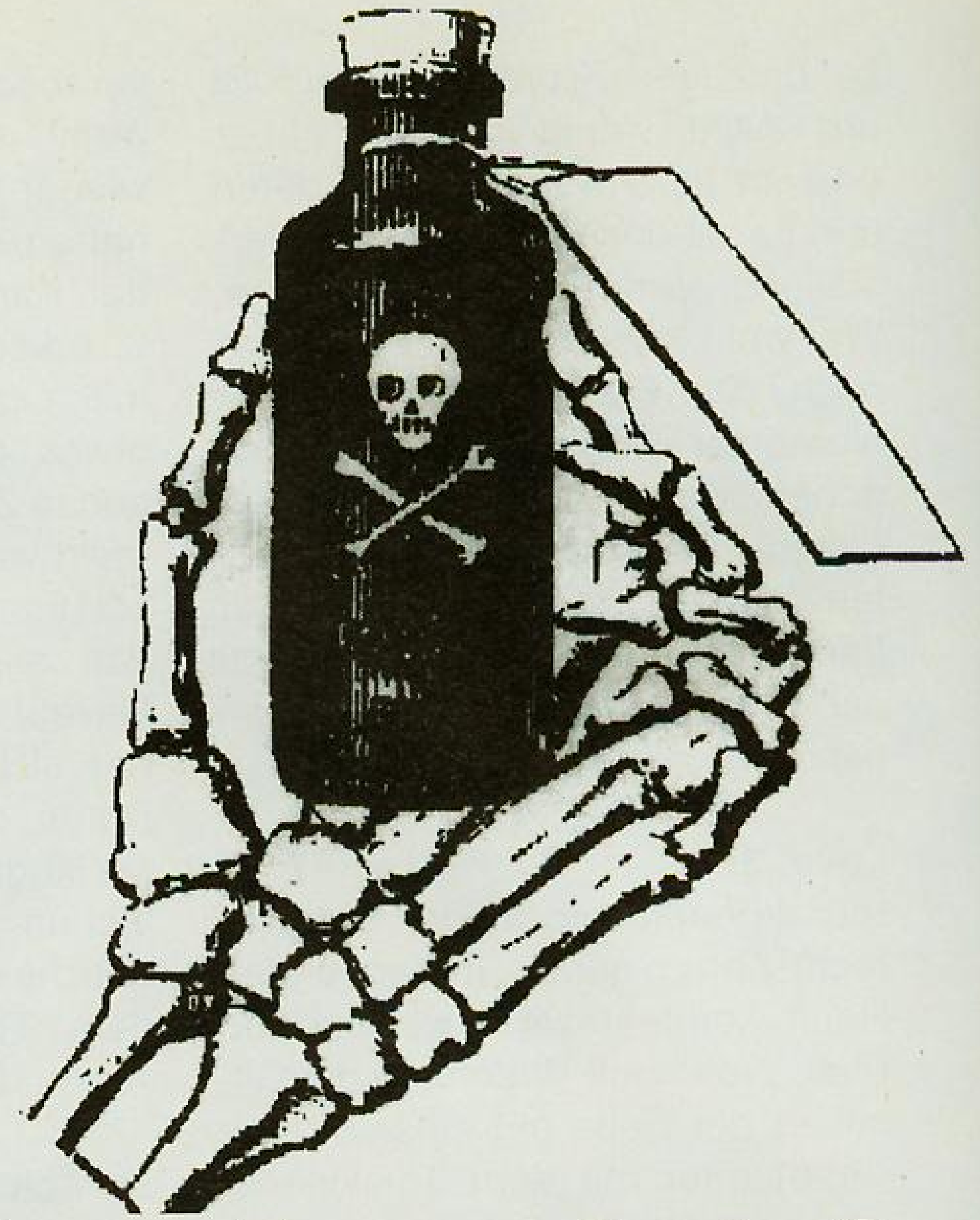
Amiga: Archer McLeans Pool, Chart Attack (Sam), Crystal Kingdom Dizzy, Death Knights of Krynn, Double Double Bill (Sam), Dune, Dynablaster dt, Elvira Adv dt, Eye of beholder dt, Fire & Ice dt, Golf (Microprose) dt, Lure of the temptress dt, M1 Tank Platoon dt, Mad TV dt, Max Pack (Sam), Premier Manager, Sensible Soccer 92/93 dt, Space Quest 3, Steigenberger Hotel, Superfrog dt, Trolls, Top League (Sam), Traders dt, Ugh, Utopia dt, WWF European Rampage, Zool

Atari ST: Action Pack (Turrican/Turrican 2/...), Fate - gates of dawn, Gods, Larry 1, Quest & Glory, Traders, WWF European Rampage

Irrtum & Preisaenderung vorbehalten - Preisliste 1,- DM - Jede Bestellung ist verbindlich Bei nicht abgeholt oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung Versandkosten inkl. Zahlkartengebuehr Nachnahme telefonisch + 10 DM, schriftlich + 7 DM Vorkasse + 4 DM (Scheck/Uberweisung Postgiroamt Bln. BLZ 100 100 10 Kto.453 447-108 Kein Versand ins Ausland dt. = deutsche Anleitung * = bei Druck noch nicht lieferbar



Hallo Play Time!



Ohne Leserbrief wird es schwer – sehr schwer!

Hartnäckig hält sich das Gerücht, daß Computerspiele dumm machen. Ebenso hartnäckig versuchen manche Zeitgenossen diese Aussage zu bewahrheiten. Du und ich - wir beide wissen, daß die Realität anders aussieht. Doch weiß das auch der Rest der Menschheit?

Play Time - das Magazin für die schwersten Lebenslagen - möchte hier helfend eingreifen. Wir vermitteln dem unbedarften "Nichtspieler" einen kleinen Eindruck vom außerordentlich hohen, geistigen Niveau des überzeugten Gamers.

Ein alltägliches Übel, mit dem unser typischer Leser zu kämpfen hat, ist die "ANTONOMASIE". Fremdleser werden hier ihr unvermeidliches "hä?" einwerfen.

An dieser Stelle wird der eifrige PT-Leser gönnerhaft erklären, daß es sich dabei um ein Wort aus dem griechischen handelt. Es bezeichnet die Ersetzung des Eigennamens durch eine Benennung nach besonderen Kennzeichen oder Eigenschaften des Benannten. The Master, Conan, X-Wing (Ihr erinnert Euch? Die mit den krummen Beinen), Herr Blatt und wie sie sich alle nennen, sind dafür prima Beispiele. Nach solchen Wortschwallen empfehle ich immer ein leichtes Lächeln aufzusetzen und so zu tun, als ob man das Wort nicht eben auswendig gelernt hätte. Bewundernde Blicke sind Euch sicher. Warum ich das alles schreibe? Das liegt doch auf der Hand! Was

wären unsere Leserbriefseiten ohne ein Vorwort? Richtig! Also muß ein Vorwort her. Was aber, wenn mir um nichts in der Welt etwas einfallen will? Dann schreibt man eben etwas völlig Unsinniges, in der Hoffnung, andere könnten es für ein richtiges Vorwort halten - was hiermit geschehen ist.

Der Eure bis die Hölle gefriert: RR

GRIMMIG

Hallo Rainer, leider habe ich nicht so viel Zeit, um Dir alles zu schreiben was mich rund um Euer Magazin bewegt, da ich aber gerade in der Pause Deine Leserbriefe studiert habe, möchte ich noch kurz auf den "Master" aus der Ausgabe 6/93 eingehen.

Es ist anerkennenswert, daß Du alle Briefe liest und z. T. auch beantwortest, in diesem speziellen Fall möchte ich Dich bitten "verschone uns mit diesem Schwachsinn".

Dieser geistige Schrebergärtner hat doch von dem was er von sich gibt, bis hin was zwischen den Zeilen steht, so viel Ahnung von Computern und freier Marktwirtschaft oder Kritik, wie ein Konzertflügel vom Eishockey. Da ich selbst in der Computerbranche tätig bin und u. a. auch mit Spielen handle, soll mir dieses embryonale Furunkel doch einmal verraten wo er derartige Rabatte bekommen will.

Ich wünsche Euch bestimmt keinen Rückgang Eurer Verkaufszahlen, aber scheinbar mußt Du diesen Typ noch ein ganzes Stück härter anfassen, damit er aufhört sich Eure Zeitschrift zu kaufen. Übrigens übernehme ich gerne den fehlenden Umsatz von DM 4,90 im Monat.

"Master", wofür steht das eigentlich? Im Prinzip ist das ja so egal, wie wenn in Kambodscha ein Kaffeesack platzt, aber für diesen - ZENSIERT - ist es bezeichnend, daß er nicht einmal die Traute hat seinen richtigen Namen zu nennen.

*Mach weiter so. Bis bald:
U.Grimm*

Sachte! Ich habe diesen Brief nicht veröffentlicht, weil ich ihn so toll fand oder Dich ärgern wollte. Ich wollte den Lesern nur einmal zeigen, daß dieser Job auch kein reines Honigschlecken ist und man sich gelegentlich in den tiefsten Niederungen der zwischen-

menschlichen Kommunikation bewegen muß.

Du hast einiges etwas drastischer ausgedrückt als ich, aber leider kann man nicht immer so wie man möchte. Allerdings zwingt mich keiner einem Leser zu widersprechen, was die Antwort stark verkürzt.

Dein freundliches Angebot die fehlenden DM 4,90 im Monat zu übernehmen habe ich als Abo-Bestellung aufgefaßt, war doch richtig so - oder?

SORGEN

Hallo Onkel Rosshirt!

Als ich vor ein paar Tagen die neue PT (5/93) bekam entdeckte ich einen Fehler. Auf Seite 73 in der zehnten Zeile Deiner sechsten Antwort steht eine (öffnende) runde Klammer. Im weiteren Verlauf des Briefes steht aber keine auf diese öffnende Klammer bezogene, schließende Klammer. Achte bitte in Zukunft auf solche Fehler,

damit ich meine Briefe nicht mit solchem sinnlosen Geschwafel verunstalten muß.

Das war mein Beitrag zur Kritik, nun kommt das Lob. Eure Zeitschrift ist die beste! Am schönsten sind natürlich die Leserbriefe. Ich stimme übrigens Christopher Diesner (5/93) zu, was den guten Herrn Blatt betrifft. Aber Ihr solltet ruhig weiter solche Briefe abdrucken, sonst hat man ja nichts zu lachen. Euer Play Time-Profil finde ich auch echt stark. Endlich kam ja auch das von Dir. Heißt Du nun Rainer oder Hermann??? Wo bleibt das "Play Time-Team-Poster?????"

*Viele Grüße auch ans
Redaktionsorakel: Jens Berthold*

Ich bin echt erschüttert! Daß mir so etwas passieren konnte, ist wirklich peinlich. Zum Glück habe ich aufmerksame Leser, die wirklich vorbildlich über meine Klammern wachen. Danke! Ich verspreche auch (mir mehr Mühe [mit dem Setzen solch

"wichtiger \ Satzzeichen {zu geben + ~!]}=&%\$\$
Wie kommst Du auf Hermann?
 Im Profil steht doch eigentlich deutlich, daß mein Alter (vulgäre Bezeichnung für den Erzeuger! Wird Licht?) Hermann heißt. Aber mach Dir nichts daraus - den Gag haben mindestens 30 Leser auch nicht verstanden. Möglicherweise war er auch nicht so toll.

EPILEPSIE

Gratulation zu Eurer tollen Zeitschrift. Sie ist so gut, daß ich mir sogar ein Abo angeschafft habe! Doch nun zu meinen Fragen:

1. Wird es "Comanche" eigentlich auch für den Amiga geben?
2. Wann kommt der 586er auf den deutschen Markt?
3. In der Ausgabe 4/93 gab es eine wahre Helmfliut. Wie kommt's?
4. Euren Bericht über Epilepsie fand ich sehr interessant. Darin stand aber nur etwas von Videospiele. Gilt das nicht für Amiga oder PC?

Bis demnächst: Patrick

1. Momentan sieht es da zap-penduster aus.
2. Er sollte eigentlich noch diesen Herbst kommen.
3. Helmi brauchte dringend Geld, wir hatten gerade noch ein wenig - also....
4. Derartige Berichte sollte man nicht so bierernst sehen. Kann schon sein, daß Videospiele bei Epilepsie gefährdeten Personen Anfälle auslösen. Genauso wie die Tagesschau oder Autohupen.

DIVERSITÄTEN

Hallo Rainer!

Eure Zeitung ist echt spitze. Doch weil das jeder weiß höre ich auf mit dem Schleimen und komme zum wahren Grund meines Briefes.

1. Die Leserbriefe sind einfach geil (entschuldige meine Aussprache). Könntet Ihr ihnen nicht noch mehr

Platz gönnen? Dafür könntet Ihr die dämlichen Konsolen streichen.
 2. Alle wollen es!!! Keiner kriegt es!!! Was soll das??? Ich will ein Poster von Euch!!! Seid Ihr denn wirklich so häßlich??? Oder warum veröffentlicht Ihr keines??? Ich verlange eine Antwort!!!

3. Ich bin Besitzer eines 286ers und habe kein Geld mir einen 3- oder gar 486er zu kaufen. Stirbt der 286er genauso aus wie die "Brotkiste"? Wenn ja - wie lange gibst Du ihm noch?

4. Ich bin für Deine drei Gehälter. Denn wenn Du verhungern würdest, wäre das für Deine Leser der größte Schock ihres Lebens. Mach weiter so!!!

5. Jetzt eine persönliche Frage an Dich. Hast Du eine Freundin oder sogar Frau?

Dein Fan: Manuel Tiedemann

1. Die Leserbriefecke zu erweitern wäre durchaus denkbar, aber die Konsolen zu streichen würden wir nicht wagen. Da muß es eine andere Lösung geben!

2. Also mal ehrlich Jungs - wir finden diesen Personenkult echt peinlich. Wir sind eigentlich auch zu schüchtern und zu bescheiden für derartige Aktionen. Zudem haben wir auch gar keine Ahnung, wo wir die ganzen Frauen, die da anreisen würden, unterbringen könnten.

3. Ohne Dir allzu nahe treten zu wollen, möchte ich Dir dennoch raten, keine mehrteiligen Spiele mehr zu kaufen.

4. Nun fühle ich mich aber geschmeichelt. Wie gut das tut.

5. He - nun wird es aber echt persönlich! Allerdings ist das keine Frage, die man einfach mit "ja" oder "nö" beantworten könnte. Angefangen hat das ganze Übel schon mit dem guten, alten Adam. Er opferte ein Rippe und bekam dafür seine Eva. So steht es geschrieben. Manchmal denke ich mir allerdings, er wurde übers Ohr gehauen. Er hätte statt der Rippe lieber einen Arm oder ein Bein opfern sollen, dann hätten wir vielleicht etwas Brauchbares dafür bekommen. Das mag nun so klingen, als ob ich etwas gegen Frauen hätte -

nein - das Gegenteil ist der Fall. Ich liebe Frauen! Allerdings liebe ich auch Donuts, obwohl ich immer Magenschmerzen davon bekomme.

PERVERSITÄTEN

Servus Onkel Rosshirt!

Die Lobhudelei entfällt, da Ihr sowieso immer über alle Maßen gelobt werdet. Doch nun das, was wir von Dir wissen wollen:

1. Wir besitzen je einen 386er SX (leider nur um die 16 MHz) - daher nun unsere Frage: Was kann ich tun, damit die Grafik, z. B. bei F117, endlich aufhört zu ruckeln? Bei meinem Freund läuft das gleiche Spiel tadellos! Übrigens wäre eine kostengünstige Lösung willkommen, da mein Sparschwein vor dem Hungertod steht.

2. Stimmt es, daß wenn man den Prozessor an einer bestimmten Stelle anbohrt (?), dieser schneller wird?

3. Etwas Persönliches! Hey Rainer, wir denken, daß Du eigentlich ganz okay bist, aber was zum Teufel hast Du gegen kurzhaarige Frauen? Wir kennen einige kurzhaarige Mädchen, die sehr sexy sind!

Vielen Dank im voraus und herzliche Lesergrüße aus Österreich. Ja, ja. Uns gibt es auch noch, wenn man auf der Landkarte südöstlich mit dem kleinen Finger ausrutscht.

Tom und Georg

P.S. Gruß an Deinen Chefred.

1. Bei oberflächlicher Betrachtung kann ich es eigentlich nur auf Deine Grafikkarte schieben. 512 oder 256 KB - stimmt's? Man kann Dir eigentlich nur zu einer besseren Grafikkarte (1MB) raten, womit es Essig wäre mit einer kostengünstigen Lösung. Das Leben ist grausam.

2. Natürlich stimmt das! Und zwar befindet sich diese Stelle genau mittig über dem Nagel Deiner rechten, kleinen Zehe. Allerdings wird dadurch nicht der Prozessor schneller, sondern Du - und auch nicht lange, sondern hoch.

Stop - halt, Jungs - legt die Bohr-

maschine weg. Das ist natürlich alles purer Blödsinn - die Frage genauso wie die Antwort.

3. Da habt Ihr mir etwas voraus. Offensichtlich scheine ich da etwas verpaßt zu haben.

Womit wir wieder beim Thema wären. Wo soll das noch enden? Ich sehe schon Scharen aufgebracht Leserinnen mein Büro entern. Ich hoffe, daß ich den Lynchmob etwas aufhalten kann und grabe einen Fluchttunnel. P.S. Wenn's denn unbedingt sein muß.

BANALITÄTEN

Hallo Rainer!

Also als erstes will ich Euch einmal loben. Eure Zeitschrift gefällt mir sehr gut, und da ich sie abonniert habe bekomme ich sie jeden Monat. Ich will den Brief auch ganz kurz machen. Warum bringt Ihr nicht endlich das Play Time-Team-Poster, das ich und viele andere Leser wollen? Welchen Göttern muß ich ein Lamm opfern, damit sie dem Poster gnädig gestimmt sind?

Viele Grüße von: Jürgen Folz

Du mußt kein Lamm opfern, sondern eine Jungfrau! Und auch nicht irgendwelchen Göttern, sondern uns....

Huch - was schreib ich denn da? Ich sehe eine riesengroße Wanne voll Fett direkt vor meinen Füßen (Schuhgröße 45!). Bitte den nächsten Brief....

GELDSORGEN

Leider habe ich Dussel Eure mega, super, hyper geile Zeitschrift erst seit vier Ausgaben. Doch auch ich möchte einige Fragen stellen:

1. Bleibt der Preis bei DM 4,90 oder schnell er eines schönen Tages in die Höhe?
2. Warum sind andere Computerzeitschriften so teuer und warum ist Eure PT so billig?
3. Warum habt Ihr so wenig Leserbriefe? Die sind doch das Beste an der Zeitung!

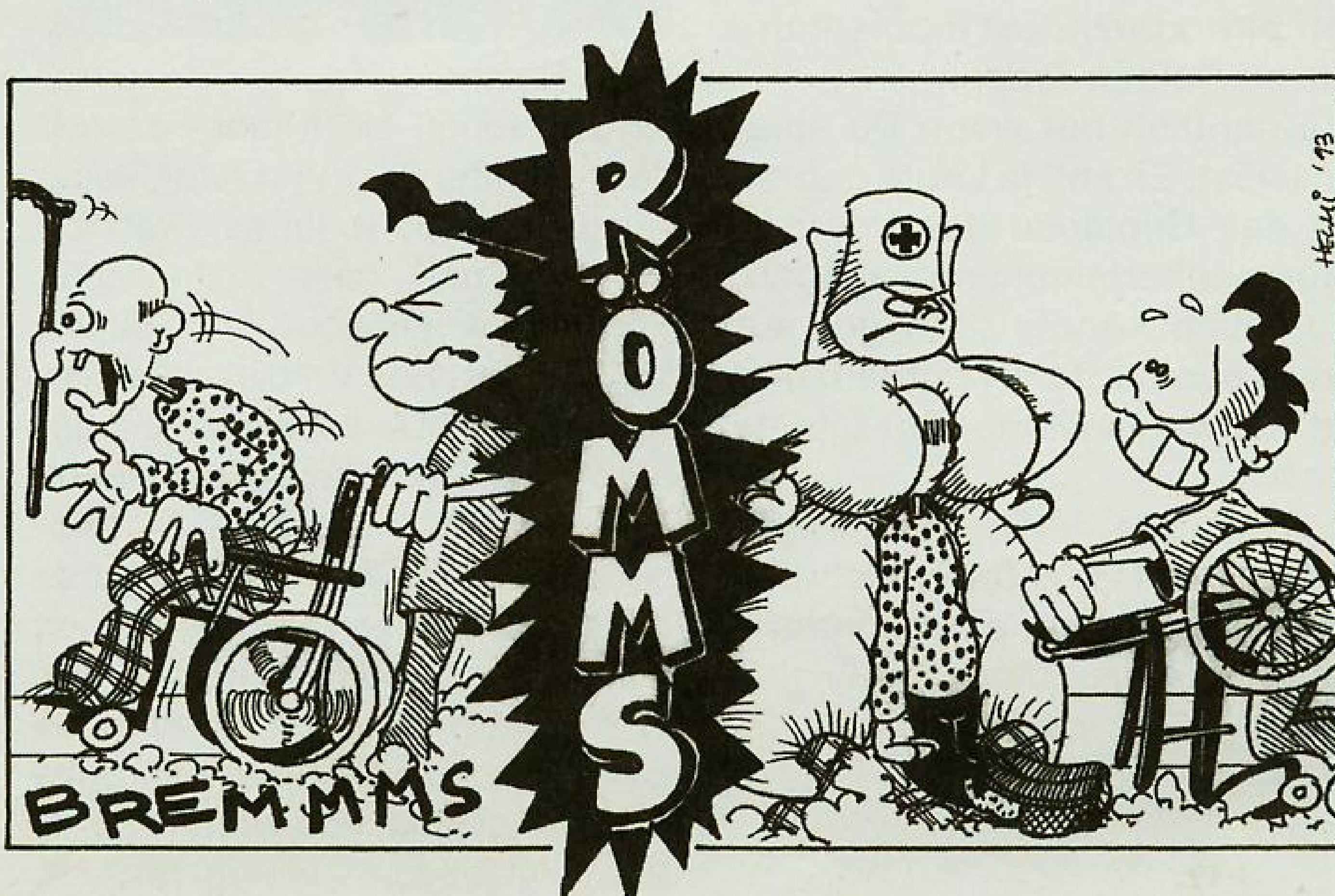
Bis bald: Mister Xpg

Auch Dir kann geholfen werden Dein Selbstwertgefühl wieder aufzustocken! Nahezu jede Ausgabe der PT ist von uns noch käuflich zu erwerben!

1. Bleibt der Papst katholisch? Oder wird er eines schönen Tages Moslem?

2. Die PT ist nicht billig, sondern preiswert. Auf diese feine Nuance lege ich großen Wert!

Warum unsere Mitbewerber so teuer sind, ist mir auch nicht bekannt. Um einen nerven- und zeitraubenden Rechtsstreit aus dem Weg zu gehen, möchte ich an dieser Stelle weitere Aussagen verweigern.



3. Natürlich bekomme ich mehr Leserbriefe als hier abgedruckt werden. Aber ich kann die Zeitschrift doch nicht für mich alleine pachten - die Kollegen möchten auch einmal zu Wort kommen.

FARBE

Hallo Play-Rainer!

Ab und zu gönne ich mir die Play Time, ab und zu lese ich das Magazin bei einem Kumpel. Hier eine Analyse des Lesevorgangs:

1. Aufschlagen des Heftes. 2. Schnuppern am Papier (ohh geiler Geruch!). Nachdem ich mir die Bilder angeschaut habe, hole ich meine Vorleser...

Na gut, kommen wir gleich zum Thema, damit Dir nicht die Tränen kommen. Am meisten fällt mir beim Lesevorgang die Leserbriefabteilung auf. Die ist nämlich nicht bunt!!! Warum nicht?

Der Feinschmecker

Weil du die Play Time nicht kaufst, sondern nur bei einem Kumpel liest, habe ich Deinen Brief kräftig gekürzt. Die restlichen Antworten kannst Du Dir bei meinem Kumpel (ja, ja - auch ich habe noch einen!) abholen. Endlich mal einer, dem es aufgefallen ist, daß wir sehr viel Mühe in den Geruch unseres Magazins investieren. Das "Play Time Odeur" (schon wieder habt Ihr etwas gelernt!) ist das Ergebnis langer Forschungen an ausgesuchten Nasen. Nach Risiken und Nebenwirkungen befragen Sie bitte Ihren Arzt oder Zeitschriftenhändler.

Was war noch? Ah ja - wie kommst Du darauf, daß die Leserbriefseiten nicht bunt sind? Ständig machen mich Leute darauf aufmerksam, daß ich es hier sogar zu bunt treibe. Wenn wir schon dabei sind... jetzt wird es mir auch zu bunt. Bitte einen neuen Brief.

DIE SCHLAFLOSE

Hi Onkel Rosshirt!

Am 12.4.93 hat auch mich die Schlaflosigkeit befallen und als das Schäfchenzählen nichts brachte, befolgte ich Deinen Rat aus der PT 5/93. Hier kannst Du das Ergebnis sehen. Als ich dann die Leserbrief-ecke las, mußte ich so lachen, daß ich vor Erschöpfung einschlief. Das soll ein Lob sein!

Sag mal - bzw. schreib mal - ist es wahr, Dein Alter heißt Hermann? Ist ja zum Kichern.

Als ich Dein Play Time-Profil gelesen hatte, wurde mir klar, daß wir viel gemeinsam haben. Vor allem Dinge, die das Hobby und das Mögen und Nichtmögen angeht.

Warum seid Ihr in der Redaktion

eigentlich so fotoscheu? Außerdem hätte ich noch gern erfahren, ob Arthur Kreklau mit Mr. Spock verwandt ist!? Na gut - ich beende nun meinen Leserbrief und hoffe, daß Du ihn abdruckst.

Mach weiter so... Gähn....

Ciao und gute Nacht:

Conny die Schlaflose

Sag mal - heißt Du wirklich Conny? Ist ja drollig. Einen seltsamen Humor hast Du.

Arthur ist NICHT (!) mit Mr. Spock verwandt! Seine Ohren kaschiert er sonst immer mit einer flotten Frisur und die Gesichtsfarbe ist auch nicht die Regel. Sie hatte etwas mit Festen und dunklem Bier zu tun. Danke - nun geht's mir wieder besser. Eines meiner wenigen Talente ist es offenbar Mädchen einschlafen zu lassen. Hat zufällig jemand einen kräftigen Strick und einen Dübel dabei?

DER RATLOSE

Hi Rainer!

Ich habe Dich bei RTL im Fernsehen gesehen, und möchte wissen, ob Du nichts Besseres zu tun hast als in einem Studio rumzusitzen? In der Zeit könntest Du doch Leserbriefe beantworten!

Aber nun zum Lob. Die Spielebewertungen und das Poster sind sehr gut! Aber ich habe auch Fragen:

1. Ist eine Soundkarte für einen PC sinnvoll?

2. In der Ausgabe 4/93 wurde "Eric the Unready" getestet. Warum gab es nur 70% Grafik?

3. Kann man auf einem Nadel-drucker Grafiken ausdrucken?

Vielleicht bist Du ja so nett und druckst diesen Brief ab.

Ciao:

C. Hawranek

Abgesehen davon, daß dies die schlimmsten 15 Minuten meines Lebens waren (Du erinnerst Dich - der nervöse, dickliche ältere Herr?!), dauerte es wirklich nur ca. 15 Minuten. Ich bin danach auch sofort wieder zurück ins Büro. Ehrlich! Da ich nett bin - zumindest momentan - nun zu Deinen Fragen:

1. Eigentlich nur wenn Du spielen willst. Es soll ja Leute geben, die das Gepiepse des internen Lautspecherleinchens mögen. Eigentlich könnte man gut auf eine Soundkarte verzichten, und ein Schwarzweißmonitor täte es auch.

2. Weil wir leider vergessen haben erst Deine (offensichtlich von der unsrigen abweichende) Meinung einzuholen.

3. Jo.

BLATT & CO.

Hi Rainer,

ich sitze hier an meinem 386er und versuche etwas Sinnvolles zu schreiben. Als erstes mal ein großes Lob (wie immer am Anfang) für Eure spitzen Zeitschrift. Dennoch gibt es einige Sachen, die mich schier in den Wahnsinn treiben können. Ich schlug z. B. vor zwei Wochen meine Play Time auf und bekam fast einen Schreikrampf, denn was steht denn da? Da behaupten doch ein paar verkalkte Amiga-User Eure Zeitschrift zu boykottieren, damit Ihr nur noch Amiga-Spiele testet. Ich flehe Dich an, jage solche Briefe durch die Schnipselmaschine. Sie verschandeln nur die Briefecke und schaden dem guten Ansehen Eurer Zeitschrift. Doch das war noch nicht alles! Solche wie z. B. der Herr Blatt gehen mir ebenfalls gegen den Strich. Habt Ihr Eure Zeitschrift von einem Computerspielmagazin in eine Sorgenzeitschrift umgewandelt, wo jeder seinen Schrott abladen kann? Oder warum schreiben Euch solch - ZENSIERT - Typen wie dieser Herr Blatt? Wie verkräftest Du diese Briefe?

So verbleibe ich in Sehnsucht auf die nächste Ausgabe: Felix

Wie schon im ersten Brief erklärt, drucke ich solche Briefe nur, um etwas Staub aufzuwirbeln. Sonst wird es doch zu langweilig, wenn man sich nicht gelegentlich schön aufregen kann. Warum nehmt Ihr solche Briefe nur so fürchterlich ernst? Die Leserbriefecke soll doch alles bringen, was an sie herangetragen wird - und da ist eben gelegentlich solch Geschreibsel dabei. Sehe dergleichen einfach als bunte Farbtupfer, auch wenn Dir die Farbe nicht gefällt. Lese noch einmal was der Jens Berthold weiter oben geschrieben hat - der sieht das ganz richtig. Was soll's - bunt ist das Dasein und granatenstark.

VORSCHLÄGE

Hallo Rainer!

Ich bin schon ein treuer Fan seit der Ausgabe 6/91 und habe keine Ausgabe verpaßt. Ihr seid wirklich einmalig und habt erstaunliche Fortschritte gemacht. Du, Rainer, bist mein großes Vorbild, was man wohl meiner Deutschnote entnehmen kann. Du solltest diese Rubrik umbenennen - vielleicht in "Rainers Selbstverteidigungskurse ohne Gewalt". Nun aber zu meinen Vorschlägen und Fragen:

1. Wie wäre es, wenn Ihr für jedes System jeweils ein Spiel zum Spiel des Monats machen würdet?

2. Ich glaube, es würde reichen, wenn Ihr einfach einmal Euer

Team in der PT vorstellt. Es muß ja nicht gerade das berühmte Poster sein, es reicht wenn man Euch einmal ansehen kann.

3. Ist "Shadowrun - Deutschland in den Schatten" ein eigenständiges Spiel oder braucht man dazu das Original?

Also - bis dann:

Christian Michallek

Falls ich Dein Vorbild bin, kann ich wohl annehmen, daß Du ständig Ärger mit dem Deutsch- oder sonstwas Lehrer hast. Wenn nicht, hast Du nicht richtig zugelesen. Setzen - noch mal von Anfang an!

1. Gar nicht so übel Dein Vorschlag. Wir werden über diesen Punkt bei unserer nächsten Redaktionssitzung ein wenig streiten.

2. Schon wieder ein guter Vorschlag (suchst Du zufällig einen schlecht bezahlten Nebenjob?! Ich denke, ein einfaches Foto wäre machbar. Ich werde mein Möglichstes tun, damit Ihr es in der nächsten PT findet. Versprechen!

3. "Shadowrun" ist ursprünglich kein Computerspiel, sondern ein Rollenspiel mit richtigen Menschen, Buch usw. Allerdings gibt es auch ein gleichnamiges Spiel für die gängigen Computersysteme, daß jedoch inhaltlich nicht das Geringste mit erstgenanntem zu tun hat. "Deutschland in den Schatten" ist ein Zusatz, der sich leider auf das Buch, nicht auf die Disk bezieht.

TIEFSCHLÄGE

Dobpougemb, Rainer!

Mensch - seit der ersten Ausgabe habt Ihr Euch ganz schön hochgearbeitet. Ich ziehe die Mütze vor Euch! Genug damit - nun die Fragen:

1. Warum könnt Ihr nicht jede Zeitschrift von Euch so gestalten, wie die PT 2/93?

2. Wieso hast Du Dein Alter nicht verraten? Bist Du schon in Rente und arbeitest schwarz, oder was?

3. Was für eine Automarke fährst Du?

4. Du siehst auf dem Bild so wuschlig aus. Kämmst Du Dich nicht?

5. Du sagst immer, daß das Orakel Dich so dumm ansieht. Wo sollen da Augen sein? Ich sehe keine Augen.

Hau rein und bleib schön cool:

Sven Breiffeld

Stimmt schon - wir haben uns wirklich hochgearbeitet. Inzwischen sind unsere Büros im dritten Stock! Leider befindet sich ausgerechnet mein Büro immer noch im Keller. Wo war ich doch gleich? Ach ja...

1. Das wäre natürlich für uns wesentlich einfacher, aber bist

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

PC 3,5"		Amiga	PC 3,5"		Amiga	PC 3,5"		Amiga
7th Guest (CD-ROM)	114,-H		Eco Quest	48,-H	Kings Quest 6	78,-D	Space Quest 4	66,-D
Abandoned Places 2	* 78,-D	* 60,-D	ECO Quest CD ROM	* 78,-E	Kings Q.6 CD Rom	* 78,-E	Space Q.4 CD ROM	78,-H
Alone in The Dark	84,-D		Elvira 1	42,-D	Last Ninja 3		Space Quest 4 DH	39,-H
Ambermoon		* 69,-H	Elvira 2 Jaws of C	48,-D	Laura Bow 2	66,-D	Space Quest 5	66,-D
Amberstar	78,-H	69,-H	Eric the unready	60,-E	Legend		Spellcraft	* 75,-D
American Tail	54,-E		Eye of Beholder 1		Legend of Valour	78,-D	Spelljammer	66,-E
Arabian Nights		60,-D	Eye of Beholder 2	78,-D	Legends o.Kyrandia	66,-D		
B.A.T. 2	78,-D	72,-D	Eye of Beh. 3 Dtsch	* 78,-D	Leisure S. Larry 5	66,-D	Star Trek	78,-D 69,-D
Bane of Cosmic	78,-D	66,-DL	Eye of Beh.3 Engl.	78,-E	Lord of The Rings	66,-H	The Kristal	27,-H
Bards Tale 3	24,-H	24,-H	Fairy Tales	29,-H	Lord of The Ring 2	66,-H	The Legacy	90,-H
-Trilogy (BT 1-3)	72,-H				Lost Secr.of Rainf	* 60,-E	Traps n Treasures	* 60,-H
Betrayal at Kondor	* 69,-D		Flashback	66,-D	Magie Candle 3	72,-E	Treas.of Sav.Front	78,-D
Black Crypt		57,-H	Freddy Pharkas DV	* 66,-D	Might and Magic 3	78,-D	Ultima 5	39,-D
Buck Rogers 2	78,-D		Freddy Pharkas EV	* 66,-E	Might and Magic 4	78,-D	Ultima 7	78,-D
Captive	28,-H				Monkey Island 2	78,-D	-Data Forge of Vir	42,-H
Castles o.Dr.Brain	39,-D		Gateway l.saf.Fron	78,-D	Police Quest 3	66,-D	Ultima 7-2 Serp.Is	78,-H
Contraptions	39,-H	* 39,-H	Goblins 2	84,-D	Pools of Darkness	78,-D	Ultima Trilogy 2	72,-H
Cruise f.a.Corpse	60,-D	60,-D	Heart of China	66,-D	Prophecy of Shadow	78,-D	Ultima Underworld	72,-H
Crusaders of Dark	84,-D		Heimdall	34,-D	Quest for Glory 3	* 66,-D	Ultima Underw. 2	72,-H
Curse of Enchantia	60,-H	60,-H	Hook	78,-D	Ringworld Revenge	* 66,-H	Ultima Underw. 2	72,-H
Dark Queen o.Krynn		78,-D	Inca	90,-D	Rise of The Dragon	66,-H	Unlimited Adventu.	60,-E
Darkseed 1.5	72,-D	72,-D	Indiana Jones 3	78,-D	Rome AD 92	66,-H	Veil of Darkness	78,-D
DSA	78,-D		Indiana Jones 4	84,-D	Secret Monkey Isld	78,-D	Waxworks	60,-D
Daughters of Serpe	75,-D	* 75,-D	Ishar	66,-D	Shadow o.t.Comet	78,-D	Ween	84,-D
Death Knig.o.Krynn	78,-D	66,-D	Island of Dr.Brain	* 66,-D	Sherlock Holmes	* 78,-D	Whales Voyage	* 72,-D
Dune 2	60,-D	* 54,-D	Jonathan	* 78,-D	Space Hulk	* 84,-H	Whales Voy. A 1200	* 60,-D
Dungeon Master	66,-D		KGB	60,-H	Space Quest 1		Willy Beamish	66,-H
Dungeon M./Chaos S		60,-H	Kings Quest 5	78,-D	Space Quest 3	78,-D	Zak McCracken	60,-D
			Kings Q.5 CD ROM	78,-E				

L = Lösungshefte für 20,- DM vorhanden

ACTION / ARCADE

Addams Family	60,-H	Emerald Mine 2	30,-H	Nitro	25,-H	Street Fighter 2	* 60,-H	54,-H
Alien Breed SE 92	24,-E	Emerald Mine 3 Pro	24,-H	Obitus	31,-H	Super Hero		60,-H
Aquatic Games	57,-H	Excalibur	24,-H	Onslaught	17,-H	Super Tetris	75,-E	69,-E
Armalyte	24,-H	Fire And Ice	* 54,-H	Ork	25,-H	Superfrog		48,-H
Assassin	48,-H	First Samurai	60,-H	P.P.Hammer	25,-H	Take a Break Pinb.	* 66,-E	
Back to Future 3		Fly Fighter	9,-H	Parasol Stars	60,-H	Tanglewood		9,-H
Balance	36,-D	Fly Harder	* 60,-H	Pinball Dreams	* 54,-H	Tank Buster		24,-H
Battleloads	* 48,-H	Galaxy 89	18,-H	Pinball Fantasies	54,-H	Tearaway Thomas		48,-H
BC Kid		Goldrunner 2	9,-H	Pinball Wizard	18,-H	Teen.Mut.Hero Turt		27,-H
Blues Brothers	27,-H	Gravity Force	24,-H	Populous	24,-H	Terminator 2	66,-H	60,-H
Body Blows	48,-H	HNGar d.Schreckl.	54,-D	Prince of Persia 2	* 66,-H	The Grail		9,-H
Bug Bomber	60,-H	Harlequin	30,-D	Putty	48,-H	The Oath		25,-H
Chaos Engine	54,-H	Human Race Data	49,-D	Race Drivin	60,-H	Trolls	48,-H	48,-H
Chuck Rock 2	48,-H	Human Race Standal	54,-D	Risky Woods	60,-H	Trolls Amiga 1200		48,-H
Cool World	72,-H	Humans	54,-H	Robocop 3	60,-H	Turbo Trax		9,-H
Creatures	48,-H	Incredible Deluxe	* 69,-D	Rocket Ranger	21,-E	UGH 1	54,-H	48,-H
Creepers	78,-H	Jug	9,-H	Shadow o.t.Beast 3	54,-H	Walker		21,-H
Double Dragon 3	60,-H	Lemmings 2	78,-H	Shaolin Warriors	9,-H	Wizards Castles		60,-H
Dyna Blaster	66,-H	Lion Heart	60,-H	Silkworm	17,-H	WWF Wrestling 2	66,-H	60,-H
Elf	66,-H	Locomotion	54,-H	Sleepwalker	66,-H	Xenobots	72,-H	
Emerald Mine	24,-H	ManiMax	24,-H	Slip Stream	9,-H	Zone Warrior		57,-H
		McDonald Land	* 48,-H	Space Pilot 89	24,-H	Zool	54,-H	48,-H
		More Lemmings Data	27,-H	Steel Empire	66,-H	Zool Amiga 1200		48,-H

SONSTIGES / ZUBEHÖR

4D Sports Boxing	42,-H	36,-H	Doodlebug	48,-H	Kings of Adventure	78,-H	66,-H	Power Tactics	66,-H
4D Sports Driving	42,-H	36,-H	Dream Team Com.	66,-H	Links		66,-H	Quiwi	18,-D
A.McLeans Pool Bi	* 60,-H	48,-H	Eishockey Manager	78,-D	Links 386 Pro	90,-H		Racing Master Com.	36,-H
Big Box 2		54,-H	Espana 92	60,-H	-Bay Hill Club	36,-H		Rainbow Collection	25,-H
Bills Tomato Game		60,-H	Euro Soccer	48,-H	-Bountiful	36,-H		Raving Mad	54,-H
Bitmap Brothers 1	54,-H		Fantastic Worlds	78,-H	-Buff Springs(386)	42,-H		Road Rash	54,-H
Bund.Man.Prof 2.0	66,-D	66,-D	Football Manager 3	* 78,-D	-Firestone	36,-H		Sensi.Soccer 92/93	* 54,-H
Car and Driver	72,-H		Formula One GP	90,-H	-Hyatt	36,-H		Shanghai 2	33,-D
Cheat Em Up 3		24,-D	Front P.S.Football	66,-E	-Mauna Kea (386)	42,-E		Skat 92	60,-D
(Komplettlösung für über 500 Amiga Games)			Games - Summer Cha	66,-H	-Pinehurst (386)	42,-H		Snoopys Game Club	36,-E
Joysticks Competition Pro			Games - Winter Cha	66,-H	-Troon North	36,-H		Spellcasting 301	66,-E
-Mini schw		27,-H	Goal !	* 49,-H	Lotus 3			Sports Collection	66,-H
-Mini transparent		33,-H	Graham Taylor Socc	60,-H	Lotus Compil.(1-3)	48,-H		Starbyte N.2 Coll.	78,-H
-Mini Special Edit		33,-H	Grand Prix unlimit	66,-H	Manchester United	60,-H		Strip Poker Deluxe	22,-H
-Star Mini tr/blau		36,-H	Greatest Comp.	60,-D	Mega Collection	48,-H		Toyota Celica	31,-H
-Standard schwarz		24,-H	Hard Drivin	19,-H	Megalomania/Samur.	60,-H		Trivial Pursuit	66,-D
-Standard transpar		27,-H	Hardball 3	66,-E	Megamix	60,-H		Troddlers	48,-H
-Special Edition		27,-H	Hyperspeed	30,-D	Mixed Collection	* 66,-H		TV Sports Football	22,-H
-Star transp/blau	66,-H	36,-H	Internation.Soccer		Nick Faldo Golf	60,-E		Vroom	60,-H
Crazy Cars 2	22,-H		Jimmy White Snook.	66,-H	Nigel Mansells WC	60,-H		-Data Disk	39,-H
Crazy Cars 3		48,-H	John Barnes Soccer		No Second Price	54,-H		Wayne Gretzky 3	78,-E
Cytron		60,-H	John Madden Footb.	60,-H	Penthouse Hot Numb	36,-D		Wizkid	66,-H
Daily Cov.Girl Pok	60,-H	54,-H	John Madden Footb.	57,-H	PGA Tour Golf Plus	66,-H		WWF Wrestling	42,-H
Deluxe P.4.5 AGA		186,-D	Jordan in Flight	75,-H	-Courses	30,-H		Zero	* 60,-H
					Power Pack 2	60,-H		Zyconix	48,-H

STRATEGIE / SIMULATION

1869	78,-D	66,-D	-Data	36,-D	36,-D	Maupiti Island	25,-H	Space Crusade	60,-H	60,-H
A-Train	90,-D	72,-D	Covert Action	36,-D	48,-H	Mega-Lo-Mania	72,-D	Spaceward Ho!	78,-D	70,-H
-Consturction Set	42,-D		Crisis in Kremlin	* 84,-E		Mercenaries	* 72,-E	Special Forces	84,-H	75,-H
A.T.A.C.	90,-H	* 78,-H	Cyber Race	78,-D		Monopoly	* 75,-D	St.Thomas	78,-D	* 66,-D
AA - War i.t.skies	84,-H	* 60,-H	Das Boot	42,-H	36,-H	North + South	60,-D	Star Control 2	66,-H	
Aces of Great War	42,-H	36,-H	Der Patrizier	78,-D	66,-D	On The Road	66,-D	Star Legions	69,-H	
Aces of T. Pacific	66,-H		-CD ROM	84,-D		Pacifik Island	* 66,-D	Steigenbg. Hotelm.	54,-D	48,-D
- Mission Disk 1	48,-E		Desert Strike	60,-H		Patriot	78,-H	Strategy Master	72,-H	66,-H
Aces over Europe	* 69,-D		Deutros	25,-D	22,-D	Perfect General	78,-D	Strike Commander	87,-H	
Aces over Europe	* 69,-E		Discovery	25,-D	25,-D	-Data Disk	42,-H	Str.Comm.incl.Speech	112,-H	
Air Land Sea	72,-H	66,-H	Dogfight	90,-H		Piracy of Highseas	57,-H	-Speech	42,-H	
Air Support	54,-H		Dynatech	66,-D	54,-D	Plates	78,-D	Stunt Island	90,-H	
Air Warrior	90,-H	78,-H	Elite Plus	78,-E		Populous 2	30,-H	SWOTL kompl.CD ROM	84,-E	
Airbus A 320	66,-D	66,-D	Elysium	66,-D	* 54,-D	-Data Disk	60,-H	Syndicate	78,-H	* 60,-H
Airbus A 320 Amer.	* 84,-H	* 84,-H	Empire Deluxe	78,-E		Populous 2 Plus	60,-H	Task Force	90,-H	
Armour Geddon	78,-H		Epic	66,-H	60,-H	Powermonger	66,-H	Team Yankee		31,-H
Armour Geddon 2		60,-H	Erben des Throns	72,-D	66,-D	-Data Disk	30,-H	Theatre of War	66,-H	
Astatin	24,-H	18,-E	Exodus 3010	90,-H	54,-D	Project Terra	* 60,-H	Their Finest Hour	66,-H	66,-H
Austerlitz		78,-H	F 117A Nighthawk	90,-H		Railroad Tycoon	84,-H	-Mission Disk	30,-H	30,-H
AV 8 B Harrier Ass	* 66,-H		F 15 Str. Eagle 2	75,-H	75,-H	Rampart	60,-H	Transarctica	54,-D	54,-D
B 17 Flying Fortr.	90,-H	78,-H	F 15 Str. Eagle 3	90,-H		Reach f.t.skies	60,-H	Triple Action 1	36,-H	
Battle Chess	24,-H	24,-H	F-19 Stealth Fight	49,-H	75,-H	Realms	18,-H	Triple Action 2	36,-H	
Battle Chess 2	60,-H	57,-H	Falcon 3.0	90,-D		Red Baron	66,-D	USS John Young	36,-H	
Battle Chess 4000	66,-H		-Mission Disk 1	54,-H		-Mission Disk 1	48,-E	Utopia	31,-H	
Battle Team	72,-H	66,-H	Fallen Empire	* 84,-D	81,-D	Red Zone		V for Victory	66,-E	
-Battleisle Data 2	48,-H	48,-H	Fields of Glory	90,-H		Robosports	51,-H	V for Victory 2	66,-E	
Birds of Prey	72,-H	66,-H	Flames of Freedom	30,-H		Rules o.Engagemant	29,-H	V for Victory 3	* 78,-H	
Burning Steel	78,-D		Flies Alt.on Earth	78,-H	66,-H	Scenario	66,-D	Viking Fields	78,-H	
-Data 1 America	36,-D		Galaxy Force	90,-H	18,-H	Secret Weap.of LW	78,-H			
-Data 2 Superschl.	84,-H		Global Conquest	90,-H		-DO 335	36,-H	War in the Gulf	* 69,-H	* 65,-H
Buzz Aldrin	78,-D	72,-D	Global Effect	66,-H	60,-H	-He 162	36,-H	Warhead		25,-H
Campaign	68,-H	60,-H	Go Simulator	78,-H		-P 80	30,-H	Waterloo		19,-D
Castles	68,-H	60,-H	Gunship 2000	90,-H	* 78,-H	-P 38	30,-H	Wild West World	54,-D	
-Data Disk	30,-H	30,-H	Gunship 2000 Data	54,-H		Shinobi	17,-H	CD-ROM WC+Ultima 6	42,-E	
Castles 2	68,-H		Hannibal	78,-D	* 66,-D	Shuttle	54,-H	Wing Commander	42,-H	36,-E
Centurion Def.Rome	24,-H	24,-H	Harpoon Designer 2	* 48,-E		Siege	60,-E	Wing Commander DV		78,-D
Chessma.Pro CD ROM	* 96,-H		Harrier Jump Jet	93,-H		-Data Dogs of War	42,-E	Wing Comm Edition	84,-H	
Chuck Y.Aft.2.0	24,-H	24,-H	Heroes of the 357	66,-H		Silent Service 2	75,-H	Wing Commander 2	78,-D	
Chuck Y.Air Combat	66,-D		Hired Guns	* 78,-H	* 60,-H	Sim Ant	78,-D	WC 2 Special Op.1	42,-H	
Civilization	90,-D	75,-D	History Line 14-18	78,-D	78,-D	Sim City Archit.1	36,-H	WC 2 Special Op.2	42,-H	
Comanche	84,-D		Imperium	24,-H	24,-H	Sim City Archit.2	36,-H	WC 2 Speech Acc.	42,-H	
-Mission Disk 1	48,-D		Incredible Machine	66,-D		Sim City Deluxe	78,-D	Wolfpack		

Du Dir wirklich ganz sicher, daß Du immer wieder die gleiche Zeitschrift nur mit anderem Inhalt haben möchtest? Stell ich mir ätzend langweilig vor. Gib der Kreativität eine Chance!

2. Warum wollt Ihr denn ALLES über mich wissen? Ich bin doch kein öffentliches Eigentum! Ein bißchen Privatsphäre müßt Ihr mir schon lassen. Und dazu gehört auch, daß mein Alter Euch nix angeht.

3. Soll ich mich wiederholen?

4. Mit Hilfe eines ausgebildeten Friseurs habe ich inzwischen das Schlimmste beseitigt. Das Wuschlige wuchert nun nicht mehr so hemmungslos.

5. Da das Bild unser Orakel von hinten zeigt, kannst Du logischerweise auch keine Augen sehen.

QUERSCHLÄGE

Hallo Rainer!

Wir, Besitzer von fünf PCs, einem Amiga, zwei Mega Drives, zwei Gears, haben einige Fragen:

1. Was haltet Ihr von einer Fernsehshow, in der Ihr Computerspiele testet?

2. Könntet Ihr nicht Nintendo weglassen und mehr Sega testen?

3. Wie wäre es mit mehr Werbung?

4. Warum bringt Ihr ein Bild von Arthur Kreklau und nicht von Dir?

Schluß mit der Fragerei für heute.

Uwe Bein

P.S. Wir melden uns wieder.

1. Eigentlich nix!

Zudem hätten wir - bis auf Thorsten "Sharp Dressed Man" Szameitat natürlich - keinen Mitarbeiter, den wir in der Öffentlichkeit zeigen könnten.

2. Gähn.....

3. Klar... geil.... bringt Kohle.... her damit....

4. Weil der gute Arthur für dieses Magazin den Kopf hinhalten muß (wir nennen es "leidender Red.") und nicht ich. Ich bin nur der Leserbriefonkel.

P.S. Das habe ich befürchtet.

FEHLSCHLÄGE

Hallo Play Time!

Keine Angst, ich will Euch keine neuen Vorschläge machen, wie Ihr die Play Time verbessern könnt, sondern ich habe eine Frage. Als ich das Spiel Civilization gekauft habe, war natürlich das Handbuch dabei. Einmal habe ich es einem Freund ausgeliehen, aber der hat es verloren. Darum frage ich Euch, ob Ihr Handbücher für Spiele verkauft, denn ohne die Anleitung kann ich Civilization nicht spielen. Schreibt mir bitte was Ihr dafür haben wollt, oder ein Geschäft in der Nähe von Bielefeld, daß Hand-

bücher verkauft. Bitte beantwortet meinen Brief, denn es ist sehr wichtig für mich. Ich habe auch einen frankierten Umschlag mit beigelegt, damit Ihr mir die Antwort evtl. direkt schreiben könnt.

Sven Sikora

Nun habe ich die Faxen aber wirklich dicke!!!! Das war in diesem Monat schon der siebte Brief ähnlichen Inhalts! Wann kapierten Typen wie Du, Tobias, Jörg - und wie die ganzen anderen Witzbolde geheißen haben - endlich, daß wir Zeitschriften und keine Handbücher verkaufen. Ganz langsam, damit auch der Sven das versteht: Handbuch sein oft Teil von Schutz gegen böses Kopieren. Handbuch wird nie nicht nimmer einzeln verkauft. Muß Du unbedingt sorgfältig aufheben. Nix geben Ersatz, weil sonst Handbuchabfrage wird Blödsinn.

Das ist nun aber wirklich der allerletzte Brief diesen Inhalts, den ich veröffentliche. Alle nachfolgenden wandern unbeachtet in den Mülleimer!

So - das mußte einmal raus. Nun geht's mir wieder besser.

RÜCKSCHLÄGE

Hi PT,

ich kaufe mir jeden Monat Eure Zeitschrift. Mal früher, mal später, mal auf den letzten Drücker. Ich finde die Zeitschrift super und lese mit Vorliebe die Leserbriefe. Du solltest mal über einen Fernsehauftritt nachdenken! Doch nun genug der Schleimerei, und zwei Fragen an Dich und das Orakel (wenn's schläft, weck es nicht auf!).

1. Wenn in den Tests eine VGA-Karte empfohlen wird, bedeutet es dann, daß das Spiel nur unter VGA läuft?

2. Ich besitze einen 286er mit 40 MB Festplatte und einem schrecklichen CGA 4 Color Monitor (welche Farben das sind sage ich nicht!). Jetzt möchte ich wissen, ob ich eine VGA-Karte installieren kann, ohne auf meinem Monitor ein fürchterliches Geruckel zu bekommen?

Danke für das Abdrucken: Enrico

Das mit dem Fernsehauftritt hatten wir heute schon mehr als einmal (siehe "der Ratlose" und "Querschläge") und ich wünsche nicht weiter darüber zu konferieren.

Das Orakel schläft zwar momentan nicht (es lernt gerade Esperanto!), aber für Deine Fragen brauche ich es auch nicht.

1. Wir unterscheiden schon zwischen "empfehlen" und "benötigen".

2. Zuerst die gute Nachricht - wenn Du eine VGA-Karte installierst, wird es kein fürchterliches

Geruckel auf Deinem Monitor geben. Allerdings gibt es auch eine schlechte Nachricht. Es wird gar nichts auf Deinem Monitor geben. Der wird sich weigern mit der neuen Karte zusammenzuarbeiten. Ein neuer (VGA) Monitor wäre dann zwingend notwendig.

KRITIK

Tach Euer Majestät (einfacher: Tach Rainer), zuerst die üblichen Schleimereien. Ihr seid einfach super! Da ich die Play Time schon seit zwei Jahren lese, habe ich mir vorgenommen Dir einmal zu schreiben. Bei so viel tieffliegenden Briefen die Du bekommst, dachte ich, muß Dich auch einmal etwas intellektuell Bildendes erreichen. Das Beste an Eurem Blatt sind immer noch die Leserbriefe (weniger die Briefe, die sind meist Schmarrn, mehr die Antworten) und das Poster. Ich habe die Aktion "Leser für Rainers Gehalt" gestartet - Unterschriftensammlung liegt bei.

Nun komme ich zu meinen wenigen Fragen, Bitten und Kritikpunkten:

1. Jeder A.... ähhh - jeder Mensch konnte sich nach Euren Angaben die PT am 7.4. vom Kiosk holen. Ich jedoch, ich habe die PT im Abo, halte dieses Blatt erst jetzt in den Händen. Man kann nur hoffen, daß sich das schnell ändert! Denn ich hasse es, wenn sich Freunde schon über die neuesten Rossi-Antworten amüsieren und meine Ausgabe noch nicht im Briefkasten steckt. Eigentlich sollten solch intelligente Menschen wie ich einer bin, die für das Heft nur DM 4,33 bezahlen, die Ausgabe vor den anderen erhalten!

2. Eines der besten Merkmale Eurer Zeitschrift war immer noch das Poster. Doch neuerdings befinden sich auf dessen Rückseite Spieletests und die Top Ten. Das ist der größte Schwachsinn, den Ihr in Eurem zweijährigen Bestehen gemacht habt (abgesehen mal von der ätzenden Kröte). Wer Spieletests an die Wand hängen will soll doch die PT auseinandernehmen. Ändert das schnell wieder!

3. Wo ist Manni? Es ist weder ein Spieletest von ihm zu finden, noch ist sein Name im Impressum verewigt. hat er die Redaktion schon nach kurzer Zeit wieder verlassen?

4. Hört Ihr nicht wie die Leserschaft nach einem Poster der PT-Redaktion ruft? Nehmt die Ohrstöpsel raus!

So - das war's fürs erste. Macht weiter so, aber beachtet meine Kritikpunkte.

*Dein nie fermdlesender
Jörn Didas*

Ich habe Deine Unterschriftensammlung "Leser für Rainers

Gehalt" zusammen mit den anderen meinem Chefred. wortlos auf den Schreibtisch gelegt. Leider konnte er noch über den Stapel schauen und tat so, als ob er nichts bemerken würde. Das an diesem Tag mein Antrag auf einen Stuhl zu meinem Schreibtisch abgelehnt wurde, ist bestimmt nur ein dummer Zufall. Es war nett von Euch Jungs (und natürlich Mädels), aber man kann nicht immer gewinnen. Alles halb so schlimm. Falls nun etwas wirre Zeichen erscheinen, liegt das höchstens an den Tränen, die in der Tastatur gelegentlich Kurzschlüsse erzeugen. Aber kümmert Euch einfach nicht darum.... ich sitze sehr gerne auf den Knien.... tägliche Mahlzeiten sollen sowieso sehr ungesund sein... meine Einzimmerwohnung war eh viel zu groß für mich....

Wo waren wir doch noch gleich? Ach ja:

1. Das ist uns sehr, sehr peinlich. Tschuldigung, wird nicht wieder vorkommen. Der Verantwortliche (nein - ausnahmsweise einmal nicht ich.. hähähä) wurde zur Rechenschaft und an den Ohren gezogen.

2. Die einen wollen das Poster hinten leer, die anderen bedruckt. Es gibt Leser die wollen auf der Rückseite ein zweites Poster, andere Leser wollen dort etwas ganz anderes, und nun kommst Du und hast die 17. Variante. Wie nu? Könnt Ihr Euch mal einigen? Ihr könnt es uns aber ganz schön schwer machen!

3. Unser guter Manni folgte dem Lockruf des schnöden Mammons und nahm eine bezahlte (!) Stellung bei Konami an. Aber er ist nicht verloren für uns. Als freier Mitarbeiter steht er uns noch zur Verfügung, wenn es sein Terminkalender erlaubt, und er nicht gerade sündhaft teure Einkäufe tätigen muß.

4. Ja, ja - ich hör es! Ihr brüllt auch laut genug. Manchmal wache ich mitten in der Nacht schweißgebadet auf, weil ich hätte schwören können, unter meinem Fenster intoniert ein gregorianischer Männerchor altruistische Choräle, die immer mit den Zeilen enden: "Macht alle das Poster. Alle Macht dem Poster!". In jeder Straße sehe ich schon vorwurfsvolle Kinderaugen sich auf mich richten, die mir wortlos vorwerfen: "Warum gibt uns der böse Onkel nicht das Poster?" Neulich knurrte mich sogar - der sonst sehr friedliche - Nachbarshund böse an!

Ich kann nicht mehr - Gnade.....

Spielen bis der Joystick raucht!

GAME ON!!!



MORIBUND

Das selbst Kleinsttiere ständig einem Überlebenskampf ausgesetzt sind, zeigt das Spiel MAZER, bei dem es um zwei joystickgesteuerte Würmer geht. Viel Spaß verspricht auch MORIBUND, bei dem viele hinterlistige Gegner begehrte Perlen bewachen. MOVE ON ist ein Game für besonnene Denker und bietet Kurzweil mit mehr als 40 Level. Auch der Action-Klassiker ORPHEUS, der im Reich der Götter spielt, kann sich heute noch sehen lassen. **Ausgabe 6/93 seit 21.05.93 erhältlich.**



PSYCHIC KAOS

Mit DETONATORS, einem wahrlichen Knaller wird die Doppelausgabe der Game On eingeleitet. Bombenwerfer werden ihre wahre Freude an diesem hochexplosiven Spiel haben. Sehr chaotisch verspricht PSYCHIC KAOS zu werden, das durch feine Grafik und Sounduntermalungen besticht. Etwas für Zwischendurch ist REVERSI GTI, das besonders rasante Spiel für den Zeitvertreib. Selbstverständlich ist auch diese Ausgabe mit Beilagen wie Spieletests, Tips & Tricks und vielen Demos geschmückt.

Ausgabe 7-8/93 ab dem 25. Juni erhältlich

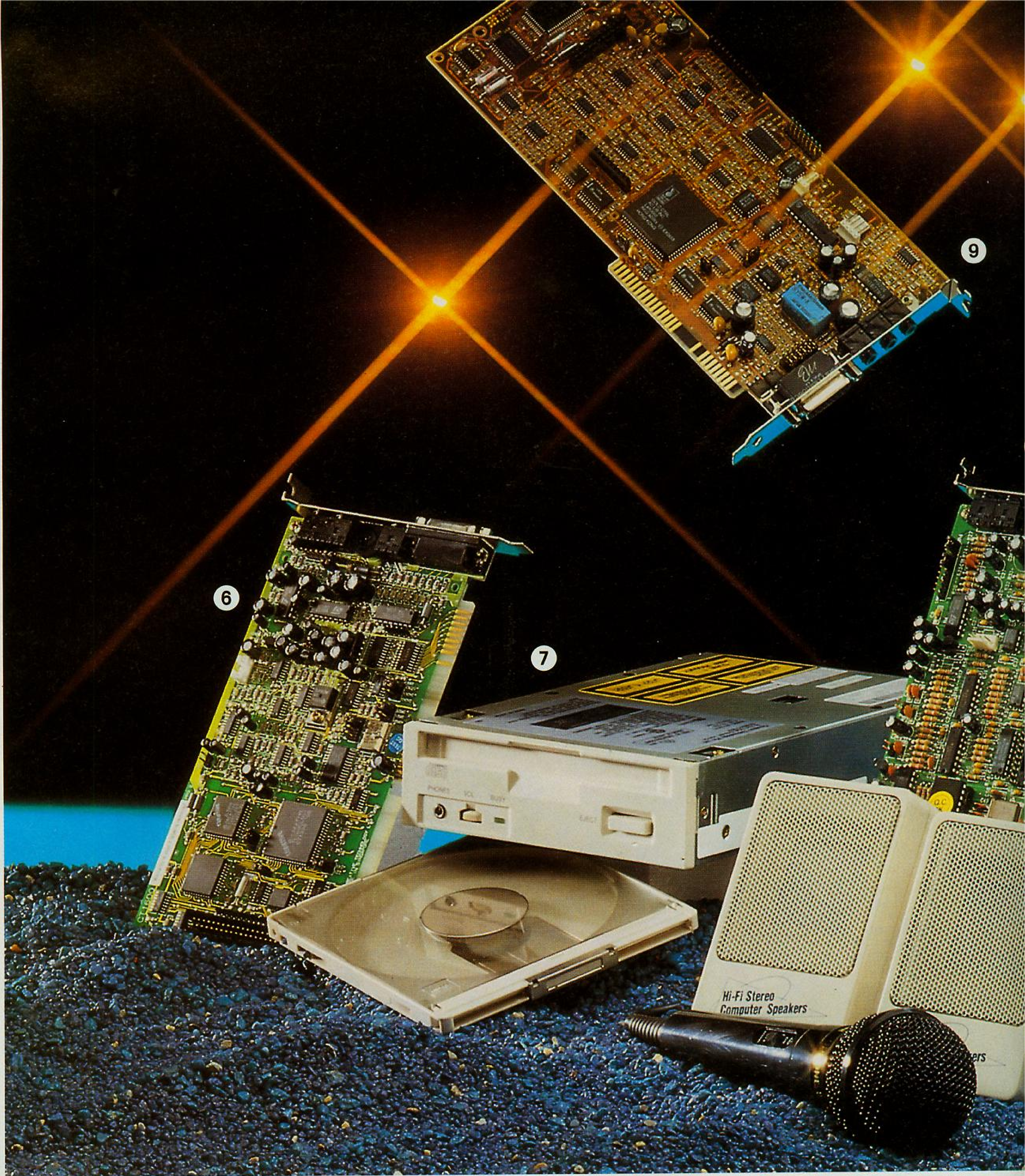
Natürlich wieder mit vielen Tips & Tricks zu aktuellen Spielen!

Ausgabe 7-8/93 ab 25. Juni **NEU**
im Zeitschriftenhandel
für nur DM

7,90



Jetzt **NEU** - in
umweltfreundlicher
Verpackung!



**Der CT-Verlag Leserservice-
Angebot des Monats:**

Die Sternstu

① Festplatten Aktion:

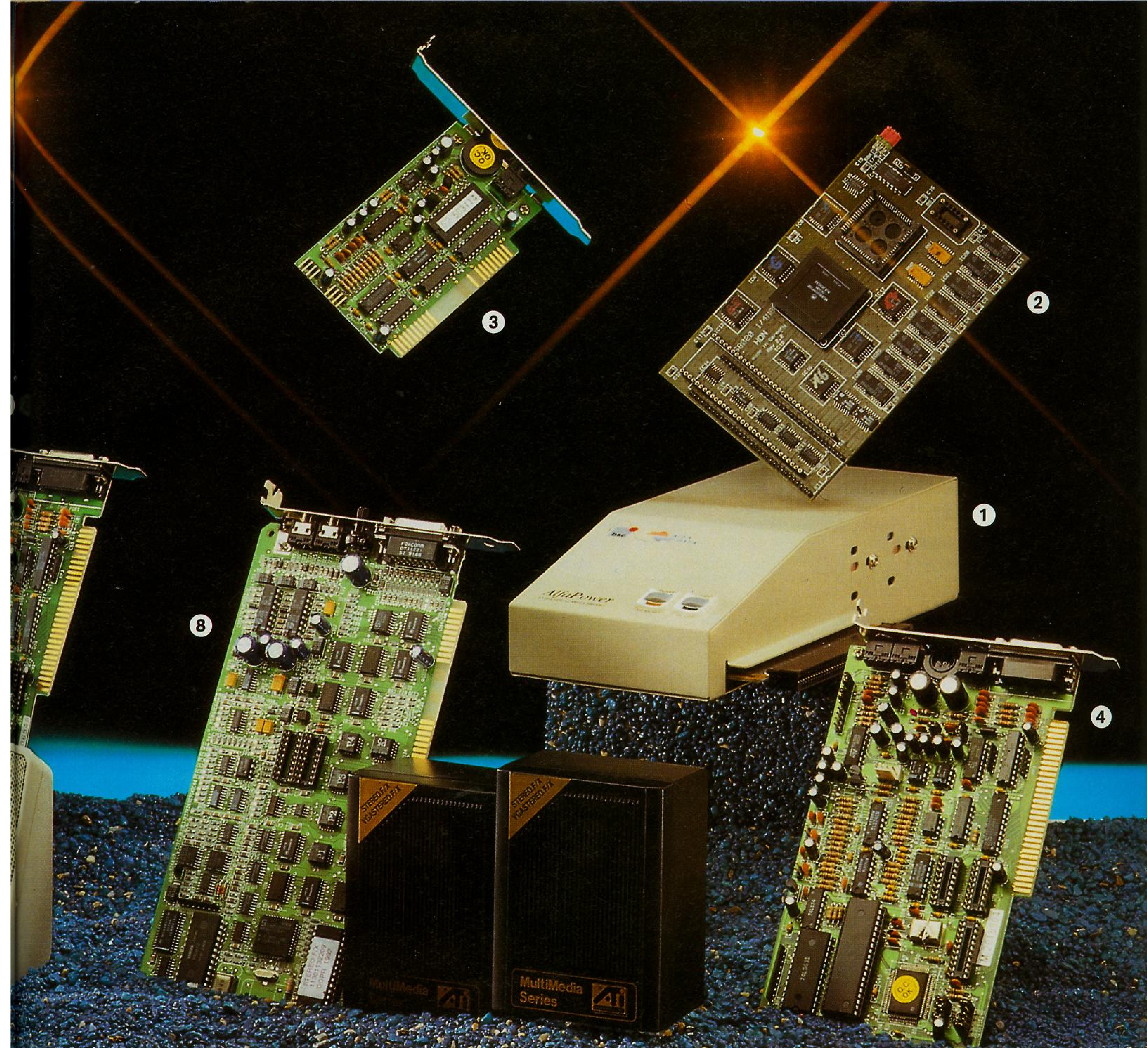
105 MB 0 MB RAM	799.-/32.- mtl.
105 MB 2 MB RAM	949.-/34.- mtl.
105 MB 4 MB RAM	1099.-/36.- mtl.
105 MB 6 MB RAM	1249.-/38.- mtl.
105 MB 8 MB RAM	1399.-/40.- mtl.
210 MB 0 MB RAM	999.-/35.- mtl.
210 MB 2 MB RAM	1149.-/37.- mtl.
210 MB 4 MB RAM	1299.-/39.- mtl.
210 MB 6 MB RAM	1449.-/41.- mtl.
210 MB 8 MB RAM	1599.-/43.- mtl.

② Turbokarten Aktion

68020 Turbokarte	
1 MB 32 Bit Fastram	499.-/28.- mtl.
68020 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	749.-/30.- mtl.
68030 Turbokarte	
1 MB 32 Bit Fastram	749.-/31.- mtl.
68030 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	999.-/33.- mtl.

Alle Festplatten sind vorformatiert,
geprüft und sofort anschließbar.
RAM-Speicher wird eingebaut.

Alle Karten sind sofort anschließbar.
Bitte geben Sie die genaue Artikelbe-
zeichnung und den Preis an!



nde für Ihren Computer !

Soundkarten Aktion

③ AdLib compatible
Soundkarte nur DM 49,90

④ Mediaconcept 2.0 - jetzt mit
deutscher Kurzanleitung DM 149,90
oder als

⑤ D.J.-KIT mit Boxen, Micro
und Tonstudio-Software DM 179,90

⑥ Soundblaster Pro
mit deutschem Handbuch DM 299,00

⑦ Soundblaster Pro und
CD ROM Laufwerk DM 749,-/31,- mtl.

⑧ ATI Stereo FX Soundkarte,
Testsieger DM 279,-

⑨ AdLib Gold 1000
High-End Soundkarte DM 349,-

Zeitgemäße Finanzierung möglich – bestellen Sie jetzt
mit einer Postkarte oder einfach telefonisch!
Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der
effektive Jahreszins beträgt immer 15.4%.
Bitte geben Sie die genaue Artikelbezeichnung und
den Preis an!

Bestellungen an:
CT Verlag
Brunecker Str. 84
8500 Nürnberg 40
Tel: 0911 / 45 74 00



MARIOS MAGIC

Yoshi's Cookie

Ihr kennt Tetris? Ihr kennt Columns? Ihr kennt F1-Race? Nun ratet mal, was Yoshi's Cookie mit diesen Games gemeinsam hat. Tetris und Columns standen für das Spielprinzip Pate und F1-Race spendet den Vier-Spieler-Adapter für verschärften Spielspaß.

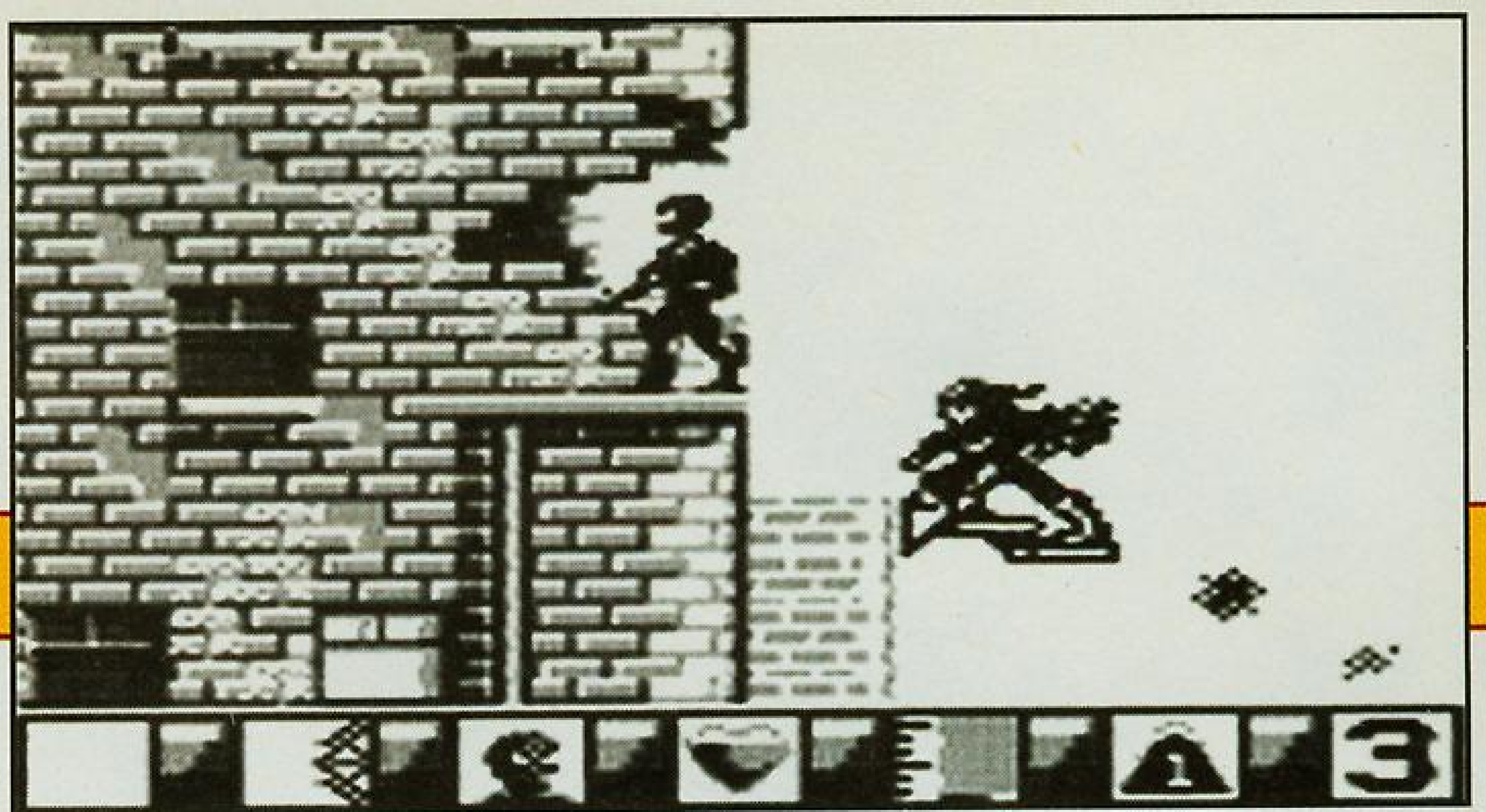
Mario und sein Drache Yoshi haben einen Job in einer Großbäckerei angenommen. Ihre Aufgabe ist es, die verschiedenen Sorten Kekse, die in der Firma durcheinander produ-

wobei alle Levels direkt anwählbar sind. Die Geschwindigkeit für den Nachschub läßt sich auch wählen, wobei sie in Folge konstant steigt. Um in die nächste Runde zu gelangen, muß der Bildschirm keksfrei sein, was u. U. schon nach zwei Aktionen der Fall sein kann. Beginnend mit drei Sorten von Keksen steigert sich die Schwierigkeit bis zu fünf Sorten. Yoshi-Kekse gelten als Chamäleon (Joker) und können immer verwendet werden. Drei fetzige Tunes (anwählbar) sorgen für musikalische Zusatzmotivation und ein siebenstelliger Highscore-Zähler für ungläubiges Kopfschütteln. Wem die Solo-Variante zu eintönig ist (frühestens nach 100 Stunden geschätzte Spieldauer) kann auf den Zweier-Linkmodus oder den Vierer-Link zurückgreifen, sofern genügend Keksdosen mit Bediener in Reichweite sind. Dann gilt es, auf Zeit zu spielen und den (die) Gegner beim Abbauen ihrer Kekshalde zu behindern.

(km)

ziert werden, zu sortieren. Die Kekse fallen von oben, rechts oben und rechts herein. Nun gilt es, immer eine Reihe gleicher Kekse hinzukriegen. Hat man eine solche Reihe (horizontal oder vertikal) hinkommen, so verschwindet diese Reihe (wie bei Tetris) und gibt Punkte. Zehn Levels a zehn Stages erwarten den Keksomanen,

Fazit: Yoshi und Mario sind die bei weitem suchgefährlichsten Keksstapler, die je in ein Modul verbannt wurden. Wer dieses Spiel zusammen mit Tetris und Pyramids of Ra besitzt, hat für alle Zeiten ausgesorgt. Die häufigste Art, eine Spielpause einzulegen ist, daß die Batterien den Geist aufgeben.



Spider-Man 2

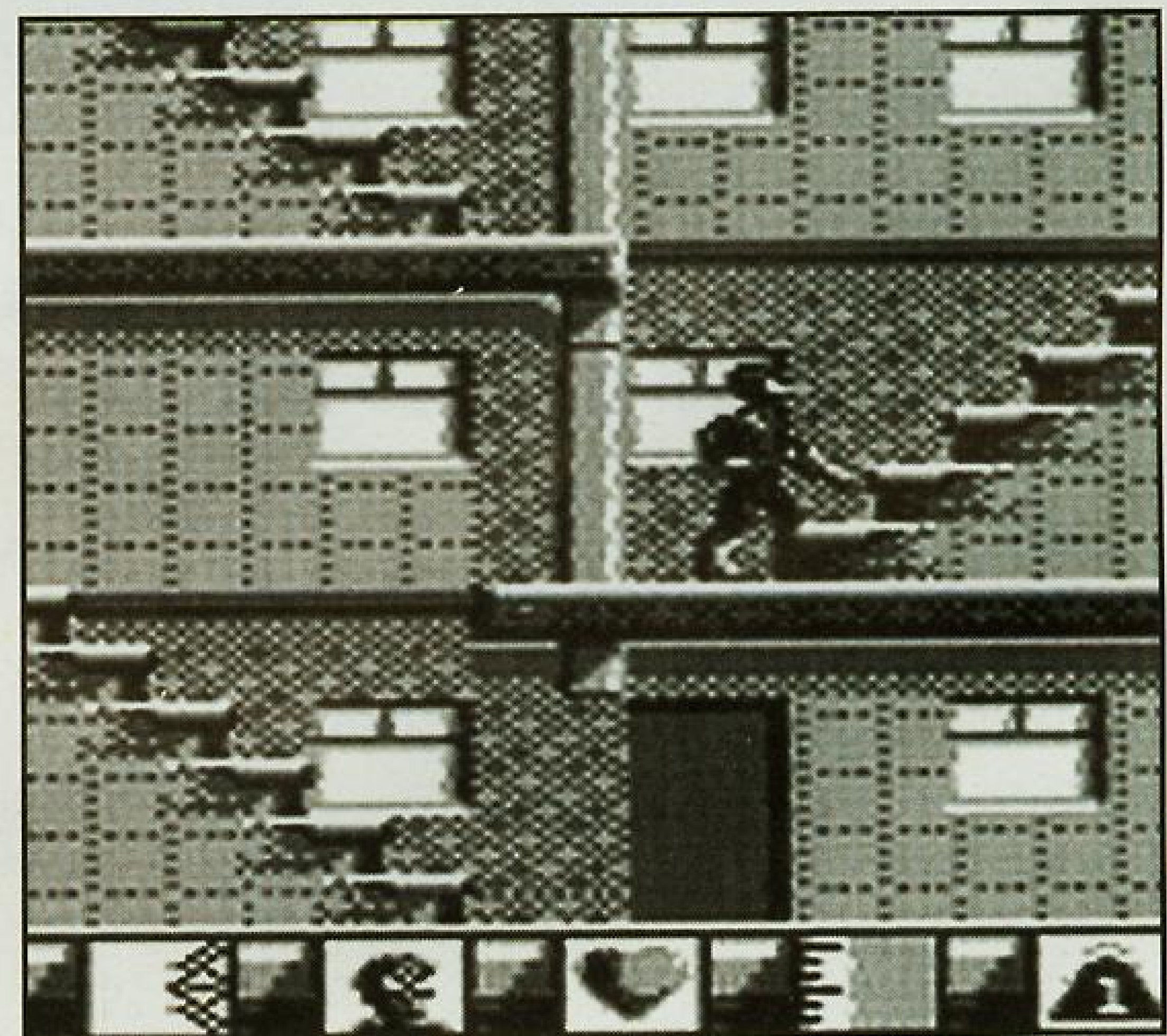
Comic-Idole haben es nicht leicht. Immer Held sein, immer brav für das Gute kämpfen und keinen Tag ohne Streß.

So ähnlich muß sich unser Spinnentyp eines Morgens auch gefühlt haben, als er in der Zeitung las, daß er höchstpersönlich eine Million gestohlen haben soll und nun als "Public Enemy No. 1" gilt. Dahinter kann nur sein Dauerfeind Hobgoblin stecken. Jetzt heißt es, den Dress überwerfen und sich am Spinnenfaden samt Spinnenausrüstung, Spinnenfähigkeiten und spinnender Steuerung auf die Suche nach der Wahrheit und den Programmierern dieses Verbrechens begeben. Der Sound war richtig packend, der erste Eindruck der

Grafik imposant - doch dann kam die erste Bewegung, kurz darauf die erste Feindberührung und dann die Ernüchterung. Aus der Traum vom 'goilen' Game. Zugegeben, der Game Boy hat nicht gerade besonders viele Knöpfe, aber dennoch ein Dutzend verschiedene Bewegungsarten und Reaktionsvarianten darauf zu legen, ist vielleicht etwas zu viel des Guten. Dies zeigt sich beim ersten Kampf, denn unser Spinnenmann macht einfach, was er will, so daß ein Überleben auf die Dauer dem reinen Zufall überlassen ist. Damit nicht genug, nein! Dank der üppigen Grafik (viel Hintergrund mit Mini-Sprites) verliert sich unsere Spinne schnell im Pixel-Gewirr auf Nimmerwiedersehen. Falls Ihr Euch dann doch mal entdeckt habt, nur nicht bewegen - sonst ist er wieder weg und die Sucherei geht von vorne los. Die Gegner sind winzig, doof und gut bewaffnet - wir sind winzig, doof

und schlecht bewaffnet. Zur Krönung kommt zudem noch während einiger Aktionen die Musik ins Stocken oder vermindert zumindest merklich die Geschwindigkeit. Das ist für mich eine gänzlich neue Erfahrung auf dem Game Boy.

(km)



GAME BOY

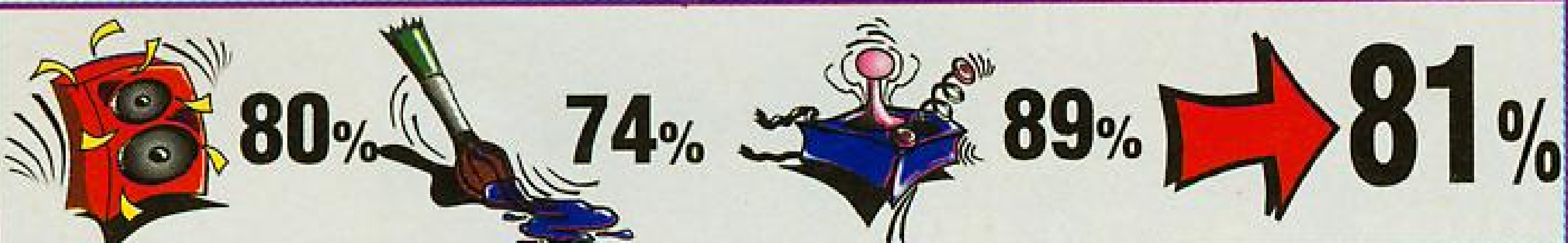
Besonderheiten

- 1-4 Spieler (linksfähig)
- geniales Spielprinzip

DENKSPIEL

Hersteller Nintendo
Preis ca. DM 65,-

Muster von
ZAPP Games



GAME BOY

Besonderheiten

- unmögliche Steuerung
- unübersichtliche Grafik

JUMP 'N RUN

Hersteller LJN
Preis ca. DM 70,-

Muster von
TOP 4

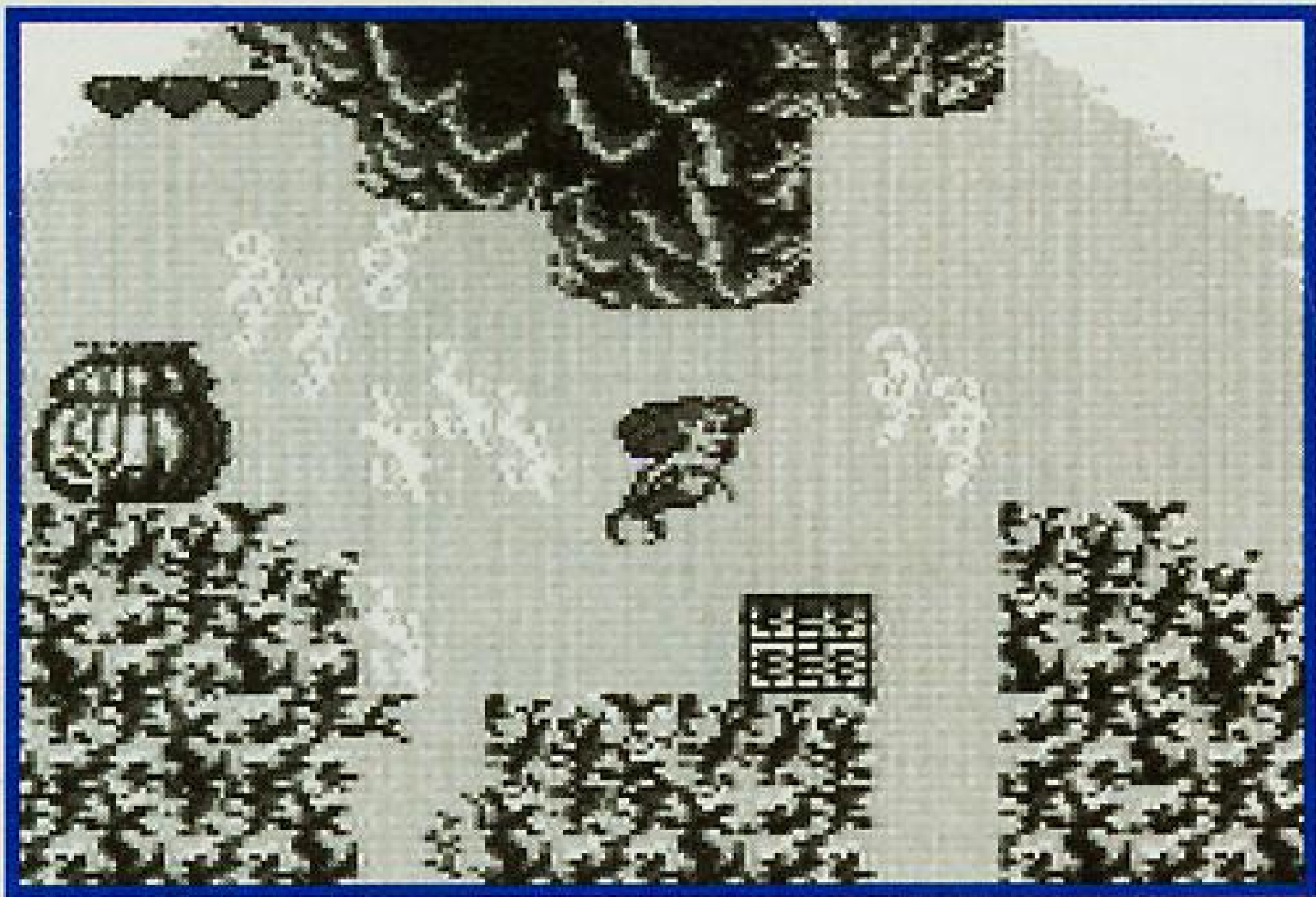




The Little Mermaid

Disney Comicfiguren und deren Filme sind schon immer beliebte Themen für Spiele gewesen. Mickey und Donald haben die Konsolenwelt bereits erobert und Ariel, die Meerjungfrau, ist dabei ihren Vettern nachzueifern.

Ein Intro mit gelungener Grafik und stimmungsvoller Musik klärt uns darüber auf, daß die böse Meerhexe Ursula alle Wassergeschöpfe verzaubert hat. Diese müssen ihr nun gehorchen und die-



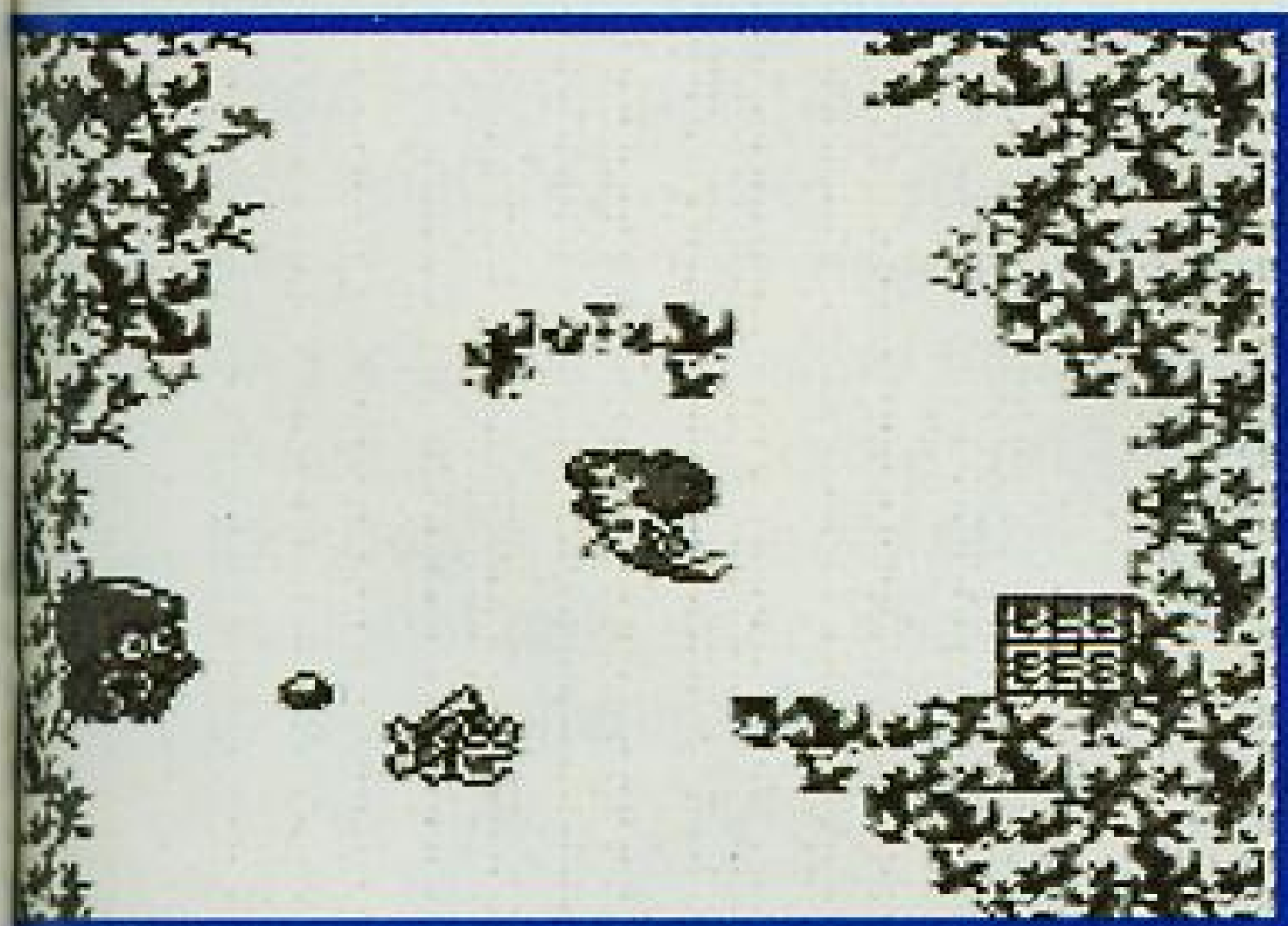
nen. Ariel, Meerjungfrau a.D., führt z.Zt. mit dem Prinzen Eric ein spießbürgerliches Leben. Nach der Information über die Umtriebe der Hexe beschließt sie, wieder ihre ursprüngliche Form (so richtig iglomäßig mit Fischschwanz) anzunehmen und die Meeresbewohner von dem Bann zu befreien. Dazu muß Ariel sich durch das Korallenmeer, ein gesunkenes Schiff, das Eismeer und den unterseeischen Vulkan bis zum Schloß von Ursula durchkämpfen und diese dann von der Falschheit ihres Tuns überzeugen. Vertikal schwimmen wir durch wunderbare Unterwasserlandschaften und setzen uns mit Hilfe unseres Flossenhinterteils und Muscheln (immer tragen, wirken als Schutzschild

von vorne) gegen diverse böartige Fische, Krebse und Kraken zur Wehr. In Schatztruhen, Fässern und unter losem Sand kann man Extras wie Herzen, Gabeln, Pfeifen, Perlen (= Power up) finden. Am Ende eines jeden Levels erwarten uns traditionsgemäß Endgegner mit Gehilfen, die nach erfolgtem Ableben nützliche Dinge hinterlassen. Geht man zwischendurch mal den Weg alles Irdischen, so fängt man an bestimmten Stellen im Level wieder an und muß sich nicht wieder von vorne an plagen (bei nur einem Continue auch sinnvoll).

(km)

FAZIT:

Alle Fische, Disney-Fans und Meerjungfrauenangler dürfen sich angesprochen fühlen. Profis könnten allerdings die fünf Levels etwas zu wenig sein, trotz guter Musik und starker Grafik. Wer aber dennoch auf Jump'n Swims steht ist mit The Little Mermaid aus Capcom's Disney-Schmiede gut beraten.

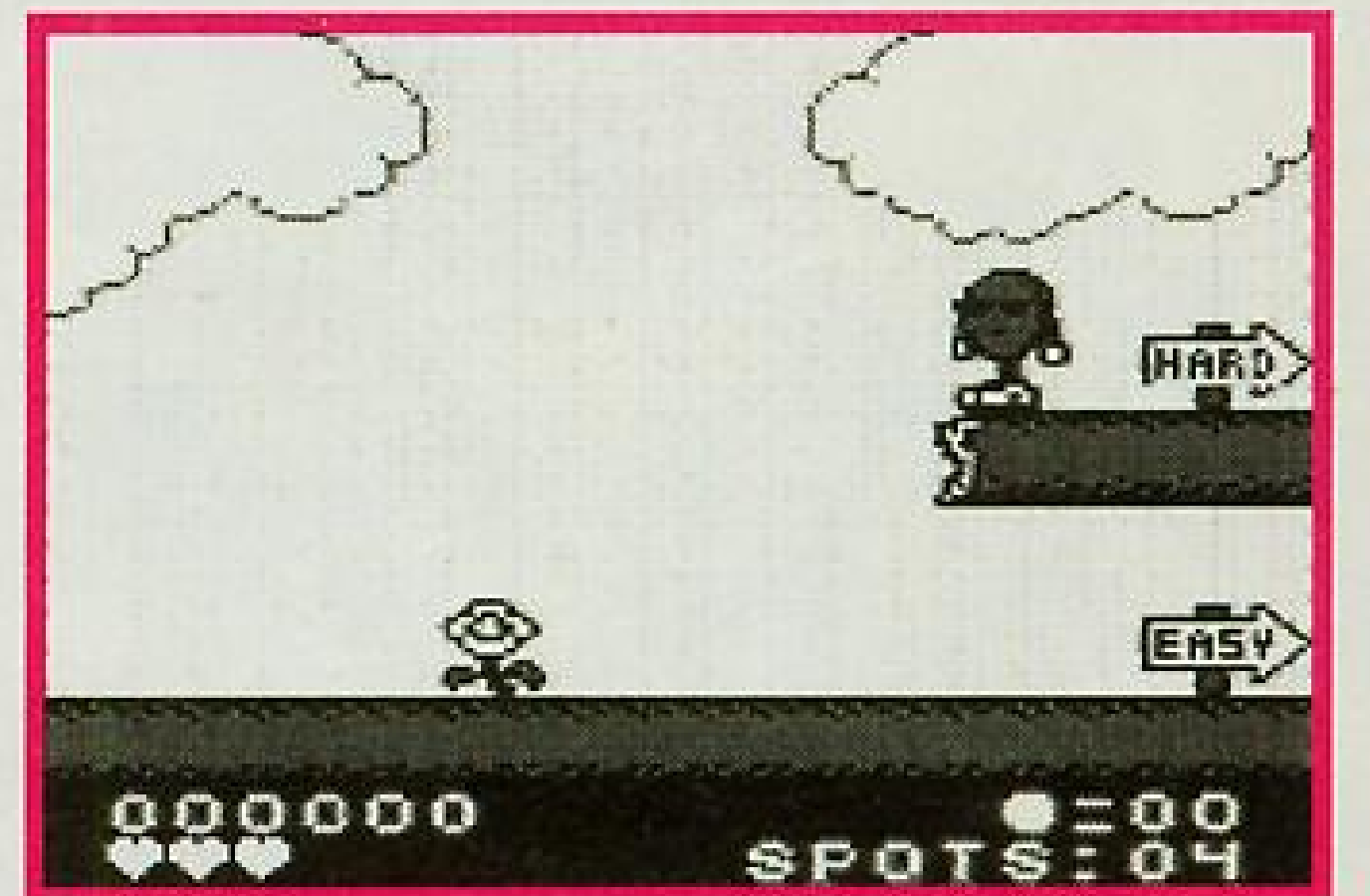


Cool Spot Adventure



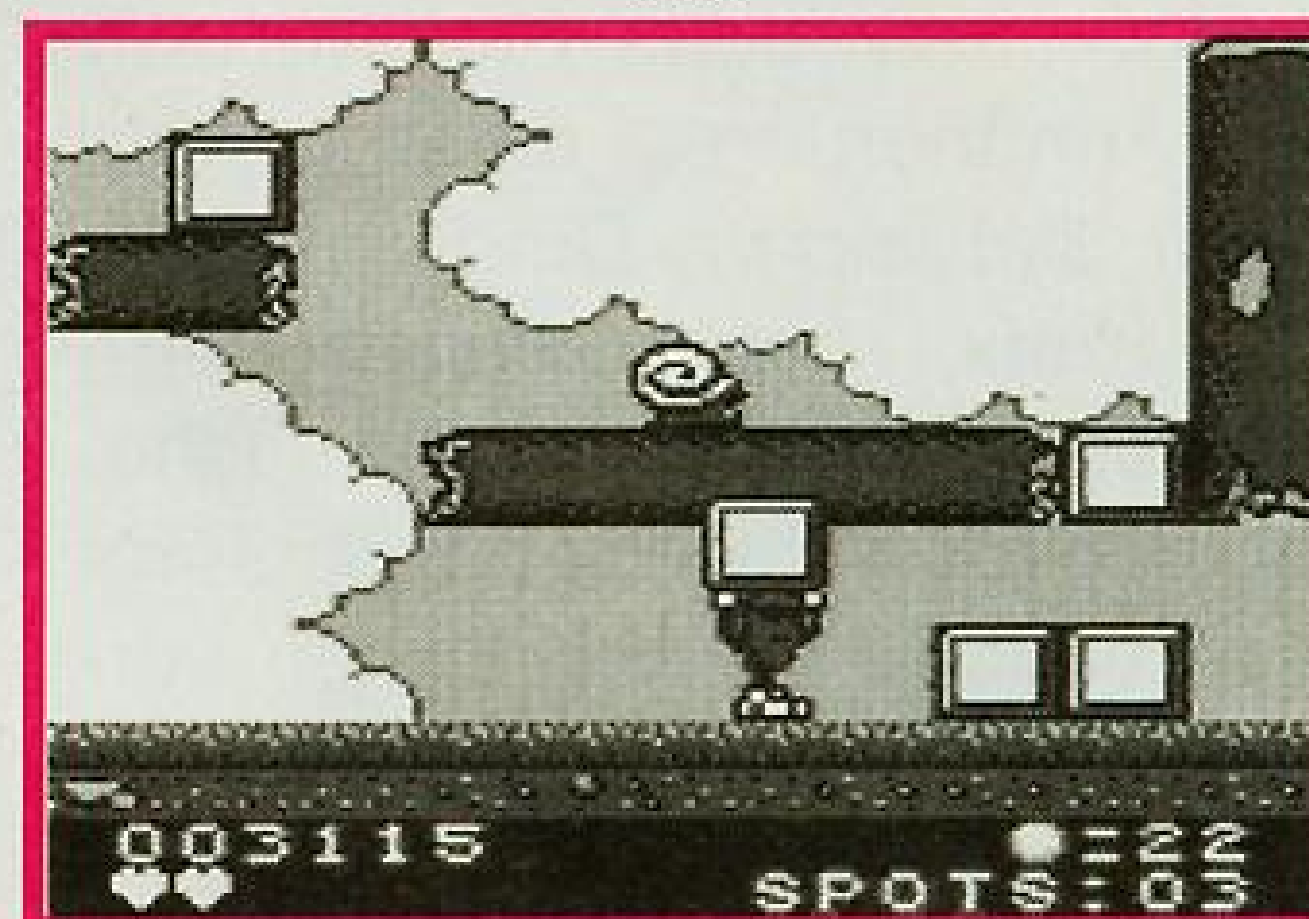
Im Laufe seines Testerdaseins begegnet man so manchem Heldensprite und einigen merkwürdigen Monstern, aber einen Punkt als Heldensprite durch ein Spiel zu lenken - darauf wäre ich von alleine nie gekommen. Natürlich ist es kein gewöhnlicher Punkt, sondern der zwischen der 7 und dem UP des gleichnamigen Getränkelabels.

Dieser ist ausgebüxt, um die Abenteuer der weiten Welt zu erleben. Ein Game Boy hat es ihm besonders angetan und schwupps trennt er sich von seiner Flasche, tappt über den Screen und versteckt sich blitzartig im Innern des Nintendo-Juniors als jemand das Zimmer betritt. Dort wird er von einem packenden Spiel so angemacht, daß er nicht mehr raus will bevor er es durchgespielt hat (so was könnte uns nie passieren...ähem). Diese kaputte Story erklärt also wie dieses Spiel zustande kam, wobei das Game bei weitem nicht so peppig ist, wie uns die Anleitung glauben machen



einiges an Geschicklichkeit und auch eine Menge an Geduld, denn ein Versagen bedeutet wieder ab Anfang des Stage zu beginnen und kein Continue unterstützt unsere spielerische Leistung. Daher fallen die wenigen fiesen Stellen besonders unangenehm auf und obwohl Spot nicht besonders schwer zu spielen ist, drückt dies auf Dauer doch merklich die Motivation nach unten. Sound und Grafik sind allenfalls für Fans dieser Spielgattung gedacht (allerdings kenne ich persönlich keinen). Die saubere Steuerung fällt angenehm auf und wen die Spielidee nicht stört, der wird zumindest in Bezug auf Technik nicht enttäuscht.

(km)



will. Unser Spot hat Arme und Beine, eine obercoole Sonnenbrille als Outfit und läßt sich mit unserer Hilfe in typischer Jump'n Run Manier durch die Elektronikwelt leiten. Es gilt möglichst viele Cool Points einzusammeln, die vier Standard-Gegner (Schnecke, Biene, Ball und Sonne) zu umgehen oder mit Blöcken aus der Szene zu werfen. Der Levelaufbau fordert

FAZIT:

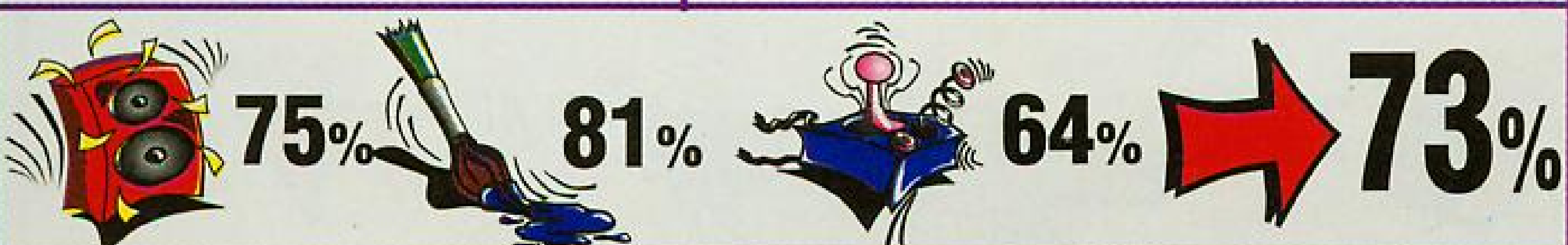
Für Dauerjumper ein weiteres mittelmäßiges Stück für die Sammlung, sofern man nicht bereits ein Dutzend ähnlicher Byte-Pillen sein Eigen nennt.

GAME BOY

Besonderheiten
- engl. Anleitung; Continue;
einfacher Schwierigkeitsgrad

JUMP 'N RUN

Hersteller Capcom
Preis ca. DM 65,-
Muster von ZAPP Games



GAME BOY

Besonderheiten
- engl. Anleitung; kein(!) Continue;
einstellbarer Schwierigkeitsgrad

JUMP 'N RUN

Hersteller Virgin Games
Preis ca. DM 60,-
Muster von ZAPP Games

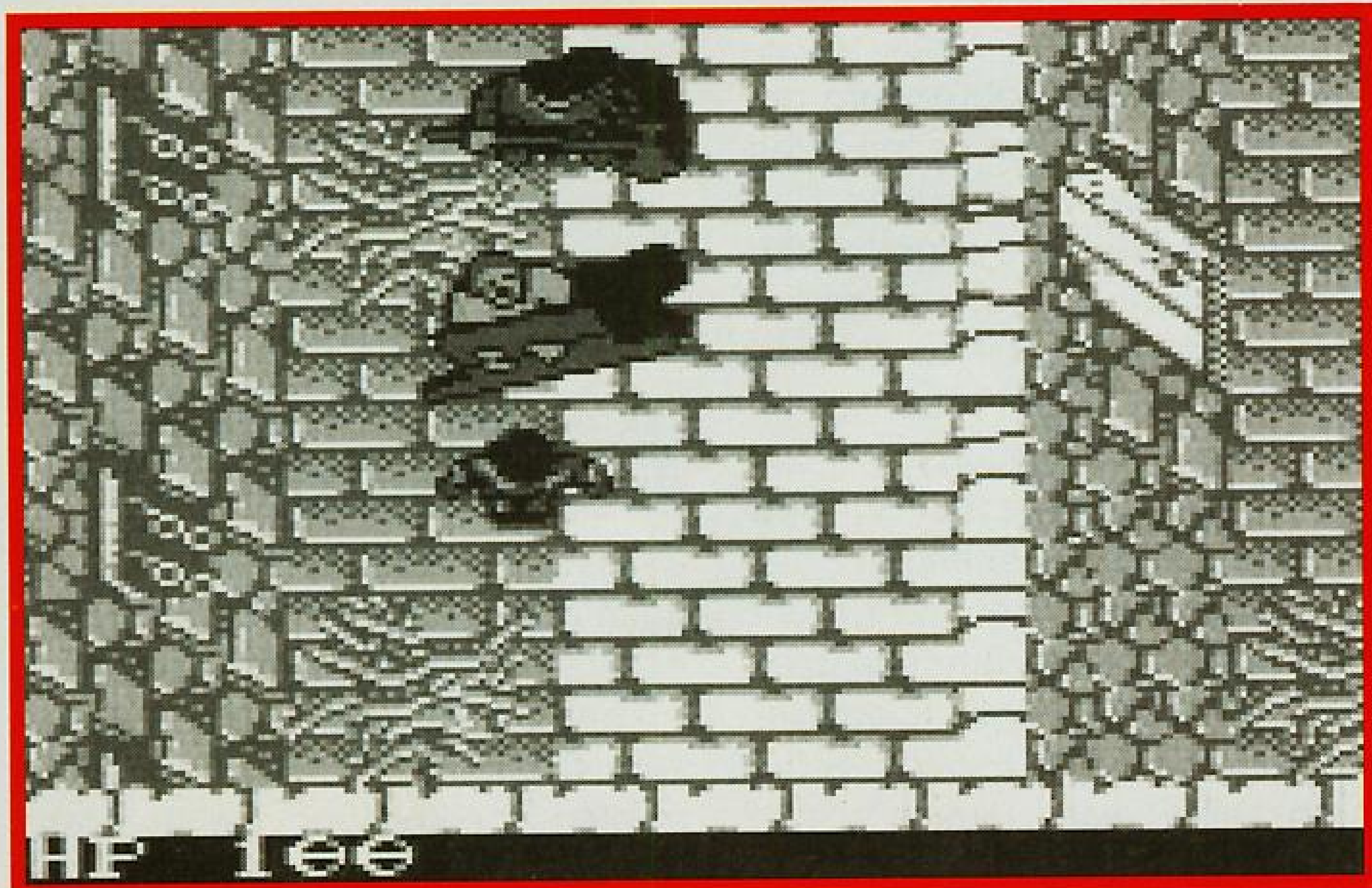




MARIOS MAGIC

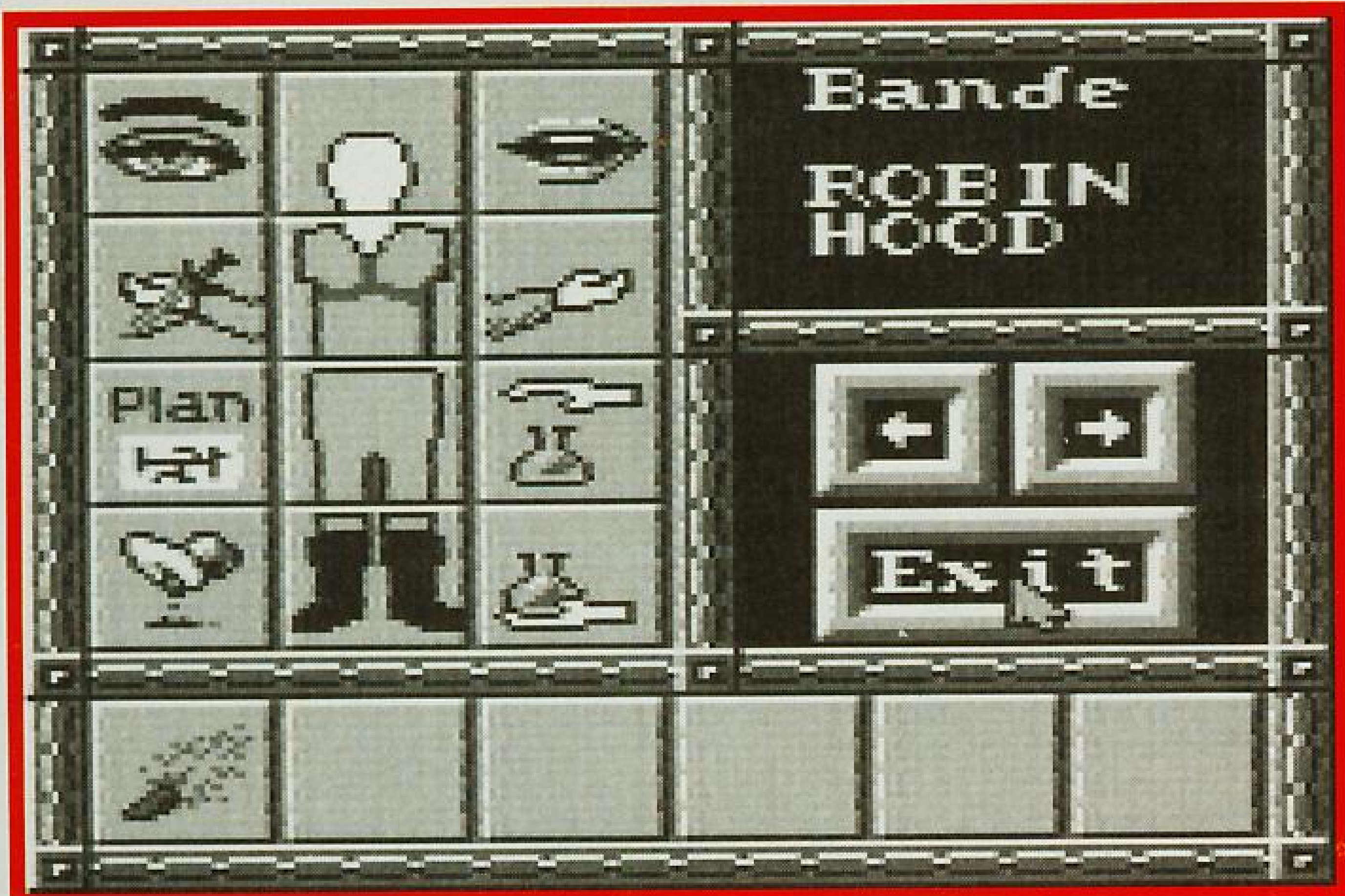
ROBIN HOOD - PRINCE OF THIEVES

Kevin Costner in der Rolle seines Lebens - da konnte eine Konvertierung als Videospiegel nicht lange auf sich warten lassen. Hier ist er nun, der Edeldieb aus Sherwood Forest auf der Game Boy-Platine.



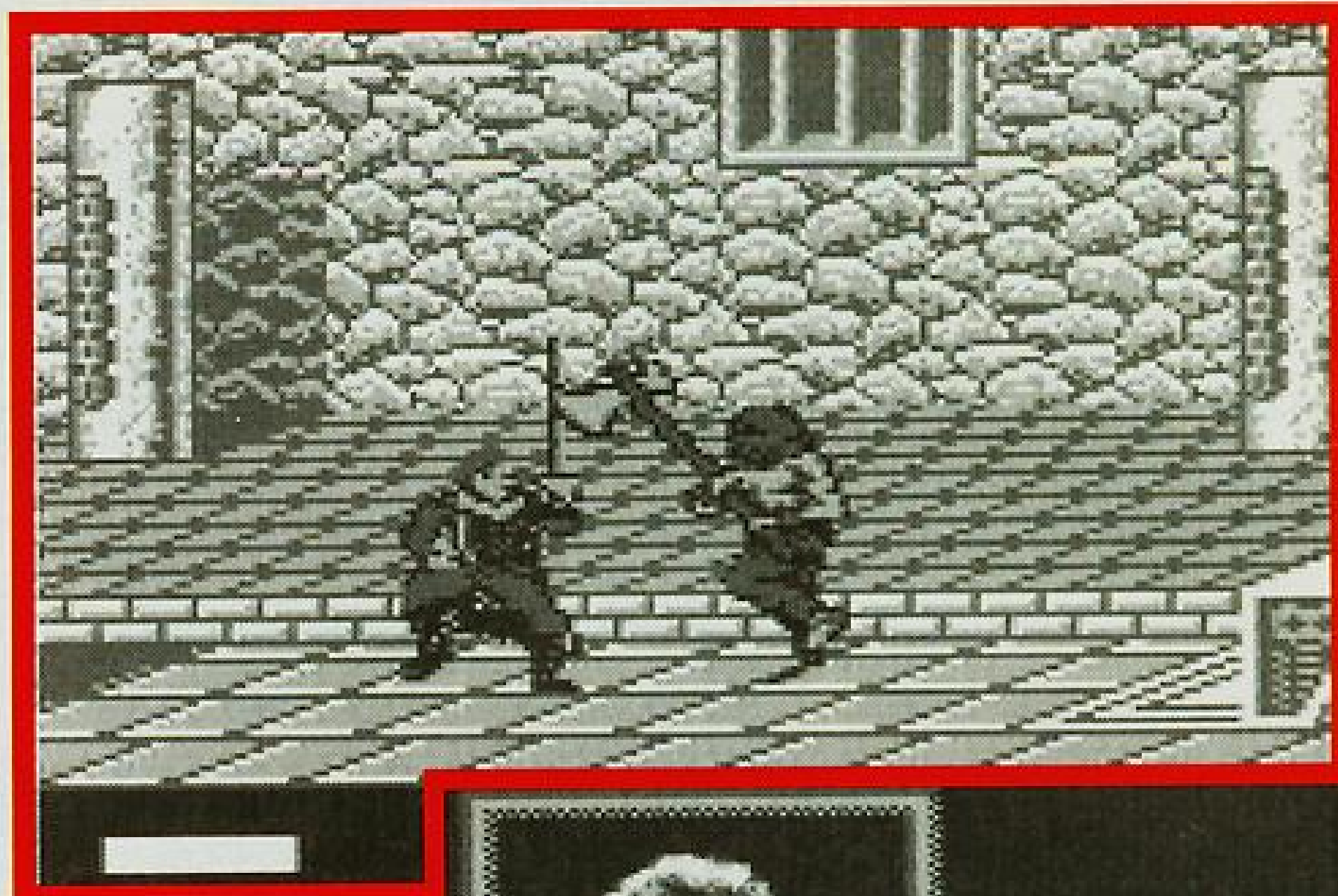
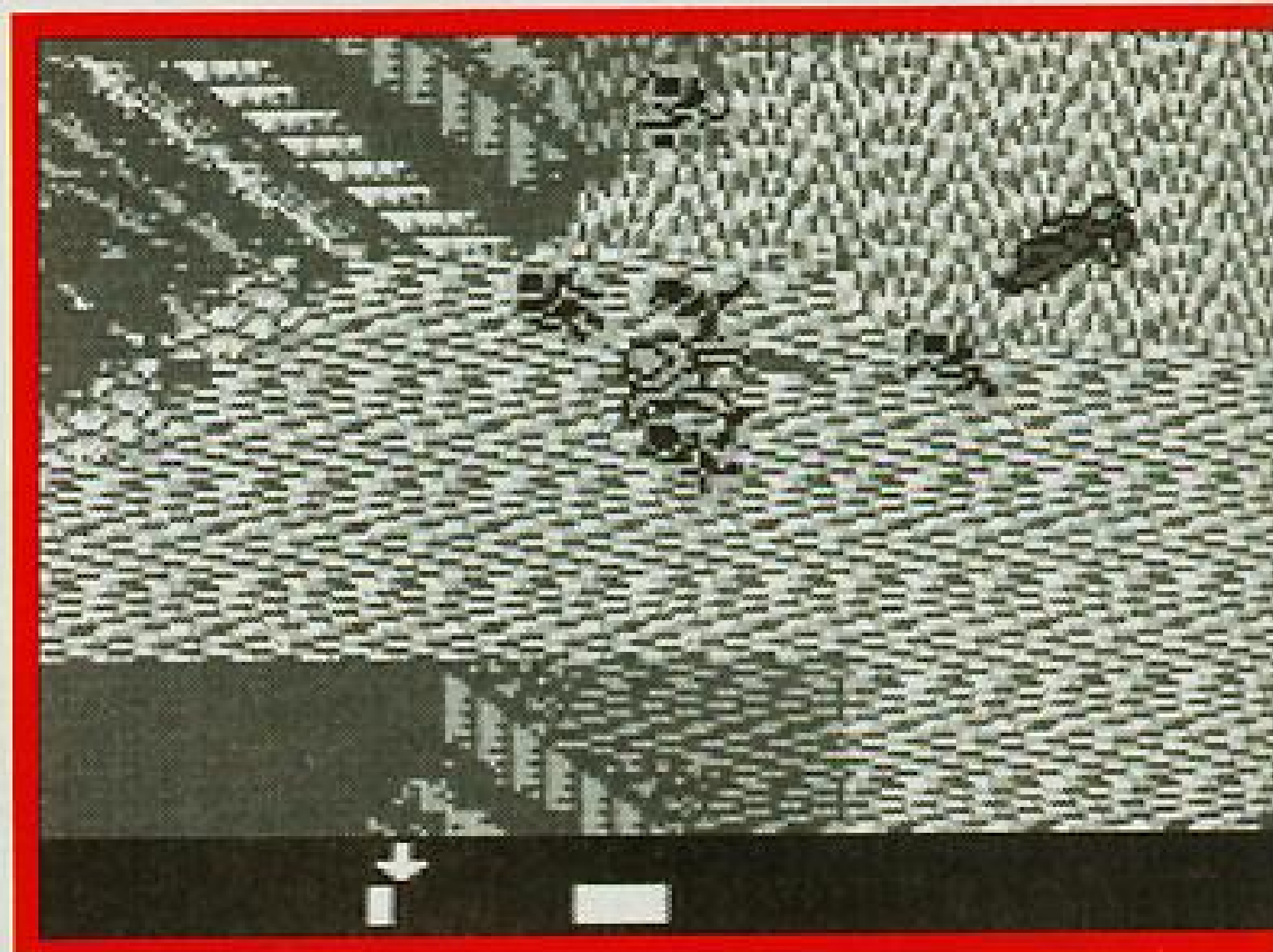
Das Modul lehnt sich auch tatsächlich an die Filmvorlage an und wir starten im Jerusalem von 1194, wohin wir mit den Kreuzzügen in den Kampf gezogen sind. Von hier aus gilt es nun Richtung England zu entkommen und dem Sheriff die verdienten Kopfnüsse zukommen zu lassen. Unterwegs liegen noch weitere Aufgaben vor uns: die Rettung von Maid Marian, Vaters Tod rächen und dem Sheriff das Leben

schwer machen. Dazu kann Robin mit Personen reden (automatisch bei Annäherung, sofern kein Angriff stattfindet), Dinge mitnehmen (max. sechs gleichzeitig), kämpfen und reiten. Eine einfache, menügestützte Bedienung sorgt für Übersicht, die bei all den vorhandenen Möglichkeiten auch dringend notwendig ist. Mit der Zeit kann man die Ein-Mann-Party erweitern und hat dann auch Zugriff auf die Gegenstände und



Eine gute Benutzeroberfläche erhöht den Spielspaß.

Aktionsmöglichkeiten der Begleiter. Ein Status-Bildschirm a la Dungeon Master oder Ultima informiert uns über die Ausrüstung des Party-Mitglieds, ruft eine Karte auf und bietet eine Reihe von Funktionen an. Via Augensymbol kann man Infos über Gegenstände abrufen oder einfach auf seine zur Zeit mitgeführten Gegenstände zugreifen und diese verwenden. Gekämpft wird auf dreierlei Art und Weise: der normale Kampf mit simplem Draufhauen, das Duell (die Duellanten werden im Schwertkampf vergrößert darge-



FAZIT:

Bis auf das dicke Manko mit dem Saven bleibt Robin Hood - Prince of Thieves dennoch ein nettes Adventure mit viel Action und einem garantiert hohen Motivationswert für Abenteurer und Freizeithelden, die zudem nicht einmal Englisch können müssen - deutsche Bildschirmtexte vermeiden unnötige Lexikonabnutzung.

stellt) und schließlich das Handgemenge. Die Party wird dabei in die einzelnen Mitglieder aufgeteilt und alle sind auf dem Schirm zu sehen. Nun kann man anwählen, mit wem man kämpft. Alle anderen Personen agieren automatisch und stirbt die momentan spielergesteuerte Person, so wechselt man zur nächsten. Diese Version des Kampfes ist zwar recht real, aber doch etwas ungewohnt. So kommt zwar mehr Aktion ins Spiel, es macht die Sache aber leider nicht ganz einfach. Natürlich bekommen wir Erfahrungspunkte für jeden Kampf und können damit unsere Fähigkeiten verbessern. Grafisch ist Robin Hood sehr gut gelungen, mit stellenweise brillanten Bildern. Leider hat niemand an ein Paßwortsystem oder eine Batterie gedacht - schade, denn ohne jene Möglichkeit des Zwischeneinstieges wird die Geduld sehr in Anspruch genommen. (km)

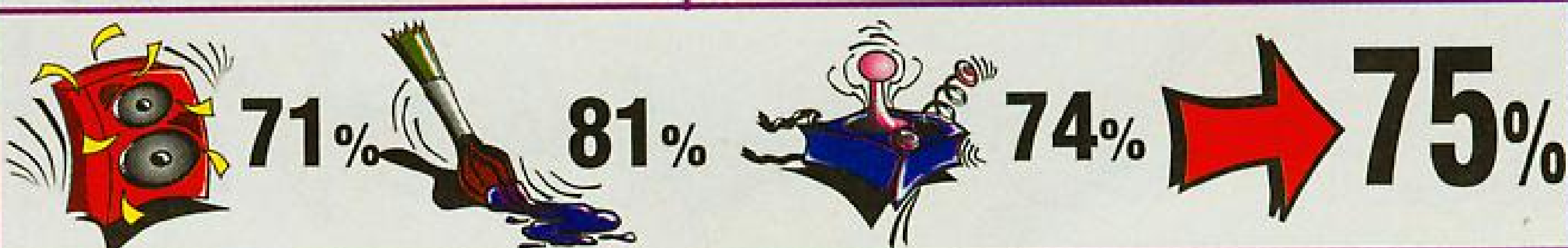


GAME BOY

Besonderheiten
- deutsche Anleitung,
- deutscher Bildschirmtext

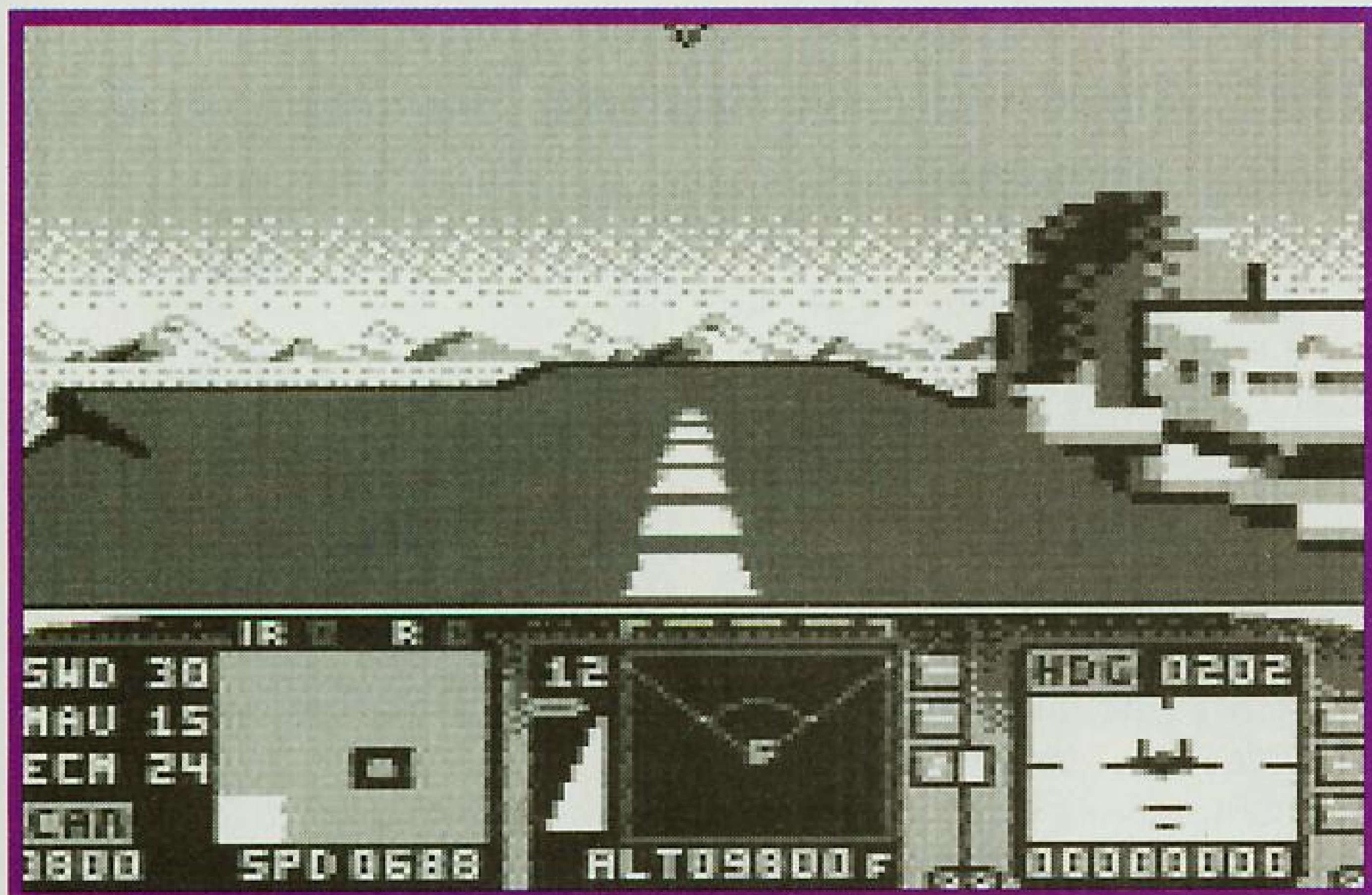
ADVENTURE

Hersteller Mindscape **Muster von**
Preis ca. DM 70,- **ZAPP Games**





F-15 Strike Eagle



Als mir mein leitender Redakteur das Edel-Modul mit einem verschmitzten Lächeln in die Hand drückte, kam ich selbst kaum aus dem Staunen heraus. Frisch von den Microprose-Künstlern, eigentlich noch warm, gab ich dem ersehnten Flugsimulator keine Chance sich abzukühlen.

Zwar erschien schon vor einiger Zeit das Konkurrenzprodukt, Turn and Burn von Absolute Entertainment, doch nach den sagenhaften Erfolgen, die der Strike Eagle auf (ausgewachsenen) Rechnern feierte, kribbelt es schon in den Händen, wenn man dieses Meisterwerk nun auch auf den Hand-Helds spielen kann.

Bei der ausgezeichneten Grafikumsetzung haben sich die englischen Simulationsprofis mal wieder nichts geschenkt. Zuckelfreie "Landschaftsdarstellung", detail-

reiche Sprites und auch im Cockpit braucht man trotz der begrenzten Game Boy-Spielfläche keinerlei Abstriche machen. Radarschirm, Kartenscanner, künstlicher Horizont, Waffenstatus. Alles was auch der "große" Bruder beinhaltet wurde bei der Mini-Version mit eingebunden.

Aufgeteilt in verschiedene Schwierigkeitsstufen, kann man zwischen Airman, Pilot oder Ace wählen. Außerdem stehen dem Lufthelden noch sieben verschiedene Missionen zur Auswahl. So erhob ich



Kaum zu glauben, aber auch auf dem GB ist F15 ein Hit!



Ha, Ha! Als ich meinem Kollegen Thomas Borovskis am Telefon mitteilte, welches Game Boy-Modul gerade zum Test anstand, brach er in schallendes Gelächter aus, und hielt es für einen meiner (wieder mal verspäteten) Aprilscherze. F-15 Strike Eagle für den Game Boy?! Obwohl man ja an die Überraschungen des Hauses Microprose gewöhnt ist, klingt diese Tatsache doch wirklich wie ein Märchen.

mich schon bald mit meiner bis an die Zähne bewaffneten F-15 in die Lüfte und über feindliches Gebiet. An Bord hatte ich sage und schreibe 30 Sidewinder und 15 Maverick Raketen (!). Dazu kamen noch 800 Schuß in den Munitionsbunkern des automatischen MG's. Die präzise Steuerung konnte von Anfang an überzeugen. Nähert sich der stählerne Adler feindlichen Kräften, schaltet der Zielcomputer automatisch auf die in Schußweite befindlichen Objekte. Ein Druck auf die B-Taste, und die Aggressoren gehören dank Fire & Forget-Technik schon bald der Vergangenheit an. Etwas unrealistisch ist dabei die Tatsache, daß auch auf der höchsten Schwierigkeitsstufe die Waffen der Gegner nur sehr ineffektiv sind, während bei den eigenen Raketen jeder Schuß trifft. Außerdem sind die auftretenden MiG-Piloten immer so freundlich, genau in die Schußlinie zu fliegen, damit man sie einen nach dem anderen vom Himmel holen kann. Bis auf diese Tatsache und das nervige D/A-Rauschen, was wohl

den Triebwerkssound simulieren soll, begeistert das Game aber durch und durch. Die einzelnen Missionen sind wie gewohnt in Pri-



mary und Secondary Target unterteilt, und nach erfolgreichem Abschluß einer Mission hat man gute Chancen befördert zu werden oder gar einen Tapferkeitsorden zu bekommen. Die eingebaute Save-Option speichert Missions-Status, Dienstgrad und Punktestand ab, damit man nicht vor jedem Start bei Adam und Eva anfangen muß. F-15 Strike Eagle ist eine durchaus gelungene Umsetzung des Kassenschlagers. Für alle Luftakrobaten ist diese Spiel deshalb ein ganz heißer Tip!

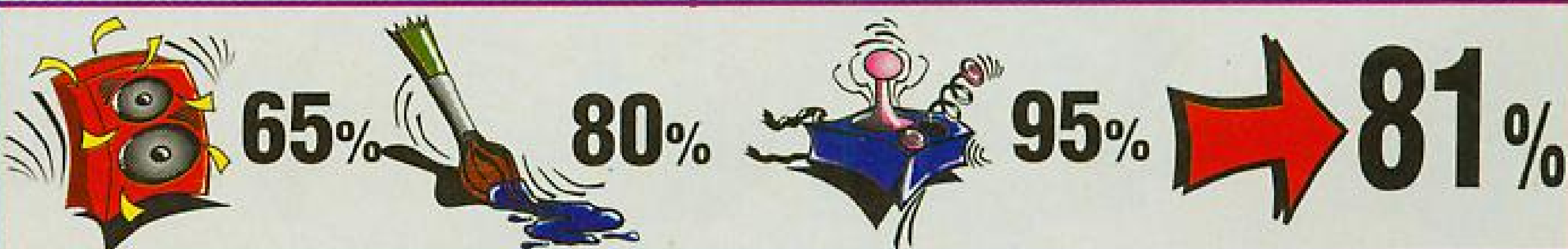
(br)

GAME BOY

Besonderheiten
- Access Code System

SIMULATION

Hersteller Microprose
Preis ca. DM 80,-
Muster von Hersteller





MARIOS MAGIC



Barbie Game Girl

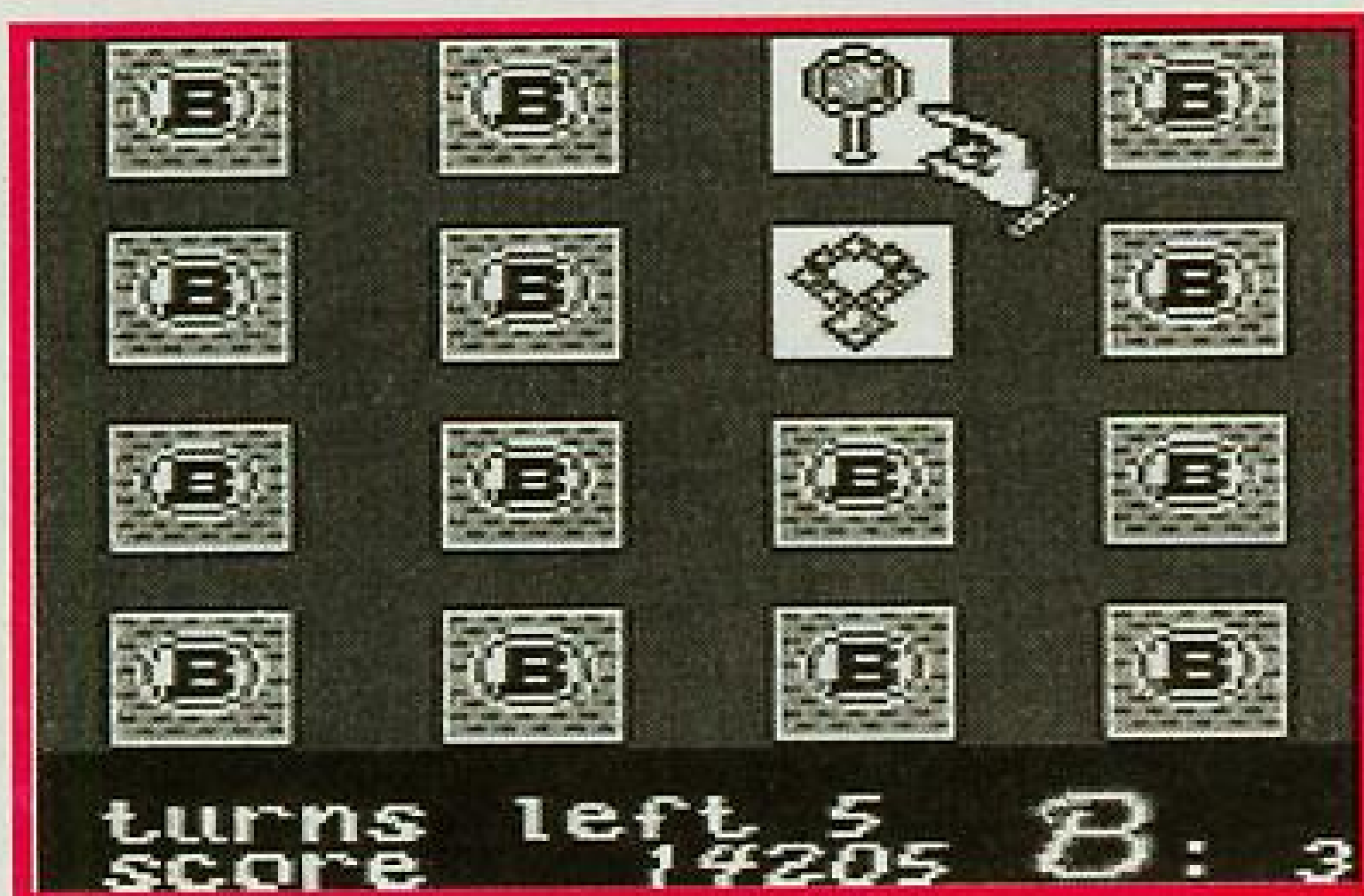
Wenn ich Euch jetzt davon erzähle, wie ich mir mit der langbeinigsten Ausziehpuppe der Welt so lange die Zeit vertrieben habe, bis ich nicht mehr konnte, dann braucht Ihr nicht gleich feuchte Augen zu kriegen. Gemeint ist nämlich Barbie, die am meisten umgekleidete Puppe der Weltgeschichte.



Die Jungs von High Tech Impressions (eindrucksvoller Name) haben es echt fertig gekriegt und ein Game Boy-Spiel (in klassisch teenager-pinkfarbener Verpackung) zu programmieren. Natürlich geht es um das Einkaufen schicker Klamotten in der Dream-Mall, damit Sie sich am Abend mit Ken in irgend so nem Nobelschuppen ein paar Fritten reinschieben kann. Dazu muß Barbie sieben Läden (= sieben Levels) besuchen und auf den Wegen dahin tonnenweise Items einsammeln. Damit Ihr dabei nicht einschläft gibt es alle möglichen Verfolger, die ihr Energie abzapfen wollen. Von Mark the Shark bis Charlie Chopper wollen alle nur das eine. Kleine Auflockerungen sind die Verwandlung in eine Meerjungfrau im Unterwasserlevel, das Verschieben von Blöcken sowie ein kleines Memory-Spiel zwischen den ein-

zelnen Levels. Der Rest ist ein Rumlat-schen bzw. Rumschwimmen von links nach rechts mit kleinen Hüpfleinlagen und das Basteln einer Paketbombe für die Leutchen, die diesen Reklame-Müll verzapft haben. Ach, bevor ich's vergesse - wem's immer noch nicht

schlecht ist, der kann eine exclusive Game Boy-Tasche mit Barbie in Schweinchen-Lila bestellen. Die



Grafik des Spieles ist langweilig, wengleich das Sprite in seiner Charakteristik gut getroffen wurde. Der Sound klingt sogar etwas besser als der Peilton von Feuerschiff Elbe 2 - aber nicht viel.

(re)

FAZIT:

(Wenn ich hier die Wahrheit sage, schmeißt Arthur den Text raus).

Parasol Stars

Bub gibt sich die Ehre und wagt es nun auch auf dem Game Boy das Universum vor Chaostikhan (der kleine Bruder von Dschinghis Khan) und seiner Monsterhorde zu retten. Insider wissen wovon ich rede - von Bubble Bobble III bzw. Rainbow Island II oder ganz schlicht Parasol Stars.

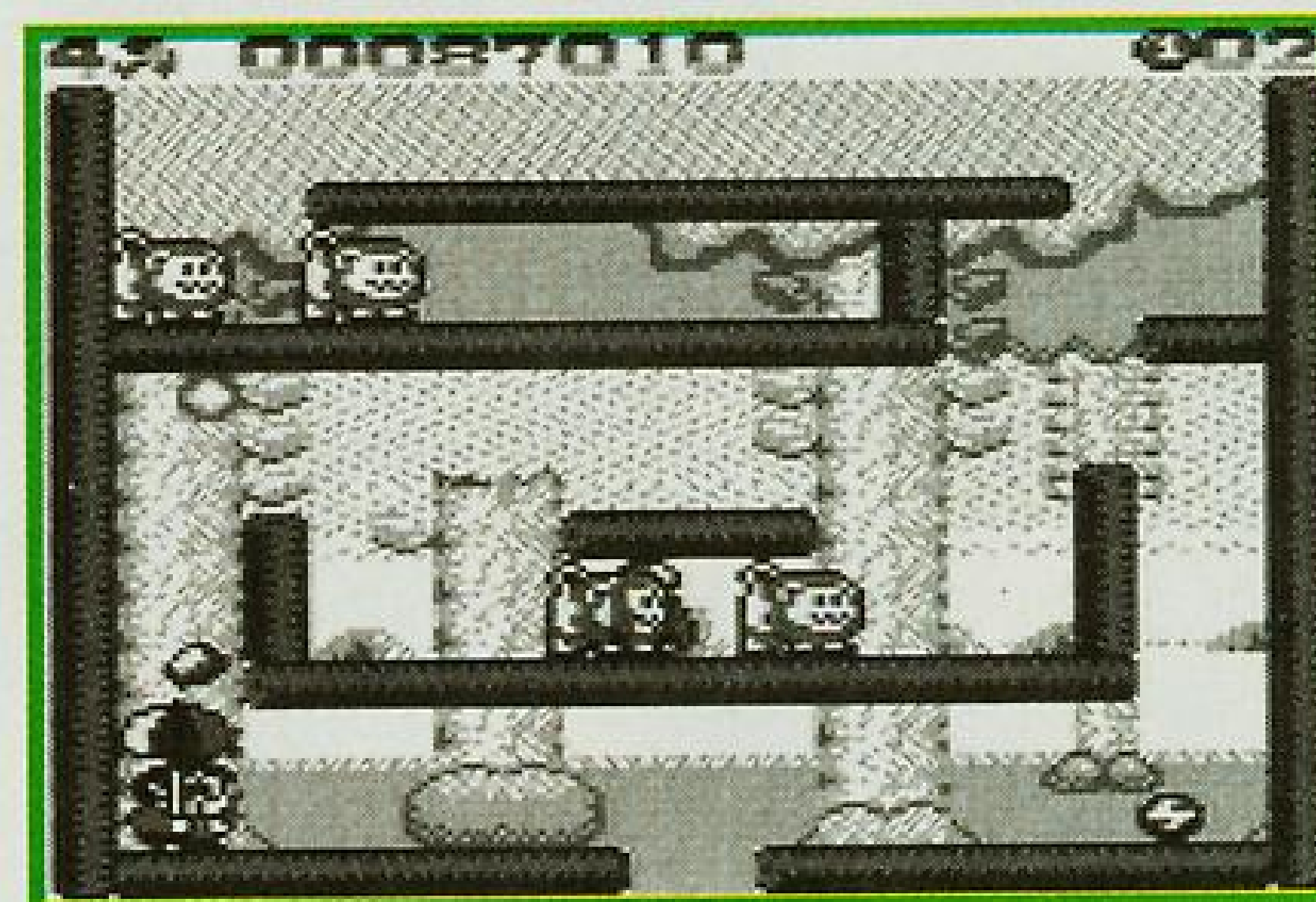
Unser Bub (sprich: Babb) ist englischer Abstammung, denn seine einzige Waffe ist ein magischer Regenschirm, mit dem er Monster aufspießen oder Tropfen sammeln kann. Es gilt innerhalb einer vorgegebenen Zeit jeweils einen Level von den Bösewichtern zu befreien, indem man sie einfach auf den Regenschirm aufspießt und als Geschosse wieder los wird. Natürlich gibt es rau-



ist recht schnell und auch ohne Probleme zu steuern, die Grafik liegt im Mittelmaß und die Musik läßt sich längere Zeit ohne Probleme ertragen. Was braucht man noch mehr für ein Plattform-Game?

(km)

Nun auch auf dem Game Boy: Rainbow Island 2



he Mengen von Extras, die für einen Punkteregen in der Scoreliste sorgen und einem hier und da das Monsterjagen erleichtern. Trotzdem bedarf es einer gewissen Fingerfertigkeit, um in den teilweise ziemlich überfüllten und engen Räumen eine Weile zu überleben. Zudem kommt einem das Gedränge auf dem kleinen Schirm des Game Boys noch schlimmer vor als auf dem MD oder ähnlichem. Zwar bekommt man erst alle 500.000 Punkte ein Extraleben, aber da wären noch sieben Continues zu verbraten und mit denen Überleben selbst ungeübte Zocker eine ganze Weile. Der kleine Bub



FAZIT:

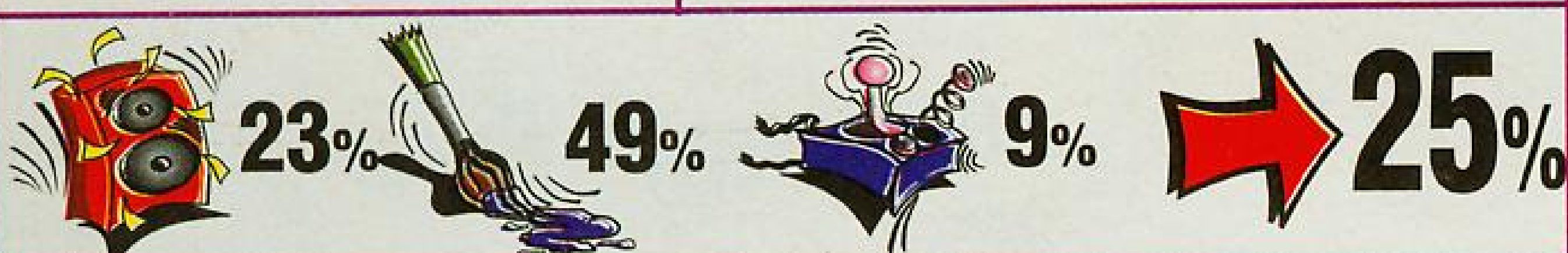
Wer sich an den Vorgängern dieses Moduls bereits versucht hat, kann sich auch dieses Game ohne Bedenken leisten. Eben ein Game für Hektiker mit guten Augen.

GAME BOY

Besonderheiten
- engl. Anleitung
- viel Selbstbeherrschung

JUMP 'N RUN

Hersteller High Tech Impressions
Preis ca. DM 60,-
Muster von Zapp Games

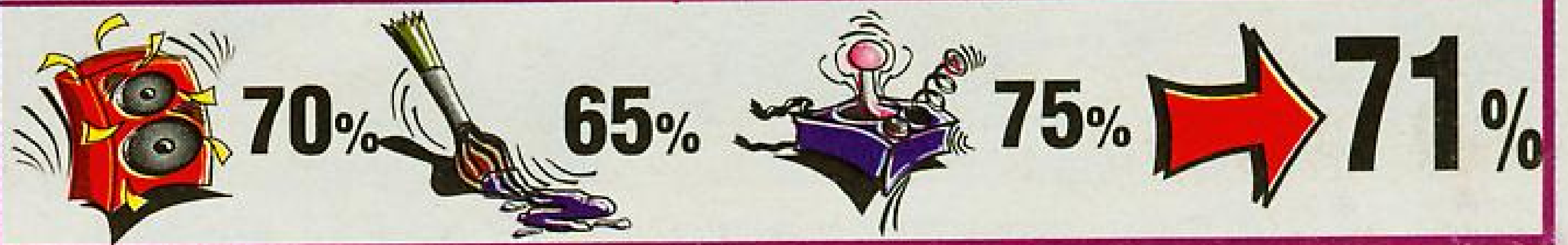


GAME BOY

Besonderheiten
- deutsche Anleitung

ACTION

Hersteller Ocea/Taito
Preis ca. DM 60,-
Muster von Laguna

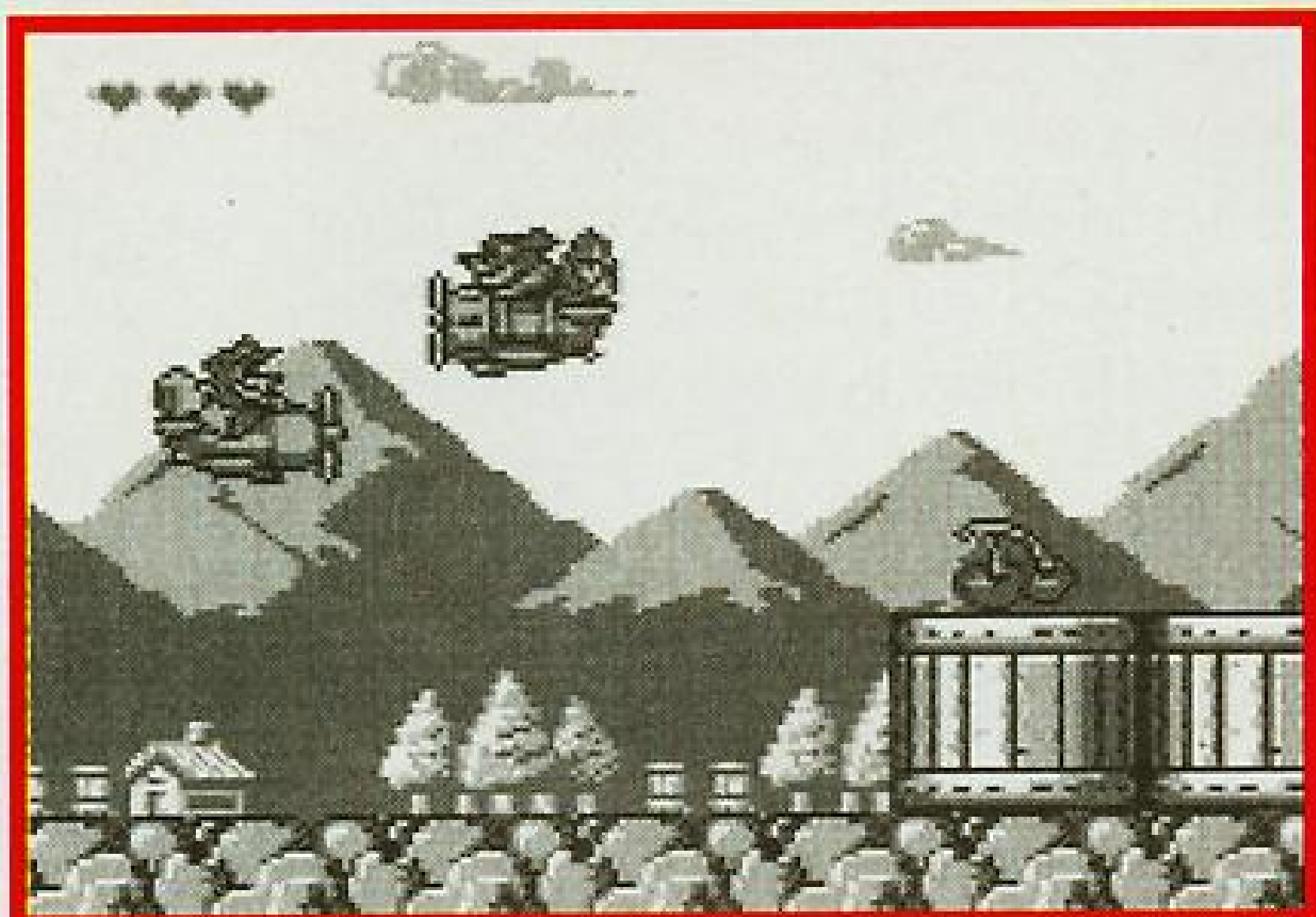




Talespin

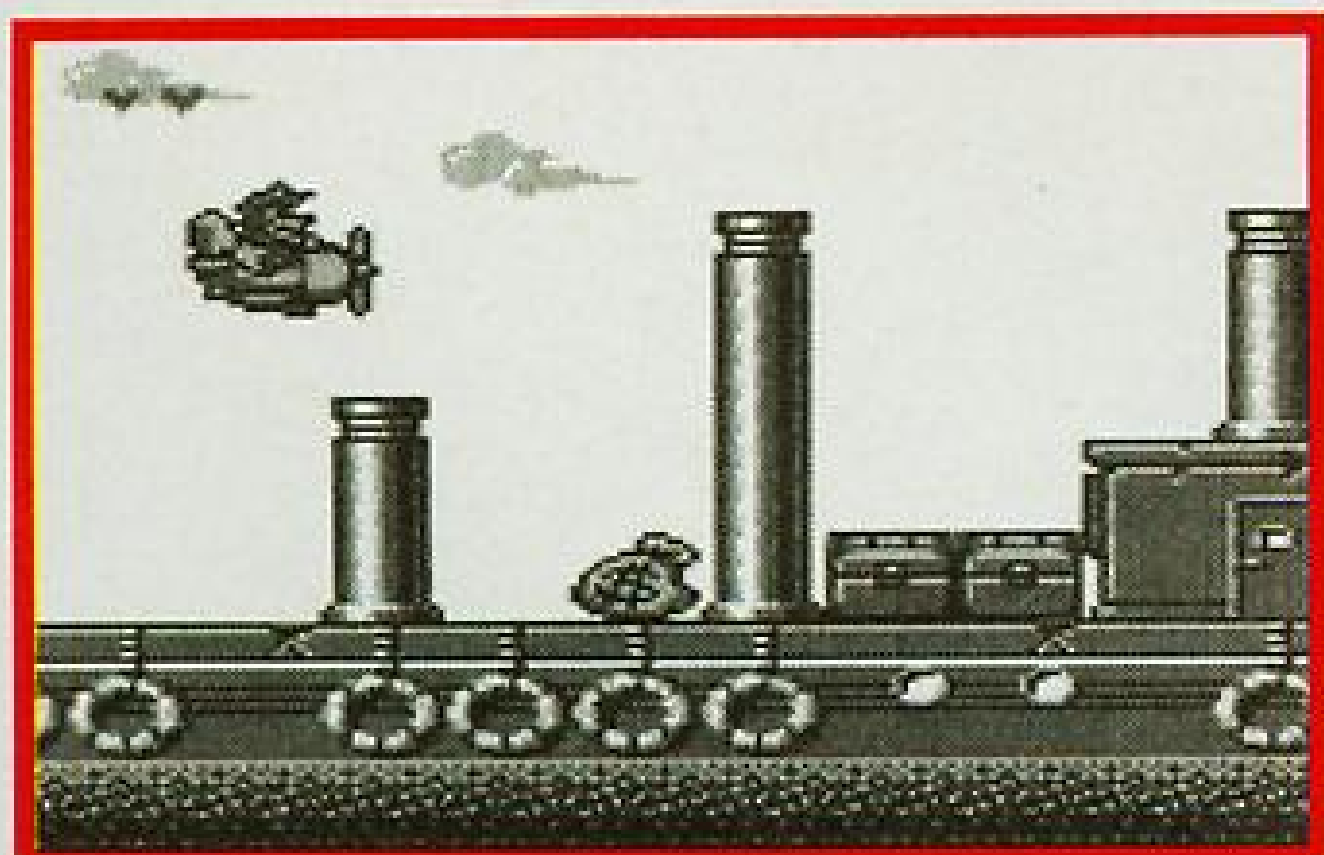
Ich hätte es dieser Dschungelbuch-Kultfigur nicht zugetraut, daß er sich als selbständiger Lufttransportunternehmer eine eigene Existenz aufbaut und die Sympathien der Trickfilmfans auch als Solist auf seiner Seite hat.

Anders als die Mega Drive-Version handelt diese Umsetzung ausschließlich vom Fliegen. Balu muß mit seiner Mini Sea-Duck wie gehabt möglichst viele Transportkisten und Geldsäcke aufsammeln, die querbeet in allen Levels verstreut sind. Da die Maschine schon beim andeutungsweisen Einklemmen zwischen Bildschirmrand und festen Hindernissen hinüber ist, ist Eure Geschicklichkeit ständig gefordert. Sehr nützlich ist hierbei, daß die Mühle per Knopfdruck einen halben Looping dreht, um dann auf dem Rücken in entgegengesetzter Richtung zu fliegen - Scrolling eingeschlossen! An einigen Stellen der vier (recht langen) Levels sind auch vertikale Passagen eingebaut, so daß das Leveldesign an sich zufriedenstellt. Doch so einfach kann es bei einer Walt Disney-Umsetzung, für die Capcom ja bekanntlich die Exklusivrechte bezüglich Nintendo-Konsolen erworben hat, natürlich nicht abgehen. Don Karnago's Luftpiraten sind hinter Balu her und attackieren ihn permanent aus allen Richtungen. Damit aber nicht genug.



Da Balu sehr tief fliegen muß bedrohen ihn zusätzlich Dinge wie fallende Gerüstteile am Hochhaus, Baseball-Bälle aus dem Stadion oder auch spuckende Hydranten. Nichts gegen Action, aber leider sind vor dem grafisch gut detaillierten Hintergrund die Schüsse bzw. Hindernisse stellenweise nur schlecht auszumachen und unter dem rapiden Schwund der Energie, Flugzeuge und Continues leidet etwas der Spielspaß. Gottlob kann zwischen den Levels in der Werft eingekauft werden, so daß eine schnellere Wumme, bessere Panzerung oder ein Extra-Flugi verfügbar sind. Zuvor jedoch ist der jeweilige Endgegner zu überwinden. Wer den Eingang zur Bonusrunde findet kann 40 Sekunden lang Luftballons zerschießen und die dabei auftauchenden Extras kassieren. Gottlob wurde großer Wert auf eine gute Steuerung gelegt, so daß die unfairen Stellen mit etwas Übung doch noch überwunden werden können. Die Grafik ist gut detailliert und abwechslungsreich, der Sound ist recht erträglich und wer nichts gegen Streß beim Fliegen hat kann mit dem Teil liebäugeln.

(re)

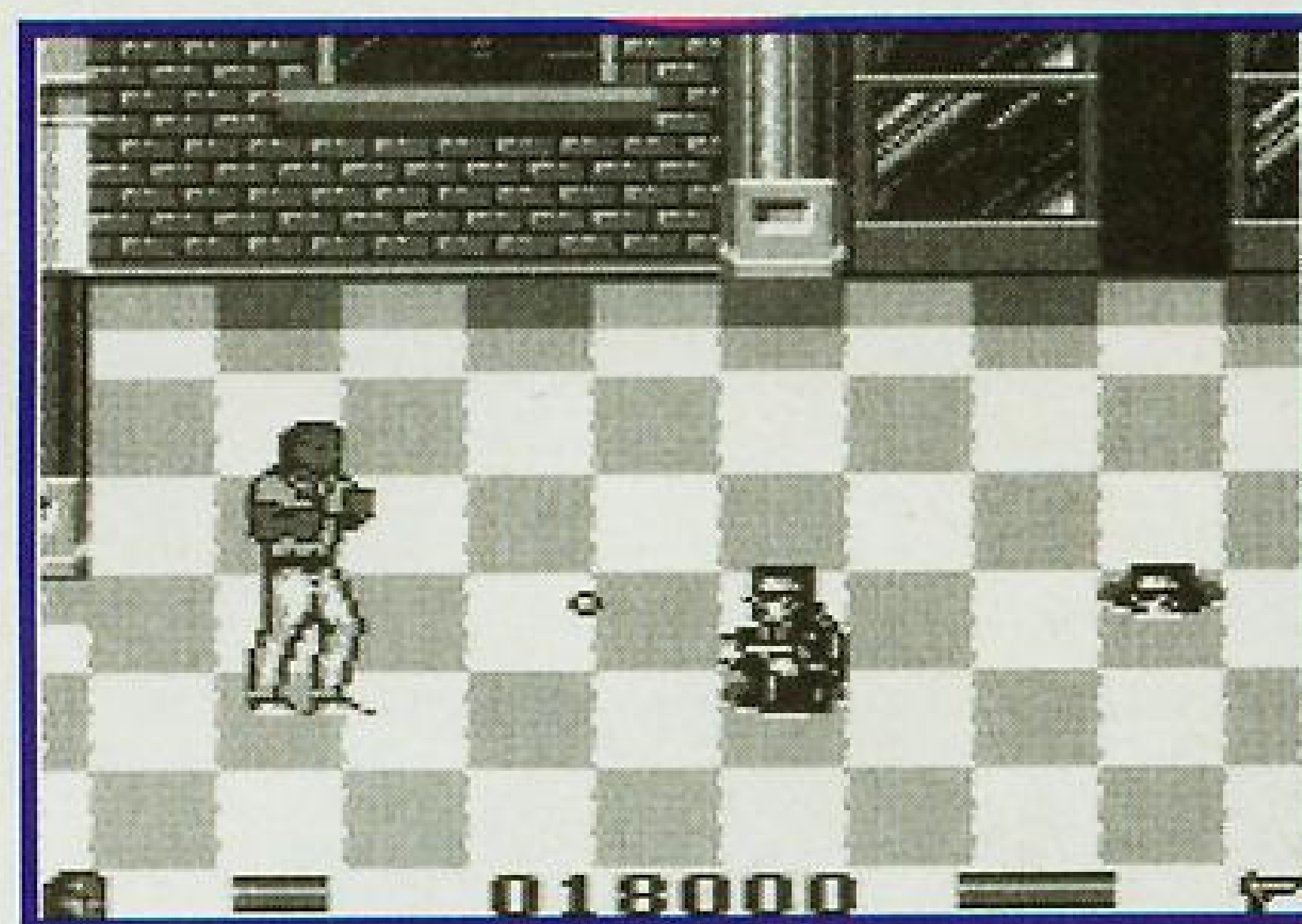


Lethal Weapon



Was lange befürchtet wurde ist nun endlich wahr: Ocean präsentiert die Umsetzung von Lethal Weapon nun auch für den Game Boy und zwar im Gewand von Teil 3 dieser Actionserie. Natürlich soll man nie die Hoffnung aufgeben, daß es nicht doch besser wie erwartet kommt.

Ihr steuert entweder Murtaugh oder Riggs abwechselnd durch von links nach rechts scrollende Szenarien, die in isometrischer 3D-Darstellung von der Seite gezeigt werden. Der Sprite-Wechsel erfolgt durch Herauslaufen aus dem Bild nach links. Dies ist vorteilhaft, da der jeweils pausierende Charakter sich kräftemäßig wieder etwas erholt, denn wenn einer ausfällt, fehlt er für den Rest des Spieles. Auf der Suche nach Supergangstern geht es mit Händen und Füßen zur Sache, wobei Waffen und die zugehörige Munition erst dann zur Verfügung stehen, wenn sie zuvor gefunden wurden. Die auf Euch geworfenen Handgranaten könnt Ihr vom Boden aufheben und innerhalb einer bestimmten Zeit dem Absender wieder zukommen lassen - kleine Geschenke erhalten die Freundschaft. Auf der Suche nach dem Endgegner muß jeweils zunächst eine Bombe gefunden und entschärft werden - bekanntlich eines von Riggs Hobbys! Die Sprites können in bester Double Dragon-Manier auch die Tiefe des Bildes ausnutzen. Dies wertet normalerweise ein Spiel auf, allerdings kommt durch die allenfalls mittelmäßige Grafik das Gefühl für die räumliche Relation nur schwer



rüber. Zusammen mit dem Manko der kaum erkennbaren Geschosse, die Ihr meist erst beim Auftreffen durch die Verkürzung des Energiebalkens registriert, wird der Schwierigkeitsgrad unangenehm hoch - und das bei nur einem klitzekleinen Continue. Die Grafik ist langweilig (häufige Wiederholungen) und wird dabei voll vom Sound unterstützt, der zwar im ersten Moment gut klingt, aber beim längeren Hinhören echt auf den Keks geht.

(re)

FAZIT:

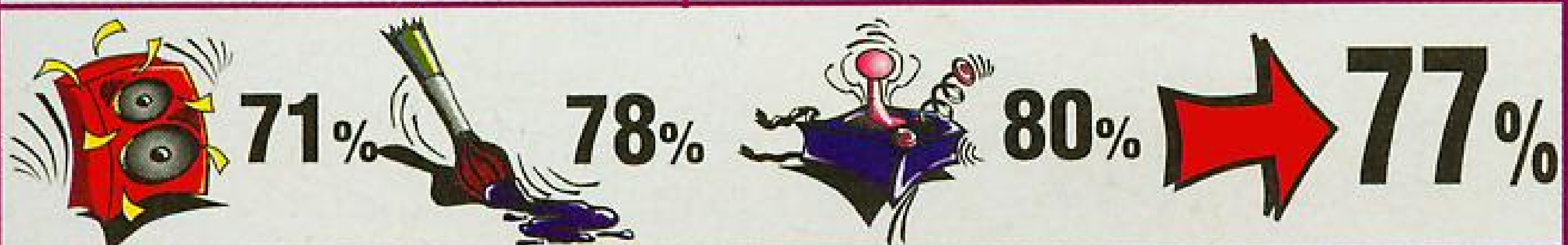
Diese Konvertierung ist für den Game Boy etwa so notwendig wie die Algenpest für die Adria. Nach einer halben Stunde ist der Spielspaß bei Null angelangt und Ihr greift nach einem der vielen, guten Teile ähnlicher Machart für Euren Kleinsten.

GAME BOY

Besonderheiten
- engl. Anleitung,
- Continues

ACTION

Hersteller Capcom
Preis ca. DM 70,-
Muster von ZAPP Games

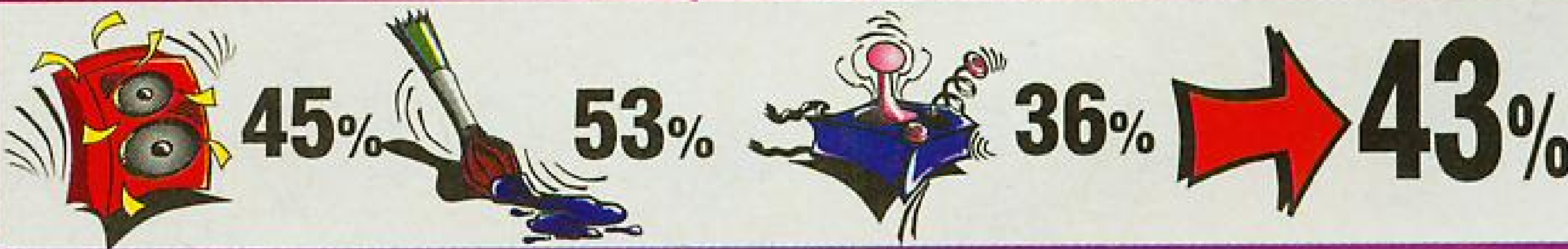


GAME BOY

Besonderheiten
- engl. Anleitung

ACTION

Hersteller Ocean
Preis ca. DM 60,-
Muster von ZAPP Games





MARIOS MAGIC

ININDO - Way of the Ninja



Da sucht Ihr nun in einem Ninja-Orden nach kosmischer Erleuchtung und den in Euch wohnenden Kräften des Universums und schon tauchen die Häscher des machtgeilen Kriegsfürsten Oda Nobunga, der Übeltyp im Japan des 16. Jahrhunderts schlechthin, auf und zerkrümeln Euren Orden noch bevor Ihr die erste Erhellung erfahren habt. Nicht genug damit, Euer Ordensvorturner Momochi Tanba beauftragt ausgerechnet Dich mit der Rache Eures Ordens - einen blutigen Anfänger mit mehr Schiß als Vaterlandsliebe.

Sei's drum, Ihr müßt jetzt auf Wanderschaft und in den Trainingsdungeons querebet in ganz Japan an Kampferfahrung gewinnen und Magien erlernen. Ab Level 7 Eures Charakters schließen sich ihm in den

Kaffee-Häusern der Städte oder nach siegreichem Duell in freier Wildbahn andere Kämpfer, Zauberer etc. an (maximal zwei aus insgesamt 15 Kasten und mehreren Dutzend Einzelcharakteren). Erinnert der Echtzeitablauf mit den Historien der Personen der Handlung an die Ultima-Reihe, so tendiert die Story doch eher Richtung östliche Geschichte. Denn außer Kämpfen und Lernen warten auf Euch Aufträge als Spion einiger Landesfürsten (ab Level 15) und später gar der Ruf zum Heerführer im Krieg der Provinzen gegeneinander - wobei Euer eigentliches Ziel die Rache bleibt. Zum Erreichen des Untergangs von Nobunga habt Ihr genau 20 Jahre Zeit.



Story Mäßig hängt Inindo alles ab, ...



Braucht Ihr länger, erliegt die gesamte Party dem Freeze-Zauber. Stirbt Euer Sprite, ist das Spiel vorbei. Die Aufgabe führt Euch über die gesamte japanische Landkarte (zur Orientierung abrufbar) und durch Gespräche mit den Bewohnern der Städte und Burgen müßt Ihr Eure Ziele erfragen. Gegen Monstergeld kann eingekauft werden und auch diesmal fehlt nicht das Glücksspiel als Nebenerwerbsquelle: Die Bingo-Halle ruft!. Duelle in den Kneipen heben Euer Ansehen und Rumschnüffeln macht sich wie immer bezahlt - genau wie im richtigen Leben. Kommt es zum Kampf, wird in klassischer Manier in die Szene gezoomt und im Zug-um-Zug-Modus gibt's reihum auf die Mütze. Alle Details dieses Spiels mit seinen vielen Facetten kann man gar nicht aufzählen, gehört es doch zu den umfangreichsten Games seiner Art. Bei aller Euphorie muß ich KOEI an dieser Stelle dennoch

Fazit: KOEI live! Alles super bis auf die Grafik, eine Handlung mit Tiefgang wie ein Erzfrachter und schon wieder ein verpaßter Hitstern. Ich freue mich schon auf das angekündigte Pacific Theatre of Operations, dem nächsten Streich der Simulations-Chaoten aus Japan.

eins aufs Auge geben, denn die Sprites sind zu klein und die Grafik könnte wie immer etwas mehr Sorgfalt und Zuwendung vertragen. Sound und Musik sind eine Synthese aus fernöstlicher Beschaulichkeit und westlicher



...doch Grafisch reicht es nicht annähernd an Zelta 3 heran.

Hektik und gefallen auch über längere Zeit. Ausgezeichnet sind die übersichtlichen Menüs, die keine Wünsche offen lassen und direkt zum Benutzen einladen. (re)

KOEI: Asien-like Spiele zum Grübeln

Seit Jahren schon haben Strategie- und Simulationsfans feuchte Augen, wenn sie an die wahre Flut solcher (meist recht hochwertiger) Spiele im fernen Asien denken. Bislang erreichten uns auf dem deutschen Markt recht wenige solcher Umsetzungen, aber der U.S.-Markt zumindest kommt heuer diesbezüglich in Bewegung. Allen voran brachte die Firma KOEI innerhalb eines Jahres die geballte Ladung von nicht weniger als fünf solcher Games heraus, die alle volle Kanne in die klaffende Marktlücke der Standardangebote reinhauen - und zwar hübsch gleichmäßig verteilt für Mega Drive und Super NES:

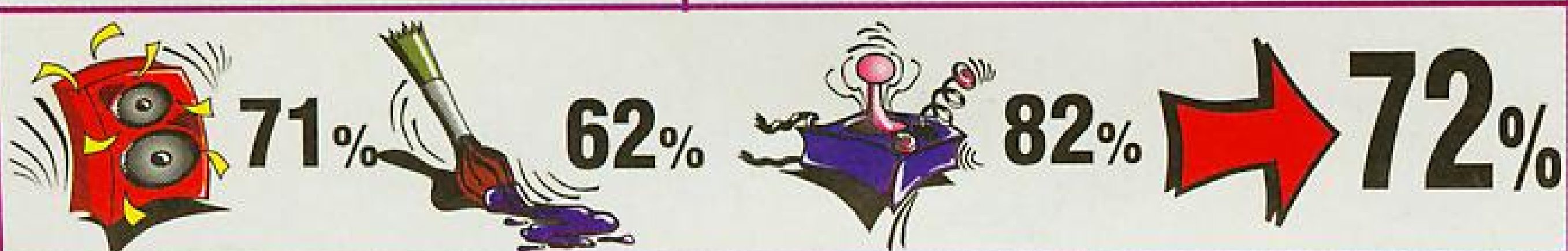
- Romance of the three Kingdoms II - Strategie/Simulation
 - Gemfire - Strategie/Simulation
 - Uncharted Waters - Simulation/Adventure
 - Inindo - Rollenspiel/Simulation
 - Aerobiz - Simulation
- Dank der konsequent eingebauten, batteriegepufferten Spielstandsspeicher kann grundsätzlich jeder selbst entscheiden, wie lange und mit welcher Taktik er zu Gange ist und es muß nicht zwangsläufig immer ein Block von mehreren Stunden Spielzeit eingeplant werden. Obwohl grafisch etwas schwach auf der Brust, fasziniert die Spielidee durchweg so sehr, daß unter dem Strich eine überdurchschnittliche Motivation herauskommt. Und wer bietet schon bis zu zwölf Spielern gleichzeitig die Gelegenheit zum Intrigieren und Betrügen? Das neueste Produkt allerdings wird uns leider versagt bleiben, denn der WOLD WAR II SIMULATOR (eine Mischung aus Gemfire und Advanced Military Commander) wird wegen der im Spiel sichtbaren nationalsozialistischen Symbole in der vorliegenden Form verständlicherweise weder in den USA noch bei uns erscheinen können. (re)

SNES

Besonderheiten
- Batteriespeicher,
- Echtzeitlauf

ROLLENSPIEL

Hersteller Koei
Preis ca. DM 150,-
Muster von TOP 4





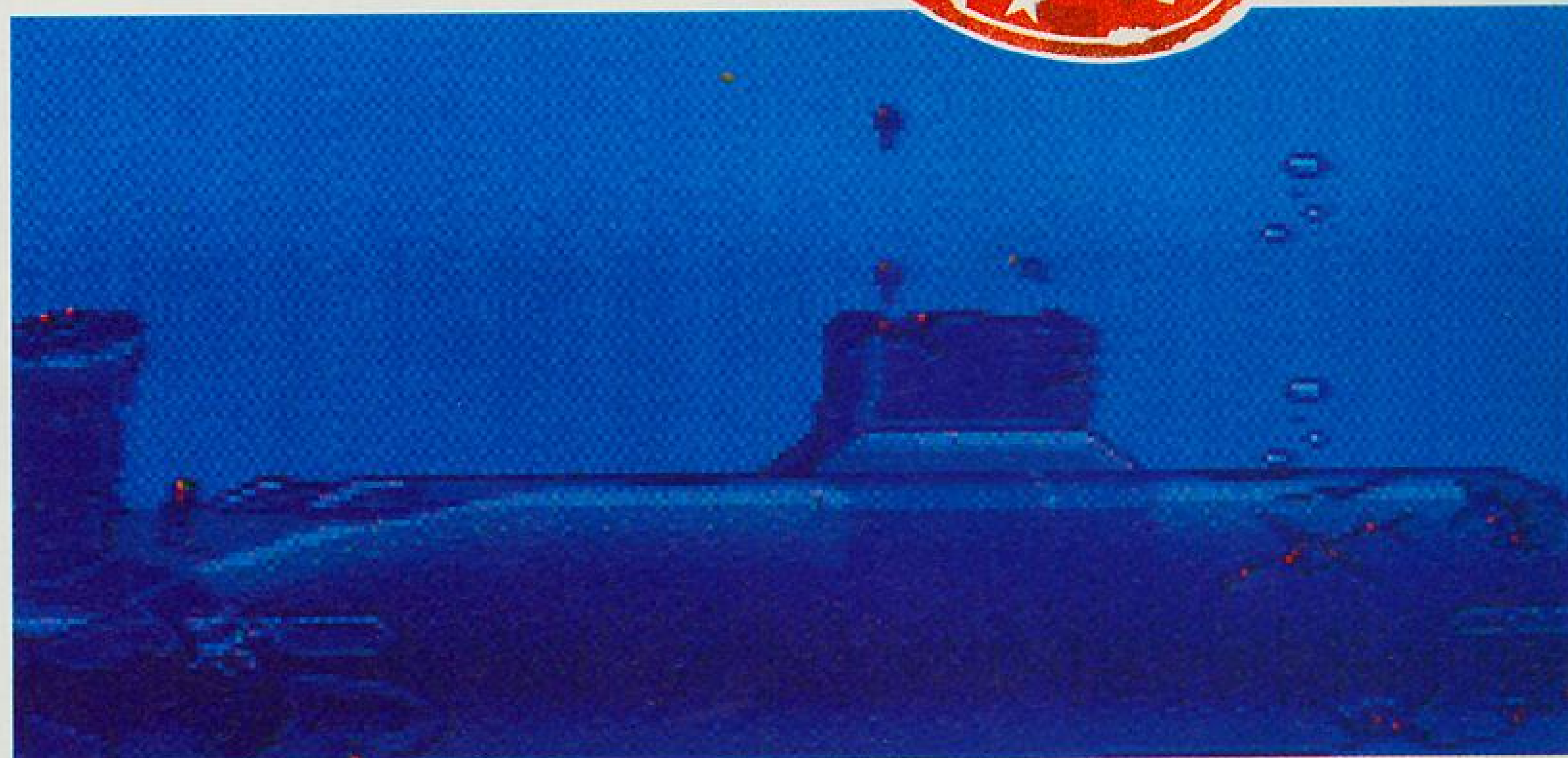
Hunt for Red October



Der Untertitel "Die Flucht war erst der Anfang" deutet darauf hin, daß die Kinostory nur der Aufhänger für das Game ist. Und wir finden unsere Vermutung bestätigt, denn anstatt in Ruhe zerlegt und kopiert zu werden, wird das Super U-Boot dazu eingesetzt weltweit Terroristen zu jagen und dabei Festungen einzuäschern, Fabriken in die Luft zu jagen, Passagierschiffe und Ölplattformen zu beschützen sowie Überwasserschiffe zu versenken.

Beim Start des Spieles (wie auch vor jedem Level) erscheint die Kommandozentrale des Bootes mit einer Weltkarte, auf der die bevorstehenden

enen der Level 2 bis 4 (insgesamt zehn) jeweils in beliebiger Reihenfolge angegangen werden. Startet man dann die Action, fällt einem sofort ein, warum der liebe Sean



sehen, ob sich nicht das NES in einem Anfall von Größenwahn heimlich an den Monitor gelinkt hat. Beim Spielen stellen wir eine erstaunlich gute Steuerbarkeit des Bootes in alle acht Richtungen fest, die uns trotz horizontalem Scrolling in den ca. zwei Bildschirmen hohen Levels eine ausreichende Bewegungsfreiheit gibt. Den permanenten Angriffen aus allen Richtungen haben wir insgesamt sechs Funktionen entgegensetzen: Vier verschiedene Waffen, eine elektronische Störeinrichtung und ein extraleiser Fahrgang. Eine Statusleiste am unteren Bildschirmrand zeigt die jeweiligen Munitionsvorräte sowie den Zustand des Bootes an. Jeder Treffer und jede Kollision verursachen Schäden, die mit aufgesammelten Power Up-Items wieder ausgeglichen werden können. Ab und an trifft man auf Icons von Schießplätzen, die man bei Bedarf anfahren kann. Hier steuert Ihr für begrenzte Zeit ein Fadenkreuz und müßt wie in vorsintflutlichster Spielhallenmanier möglichst viele Gegner abknallen (Schiffe, Flugzeuge, Helis). Hier kann auch das (mittlerweile leicht angestaubte) Super Scope 6 eingesetzt werden. Bleibt Ihr beim Joypad, bewegt sich das Zielkreuz etwa so schnell, als würdet Ihr mit ganz kleinen Kurbeln und extrem langer Überset-



zung die Kanonen von Navarone höchstpersönlich in Position bringen. Schauen wir uns die Schokoladenseiten des Spiels an, dann ist zumindest der Sound eindeutig SNES, genauso wie das Game Over-Bild. Fazit: Wem dies aber zu wenig für sein Geld erscheint, dem kann man vom Kauf nur abraten - es sei denn, er sammelt Sean Connery-Bilder ohne Rücksicht auf den Bild-Halter. (re)



War der Film noch relativ anspruchsvoll, blieb für's Game nur ein ödes Bullerteil übrig.

Einsatzorte markiert sind. Ist zunächst nur eine Szene anwählbar, nämlich die Flucht aus der UdSSR (Level 1), können die Sze-

einen so roten Kopf auf der Packung hat. Schrille 8-Bit Grafik der im seitlichen Schnitt gezeigten Action läßt uns unwillkürlich nach-



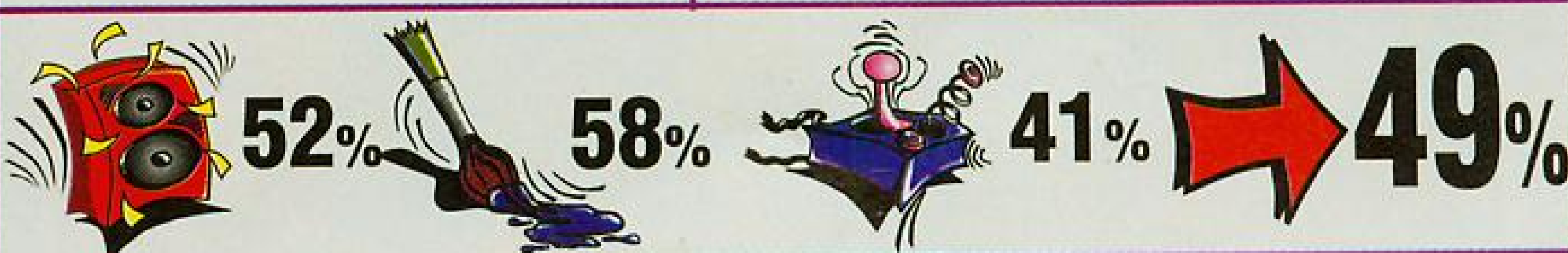
SNES

Besonderheiten

- hektische Angelegenheit
- unterstützt: Super Scope 6

SHOOT 'EM UP

Hersteller Hi Tech Exp. Muster von
Preis ca. DM 140,- TOP 4





MARIOS MAGIC

Aerobiz

Koei ist zur Zeit auf dem besten Wege, der ungekrönte Simulationsmeister auf dem Super NES zu werden. Entgegen der bisherigen Aufarbeitung der japanischen Feudalgeschichte entführt uns Aerobiz in die Welt der Fluglinien, Charterbüros und Fabrikhallen der Flugzeughersteller. Dieses bislang relativ jungfräuliche Simulationsthema versetzt uns in eine Welt, von der die meisten eher wenig Durchblick haben dürften.

Zuerst einmal kann man sich entscheiden, ob man in Szenario 1 (1963-1995) oder Szenario 2 (1983-2015) sein Glück versuchen will. Dann gibt man ein, wieviel menschliche Spieler mitmachen. Da die Summe der Teilnehmer immer vier ist, werden die unbesetzten Plätze vom Rechner automatisch aufgefüllt. Hier gleich der Hinweis, daß bei vier Computerspielern ein Demo gestartet wird, welches recht schnell die



wesentlichen Merkmale dieser Simulation vermittelt. Im Hauptscreen sieht man einen Balken mit der Befehlsübersicht (von links nach rechts): Fluglinien (eröffnen, ändern, schließen), Verhandlungen (maximal drei Personen können überall hin in die Welt geschickt werden, um Verhandlungen über die Menge der Schalter in der jeweiligen Stadt zu führen), Ein- und Verkauf von Flugzeugen, Geldzuteilung (für Reparaturen, Werbung und Service), Werbekampagnen (für Hotels, Fluglinien und Netzwerk ab 16 Städten aufwärts), Baumaßnahmen (Hotels und Zweigstellen), Charterflüge sowie Beratung mit den führenden Mitgliedern (vier) der Gesellschaft und Ende des Zuges. Nach Been-

Wie üblich handelt man sich von Menü zu Menü.



KOEI legt mit Aerobiz einen brauchbaren Einstieg im Bereich der Wirtschaftssimulationen vor.

digung der eigenen Eingaben vergeht ein tabellarischer Zeitraum von drei Monaten, bis man wieder an der Reihe ist. Wenn irgend etwas Wichtiges auf der Welt geschieht, wird ein Nachrichtensprecher eingeblendet, der dann etwas über Erdbeben, Streiks, Kriege, die olympischen Spiele und weitere für Fluggesellschaften wichtige Informationen erzählt. Da kann es dann schon mal passieren, daß man bei Boeing Flugzeuge geordert hat und diese dann wegen Streik viel zu spät ausgeliefert werden. Oder man hat gerade in Teheran eine Zweigstelle eröffnet und der Krieg bricht aus. Um hier nicht gleich zu Beginn unter die Räder zu kommen, kann zwischen fünf Schwierigkeitsgraden gewählt werden. Zudem helfen die zwei abspeicherbaren Spielstände bei riskant erscheinenden Entscheidungen auf Nummer sicher zu gehen. 22 Weltstädte warten auf Euer Angebot, um luftfahrttechnisch mit den anderen Zentren verbunden zu werden. Musikalisch ist jeder eine

bestimmte Melodie zugeordnet, die allesamt gut und auch auf Dauer hörensweet sind. Leider kann hier die Grafik nicht ganz mithalten, aber dieses Manko ist bei Koei-Spielen (leider!) nichts Neues. (re)

Fazit: Aerobiz ist auf den ersten Blick eine ziemlich trockene Angelegenheit, da man eigentlich nichts anderes macht als Tabellen zu wälzen, Fluglinien zu vergleichen und hier und da etwas zu bauen oder einzukaufen. Actionszene gibt es keine und irgendwelche Joypadkünste sind hier auch nicht gefragt. Das einzige was zählt, ist das taktische und strategische Gehirn eines Generals und der Geschäftssinn eines mit allen Wassern gewaschenen Geldhais, um in der Welt der harten Geschäftsmänner Gewinne zu erwirtschaften. Nach der Einspielphase gibt sich Aerobiz als sehr genau durchdachte und komplexe Angelegenheit.



SNES	SIMULATION	
Besonderheiten - 1 - 4 Spieler - engl. Anleitung	Hersteller Koei Preis ca. DM 140,-	Muster von TOP 4
68%	56%	65%
63%		

MARIOS MAGIC



IMPORT

Die Einheiten werden durch treffende Icons dargestellt.

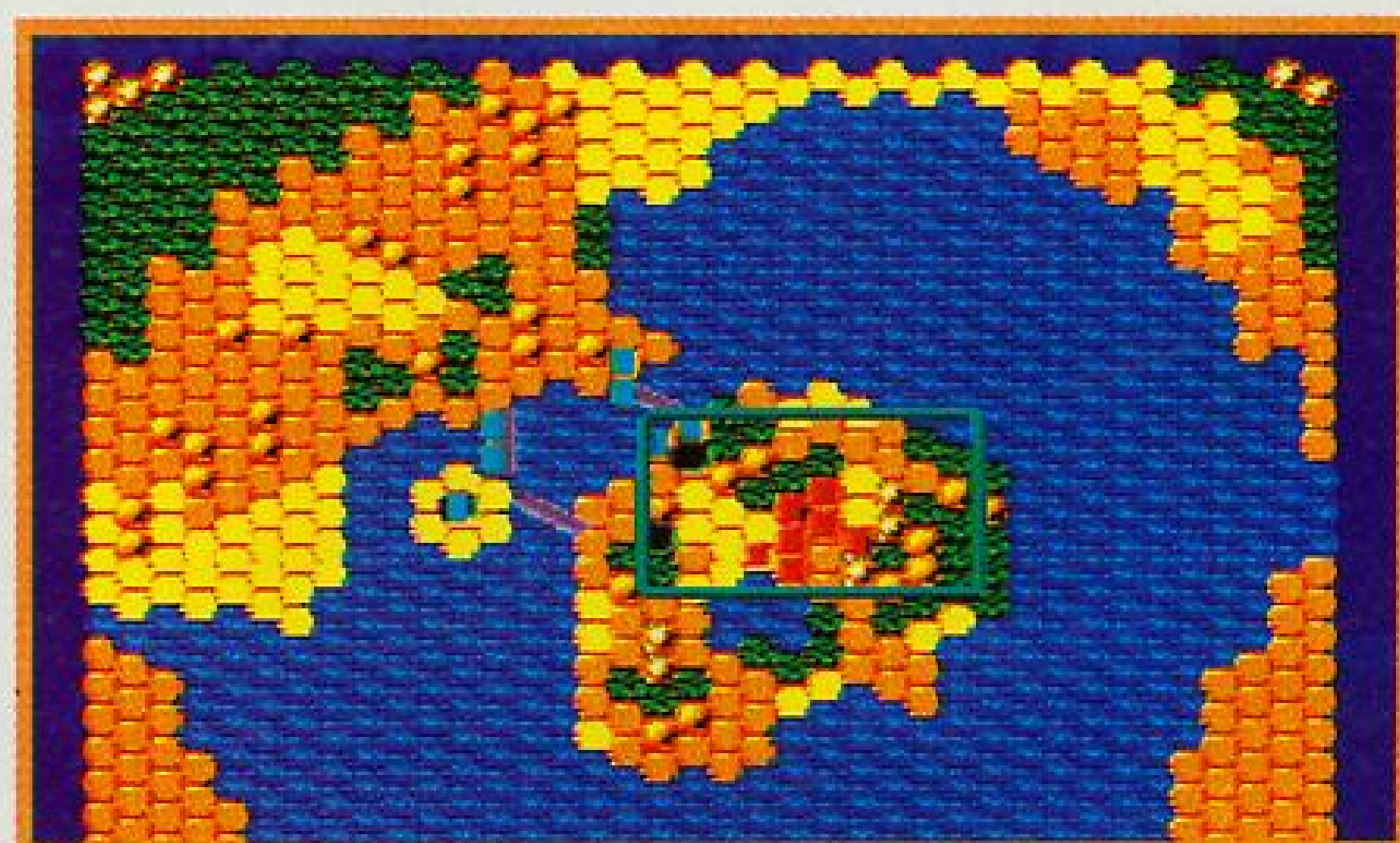
SUPER CONFLICT

Lange hat es gedauert, bis das erste vernünftige Strategiespiel für das Super Nintendo außerhalb Japans erschienen ist. Zwar werden Fans dieser Spielart im Land der aufgehenden Sonne regelmäßig mit Stoff versorgt, aber bis auf eine Reihe von Koei-Spielen wurde bislang nichts für die westliche Welt umgesetzt.

In Super Conflict dürfen wahlweise ein oder zwei Spieler ran ans Kampfgeschehen. Spielt man alleine, muß in fünf Levels mit insgesamt 55 verschiedenen Szenarien bewiesen werden, ob man das Zeug zu einem neuen General Patton hat. Vor jeder Auseinandersetzung seht Ihr eine Landkarte, auf der die einzelnen Szenarios ausgewählt werden können, wobei die Szenen innerhalb eines Levels in ihrer Reihenfolge beliebig sind. Das eigentliche Kampffeld präsentiert sich in gewohnter Hexagonalfeld-Darstellung. Ihr erkennt die unterschiedlichen Landschaftsformen wie z. B. Berge, Wälder, Flüsse, Städte und Flughäfen. Ziel des Spieles ist es nun, den gegnerischen Befehls-Panzer zu vernichten. Ihm kommt ungefähr die glei-



che Bedeutung zu wie dem König im Schach. Die eigenen und die feindlichen Waffensysteme entsprechen den heutigen amerikanischen und russischen Modellen. Eine einblendbare Tabelle zeigt die Werte der jeweils angewählten Einheit, ein weiterer Knopfdruck zoomt auf eine verkleinerte Übersichtskarte. Gespielt wird Zug um Zug, d. h. erst bewegt Ihr Eure Einheiten, danach der Gegner. Wenn die eigenen Züge beendet sind, kann



werden beschädigte Waffensysteme repariert sowie Sprit und Munition aufgefüllt. Super Conflict ist ein tolles Strategiespiel, daß im Schwierigkeitsgrad langsam aufbaut und daher auch Anfänger nicht frustriert. Durch das levelweise Hinzufügen von neuen Waffen wird der Spieler nicht überfordert und das Prinzip des Gewinnens durch Zerstören des gegnerischen Kommandopanzer finde ich genial. Hier bietet sich dem Spieler immer wieder die Möglichkeit einen anderen taktischen Weg einzuschlagen und nicht wie sonst üblich, daß allein die Masse der Einheiten ausschlagend für Sieg oder Niederlage ist. Oft opfert man bewußt wichtige Einheiten, um den Gegner in eine Falle zu locken. Besonders die Möglichkeit anstatt aller Einheiten pro Runde nur je drei zu bewegen, läßt vor allem in den 16 Zwei-Spieler-Szenarien den Streß bis zum Abwinken steigen. Der Einzelspieler wird dann auch einen härteren Computergegner erleben. (ray)



in einer der Fabriken eine Ersatz-einheit in Auftrag gegeben werden. Je weiter man im Spiel vordringt, desto größer wird die Anzahl der einzelnen Systeme und deren Stärke (maximal 23 verschiedene). Kommt es zum Kampf, sieht man beide Einheiten auf separaten Schirmen animiert agieren, wobei tolle Soundeffekte das Abfeuern der Gewehre und Kanonen, den Start von Raketen usw. begleiten. In den Städten, Häfen und auf den Flugplätzen

Fazit: Fans werden mit zunehmender Spieldauer immer mehr in Begeisterung ausbrechen, der Rest der Spielgemeinde sollte sich das Teil einmal in Ruhe ansehen, ob sich hier nicht etwas zum Zocken mit Hirnschmalzeinsatz anbietet. Ich für meine Person werde erst locker lassen, wenn ich Super Conflict gelöst habe, das bin ich mir und dem Programmiererteam schuldig.



STRENGTH: 40/40
AMMO: 8/8
WEAPON: missiles



Commando
STRENGTH: 40/40
AMMO: 8/8
WEAPON: missiles

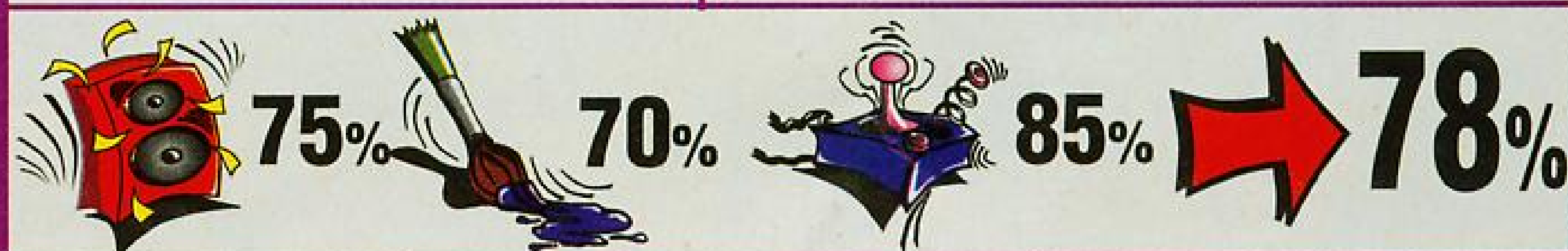
Strategie-Schermützel im Sechseckland.

SNES

Besonderheiten
- Battery-Back Up
- 2-Player Mode

STRATEGIE

Hersteller Vic Tokai
Preis ca. DM 140,-
Muster von TOP 4





MARIOS MAGIC



Fatal Fury

Lange, lange Zeit hat es gedauert, aber jetzt ist es passiert, denn endlich hat Street Fighter II einen wirklich guten Konkurrenten bekommen. Fatal Fury ist die Umsetzung des Parade-Prügelspiels für das Neo Geo und es sieht sooooo gut aus.

Erstmal kurz zur Spielstory. Der südliche Teil der Stadt in der unsere beiden Helden leben, wird von drei Dingen beherrscht - Gewalt, Geld und Macht! Alle drei Dinge besitzt dort zur Zeit die Person des Bösewichtes Geese Howard. Die beiden Brüder Terry und Andy Bogard haben einen gewichtigen Grund Geese zu hassen, denn letztendlich war der für den Tod ihres Vaters verantwortlich. Als Geese sein jährliches Kampfturnier ankündigt, sehen die beiden Brüder ihre Chance gekommen, um Rache zu nehmen. Mit ihrem Freund Joe Higashi stellen sie sich der Herausforderung. Nach Einwerfen des Modules erscheint der Optionscreen. Ihr könnt nun aus zwei Spielarten wählen. Im Champion Battle tretet Ihr allein im Turniermodus an, im Street Fight-Modus dagegen dürft Ihr gegen einen menschlichen Spielpartner kämpfen. Dabei kann sogar die gleiche Spielfigur ausgewählt werden, die sich dann lediglich durch die Farbe der Kleidung unter-



scheidet. Aus acht verschiedenen Schwierigkeitsgraden dürft Ihr jetzt noch den für Euch angenehmsten wählen und die Länge des Zeitlimits einstellen. Ich habe mich für Euch dem Champion Battle-Mode gestellt, in dem Ihr mit den beiden Brüdern Bogard oder Joe Higashi ins Kampfgeschehen stürzen dürft. Der erste Gegner nennt sich Duck

King und sieht aus wie ein zu heiß gebadeter Punker mit gelben Haaren. Eure Spielfigur kann durch normales Drücken des Joypads springen, mit der Faust schlagen, Fußkicks



ausführen und den Gegner werfen. Wie in Street Fighter stehen Euch aber noch besondere Kampfeigenschaften zur Verfügung, die speziell angewählt werden müssen. Insgesamt vier zusätzliche Eigenschaften pro Kämpfer haben die Programmierer eingebaut, und hier setzt dann auch meine einzige Kritik an diesem Spiel ein. Wie wir alle wissen, hat das Super Nintendo-Joypad sechs Knöpfe und ich würde jetzt mal gern wissen, warum bei Fatal Fury nur drei davon belegt sind und die besonderen Kampfeigenschaften über äußerst kompliziertes und nur durch viel Übung beherrschbares Joypad drücken ausgeführt werden. Da das Game auch für das Mega Drive erschienen ist, vermute ich mal, daß man einfach zu faul war, die Steuerung neu zu programmieren.

Zurück zum Spiel. Hat man Duck King erledigt, muß als nächstes gegen Richard Myer (1984 Tae Kwon Do-Weltmeister) angetreten werden. Nach dem zweiten Kampf gelangt man dann in die erste Bonusrunde, in der heranfliegende Autoreifen abgewehrt werden müssen. Im weiteren Turnierverlauf trifft man dann noch auf einen

Boxer, einen Kung Fu-Meister, einen Catcher, einen Thaiboxer und einen Stockkämpfer. Die Fights werden vor verschiedenen Kulissen ausgetragen und es kann auch schon mal vorkommen, daß es zu regnen anfängt. (ray)



Fazit: Fatal Fury ist ein sehr gutes Beat-Em-Up. Grafik, Sound und besonders die Animationen der Kämpfer sind hervorragend gelungen. Der Spielablauf präsentiert sich interessant und abwechslungsreich und bis auf den Fehler bei der Steuerung gibt es nichts zu mäkeln. Wer also genug von Street Fighter hat, der kann es sich zulegen.

Die Grafik ist sehr schön detailliert.



SNES		BEAT 'EM UP	
Besonderheiten - 2-Player-Mode - engl. Anleitung		Hersteller Takara Preis ca. DM 140,-	Muster von TOP 4
79%	86%	83%	83%



MARIOS MAGIC



IMPORT

COSMO GANG

Wieviele verschiedene Tetrisversionen mag es jetzt wohl schon geben? Drei-, vier-, fünfhundert? Und immer noch glaubt irgendeiner in Japan das Ei des Kolumbus entdeckt zu haben, indem er eine neue Variante auf den Markt wirft. Columns, Hatris, Bombliß etc., die Liste ließe sich endlos fortsetzen und es ist immer noch kein Ende in Sicht.

In Cosmo Gang stehen Euch drei Spielmöglichkeiten zur Verfügung. Ein 1-Player-Mode, ein 2-Player-Simultanmode und ein 1-Player-Trickmode warten auf Eure Denkfähigkeiten. Kommen wir zur Spielbeschreibung. Von oben sinken geometrische Figuren nach unten, diese Figuren bestehen immer aus drei Klötzen, die entweder Mauerteile, kleine Lebewesen

oder blaue Kugeln darstellen. Die Mauerteile müssen wie in Tetris komplette waagrechte Reihen bilden um zu verschwinden, das kennt man ja. Die kleinen Lebewesen können allerdings nur mit Hilfe der blauen Kugeln abgeräumt werden. In diesen blauen Kugeln befindet sich ein Richtungspfeil, der anzeigt in welche Richtung sich die Kugel nach dem Aufsetzen



bewegen wird, wo sie dann alle Lebewesen verpuffen läßt. Berührt irgendeine Figur den oberen Bildschirmrand, ist das Spiel beendet. Natürlich lassen sich die Figuren auf Knopfdruck hin drehen und sind in jede Richtung (außer nach oben) steuerbar. Im 2-Player-Mode ist der Bildschirm gesplittet und man spielt gleichzeitig nach den nun bekannten Regeln. Der

einzigste Unterschied ist, daß abgeräumte Lebewesen beim Partner im Bildschirm auftauchen. Gespielt wird "Best of 5": Wer als erster drei Einzelspiele gewonnen hat, ist Sieger. Der Trickmode beinhaltet vorgegebene Bildschirmaufbauten, die mit einer begrenzten Anzahl von blauen Kugeln gelöst werden müssen.

(rw)

Fazit: Also wieder einmal im Osten nichts Neues. Bleibt zum Abschluß die Anmerkung, daß Cosmo Gang einen nur minimalen Reiz hat, der wie die kleinen Lebewesen sehr schnell verpufft wenn man darauf trifft.

SNES

Besonderheiten
- japanische Anleitung
- 2-Player-Mode

DENKSPIEL

Hersteller Namcot
Preis ca. DM 130,-
Muster von TOP 4



Videospiele? Geräte? Neuheiten?

gimme all!!

aus unserem aktuellen Angebot...



ZUBEHÖR

T-Shirts mit Motiven von Spielen, z.B. Streetfighter 2, Tazmania, etc. ab DM 29,-. Info bei Anruf.

Manga Videos in VHS-PAL, z.B. Akira Collectors Edition, Project A-Ko und Viele mehr. Preise und weitere Info's bei Anruf.

MEGA DRIVE

Neuheiten:

- Another World DT..... DM 109,-
- Flashback..... DM a.A.
- Shining Force US..... DM a.A.
- Jungle Strike US..... DM a.A.
- Ultimate Soccer..... DM a.A.
- Viele weitere Spiele sowie aktuelle Neuheiten lieferbar!
- Rufen Sie an!
- NHL Eishockey DT..... DM 89,-
- Leaderboard Golf DT DM 99,-
- Flintstones US..... DM 99,-
- Aquatic Games US... DM 89,-
- Arch Rivals US..... DM 69,-
- Jordan vs Bird US..... DM 79,-
- NTSC-Adapter für z.B. Flashback CDX-Adapter für alle CD's, auch Import DM 119,-

Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

- Starwing DT..... DM 129,-
- WWF Royal Rumble. DM a.A.
- Bubsy US..... DM 129,-
- Lost Vikings US..... DM 119,-
- Toys US..... DM 99,-
- Cybernator US..... DM 119,-
- Mechwarrior US..... DM 119,-
- Shadow Run US..... DM a.A.
- Super Conflict US..... DM 99,-
- Parodius DT..... DM 99,-
- Turtles DT..... DM 99,-
- Harleys Adv. US..... DM 99,-
- Axelay DT..... DM 119,-
- Castlevania US..... DM 99,-
- Universaladapter für alle Importspiele DM 39,-

Wir führen alle Artikel für: SEGA, NINTENDO, NEO GEO, TURBO DUO und ausgewählte Soft für **PC CD-ROM**

Lieferung per NN plus DM 10,- Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Versionen: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. a.A.=auf Anfrage

EWM

Schmiedestraße 5
3388 Bad Harzburg

Computerversand und Shop

tagsüber 05322-54081
18-21 Uhr 06404-1296

Gratis-Info!
System angeben!
Abschnitt einsenden!
aktuelle Preisliste kommt
PT 7/93



MARIOS MAGIC

Dino City



Dinosaurier sind in. Irem hat die Zeichen der Zeit erkannt und ein faszinierendes Jump & Run zu diesem Thema auf den Markt gebracht. Inwieweit hier Bekanntes neu abgemischt oder etwas gänzlich Eigenständiges geschaffen wurde wollen wir Euch jetzt vorstellen. Ich bin vom letzten Testspielen noch ganz im Bann des gerade Erlebten.

Dino City ist nicht einfach ein Jump & Run, es ist eine Perle in diesem Genre. Mehr als ein Jubelschrei tönte durch das Haus und so mancher Fluch klebt jetzt noch an der Tapete. Aber zunächst zum Spielgeschehen. Ihr steuert ein Team, bestehend aus einem kleinen Saurier und einem menschlichen Reiter durch eine urzeitliche Welt. Timmie und Jamie wurden nämlich beim Anschauen eines Videos in der Zeit zurückgeschleudert und sollen dort zusammen mit den Sauriern Rex und Tops die Siedlung der Echsen gegen Angriffe der Neandertaler verteidigen. Bevor das Spiel beginnt, dürft Ihr ein Team aus zwei möglichen auswählen. Diese unterscheiden sich durch die Schußart und Sprungkraft voneinander. Außer dem Solospiel steht auch ein Zwei-Spieler-Modus zur Verfügung, in dem Ihr nacheinander um die Lorbeeren kämpfen könnt. Unterwegs müssen verschiedene Hindernisse bewältigt werden und dazu ist es des öfteren

notwendig, die Jungs per Knopfdruck vom Saurier absteigen zu lassen, um besonders schwierige Stellen zu meistern oder Puzzles zu lösen. Nach einem weiteren Knopfdruck ist man wieder vereint. Das Spiel beinhaltet sechs Levels zu je fünf Szenen sowie jede Menge unterschiedlicher Bonusrunden. Ziel eines jeden Stage ist es,



eine Tür zu erreichen, durch welche das Urzeitteam weiterkommt. Alles, was Ihr je in einem Jump &

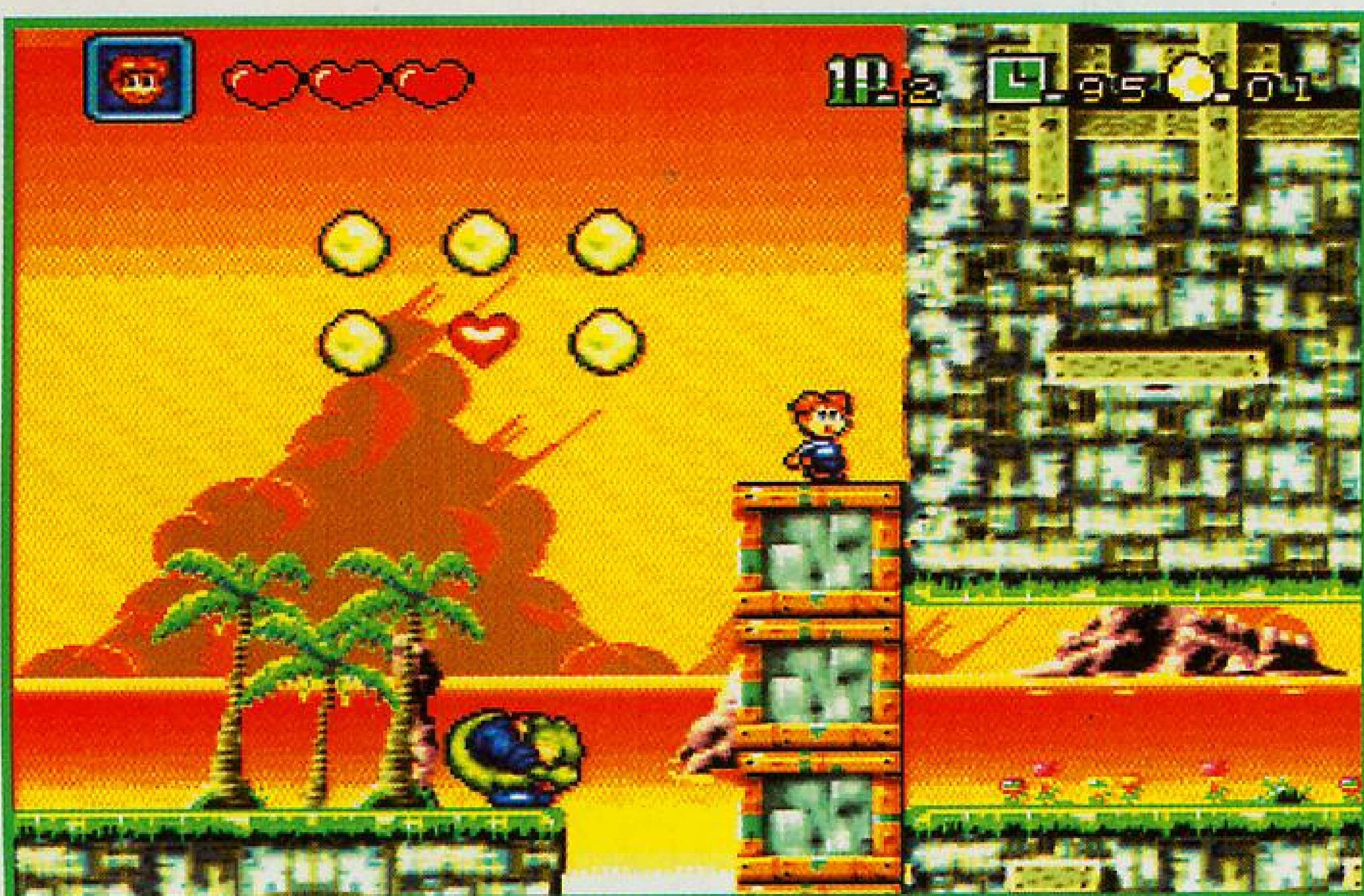


Run-Game gesehen habt, wurde hier zu einem brillanten Cocktail gemixt. Da gibt es Sprungfelder, Aufzüge und sogar eine steinzeitliche Achterbahn. Selbst der 3D-Chip kommt zum Einsatz. Die angebotenen Spielsituationen sind so zahlreich, daß es unmöglich erscheint, sie auch nur annähernd zu beschreiben. Am Ende eines jeden Levels erwartet uns dann auf alle Fälle ein mehr oder weniger großer Endgegner. Im Gegensatz zu anderen Jump & Run-Games ist es bei diesen nicht mit simplem Abballern getan. Im Gegenteil, oft muß man einfach nur mit viel Geschick eine knifflige Situation überstehen. Ich jedenfalls bin begeistert. Grafik, Sound und Spielablauf wurden perfekt in Szene gesetzt.

(ray)

FAZIT:

Der Ideenreichtum scheint grenzenlos. IREM hat mit diesem Game einen Meilenstein im Jump & Run-Bereich abgeliefert, bei dem auch das Paßwort nicht fehlt.



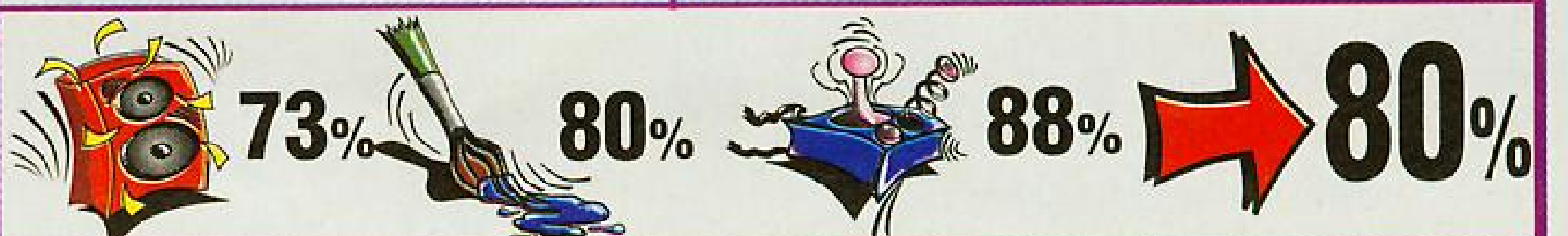
Ein Junge und sein Dino. Kann es eine schönere Freundschaft geben?

SNES

Besonderheiten
- Zwei-Spieler-Modus
- Paßwortfunktion

JUMP & RUN

Hersteller IREM
Preis ca. DM 110,-
Muster von TOP 4





Biometal

Noch ein Ballergame im altbewährten R-Type-Stil. Und irgendwie ähnelt es verdächtig dem Spiel Phalanx. Übrigens: Ich hasse Phalanx.

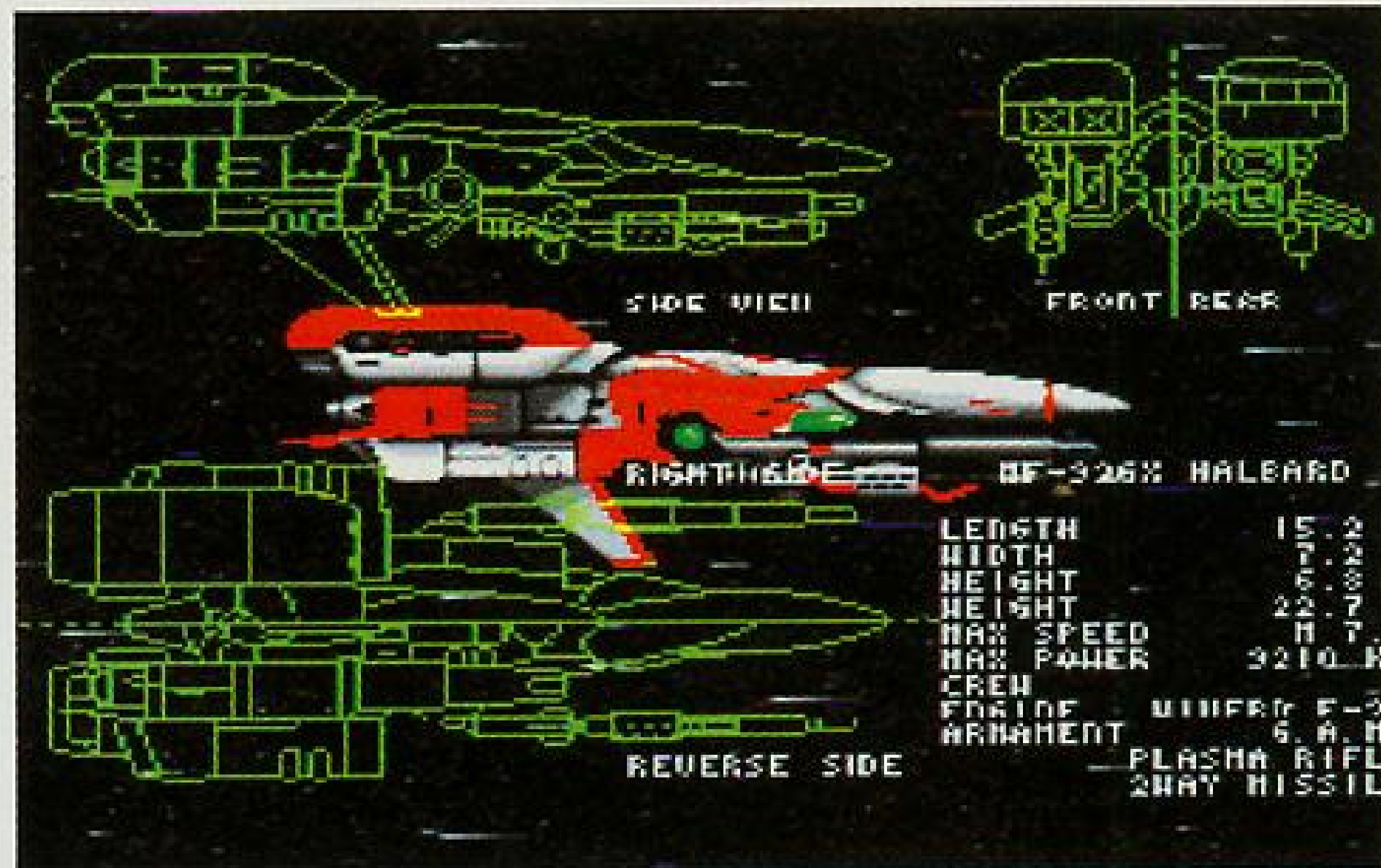
In einer fernen Zukunft hat ein langjähriger Krieg getobt, die Ressourcen der Menschheit sind erschöpft und man benötigt dringend Nachschub. Als der Planet UP457 entdeckt wird, sendet das Oberkommando Erzschrüfer aus, die aber spurlos im All verschwinden. Aufklärer berichten über eine feindliche, außerirdische Rasse, welche diesen Planeten für sich in Anspruch nehmen will. Biometals nennen sich die Fremden, die halb organisch und halb Maschine sind. Sämtliche Kompromißangebote der Menschheit bleiben von den Aliens unbeantwortet und somit steht ein neuerlicher, kriegerischer Konflikt bevor. Kurzerhand wird ein neuer Stratafighter entworfen. WESP heißt das geile Teil und Ihr seid die ersten, die damit fliegen

dürfen. Na denn mal los, ab nach UP457, wir werden es den Jungs schon zeigen. Biometal ähnelt auf fatale Weise dem Billigmachwerk Phalanx. Auch diesmal wird von links nach rechts geflogen und auch diesmal gibt es verschiedene Waffensysteme, die begrenzt aufrüstbar sind. Als Besonderheit stehen uns auf Knopfdruck (Y) vier blaue Energiebälle zur Verfügung, die entweder das eigene Raumschiff schützend umkreisen oder mit der Taste (R) auf die Gegner abgefeuert werden. Diese nette Waffe kostet allerdings Energie, die uns von einem dezenten Balken am unteren Bildschirmrand angezeigt wird. Es gilt insgesamt sechs Levels zu durchfliegen, die zum Teil ganz schön kurz geraten sind. Zum Ausgleich dafür hat man dem Spiel einen unfairen Schwierigkeitsgrad (Spieler ohne Action Replay brauchen es erst gar nicht versuchen) und ein zauberhaftes Ruckeln ver-

Dieser R-Type Clone ist wahrlich Zeitverschwendung.



MARIOS MAGIC



groß und relativ innovativ, aber extrem zäh und darüber hinaus mies gezeichnet. Hat man das Spiel durchgezockt, erwartet einen als Belohnung ein Schlußdemo von zwei Minibildern - Wahnsinn.

(ray)

paßt. Alle Gegner und auch das eigene Raumschiff sind in den aufregenden Farbkombinationen Grau/Rot oder Grau/Blau gehalten. Die Hintergründe im Spiel darf man getrost als LAHM bezeichnen. Sämtliche Endgegner sind zwar

Fazit: Es ist passiert, Phalanx hat einen Konkurrenten bekommen. Biometal hasse ich mindestens genauso stark. Wer sich dieses Teil zulegt, hat entweder zuviel Geld, zuwenig Skrupel oder arbeitet für Athena.

SNES

Besonderheiten

- japanische Anleitung
- extremer Schwierigkeitsgrad

SHOOT 'EM UP

Hersteller Athena
Preis ca. DM 140,-

Muster von
TOP 4



RAGUZI Soft- und Hardware

HRA Siegburg Nr.2.899-Adenauerplatz 9, 5216 Niederkassel 5

Telefon 0228/45 37 63 Telefax 0228/45 40 19

NEUE Anschrift! >>>Adenauerplatz 9, 5216 Niederkassel 5<<<

NEUER Service! >>>Verleih von Konsolen und Spielen<<<

>>>für SUPER-NES® und Mega Drive®<<<

Fünf Gründe, die einen Vergleich lohnenswert machen

- ① Unsere Preise sind verbraucherorientiert und kundenfreundlich
- ② Unsere Liefertermine sind keine leeren Versprechungen
- ③ Unsere Nebenkosten sind nicht verschleiert
- ④ Unser Personal ist stets gut gelaunt und für Kritik empfänglich
- ⑤ Sonderwünsche werden ohne Zusatzkosten bearbeitet

Wir führen SNES, NES, Gameboy, Mega Drive, Game Gear und Master System - NEO GEO auf Anfrage lieferbar.

Ab sofort können Sie bei Ihrer Bestellung Ihre Video Games und/oder Play Time mitbestellen!



MARIOS MAGIC



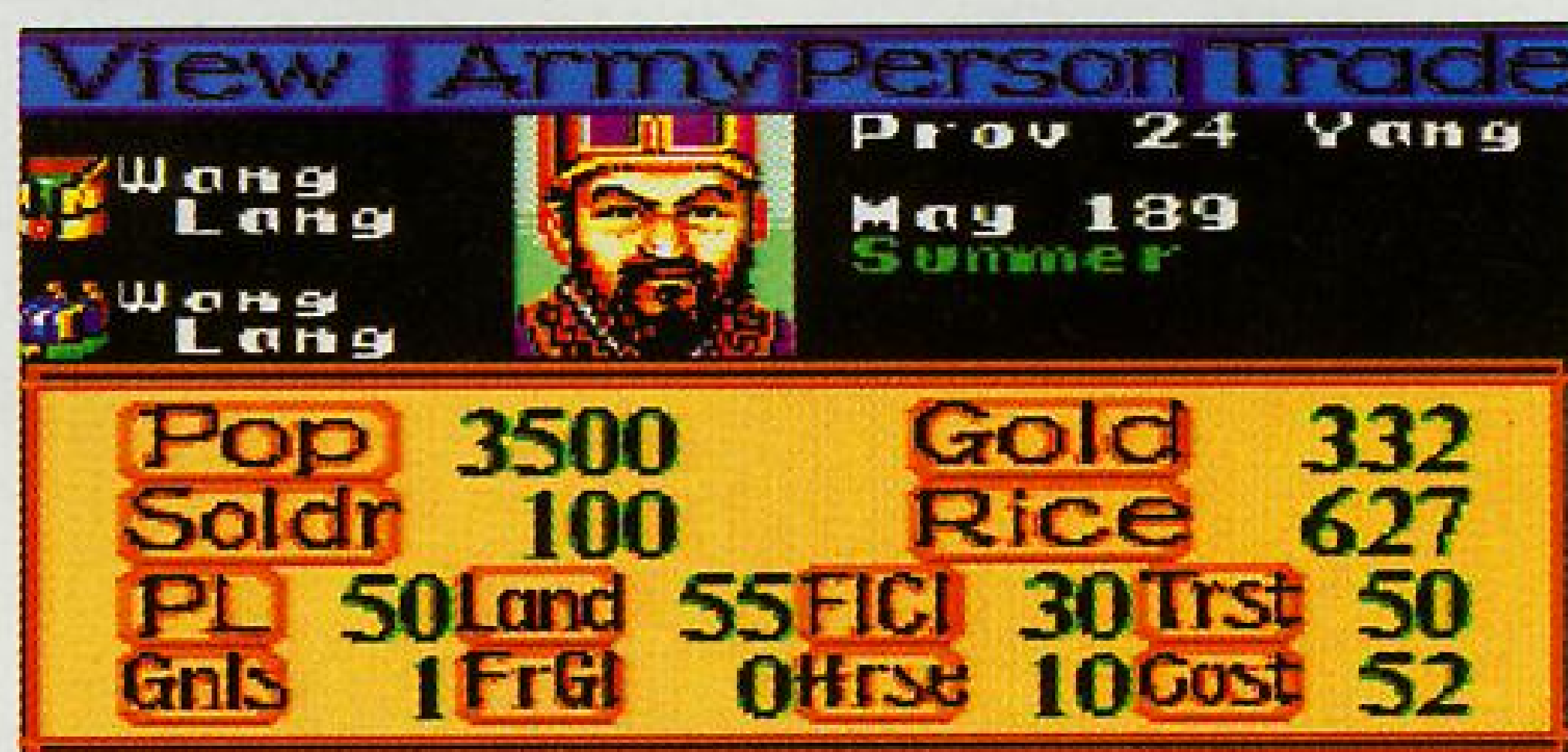
Romance of the three Kingdoms II

Halt! Nicht einfach das Modul 'reinstecken und dann anschalten - nicht bei diesem Spiel. Dazu fehlt Euch nämlich allen die nötige Reife. Also, links die Konsole, rechts das Spiel und dazwischen eine Schale frisch zubereiteten Naturreis mit den traditionellen Chopsticks (das sind diese hölzernen Häkelnadeln, mit denen die Asiaten außer Suppe alles essen).

Jetzt im Lotos-Sitz davor Platz nehmen, die Hände links und rechts mit den Innenflächen nach oben auf den Boden legen und die Augen schließen (Wecker stellen nicht vergessen). Wenn Ihr nun langsam zu fühlen beginnt, daß Ihr der Feudalherr sein wollt und das Reich der Mitte mit seinen 41 Provinzen tatsächlich in Euren Besitz bringen wollt, dann seid Ihr bereit Euch ins China des 2. Jahrhunderts vor Christus zu begeben. Öffnet die Augen, holt 'ne Cola (sowie Eure eingeschlafenen Füße dies zulassen) und gebt den Reis den Hühnern. Derart mental gestählt geht es ans Studium der ausführlichen Bedienungsanleitung, denn nur mit Probieren kommt Ihr nicht weit - also nichts für Ungeduldige. Im Spiel schlüpft Ihr in die Rolle eines Generals, der zum Ziel hat, sich alle 41 Provinzen unter den Nagel zu reißen. Das Irre an der Sache ist, daß je nach gewählter Kampagne bis zu zwölf (!!!) Spieler gleichzeitig am Spielverlauf stricken dürfen. Ähnlich wie in CENTURION-DEFENDER OF ROME (MD) müssen in einem aus-

geklügelten Gemisch aus Bündnissen und Kriegen Armeen aufgestellt und Generäle angeheuert (oder bestochen) werden. Zahlungsmittel sind Reis aus dem eigenen Anbau und Pferde aus eigener Zucht (beides kann man sich natürlich auch 'ausborgen'). Wählt man einen hohen Schwierigkeitsgrad und sucht sich zu Beginn eine (bzw. einige) ärmlichere Provinzen aus, hat man demzufolge ganz schön

Strategie - dich vergess ich nie.



zu beißen. Mißernten (Schädlinge, Stürme) und Unruhe unterm Volk (auch Aufstände) halten Euch in stetem Trab. Auch kann es passieren, daß Ihr mitten in der Schlacht von einem gegnerischen General zum Zweikampf aufgefordert werdet - falls Ihr ablehnt, rümpfen die eigenen Soldaten die Nase über Euch. Wetter-, Tageszeit- und Altersabhängigkeiten (pro Runde werden alle Charaktere ein Jahr älter) zwingen häufig zu Änderungen der eigenen Taktiken und Strategien. Der Batteriespeicher ermöglicht die (notwendigen) Pausen, denn die Spiele dauern schon etwas. Alles aufzuzählen wäre

wohl auf Dauer langweilig, aber wer ohne Echtzeit und Action auskommt, gerne an Tabellen tüftelt und mit Denkarbeit gepiesackt werden will, der ist hier richtig. Actionfans ist das Spiel wahrscheinlich etwas zu trocken, denn die Handlung pendelt in der Hauptsache zwischen Landkarte und mit Bildern unterlegtem Text. Die asiatisch angehauchte Musikunterlegung ist nicht gerade berauschend, aber ordentlich gemacht. Grafisch zieht es einem nicht die Socken aus, denn KOEI's Spezialitäten liegen auf anderem Gebiet. Die Motivation verlangt doch etwas nach den Puristen unter den Strategiespielern. (re)

Fazit: Ein gut umgesetztes Brettspiel, das durch die hohe Zahl möglicher Mit- und Gegenspieler besticht. Für ein Videospiel eine vielleicht etwas trockene Sache im Bezug auf den breiten Geschmack. Auf alle Fälle endlich mal ein Spiel für große Familien und kleine Vereine.



SNES		STRATEGIE	
Besonderheiten - engl. Anleitung - 1 - 12 Spieler		Hersteller KOEI Preis ca. DM 150,-	Muster von TOP 4
56%	64%	71%	65%

MARIOS MAGIC



Dragon Ball Z



Es ist mal wieder soweit: Pixelprügel sind angesagt! Ein Ende ist nicht absehbar und ein Teil jagt das andere. Aber wie bekommt diese Quantität der Qualität? Wir opferten uns (einmal mehr), um dieser Frage nachzugehen. Denn auch das Clonen will gelernt sein und es soll sogar vorkommen, daß das geklaute Spiel besser als das Original ist.



Man nehme die Street Fighter II-Programmroutine, mische acht schräge Gestalten dazu, addiere einen fetzigen Soundtrack und einen Tournament-Modus sowie ein bis in den Himmel erweitertes Schlachtfeld und schon ist Dragon Ball Z fertig. Alleine gegen die Maschine (elend schwer), zu zweit gegeneinander oder im Turniermodus könnt Ihr es Euch geben. Zur Auswahl stehen uns acht mehr oder weniger verrückte Gestalten, teils menschlich, teils Roboter oder Reptil. Jedes dieser Sprites hat ein eigenes Repertoire an Schlägen, Bewegungen und Sonderfähigkeiten. Am oberen Bildschirmrand informieren uns zwei Balken über den momentanen Zustand des Charakters: Einer für Health und der andere für Extra-Power. Der Einsatz der Sonder-Waffen bedarf etwas der Überlegung, denn es dauert immer eine Weile, bis sie sich wieder aufgeladen haben. Dabei gilt: Je mehr Energie angezeigt wird, desto deftiger kann man es rumsen lassen. Die Wirkung dieser Funk-



FAZIT:

Eine Prügelorgie, die zwar nicht den Müllberg vergrößert, aber auch nicht unbedingt die Kohle wert ist. Street Fighter II ist als Spitzenreiter in keiner Weise gefährdet. Mann oh Mann, hoffentlich fällt denen bald was Neues ein. Ein solches Engagement auf dem Rollenspielsektor wäre wünschenswert - aber dazu braucht's mehr als nur Rumkloppen und null Handlung.

tion reicht von einem kleinem Feuerball über den Laserschuß bis hin zu riesigen Explosionen. Wenn Ihr den optimalen Einsatz dieser Waffen live erleben wollt, kämpft einfach 'ne Runde gegen den Rechner und laßt Euch überraschen. Die Schlagvielfalt ist erstaunlich groß, wobei es jedoch genügt, sich auf zwei oder drei durchschlagende Varianten zu

Domo Alligator - oder wie war das im Japanisch-Kurs?



konzentrieren. Das Kampfgebiet ist etwa sechs bis acht Bildschirme groß, wobei beim Auseinandergelangen der Kämpfer hirn-rissigerweise auf einen Splitscreen umgeschaltet wird. Da hierbei auch die Seiten gewechselt werden können geht die Übersicht recht schnell flöten und ab und an ist man fluchend dabei, an den

Gegner heranzukommen. Als Orientierungshilfe dient dazu ein kleiner Übersichtsschirm unterhalb der Energiebalken, auf dem die

Kontrahenten und die Energieschüsse farblich unterschiedlich dargestellt sind. Habt Ihr einen Kampf gewonnen, so gibts Punkte für Angriff bzw. Verteidigung in Prozent. Knackige Soundeffekte, hier und da ein Digi-Schrei sowie ganz nette Musik erfreuen die Lauscher. Leider hat man das Gefühl, daß unsere Kämpfer irgendwie schwerelos sind und stellenweise flink wie Marsh-Mallows unter Wasser reagieren. Unsere Prügelprites sind ordentlich animiert mit ausreichend vielen Bewegungsstufen, allerdings vom Design her sind sie absolut Durchschnittsware.

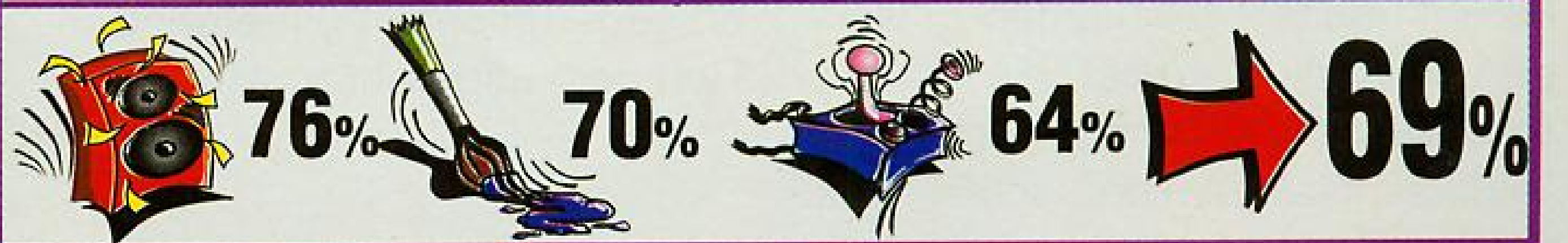
(km)

SNES

Besonderheiten
- jap. Anleitung, Zwei-Spieler-Mode, Tournament acht Typen

BEAT 'EM UP

Hersteller Bandai
Preis ca. DM 150,-
Muster von TOP 4



VERSAND

24 Std. Bestell-service
Anrufbeantworter

SÖHNKE STORBECK VIDEOGAMES
Eppendorfer Landstr. 120
2000 Hamburg 20

Tel./Fax 040-4602396

STORBECK VIDEOGAMES

<p>SUPER NINTENDO</p> <table border="0"> <tr><td>Toys</td><td>US 139,-</td></tr> <tr><td>Tom & Jerry</td><td>US 129,-</td></tr> <tr><td>Fatal Fury</td><td>US 129,-</td></tr> <tr><td>Wayne's World</td><td>US 129,-</td></tr> <tr><td>Star Fox</td><td>US 139,-</td></tr> <tr><td>Batman Returns</td><td>US 139,-</td></tr> <tr><td>Doomsday Warrior</td><td>US 129,-</td></tr> <tr><td>Cybernator</td><td>US 139,-</td></tr> </table>	Toys	US 139,-	Tom & Jerry	US 129,-	Fatal Fury	US 129,-	Wayne's World	US 129,-	Star Fox	US 139,-	Batman Returns	US 139,-	Doomsday Warrior	US 129,-	Cybernator	US 139,-	<p>SUPER NINTENDO</p> <table border="0"> <tr><td>Twin Bee</td><td>JP 139,-</td></tr> <tr><td>Bubsy</td><td>US 139,-</td></tr> <tr><td>Super Conflict</td><td>US 139,-</td></tr> <tr><td>Lost Vikings</td><td>US 129,-</td></tr> <tr><td>Addam's Family II</td><td>US 129,-</td></tr> <tr><td>Blues Brothers</td><td>US 139,-</td></tr> <tr><td>Super Turrigan</td><td>US 139,-</td></tr> <tr><td>Tazmania</td><td>US 129,-</td></tr> </table>	Twin Bee	JP 139,-	Bubsy	US 139,-	Super Conflict	US 139,-	Lost Vikings	US 129,-	Addam's Family II	US 129,-	Blues Brothers	US 139,-	Super Turrigan	US 139,-	Tazmania	US 129,-	<p>MEGA DRIVE</p> <table border="0"> <tr><td>Flintstones</td><td>109,-</td></tr> <tr><td>Cyborg Justice</td><td>109,-</td></tr> <tr><td>Chiki Chiki Boys</td><td>99,-</td></tr> <tr><td>Jungle Strike</td><td>109,-</td></tr> <tr><td>Fatal Fury</td><td>129,-</td></tr> <tr><td>Cool Spot</td><td>109,-</td></tr> <tr><td>Streets of Rage II</td><td>89,-</td></tr> <tr><td>Battletoads</td><td>99,-</td></tr> </table>	Flintstones	109,-	Cyborg Justice	109,-	Chiki Chiki Boys	99,-	Jungle Strike	109,-	Fatal Fury	129,-	Cool Spot	109,-	Streets of Rage II	89,-	Battletoads	99,-
Toys	US 139,-																																																	
Tom & Jerry	US 129,-																																																	
Fatal Fury	US 129,-																																																	
Wayne's World	US 129,-																																																	
Star Fox	US 139,-																																																	
Batman Returns	US 139,-																																																	
Doomsday Warrior	US 129,-																																																	
Cybernator	US 139,-																																																	
Twin Bee	JP 139,-																																																	
Bubsy	US 139,-																																																	
Super Conflict	US 139,-																																																	
Lost Vikings	US 129,-																																																	
Addam's Family II	US 129,-																																																	
Blues Brothers	US 139,-																																																	
Super Turrigan	US 139,-																																																	
Tazmania	US 129,-																																																	
Flintstones	109,-																																																	
Cyborg Justice	109,-																																																	
Chiki Chiki Boys	99,-																																																	
Jungle Strike	109,-																																																	
Fatal Fury	129,-																																																	
Cool Spot	109,-																																																	
Streets of Rage II	89,-																																																	
Battletoads	99,-																																																	

weitere Titel auf Anfrage

Lieferung per Nachnahme zzgl. DM 8,- Porto/Verpackung

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Beachten Sie bitte, daß es sich zum Teil um Vorankündigungen handelt! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

IMPORTE-NEUHEITEN



MARIOS MAGIC

Exhaust Heat 2

Nach Exhaust Heat 1 und Super Mario Kart beglückt uns nun Exhaust Heat 2 als weiterer F-Zero-Clone mit Mode-7-Programmierung. Ob jetzt endlich der Durchbruch in die Oberklasse gelingt?

Beim ersten Teil hatten wir 16 Original-Strecken zum Heizen und mußten uns in einem Formel 1-Fahrerfeld bewähren. Das Tuning war dort gegenüber einem sinnvollen Rennverlauf leider übergewichtet worden, was den Spielspaß in Grenzen hielt. Beim zweiten Teil ist leider fast alles beim Alten geblieben, nur daß wir nun nur noch acht Fantasystrrecken abgrasen, drei verschiedene Fahrzeugtypen zur Auswahl haben und das Tuning

Uhrzeit (natürlich nicht), unsere Speed, Drehzahlbalken (sinnlos, Rechner schaltet automatisch), Platznummer, Rundenummer und den stilisierten Zustand unseres Renners - ach ja, fahren kann man auch. Rennfeeling kommt bei der Briefmarkenlandschaft, der "Ich-dreh-die-Landschaft-um-mich-herum"-Steuerung und dem nervigen Motorengejaule nicht mal annähernd auf. Abgesehen davon, daß man eine Rundenbestzeit nach der anderen fährt und sich

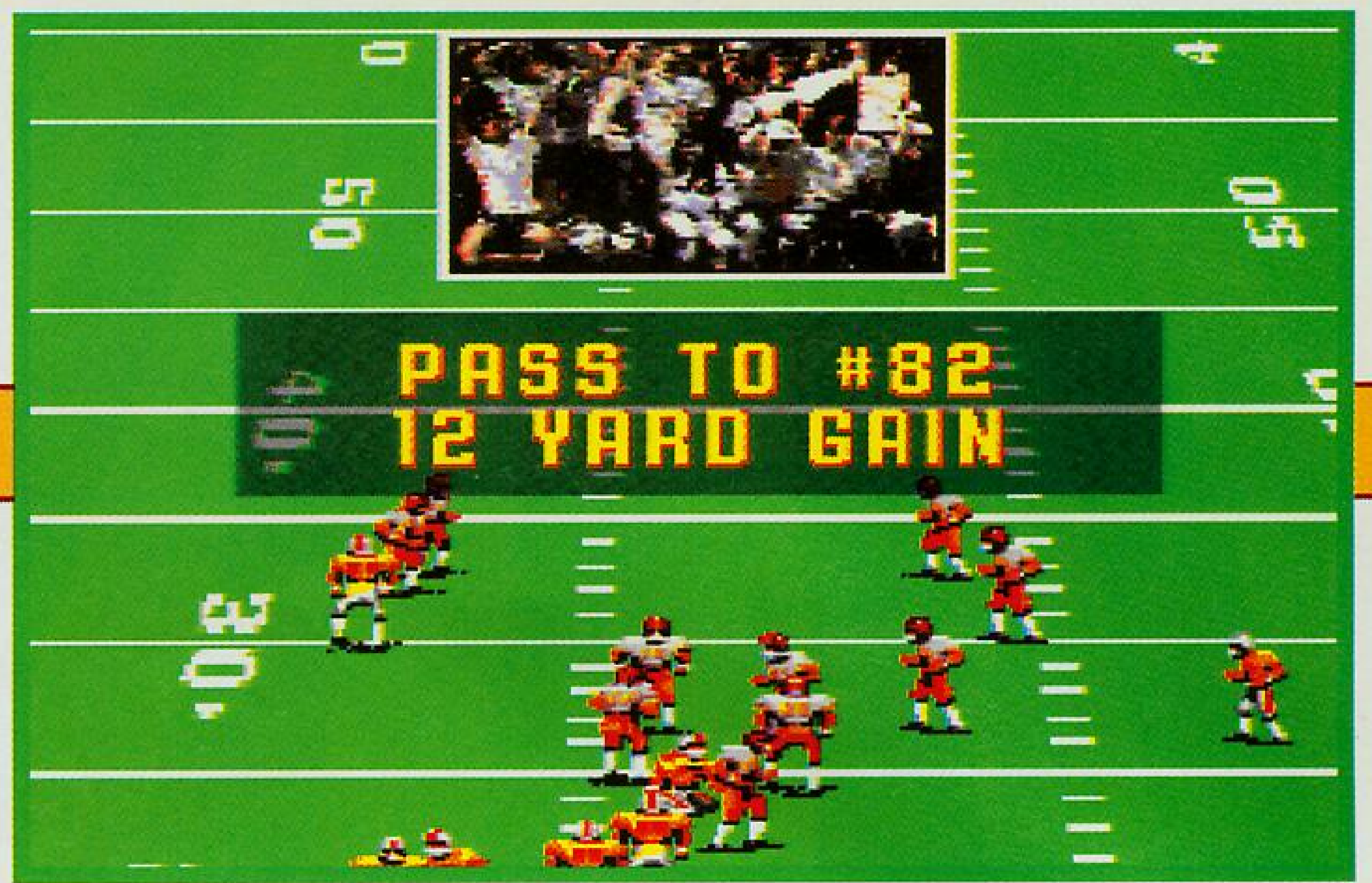


etwas umständlicher geworden ist. Es wird nicht mehr eingekauft, sondern ein Labor muß mit Aufträgen zur Entwicklung besserer Motoren, Reifen und Spoiler beauftragt werden. Natürlich kostet die Sache eine Menge Geld und ähnlich einer Wirtschaftssimulation muß das Startkapital ausgebaut werden. Wenigstens stehen uns drei Speicher zum Sichern unserer Bemühungen zur Verfügung. Die Action bietet die gewohnte Aussicht: Unser Fahrzeug in "schräg-oben-hinten-Sicht", einen Streckenplan, unsere beste Rundenzeit, die momentane Rundenzeit, die Kompletzeit, die aktuelle

immer noch auf dem vorletzten Platz befindet, ist uns wenigstens ein Gag vom Urmodul erhalten geblieben: Der Kurs kann auch entgegengesetzt zum eigentlichen Rennfeld abgefahren werden.

(km)

Fazit: Schnell, bunt und ein Teil 2, aber bei weitem kein Grund in den Laden zu stiefeln und 'ne Menge Kohle für einen F-Zero-Verschnitt über die Theke wandern zu lassen. Wer den Fehler mit Teil 1 schon hinter sich hat, sollte zumindest jetzt die Notbremse ziehen.

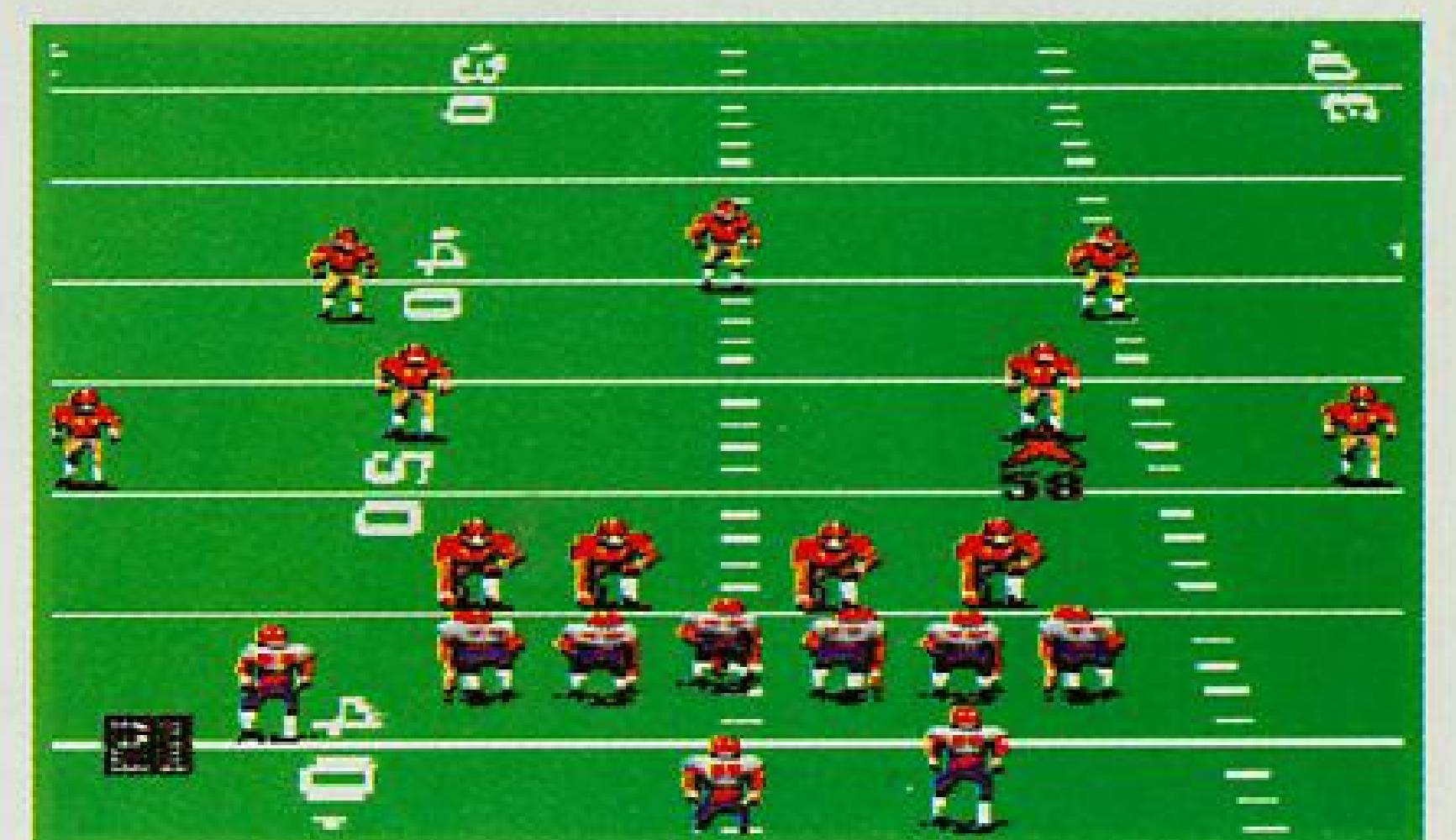


John Madden Football 93

EASN hat wieder mal John Madden für eines ihrer Sportspiele verpflichtet. Bei solchen Neuauflagen von bereits bekannten Spielprinzipien mit eingebauter Anlehnung an frühere Erfolge gehen wir natürlich um so intensiver der Frage nach, ob sich eine solche Anschaffung lohnt.

Neunundzwanzig Teams stehen diesmal zum Kampf um die begehrte Trophäe bereit. Nach dem Motto "große Spiele leben von großen Menüs" gestalten sich die Optionen üppig wie selten zuvor. Vor- oder Hauptsaisonspiele, Playoffs, All-Time Greats und Sudden Death sind die Varianten, wobei Playoff und All-Time Greats auch später per Paßwort weitergespielt werden können. Die Länge der Viertel (5, 10 oder 15 Minuten) und die Mannschaften werden noch ausgesucht, den Spielfeldtyp (Halle, Kunstrasen im Freien oder echter Rasen im Freien) und das Wetter nimmt man dagegen nur zur Kenntnis. Dann stürzen wir uns ins Stadion. Unser Spielfeld wird von schräg-hinten und leicht erhöht betrachtet, wobei das Sichtfeld etwa 40 Yards in der Länge und die Hälfte der Breite beträgt. Ein Münzwurf entscheidet, wer den Ball abschlägt und schon geht es los. Die Mannschaften stellen sich gegenüber auf, wir wählen unsere Spieltaktik, die anhand von Symbolen stilisiert dargestellt wird und warten auf den Anstoß des Geg-

ners. Technisch ist die Sache prima gelöst worden, das Scrolling des Spielfeldes beinahe perfekt und der Spielablauf flüssig (sofern man bei dieser Sportart davon



reden kann). Über jede Aktion wird man dann vom Rechner informiert (wer welchen Ball wie weit gebracht hat), der Spielstand, Zeit und alle weiteren nötigen Infos sind ebenfalls in Reichweite. Für besonders gelungene Aktionen gibt es eine Einblendung vom Fan-Block, der völlig aus dem Häuschen ist und uns zujubelt.

(km)

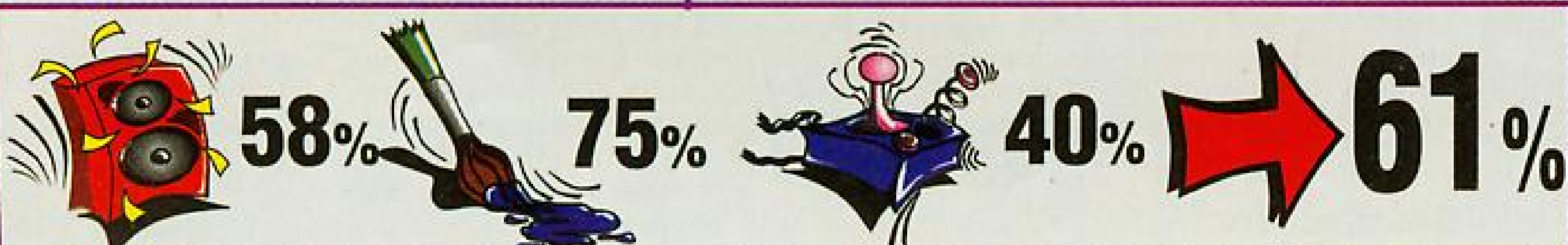
Fazit: Football in der Freizeit, im Fernsehen und jetzt live auf dem Screen. Mit JM-Football 93 erlebt dieser Sport seine bisherige Blüte in der Pixelwelt der Konsolen.

SNES

Besonderheiten
- Batteriespeicher
- jap. Anleitung

SIMULATION

Hersteller Seta
Preis ca. DM 150,-
Muster von TOP 4

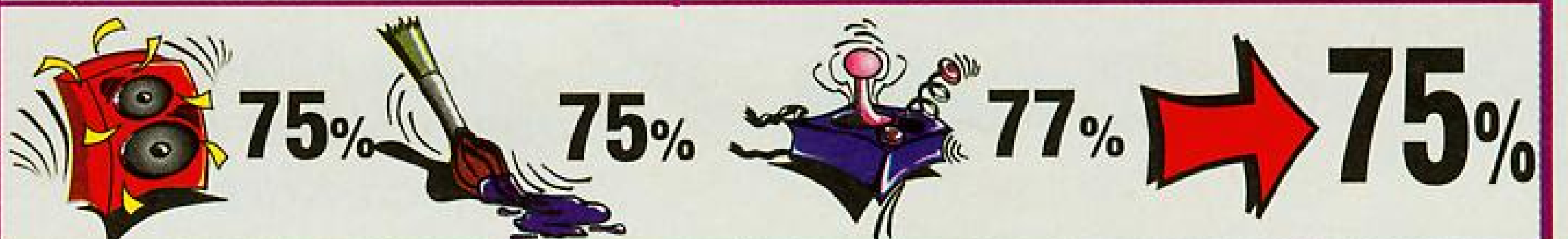


SNES

Besonderheiten
- Zwei-Spieler-Modus
- Paßwort

SIMULATION

Hersteller Electronic Arts
Preis ca. DM 120,-
Muster von Hersteller





MARIOS MAGIC



Super Strike Eagle

Seit Wochen schon haben wir den roten Redaktionsteppich ausgerollt, um den Moment zu würdigen, wenn der angekündigte Top-Flugsimulator für das SNES eintrifft. Nach dem begeisternden Pilotwings, das in den frühen Tagen der Konsole die Fans begeisterte und dem ordentlich gemachten Wings 2 fehlt noch das Tüpfelchen auf dem i - und eben das sollte die Umsetzung eines der besten Flugsimulatoren für PCs und Heimcomputer werden: F 15 Strike Eagle von Microprose.

Das Handbuch verspricht in typisch amerikanischer Bescheidenheit, daß uns ein paar Flugstunden mit dem schlichtweg besten Kampfflugzeug der Welt bevorstehen (solche Jobs fallen grundsätzlich mir zu, schließlich bin ich jahrelang selbst Cockpit gewesen). Daß ich dennoch erst in der Anleitung blättere, erweist sich als richtige Eingebung. Denn anders als im gewohnten Stil von 3D-Flugsimulationen funktioniert das Spiel nicht nach dem Prinzip der drei "r" (reinsetzen, rumdüsen,

Nummer 2 zeigt uns die erwartete Cockpitinnenansicht beim Luftkampf mit gegnerischen MIG 29 (andere Flugzeuge gibt's nicht!), wobei schockierenderweise keine Sicht zum Boden besteht, sondern ein Copper (= elektronischer Farbübergang) von Blau nach Dunkelgrau diese Funktion übernimmt. Über so etwas habe ich mich das letzte Mal bei Ace of Aces auf dem Master System (!) geärgert. Der Kampf mit der grobschlächtigen Steuerung ließ mich diesen Mißstand allerdings schnell verges-

sen. Ist kein Flugzeug in der Nähe, wird automatisch auf die Satelliten-Sicht umgeblendet, bei der das komplette Zielgebiet samt Feindflieger und SAM-Raketen aus großer Höhe gezeigt wird. Das Flugzeugsprite kann jetzt in Richtung des allgegenwärtigen roten Hinweis-Pfeiles zum Ziel geführt werden. Kommt man in die Nähe eines Bodenzieles, wird in das Geschehen hineingezoomt. Dieser vierte Modus ist ein Ballerspiel mit gezoomtem und drehbarem Untergrund in der schon von Wings 2

her bekannten Draufsicht auf das eigene Flugzeug (mit Crash-Garantie wegen mangelnden Gefühls für Fluglage und Flughöhe). Beim Verlassen des zielnahen Raumes wird automatisch wieder in die Satelliten-Draufsicht umgeblendet - und gegebenenfalls gleich wieder zurück, so daß es mitunter zu einem recht hektischen Hin und Her kommt. Die im Briefing zugewiesenen Ziele werden mit Bordwaffen (Kanone, Raketen) bekämpft. Ist die Schadensanzeige in Nähe von 100%, kann zur Reparatur und zum Auftanken/Nachmunitionieren bis zu zweimal zurück zum Träger geflo-

gen werden. Fünf Levels geht dies so weiter, wobei pro Level ein Paßwort angeboten wird, um Unverdrossenen den Zwi-

scheneinstieg zu ermöglichen (Verwechslungen zwischen nahezu identischen Ziffern und Zahlen werden garantiert). (re)

Fazit: Der angekündigte Flugsimulator kommt wohl noch, denn Super Strike Eagle ist vorwiegend ein Action-Ballerspiel von hoher Gewöhnungsbedürftigkeit und nahezu null eigener Entscheidungsfreiheit. Das Ganze wirkt durch und durch zusammengeschustert und konzeptionslos. Schade um die viele Arbeit, denn empfehlen kann man dieses Modul eigentlich niemandem so richtig. Schaut's Euch halt mal an

SNES	ACTION
Besonderheiten - engl. Anleitung - Paßwortfunktion	Hersteller Microprose Preis ca. DM 130,- Muster von TOP 4



runterholen), sondern läuft in nicht weniger als vier recht unterschiedlichen Modi ab - und alle haben eine deutlich unterschiedliche Joypadbelegung. Eine typische Afterburner-Ansicht (d. h. Flugzeug von hinten gesehen) bietet der Modus 1, der allerdings nur bei den kurzen Sequenzen von Start und Landung geboten wird. Nur der Flugzeugträger (Eure Einsatzbasis) wird dabei in bewährter F-Zero-Manier gezoomt. Leider ist er deutlich sichtbar null Millimeter höher als das grafisch recht sonderbar dargestellte Wasser und wirkt wie eine Benzinlache mit Landemarkierung.

ZAPP

G · A · M · E · S

ROCHUSSTRASSE 11
6500 MAINZ
Tel. 06131/230492
Fax 06131/230493



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN
HITS FÜR
GAMEBOY UND GAMEGEAR.

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE
MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

SUPER NINTENDO

Starfox	149,-
Mechwarrior	139,-
Cybernator	139,-
Lost Vikings	139,-
Super Conflict	129,-
Tecmo N B A	149,-
Super Ninja Box	a.A.
Super Turrican	a.A.
Bubsy	a.A.
Final Fight 2	a.A.
Super Bomberman	a.A.
Shadow Run	a.A.

TURBO DUO / GRAFX/EXPRESS

Duo incl. 7 Spiele	
Turbo Express	339,-
Crest of Wolf	129,-
Buster Bros.	119,-
Cotton	a.A.
Bonk/Pc Kid 3	a.A.
Long Raiser 2	a.A.
Castlevania	a.A.
Prince of Persia	129,-
Battle Lode Runner	129,-
Lords of Thunder	129,-
Pc Kid 3	129,-
Streetfighter II	a.A.
Champion Edition (20M)	a.A.

Die neuesten Hits für Gameboy & Gamegear & Neo Geo!

MEGA DRIVE

Tiny Toons	119,-
Cool Spot	119,-
Bubsy	129,-
Flashback (RGB)	139,-
Another World	119,-
Splatter House 3	119,-
Musha Aleste	119,-
Summer Challenge	a.A.
Shining Force	a.A.
Jungle Strike	a.A.

Megadriveumbau 50/60 Hz

Us / Jap Chip	60,-
Sega CD US incl. Umbau	779,-
Cobra Command	119,-
Night Trap	129,-
Heimdall	a.A.
Monkey Island	a.A.

CDX Adapter

(Alle CD's auf allen CD Rom's) 109,-

NTSC Adapter

(US Spiele auf Dt. Megadrive) 79,-

NEO GEO

3 Count Bout	419,-
View Point	549,-
World Heroes 2 (150)	a.A.
Samurai Showdown	a.A.

In der nächsten Ausgabe startet ein Special über Import-Spiele, die Deutschland nie erreicht haben. Hier eine kleine Story, die das erscheinen dieser Serie aus unserer Sicht notwendig macht.



ODER ? NICHT ●

- Aus dem Alltag des Joe Y. Stick -

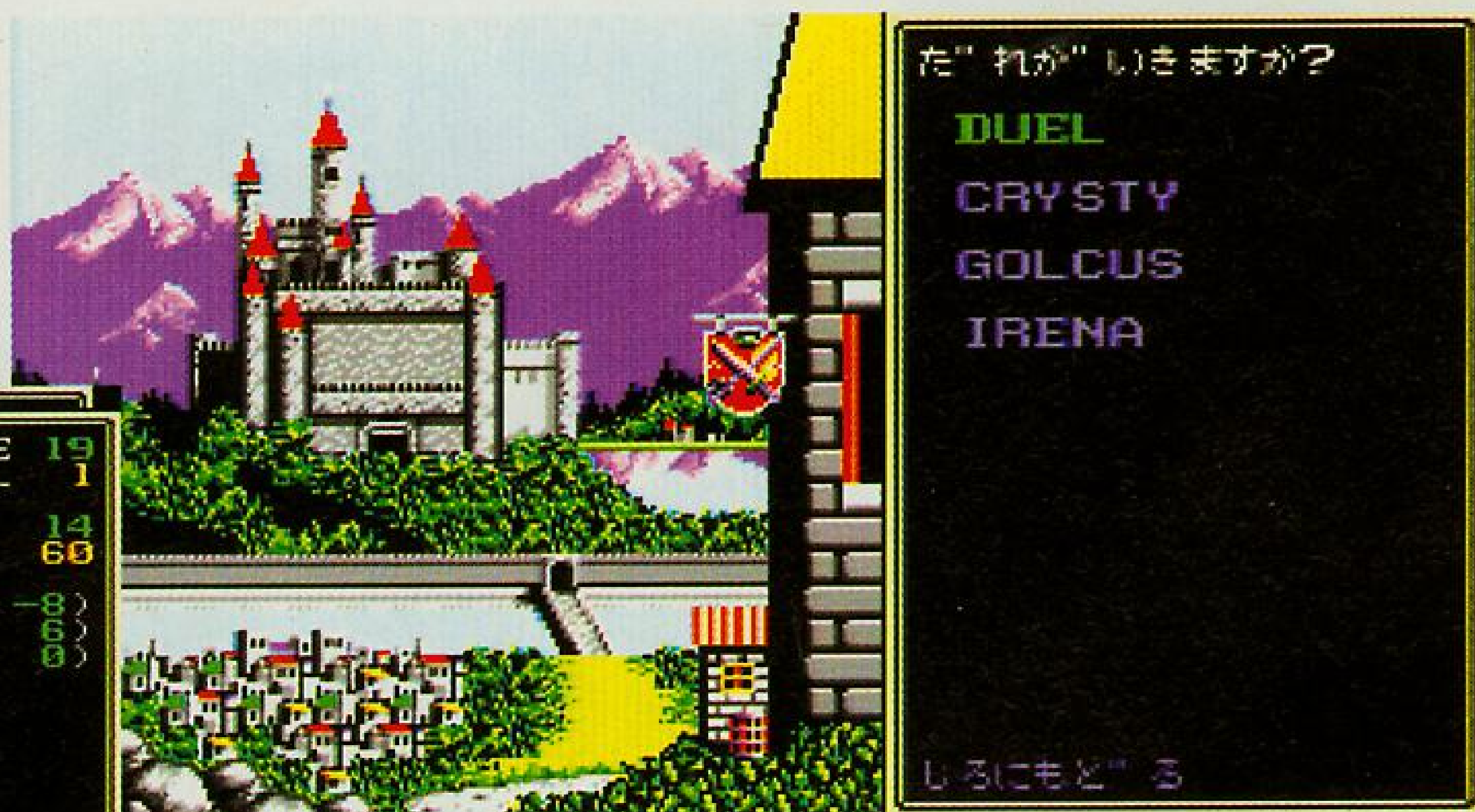
In jüngerer Zeit sind die Diskussionen um Sinn und Zweck von Import-Modulen (wieder einmal) heftig aufgeflammt. Da diese Kontroverse nicht losgelöst von Euch als Kunden zwischen den Soft- und Hardware-Herstellern auf der einen und den Import-Händlern auf der anderen Seite stattfinden sollte, wollen wir uns der Sache einmal annehmen und versuchen, die

Interessen der einzelnen Gruppen (wertungsfrei) gegenüberzustellen. Nebenbei bemerkt sitzen wir als Verlag/Redaktionen sowieso in der Rolle dessen, der permanent zwischen alle möglichen Stühle gerät und unfreiwillig zum Punching-Ball der Kräfte des freien Marktes geworden ist. Deshalb liegt es auch in unserem eigenen Interesse, Ansichten und Philoso-

phie unseres Teams einmal darzustellen und damit gleichzeitig eindeutig Position gegenüber allen Interessengruppen zu beziehen. Den Anfang einer solchen Analyse bildet ein kurzer Abriss über die historische Entwicklung mit der nachfolgenden Aufnahme des Ist-Zustandes in diesem unseren Land. Natürlich haben wir uns dabei von einem typischen Repre-

sentanten derjenigen Gruppe beraten lassen, die im totalen Mittelpunkt des Interesses aller steht: Euch. Joe Y. Stick ist ein begeisterter Konsolenspieler mit einer guten Marktübersicht und einer klaren Vorstellung dessen, was ihm am besten gefällt. Er hat eine klassische Karriere hinter sich, die ihn vom Vorführstand des City-Kaufhauses über den Zeitschriften-Fachhandel hin zum Import-Händler mit Blitzversand-Garantie geführt hat. Erfahrungsgemäß geht es vielen von Euch so. Und warum das alles? Joe sieht das so. "Is" doch alles easy. Seit Mitte der 80er haben die Leute aus dem Reis-Country (Anm. d. Red.: Offensichtlich ist damit Japan gemeint) den U.Sis (Anm. d. Red.: Jetzt sind wahrscheinlich die USA gemeint) den Schneid auf dem elektronischen Spielmarkt abgekauft. Die Leutchen dort sind halt tierisch gut drauf beim Zusammennageln von Spielekonsolen. Ob Du (Anm. d. Red.: Damit bin ich gemeint) die Revolution durch das NES, die Pffiffigkeit einer PC Engine, die konsequente Logik des Mega Drives oder Power des Neo Geo's anschaut, das alles hat die westliche Welt mal wieder verpennt. Da die Welt aber im Bereich der Informationstechnik total vernetzt ist, erfährt der Rest der Menschheit von diesen Perlen, bevor die Hardwarehäuser weltweit Tochtergesellschaften zum Vermarkten ihrer Produkte geschaffen haben. Diese Information aber weckt das Interesse der Spieler und dieses wiederum hat ein Marktbedürfnis zur Folge. Die Reaktion der freien Marktwirtschaft auf eine Nachfrage ist wiederum ein Angebot, womit wir bei den Importhändlern wären, die dieses Marktbedürfnis befriedigen. Aber das dicke Ende kommt noch. Und das sind die Soft-

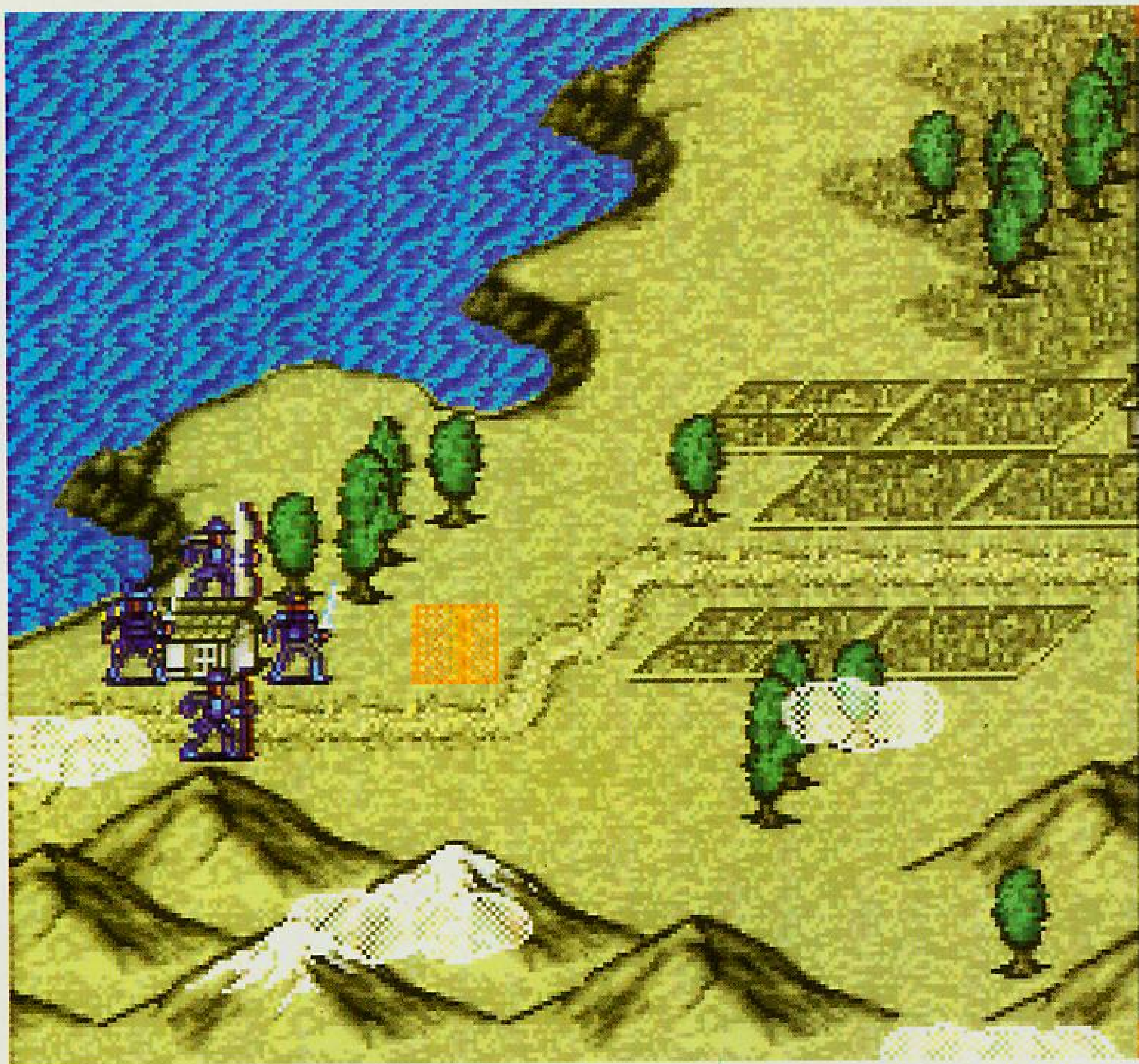
SORCERIAN



DUEL	CRYSTY	GOLCUS	IRENA
スニューにもど"る			
パーティーをへんせ			
パーティーをかりの			
まちへゆく			
まよほもろやめる			
DUEL	CRYSTY	GOLCUS	IRENA
HP	200	200	GOLD
MP	75	75	EXP.
STR	10	10	INT
PRI	10	10	MGR
UIT	10	10	DEX
KRM	2	2	MAX
ちしきはあません。			
こが" ちのけん	かおのよるい	HEAL	
か" ちのけん	こが" ちのけん	こが" ちのけん	
RESURRECT			
ヘルベ" ーヌ	0	ラ" ンゴ" ー	0
セ" シ" ー	0	ヒ" ヲツ" プ	0
セ" ト" リ" ー	0	0	0
しよ" く" ま" よ" う" ほ" る" ん" を" して" います			



HIT. P	MAG. P
CRYSTY	71
107	
GOLCUS	50
20	
IRENA	1
6	
DUEL	75
146	



zeigen, was ich damit meine, habe ich Euch ein paar Perlen meiner Sammlung mitgebracht. Tut mal was für uns Zocker und zeigt mal, was wo anders alles abgeht, denn ich habe null Bock darauf, mir eine deutsche Anleitung für ein japanisches Spiel zu häkeln und mich dafür auch noch entschuldigen zu müssen. Schließlich ist es unsere Kohle, von der die leben."

Und das Fazit?

"Wäre nett, wenn die Situation entstrebt würde und alle mal konstruktiv an die Lösung der Problematik herangingen. Ich will Unterhaltung und 'zahl auch dafür' - und deshalb suche auch ich mir aus, was mir gefällt und laß es mir nicht vorschreiben. Kann denn Spielen Sünde sein?"

Na ja, in die Köpfe der Leute können wir nicht 'reinschauen, aber reden sollte schon drin sein. Auf alle Fälle nehmen wir Dein Angebot gerne an. Hast Du eine Idee für den Titel dieser Rubrik?

"Klar! Wie wär's mit: 'Spiele, die uns nie erreichten?'"

Ist das nicht ein bißchen hart?

"Nö"

O.k. Im Rahmen unserer Philosophie, daß der Verbraucher die Qualität eines Produktes definiert



SAMURAI



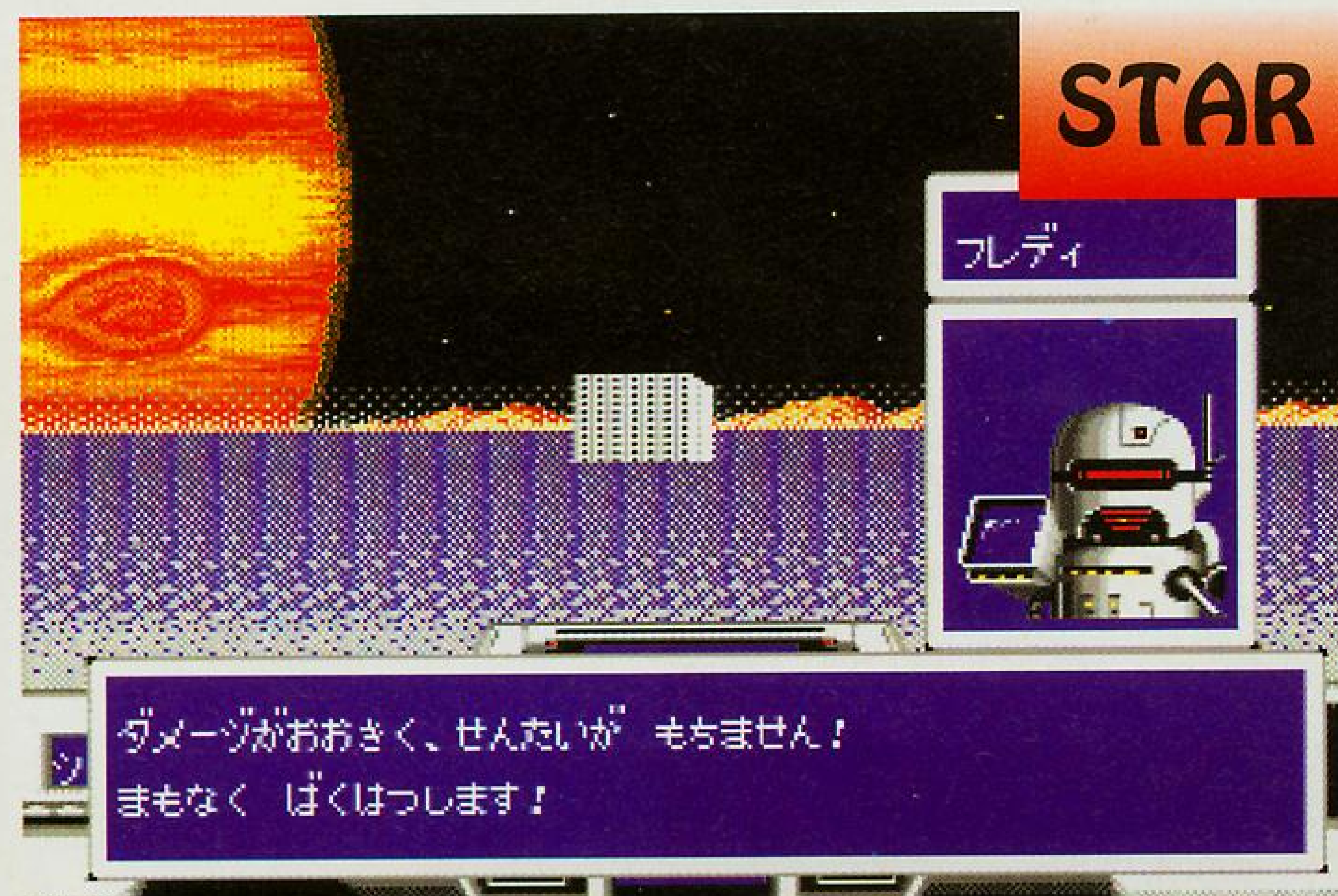
warevertreiber, die von den Konsolenproduzenten Lizenzen für bestimmte Regionen in der Welt erwerben, um Spiele produzieren und vertreiben zu können. Diese 'alleinigen Rechte' kosten natürlich 'nen Haufen Steine und die müssen wieder 'reingeholt werden. Kaufst Du jetzt ein offiziell importiertes, verzolltes und versteuertes Spiel aus Übersee ein, gehst Du aus Sicht Deines örtlichen Lizenznehmers für dieses Spiel 'fremd', denn ihm geht die Kohle durch die Lappen. Ergo fordert er nach so 'nem Protection-Zeugs, das nur Konsolen und Spiele der gleichen

Region es miteinander tun läßt. Dies wiederum grämt des Bastlers Seele und -schwupp- werkelt er einen Adapter zwischen Spiel und Maschine und der Seelenfrieden der User ist wieder hergestellt." Und die Moral von der Geschichte? Wie soll das weitergehen? "Tja, im Moment sind wir in der Phase des kalten Krieges mit Protection-Chips, inkompatibler Hardware und verärgerten Kunden, die keinen Bock auf so'n Zeuch ham'. Wenn die Mehrzahl der weltweit produzierten Titel wenigstens auch bei uns erscheinen würde, wäre der Streß kleiner. Aber irgendwo

kommt irgendeiner irgendwie zu dem Schluß, daß mir ein 64-stes Hüpfspiel lieber sei als ein erstes gutes Strategie- oder Rollenspiel. Schon aus dem Grund bin ich zum Großteil auf Importe angewiesen, denn in Asien ist das Spielen mit Köpfchen traditionell weit mehr verbreitet als bei uns. Um Euch zu

und nicht der Hersteller, wollen wir Dir als Vertreter der interessierten Leser diesen Gestaltungsfreiraum geben. Wir fangen damit in der nächsten Ausgabe an. Danke für das Gespräch.

(re)



STAR CRUISER





Super SONIC

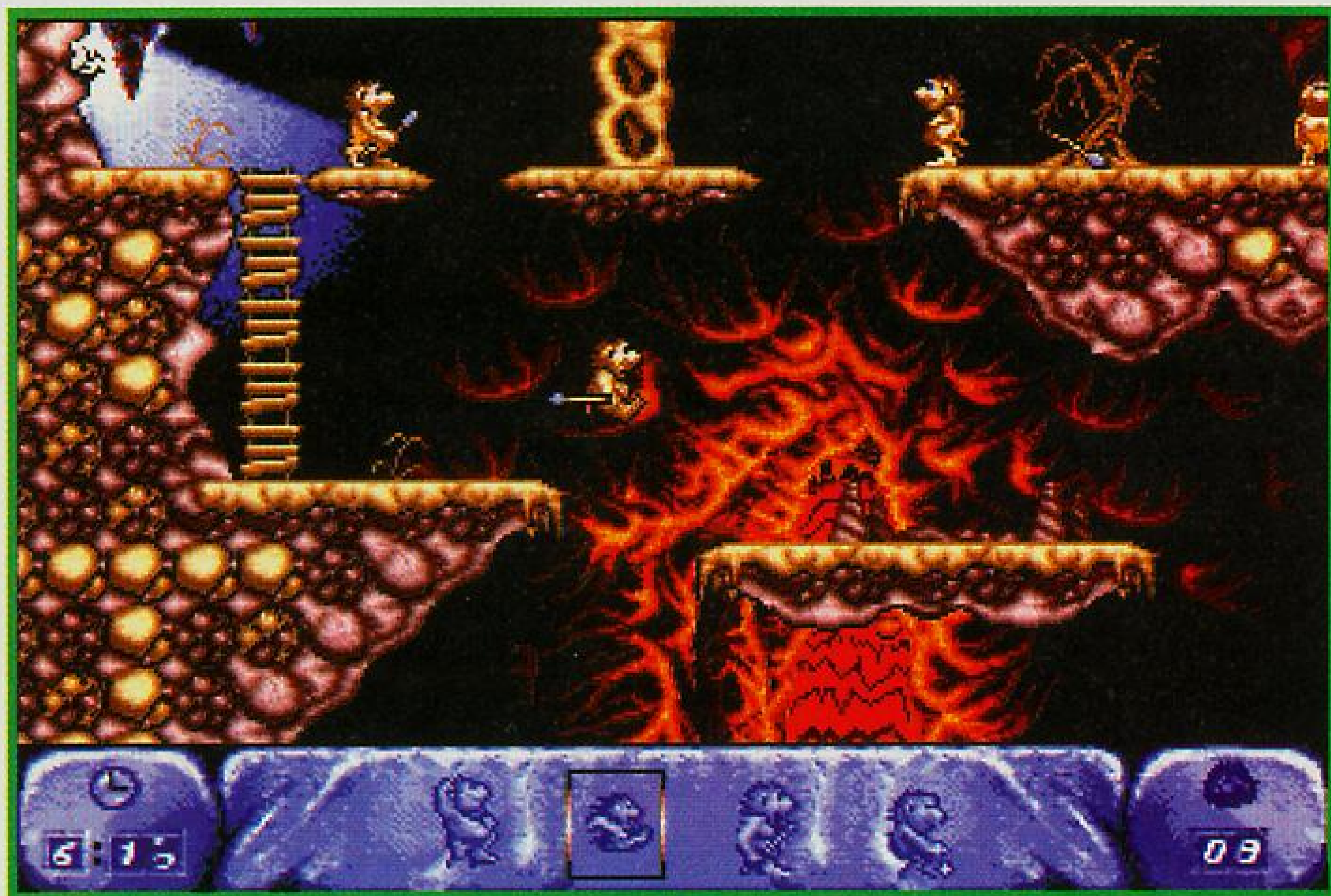
THE HUMANS



Alles Keule oder was? Nach den Lemmings von Sunsoft (MD, SNES) und der faszinierenden Kreuzzug-Simulation 'King Arthur's World' von Jaleco (SNES) sind schon wieder Pixelmännchen auf einer Konsole unterwegs und bedürfen dringend unserer Hilfe: The Humans.



Die Steinzeitdeppen lösen jetzt die Pelzdödel ab.



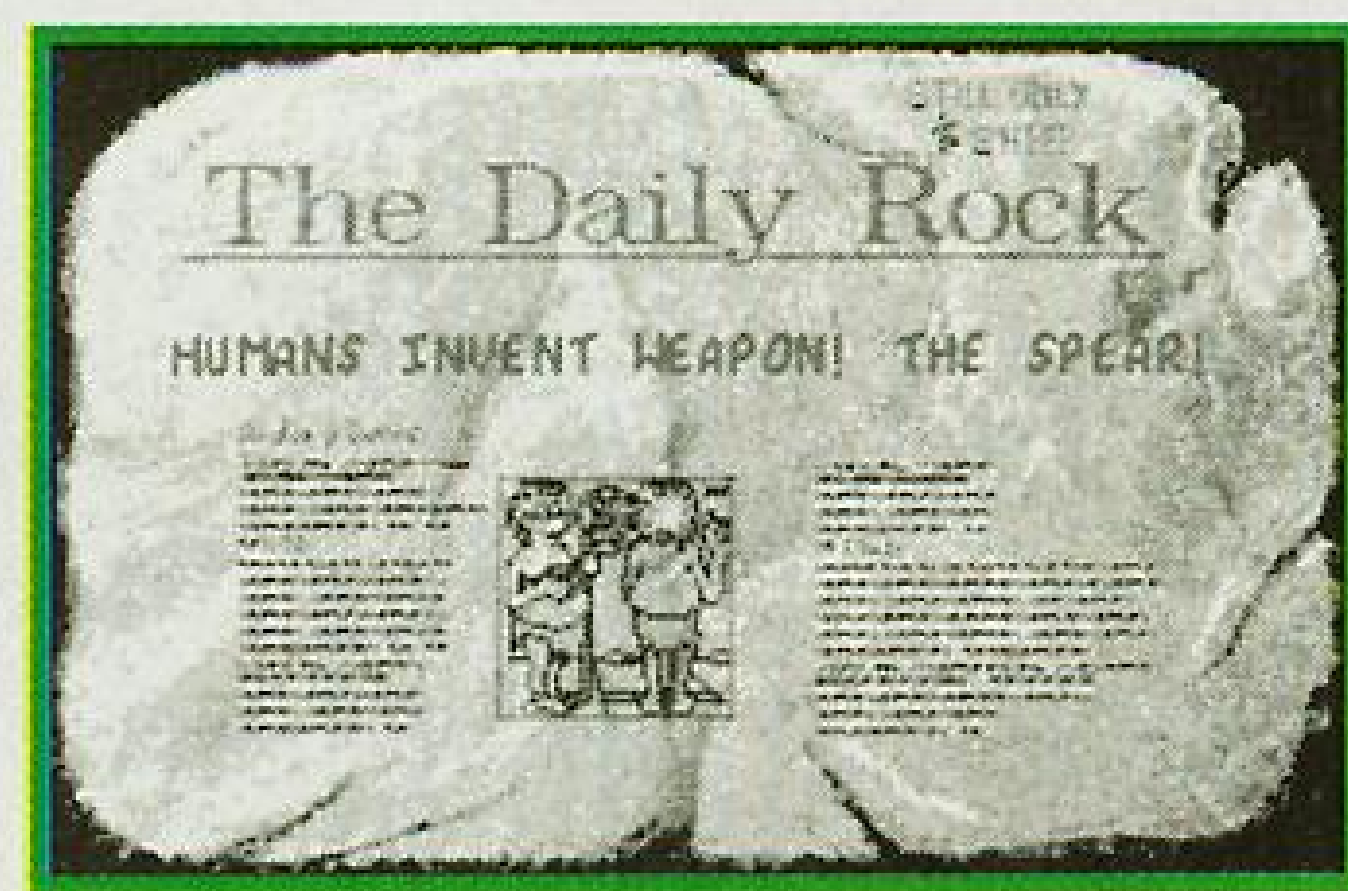
Gametech hat diese 'Atari-Games'-Lizenz von 1992 für das Mega Drive umgesetzt und damit den letztjährigen Hit für Computer relativ zügig in Szene gesetzt. Die Story ist abgedreht wie selten. Gleich nach Erfindung der Steinzeit kam der Mensch in der Schöpfung an und es begann zu regnen (lt. Anleitung). Diese verfilzt aussehenden, bärtigen Typen sollen sich nun Dank Eurer Hilfe als die Krone der

Schöpfung erweisen. In zum Teil etliche Bildschirme großen Szenen müssen jeweils vorgegebene Aufgaben gelöst werden, für die bestimmte Fähigkeiten und Gegenstände unerlässlich sind. Ist es im ersten Level der (über-) lebenswichtige Speer, der gefunden werden muß, kommen später Dinge wie Feuer, Seil und Rad hinzu. Die Problemstellungen stammen mehr oder minder aus dem Höhlenmenschen-Alltag. Häufig sind es Transportprobleme, die Nahrungsmittelbeschaffung (Jagd auf Mammuts und Dinosaurier) oder auch der Kampf mit den unleidlichen Typen der Sippschaft von nebenan. Die spieltechnischen Randbedingungen sind dabei jeweils das Zeitlimit, die Menge der vorhandenen Gegenstände (Speere, Fackeln etc.) und

die Anzahl der Sippenmitglieder, die Euer Stamm gerade hat. Diese Zahl darf nicht unterhalb der zur Lösung erforderlichen Mindestzahl sinken, sonst heißt es 'Game Over'. Ansonsten kann ein Level beliebig oft noch einmal neu gestartet werden, wenn die Aufgabe aus sonstigen Gründen nicht mehr zu schaffen ist. Gesteuert wird jeweils nur der angewählte Homo Sapiens, die anderen rühren sich im Unterschied zu Lemmings und den Rittern der Artusrunde nicht vom Fleck. Die Kommandos werden mittels Symbolen auf einer Leiste am unteren Bildschirmrand erteilt, wobei nur die Icons angezeigt werden, die der momentanen Ausrüstung entsprechen. Die Sprites dürfen wie in solchen Games üblich nicht über eine bestimmte Höhe fallen bzw. können durch den unbedachten Speerwurf eines eigenen Mannes 'erlegt' werden. Besonders schrille Dinge sind das Aufeinandersteigen zur menschlichen Leiter, um erhöhte Stellen zu erreichen, das Benutzen eines Speeres zum Springen über Abgründe sowie die im späteren Verlauf des Spieles in Erscheinung tretenden Mediziner: Von diesen können im

Tausch gegen einen von Euren Leuten böse Zauber gekauft werden. Beim Spiel solltet Ihr möglichst auf die hie und da vorkommenden Zauberblumen achten, die einen Bonus bringen - wenn bei Beendigung des Levels einer der Frühmenschen draufsteht. Es gibt noch eine ganze Reihe anderer Dinge zu entdecken (bzw. zu erleiden) und das Wichtigste - es bleibt kein Auge dabei trocken. Die per Paßwort zugänglichen Levels können in drei Schwierigkeitsstufen durchgespielt und wahlweise die (flotte und gut eingespielte) Musik oder die Geräuschkulisse aktiviert werden. Grafisch und in punkto Animation ist diese Umsetzung ausgezeichnet gelungen. Lest auch einfach mal die Anleitung, die eine absolut lesenswerte Satire auf die menschliche Entwicklungsgeschichte ist.

(re)



FAZIT:

Endlich wissen wir, wie es ein paar tausend Jahre vor Erfindung des Deo's auf der Erde zugeht und der Spielverlauf beweist, was letztendlich den Ausschlag gab, damit wir heute auf der Konsole nachspielen können was wir früher live miterlebten - unser Zockertalent. Wer sich dieses Spiel entgehen läßt, der hat im Leben schon zuviel zum Lachen oder mag ganz einfach keine Menschen.

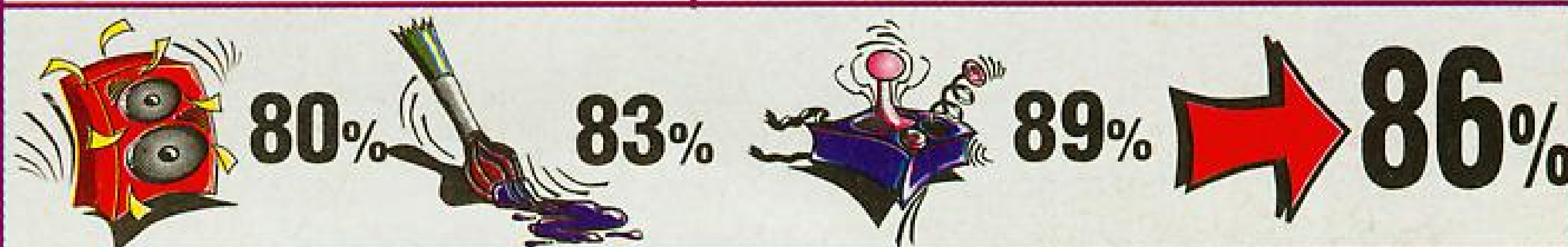


MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Engl. Anleitung, Paßwortfunktion, gnadenloser Spielwitz

STRATEGIE

Hersteller Gametek
Preis ca. DM 120,-
Muster von TOP 4



Super SONIC



King of Monsters



Takara (z. B. Fatal Fury) präsentiert SNK's (z. B. NEO GEO) Alt-Klassiker, von dem Teil 2 schon eine Weile die Spielhallen unsicher macht. Ein oder zwei Spieler dürfen prügeln und catchen was das Zeug hält, und dabei nebenbei beweisen, daß es keiner Baumaschinen bedarf, um eine hübsche Großstadt in fünf Minuten in einen Haufen Asche zu verwandeln.

Im Solospiel wählt man sich eines der vier vorhandenen Monster aus. Zur Verfügung stehen Astro Guy, Geon, Rocky Bomber und Beetle Mania. Jede der hier aufgeführten Figuren hat ihre ganz speziellen Kampftechniken und Zusatzeigenschaften. Ihr durchläuft jetzt, ähnlich wie in Streets of Rage, die Landschaft auf der Suche nach ansprechenden Gegnern. Taucht ein feindliches Monster auf, geht der Punk erst richtig ab. Jetzt heißt es das Joypad wird bearbeiten und versuchen, die Lebensenergie des Gegenübers auf Null zu bringen. Bei all dem Monstergeplänkel sind die Menschen, welche mit ihren Düsenjägern und Panzern angreifen einfach nur lästiges Beiwerk. Zerstörte Häuser und Gebäude bringen übrigens nicht nur Punkte für das Konto, sondern halten oft auch versteckte Extras bereit - der Abbruch ist somit vorbestimmt. Natürlich ist auch der original Zwei-



Spieler-Modus nicht vergessen worden und Ihr könnt Eure Ebenbilder per Buttons aufeinander hetzen, bis es aus der Konsole staubt. Noch kurz was zur Technik. Die Spielfiguren sind relativ groß gehalten und der Bildschirm scrollt von links nach rechts und auch etwas von oben nach unten. Der Sound geht in Ordnung, lediglich die Grafik ist für meinen Geschmack etwas zu grobkörnig. Takara hat halt versucht, das Geschehen so bunt wie möglich in Szene zu setzen und da bleibt nicht viel für Farbverläufe übrig.

(ray)



FAZIT:

King of Monsters ist für Fans dieser Spielrichtung sicherlich eine lohnenswerte Anschaffung, der Rest der Spielgemeinde wird damit allerdings wenig anfangen können.

Softsale Schloßplatz 19 (3070) 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und 910404
☎ 05021/910416 und 910417

IBM	IBM	IBM	IBM
1869* 79,90 DM	Dark Q. o. Kr.* 79,90 DM	Jordan in Flight** 74,90 DM	Strike Comm.** 89,90 DM
A-Train* 89,90 DM	Der Patrizier* 79,90 DM	Kings Quest 6* 79,90 DM	-Speech** 44,90 DM
-Constr. Kit* 49,90 DM	Doglight* 94,90 DM	Legacy** 94,90 DM	St. Thomas* 79,90 DM
Aband. Places 2* 79,90 DM	Elisabeth 1* A.A.	Legend Kyrandia* 74,90 DM	Stunt Island* 94,90 DM
Aces of Pac.** 74,90 DM	Elite 2*** A.A.	Legend Kyr. 2*** A.A.	Task Force** 89,90 DM
-Mission 49,90 DM	Empire Del. 79,90 DM	Liberation** 64,90 DM	The Legacy* 89,90 DM
Aces over Eur.* 79,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	Links 386** 89,90 DM	Tornado*** A.A.
Adv. Coll.** 69,90 DM	Eye of Beh. 3 69,90 DM	-Mauna Kea 44,90 DM	Ultima 7* 89,90 DM
Alone in Dark* 89,90 DM	Eye of Beh. 3* 79,90 DM	-Pinehurst 44,90 DM	Ultima 7/2** 74,90 DM
Archer Mc Lean* 64,90 DM	F-15 Str. Ea. 3** 89,90 DM	-Banff 44,90 DM	Ult. Underw.** 69,90 DM
B-17 Fly. F.** 89,90 DM	Falcon 3.0** 84,90 DM	Might & Magic 4* 79,90 DM	Ult. Underw. 2** 74,90 DM
Battlechess 4000 69,90 DM	-Mission 1 59,90 DM	Monkey Isl. 1* 79,90 DM	Ultra Bots*** A.A.
Battle Team** 69,90 DM	Fant. Worlds** 79,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM	Veil of Darkn.* 79,90 DM
Battle Isle Data 2 49,90 DM	Fields of Glory** 94,90 DM	Nigel Mansell** 59,90 DM	Vision*** A.A.
Betrayal at K.* 79,90 DM	Fire & Ice** 59,90 DM	No. 2 Coll.* 79,90 DM	W. Comm. Del. 89,90 DM

Eishockey Manager* 79,90 DM Pinball Dreams** 59,90 DM

IBM	IBM	IBM	IBM
Bitmap Br. 2** 64,90 DM	Flashback* 69,90 DM	Patriot** 79,90 DM	Wing. Comm. 2* 79,90 DM
Bun. Man. Prof.* 64,90 DM	Flies-Att. on E.** 79,90 DM	Penthouse HN** 39,90 DM	-Sp. Oper. 1 44,90 DM
Burn. Steel* 79,90 DM	Form. I GP** 89,90 DM	Quest f. Glory* 79,90 DM	-Sp. Oper. 2 44,90 DM
-Data 1*/2* je 39,90 DM	Freddy Pharkas 69,90 DM	Railroad Tyc.** 79,90 DM	-Speech 39,90 DM
Buzz Aldrin** 89,90 DM	Goblins 2* 74,90 DM	Reach for Skies** 64,90 DM	Whales Voy.* 74,90 DM
Castles 2** 74,90 DM	Gunship 2000** 84,90 DM	Red Baron* 79,90 DM	Winter Chall.** 59,90 DM
Civilization* 84,90 DM	-Mission** 59,90 DM	-Mission* 49,90 DM	Wizardry 7* 84,90 DM
Cobra Miss.** A.A.	Hannibal* 79,90 DM	Ringworld** 69,90 DM	Wordtris* 74,90 DM
Comanche* 84,90 DM	Harrier Jumpjet** 84,90 DM	Sens. Soccer** 59,90 DM	W. Tennis Ch.** 59,90 DM
-Data* 54,90 DM	History Line* 79,90 DM	Sherl. Holmes* 74,90 DM	WWF Eur. R.** 54,90 DM
Combat Cl.** 59,90 DM	Humans** 59,90 DM	Shad. of Comet* 89,90 DM	Xenobots** 74,90 DM
Compl. Chess S. 79,90 DM	Human Race* 69,90 DM	Space Hulk** 79,90 DM	X-Wing 79,90 DM
Creepers** 64,90 DM	Human Race** 59,90 DM	Space Quest 5* 69,90 DM	X-Wing** 84,90 DM
Cyber Race* 79,90 DM	Indy 4* 84,90 DM	Spellcraft* 74,90 DM	Yeager Air C.* 69,90 DM
Das schw. Auge* 74,90 DM	Jonathan* 79,90 DM	Star Trek* 64,90 DM	Zyconix** 49,90 DM

Street Fighter 2** 64,90 DM The Legacy* 89,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1869* 69,90 DM	Dream Team** 54,90 DM	Nick Faldo Golf 64,90 DM	Space Hulk** 74,90 DM
Abandoned Pl. 2* 64,90 DM	Dynablaster** 54,90 DM	Nick Faldo Golf** 79,90 DM	Spec. Forces** 74,90 DM
Adv. Coll.** 59,90 DM	Dynatech* 59,90 DM	Nigell Mansell** 54,90 DM	St. Thomas* 69,90 DM
Anc. Art of W.** 64,90 DM	Eish. Manager* 69,90 DM	No. 2 Coll.* 69,90 DM	Street Fight. 2** 59,90 DM
Armour-Gedd. 2* 64,90 DM	Exodus 3010* 59,90 DM	No greater Gl. 59,90 DM	Super Hero** 64,90 DM
ATAC** 69,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	No second Pr.** 59,90 DM	Tenacle*** A.A.
B-17 Fly. F.** 69,90 DM	Fallen Empire* 79,90 DM	Penthouse HN** 39,90 DM	Tornado*** A.A.
Bards T. Con.** 64,90 DM	Fant. Worlds** 74,90 DM	Perf. General** 74,90 DM	Train it*** A.A.
Bard vs. World** A.A.	Flashback* 64,90 DM	-Data 59,90 DM	The Greatest* 59,90 DM
Bal 2** 74,90 DM	Flies** 69,90 DM	Pinb. Dreams** 54,90 DM	Transarctica* 59,90 DM
Battle Team** 69,90 DM	Fly Harder** 64,90 DM	Pinb. Fant.** 59,90 DM	Twilight 2000** 59,90 DM
Battle l. Data 2** 49,90 DM	Form I GP** 74,90 DM	Piracy high S.** 59,90 DM	Ultima 6** 54,90 DM
Best of Best*** A.A.	Gunship 2000** 69,90 DM	Pirates Gold** A.A.	Walker** 64,90 DM
Bitmap Br. 2** 49,90 DM	Hannibal* 69,90 DM	Premier Man. 49,90 DM	Warlords 49,90 DM
Body Blows** 54,90 DM	Hist. Line* 74,90 DM	Project Terra** 64,90 DM	Warr. of Rel.** 54,90 DM

A-Train* 79,90 DM Arabian Nights** 64,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Buck Rogers 2* A.A.	Humans** 54,90 DM	Prophecy*** 69,90 DM	Waxworks* 59,90 DM
Budget* 64,90 DM	Human Race* 69,90 DM	Proph. of Shad.* 69,90 DM	Ween 54,90 DM
Bug Bomber** 59,90 DM	Human Race** 49,90 DM	Push over** 49,90 DM	Whales Voy.* 69,90 DM
Bun. Man. Prof.* 64,90 DM	Indy 4* 79,90 DM	Railroad Ty.** 74,90 DM	Wild West W.** 79,90 DM
Chaos Engine** 49,90 DM	KGB* 59,90 DM	Reach for Skies** 59,90 DM	Willy Beamish** 69,90 DM
Chuck Rock 2** 54,90 DM	Kings of Adv.** 69,90 DM	Rome* 64,90 DM	Wing Comm.** 79,90 DM
Civilization* 74,90 DM	Legend Kyr.* 59,90 DM	Sens. Soccer** 49,90 DM	Winter Chall.** 64,90 DM
Comb. Air Patr.** 64,90 DM	Lemmings DP** 59,90 DM	Shad. Beast 2** 59,90 DM	Winzer* 59,90 DM
Contraptions** 44,90 DM	Lemmings 2** 69,90 DM	Shad. Worlds** 49,90 DM	Wizardry 7*** 79,90 DM
Creepers** 64,90 DM	Liberation** 59,90 DM	Shuttle* 54,90 DM	Wiz Kid** 49,90 DM
Darkseed* 69,90 DM	Lotus 3er Pack** 59,90 DM	Sil. Service 2** 74,90 DM	WWF Wrestl.** 49,90 DM
Das schw. Auge* 69,90 DM	Mad TV* 69,90 DM	Silly Putty** 49,90 DM	WWF Eur. R.** 49,90 DM
Daily Girl. Pok.** 49,90 DM	Might & Magic 3 69,90 DM	Simulations*** A.A.	Zero** 64,90 DM
Daught. Serp.* 74,90 DM	Monkey Isl. 1* 79,90 DM	Sleep Walker** 49,90 DM	Zool** 49,90 DM
Der Patrizier* 69,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM	Space Crus. 54,90 DM	Zyconix** 44,90 DM

Desert Strike** 64,90 DM Dune 2* 59,90 DM

CD-ROM	CD-ROM	SUPER NES DT.	SUPER NES DT.
7th Guest 129,90 DM	Hot Stuff 2 39,90 DM	Another World 119,90 DM	Super Mar. W. 114,90 DM
Clipart Goliath 44,90 DM	Lost Treas. 1 104,90 DM	Desert Strike 104,90 DM	Pilot Wings 89,90 DM
Deathstar Arc. 89,90 DM	Lost Treas. 2 84,90 DM	Ghousht n Ghouls 89,90 DM	Probotector 114,90 DM
Der Patrizier 94,90 DM	SWOTL 99,90 DM	Jimmy Connors 119,90 DM	Sim City 89,90 DM
Dinosaur Adv. 74,90 DM	Sherlock H. 1 114,90 DM	John Madden 114,90 DM	Streetfighter 89,90 DM
Game Power 64,90 DM	Sherlock H. 2 114,90 DM	Legend of Zelda 89,90 DM	Strike Gunner 124,90 DM
Gif Galore 39,90 DM	Ultima 1-6 BV 84,90 DM	Mickey Mag. Q. 114,90 DM	Tiny Toons 124,90 DM
Hot Stuff 1 29,90 DM	W. Comm. 2 kpl. 104,90 DM	Mano Karl 89,90 DM	Wing Comm. 134,90 DM
PC-JOYSTICKS	PC-JOYSTICKS	PC-JOYSTICKS	PC-JOYSTICKS
Challenger 24,90 DM	Comp. Pro m. GC 69,90 DM	Gravis Lim. Ed. 74,90 DM	Thrustm. Weap. 144,90 DM
-Camecard 24,90 DM	Gravis Gamepad 44,90 DM	Gravis Pro 79,90 DM	-Rudder Pedals 179,90 DM

Gravis Analog 69,90 DM Thrustmaster Flight C. 144,90 DM

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE FÜR PC+AMIGA+CD-ROM+SUPER-NES MIT ÜBER 1.600 TITELN AN

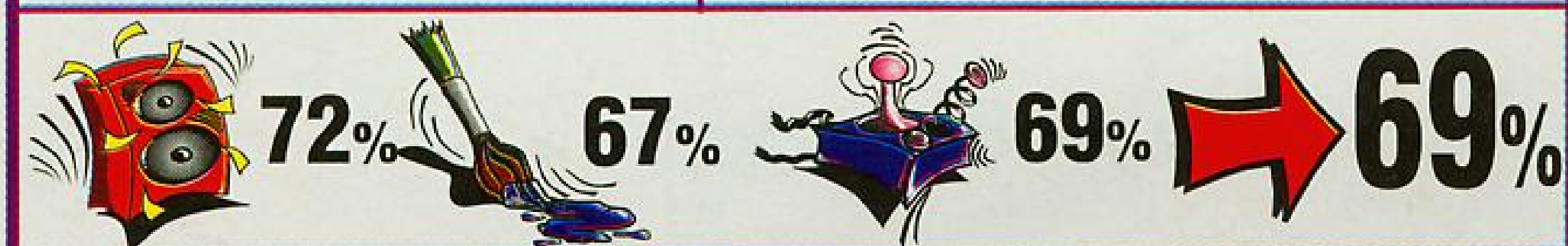
*=DT. VERSION **=DT. ANLEITUNG/HANDBUCH ***=NOCH NICHT BEKANNT
Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- engl. Anleitung
- Zwei-Spieler-Modus

BEAT 'EM UP

Hersteller Takara
Preis ca. DM 120,-
Muster von TOP 4





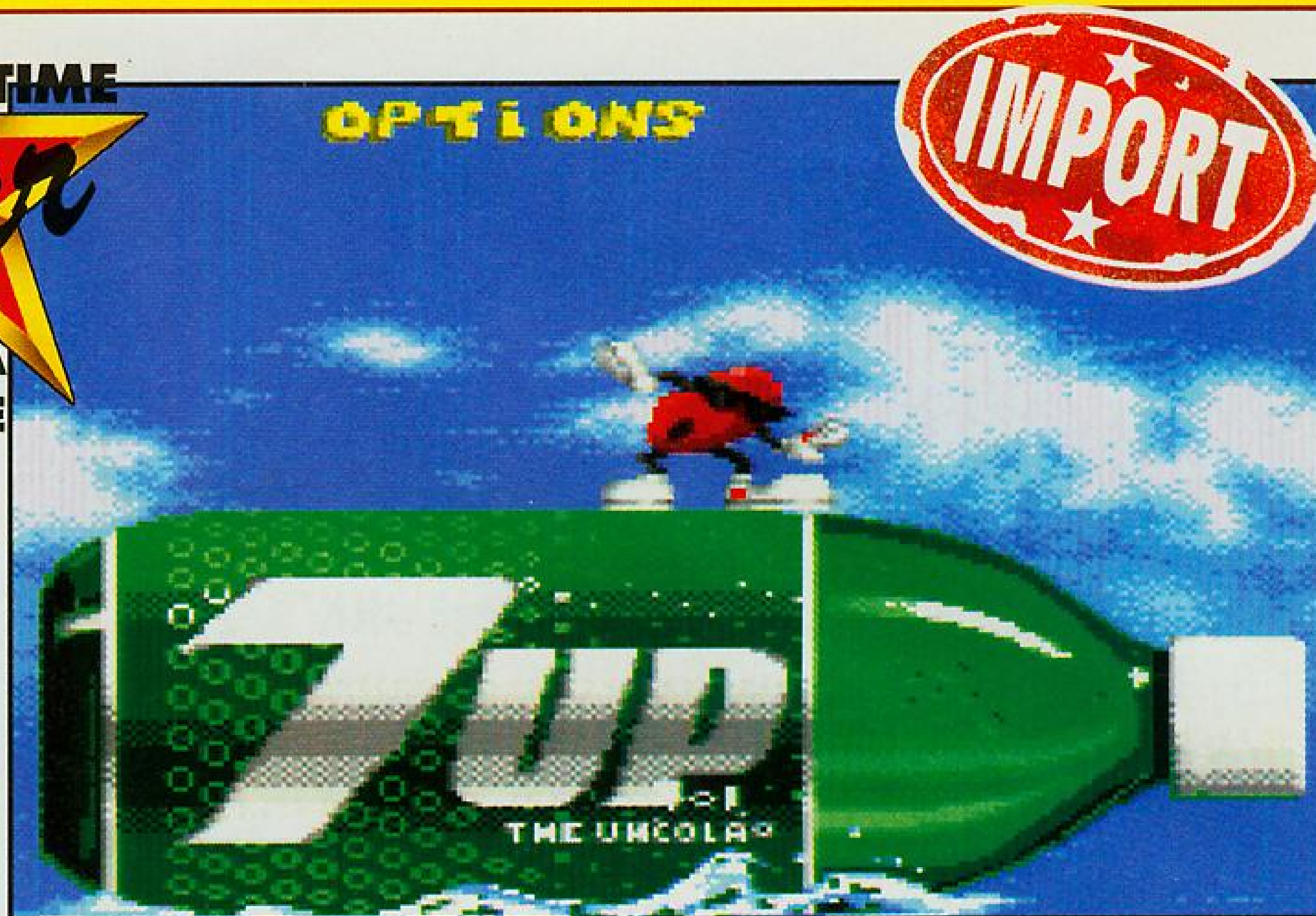
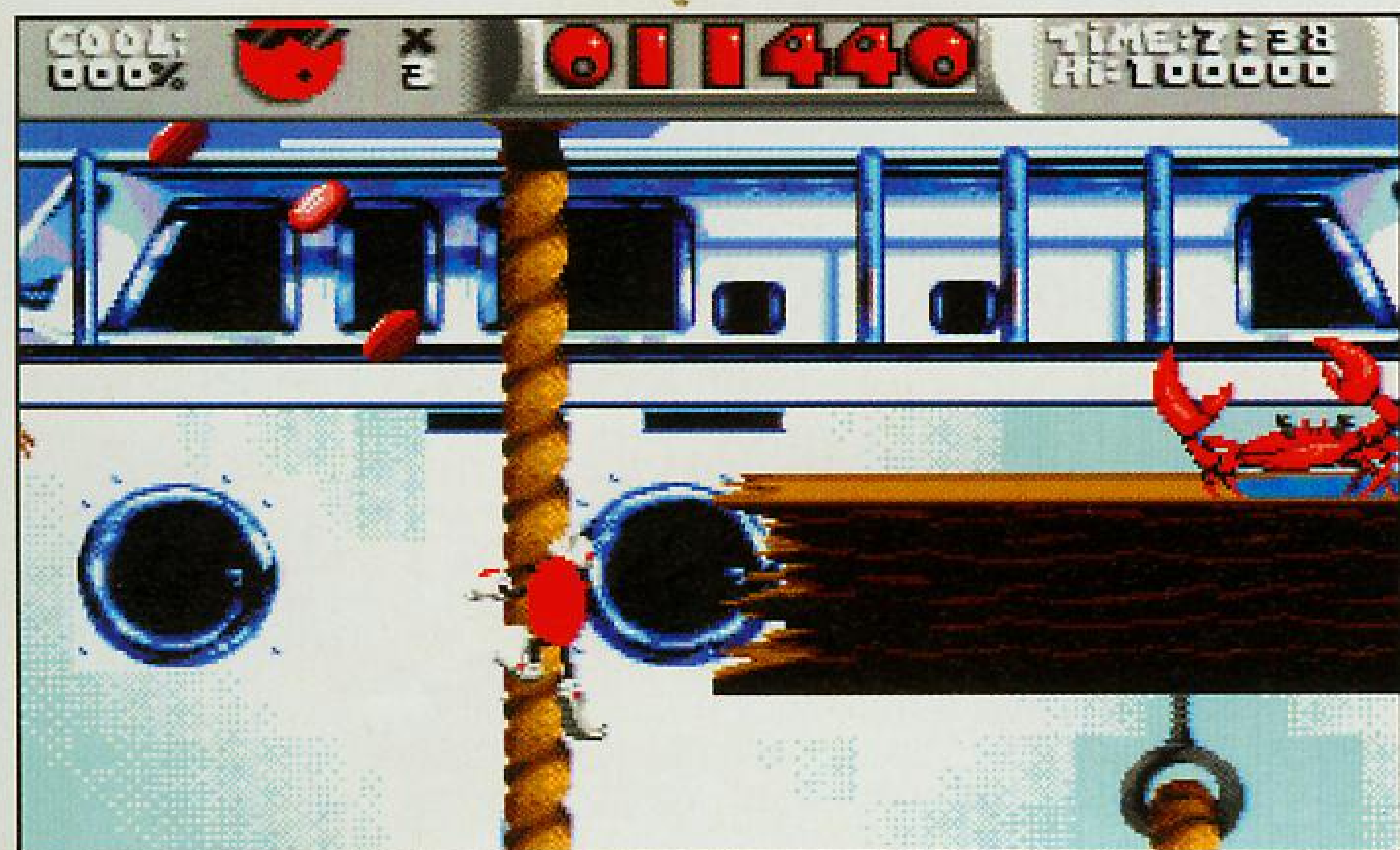
Super SONIC

The Cool Spot Adventure

Immer mehr Firmen entdecken das Medium Video- oder Computerspiel als Werbeträger ihrer Imagebotschaften. Mc Donald hat den Anfang gemacht und 7-Up schickt nun seinen Sympathiehelden hinterher. Meine Güte, ich habe ja schon eine ganze Menge unterschiedlicher Sprites gesehen, aber das hier schlägt dem Faß den Boden aus. Unser Held nennt sich Spot und dieser Name wird in der Anleitung in jedem Satz mindestens dreimal erwähnt.

Er sieht aus wie eine plattgefahrene Tomate, der man eine Ray-Ban-Sonnenbrille, weiße Handschuhe und ein Paar weiße Turnschuhe verpaßt hat. Aber um was geht es eigentlich in diesem Game? Wild Wicked Wily Will (das sind Namen!) hat einen Spot gefangen und will nun der

Welt beweisen, daß es diese kleinen, roten Dinger wirklich gibt. Der Bösewicht hat aber nicht mit Spot und seinen Freunden Spot, Spot, Spot, Spot, Spot gerechnet. Deine Aufgabe ist es nun den gefangenen Spot zu befreien und zu diesem edlen Zwecke steuerst Du, wir alle raten jetzt, genau,



einen Spot (mal ehrlich, bei dem Job wird man blöd). Das Spiel selbst ist ein typisches Jump & Run-Game im altbewährten Mickey Mouse-Stil. Unsere Hauptfigur, ich sage den Namen jetzt nicht mehr, kann laufen, springen, klettern und mit Limonade schießen. Eine Lebensanzeige verrät uns dabei den Zustand

der Spielfigur und eine COOL-Anzeige macht deutlich, wieviel COOL-Points wir noch für ein Extraleben benötigen. Diese COOL-Points liegen überall in der Landschaft als kleine rote Smarties herum und müssen eingesammelt werden. Nebenbei bemerkt, es gibt natürlich auch noch jede Menge anderer Extras wie Extraleben, usw. Ähnlich wie bei Sonic wird der Level in Einzelabschnitte aufgeteilt, die durch kleine Fahnenstangen symbolisiert werden, so daß man nach dem Verlust eines Lebens nicht jedesmal wieder ganz von vorne anfangen muß.

Der erste Level spielt am Strand. Irgendwo in einem Käfig hockt ein gefangener Spot der auf seine Befreiung wartet. Außer etlichen verrückten Gegnern wie z.B. Sandkrabben oder Krebsen die man überwinden muß, heißt es auch noch, sich geschickt an fliegenden

Luftballons entlang zu hangeln. Der zweite Level spielt dann am Hafen, an Bord eines Schiffes. Hier wird es dann noch abgedrehter. Cool Spot ist mit weitem Abstand das verrückteste Game, daß ich je gesehen habe. Aber nicht nur das, allein die Anleitung ist so witzig, daß man aus dem Brüllen nicht mehr herauskommt. Noch etwas zur technischen Seite. Die Grafik ist sehr bunt und gut gezeichnet, die Animationen von Spot schlichtweg brilliant. Der Sound und die Musik passen wie die berühmte Faust aufs Auge und das Gameplay hat es eh in sich. Virgin Games hat mit diesem Spiel mal wieder bewiesen, daß sie es voll draufhaben und wissen wie man ein Game überzeugend in Szene setzt. Bei Cool Spot stimmt so ziemlich alles und somit kann man getrost eine Kaufempfehlung dafür aussprechen.

(ray)

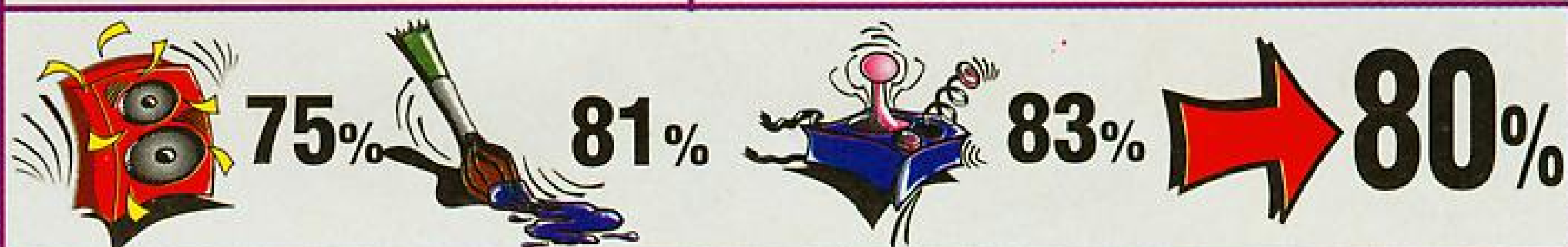
MEGA DRIVE

Besonderheiten
- abgedrehter Hauptdarsteller

JUMP 'N RUN

Hersteller
Virgin Games
Preis ca. DM 120,-

Muster von
TOP 4



Das große AMIGA- Spiele-Magazin

Magazin plus
Diskette

DM 7.-

AMIGA
Games Disc
& Mag

ne 2
Ice & Wüste
A-Train
Schienen & Züge
Eishockey Manager
Business & Bully

Vorgestellt:



GOAL!

Das ultimative Fußballspiel

COVERDISK

spielbare Demoversion

1 MB benötigt!

mit aktuellen, ausführlichen
News&Tests, hilfreichen
Tips, Tricks und **Komplett-
lösungen**, einer PD- &
Shareware-Rubrik, vielen
Specials, der nützlichen
Help-Line und...

... einer **COVERDISK** mit
spielbaren Demo-
versionen
aktueller Games!

Aber das ist noch nicht
alles, jetzt gibt es noch
ein **Riesenposter** in der
Heftmitte.



**AMIGA GAMES - Aktuelle Ausgabe jetzt
NEU im Zeitschriftenhandel erhältlich.**



Super
SONIC



Teenage Mutant Hero Turtles

The Hyperstone Heist

Schon die Ankündigung dieser Umsetzung für das MD war die Sensation - Konami, bis dato ausschließlich Lieferant für die Nintendo-Riege, setzt ausgerechnet den Trickfilm- und Comic-Hit der pizzavertilgenden Kampfschildkröten für Sega um.

Der relativ gute Eindruck der entsprechenden SNES-Episode "Turtles in Time" ließ uns gespannt darauf sein, wie ein direkter Vergleich der beiden Konsolen ausgeht. Wer das inzwischen schon getestete Tiny Toons kennt, ahnt den Ausgang der Geschichte in etwa. Die Story ist so schräg wie von den Turtles schon gewohnt. Shredder (alias Uroku Saki), der ewige Feind der Menschen, hat von einem Ausflugswochenende in die Dimension X ein sehr gefährliches Souvenir mitgebracht: Den Hyperstone. Um alle zu schocken, schrumpft er völlig ohne Vorwarnung die Stadt New York und droht frech mit weiteren Untaten. Mein lieber Herr Gesangsverein, nicht solange wir noch 'ne Pizza stemmen können. Der Kampf um Sieg und Gerechtigkeit geht über fünf (recht lange) Levels und kann wahlweise von einem oder zwei Spielern gleichzeitig durchgeführt werden. Schon das Optionsmenü ist eine Show für sich. Außer den drei Schwierigkeitsgraden und einstellbaren Leben, Continues (je ein bis fünf) und Tastenbelegungen kann die "Back Attack" zugeschaltet (automatischer Angriff nach hinten,

wenn der Gegner dort näher ist als der vordere) und der Grafikmodus auf Zeichentrick- oder Comic-Heftfarben gestellt werden. Schon hier kann man die Entschlossenheit bemerken, mit der Konami einen Meilenstein auf dem Mega Drive setzen möchte. Dank des guten Trainings durch Splinter, den Mentor unserer Helden, hat jeder der vier Turtles, zwischen denen ausgewählt werden kann (Leonardo, Michelangelo, Donatello und Raphael), ausgefeilte Kampftechniken und ein umfangreiches Schlag-, Hieb- und Sprungrepertoire. Hier kann sich das Spiel durchaus mit Streets of Rage messen. Aber auch die Gegner wurden nicht vergessen und bewegen sich recht intelligent. Besonders die Endgegner, wie das total fertige Zuhälter-Krokodil 'Leatherhead'



am Ende des ersten Levels (der Weg durch New York) lassen nichts zu wünschen übrig. Beim Vordringen zum mysteriösen Schiff (Level 2) darf Skateboard gefahren werden. Tut Euch den Gefallen und laßt die Turtles mal an ein Hindernis krachen: Bei der dann folgenden Szene macht Ihr Euch naß, jede Wette. In Shredders Versteck angekommen erhöht sich die Dichte der Gegner noch mehr und Anfänger dürfen sich schon auf ein "nochmal von vorne" freuen. Geübtere haben den Spießbrutenlauf zu Shredders Versteck vor sich (Level 4). Das Finale findet schließlich im Technodrom statt (Level 5). Die Grafik der Szenen und die Animationen der Sprites können sich wahrhaft



sehen lassen. Sogar auf die Mimik der Spielfiguren wurde Wert gelegt, so daß das Spiel besser dasteht als die entsprechenden Zeichentrickfilme. Wer Musikstücke gern rockig oder zumindest mit treibenden Rhythmen mag, wird beim Anhören der Soundtracks angenehm überrascht sein.

(re)

Fazit: Die Bombe ist eingeschlagen! Von langer Hand vorbereitet und mit großer Sorgfalt umgesetzt, hat Konami mit den Turtles ein Prunkstück abgeliefert, das noch nicht einmal ausschließlich Beat 'em Up-Fans zu empfehlen ist. Dieses Spiel muß jeder zumindest einmal gesehen haben.



MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Zwei-Spieler-Modus
- Kilotonnen von Optionen

BEAT 'EM UP

Hersteller Konami
Preis ca. DM 110,-
Muster von Eigenimport



Super
SONIC



IMPORT



Bekannt aus Funk und Fernsehen.

American Gladiators

Eine TV-Sportshow sucht das Mega Drive heim! American Gladiators ist im Original eine Fernsehshow, in der verschiedene Sportler - ähnlich wie beim Wrestling - zu Übermenschen aufgebauscht werden und sich in speziell für die Show entwickelten Disziplinen messen.

Die vorliegende Umsetzung bietet neben sämtlichen Sportarten einen Turniermodus und eine Zwei-Spieler-Option. Auch können bis zu acht menschliche Spieler um die Meisterschaft ringen, wobei zunächst sechs Dis-

ziplinen nach Punkten gewonnen werden müssen, bevor ins Halbfinale und schließlich ins Finale eingezogen werden kann. Zu den 'Disziplinen' gehören neben dem primitiven Aufeinanderprügeln mit gepolsterten Keulen auch das sog.

"Powerball", in dem rollschuhfahrenderweise Bälle in Körben versenkt werden müssen und gleichzeitig ein paar Typen alles mögliche tun, dies zu verhindern. Auch ein recht langer Hindernislauf mit Klettereinlagen gehört dazu. So lustig dies auch klingt, so furchterregend ist das eigentliche Spiel. Die Grafik ist größtenteils eine Frechheit und erinnert an C64-Games. Der Sound quält den Spieler derartig, daß er schon wieder als Ansporn dient, die aktuelle Dis-

ziplin möglichst schnell zu beenden. Da ich auch noch beim ersten Anlauf die Meisterschaft gewonnen habe (es gibt keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad!) bleibt eigentlich nur noch ein komischer Nachgeschmack und Vermutungen über Sinn und Zweck dieser Veröffentlichung. Das Spiel ist so schwachsinnig wie die Disziplinen der Show, da reißt auch der Acht-Spieler-Modus nichts heraus.

(at)

Fazit: Kaum zu glauben, daß The Humans aus dem gleichen Softwarehaus stammt. Bei so einem Mist packt einen ja als Tester das blanke Selbstmitleid. Laßt bloß die Finger von diesem Teil.

MEGA DRIVE

SPORTSPIEL

Besonderheiten

- engl. Anleitung
- bis zu acht Spieler

Hersteller Gametech

Preis ca. DM 110,-

Muster von

TOP 4



Battletoads

Wißt Ihr, was unterbezahlte Filmhelden in ihrer Freizeit machen? Sie führen ein Doppelleben mit Nebenverdienst. So geschehen bei den Ninja Turtles, die als Battle Toads ab und an (ohne Rückenpanzer und mit falschem Ausweis) als Leibwächter in der Galaxis unterwegs sind.



IMPORT

Auf dem NES ein Hit, kann die Mega Drive-Version nicht überzeugen.

Leider ist etwas schiefgelaufen, denn neulich wurde die zu bewachende Prinzessin samt Bewacher von der Dark Queen entführt. Die verbleibenden Helden wollen ihnen unter Anleitung von Dr. T. Bird (wohl mit 'nem Rechner oder Ami-Auto verwandt) zu Hilfe kommen - und zwar auf dem Planeten Ragnarok, Hauptsitz der Dark Queen.

Der Haken dabei sind - wie immer - allerlei schräge Typen, Monster und Maschinen, die uns einfach nicht freiwillig zum Schattenturm der Dark Queen lassen wollen. Nun heißt es den Rauch rein lassen, entweder Solo oder im Doppel gleichzeitig. Die Aufgabe sollte man allerdings tunlichst alleine bewältigen, denn einer zweiten Person dies Spiel anzutun wäre beinahe schon gegen die guten Sitten. In mäßiger 8-Bit-Grafik lat-schen die Rambo-Kröten über die Oberfläche des Planeten, seilen

sich in die Unterwelt ab, hüpfen über Seen voller (Billard-?) Bälle und rasen mit einem Raketen-Board über einen Hindernisparcours. Bevor Ihr aber noch mehr Lust auf die Geschichte bekommt erst ein paar Anmerkungen zur Steuerung. Diese offenbart beim Plattformspringen schonungslos ihre Mucken: unpräzise, lahm und lästig. Die Krönung aber ist die miese Grafik und die anfängerhafte Farbpalette, die Details in einem Farbenbrei untergehen läßt. Die Musik kommt im ersten Moment zwar gut rüber, der mickrige Sound allerdings frißt diesen Bonus wieder auf. Alles zusammen ergibt ein Bild der Unausgegorenheit.

(km)

Fazit: Wenn schon Kampfamphibien, dann die Original-Turtles! Der Krötenverschnitt soll wieder in die Galaxis fliegen, aus der er herkam.

MEGA DRIVE

ACTION

Besonderheiten

- engl. Anleitung
- Zwei-Spieler-Modus

Hersteller Tradewest

Preis ca. DM 110,-

Muster von

TOP 4





Super
SONIC

Flashback

“Das erste CD-Spiel auf einem Modul”. Dieser Werbeslogan der französischen Softwareschmiede Delphine ist keine leere Versprechung, wie der nachfolgende Test beweisen wird. Das Nachfolge-Adventure des ebenfalls dieser Tage auf dem Mega Drive erscheinenden ‘Out of this World’ sollte das gesamte Genre auf dem Konsolensektor neu definieren - wir haben das für Euch überprüft

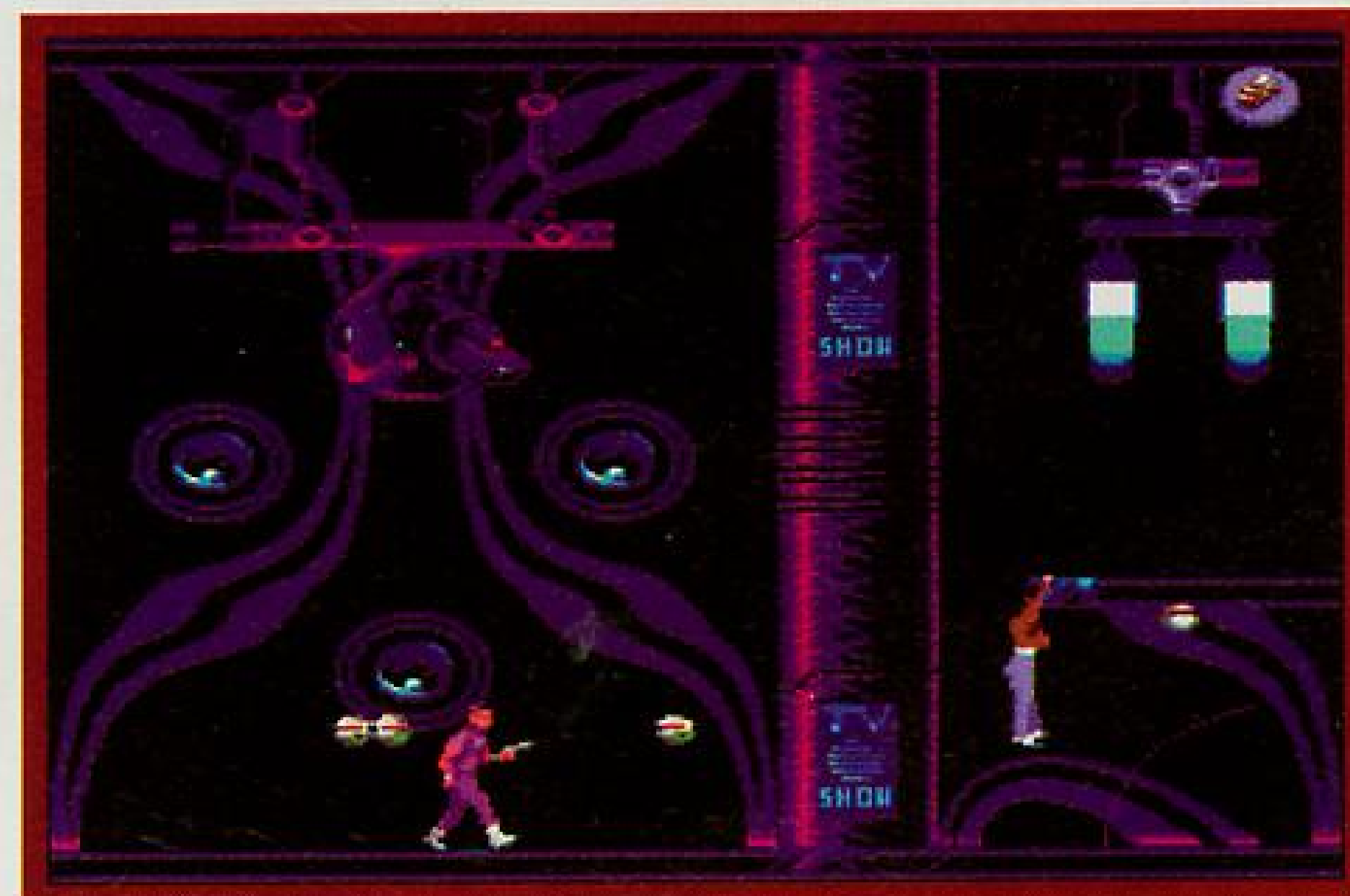


Der Mann hetzt einen Gang entlang. Neben seinem Fuß trifft ein Schuß auf den Boden, doch er ignoriert die Gefahr und läuft weiter. Er erreicht einen Hangar, schwingt sich auf ein futuristisches Fluggerät und verschwindet in weiter Ferne. Doch die Jäger geben nicht auf und folgen in einem schnellen Fluggleiter. Schon bald ist der Flüchtling gestellt und wird von einem Schuß getroffen. Seine Maschine stürzt in den dichten Dschungel des Planeten. Nach dem Absturz erwacht der Mann, schaut sich kurz um und stößt beim Aufstehen versehentlich einen mysteriösen Würfel in die Tiefe. Nach diesem kurzen actionfilm-mäßigen Intro beginnt das Spiel.

Ihr steht mitten im Dschungel des Planeten Titan. Nun stellen sich natürlich einige Fragen. Wieso, weshalb, warum oder kurz gesagt, was soll das alles überhaupt? Insofern Ihr ein aufmerksamer Abenteurer seid, werdet Ihr darauf eine Kletterpartie in die unteren Regionen des Dschungels vornehmen. Die ersten Teile des Puzzles fügen sich zusammen, als der Würfel dann gefunden ist.



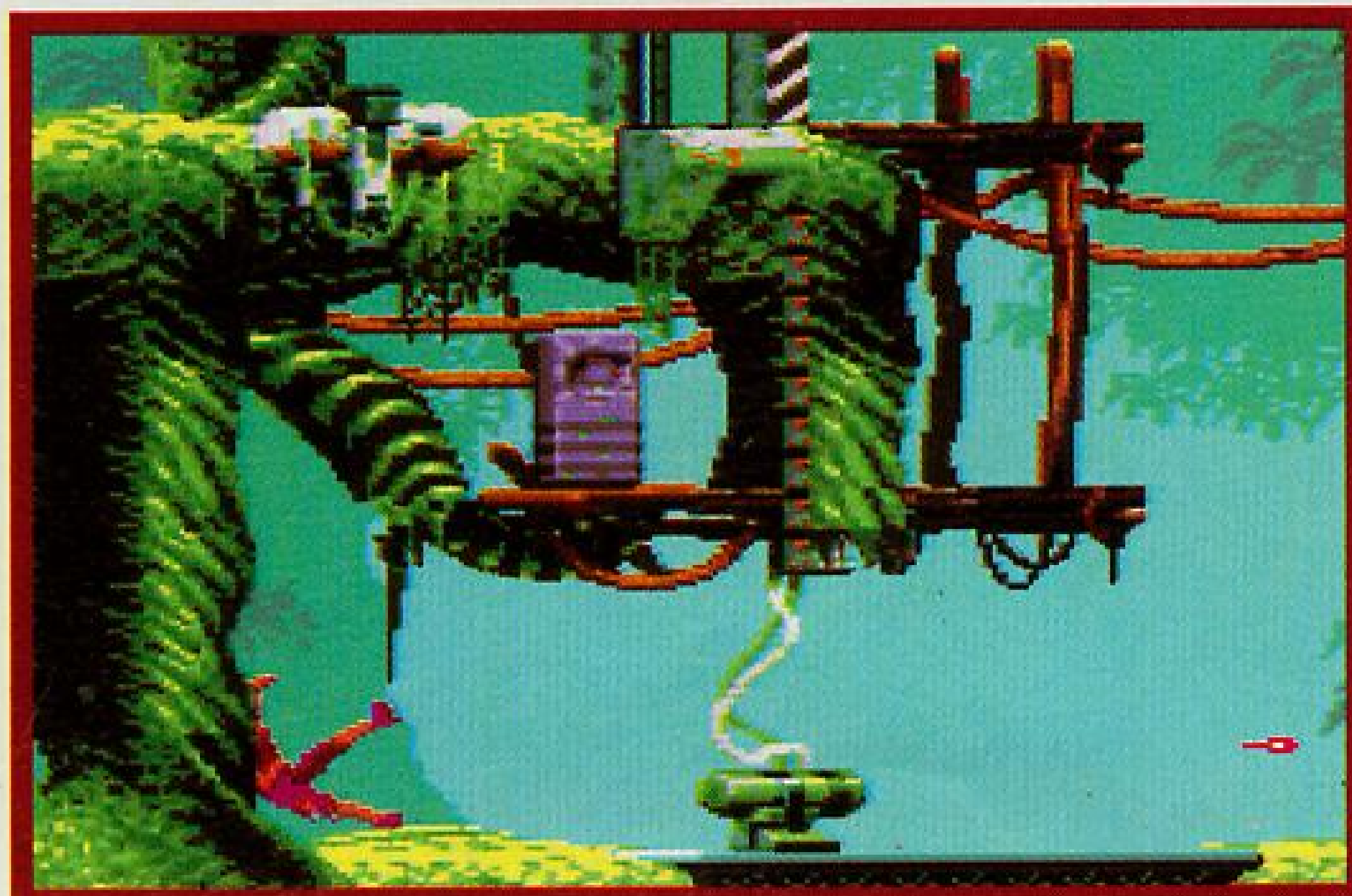
Er enthält eine holographische Aufzeichnung von Euch selbst, ohne daß Ihr daran eine Erinnerung hättet (Arnold grüßt vom Mars!). Natürlich vertraut Ihr dem fremden Ich, daß offensichtlich um die ganzen seltsamen Vorkommnisse mehr weiß als Ihr.



Euer erstes Ziel besteht darin, den Dschungel zu überwinden und einen Mann namens Ian in der Stadt New Washington zu finden. Dies ist der Auftakt zu einer Odyssee querbeet durch die ganze Galaxis. Ich will nur soviel vorwegnehmen: Ihr seid ein Geheimagent und habt mehr durch Zufall entdeckt, daß Aliens versuchen, die heimatliche Erde zu überfallen. Dabei haben diese eher weniger zufällig Euch

entdeckt und nach einer Gehirnwäsche auf dem wilden Kolonialplaneten Titan mit der aufgepfropften Absturzgeschichte im Kopf ausgesetzt. Von Beginn des Spieles an stehen Euch einige Gegenstände zur Verfügung. Eine Schußwaffe und ein Energieschild, welches bis zu vier Treffer abhält, gehören zum Grundinventar. Bei der Erkundung des Dschungels findet Ihr noch andere nützliche Items, so daß Ihr Euch der vielfältigen Gegner erwehren und den heimtückischen Fallen ausweichen könnt. Im Wald

sind einige seltsame Typen beheimatet, denen Ihr Gefälligkeiten erweisen könnt oder die Euch die notwendigen Ausrüstungsgegenstände verkaufen. Doch ohne die enorm vielfältigen Bewegungs-



BACKFLASH

Zum Super-Game gibt's von Sony die passende CD mit dem Hauptthema von Flashback.

Zusammen mit Selling Points/Alliance

verlosen wir 15 der edlen Scheiben.

Schreibt uns **bis zum 15.6.1993** unter dem Kennwort „Flackbash“

**wofür die Abkürzung
„f. l. a. s. h. b. a. c. k.“
stehen könnte.**

Die originellsten Einsendungen kriegen eine CD. Viel Spaß!



Keiner jumpst und runt anmutiger oder geschmeidiger als der Held in Flashback.

möglichkeiten unseres Agenten wäre der Erfolg der Mission sehr fraglich. Es gibt fast nichts, wozu das genial animierte Sprite nicht in der Lage wäre. Ihr könnt Euch an Ebenen hochziehen, gehen, rennen, mit gezogener Waffe vorsichtig anpirschen und in geduckter Stellung auf der Schulter abrollen. Es gibt natürlich noch viel mehr Moves, sowie diverse Kombinationen aus Einzelbewegungen, die dann auch andere Animationsphasen aufweisen. Eben diese fließenden Bewegungen, die qualitativ und quantitativ "Prince of Persia" (NCS) auf dem SNES in den Schatten stellen, machen in Kombination mit der hervorragenden Steuerung die Seele dieses Spieles aus. Die Hintergrundgrafiken sind fantastisch detailreich, farbenprächtig und von einer atmosphärischen Dichte, daß der Spieler sich schon nach wenigen Minuten vollends im Universum von Flashback verliert. Zahlreich auftretende Zwischensequenzen (z.B. beim Aufnehmen oder Benutzen von Gegenständen) runden das Bild ab. Im Gegensatz zum Vorgänger, der einen engen Handlungsrahmen vorgibt, bietet Flashback erheblich mehr individuelle Möglichkeiten. Einige nützliche Features erleichtern Euch die Bewältigung dieses komplexen Abenteuers. Neben einer Paßwortfunktion für komplett gelöste

Levels gibt es auch die Möglichkeit, den Spielstand an bestimmten Stellen zu speichern - solange die Konsole nicht ausgeschaltet wird. Dafür stehen Euch drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Grafisch gefällt die superdetaillierte Adventure-Grafik besser als die düstere Polygongrafik des Teils eins, der Sound konnte auch etwas Boden gut machen.

(at)

FAZIT:

Flashback bietet einfach alles. Ob knackige Rätsel oder knifflige Geschicklichkeitsabschnitte, ob schnelle Reaktionen oder hemmungsloses Ballern, Flashback verlangt Euch alles ab. Die irre Story und die filmischen Zwischensequenzen bedeuten Innovation pur. Flashback ist ein echtes Allroundspiel, ein Adventure das richtungsweisend ist. Sture Genreabgrenzung kann eben nicht der Weg in die Zukunft sein, sondern die Mischung ist das Entscheidende. Nur so bleibt Raum für neue Ideen und dem Verbraucher kann weiterhin der Spielspaß und die Motivation erhalten bleiben. Hoffen wir auf mehr Spiele, die dies leisten.

Batman

Revenge of the Joker

Oh, Gott! Wohin ist da Sunsoft geraten. Wo ist die alte Fähigkeit geblieben, die Spiele wie Lemmings, Ski-Kinh-Joh?, Batman Teil 1 oder auch Super Fantasy Zone (alle MD) zu guter bis sehr guter Qualität verhalten? Zumindest ein gut animiertes Helden-sprite ist übriggeblieben - allerdings ist das alles.

Hatte Sega sich bei der Filmumsetzung mit Batman Returns noch einigermaßen aus der Affäre gezogen, muß das gleichzeitig erschienene Superman von Sunsoft als ein böses Omen für das vorliegende Spiel gewertet werden. Und an dem sich dort abzeichnenden Abstieg wird offensichtlich konsequent weitergehäkelt. Level 1 bemüht sich daher sowohl in Ablauf als auch in graphischer Gestaltung unmittelbar an seinen flugfähigen Vorgänger anzuknüpfen. Irgendein schlauer Kopf hat sogar aufgepaßt und die Batman-Figur anstelle von Superman eingebaut. Beim Fliegen muß unsere Protein-Fledermaus halt einen Gyro-Rucksack umschnallen und schon kann wieder ein Stück des Superman-Programmes übernommen werden. Wie praktisch! Einzig die Stage-Paßwörter sind gelungen, denn damit kann jeder Level stückweise

durchgehechelt werden. Samt Endlos-Continues zweifelsohne eine gute Sache. Die hätte man sich allerdings auch für ein gutes Spiel aufsparen können. Ab Level 3 wird es dermaßen beknackt, daß sogar die Levelgestaltung sachte aber nachdrücklich zu nerven beginnt. Da ging es wohl nur noch darum, eine beknackte Comic-Strip-Story mit beknackten Szenen aufzuplustern bis ein beknacktes Spiel daraus wird. Über Sounds muß ich mich nicht näher auslassen, da sie den bisherigen Gesamteindruck bestätigen: Abhaken! (re)

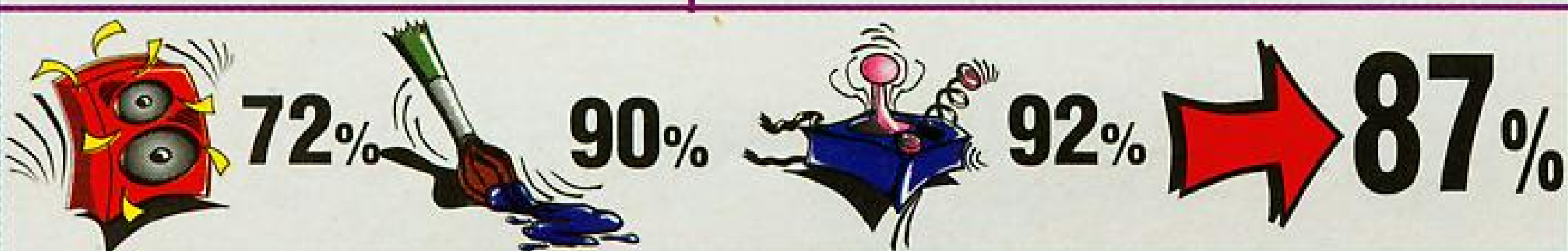


MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Paßwortfunktion,
- Back up, Puzzles

ADVENTURE

Hersteller Delphine **Muster von**
Preis ca. DM 120,- **ZAPP GAMES**



MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Paßwortfunktion,
- engl. Anleitung

JUMP 'N RUN

Hersteller Sunsoft **Muster von**
Preis ca. DM 120,- **TOP 4**





Super SONIC



Outrun 2019

Cyborg Justice

Neuerdings enthalten die Spielanleitungen bei Sega-Spielen den Hinweis, daß Spielen epileptische Anfälle auslösen kann. Beim vorliegenden Modul ist diese Warnung sicherlich angebracht, und das nicht nur wegen der schnellen Grafik sondern auch bedingt durch das morsche Spielprinzip dieser Gib-Gas-Simulation - und zwar beim Tester.

Hier ist ein weiteres Spiel, das Sega selbst programmiert hat und gleich mal vorweg, es ist genauso mies wie das zeitgleich erschienene Outrun 2019. Was treiben die Jungs eigentlich in ihren Programmierhallen? Sind die alle vollgedröhnt oder darf die Lehrlingswerkstatt auch mal ran?

Vor dem eigentlichen Spiel darf erst einmal der Schwierigkeitsgrad und die Art der Schaltung ausgewählt werden,

Hintergründen hält sich dabei stark in Grenzen. Meist findet die Action auf den Straßen statt und nur selten rumpelt man durch Gras oder



dann geht es los in altbekannter Outrun-Manier. Ihr heizt mit Eurem futuristischen Gefährt über die Highways der Zukunft und versucht innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits den nächsten Checkpoint zu erreichen. Insgesamt vier Kurse mit bis zu zehn

flitzt über Brücken. Die allesamt ähnlich aussehenden gegnerischen Fahrzeuge treten nur selten in Erscheinung, dafür dann aber gleich in Massen. Netterweise werden am Ende einer jeden Stage Einzelheiten der Rennabschnitte und die gefahrene Gesamtzeit ein-



Einzelabschnitten gilt es zu durchfahren. Eure Karre beschleunigt mühelos auf 540 mph und mit eingeschaltetem Turbobooster sogar auf über 650 mph. Die Abwechslung bei den Landschaften und

Fazit: Wieder einmal versucht man mit einem bekannten Namen den Leuten das Geld aus der Tasche zu ziehen. He Jungs, meine Kohle kriegt Ihr nicht.

geblendet, aber damit hat es sich auch schon. Outrun 2019 bietet außer extrem schneller Grafik nur Sparsound und ein abgegriffenes Spielprinzip.

(ray)

Cyborg Justice ist Streets of Rage für Arme! Unter dem Mäntelchen der Zukunft wird ein ausgelutschtes Spielprinzip neu verpackt und dann an die Kunden verhökert. Aber lauschen wir erst der Spielstory: Du bist ein galaktischer Agent (schon wieder) und während eines Routinefluges

Ähnlichkeit zu Robocop auf. Aber zurück zu Deinem Schicksal, denn jetzt geht die Sache erst richtig los, jetzt beginnt die Action. Zuerst einmal mußt Du Dir Deinen Cyborg zusammenbasteln. Aus einer Vielzahl von Angeboten wählst Du Dir einen Körper, Arme und Beine, wobei Du ruhigen Gewissens zu



in einen Meteoritensturm geraten. Natürlich verlierst du die Kontrolle über das Raumschiff, natürlich stürzt du auf einen feindlichen Planeten ab, verlierst dein Gedäch-

Fazit: Fazit: Was soll ich Euch noch sagen? Nichts! Okay, vergessen wir das Teil.

nis, wirst zum Cyborg umfunktioni- niert und fristest nun als halb Mensch, halb Maschine ohne Gedächtnis ein Sklavendasein. Aber die Erinnerung kehrt wieder und Du lehnst Dich auf. Meine Testererinnerung kehrt auch wieder und ich lehne mich gegen die

den Flammenwerfern oder den Sägeblatteilen greifen darfst (was'n Schwachsinn). Und los geht's. Ab jetzt wird von links nach rechts marschiert und sich mit anderen Robotern geprügelt. Die Vielzahl der ausführbaren Bewegungen ist ja ganz nett, aber der grafische Mischmasch ist übel. Viele Gegner sehen nämlich aus wie Deine eigene Spielfigur und da geht naturgemäß die Übersicht recht schnell flöten. Darüber hinaus treibt der lahme Spielablauf einem das Wasser in die Augen. Eigentlich kommt nur im 2-Player-Mode gegen einen menschlichen Spielpartner Freude auf, aber auch die hält nicht lang vor.

(ray)

MEGA DRIVE	ACTION	
Besonderheiten - englische Anleitung - Langeweile	Hersteller Sega Preis ca. DM 120,-	Muster von Hersteller
47%	42%	49%
46%		

MEGA DRIVE	BEAT `EM UP	
Besonderheiten - 2 Player-Mode, - englische Anleitung	Hersteller Sega Preis ca. DM 120,-	Muster von TOP 4
57%	64%	44%
54%		



King Salmon

Was man alles auf Computern spielen kann! Vic Tokai hat z.B. eine Angelsimulation herausgebracht und da ich der einzige in der Redaktion mit Angelschein bin (stimmt wirklich, aber ich war trotzdem noch nie Angeln), hat man mir dieses Modul rübergeschustert. Wenn demnächst ein Plätzchenbackspiel erscheint, wird es mich genauso treffen.



schwärme können übrigens beobachtet werden, wie sie durchs Wasser ziehen. Hat einer angebissen, wird auf eine Seitenansicht umgeschaltet. Jetzt ist es wichtig, Gefühl zu beweisen und zu entscheiden, wann es ratsam ist die Leine laufen zu lassen oder einzuholen. Besondere Aufmerksamkeit erfordern auch die Angelkonkurrenten, die mit ihren Booten die See unsicher machen. Denn kommt es zu Bootsunfällen kann dies zum vorzeitigen Ausscheiden führen. So, das war es eigentlich schon. Bleibt noch festzuhalten, daß die Grafik und der Sound im besten Fall Master System-Niveau erreichen.

Im schönen aber fernen Kanada gibt es viele, viele Lachse. Und wo viel Lachse sind, gibt es jede Menge Angler und Grizzlybären. In King Salmon kümmern wir uns um die erstere Gruppe der Fischliebhaber, denn in Vancouver findet jedes Jahr der größte Anglerwettbewerb der Welt statt mit Preisgeldern bis zu 25.000 \$. Das Turnier beginnt für Euch morgens um 7.00 Uhr und endet um 16.00 Uhr. In dieser Zeit sollt Ihr nun so viele und so schwere Lachse wie möglich fangen, denn abgerechnet wird nach Gewicht. Nach der Namens-eintragung dümpelt Ihr mit Euerem Boot auf einer Übersichtskarte herum. Habt Ihr eine geeignete Stelle entdeckt, kann auf die Detaillandschaft umgeblendet werden. Jetzt noch den Köder auswählen, die Leinenlänge und die Angeltiefe einstellen und los geht's. Es gibt zwei Möglichkeiten für Euch erfolgreich zu angeln. Entweder Ihr tuckert ständig durch die Gegend und schleppt die Leine hinter Euch her oder Ihr lauert den Fischen an günstigen Plätzen auf. Die Lachs-

sicht umgeschaltet. Jetzt ist es wichtig, Gefühl zu beweisen und zu entscheiden, wann es ratsam ist die Leine laufen zu lassen oder einzuholen. Besondere Aufmerksamkeit erfordern auch die Angelkonkurrenten, die mit ihren Booten die See unsicher machen. Denn kommt es zu Bootsunfällen kann dies zum vorzeitigen Ausscheiden führen. So, das war es eigentlich schon. Bleibt noch festzuhalten, daß die Grafik und der Sound im besten Fall Master System-Niveau erreichen.

(ray)



Angeln: Eines der ödesten Hobby überhaupt!

The Flintstones

Wer weiß, was ein Brontoburger ist? Aha, da sehe ich doch ein paar Hände hochgehen. Genau! Ein Brontoburger ist die Leibspeise von Fred Feuerstein, dem Comic-Helden aus der Steinzeit. Nach einer ziemlich verunglückten Master System-Variante finden sich Fred, Barney und Wilma nun auf dem Mega Drive ein.



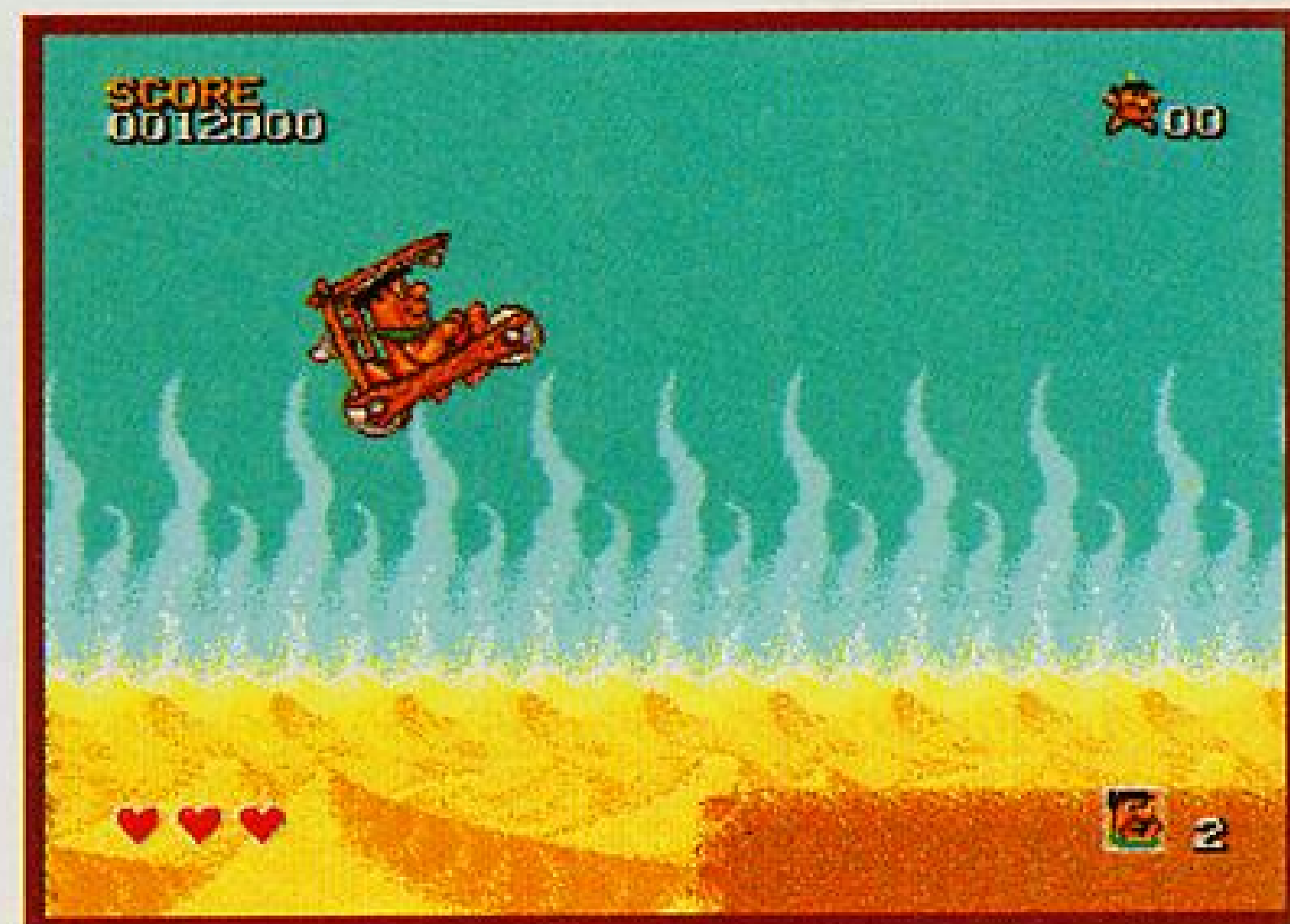
Wie stets vermißt Wilma Dinge für den Haushalt und wie stets hat Ehemann Fred keine Lust sie zu besorgen und möchte lieber schlafen. Aber Wilmas Hartnäckigkeit bringt ihn - wie immer - auf den Weg. Die Flintstones sind ein klassisches Jump and Run-Game, welches hauptsächlich von links nach rechts, aber auch von unten nach oben scrollt. Fred kann laufen, klettern, springen und mit seiner Keule Urzeitgegner erledigen. Die für diesen Spieltyp typischen Anzeigen (Herzen=Lebensenergie, Sterne und Credit) befinden sich wie stets deutlich sichtbar im Bildschirm. Die dazugehörigen Extras füllen die entsprechenden Anzeigen wieder auf und bringen Unverwundbarkeit, Punkte oder Extraleben. Zusätzlich beinhalten Luftballons vorher nicht sichtbare Items und das Ei des Pterodactyl schließlich enthält einen kleinen Saurier, auf



welchem Fred reiten kann. Die insgesamt sechs sehr langen Levels bieten ein abwechslungsreiches Spielgeschehen. Uns begegnen Riesenhaie, auf denen man durch das Meer braust, Flugsaurier, die Plattformen tragen, eine Fahrt im Steinzeitvehikel und jede Menge große Endgegner. Sollte man eines von Freds Leben verlieren, wird das Spiel im jeweiligen Teilabschnitt des derzeitigen Levels fortgesetzt (lobenswert). The Flintstones erinnert an Spiele wie Castle of Illusion oder Tazmania, allerdings ohne deren Qualität zu erreichen. Man merkt dem Level-design aber an, daß hier nicht geschlampt wurde, sondern daß man bemüht war, für des Spielers Unterhaltung zu sorgen. Es macht wirklich Spaß, Fred Feuerstein durch seine Abenteuer zu führen und Fans der Trickfilmserie können sich getrost das Modul zulegen. Wer aber schon jede Menge Jump & Run-Games im Regal stehen hat, kann darauf verzichten.

welchem Fred reiten kann. Die insgesamt sechs sehr langen Levels bieten ein abwechslungsreiches Spielgeschehen. Uns begegnen Riesenhaie, auf denen man durch das Meer braust, Flugsaurier, die Plattformen tragen, eine Fahrt im Steinzeitvehikel und jede Menge große Endgegner. Sollte man eines von Freds Leben verlieren, wird das Spiel im jeweiligen Teilabschnitt des derzeitigen Levels fortgesetzt (lobenswert). The Flintstones erinnert an Spiele wie Castle of Illusion oder Tazmania, allerdings ohne deren Qualität zu erreichen. Man merkt dem Level-design aber an, daß hier nicht geschlampt wurde, sondern daß man bemüht war, für des Spielers Unterhaltung zu sorgen. Es macht wirklich Spaß, Fred Feuerstein durch seine Abenteuer zu führen und Fans der Trickfilmserie können sich getrost das Modul zulegen. Wer aber schon jede Menge Jump & Run-Games im Regal stehen hat, kann darauf verzichten.

(ray)

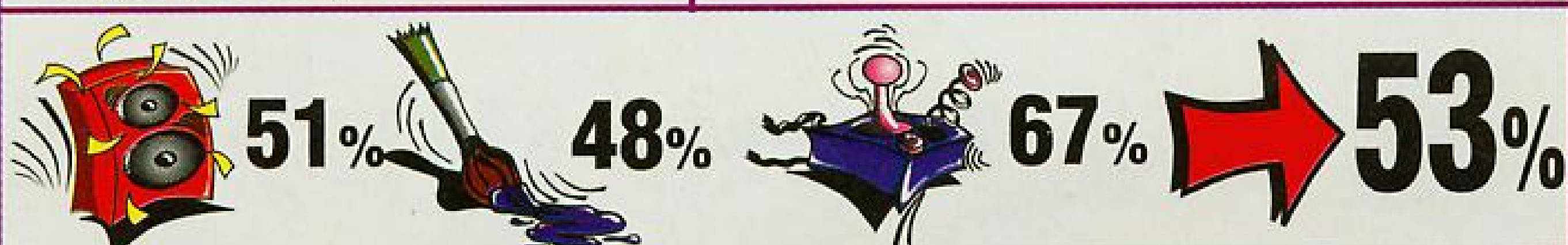


MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Paßwortfunktion
- engl. Anleitung

SIMULATION

Hersteller Vic Tokai
Preis ca. DM 120,-
Muster von TOP 4



MEGA DRIVE

Besonderheiten
- engl. Anleitung

JUMP 'N RUN

Hersteller Taito
Preis ca. DM 110,-
Muster von TOP 4





Super
SONIC



Hardball III



Wie heißt der zweite Nationalsport der Amis nach Basketball? Richtig, Baseball. Die Sache mit dem harten Ball (lederumwickelter Stahl) und der Alu-Keule ist hierzulande wenig verbreitet. Außer im Kino kommt bei uns nahezu keiner mit dem Sport und seinen einfachen und doch komplexen Regeln in Kontakt (empfehlenswert bei Bildungsbedarf: "Indi-ner von Cleveland").

Accolade hat sich entschlossen ihre traditionsreiche Hardball-Serie fortzusetzen - zu recht, wie sich gleich zeigen wird. Mit Hardball III liegt uns ein erstklassiger Baseball-Simulator für Konsolen vor. Mit satten 16 (!) Megabit sorgt das Modul für Action total auf dem Screen. Al Michael, ein berühmter Sportstalk-Sprecher im Land der Sterne und Streifen, sorgt mit seinen Digi-Kommentaren für authentisches Stadion-Feeling und hält die Zocker auf dem Laufenden. Das Arrangement der Satzmodule zu einem fließenden "Live"-Kommentar ist beinahe perfekt verwirklicht worden, so daß unser Sprecher für alle Situationen immer einen korrekten Kommentar über den aktuellen Schläger, Werfer, deren Aktionen und dem Spiel-

stand auf den Lippen hat. Nur manchmal hat man das leichte Gefühl, daß Al etwas zu viel der Worte auf einmal in den Mund nimmt. Natürlich hat man sich bei der Grafik, Steuerung und der Musik auch nicht lumpen lassen, so daß sich bei mir eine für Sport-

spiele seltene Begeisterung breit machte. Für die Cracks der Szene ist natürlich auch gesorgt worden - eine Masse an Teams, Spielern, Statistiken, Ligen und Spielvariationen warten auf gierige Bildschirmssportler. Zum Probespielen wähle ich ein Team aus und gönne

mir einen Zock gegen den Rechner - wohlwissend, daß meine Chance minimal ist. Die Steuerung gefällt auf Anhieb durch ihren logischen, einfachen Aufbau und ihre Präzision. Die Grafik ist hervorragend gelungen, unser Sprecher äußerst informativ - und der Rechner natür-

lich besser. Aber schon nach wenigen Schlägen und Würfeln habe ich ein Gefühl dafür, wohin ich warum steuern muß, damit der Gegner gelegentlich auch mal alt aussieht. Wem übrigens die vorhande-

nen Teams nicht passen, kann eigene entwerfen, ihnen Namen geben, über Mütze und Dress entscheiden, ein eigenes Logo per Editor entwerfen und seine eigenen Ligen zusammenstellen - Herz, was willst Du mehr. Das Ganze geht dann zu unserer ständigen Verfügung in das batteriebetriebene Gehirn der Platine. Bis jetzt ist mir nichts aufgefallen, was fehlen könnte - selbst die beim Golf und Basketball so beliebte Replay-Funktion hat den Weg in dieses Modul gefunden.

(km)



FAZIT:

Ein echt starkes Stück Sportsimulation, welches sowohl blutige Anfänger als auch Profis vollends zufriedenstellen kann. Wer seine Screensport-Sammlung erweitern möchte oder endlich mal hinter das sahnige Geheimnis der Ami-Sportphilosophie kommen möchte, sollte Hardball III auf keinen Fall links liegen lassen. "ART" Armin (at) würde sagen: "Ein Spiel mit JG-Feeling (Jouh Geil!!)" und "DOC T." Robert (re) hat angeblich schon einen speziellen V2A-Schläger in Auftrag gegeben, um im Zwei-Spieler-Modus einzusteigen (schluck!).



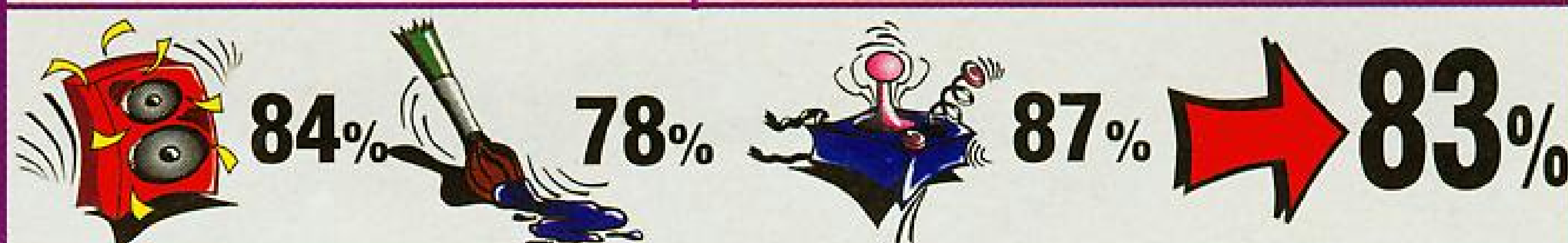
Grafik + Sound sind echt TV-mäßig!

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- exzellenter Digi-Sprecher, Zwei-Spieler-Modus, Batteriespeicher

SPORTSPIEL

Hersteller Accolade
Preis ca. DM 120,-
Muster von TOP 4



Der Monsterhit für Nintendo und Sega.

ALIEN 3™

10x Jetzt
von ACCLAIM
zu gewinnen!

Mach' dem Spuk ein Ende!



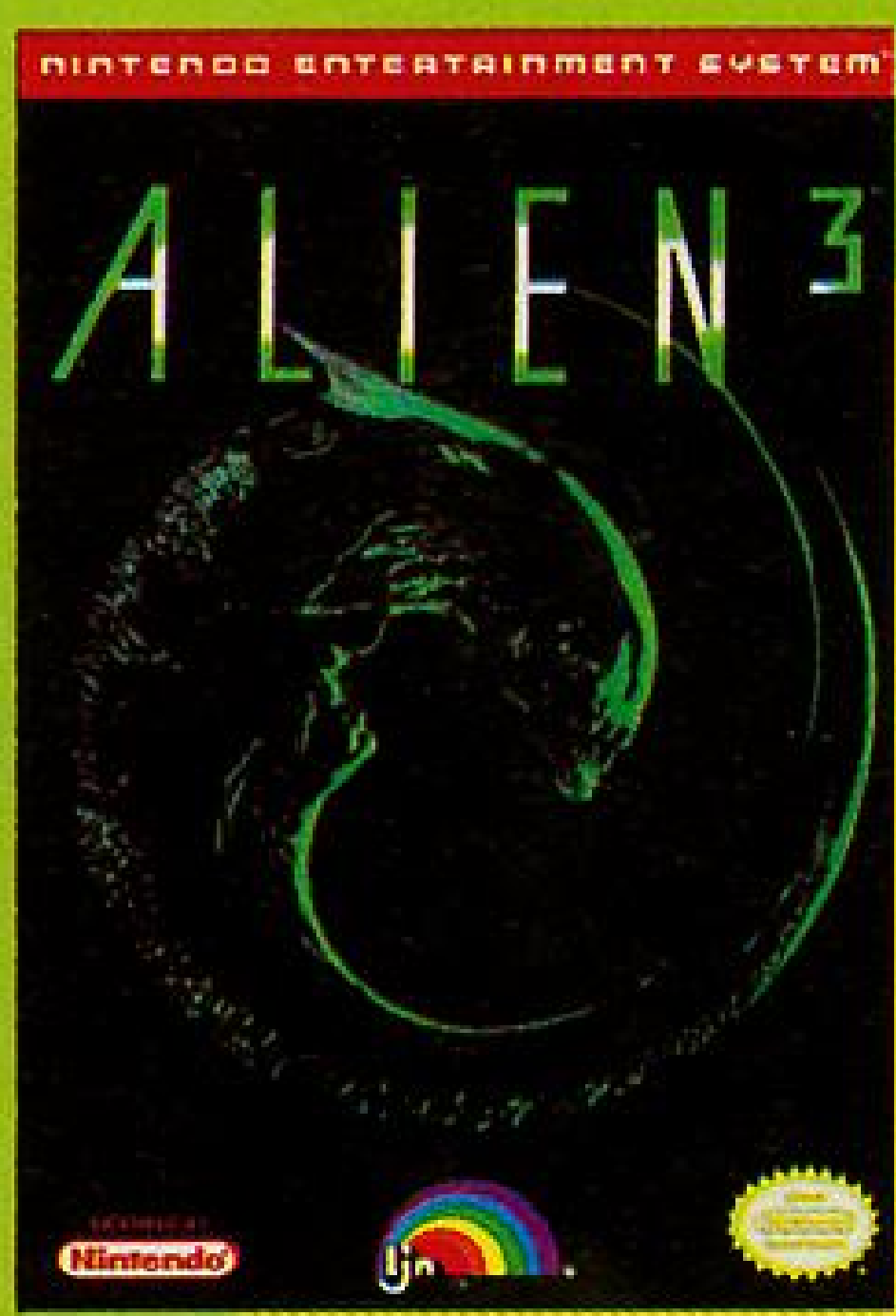
Du bist Lt. Ellen Ripley. Und mutterseelenallein. Deine gesamte Mannschaft ist in den Klauen der schrecklichen Aliens. Mach' Dich auf den Weg durch den Gefängnisplaneten Fiorina 161: über dunkle Treppen und Leitern, Rutschen und Aufzüge kämpfst Du Dich vorwärts. Rette Deine Freunde, bevor es zu spät ist. Alien 3 lauert jetzt bei Deinem Händler. Go for the Game – go for Acclaim®!

Mitspielen – mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue Alien 3™-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 08.05.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Game Boy™



Nintendo Entertainment System™



Super Nintendo Entertainment System™ (Lieferbar ab Mai '93)

Krall' Dir die Acclaim® Video-Spiele auch für Sega: Game Gear, Master System und Mega Drive.

ALIEN 3™ & © 1993 Twentieth Century Fox Corporation. All Rights Reserved. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN Ltd. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment System® and Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega, Master System, Game Gear and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment. © 1993 Arena Entertainment. Flying Edge™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



MF A3 1/93



Super SONIC

Strider 2

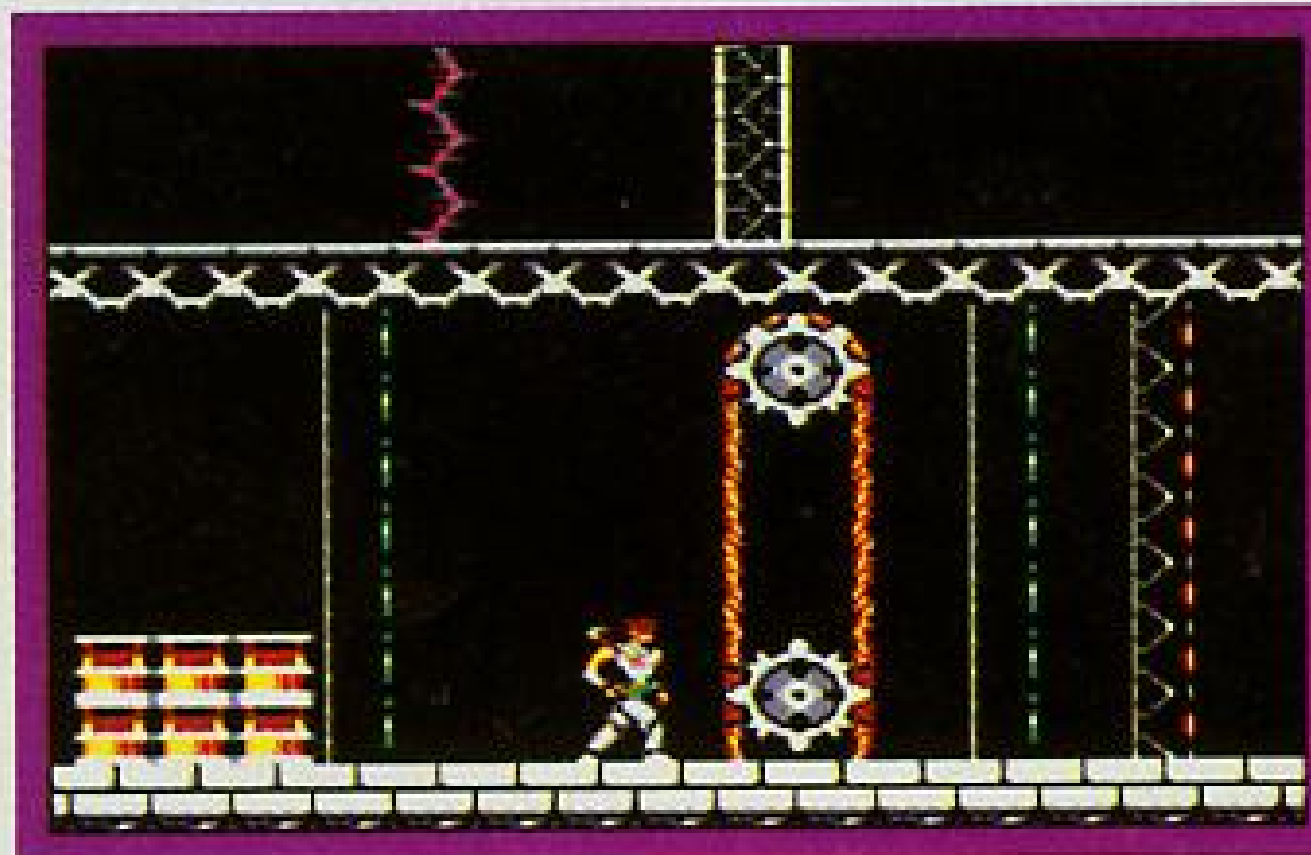
Nachdem Strider so gut auf den Ernstfall trainiert hat, darf er jetzt die Erde wirklich retten. Nicht nur, daß der Meister und sein böses Imperium die Menschheit bedrohen, nein, er muß auch noch eine Prinzessin rauben, um uns auch wirklich auf 180 zu bringen.

Die Suche nach dem Versteck des Übelbübels führt uns in klassischer Seitenperspektive fünf Levels lang durch Wälder, das Schloß Metropolis, das Labyrinth der Außerirdischen, über die Dächer der Stadt bis hin zur Höhle des Meisters. Strider ist bewaffnet mit dem bewährten Plasmaschwert aus Teil 1 und im Trend der allgemeinen Aufrüstung jetzt auch mit Wurfsterne. Jede Kollision mit Gegnern oder deren Geschossen entzieht unserem Helden Lebensenergie, die aber unterwegs aus den altbekannten Items-Containern wieder nachgefüllt werden kann. Der Kampf ums Überleben und gegen eine leicht hakelige Steuerung zieht uns in seinen Bann. Oft genug muß beim Schlagen und Springen Millimeterarbeit geleistet werden, aber im Sprung ist Strider leider schwer zu kontrollieren. Wird er gar von einem Gegner getroffen, schleudert es ihn derart zur Seite, daß er von so mancher mühsam erklommenen Plattform wieder heruntergeworfen



wird. Da tut der Wettlauf gegen das Zeitlimit gleich doppelt weh. Die Animation der Figur ist gut und Strider reagiert erheblich besser beim Zugreifen nach Wänden, Decken und Seilen als z. B. Indiana Jones IV (U.S. Gold). Der Sound ist relativ eintönig ausgefallen, hier hätte der Gesamteindruck doch noch nach oben abgerundet werden können.

(re)



FAZIT:

Freunde der harten Kost bei Jump & Runs, die auch der x-te Versuch an einer schwierigen Stelle nicht schreckt, kommen auf ihre Kosten. Wer es eher gemütlich mag, der sollte die Finger davon lassen.



Batman Returns

Die Multitalent-Fledermaus aus Gotham City kehrt nun auch auf dem Master System zurück und wartet gleich mit einer Neuerung in Bezug auf die Gestaltungsfreiheit bei der Auswahl des Weges durch die fünf Levels auf.

Die in mehrere Stages unterteilten Levels können auf zweierlei "Routen" angegangen werden: Auf dem Geschicklichkeits- oder dem kämpferischen Pfad. Je nach Talent oder Lust und Laune wählt Ihr bei gleichem Grafik-Aufbau die schwierigeren Plattformen (und Fallen) oder die vermehrte Zahl an Gegnern. Logisch durchdacht ist dabei, daß bei einem Continue bis zum Beginn des letzten Levels zurückgegangen wird und Ihr erneut für den bevorstehenden Abschnitt die gewünschte Route aussuchen könnt. Die Rahmenstory ist ja mittlerweile hinlänglich bekannt und der nimmermüde Pinguin mit seiner Red Triangle Circus Gang und Catwoman als Verstärkung herrscht in den Straßen der Stadt. Auf seinem Weg zum Finale stehen Batman der Batarang (Fledermaus-Bumerang) und eine Seilkanone zur Verfügung, die geschickterweise ebenfalls als Waffe benutzt werden kann. Drei unterschiedliche Items (Extra-



Batman - die Letzte.

leben, verbesserte Waffenwirkung, größere Geschwindigkeit) können aus überall verteilten Fledermaus-Symbolen freigesetzt werden. Gerade die zusätzlichen Leben müssen fleißig gesammelt werden, denn jede Berührung mit einem Gegner bzw. jeder Treffer kostet wieder eins davon. Technisch gut gelöst ist das Schwingen am Kletterseil, um durch Loslassen am geeigneten Punkt über Gegner und Fallen zu fliegen. Überhaupt wurde Wert auf ein hohes Qualitätsniveau gelegt: Das Scrolling ist erstaunlich gut und die Grafik zeigt weniger schrille Farbkontraste als gewöhnlich. Lediglich bei den Endgegnerstufen reicht die Power der Z80 CPU nicht mehr aus, um zu den Sprites auch noch Hintergründe darzustellen.

(re)



FAZIT:

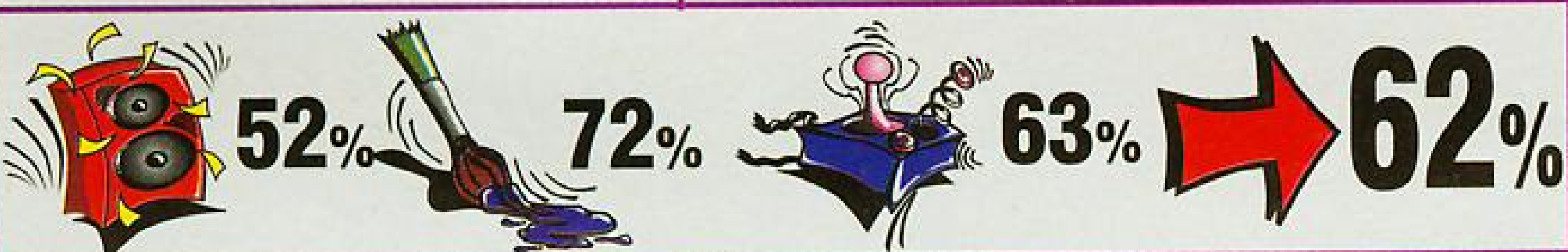
Wer's hektisch mag und Joypadstreß liebt, dem sei zu diesem Spiel geraten. Das Ersparte ist nicht rausgeschmissen.

MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- dt. Anleitung
- Continue

JUMP 'N RUN

Hersteller U. S. Gold
Preis ca. DM 80,-
Muster von Six Pence



MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- auswählbare Spielroute
- gute Technik; dt. Anleitung

JUMP 'N RUN

Hersteller Sega
Preis ca. DM 80,-
Muster von Hersteller





Super
SONIC



Rainbow Island

Eine der besten Neuerscheinungen für das Master System 1991 war Taitos Bubble Bobble, die Story der zwei Drachen, welche sich mit Seifenblasen durch Dutzende von Levels kämpften.

Knapp zwei Jahre später folgt nun der zweite Teil der Geschichte: Rainbow Islands. Zur Rettung der Bewohner der Regenbogeninseln hat einer der kleinen Drachen menschliche Gestalt angenommen und versucht nun, durch Tonnen von Bewachern zum Oberbösewicht zu gelangen und dem Übel ein Ende zu bereiten. Seine Waffe ist der eigentliche Knüller des Spiels: Ein

Regenbogen, der per Knopfdruck in Laufrichtung erscheint. Es ist erstaunlich, wie variationsreich sich diese einsetzen lassen. Die insgesamt acht Levels sind jeweils in mehrere Abschnitte unterteilt und müssen in Form einer ausgewachsenen Plattformspringerei von unten nach oben durchheilt werden. Wer sich dabei zuviel Zeit läßt, bekommt Ärger mit dem Wasser, welches ab einem bestimmten

Zeitpunkt den betreffende Stage von unten nach oben flutet - der Mensch-Drache ist nämlich Nichtschwimmer! Auf allen acht Inseln (= Stages) gibt es abgedrehte Gegner der unterschiedlichsten Art. Die Grafik ist wie schon beim Vorgänger knallbunt und kontrastreich gezeichnet, der Sound wirkt auf die Dauer etwas hektisch. Bewegen sich mehr als ein paar Sprites auf dem Bildschirm oder werden viele Regenbogen gleichzeitig aufgebaut, geht der Prozessor etwas in die Knie und bremst

die Bewegungen ab. Auch das berüchtigte Zeilenflackern ist ab und an zu beobachten. (re)

Fazit: Wieder einmal zeigt sich, daß eine faszinierende Spielidee für sich alleine lebt und sich nicht hinter Megatonnen an Details und Effekthascherei verstecken muß. Man muß es kennen und in seiner Sammlung haben, denn es macht immer wieder Spaß. Leider fehlt der Zwei-Spieler-Modus.

MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- großer Umfang
- Suchtgefahr

JUMP `N RUN

Hersteller
Rainbow Islands
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Six-Pence



TOP-4 VIDEO GAMES

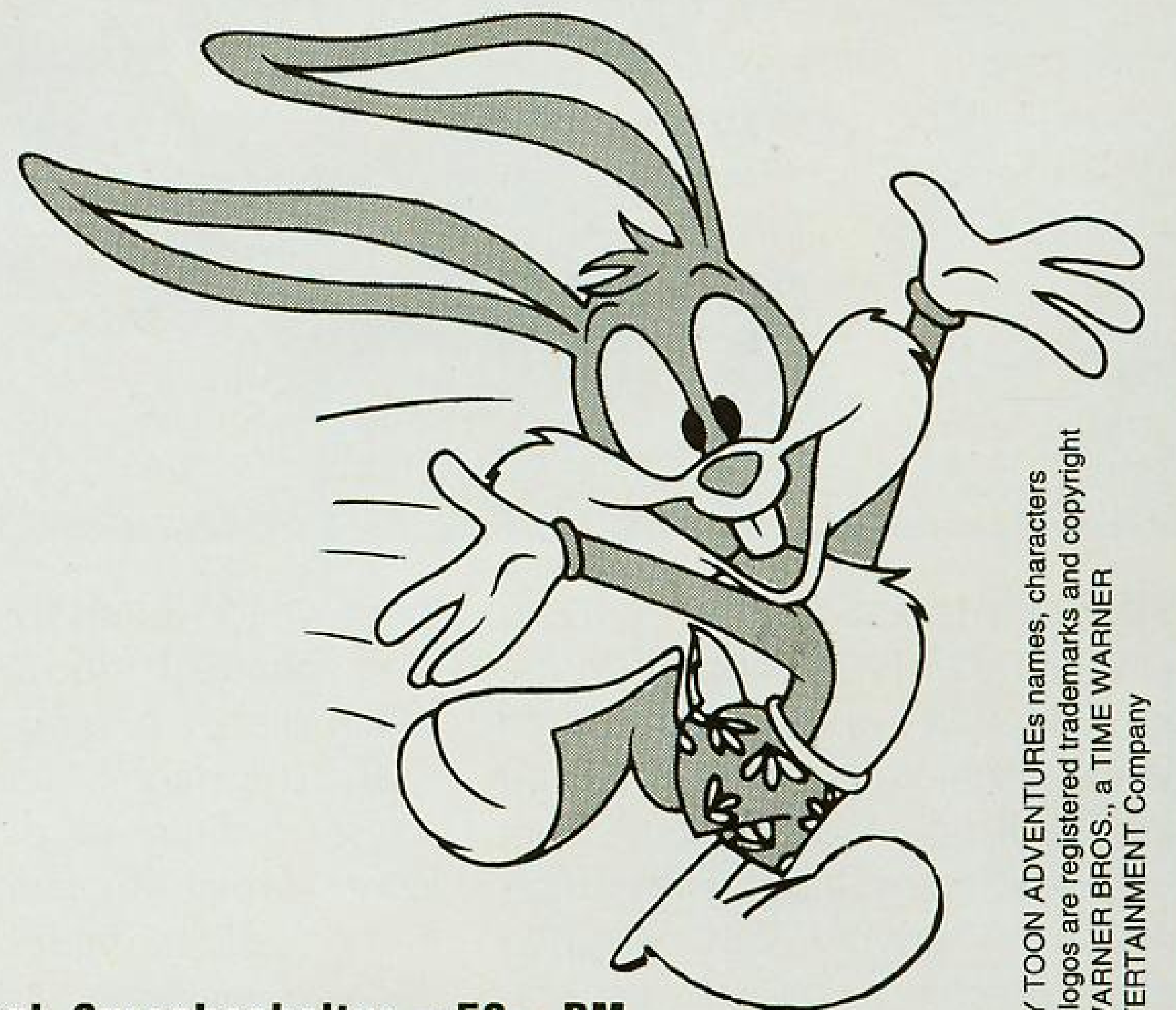
VERSAND + LADEN
HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

SUPER NINTENDO

Race Drivin (US)	69.-
Chibi Chara (JP)	69.-
Barts Nightmare (US)	89.-
Robocop 3 (US)	99.-
California Games 2 (US)	109.-
Lethal Weapon (US)	109.-
Valis 4 (US)	129.-
Adams Family 2 (US)	129.-
Super Conflict (US)	139.-
Tecmo NBA (US)	149.-
Toys (US)	149.-
Wayne's World (US)	139.-
Tom & Jerry (US)	139.-
Super Strike Eagle (US)	149.-
Nigel Mansell GP (JP)	159.-
Dragon Ball Z (JP)	159.-
Ultima 6 (US)	a.A.
Monsters (US)	a.A.
Shadow Run (US)	a.A.

MEGADRIVE

Alien Storm (JP)	39.-
Phelios (JP)	39.-
Ghost & Ghouls (JP)	49.-
Crack Down (DT)	59.-
Forgotten Worlds (DT)	59.-
World Cup 90 (DT)	59.-
Cadash (US)	59.-
Death Duel (US)	69.-
Alisia Dragoon (US)	69.-
J. B. D. Boxing (DT)	69.-
Batman Returns (DT)	89.-
Shining Force (US)	a.A.
Flintstones (US)	119.-
Splatterhouse 3 (JP)	129.-
American Gladiators (US)	119.-
Humans (US)	119.-
Fatal Fury (US)	139.-
Cyborg Justice (US)	119.-
Outrun 2019 (US)	119.-



TINY TOON ADVENTURES names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company

TURBO DUO + NEO GEO SPIELE LIEFERBAR! MEGADRIVE Umbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50.- DM

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1.-)! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests! Probeexemplar gegen 8.- DM inkl. Porto (8 x 1.- DM Briefmarken)

3 Count Bout

3 Count Bout ist nicht irgendein Wrestling für das Neo Geo, sondern "das" Wrestlingspiel überhaupt. Aus den Läden mit Probespiel-Möglichkeit werden die erschütterndsten Szenen berichtet. Speziell im Zwei-Spieler-Modus werden reihenweise jahrelange Feindschaften zerbrochen und neue wieder geknüpft. An der Börse ziehen die Notierungen für runderneuerte Ladeneinrichtungen auf und davon.



Wir setzen unsere großen Hüte auf...

Meine Finger hämmern auf das Joypad, die Muskeln in den Unterarmen winseln um Gnade und eine Sehnenentzündung hat sich bereits angesagt und im Rhythmus eines Dampfhammers drücke ich den Joystick von links nach rechts. Nein, View Point habe ich bereits überlebt, aber dieses Game noch nicht. 3 Count Bout ist das erste Spiel, daß wirklich in körperliche Anstrengung ausartet und einem den Schweiß auf die Stirn treibt. SNK's 100 Meg-Schock Nr. 3 bietet Wrestling pur. Die Jungs bei SNK sind schlauer als andere und haben statt teures Geld für eine



Metallkette ins Gesicht reiben oder ähnlich nette Liebeserklärungen abgeben. Doch damit nicht genug, denn was wäre SNK, wenn es nicht noch etwas zärtlicher zuginge. Habt Ihr den ersten Kampf gewonnen, findet das nächste Match im Street Fight-Modus statt. Den neuen Gegner könnt Ihr in einer Fabrikhalle mit Hilfe diverser Waffen fertigmachen. Elektroschocker, Baseballschläger sowie Kisten und Fässer lassen sich gegen den feindlichen Kämpfer einsetzen. An den Seiten stehende Autos werden im Laufe des Kampfes in Schrott verwandelt. Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr wahlweise gegeneinander antreten oder im Tag-Team gegen den Computer spielen. Vier Stages stehen als Hintergründe zur Verfügung: der normale Ring, zwei Street Fighter-Stages und das Deathmatch, in dem der Ring von einem mit Strom geladenen Zaun umgeben ist.

(at)



WWF-Lizenz auszugeben kurzerhand die SNK Wrestling Federation erfunden - und lieber die ganzen Kohlen in die Entwicklung des Spieles gesteckt. 3 Count Bout bietet erst einmal einen Titelkampfmodus. Ihr habt die Wahl zwischen zehn verschiedenen Knochenbrechern. Habt Ihr Eure Figur gewählt, geht es zum Kampf. Begleitet von einer fetzigen Hardrockmusik und einer glasklaren Digi-Sprachausgabe des Sprechers läuft Euer Kämpfer (der entsprechend seiner Popularität beklatscht oder ausge-

buht wird) durch die Zuschauer und besteigt den Ring. Schon allein dieser Anfang ist der Hammer. Nun beginnt jene Tortur, die ich zu Anfang mit echter körperlicher Arbeit beschrieben habe. Denn jeder Kämpfer hat zwanzig (!) verschiedene Attacken, aber einige haben weniger mit Technik denn mit extremer Gewalt dem Joyboard gegenüber zu tun. Im Clinch kommt es zum Beispiel nur darauf an, wie ein Irrer auf die Buttons A, B oder beide zugleich einzuschlagen, um auf der erschei-

nenden Energieleiste einen längeren Balken als der Gegner zu bekommen. Dann läßt sich ein entsprechender Wurf oder eine Schlagkombination ausführen. Liegt der Typ am Boden, könnt Ihr ihn treten, auf ihn springen oder einen Griff anwenden, der von lautem Knochenknirschen und entsprechendem Gejammer Eures Gegners begleitet wird. Es gibt auch Figuren, die Euch eine

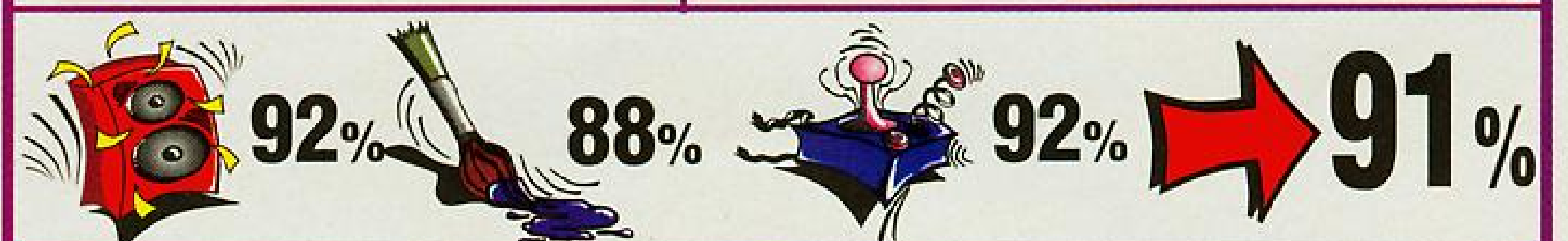
Fazit: 3 Count Bout ist mit Abstand das opulenteste und gewalttätigste Wrestlingspiel, das es gibt. Neben seiner erstklassigen technischen Perfektion bietet es selbst auf "easy" einen tierischen Schwierigkeitsgrad. Soundmäßig und grafisch ist dieses Spiel allererste Sahnne. Selten, aber wahr: 3 Count Bout ist sein Geld wert.

NEO GEO

Besonderheiten
- Zwei-Spieler-Modus
- 106 M-Bit Kapazität

BEAT 'EM UP

Hersteller SNK
Preis ca. DM 400,-
Muster von Zapp Games



FUN 'n' ACTION



für nur DM
4,90

VIDEOSPIELE-FANS AUFGEPASST!

Für alle Game Boy, Mega Drive, Super NES, Lynx, Game Gear, NES, Master System, NeoGeo gibt's jetzt **MEGA FUN** das Videospiele-Magazin

Jetzt **NEU** im Zeitschriftenhandel!



NEO GEO



View Point

Immer dann, wenn das Neo Geo als Dumpfprügelmaschine abzusacken droht, kommt ein Ballerhammer, der die Gemeinde wieder mit der Spielhallenmaschine versöhnt. Wie schon bei Last Resort vor über einem Jahr, soll View Point den Begriff Shoot 'em Up neu definieren.

Da allerdings der horrende Preis der ersten (limitierten) Auflage von rund DM 800.- uns davon abhielt, Euch mit dem schier unerschwinglichen Teil die Nase lang zu machen, so besprechen wir das Spiel jetzt nach Erscheinen der unlimitierten (und 'günstigeren') zweiten Auflage in gewohnter Weise.

Schon der erste Blick auf den Startscreen zeigt, daß wirklich eine neue Epoche für Ballerspiele angebrochen ist. Nachdem das oben schon erwähnte Last Resort und Thunderforce IV (Mega Drive) bei Horizontalscrollern sowie Starwing (SNES) bei den 3D-Vektorspielen kaum noch Wünsche offen lassen, zeigt sich die Action jetzt in



einer hervorragend programmierten, isometrischen 3D-Darstellung. Wir sehen unser Raumschiff der "Byupo"-Klasse von schräg oben (auch 'Tribünenperspektive' genannt) und das Scrolling läuft von links unten diagonal nach rechts oben. Ähnliches, wenn auch technisch deutlich weniger aufwendig, gab es im Ballerklassiker Zaxxon (Sega). Dabei bewegt sich unser Flugzeug zumeist über eine Art Fahrbahn mit erhöhten Seitenwänden, die unsere Bewegung eingrenzen. Ausnahmsweise darf man mit diesen kollidieren, ohne Schaden davonzutragen. Um Euch herum ist total die Hölle los! Was da alles aus allen möglichen

Levels besitzt Euer Raumer als Standardwaffe eine Kanone vom Typ R-Type (Aufladen des Schusses durch Gedrückthalten der Feuertaste). Neben den beiden Satelliten gibt es als Sonderwaffen noch Homing Missiles, die Feuerwand und eine Kernexplosion. Das Wahnsinnsgemisch aus technischen und biologischen Aggressoren und Gegnern mit ihren zum Teil extravaganten Angriffstechniken muß man sich überhaupt erst ein paar Mal ansehen, bevor man sich auf sein Überleben konzentrieren kann. Und das ist nicht einfach. Jeder Endgegner ist nahezu ein kompletter Level für sich, denn mit fortschreitendem Spiel verwandeln diese sich immer öfter und tauchen darüber hinaus in höheren Spielstufen auch als Standardgegner auf. Darin liegt auch etwas der Kritikpunkt am Spiel, denn der Schwierigkeitsgrad ist mehr als beinhardt. So schön die Grafik ist, so atemberaubend die Animationen sind und so sehr sich die Techno-Sounds im Gehörgang festsaugen - wer Frust nicht erträgt, der sollte lieber bei einem Könnler über die Schulter sehen. Allenfalls zu zweit mit einem erfahrenen Wingman sieht es da etwas besser aus. Trotzdem werden diejenigen, deren Budget eine solche Anschaffung zuläßt, nicht um das Teil herumkommen. (re)



Richtungen auf Euch zukommt, ist der totale Hammer. Aber nicht nur mit Gegnern müßt Ihr Euch herumschlagen, sondern auch Hindernisse umgehen, kleine Puzzles lösen (z. B. Beiseiteschieben von Trennwänden durch Beschießen eines Drehkreuzes) und Extrawaffen aufsammeln. Ohne diese habt Ihr auch in der leichtesten der fünf Schwierigkeitsstufen keine Chance. Zum Hindurchkämpfen durch die sechs

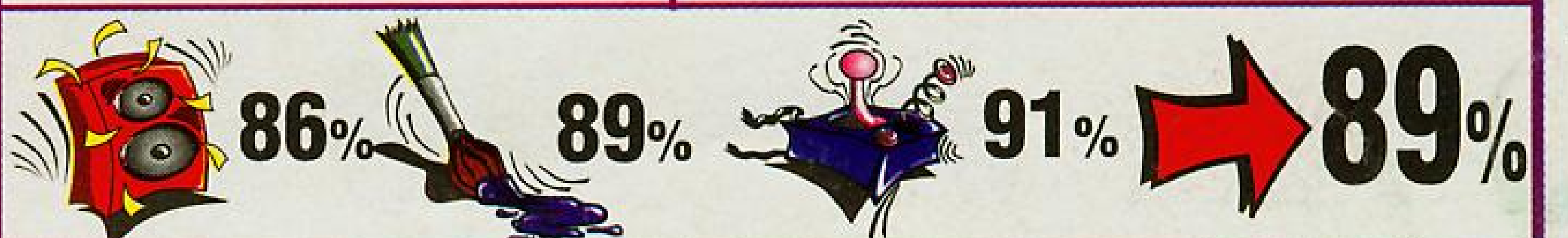
Fazit: Obwohl bei einem solchen Preis keine Kaufempfehlung ausgesprochen werden kann (schließlich liegen das Mega-CD oder das Turbo-Duo als Geräte auch in dieser Preisklasse) handelt es sich bei Viewpoint um das bislang innovativste Ballerspiel für Konsolen

NEO GEO

Besonderheiten
- Zwei-Spieler-Modus
- Super Grafik

SHOOT 'EM UP

Hersteller SNK
Preis ca. DM 550,-
Muster von Zapp Games



NEO GEO

SENGOKU 2

Nach massenhaft Prügelspielen ist endlich mal wieder ein Actionspiel für das Neo Geo erschienen. Das Zeitalter des Sengoku ist angebrochen. Wieder werden die beiden Kämpfer Jack und Claude beschworen, die in Teil 1 schon einmal den Sieg über das Böse davontrugen.

Diesmal führt der Kampf unsere beiden Helden durch unterschiedliche historische Epochen. Der Kampf um die Rettung der Welt beginnt im alten Japan der Feudalherrschaft, zu der Zeit, als der böse Shogun geboren wurde. Mit Hilfe der Schwerter der Gerechtigkeit und unterstützt durch einen entsprechend deftigen Soundeffekt (es hört sich an, als würde man aus zwei Meter Höhe auf eine Wassermelone springen) zerhackt Ihr die in vielfältigen Formen auf Euch zu stürmenden Gegner in zwei oder mehrere Teile. Begleitet wird Eure Figur von den Karmas dreier mystischer Kämpfer. Ein Ninja, die entsprechende Version eines Kampfhundes und der Charakter eines legendären Halbgesetzes stehen Euch auf

Abruf für eine halbe Minute zur Verfügung und wüten per Knopfdruck in den Reihen der Widersacher. Es gibt drei unterschiedliche Power Ups, nämlich RGB (nein, das ist keine Geschlechtskrankheit, sondern bedeutet wie bei einer Konsole schlicht Rot, Gelb, Blau), welche den herbeigerufenen Charakteren zu unterschiedli-

chen Attacken verhelfen. Auch Eurer normalen Figur helfen diese Energiekapseln. So wird der Radius Eurer Schwertschläge größer und bei wiederholter Aufnahme läßt sich ein magischer Angriff ausführen, der alle im Screen befindlichen Bösewichte ohne Rückfahrkarte über den Jordan schickt. Die technischen Möglichkeiten der Konsole wurden von den Entwicklern recht gut ausgenutzt. So kämpft Ihr zum Beispiel auf einem Weltkrieg II-Flugzeug, während im Hintergrund Jagdflugzeuge heran- und weggezoomt werden und mit

lautem Propellerheulen brennend in die Tiefe stürzen. Überhaupt wird viel gezoomt, riesige Gegnersprites bevölkern die Levels und selten habe ich so ein farbenprächtiges Neo Geo-Spiel gesehen. Die Soundeffekte sind wie üblich hervorragend, dahingegen bleibt die Musik leider eher unauffällig.

(at)

FAZIT:

Alles in allem ist Sengoku 2 ein wirklich gutes Actionspiel, welches insbesondere durch seine abgefahrene Atmosphäre begeistert. Leider trübt eine der alten Sünden der SNK-Produktionen meine Freude über dieses Modul: Auch wenn die Levels in bis zu sechs Abschnitte unterteilt sind, ist Sengoku 2 relativ schnell durchzockt. Bei dem Preis käme "etwas mehr" erheblich besser an. Also Tip von mir: Macht Euch selbst das Leben schwer, spielt das Teil auf "hardest" und legt die Memorycard in die Mikrowelle.



Farbenprächtiges
Zwei-Mann-Gemetzel in
Reinkultur.



NEO GEO

Besonderheiten
- Zwei-Spieler-Modus; geringer Umfang; gute Atmosphäre

BEAT 'EM UP

Hersteller SNK
Preis ca. DM 400,-
Muster von ZAPP Games



TURBO DUO



BUSTER BROTHERS

Bereits vor einem Jahr in Japan erschienen, findet Hudsons PANG-Umsetzung ihren Weg nun auch auf amerikanische Duos. Der Himmel verdunkelt sich über den Hauptstädten der Welt. Panik bricht allorts aus und das Chaos regiert. Riesige Bälle fallen vom Himmel und hinterlassen eine Spur der Zerstörung.

Was ist geschehen? Ist das Gleichgewicht der Natur dermaßen aus den Fugen geraten oder handelt es sich um eine Invasion Außerirdischer? Ist es vielleicht eine neue Waffe Saddam Husseins oder versucht ein genialer Verbrecher die Welt zu erpressen? Gleichgültig wieso und warum, Ihr, die Buster Brothers macht Euch mit Euren Harpunenkanonen auf den Weg, die Menschheit von den springenden Bällen zu befreien. Buster Brothers ist die Umsetzung des unter dem Namen "PANG" bekannten Capcom-Automaten. Während von oben Bälle herunterfallen, bewegt Ihr Eure Spielfigur am unteren Bildschirmrand oder erklimmt über Leitern Plattformen. Eure Aufgabe ist es, den Screen von allen Bällen zu säubern. Das hört sich leichter an als es in Wirklichkeit ist. Die Bälle gibt es in vier verschiedenen Größen, wobei die größeren Exemplare sich bei jedem Treffer jeweils in die doppelte Anzahl nächst kleinere Bälle unterteilen. Treffen die Bälle auf den Boden, springen sie wieder in die Höhe, um erneut hinabzufallen. Da jede Berührung eurerseits mit dem Ball den sofortigen Tod bedeutet, gibt es allerlei Extras, die Euch die Aufgabe erleichtern. Neben stärkeren Waffen gibt es z. B. Uhren, die die Bewegung der Bälle für einige Zeit stoppen oder verlangsamen.



Auf dem Turbo Duo läuft das gute alte Pang noch mal zur Hochform auf.

Gegner zu entledigen. Neben den Bällen gibt es auch Tiere, die Euch direkt angreifen. Das Vernichten einer Krabbe oder Biene bringt besonders viele Punkte, ebenso wie das Aufsammeln von Früchten. Die insgesamt 52 Screens sind in 17 Levels unterteilt, wobei jeder Abschnitt vor dem Hintergrund einer Stadt oder Sehenswürdigkeit gespielt wird. Spieltechnisch ist neben schnellen Reaktionen auch etwas strategisches Denken verlangt, denn es ist ratsam erst einen großen Ball mit all seinen Unterstufen zu vernichten, bevor Ihr Euch dem nächsten widmet. Paradebeispiel hierfür ist eine zu früh gezündete Bombe. Sie verwandelt den Bildschirm in ein Meer von Bällen und der Tod ist unvermeidlich. Buster Brothers ist ein originelles und witziges Reaktionspiel, das auch längere Zeit



Spaß macht. Neben guten Grafiken und perfekter Spielbarkeit bietet die DUO-Version hervorragenden Sound sowie einen Zwei-Spieler-Modus (gleichzeitig). Letzteres ist der große Vorteil gegenüber der SNES-Version, denn in dieser hat Capcom den Modus in eine Zwei-Spieler-Option hintereinander umgewandelt (vgl. auch Final Fight/Magic Sword). Eins ist sicher: Hudson liefert mit dieser original Spielhallenumsetzung die bisher beste PANG-Version ab. (at)



Durch das Zünden einer Bombe zerplatzen alle Bälle auf dem Screen und Schutzschilde lassen Euch einige Treffer wegstecken. Besonders dankbar ist das Power Wire, ein Kabel welches vom unteren bis zum oberen Bildschirmrand reicht und so eine Ballsperr bildet, damit Ihr Zeit habt, Euch anderer

TURBO DUO

Besonderheiten
- Super CD
- engl. Anleitung

ACTION

Hersteller Hudson Soft **Muster von** ZAPP Games
Preis ca. DM 120,-





MAGIC DISK 64



presents

SNAKE OR DIE

Eine ganze Palette an hilfreichen Anwenderprogrammen wird diesmal in Magic Disk 64 geboten. Neben 4 Mini-Tools, SCAN, SORT, PACK und VALIDATE, die sich vor allem auf die Arbeit mit der Floppy beziehen, gibt es noch eine Datenverwaltung, DATASYS sowie das Haushalts-Verwaltungsprogramm CASH & CARRY. Aber auch gefuchste Spielerherzen kommen bei den Hits SNAKE OR DIE und dem Logikspiel ORION auf ihre Kosten...



ORION - nur für Leute mit starken Nerven!

ab 11. Juni NEU im gut
sortierten Zeitschriftenhandel
für nur DM

9,80

it - s m a g i c

Jetzt NEU - in
umweltfreundlicher
Verpackung!

TURBO DUO

Außer Mario und Sonic gibt es noch weitere Kultfiguren in der Jump & Run-Szene. Die bekannteste davon ist das japanische PC-Kid (Pithecanthropus Computerurus), bei uns durch die amerikanischen Umsetzungen besser als Bonk bekannt. Bonk ist seit den alten PC-Engine Tagen (1989, 1991) das Maskottchen des Software-Giganten Hudson Soft. Nicht umsonst sind die beiden ersten Teile (Bonk's Adventure und Bonk's Revenge) im Paket der Präsentationssoftware des Turbo Duo enthalten.

BONK 3



Urwald, stößt dann aber in der Hafenszene auf die neuzeitliche Zivilisation. Diese Mischung aus bekannten und neugestalteten Leveldesigns begleitet uns durch das ganze Spiel, wobei die Nacht-Sequenzen eine zusätzliche, gelungene Einlage sind. Außer Bonk's bekannten Talenten wie das famose Klettern mit den Zähnen an senkrechten Wänden, die entsprechende Riesenfelge an Ästen (Eberhard Ginger sieht echt blaß aus dagegen), das Hochschwimmen von Wasserfällen, das grimmige Wüten als zorniger Zonk oder das Zick-Zack-Springen in senkrechten Kaminen sind neue Sachen dazugekommen. So gibt es Bonk in drei Größen, zwischen denen ein Größenverhältnis von maximal Faktor zehn liegt, und als herzspuckenden

Love-Bonk mit langen Wimpern. Alles zusammen ergibt dies eine Matrix von $3 \times 3 = 9$ (!) verschiedenen Charakteren und Größen, zwischen denen durch Aufnahme von Items (Schinken, Bonbons) umgeschaltet wird. Rechnet man jetzt noch den eigentlichen Hammer hinzu, den Zwei-Spieler-Simultan-Modus, gibt es insgesamt 18 verschiedene Bonk-Kombinationen im Spiel. Da einige Passagen nur in bestimmten Formen zu überwinden sind, ist diese Verwandlung nicht nur schmückendes Beiwerk. Wenn der



Beim vorliegenden dritten Teil (der Baller-Exkurs Air-Zonk ist hier nicht mitgerechnet) entscheidet es sich erfahrungsgemäß, ob so eine Figur den Wandel der Zeit übersteht oder als ausgelutschte Idee still und leise zu Grabe getragen wird (wie z. B. Alex Kidd, Sega). Erstaunlicherweise wurde wiederum die kleine (schnellere) HU-Card als Trägermedium der Software benutzt und nicht die umfangreichere (langsamere) CD. Die Spielfigur Bonk ist ein sympathischer Steinzeitmensch, der mit seinem riesigen Kahlschädel alle Hindernisse aus dem Weg knockt. In der vorliegenden Episode geht es wie schon in der Vergangenheit gegen King Egg-Bowl den dritten, der den Tick hat, ansonsten friedliebende Lebewesen durch aufsetzen einer Haube zu ferngesteuerten Monstern zu machen. Bonk startet nun auf dem Weg zum Eierschalen-König im



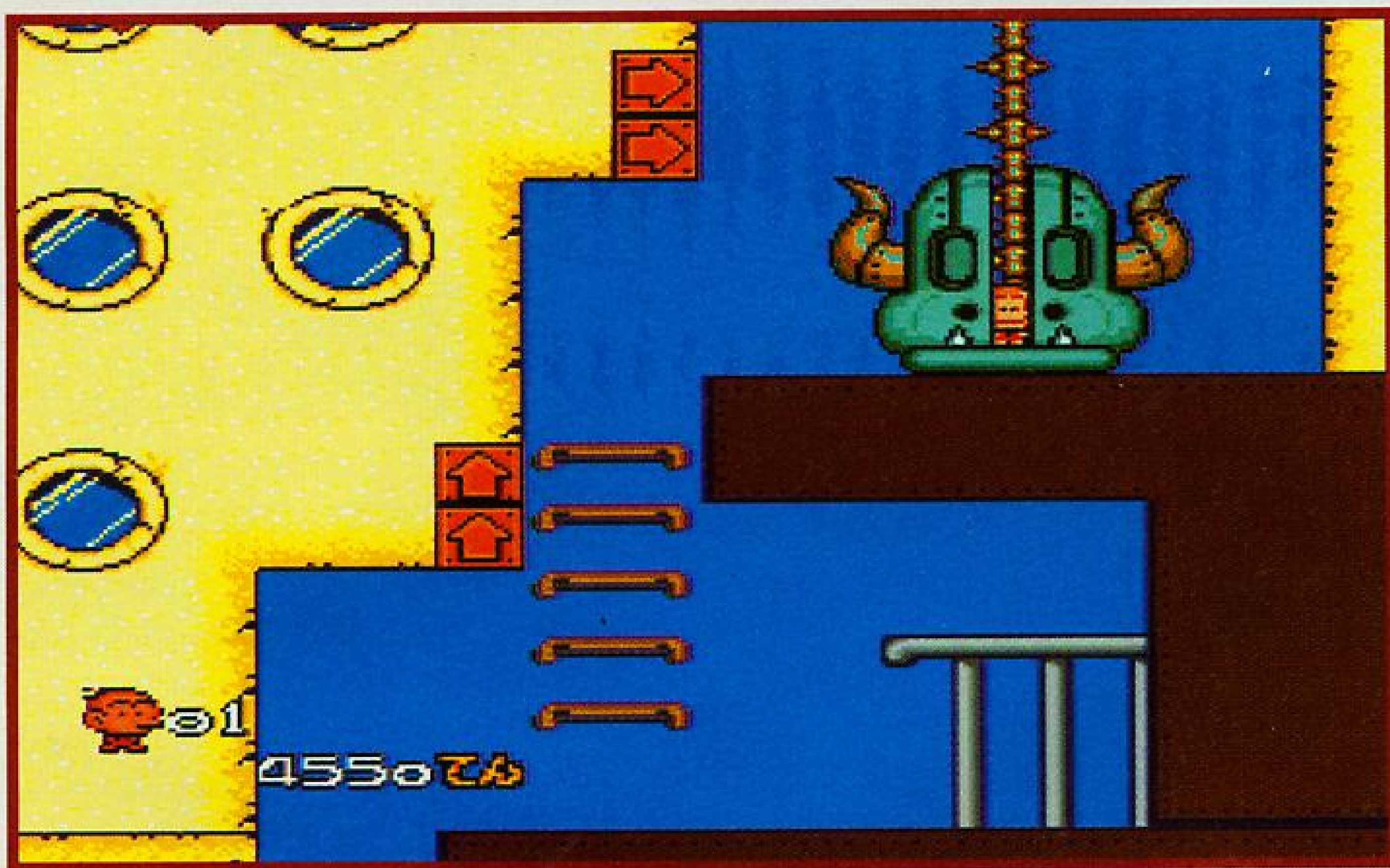
Raiden

Raiden ist die Umsetzung eines bekannten Arcade-spieles. Es hat schon ein paar Jährchen auf dem Buckel und es gibt gewiß aufregendere Spiele, aber die Turbo Duo-Fassung läßt sich so toll spielen, so daß wir Euch den Test nicht vorenthalten wollen.

Wir schreiben das Jahr 2090. Die Welt wird von einer Invasion durch außerirdische Lebewesen bedroht. Es sieht wieder mal ganz schlecht für die Menschheit aus. Das Blatt scheint sich aber zu wenden, als ein beschädigter Kampffighter der Fremden in die Hände der alliierten Wissenschaftler fällt. Aus den noch brauchbaren Teilen wird ein neuer Kampfbomber entwickelt, der "Raiden". Soweit so gut. Aber irgendjemand muß das neue Teil ja fliegen und ab hier kommst Du ins Spiel. Ja, richtig gehört. Die Wahl fiel auf (wieder mal) Dich. In acht langen Levels steuert Ihr nun den "Raiden" von unten nach oben und bekämpft die auftretenden gegnerischen Angreifer. Zur Verteidigung stehen Euch zwei verschiedene Bordkanonen und zwei verschiedene Raketensysteme zur Verfügung. Zusätzlich gibt es noch Smartbombs, die den ganzen Bildschirm leerfegen. Die Bordkanonen sind natürlich durch die Aufnahme der richtigen Symbole aufrüstbar und genauso natürlich ist die Tatsache, daß die netten Bomben nur in begrenzter Stückzahl mitgeführt werden können. Haben wir noch etwas vergessen? Ach ja, die Endgegner. Was wäre



ein gutes Ballerspiel ohne Zwischen- und Endgegner. In Raiden sind sie allesamt sehr groß geraten und gut gezeichnet. Was bleibt also in der Waagschale? Raiden ist ein wirklich gut gelungenes, technisch blitzsauberes Ballerspiel. Zwar wirkt der Spielablauf etwas abgegriffen, aber das mindert den auf jeden Fall einsetzenden Spielspaß keineswegs. Turbo Duo und Turbo Expreß-Besitzer dürfen getrost zugreifen, denn hier stimmt das Preis/Leistungsverhältnis. (ray)



Winzling dann mal auf dem Kopf des Riesen steht, hält Euch nichts mehr auf dem Stuhl. Auch ein Großteil der Bonusgegenstände und der Gegner wurde von Teil 2 übernommen. Eine Schlüsselfunktion haben die Zauberblumen, von denen es vier verschiedene in jeweils unterschiedlichen Farben gibt. Eine davon setzt die absolut lästige Propeller-Spore frei, die einer der übelsten Gegner ist,

nen Größe sehr präzise zu steuern, wodurch in Kombination mit der fairen Kollisionsabfrage ein sehr flüssiges Spielen möglich ist, bei dem auch Nicht-Cracks relativ weit vordringen können. Die acht eingebauten Bonusrunden enthalten genauso wie die Standardlevels den Gag, daß die kleinen Bonks wie die Rohrpost durch enge Röhren flutschen, die ähnlich wie bei Sonic 2 eine Art Warp-Funktion haben. Natürlich funktioniert dies auch bei zweien, allerdings müssen dazu beide gleichzeitig in das System einsteigen. Werden beide Akteure getrennt, wird der Zurückgebliebene zum Vorderen nachteleportiert. (re)



daher ist es ratsam, an die Blumen mit Bonks Kopf anzuklopfen, ob sie nicht etwa bei Berührung die Farbe wechseln. Technisch wurde Bonk ebenso gut in Szene gesetzt wie grafisch und soundmäßig. Die Animationen der Sprites sind comicmäßig und entsprechen so dem Stil des gesamten Games. Bonk (bzw. beide Bonks) sind unabhängig von ihrer momenta-

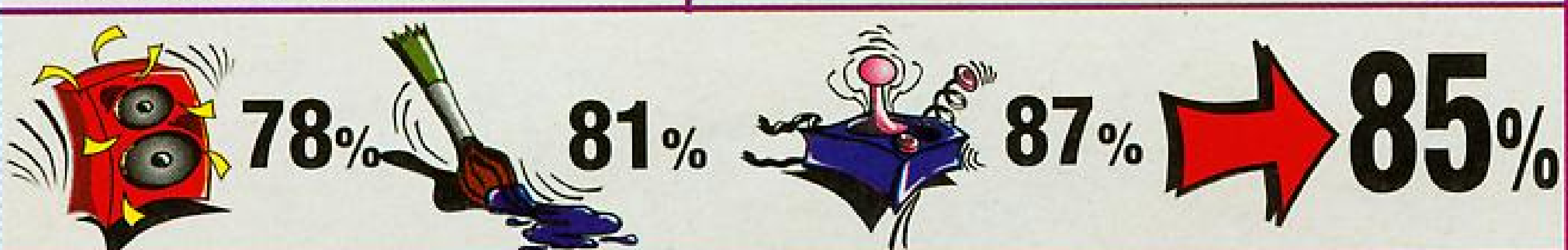
Fazit: Da ist ja mal wieder alles gebonkt! Der dritte Teil wird die hudson'sche Kultfigur noch eine Weile leben lassen. Das momentan noch als Japanimport vorliegende Spiel, welches auf dem Turbo Duo nur mit einem speziellen Adapter läuft, wird mit Sicherheit auch als U.S.-Version erscheinen. Spätestens dann heißt es: "Zuschlagen".

TURBO DUO

Besonderheiten
- Jap. Anleitung
- Zwei-Spieler-Modus

JUMP 'N RUN

Hersteller Hudson Soft **Muster von**
Preis ca. DM 120,- **Zapp Games**



TURBO DUO

Besonderheiten
- engl. Anleitung
- Vertical-Scroller

SHOOT 'EM UP

Hersteller Hudson Soft **Muster von**
Preis ca. DM 80,- **TOP 4**



TURBO DUO

IMPORT

Star Paroder

Anscheinend wurde bei Hudson Soft in letzter Zeit viel gespielt. Tja, was haben die wohl gespielt? Also, ich vermute Parodius und Flying Hero, denn genau aus einem Mischmasch dieser beiden Games besteht Star Paroder.

A Iso die Spielstory vergessen wir mal lieber, da die Anleitung eh in Japanisch abgefaßt ist und somit bis auf ein paar Bilder nicht viel hergibt. Kommen wir zum Wesentlichen. Vor dem Spiel dürft Ihr wählen mit was Ihr da von unten nach oben fliegen wollt. Zur Auswahl stehen: Bomberman (kleine Figur im Astronautenanzug), Paroceaser (sieht aus wie ein Raumschiff) und, haltet Euch fest - die PC-Engine. Weiterhin könnt Ihr zwischen einem zeitlich begrenzten Spiel (zwei oder fünf Minuten) oder einem Normalgame wählen. Das Spiel startet in einer Art Weltraumstation, könnte aber auch ein Science-Fiction-Rummelplatz sein. Herumfliegende Gegner gibt es zuhauf und

wenn Ihr besonders geschickt seid, gibt es auch jede Menge Extras einzusammeln. Das Angebot reicht vom simplen Luftballon bis hin zu schwarz lackierten Bomben. Gelbe Kugeln bringen Bonuspunkte, Herzen verbrauchte Lebensenergie zurück, manchmal gibt es noch ein herumschwebendes Extraleben und Luftblasen mit einem Fragezeichen darin, die alles enthalten können. So fliegt man also lustig durch die Gegend, allerdings kann man jederzeit das Joypad an die Oma oder den kleinen Bruder weiterreichen, denn spielerisch anspruchsvoll wird es erst ab Level 4. Da kommen dann die netten Schneemänner und bösen Walrösser. Alle im Spiel auftauchenden Gegner sind comicar-



Einzig die Comic-Grafik bietet Neues.

tig gezeichnet und die Endgegner total verrückt. Kurzfristig macht dies durchaus Spaß, aber ich bezweifle doch stark, daß diese CD mehr als zweimal in den

Schacht wandert. Bleibt als Resultat: Für Fans von Comicballerspielen empfehlenswert, dem Rest rate ich zu zwei Probespielen.

(ray)

TURBO DUO

Besonderheiten
- japanische Anleitung
- CD-Game

SHOOT 'EM UP

Hersteller Hudson Soft **Muster von TOP 4**
Preis ca. DM 120,-



World Sports Challenge

Das waren doch noch Zeiten, damals vor fast 100 Jahren, als ich an dem Arcadeautomaten "Summer Games" wie der Verrückte neue Rekorde aufgestellt habe (in erster Linie war es ein Rekord nach dem Motto "Wieviele Markstücke passen wohl in so eine Höllenmaschine"). Hudson Soft hat sich der Uraltidee angenommen und ein tolles Sportspiel daraus gemacht.

A llein oder mit ein paar Freunden dürft Ihr eine Art All-round-Weltmeisterschaft ausspielen. In insgesamt 18 verschiedenen Disziplinen müßt Ihr

Euer Geschick im Umgang mit dem Joypad und die Belastungsfähigkeit von Zeige- und Mittelfinger unter Beweis stellen. Ihr könnt die Disziplinen trainieren, Rekorde

anschauen, Eurer Spielfigur ein Namenskürzel verpassen und deren Trikot- und Hautfarbe bestimmen. Danach wird es Ernst beim olympischen Wettkampf. Pro Tag müssen drei Disziplinen bewältigt werden, für die Ihr Euch jeweils zunächst qualifizieren müßt oder es heißt: "Ausgeschieden". Im einzelnen geht es um folgende Disziplinen: Olympisches Schnellfeuer (Pistole), Tontaubenschießen (Skeet), Bogenschießen, Weit-, Hoch- und Dreisprung, Diskus-, Hammer- und Speerwurf, Rudern,

Freistil-, Brust-, Rücken-, Delphin- und 200 Meter-Lagenschwimmen, 100 M-, 110 M Hürden- und 400 Meter-Lauf. Also ist jede Menge Abwechslung angesagt. In den Schießdisziplinen ist durchweg die Reaktion gefordert, beim Laufen und Schwimmen heißt es wieder einmal das Joypad bearbeiten, was die Finger hergeben und die Wurfarten schließlich verlangen beides. Alle Disziplinen wurden grafisch und spielerisch sehr gut in Szene gesetzt. Obwohl die Spielidee selbst ausgelutscht scheint muß ich feststellen, daß es mich mal wieder gepackt hat. Bedienerfreundlich ist die Möglichkeit, die Spielstände entweder per Paßwort festzuhalten oder im batteriegestützten RAM der Konsole abzulegen. Hudson Soft hat sich (wie gewohnt) viel Mühe gegeben und ein rundum gelungenes Programm ohne Hitqualitäten aber mit guter Langzeitmotivation auf die Beine gestellt.

(ray)

IMPORT



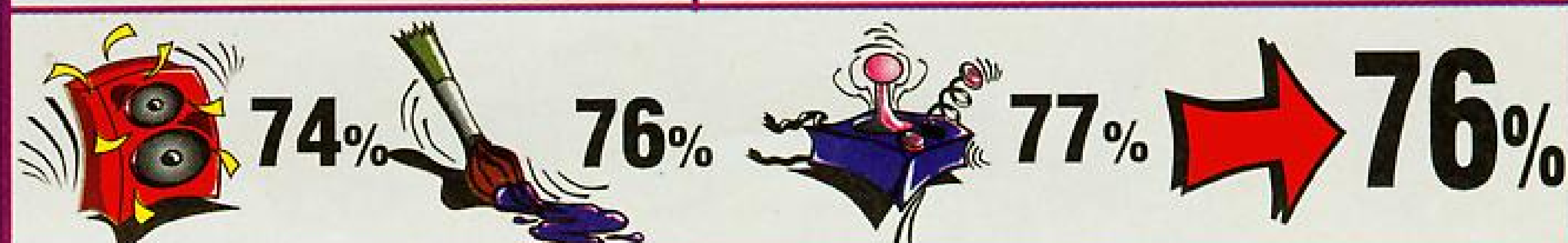
Die guten alten „Hyper-Olympic“-Zeiten sind wieder da!

TURBO DUO

Besonderheiten
- Fünf-Spieler-Modus
- unterstützt den Batteriespeicher

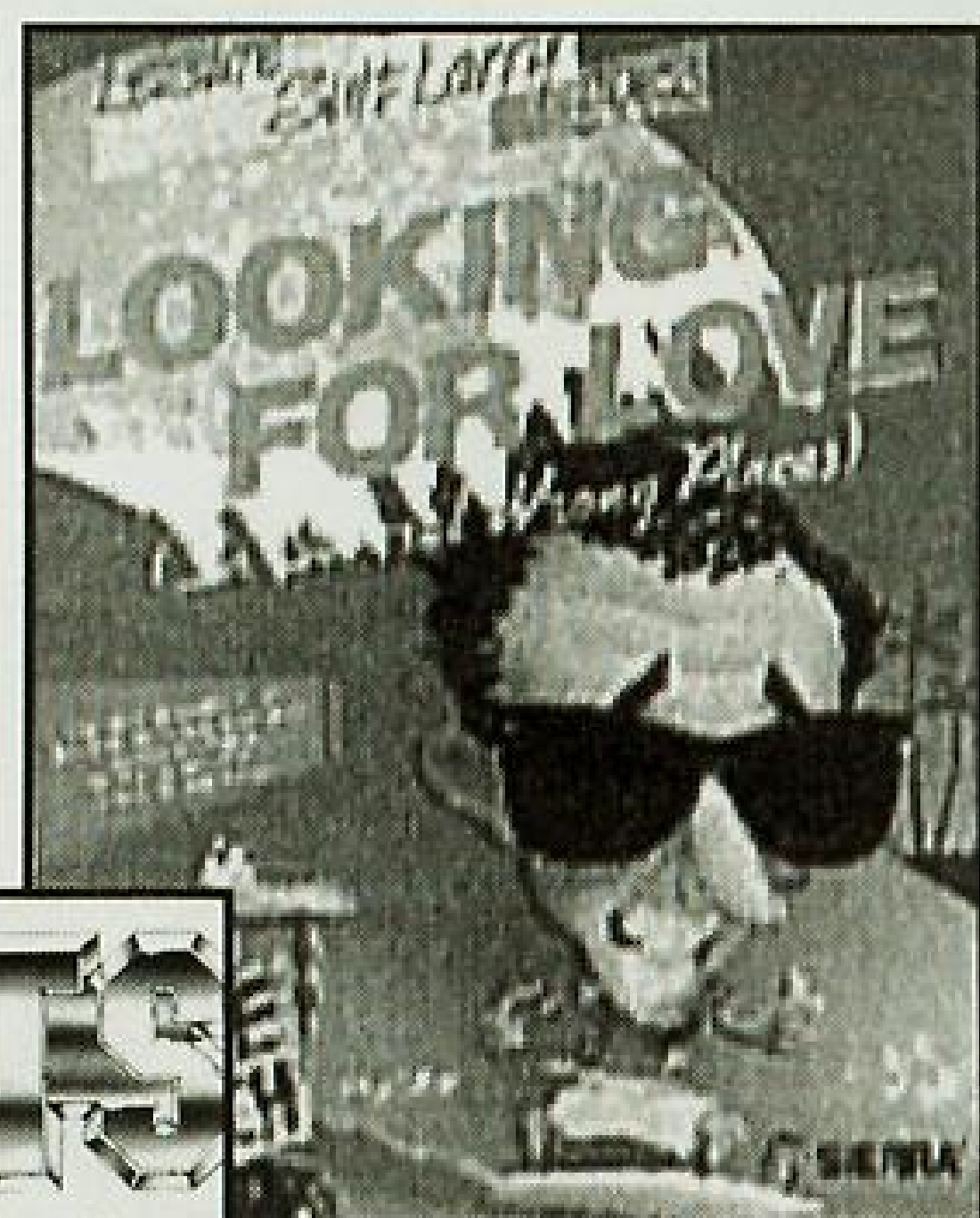
SPORTSPIEL

Hersteller Hudson Soft **Muster von TOP 4**
Preis ca. DM 120,-

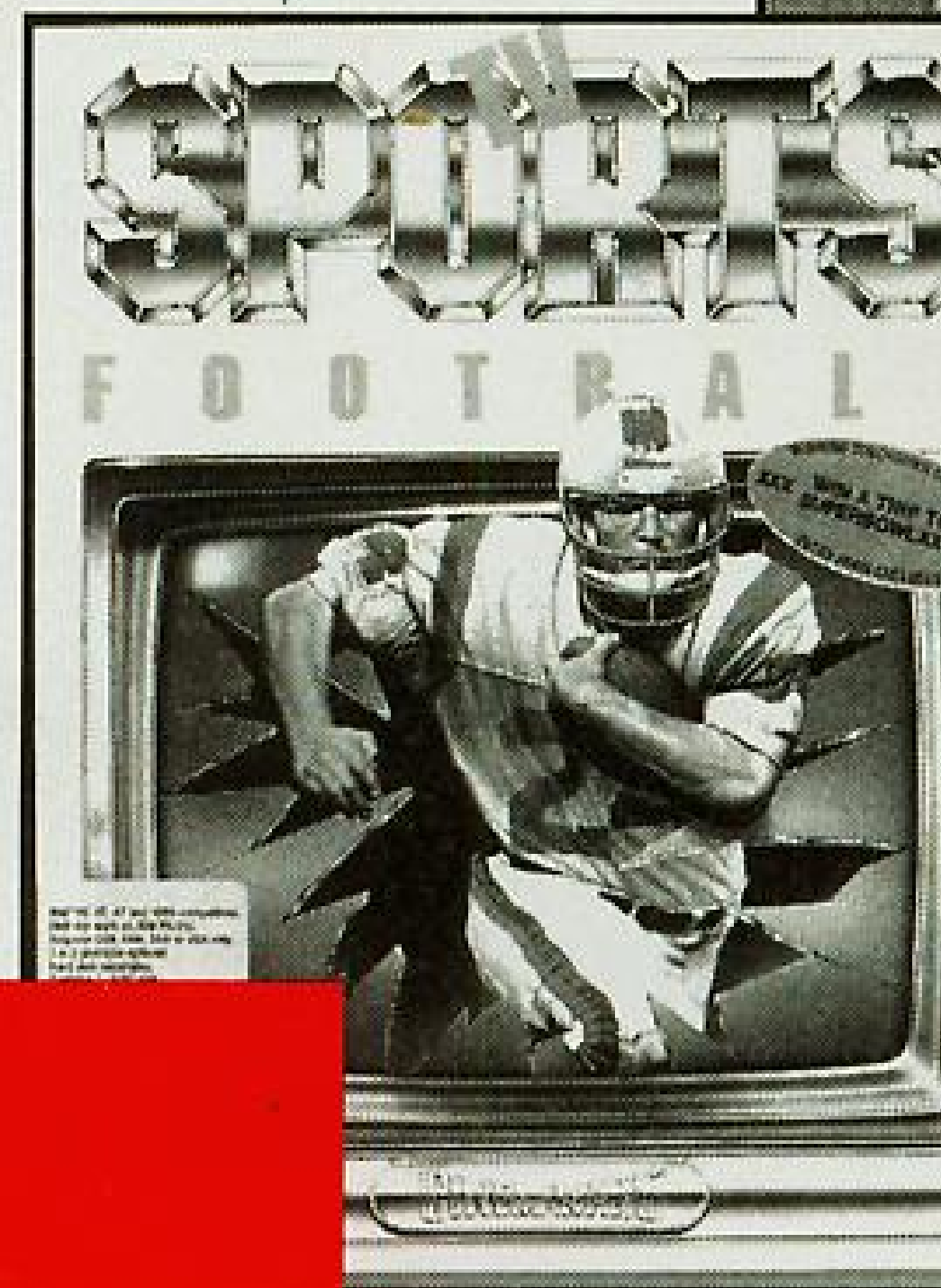


NUR SCHMUGGELN IST BILLIGER!

LARRY - Looking for Love
Wer Larry nicht kennt, dem ist
sowieso nicht mehr zu helfen.
Ein Spiel, das in keiner Spiele-
Sammlung fehlen sollte.



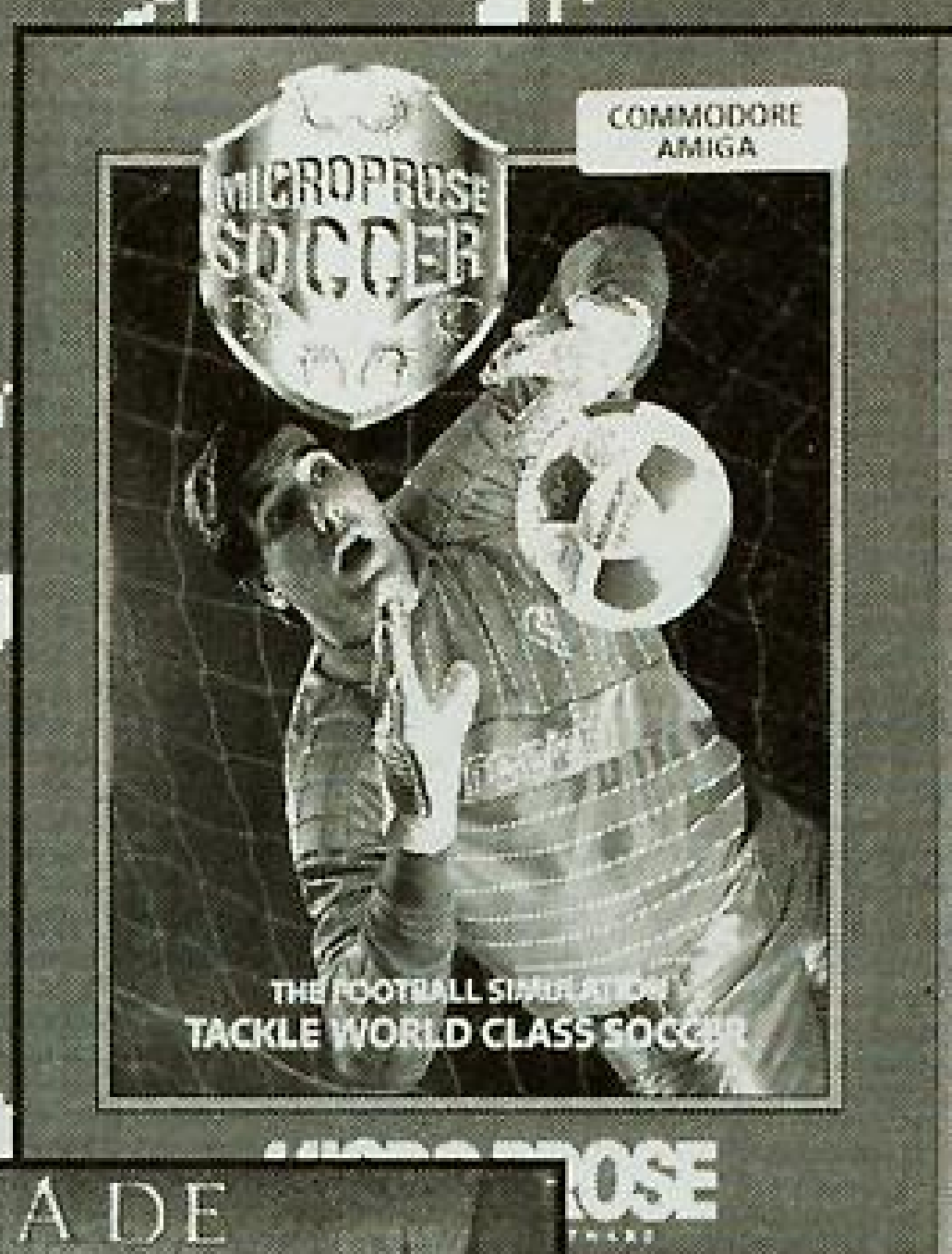
TV Sports Football
mit erstaunlicher Grafik und
Animation, starke Arcade-
Action garantiert.
"So real it sweats."



5

**Amiga-Spiele
für unglaubliche
DM 49,-**

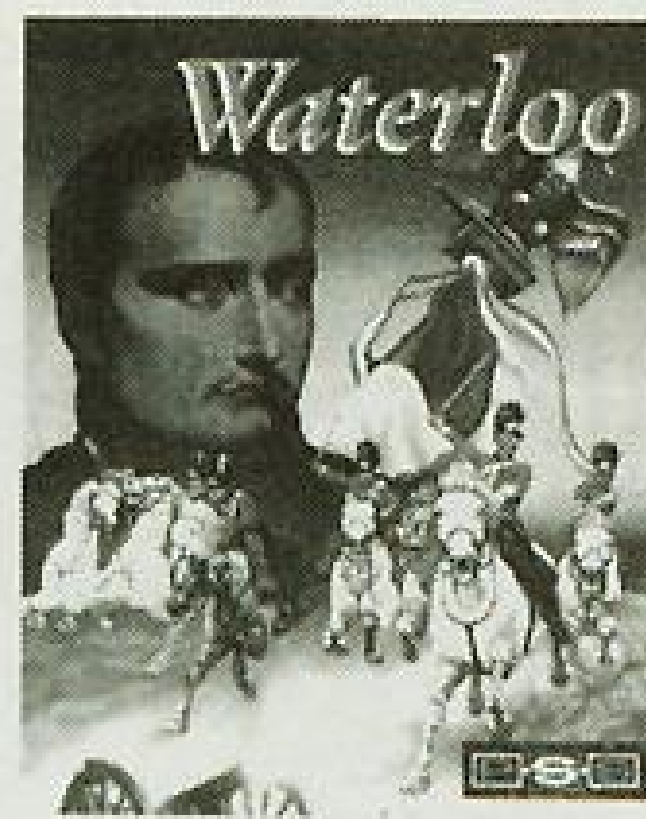
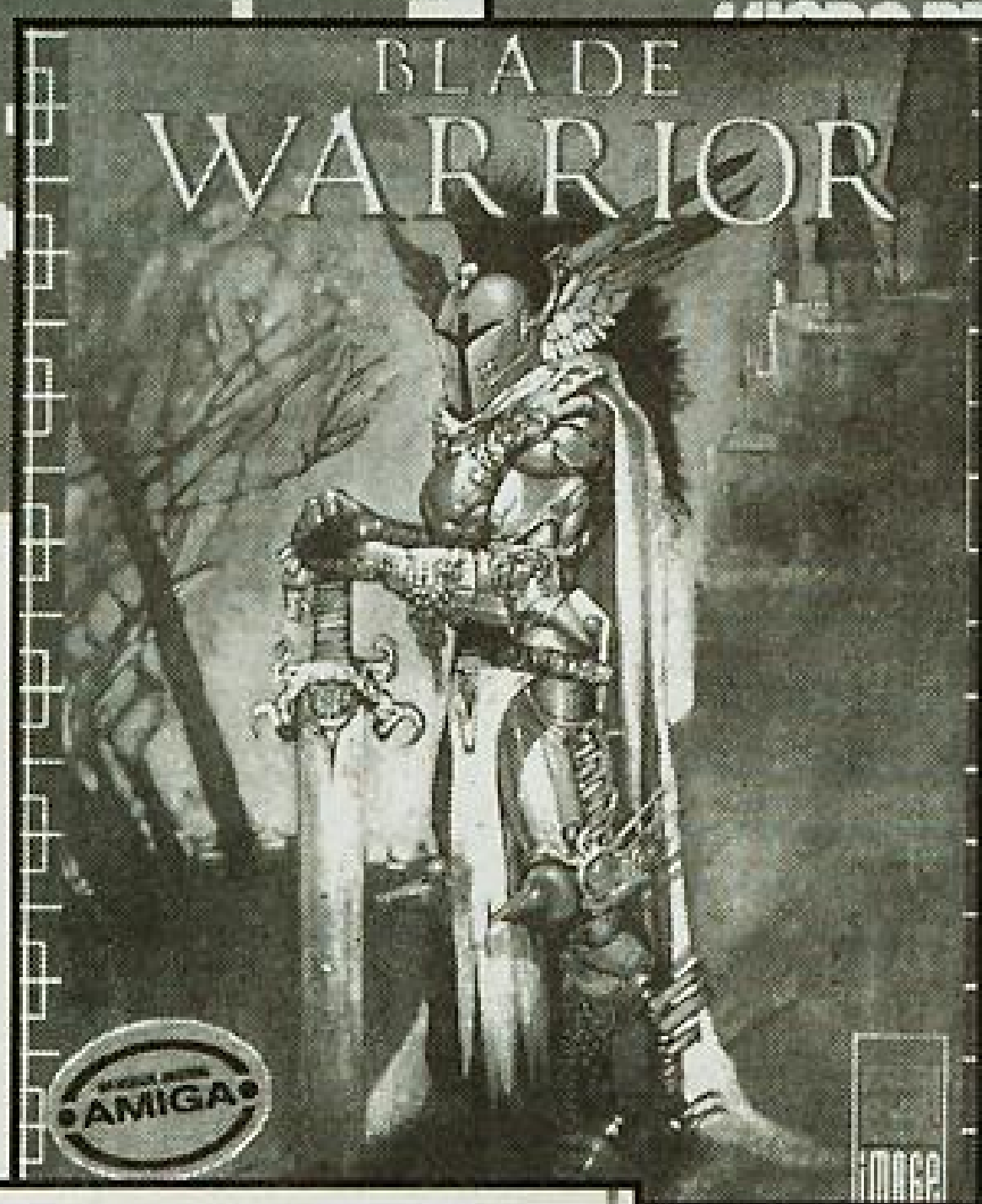
Microprose Soccer
16 verschiedene Teams
garantieren irren Soccer-
Spaß auf Weltklasseniveau.
"Soccer crazy, soccer mad"



Blade Warrior

"Der Dämon war im Land. Auf
Zinnen und Türmen erschallte die
Stimme des Zauberers, die ihn rief.

Wie die Sonne in die Flucht
geschlagen, durch den Einbruch der
Dunkelheit, so verbargen seine
Gesandten die geheimen Tafeln, die
das Tageslicht für immer verbannen
würden."



Waterloo

Sonntag, 18. Juni 1815, es stehen
sich die Armeen von Wellington
und Napoleon auf einem Feld in
Belgien gegenüber - die Schlacht
um Waterloo beginnt.

Höchstwahrscheinlich die authentischste
Simulation der Waterloo-Schlacht, die
jemals für die Computerwelt hergestellt
wurde • 3D-Darstellung des Schlachtfeldes
• Authentisches Befehls- und
Kommandosystem

unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt
werden kann nur **per Vorkasse** (Bargeld/Scheck + 5,-DM Unkostenbeitrag) oder
per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) über :

CP Verlag, Leserservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.

NEU! NEU! NEU! NEU!

Bei Bestellung **per Nachnahme** (+Nachnahmegebühr) kann auch
telefonisch unter **Telefon: 0911 - 45 74 00** oder **per Fax:**
unter **0911 - 45 72 79** bestellt werden.

Ja, ich will die AMIGA SPIELESAMMLUNG
(bestehend aus folgenden Spielen: Microprose Soccer, Larry -
Looking for Love, TV Sports Football, Blade Warrior, Waterloo)
zum Preis von nur **DM 49,-** .

✂ meine Adresse (bitte in Druckschrift ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

✂ Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht !



**Super
SONIC**

LAND OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

Ohne Technik geht es nicht - Wie schon in den Versionen zuvor (Master System und Mega Drive) besticht nun auch die Game Gear-Variante von "Land of Illusion" durch detaillierte und liebevoll erstellte Grafiken und Sprites in nahezu perfekter Animation.

Leises Tappeln mit dem Fuß bei zu langer Untätigkeit erfreut ebenso des Testers Auge, wie die beinahe verzweifelten Ruderbewegungen der Arme beim Erreichen eines kritischen Bereichs vor einem Abgrund. Die Handlungsvielfalt hält sich dann aber in den genreüblichen (Jump'n Run) und somit engen Grenzen. Zwei Laufgeschwindigkeiten, mausmäßiges Ducken und Springen sowie die Tale-Attack und verschiedene Wurftechniken mit diversen umherliegenden Gegenständen lassen zumindest keine Koordinationsprobleme entstehen. Ziel und gleichzeitig erklärte Absicht der Reise durch das Land der Illusionen (ich unterstelle an dieser Stelle einfach einmal, daß die meisten Game Gear-Besitzer weder die Mega Drive, noch die Master System-Version kennen), welches sich zu Beginn einer jeden Etappe als bildschirmfüllende Landkarte präsentiert, ist zum einen das Auffinden eines Kristalls und zum anderen damit eng zusammenhängend die Befreiung einer ganzen Reihe von Entenhäusern bekanntesten Bewohnern.

Der erste der zehn Landschaftsabschnitte führt Mickey in einen undurchsichtigen Wald, in dem sich kleine und große Schlangen, Spinnen und allerlei Lianen befinden, bevor man sich durch einen Fluß kämpfen muß, das Haus des Feuers zu bezwingen hat, mit den Schattenseiten der Nacht Bekanntschaft macht, sich durch unterirdische Gräben schiebt, im Rosenfeld nach dem Rechten schaut oder sich die Karten legen läßt. So oder so warten eine ganze Reihe Herausforderungen auf den tapferen Recken, die aber durch die Bank keine neuen oder gar heimtückischen Hindernisse darstellen. Im Gegenteil. Wer schon das ein oder andere Jump'n Run mit leichtem Knobelcharakter sein Eigen nennt, dem werden die vereinzelt Aufgaben keine Schweißperlen auf die Stirn treiben. Hier also ein klares Minus, da eine langanhaltende Motivation



Mickey und Minnie sind die Helden des Moduls. Sie stehen für Qualität.



Und sollte der Spieler zufällig doch einmal drei bis fünf Stunden Zeit investieren können, dann ist es im Land der Illusionen ganz schnell Realität und das Modul wandert in den Schrank mit der Aufschrift: Fantastische Grafiken, packende Animationen, guter Sound (wenn auch recht eintönig, da die einzige Änderung die Abspielgeschwindigkeit ist), lobenswerte Steuerung und mäßige Motivation. Schade drum. Für die jüngeren Jahrgänge und für Leute mit weniger Spielerfahrung handelt es sich jedoch um einen Glücksgriff. Die Kombination aus besten technischen Voraussetzungen und seichtem Schwierigkeitsgrad sorgt für einen optimalen Einstieg.

nicht gewährleistet sein kann. Weiterer Schwachpunkt, der unter Umständen auch gewollt sein kann: Die fehlende Paßwortabfrage. Nur mit Durchspielen erreicht der Spieler seinen letzten Verweilpunkt erneut, um sich dem weiteren Verlauf widmen zu können. Sehr ärgerlich, wenn man sich dem Ende schon erfreulich genähert hatte, dann aber aus irgendeinem Grund für eine Fortsetzung des Spiels keine Zeit finden kann. Da nutzt einem die Continue-Funktion mit beliebiger Wiederholffrequenz auch nur bedingt weiter.

(cd)



GAME GEAR

Besonderheiten: Gameplaysplitt nach Erfahrung, für Fortgeschrittene 60% alle anderen 80%

JUMP 'N RUN

Hersteller SEGA
Preis ca. DM 90,-

Muster von
Eigenimport



65%



85%



70%



Hast Du Dir schon einmal überlegt...

- wieviele Kilokalorien man durchschnittlich auf dem Weg zum **Zeitschriftenhändler** verbraucht?
- wieviel Zentimeter Schuhsohle man verlatscht?
- was passiert, wenn die letzte **PLAY TIME** schon wieder vergriffen ist und man noch weiter latschen darf?!
- wieviele die neue **PLAY TIME** schon vor **DIR (!)** haben?
- warum Du weiterhin **DM 4,90** zahlst, obwohl Dich die **PLAY TIME** nur **DM 4,33** kosten könnte?
- warum Du immernoch Deine Schuhsohlen ablatschst, obwohl Du die **PLAY TIME** ins Haus geliefert haben könntest?
- warum Du Dir kein Loch ins Knie bohrst und Milch hineinschüttest?

NNEEIINN?! - Dann vergiß es! Und wir dachten immer Computer-Freaks sind echte Cleverle...

JA? - Na wunderbar, und da Intelligenz belohnt werden soll haben wir uns was für Dich ausgedacht:

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an untenstehende Adresse schicken!

Ja, ich will PLAY TIME testen -

Eine Ausgabe kostenlos! Dazu erhalte ich **GRATIS** eine **Super-Spiele-Sammlung**, die ich in jedem Fall behalten darf. **Mein Computersystem:** Amiga C64 PC.

Wenn ich mich 1 Woche nach Erhalt nicht melde, bekomme ich **PLAY TIME** im Abonnement zum starken Vorzugspreis von nur **DM 4,33** pro Monat - die Versandkosten übernimmt der Verlag!

Meine Adresse: bitte in Druckschrift ausfüllen:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Bitte beachten:

Testabonnent kann nur sein, wer in den letzten **6 Monaten** nicht Abonnent von **PLAY TIME** war.

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **Computec Verlag GmbH&Co.KG, Aboservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1. Ab 01.07.93: 90 237 Nürnberg.** Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

PT 0793

Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **Computec Verlag GmbH&Co.KG, Aboservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1. Ab 01.07.93: 90 237 Nürnberg.** Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.



bitte unbedingt ankreuzen!



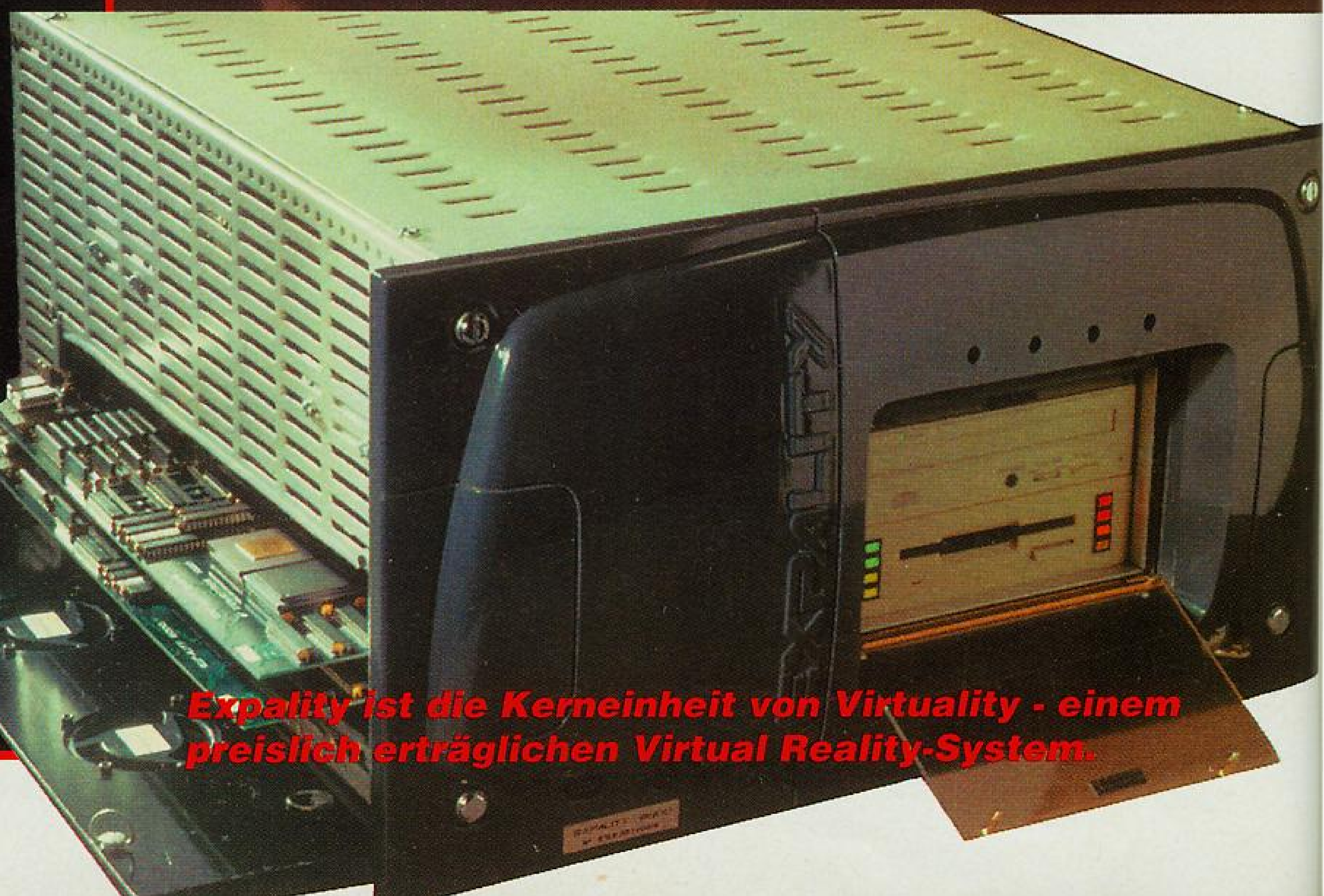
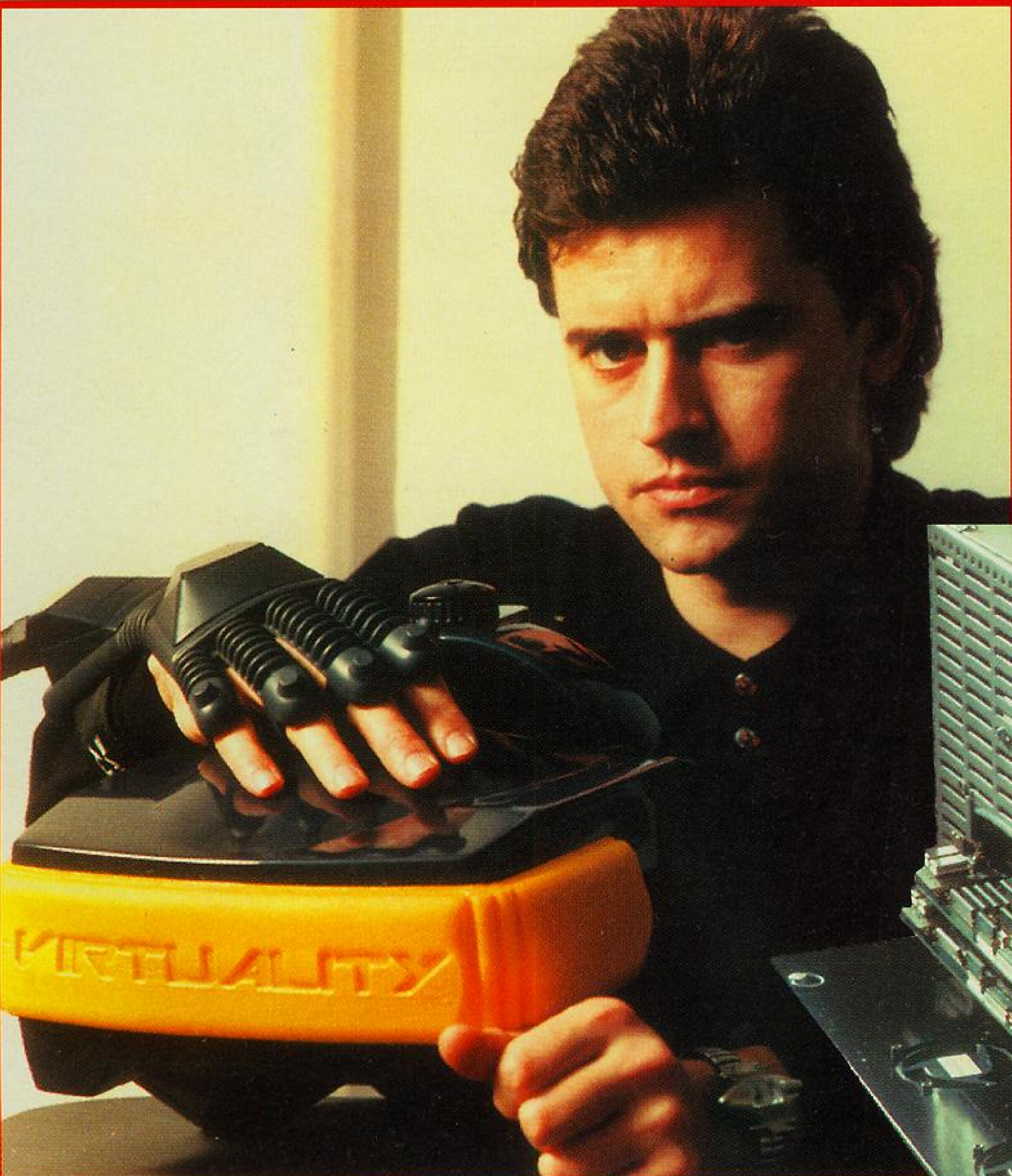
Western Ind - VIRTUAL RE

Der Grundstein zu Western Industries wurde 1987 in der Garage von Dr. Jon Waldern gelegt. Dort baute man die ersten Geräte - wie weiland auch Apple. Im Moment sind 20 Produkte erhältlich.

Dr. Jon Waldern, Managing Director, W. Industries



Visette - Der Helm des Virtuality-Systems, stellt das Hauptinterface zwischen Mensch und Maschine dar.



Expality ist die Kerneinheit von Virtuality - einem preislich erträglichen Virtual Reality-System.

ustries ALITY.

Das Virtual Reality-System besteht aus drei Komponenten: dem Expality-Computer (ein echter Multiprozessor!), dem Visette-Helm (mit dem man die Virtual Reality-Welt betrachtet, der Helm ist mit Sensoren für die Kopfbewegung und einem Quadro-CD-Soundsystem bestückt) sowie der Animet-Software für die Einbindung des Expality-Computers. Das VR-System ist in zwei Ausführungen erhältlich: als Mobilversion (d. h. als tragbares Gerät, man kann im Raum herumlaufen) oder als Sit-Down-Version, bei der man in einer Mischung aus Stuhl und Badewanne Platz nimmt. Das Mobilsystem läßt sich mit einer Reihe von zusätzlichen Objekten erweitern. Dazu gehören ein Virtual Reality-Handschuh sowie ein Joystick, mit dem sich Objekte im Raum manipulieren lassen. Ein druckempfindlicher Handschuh mit Kraftrückkopplung befindet sich momentan noch in der Entwicklungsphase. Dieser mit Preßluft betriebene Handschuh gibt dem Benutzer das Gefühl, Dinge zu berühren. Ein weiteres Zusatzgerät, an dem Western Industries noch arbeiten, ist das Exoskeletton ("Außenskelett"), das wie ein Kleidungsstück angelegt wird und Positionsänderungen und Bewegungen des Benutzers im Raum weiterleitet. Bei vernetztem Betrieb werden andere Exoskeletton-Träger in einer "Roboter"-Version vom Computer sichtbar gemacht. Laut Jon Waldern, dem Geschäftsführer von Western Industries, "helfen diese Zusatzgeräte dem Virtual Reality-Entwickler bei der "Kartierung" des Körpers."

Im Expality-Computer kommen fünf Computer für das Multiprozessor-System zum Einsatz. Der Commodore A3000 für I/O-Aufgaben und den Sound-Chip, während zwei Texas 34020 und zwei 34082 RISC-Chips für die Grafik (30.000 Polygone pro Sekunde) verantwortlich sind. Die Chips laufen mit einer Takfrequenz von 33 MHz,



Der „Virtuality Data Glove“ ermöglicht das Greifen und Bewegen simulierter Gegenstände.

aber die kombinierte MIPS-Leistung sprengt jeden Rahmen. Das System wird bei Western Industries hoch geschätzt, da es modular aufgebaut ist, so daß Erweiterungen schnell und einfach vorgenommen werden können. Und dementsprechend wird ein Set mit noch leistungsfähigeren Prozessoren gegen Ende des Jahres vorgestellt werden.

Ich sprach mit Dr. Jon Waldern über seine Zukunftspläne und den Anbruch eines neuen Zeitalters im Bereich der Computerspiele.

Paul Rigby: WIR HABEN GEHÖRT, DAß WESTERN INDUSTRIES ZUSAMMEN MIT PARAMOUNT UND SPECTRUM HOLOBYTE AN EINEM VIRTUAL REALITY-SYSTEM FÜR DIE STAR-TREK-CENTER ARBEITET. KÖNNEN SIE UNS EINZELHEITEN ZU DIESEM PROJEKT NENNEN?

Dr. Jon Waldern: Bei dem Star-Trek-Projekt handelt es sich um

ein sehr aufregendes Vorhaben und um einen Meilenstein im Bereich der Unterhaltungsindustrie. Im Moment können wir dazu keine Einzelheiten nennen, außer daß wir damit einen neuen Maßstab für Virtual Reality setzen wollen. In den Star-Trek-Reality-Centern wird in jedem Fall die neueste Technologie von Western Industries zur Unterhaltung der Benutzer zum Einsatz gelangen, die - als Captain Picard - den Kampf mit den Romulanern aufnehmen können. Dank der Kooperation mit Paramount, Edison und Sphere wird das Ergebnis wirklich beeindruckend sein. Wir schicken ein Software-Team vom englischen Leicester in die USA, das an diesem Projekt arbeiten wird.

ersten, der spezielle Spiele dafür entwickelt hat. Diese Verbindung zwischen Unterhaltung und Elektronik habe ich schon immer geschätzt, und ich sehe sie als die größte Herausforderung im Computerbereich an. Mein Traum war es immer gewesen, mein Schicksal in die eigenen Hände zu nehmen und gute Produkte herzustellen. Den Plan, die Firma Western Industries aufzumachen, hatte ich bereits zehn Jahre vor der eigentlichen Gründung, als ich nach meinem Abschluß als Konstrukteur den Dr. phil. in Angriff nahm. Ich interessiere mich außerdem für das Bauwesen und träume davon, die ultimative Virtual Reality-Umgebung aus Ziegelsteinen und Zement zu kreieren.

P.R.: SPIELEN SIE SELBST AUCH COMPUTER-GAMES?

WENN JA, WELCHE ART VON SPIELEN BEVORZUGEN SIE?

Dr. J. W.: Ich bin fasziniert von Computerspielen und ich bevorzuge detailreiche Games, bei denen es auf die intuitive Entscheidungsfindung ankommt. Wenn Virtual Reality-Arcade-Systeme dafür gebaut wären, würde ich diesem Bereich den Vorzug geben, aber dieses Unterhaltungsmedium ist noch zu jung und zu teuer, um damit detailreiche Spiele zu entwickeln. Ich glaube allerdings, daß es mit qualitativ hochwertigen Systemen in naher Zukunft möglich sein wird.

P.R.: WIE WIRD IHRER MEINUNG NACH DIE HOCH-TECHNOLOGIE DEN BEREICH DER UNTERHALTUNG VERÄNDERN?

Dr. J. W.: Die Digitaltechnologie wird zukünftig ganz allgemein einen großen Einfluß haben. Western

Industries hat es sich zur Aufgabe gemacht, die beliebtesten Formen der Unterhaltung (z. B. Kino und Fernsehen) mit Hilfe von Virtual Reality-Geräten in rein digitale Medien umzuwandeln. Die Leute haben ein Bedürfnis nach Realitätsflucht und besonders Rollenspiele verkörpern diesen Gedanken. Virtual Reality ist ein einzigartiges Medium, das die Erfüllung dieses Wunsches erleichtert. Die Schnelligkeit, mit der die Hochtechnologie schließ-



Eines der ersten Virtual Reality-Geräte der Welt. Jon Waldern entwickelte sie als Teenager.

P.R.: WIE KAMEN SIE MIT DEM BEREICH "HIGH-TECH" IN BERÜHRUNG?

Dr. J. W.: Schon in jungen Jahren war ich fasziniert von Elektronik. Die meisten meiner Spielzeuge habe ich zerlegt, nur um sie wieder zu neuen Spielzeugen zusammenzubauen. Ich bin relativ unorthodox erzogen worden, ziemlich technologie-orientiert. Als die ersten Chips für Computerspiele auf den Markt kamen, war ich einer der

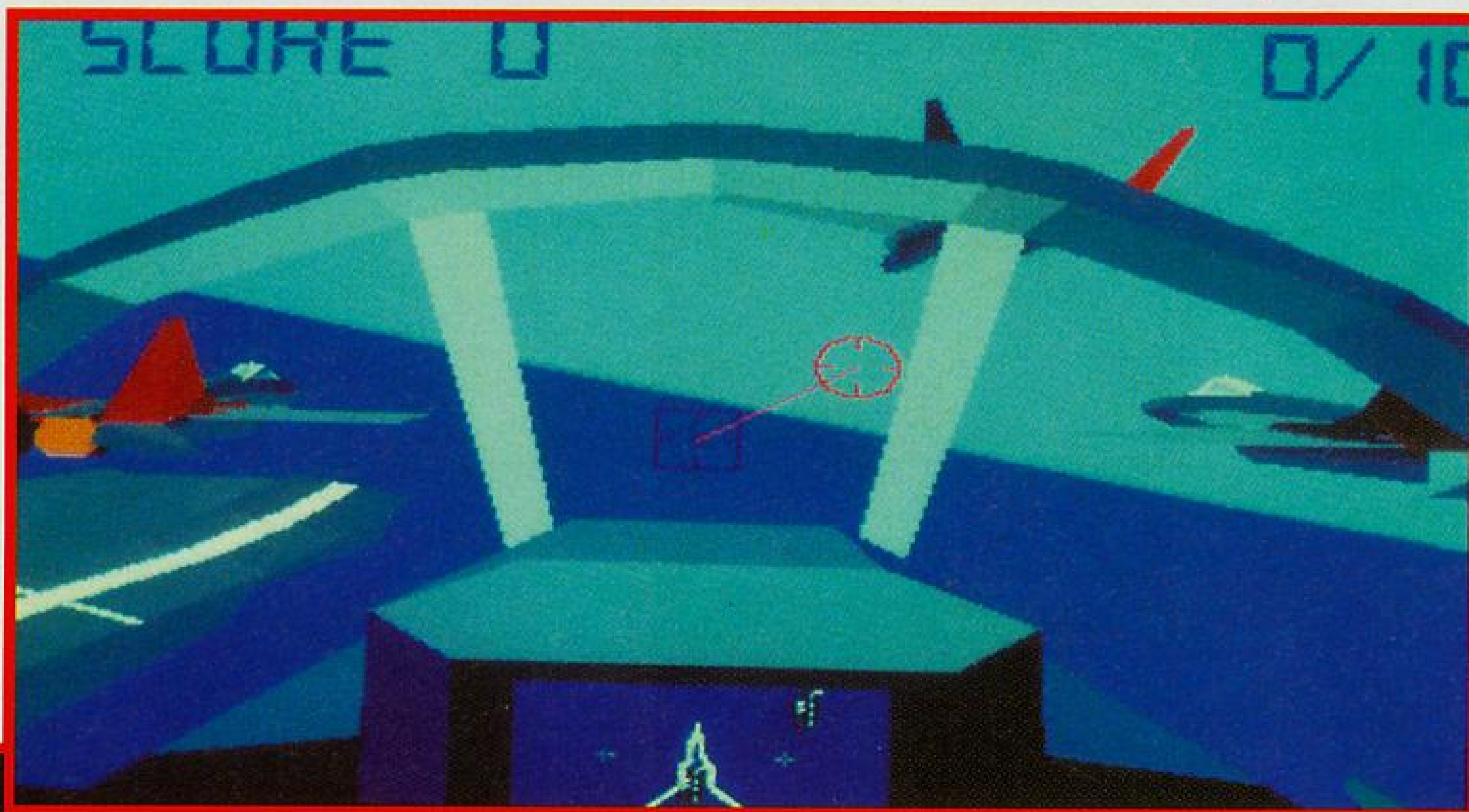
lich den Bereich der Unterhaltung verändert, hängt von den Kosten für die qualitativ hochwertige Umsetzung ab, die Kino und Fernsehen in der Qualität übertreffen muß. Es wird wohl ein schrittweiser Übergang sein, der sich über drei oder vier Jahre hinzieht. Selbst Leute, die sich für Technologie interessieren, sind immer wieder überrascht über den steilen Anstieg des Verhältnisses zwischen Preis und Leistung.

P.R.: HABEN SIE DAS SCIENCE-FICTION-BUCH "DREAM PARK" VON LARRY NIVEN GELESEN? WENN JA, GLAUBEN SIE, DAß FREIZEIT-PARKS WIE DIE IN "DREAM PARK" BESCHRIEBENEN MIT

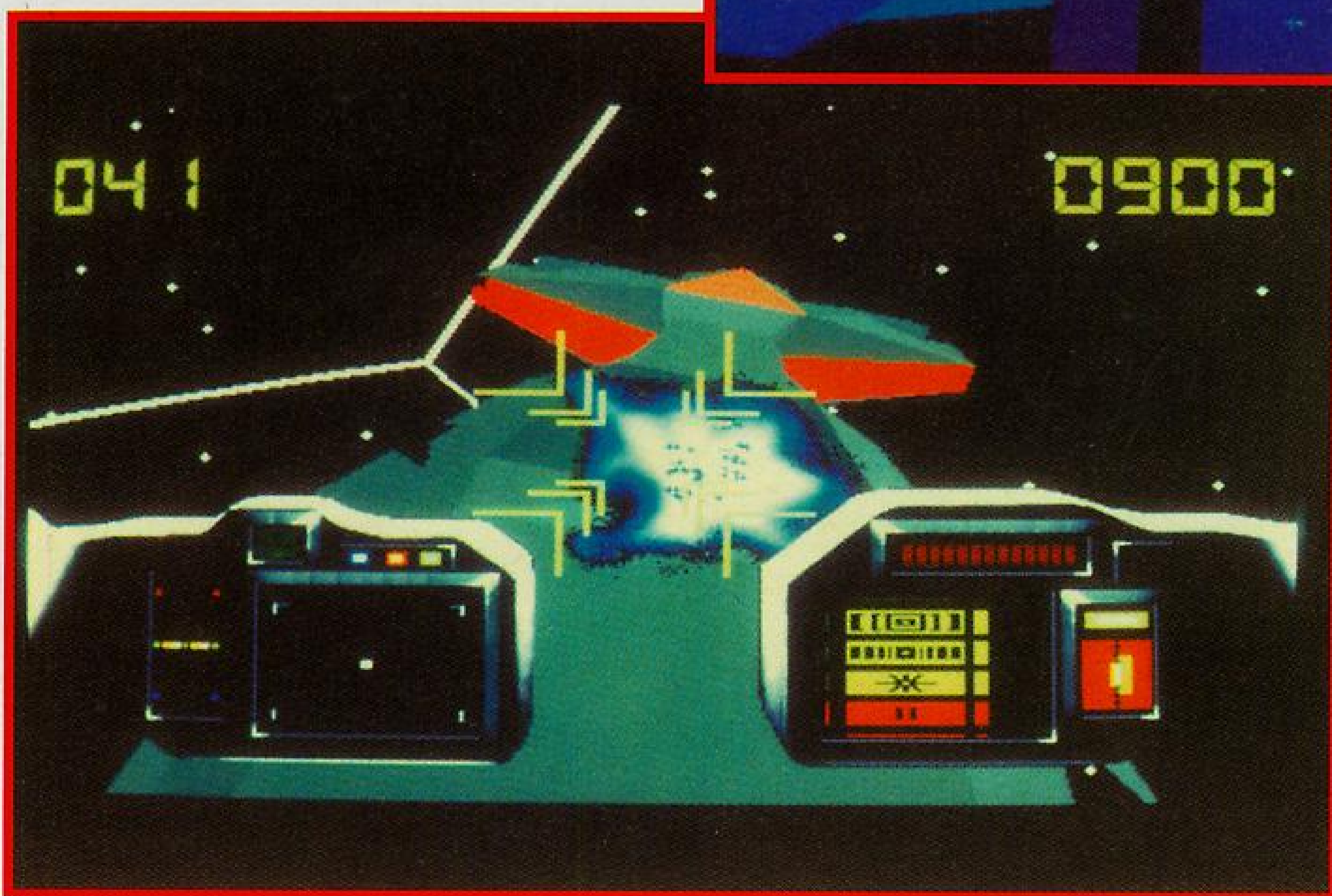
Das "vollständige Eintauchen" als psychologisches Konzept kann nur dann wirklich geschätzt werden, wenn man Virtual Reality-Geräte benutzt. Im Moment haben dazu wenige Menschen Gelegenheit, wir hoffen, das ändern zu können.

In all diesen Bereichen finden ständig Verbesserungen statt, am aufregendsten geschieht dies aber im Bereich der Rechenkapazität, d. h. wieviel Leistung Sie für Ihr Geld bekommen. Einfach ausgedrückt sind die Rechenleistungen, die zur

den Heimgebrauch werden verfügbar sein, sobald die dafür notwendigen finanziellen und technischen Konsortien sich auf einen strategischen Plan verständigt haben, der einen Ausgleich schafft zwischen dem Risiko und den Anforderungen an die nächste Generation von Heimcomputern. Das ganze Projekt stellt eine Kombination dar aus Risiken, Finanzierung und Technologie - wobei die Technologie das kleinste Problem ist. Die letztendliche Konfiguration eines VR-Systems für den Heimgebrauch wird, so glaube ich, durch viele Neuentwicklungen in den nächsten Jahren verwässert werden. Diese Neuentwicklungen werden sich vor allem den Ausdruck Virtual-Reality zunutze machen und nicht das Ziel des "vollständigen Eintauchens"



Eines der ersten „Virtuality“-Spiele, der VTOL-Flugsimulator.



Battlesphere repräsentiert bereits die zweite Generation der Virtual Reality Spiele.

Erreichung des Ziels "vollständiges Eintauchen" notwendig sind, mittlerweile in Sicht. Bei verschiedenen anderen Technologien, wie z. B. hochauflösende Bildschirme, extrem schnelle Rückkopplung, hochentwickelte Betriebssysteme, binaurale Klangverarbeitung usw., handelt es sich um angewandte Wissenschaft. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis ihr Einfluß in Hi-Fi-Virtual-Reality-Geräten vorzeigbar ist.

verfolgen, was ja ursprünglich mit dem Ausdruck "Virtual Reality" gemeint war. Mit anderen Worten, das Ergebnis wird nur ein Stückchen des "real thing" sein. Wirkliche Virtual Reality wird m. E. erst in ca. fünf Jahren verfügbar sein und hoffentlich "Virtuality" genannt werden.

Die Preise von VR-Systemen für den Heimgebrauch hängen von der Anwendung ab, die angepeilt wird. Ich persönlich glaube, daß im Bereich 'aktive Teilnahme' ein größerer Markt vorhanden ist als in der reinen Unterhaltung, und deshalb gibt es eine Vielzahl von kreativen Wegen, wie man diese Technologie in die Wohnzimmer bringen kann.

Als Firma gilt für Western Industries der Grundsatz der Kooperation mit anderen. Wir sprechen und arbeiten mit den wichtigsten Leuten in diesem Bereich, um zu versuchen, marktfähige VR-Produkte in vielfältiger Gestalt zu entwickeln.

VR-Systeme werden weniger von einzelnen Unternehmen als vielmehr von Firmenkonsortien entwickelt werden, denn dies ist der sinnvollste Weg, ein Produkt für eine Vielzahl verschiedener Märkte zu entwickeln. Wenn man Virtual Reality als eine nützliche Schnittstelle betrachtet, als etwas, das die breite Öffentlichkeit zu mehr einsetzt als zum Eingeben von Zeichen über eine Tastatur oder zum Ablesen von Informationen vom Bildschirm, dann wird Virtual Reality großen Einfluß haben auf die Art, wie man auf Daten zugreift, ebenso wie auf die Möglichkeit, intuitiv mit Computern zu arbeiten. Wir sehen der Zeit erwartungsvoll entgegen, wenn das Medium Virtual-Reality als etwas Positives betrachtet wird und nicht als Technologie, die behindert, wie es noch der Fall ist.

DER HEUTIGEN ODER ZUKÜNFTIGEN TECHNOLOGIE MÖGLICH SEIN WERDEN?

Dr. J. W.: Ich habe viele Bücher gelesen, die darüber philosophieren, inwieweit digitale Medien in der Unterhaltungsbranche Verwendung finden können. Häufig werden diese Bücher von äußerst intelligenten Menschen geschrieben, die die Fähigkeit besitzen, die Zukunft so vorauszusehen, wie sie tatsächlich sein wird - und das auf höchst unterhaltsame und kreative Art und Weise. Ich beschäftige mich mehr mit der Umsetzung dieser Gedanken in die Realität, was ja auch schon eine anspruchsvolle Aufgabe darstellt.

"Dream Park" beschreibt einen geistigen Zustand, eine psychologische Wirklichkeit, von der sich der Anwender im Grunde überwältigt zeigt. Wir versuchen, dieses Ziel vom Standpunkt eines Ingenieurs aus zu erreichen und nennen es das "vollständige Eintauchen". Es sind die psychologischen Aspekte dieser unerforschten Bereiche, welche die Leute dazu bringen, an Virtual Reality zu arbeiten, und nicht notwendigerweise die spezifischen Anwendungen, die als Beispiele dafür dienen, was damit möglich ist.

P.R.: WELCHES SIND IN IHREN AUGEN DIE VIELVERSPRECHENDSTEN, WICHTIGSTEN ODER INTERESSANTESTEN TECHNOLOGIEN, DIE ZU EINER VERÄNDERUNG DER UNTERHALTUNGSBRANCHE GENUTZT WERDEN KÖNNEN?

Dr. J. W.: Virtual-Reality ist in gewisser Weise eine Kombination aus vielen Technologien, und wir betrachten uns selbst als Systemintegratoren. Es gibt so viele Techniken und Fähigkeiten - von Polymeren bis zu Silizium, von der Mathematik bis zur Kunst. Virtual Reality ist in all diesen Disziplinen ein wirklicher "Schmelztiegel".



Im „Virtuality 1000SU“ System integriert der User per „Visette“, Bodensensoren und einer Art Joystick.

P.R.: VIRTUAL REALITY-SYSTEM FÜR DEN HEIMGEBRAUCH:

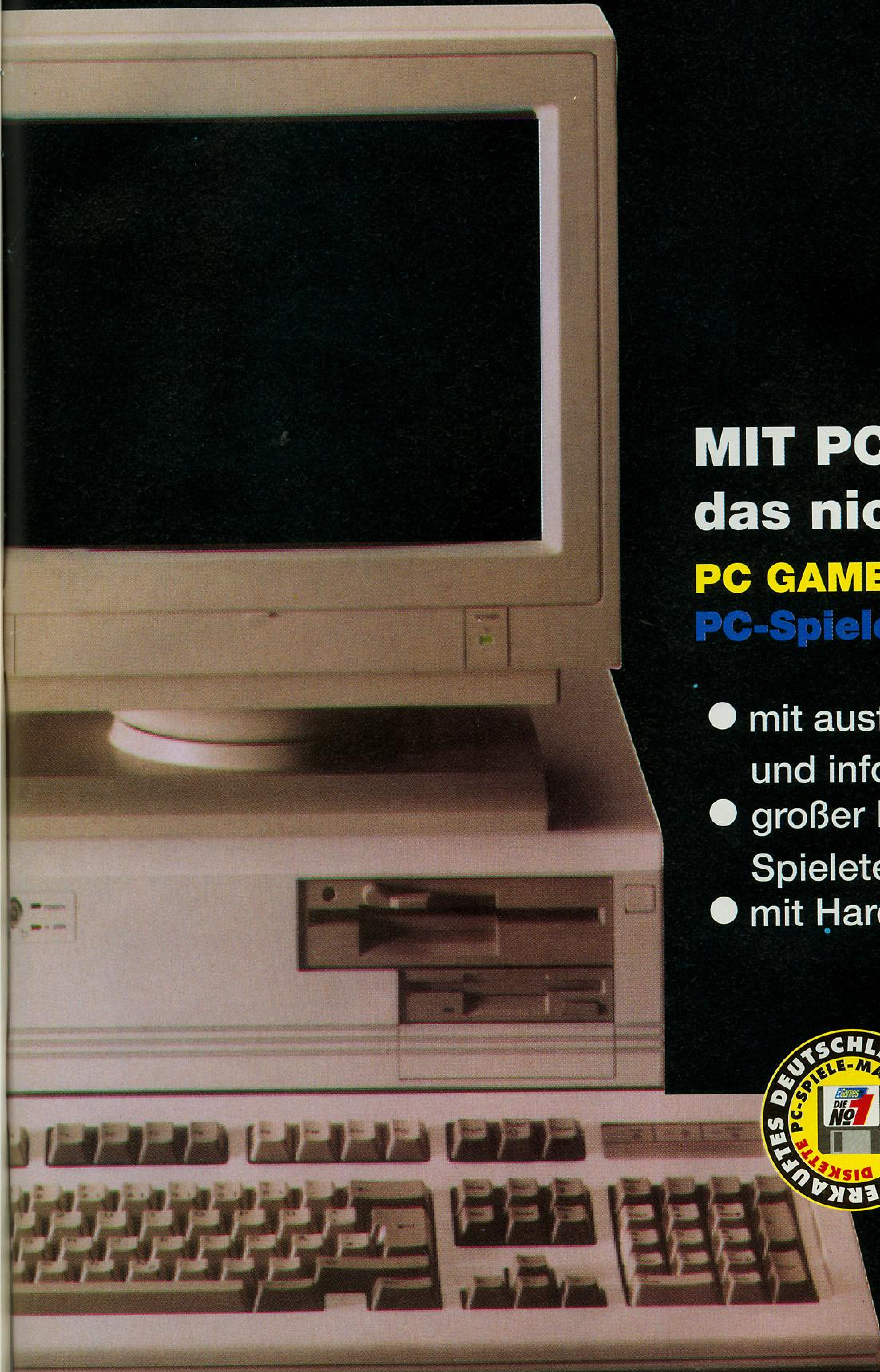
- ? WANN WERDEN SOLCHE SYSTEME AM MARKT VERFÜGBAR SEIN?
- ? WIE WERDEN DIE GERÄTE KONFIGURIERT SEIN UND IN WELCHEM PREISSEGMENT SOLLTEN SIE SICH BEWEGEN?
- ? WO LIEGEN VOM STANDPUNKT DER TECHNOLOGIE UND DER VERMARKTUNG DIE SCHWIERIGKEITEN BEI DER ENTWICKLUNG SOLCHER VIRTUAL REALITY-SYSTEME?
- ? FINDEN GESPRÄCHE MIT JAPANISCHEN VIDEOSPIELFIRMEN ÜBER DIE GEMEINSAME ENTWICKLUNG VON VR-SYSTEMEN FÜR DEN HEIMGEBRAUCH STATT?
- ? WELCHE ANWENDUNGEN SIND FÜR SOLCHE VR-SYSTEME DENKBAR, WENN SIE ERST EINMAL AUF DEM MARKT AKZEPTIERT SIND? WIE SIEHT IHRE VISION DER ZUKUNFT AUS?

Dr. J. W.: Virtual Reality-Systeme für

Das Interview führte Paul Rigby, Redaktion U.K.

TOTE HOSE

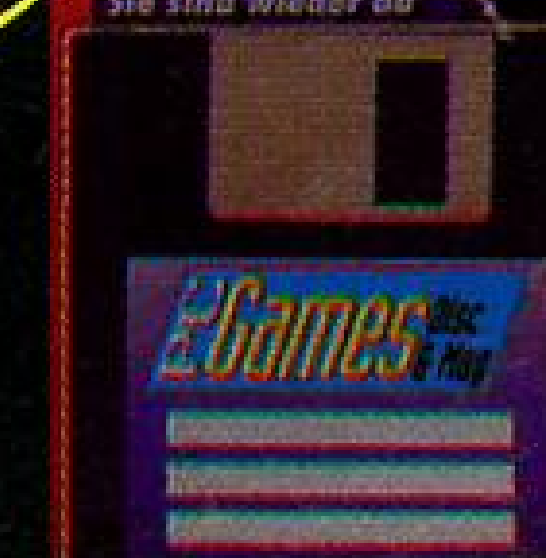
am Bildschirm?



MIT PC GAMES wäre das nicht passiert..

PC GAMES - Das große PC-Spiele-Magazin

- mit ausführlichen, aktuellen und informativen Spieletests
- großer PD- und Shareware-Spieleteil
- mit Hardwareinformationen



Heft plus
Diskette
nur DM

7.-

AKTUELLE Ausgabe JETZT im Zeitschriftenhandel erhältlich.

Empire

DIE GESCHICHTE

Die Umsetzung von "Civilization" als Brettspiel wurde schon des öfteren versucht, aber immer nur zu einem ziemlich unzureichenden Maße bewerkstelligt. Eigentlich verständlich, wenn man die Komplexität der Computerversion mit einbezieht. Empire lehnt sich aber ebenso an den Klassiker "Risiko" an, eine neue Mischform aus Strategie, Taktik und Glück scheint kreiert.

Bereits bei der Spielbox fallen viele Parallelen zur älteren Brettversion von "Civilization" auf, die auch aus dem Hause WDS stammt. Abgesehen von der ähnlichen Machart des Spielplans und der Papplättchen wird sehr bald offenbar, daß es sich wirklich um ein völlig eigenständiges und neuartiges Spiel handelt: Aufgabe der einzelnen Spieler ist es, die Völker aus sieben verschiedenen Epochen von der Bronze- bis zur Neuzeit zu geleiten. Die ersten wirklichen Zivilisationen entstehen in den fruchtbaren Flußtäälern des mittleren Ostens, Nordafrikas, Nordostindiens und Nordwestchinas. Ihren technologischen Fortschritt ausnützend erlangten die Reiche der Sumerer, Ägypter, Babylonier und Kreter zumindest für eine Weile die Vorherrschaft in ihrem Teil der Welt. Die ersten Machtkämpfe in Indien und China sahen nicht viel anders aus, doch die großen Eroberungszüge fallen bereits in die nächste Epoche und überschwemmten die bereits bestehenden Völker. Zu diesen neu aufkeimenden Reichen gehört das der Assyrer, Griechen und Perser. Auch Karthago entstand

in dieser Periode, nur um von den Römern ein paar hundert Jahre später zerstört zu werden. Selbst dieses riesige Imperium verschwand wieder vom Angesicht der Erde, zahlreiche Staaten und Völker wechselten ständig ihre Stellung in der Welt bis hin zur Gegenwart. Drei bis sechs Spieler können an diesen belustigenden Scharmützeln durch die Jahrtausende teilnehmen, mehr als einmal wird dabei den Zügen der wahren Geschichte geschmeichelt. Um so mehr Teilnehmer, um so interessanter wird das Spiel. Außerdem steigen die Anforderungen, die an das strategische Genie eines jeden gestellt werden, denn mit ansteigender Spielerzahl treten auch mehr Völker auf den Plan und beanspruchen ihren Platz, d.h. in diesem Fall auch, daß dem Glück nur noch eine unbedeutende Nebenrolle zugestanden wird. Zu Beginn wird die Reihenfolge per Würfeln entschieden, später durch die angesammelten Punkte, der Vorteil des Gewinners hält sich jedoch immer in Grenzen. Anschließend werden, wie nach jeder vollständigen Runde, Zivilisationskarten gezogen, auf denen das Volk

mit seiner Anzahl an Armeen und sein ursprünglicher Standort vermerkt sind. Falls einem Spieler seine Karte nicht gefällt, darf er sie an einen noch ohne Karte weitergeben, im Verlauf des Spiels wird so garantiert, daß vom Pech verfolgte Spieler noch sehr lange eine Chance auf den Gewinn haben. Der zeitlichen Entstehung der einzelnen Reiche gemäß, werden nun die Spieler ihre Eroberungen durchführen. Nach Abschluß des Zuges addiert man einfach die erworbenen Punkte für Städte, Bauwerke und Länder zusammen, wobei noch bestehende, ältere Zivilisationen berücksichtigt werden. Wer also in der ersten Epoche die Schang-Dynastie in China vertrat, in der zweiten aber die griechischen Stadtstaaten, erhält zusätzlich noch für seine alten Ländereien Punkte und nicht nur für seine neuen Aneignungen um das östliche Mittelmeer. Die Ausbreitungsrichtung der Völker ist hierbei relativ vorbestimmt, es nützte so zum Beispiel der Han-Dynastie wenig Japan einzunehmen,



DER WELT

da für den Besitz von diesem Land erst über tausend Jahre später Punkte verteilt werden. Das Ziel des Spiels liegt also in keiner Weise in der Eroberung des gesamten Weltreichs, durch die immer wieder neu aufkeimenden Völker wird dies sogar geradezu unmöglich. Vielmehr soll eine Zivilisation möglichst lange dem Zahn der Zeit trotzen. Gnadenlose Expansion ist hierfür nicht unbedingt das beste Mittel, wie sich in Anbetracht der mongolischen Erfolge unter Dschingis Chan nachvollziehen läßt. Schon eine Generation später ist davon nichts mehr zu sehen.

Endlose Schlachten werden also gefochten, die dazu benötigten Regeln müssen also schnell spielbar, aber trotzdem noch einigermaßen realistisch sein. Jene Forderungen werden meisterhaft erfüllt: Im Kampf wird auf natürliche Begebenheiten wie Berge und Meerengen geachtet, auch ein Angreifer von Übersee muß gewisse Nachteile einstecken. Schließlich gibt es auch noch Burgen und Befestigungen wie den Limes oder die Große Mauer, die dem Verteidiger wiederum einen Vorteil zusichern. Zum Ausgleich erhalten die (zeitlich immer späteren) Aggressoren einen Bonus, der die höhere Entwicklungsstufe widerspiegelt. Zusätzlich spielen auch "kurzfristige" Erscheinungen wie ein bekannter Herrscher oder der Dschihad eine Rolle, aber die gesamte Kampfphase bleibt simpel,

zwei einfache Würfelwürfe entscheiden über Triumph oder Niederlage. Die Schlacht mit Flotten ist sogar noch einfacher, da die meisten der oben genannten Modifikationen wegfallen. Die maximal zum Einsatz bereiten Einheiten sind am Anfang auf der Zivilisationskarte gegeben, große Unterschiede deuten auf den Einfluß hin. Die Römer beginnen so mit 25 Pappplättchen, während die Kelten, die in der gleichen Epoche ihren Ursprung haben, nur acht Einheiten erhalten. Kein Wunder also, daß sie im folgenden Konflikt den kürzeren zogen. Jedes Pappplättchen kann außerdem nach Belieben gegen Flotten (falls der Zivilisation erlaubt) und Festungen getauscht werden, von denen auch in vielen Jahrhunderten vielleicht noch ein Profit abfällt. Neben taktisch wichtigen Ländern, besitzen einige außergewöhnliche Ressourcen, die zur Errichtung von Monumenten genutzt werden können, die weitere Punkte einbringen.

Jeder Spieler besitzt 85 Spielsteine, die vier unterschiedliche Wappen tragen. Sollte man also auf eigene Armeen aus früheren Zivilisationen treffen, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder die Wappentiere entsprechen sich, das alte Reich wird also einfach eingegliedert, oder aber sich intern feindlich gesinnte Völker stehen sich gegenüber. Der Spieler müßte also seine eigenen Armeen bekriegen, wobei die Chance auf Erfolg allerdings 100% beträgt, es wird also nicht gewürfelt. Zu den taktischen Überlegungen welche Länder man nun erobert, kommt noch die Wahl der passenden Armeen. Es könnte zum Beispiel auch passieren, daß ein späteres Reich inmitten eines älteren

Volkes entsteht. Ein Gegenspieler darf sich dann zurückziehen, um den neuen Platz zu schaffen. Ansonsten hat der Spieler die Wahl zwischen den vielleicht nicht mehr so zahlreichen alten Wappen und einem neuen, dessen Truppen sich, da von lauter Freunden umgeben, nicht richtig ausbreiten können.

Empire trifft sicherlich jedermanns Geschmack. Strategisch um einiges



feiner ausgefeilt als "Risiko", wobei die militärischen Züge sich aber nicht annähernd so ausgeprägt wie bei "Shogun" zur Schau stellen, dürften sich nicht einmal überzeugte Pazifisten davon abschrecken lassen. Verarbeitung und Ausstattung ist zwar nicht optimal, aber angesichts des Preises sehr ordentlich. Das relativ simple Spielprinzip und die noch ertragbar lange Spieldauer gehören mit zu den Punkten, die Empire eine Chance irgendwann einmal Klassikerstatus zu erringen einräumen.

(ag)

EMPIRE

Verlag: Welt der Spiele

Autor: Steve Kendall

Preis: ca. DM 80,-

Spielerzahl: 3-6

WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial:85 %

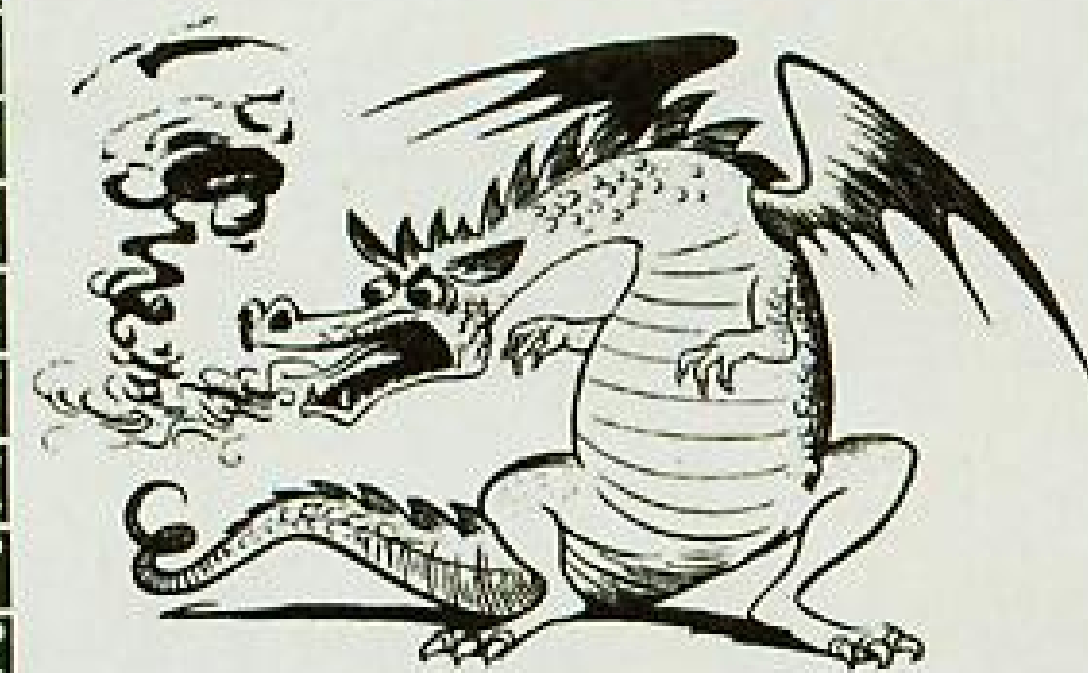
Spielregeln:95 %

Spielreiz:90 %



SPIEL

T Raum
Hasestr. 48
49074 Osnabrück



Fantasy-, Sci-Fi-, Horror- & Detektiv-Rollenspiele.
AD&D · Cthulhu · MERS
RuneQuest · Shadowrun
StarWars · Vampire · u.v.m.

Taschenbücher, Romane & Computerspiele für viele bekannte Rollenspiele

Strategie- & Taktikspiele
Warhammer (Fantasy/40K)
Battle Tech · Spacehulk · u.v.m.

**Miniaturen · Bausätze
Würfel · Farben**

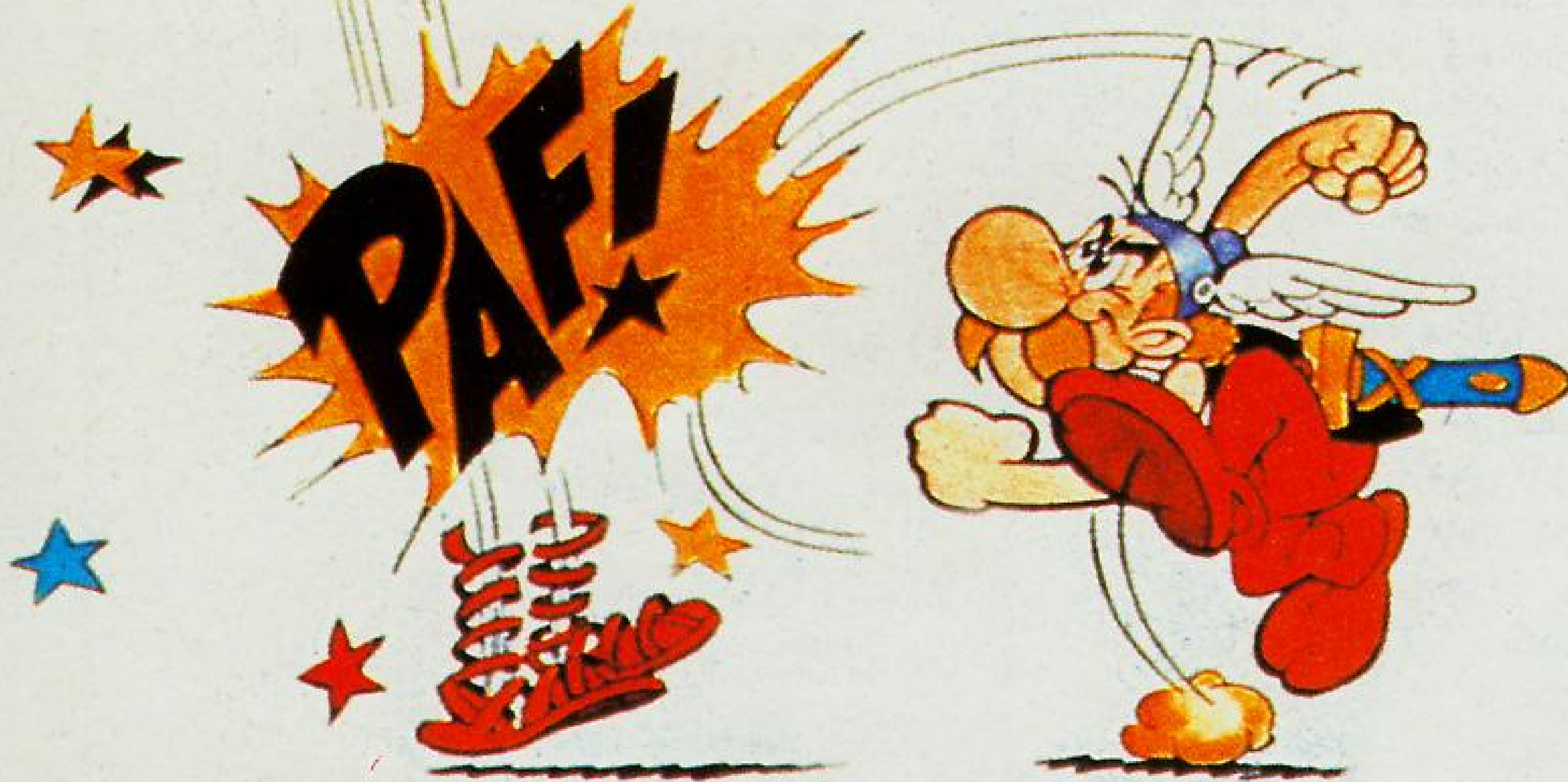
Fordert unseren 64 Seiten starken Katalog gegen 2,50 DM in Briefmarken an !

Info Hotline: Tel.: 0541/21152
Ihr ruft an, wir geben Auskunft.



Asterix

Der kleine Gallier treibt nun bald auch auf dem Game Boy sein Unwesen. Frei nach dem Motto "Die spinnen, die...".



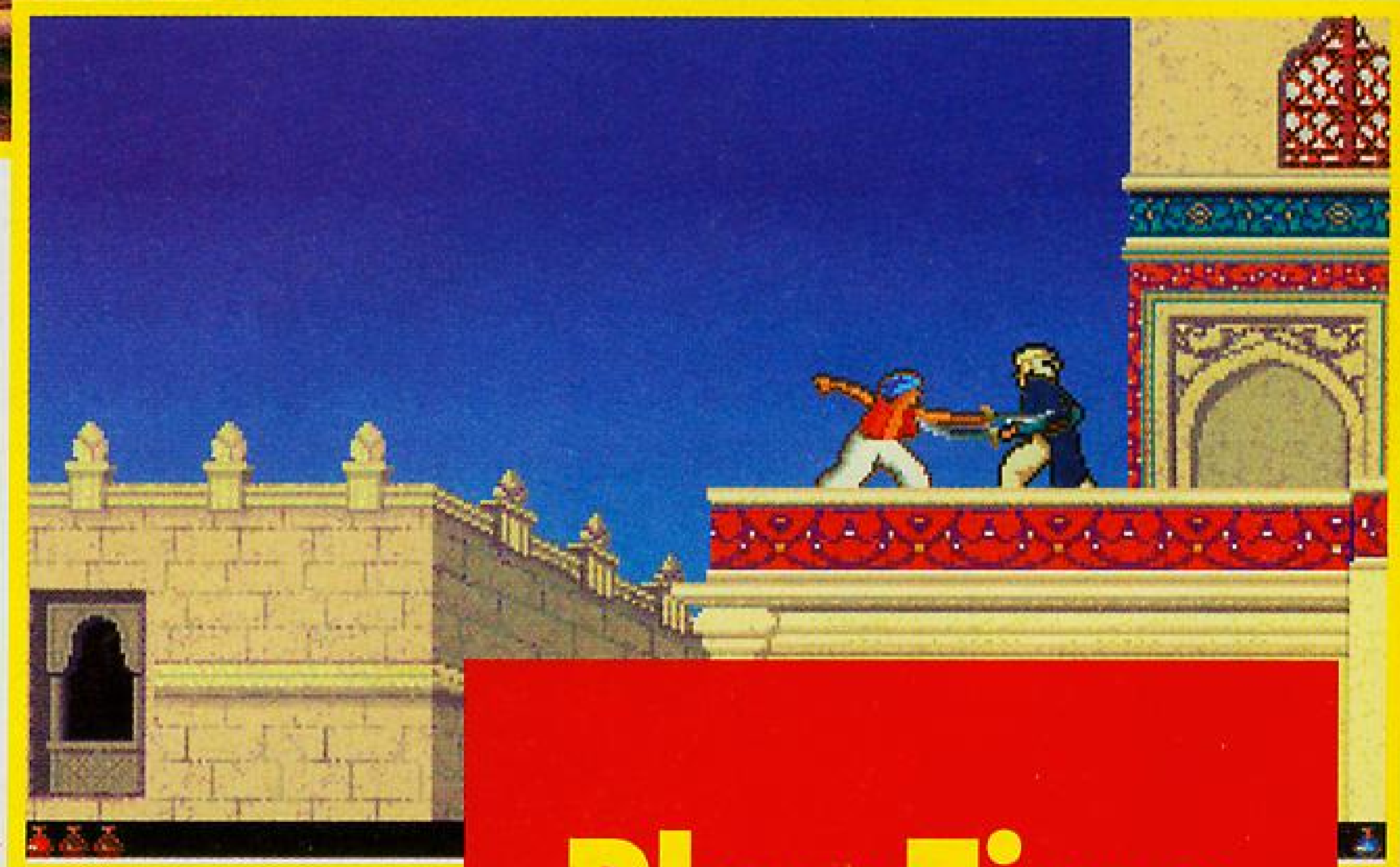
An American Tail

Klein Feivel's Abenteuer in der Neuen Welt werden ebenfalls in der nächsten Ausgabe von uns verfolgt.



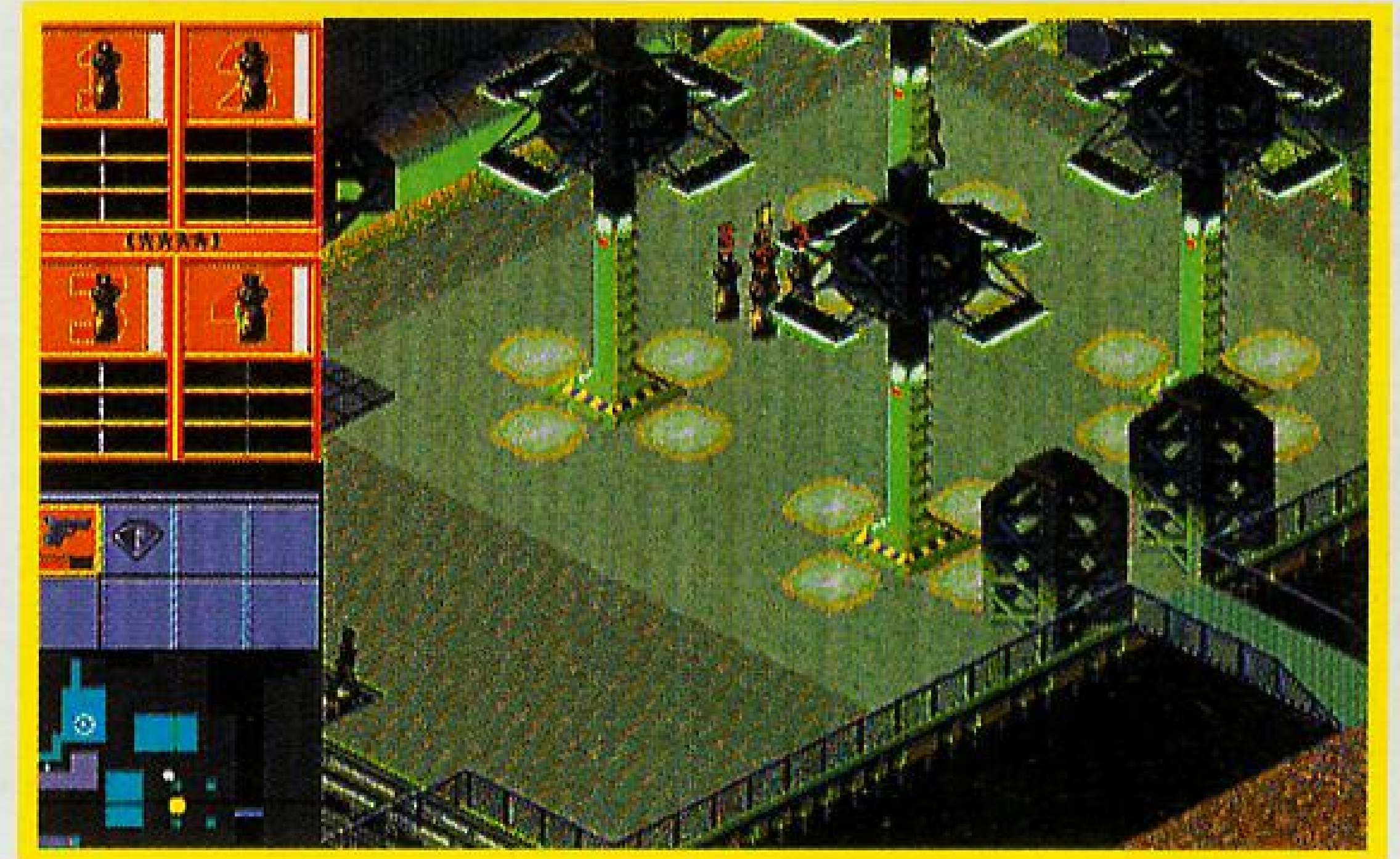
Prince of Persia 2

Der Nachfolger des Klassikers wird in der Nächsten Play Time ausführlich vorgestellt. Lands of Lore und Betrayel at Krondor sind zwei weitere Test-Aspiranten.



Syndicate

Bullfrog, die sich schon mit Populous und Powermonger einen Namen machen konnten,



bringen mit Syndicate ein Neues Strategie-Epos in Isometrischer Ansicht auf den Markt. Der H.u.N. - Test folgt in der nächsten Ausgabe.

● Ab Juli ●

könnt ihr übrigens mit einem deutlich größeren Tips&Tricks Teil rechnen.

Play Time

● 8/93 ●

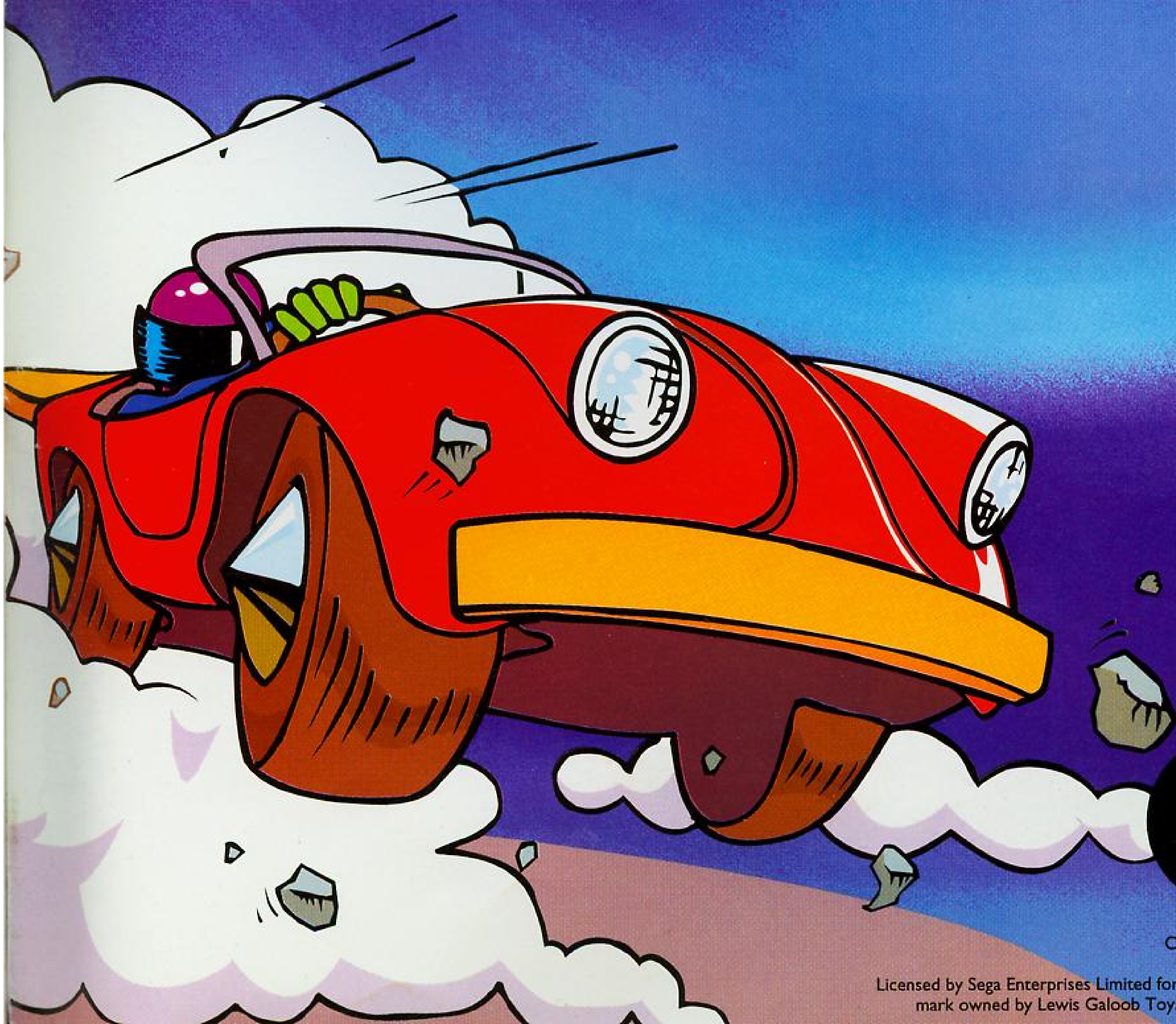
erscheint

am

7.7.1993



**Werde
ein
Mega -
Driver**



Codemasters™ 

Codemasters, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 0DL, U.K.

© 1993 Codemasters Software Company Limited (Codemasters).

Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Mega Drive. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited. Micro Machines is a registered trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to a licence. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc.

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES



GAME BOY™
Nintendo Entertainment System

NEW
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NEW!
SEGA MEGA DRIVE

Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

Cowabunga!

Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und für das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!

Experten im Turtle-Fieber:

POWER PLAY 11/92 zu "Back from the Sewers": "Super... ein grafisch hervorragendes Actionspiel".

POWER PLAY 11/92 zu "Arcade Game": "...technisch kann man's kaum besser machen...".

VIDEO GAMES 4/91: "...strotzt nur so vor Spezialeffekten...".

Play Time 10/92 zu "Turtles in Time":

"Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor."

VIDEO GAMES 1/93 zu "Hyperstone Heist": "...vier actionreiche Levels...spektakuläre Surfeinlagen...viele große und sauber animierte Sprites...ein komplett neugestaltetes Spiel".



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed by Surge Licensing Inc. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß



PALCOM SOFTWARE

F&P 92/506 P1

