

DM 5,90

Mit riesigem
TIPS & TRICKS Teil

Zwei Poster-Motive
THE OTTIFANTS und
JUNGLE STRIKE

Das nächste Mammut-Projekt von MicroProse

STARLORD

Die Symbiose aus Elite, Wing Commander und Pirates!

DAS SPIEL DES MONATS: LANDS OF LORE

D I E N E U E

PLAY TIME

NEUER

BESSE

~~SACH~~

VOLLER

~~LECKER~~

DICKER

...mmhh!

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

EVT 8.9.1993

J11426E

10/93

Mit riesigem
TIPS & TRICKS Teil

Zwei Poster-Motive
THE OTTIFANTS und
JUNGLE STRIKE

Das nächste Mammut-Projekt von MicroProse

STARLORD

Die Symbiose aus Elite, Wing Commander und Pirates!

DAS SPIEL DES MONATS: **LANDS OF LORE**

New entry!



SAUKOMISCH

MORDSSPANNEND

OTTIFANTASTISCH



BRUNO, der Ottifant, hüpf und hüpf und hüpf.



Allein gegen die Bienenmafia.



Wo ist der kleine Otilie?

SEGA

SEGA
MEGA DRIVE



JUMP'N'RUN

- Extrem detailreiche Animation.
- Digitalisierte Soundeffekte.
- Bildschirm-Scrolling in 2 Ebenen (Mega Drive).
- Viele, versteckte Bonuslevel.
- Passwort-Option.

ERHÄLTICH AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II

The Ottifants

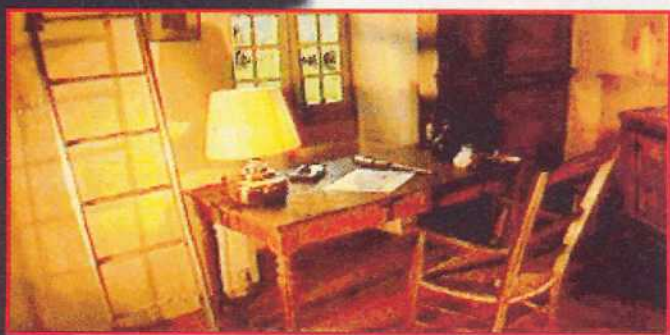
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

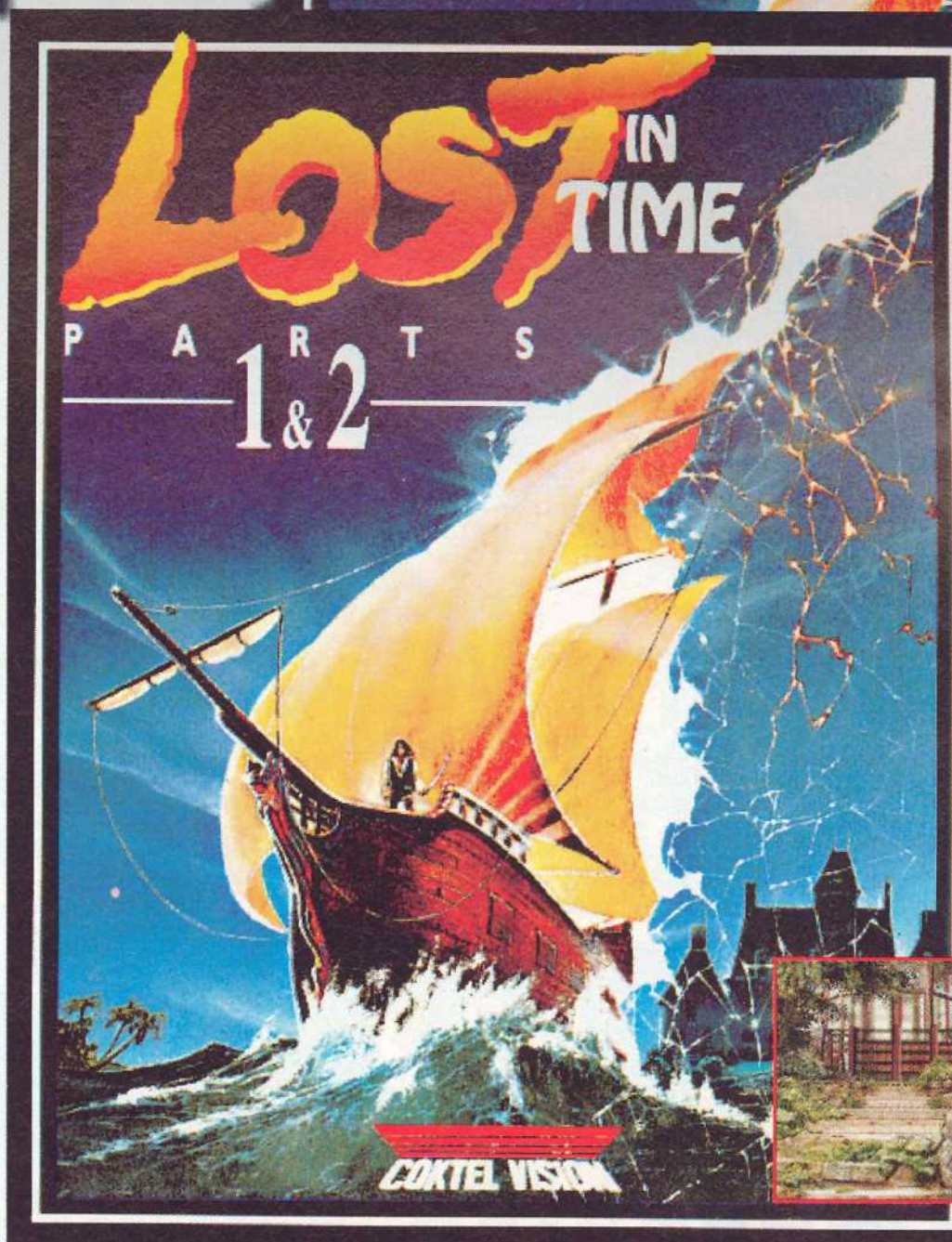
LOST IN TIME

DER NEUE INTERAKTIVE FILM VON COKTEL VISION

In einem geheimnisvollen Abenteuer spielen Sie die Rolle von Doralice, Die sich furcht und ahnungslos auf eine Zeitreise begibt und so ihre entfernte, exotische Vergangenheit entdeckt...



- Eine neue Technologie : der interaktive Abenteuerfilm
- Full Motion Video
- Unbegrenzte Bewegungsfreiheit in 3D-Landschaften
- Jeder Bildschirm mit integrierten Videoclips
- Fast 20 MB opulente Grafiken in 256 Farben
- Spannungsreicher Ablauf
- Parallele Handlungsstränge
- Nutzerfreundliche und wirkungsvolle Schnittstellen
- Dialoge mit zehn Akteuren



COKTEL VISION

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

**LOST IN TIME : Erhältlich für 1MB-Kompatible PCs
(Disketten) oder auf CD-ROM
Demnächst auch im Format CDI**

Spiele von BOMICO sind überall dort erhältlich,
wo es Spielesoftware zu kaufen gibt!.





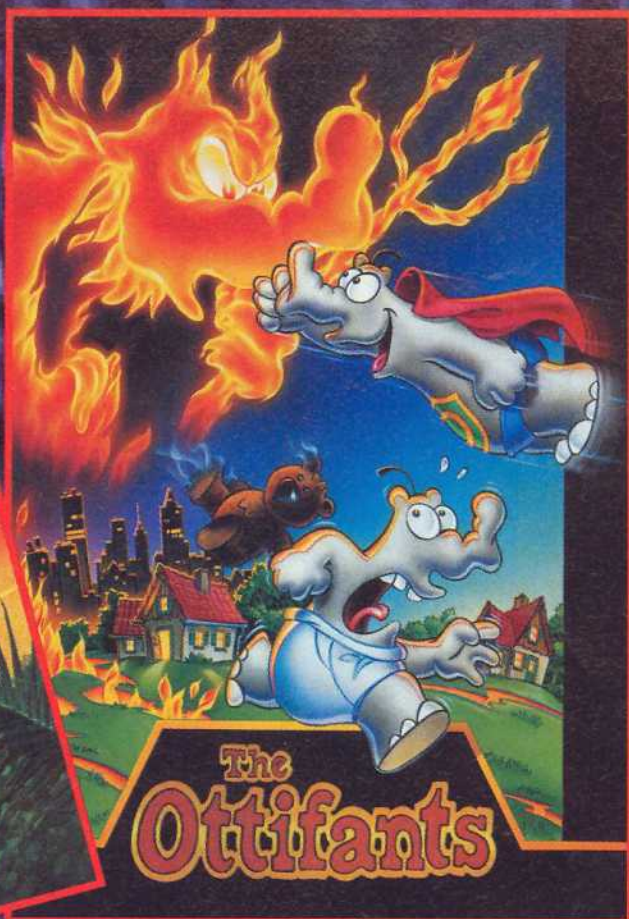
D VORWORT



och, doch! Ihr könnt Euren Augen trauen. Was Ihr hier in den Händen haltet, ist tatsächlich die neue Play Time. In dieser Ausgabe hat sich vieles geändert und an vieles wird man sich noch gewöhnen müssen. Doch das wird Euch sicherlich nicht schwerfallen. Zum Beispiel haben wir unser Wertungssystem stark vereinfacht. In Zukunft wird es nur noch drei Kriterien geben: Sound und Grafik eines Spiels können maximal jeweils 100 Punkte erreichen. Möglichst objektiv werden hier die Leistungen der Programmierer beurteilt. Wichtiger ist aber die Fun-Wertung am Ende jedes Tests. Sie zeigt Euch unabhängig von allen anderen Einschätzungen schlicht und ergreifend, wieviel Spaß das getestete Spiel macht. Auch hier ist die höchstmögliche Wertung 100 Punkte.

Inhaltlich bieten wir Euch in Zukunft ebenfalls viel Neues: Ab sofort könnt Ihr mit der Auftragskarte in diesem Heft Kleinanzeigen buchen. Desweiteren gibt es eine Club-Seite, Leserscores, Hotline-Nummern, Rätsel, Workshops, einen vollständig überarbeiteten Tips & Tricks-Teil und das Play Time Quartett zum Sammeln. Wir haben uns viel vorgenommen, um Euch in Zukunft mehr zu bieten als einfach nur Spieletests. Mit dieser neuen Mischung machen wir Euch unschlagbar!

Publika fallen



● **Zwei starke Postermotive stehen Euch zur Auswahl. Je nach Lust, Laune oder Tagesform könnt Ihr zwischen dem Gummifanten suchenden Ottifanten oder dem für Ordnung sorgenden Jungle Striker wählen. Tja, wie sagt man so schön: "Wer die Wahl hat, hat die Qual".**



Rubriken

| | |
|-----------------------------|-----|
| Clubs | 92 |
| Fan Shop | 93 |
| Game Over | 138 |
| Highlights | 5 |
| Hotlines | 95 |
| Impressum | 138 |
| Inserentenverzeichnis | 63 |
| Leserbriefe | 85 |
| Leserscores | 94 |
| News | 8 |
| Rätsel | 91 |
| Tips & Tricks | 51 |



Specials

| | |
|---|-----|
| Build & Drive | 48 |
| Fantasy Literatur | 136 |
| Jurassic Park | 130 |
| Sega Mega CD II | 96 |
| Workshop: Railroad Tycoon Deluxe Teil 1 | 132 |



Rätsel

| | |
|-------------------|----|
| Burntime | 18 |
| Mr. Perfect | 13 |



Preview

| | |
|-----------------------------------|-----|
| PC Starlord | 20 |
| MEGA DRIVE The Ottifants | 110 |





PLAY TIME

Reviews

SPIEL DES MONATS

- Lands of Lore39
- The Throne of Chaos.....28

TIPS DES MONATS

- AMIGA
- Soccer Kid.....46
- MEGA DRIVE
- Landstalker98
- GAMEBOY
- Zelda116

PC

- 8 Ball Deluxe40
- Burntime38
- Clash of Steel26
- Die Schöne und das Biest.....30
- Tornado34
- Where in Space
is Carmen San Diego32
- Wing Commander Academy 28
- X-Wing - Imperial Pursuit36

AMIGA

- Airbus A32044
- BLOB42

MEGA DRIVE

- F-15 Strike Eagle II102
- Jungle Strike112
- Mutant League Football100
- Populous 2.....104
- Shinobi III108
- Ultimate Soccer106

GAME BOY

- Jurassic Park.....130

- R-Type II.....114
- Spiderman 3120

SUPER NES

- Asterix118
- Mario All Stars124
- Striker.....122

- NEO GEO
- Samurai Showdown126

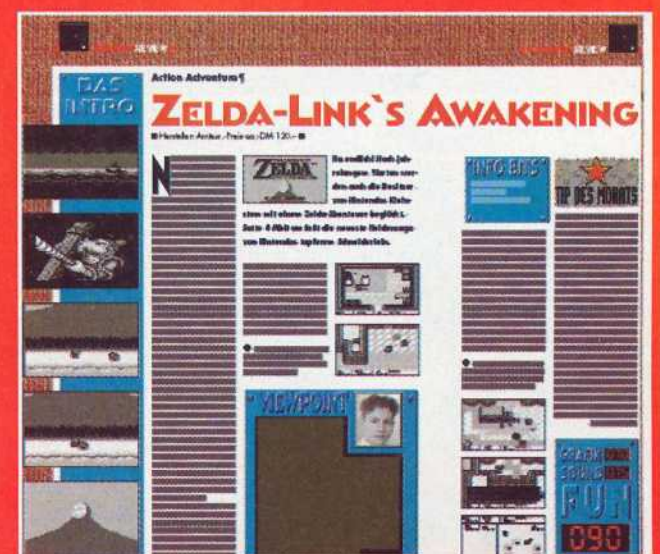
**Starkes Abo
auf Seite 128**

Der Mega Drive dreht auf. Landstalker bietet wahrlich alles, was ein Programm braucht, um zu einem Klassiker zu avancieren. SEITE 98



Starke Grafik, ein nicht zu kompliziertes Gameplay und eine perfekte Steuerung. Soccer Kid begeistert von Anfang an. Ein Muß! SEITE 46

Das schier Unmögliche ist gelungen. Auf dem Game Boy schlägt und springt sich Zelda durch ein Abenteuer der Extra-Klasse. SEITE 116





PLAY TIME

SOFTWARE-NEWS

CLAYMATES & CLAY FIGHTER

von Interplay sind die ersten beiden Programme, die von der neuen Technik der Clay-Animation Gebrauch machen. Um die Bewegungen der Spielfiguren möglichst natürlich und dennoch originell zu gestalten, wurden sämtliche Sequenzen mit Figuren aus Knetmasse geformt und anschließend abgefilmt. Claymates ist ein Jump & Run-Game der etwas anderen Art: Ihr könnt



wahlweise in eine von fünf Spielfiguren schlüpfen, um mit den besonderen Gegebenheiten besser fertig zu werden. Bei den Clay Fighters handelt es sich nicht einfach um "noch ein Beat 'em up-Spiel". Die Charaktere sind sehr groß, und mit einer gehörigen Portion Humor gestaltet worden. Das 16 MBit-Modul wird neben der Cartoon-Grafik auch digitalisierte Sprache bieten. Clay Fighter und Claymates erscheinen noch vor Weihnachten für das Super NES.



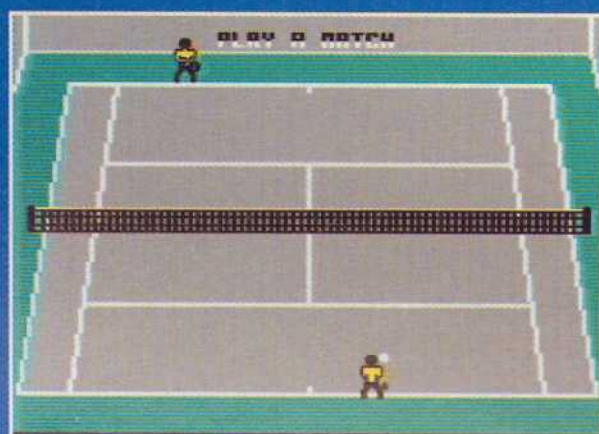
SUPER BASEBALL 2020

von Electronic Arts steht für ein sehr ambitioniertes Projekt: Hier wird der Versuch unternommen, ein sehr erfolgreiches Game vom Neo Geo auf das Mega Drive umzusetzen. Diese Future-Version des amerikanischen Volkssports Nr.1 ist mit Gags und grafischen Bonbons nur so gespickt. Vielleicht verhilft ja gerade dieses Programm der Sportart auch hierzulande zum Durchbruch. Das 16 MBit-Modul soll noch im September veröffentlicht werden.



MAGIC DISK 9/93

Ganz besonders heiße Programme bietet die Magic Disk 9/93 zum Herbstanfang. Da wäre z. B. das Programm Flächengenie, das auf beinahe geniale Weise Flächen von Körpern und Räumen berechnet. Das Mini Task-System erlaubt bedingtes "Multitasking" auf dem C-64. Mit dem Game Loader ist das langweilige Warten beim Laden langer Programme vorbei - es kann beim Laden gespielt werden! Außerdem haben wir noch etwas für Chemieinteressierte und natürlich für Spielefreaks auf der Pfanne. Mit Play a Match verlegt die Magic Disk den Centre Court in die Wohnstube und mit Tenractal knallt's selbst hinter dem letzten Ofen.



Disk den Centre Court in die Wohnstube und mit Tenractal knallt's selbst hinter dem letzten Ofen.

HAUNTING - STARRING POLTERGUY

wird uns die Möglichkeit geben, unserer schwarzen Seele mal so richtig die Sporen zu geben. Als Polterguy hat der Spieler die Aufgabe, die Bewohner eines Hauses aus eben diesem herauszuekeln. Electronic Arts stellt im Spiel dafür über 400 "fright-items" bereit. Diese "frightems" brauchen natürlich Platz: 16 MBit ist die logische Konsequenz. Ab September für'n Mega Drive.



Presenting

TYRANNO-POWER

16 DINO-MEGABIT

SAURIER-SPANNUNG



ACTION

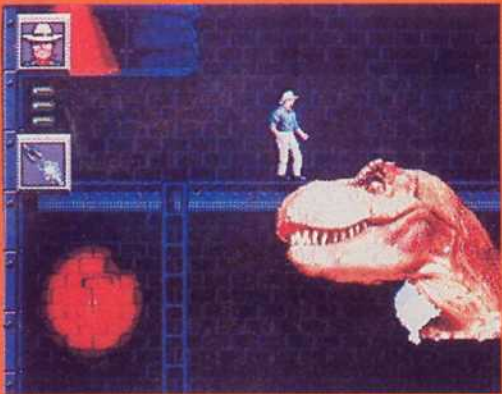
■ Für 1 Spieler. ■ Dinosaurier – direkt aus dem Kinofilm. ■ 2 verschiedene Spielmodi mit total unterschiedlichen Spielabläufen. ■ 7 nervenaufreibende Levels. ■

DEMNÄCHST AUCH FÜR:

■ GAME GEAR

■ MASTER SYSTEM II

■ MEGA CD



Was bist Du: Saurier oder Wissenschaftler?



Gib dem Saurier Saurus.



Die Urzeit schlägt zurück.



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



SEGA

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



**SUPER
BOMBERMAN
EUROPEAN-CUP**

9.10.'93-FRANKFURT
ZEILGALERIE

16.10.'93-PARIS
LA VILLETTE

23.10.'93-LONDON
WHITELEYS



Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.

**SUPER NES
MULTI 5
PLAYER 5
KOMPATIBEL**

SUPER BOMBERMAN™

**DEMNÄCHST
BEI DEINEM
HÄNDLER!**

EINMALIG

**EIN RIESENSPASS, BEI DEM JETZT
BIS ZU 4 SPIELER GLEICHZEITIG UMS
NACKTE ÜBERLEBEN KÄMPFEN!**

GENIAL

**DIE GENIALE MISCHUNG AUS
TAKTIK UND ACTION, DIE DICH
UND DEINE FREUNDE FESSELN WIRD!**

BOMBASTISCH

**BOMBERMAN SORGT FÜR ABSOLUTE
BOMBENSTIMMUNG...UND DU BIST
MITTENDRIN!**

WOW! JETZT GEHT'S RICHTIG LOS!



**HOL DIR DAS SUPER MULTITAP VON
HUDSON SOFT.**

**SAG DEINEN FREUNDEN BESCHIED
UND DANN...NICHTS WIE RAN AN
SUPER BOMBERMAN.**

**DAS SUPER MULTITAP IST BALD
ÜBERALL ERHÄLTlich. BEI DEINEM
HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.**

© 1993 HUDSON SOFT

TIME TO PLAY...



**HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®**



RISE OF THE ROBOTS

Für dieses Spiel lohnt es sich, ein xy zu kaufen! Wie oft habt Ihr das schon gelesen? Aber diesmal stimmt's! Wer einen PC sein Eigen nennt, darf sich schon mal CD-ROM-Angebote einholen.



Mußten Fans von Prügelspielen im Stile von Streetfighter und Body Blows auf dem PC sich bislang in Enthaltbarkeit üben, steht ihnen nun die größte Sensation ins Haus: Rise of the Robots von Mirage wird mit hoher Wahrchein-

lichkeit der Weihnachtshit für Prügelfans. Als Einzelkämpfer schlägt Ihr Euch im wahrsten Sinne des Wortes durch. Die Animationen und Cut-Scenes werden von Spielfilm-Qualität sein und Euch das Gefühl vermitteln, als Bestandteil eines Films aktiv mitzuspielen. Noch für dieses Jahr sind die Amiga und PC CD-ROM-Versionen angekündigt. Sega Mega Drive, Mega Drive CD II, Amiga 1200 und Super NES werden im Frühjahr '94 folgen.



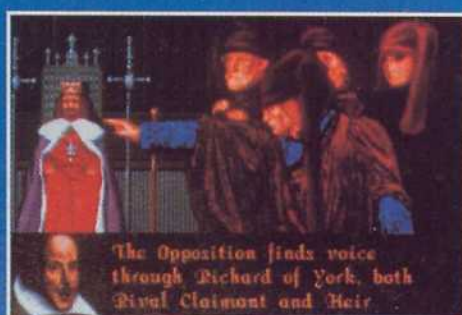
DIE GOLDEN DISK 5/93

hält für alle Sportbegeisterten C-64-Freaks etwas ganz Spezielles parat. Eine ganz besondere sportliche Meisterschaft findet alle zweieinhalb Jahre in Ostfriesland statt - die Ostfriesland Games. Zwar sind diese Wettkämpfe,



meist unter Lokalmatadoren ausgetragen, weniger bekannt als andere Sportveranstaltungen, doch bieten sie

sowohl für Teilnehmer wie auch für Zuschauer immer wieder Überraschungen. Bereits die Disziplin "Kühe melken" ist mit Vorsicht zu genießen. Gefährlich wird es beim "Dachdecken" und richtig heiß her geht es beim "Teebeutelweitwerfen". Weitere Disziplinen sind im wahrsten Sinn des Wortes zum Schießen.



KINGMAKER

Wem zu "Rosenkrieg" nur Michael Douglas und Kathleen Turner einfallen, hat im Geschichtsunterricht gepennt. Diese für die Entwicklung Englands sehr wichtige Epoche wird durch Kingmaker von U.S. Gold in Form eines Strategiespiels aufbereitet. Im Kampf um die Krone werden alle Register gezogen. Dies bezieht sich sowohl auf die



Qualität der Algorithmen, wie auch auf die Güte der grafischen Präsentation. Ab September für PC, Amiga und Atari ST.

LORD OF THE RINGS VOLUME II - THE TWO TOWERS

Allen Tolkien-Fans schießen bei diesen Worten die Tränen in die Augen. Denken sie doch an den etwas danebengegangenen ersten Teil.



And the evil wizard Saruman also wants the ring for his own.



PLAY TIME- GEWINNSPIELE

Alle Mr.Perfect-Fans sollten die folgenden Zeilen ganz genau lesen. Acclaim und Play Time verlosen Mr. Perfect in Lebensgröße! Je fünf Deckenhänger, Thekenaufsteller und Super NES Module Royal Rumble suchen einen neuen Besitzer. Also, Ihr Wrestling-Fans im ganzen Land! Alles, was Ihr tun müßt, ist folgendes: Eine Postkarte mit dem Kennwort "Mr.Perfect" an uns einschicken und auf Euer Glück vertrauen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Einsendeschluß ist der 6.Oktober 1993.



communication GmbH
Kattenberg 68
50259 Pulheim
Fax 02238 - 83775
mirox
Tel. 02238 - 83775

| Auszug aus unserer Preisliste | IBM AMI |
|--------------------------------|----------|
| ACES OVER EUROPE | EA 70 |
| ALONE IN THE DARK | DV 85 |
| ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY | DA 85 62 |
| AMBUSH AT SORINOR | DV 85 |
| BATTLE TEAM (B. ISLE + DATA 1) | DA 74 68 |
| BATTLE ISLE DATADISK 2 | DA 48 48 |
| BAZOOKA SUE | DV 78 78 |
| BETRAYAL AT KONDOR | DV 79 |
| BLUE FORCE | EA 82 |
| BURNTIME | DV 79 68 |
| BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SP. | DA 85 |
| CAMPAIGN DATA | DV 43 43 |
| CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1 | DV 90 |
| CLASH OF STEEL | EA 73 |
| COMANCHE - OP. WHITE L. | DV 85 |
| COMANCHE MISSION DISK 1 | DV 48 |
| CREEPERS | DA 78 61 |
| CYBER RACE | DA 78 |
| DARK QUEEN OF KRYNN | DV 78 |
| DAS SCHWARZE AUGEN | DV 78 73 |
| DAY OF TENTACLE | DV 87 |
| DER PATRIZIER | DV 78 66 |

Gesamtpreisliste anfordern!

| | |
|-----------------------------------|----------|
| DIE SCHÖNE UND DAS BIEST | DV 77 |
| DOG FIGHT | DA 89 78 |
| DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS | DV 60 54 |
| EIGHT BALL DELUXE | DA 57 |
| EISHOCKEY MANAGER | DV 78 72 |
| EMPIRE DELUXE | EA 78 |
| EYE OF THE BEHOLDER 3 | DV 78 |
| FIELDS OF GLORY | DA 88 |
| FLASHBACK | DV 66 60 |
| FLUGSIMULATOR 5.0 | DV 115 |
| FREDDY PHARKAS | DV 64 |
| GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK | DA 54 |
| HANNIBAL | DV 75 66 |
| HATTRICK! | DV 78 68 |
| HIRED GUNS | DA 78 63 |
| HISTORY LINE 1914-1918 | DV 76 76 |
| INCA | DV 87 |
| INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL. | DV 84 75 |
| ISHAR 2 | DV 65 58 |
| JURASSIC PARK (DINO PARK) | DV 65 58 |
| LANDS OF LORE - THRONE OF ... | DV 66 |
| LEMMINGS 2 - THE TRIBES | DA 77 62 |
| LINKS PINEHURST SVGA | EA 43 |
| LINKS BANFF SPRINGS | EA 43 |
| LINKS BELFRY WISHAW | EA 43 |
| LINKS INNISBROOK COPPERHEAD | EA 43 |
| LOTHAR MATTHÄUS FUßBALL | DV 66 61 |
| LOTUS 3 - THE ULTIMATE CHAL... | DA 62 |
| MAD NEWS | DV 78 67 |
| MIGHT & MAGIC 5 | DV 85 |
| MIXED COLLECT. 5er Sammlung | DA 68 63 |
| MONKEY ISLAND II | DV 75 75 |
| NAPOLEONICS | DA 78 68 |
| NHL HOCKEY | DA 78 |
| PACIFIC STRIKE | DA 85 |
| PATRIOT | DA 78 |
| PINBALL DREAMS | DA 55 |
| PIRATES GOLD | DV 89 |
| PRINCE OF PERSIA 2 | DA 68 |
| PRIVATEER | DV 86 |
| PROTOSTAR | DV 73 |
| RAGNAROCK | DV 83 |
| RAILROAD TYCOON DELUXE | DA 78 |
| RETURN OF THE PHANTOM | DV 88 |
| ROBOCOD | DA 62 |
| SENSIBLE SOCCER 92/93 | DA 54 48 |
| SERPENT ISLE - ULTIMA 7 (TEIL 2) | DA 78 |
| SILVER SEED (Datdisk Serp. Isle) | DA 47 |
| SPACE QUEST 5 | DV 66 |
| SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR | DV 75 |
| SPELUNX | EA 67 |
| STREET FIGHTER 2 | DA 61 52 |
| STRIKE COMMANDER | DA 85 |
| STRIKE COMMANDER SPEECH PACK | DA 39 |
| STRIKE COMM. + SPEECH PACK | DA 119 |
| SYNDICATE | DV 77 60 |
| TERMINATOR 2029 | EA 73 |
| TERM. OPER. SCOUR DATA-DISK | EA 42 |
| THE LEGACY | DA 89 |
| THE LOST VIKINGS | DV 77 |
| TORNADO | DA 77 |
| TWILIGHT 2000 | DV 85 |
| ULTIMA 7 - DIE SCHWARZE PFORTE | DV 75 |
| V FOR VICTORY 3 | DA 77 |
| V FOR VICTORY 4 | EA 73 |
| WALLSTREET MANAGER | DV 77 |
| WARLORDS 2 | EA 78 |
| WHERE IN SPACE IS CARMEN | EA 67 |
| WING COMMANDER 2 | DV 75 |
| WING COMMANDER ACADEMY | DA 66 |
| WIZARDRY 7 - CRUSADERS OF DARK... | DV 85 |
| X-WING | DA 82 |
| X-WING MISSION DISK | DA 42 |
| YO! JOE! | DA 60 55 |
| ZEPPELIN - GIANT OF THE SKY | DV 77 |
| ZOOL | DA 54 47 |

CD-ROM Liste anfordern!

| | |
|--|--------|
| 7TH GUEST | DA 136 |
| BATTLE CHESS 1 SVGA | DA 95 |
| BURNTIME | DV 84 |
| DAY OF THE TENTACLE | DA 89 |
| DER PATRIZIER | DV 89 |
| DUNE 1 | EA 88 |
| EYE OF THE BEHOLDER 3 | EA 70 |
| CD - EROTIKLISTE gegen Altersnachweis! | |
| INCA | DV 119 |
| INDIANA JONES 4 | DA 89 |
| KING'S QUEST 6 | DA 89 |
| LEGEND OF KYRANDIA | EA 89 |
| LOOM | DA 87 |
| NAPOLEONICS | DA 82 |
| SECRET OF MONKEY ISL. | DA 109 |
| THE DAGGER OF AMON RA | EA 89 |
| ULTIMA 1 + 2 | DA 89 |

SOUNDKARTEN / CD-ROM DRIVE

| | |
|---|-----|
| Sound Media, SB 2.0 komp. incl. Lautsp. | 175 |
| SoundBlaster 16ASP | 479 |
| SOUND GALAXY I BX II dt. | 145 |
| SOUND GALAXY I NX II dt. | 195 |
| SOUND GALAXY I NX MA dt. | 272 |
| SOUND GALAXY I NX PRO 16 FP dt. | 398 |
| SOUND GALAXY II WAVE POWER | 382 |
| MITSUBISHI CRMC LU005S, CD-ROM DRIVE | 399 |
| MATSUSHITA CR 562B/AT-BUS | 498 |
| MATSUSHITA CR533B/SCSI-2 | 799 |
| CD DRIVE LU005S + Sound MEDIA | 539 |
| incl. 2 Lautsprecher, Micro + Software | |

Wir liefern HARDWARE
JOYSTICKS, MOTHERBOARDS, MODEMS,
LAUFWERKE + FESTPLATTEN, SPEICHER-
ERWEITERUNGEN

Wir liefern SOFTWARE

SEGA MASTER, GAME BOY, SEGA MEGA,
NES, SNES, SEGA GAME GEAR, ATARI,
MCINTOSH PREISLISTE ANFORDERN!

Alle Preise in DM incl. MwSt. Versandkosten
incl. Nachn. 10,- DM, Vorkasse (EC-Scheck)
plus 6,- DM. Ab 250,- DM Bestellwert
Versandkostenfrei! Einige Spiele waren bei
Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. DA = dt.
Anleitg. EA = engl. Anleitg. DV = dt. Version.
Preisänderung, Irrtum und Lieferung
vorbehalten. Kein Ladenverkauf! Abholung
nach Absprache möglich. Es gelten unsere AGB.

Spiele-Versand Marco Ulrich

- * PC * Amiga
- * Super Nintendo
- * Mega Drive
- * NEO GEO
- * Turbo Duo * NES
- * Master System
- * Game Boy
- * Game Gear * Lynx
- * Mega CD-ROM
- * PC-CD-ROM
- * C-64 * Atari ST
- * Apple Mac

Die neuesten Spiele und Importe
für alle Systeme ständig lieferbar!

Top-Spiele zu Top-Preisen.

Schreiben Sie am besten noch heute -
um "Gratis-Preisliste". Untenstehen-
der Gutschein macht es Ihnen leicht!
Bitte System angeben!

Gutschein

Ja, schicken Sie mir Ihre Gratis-Preisliste
für System: _____ an:

Abs.: _____

Marco Ulrich, Hindenburgstr. 33/104,
D-94469 DEGGENDORF,
Telefon 0991/8410, Fax 0991/31885

Wonderland HARD UND SOFTWARE

Altenfurter Straße 65, 90475 Nürnberg
Telefon: 09 11 / 83 69 74 • Telefax: 09 11 / 83 69 61

Syndicate DV
PC 70,00
Amiga 55,00

Pirates Gold! DV
PC 85,00

The Lost Vikings DV
PC 75,00

Lands of Lore EA
PC 57,00

PC (VGA, 3 1/2" II D)

| | |
|------------------------------|----------|
| Ambush at Sorinor | DA 80,00 |
| Betrayal at Kondor | EA 74,50 |
| Campaign Data | DV 38,50 |
| Chessmaster 3000 | EA 58,00 |
| Clash of Steel | EA 69,00 |
| Eight Ball Deluxe | DA 57,00 |
| Ishar 2 - Messengers of Doom | DV 58,00 |

PC (VGA, 3 1/2" II D)

| | |
|----------------------------------|----------|
| Lotus 3 - The Ultimate Challenge | DA 56,00 |
| Napoleonics | DA 75,00 |
| Pinball Dreams | DA 56,00 |
| Return of the Phantom | EA 75,00 |
| Worlds of Legend | EA 48,00 |
| X-Wing Mission Disk | DA 37,00 |

Amiga (1 MB)

| | |
|----------------------------------|----------|
| Ballistic Diplomacy | DV 34,00 |
| Delivery Agent | DV 34,00 |
| Dune 2 - Battle for Arrakis | DV 53,50 |
| Goal! (von Dino "Kick Off" Dini) | DV 53,50 |

Amiga (1 MB)

| | |
|------------------------------|----------|
| Ishar 2 - Messengers of Doom | DV 53,50 |
| Napoleonics | DA 61,50 |
| Worlds of Legend | EA 53,50 |
| Gunschhip 2000 | DV 63,50 |

Versand per NN, UPS: 13,00, Post 8,50, UPS: Neue Länder 19,00 Stammkunden weren auf Rechnung
beliefert! Preisirrtum und Druckfehler, sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten.



Interplay hat hier die Chance, verlorenes Terrain gutzumachen. Ob das angekündigte verbesserte Interface, die digitalisierte Sprache und die farbenfrohe Animation den zweiten Teil zur Perle machen, erfahrt Ihr in naher Zukunft. Angekündigt für September auf Amiga.



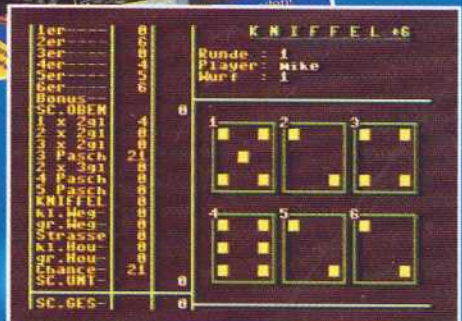
SYD MEAD'S MAELSTROM

bietet alles, was der Space-Combat-Economy-Fan begehrt. In einem völlig natürlichen und damit unberechenbaren, Universum gilt es verschiedene Aufgaben zu lösen. Wer den Namen Syd Mead mit Tron und Bladerunner in Verbindung bringt, ahnt, was ihn erwartet. Empire Software kündigt das Teil für Amiga und PC an.



GAME ON 10/93

Mit drei Spielen der unterschiedlichsten Genres wartet die Game On 10/93, das besondere Diskettenmagazin für den C-64, im Oktober auf. Parsec ist ein echter Knaller, denn es bietet mit seinen fünf überdimensionalen Levels den totalen Actionspaß. Verschiedene Schußstärken und Extrawaffen ermöglichen es dem Spieler, den zahllosen Angreifern den Garaus zu machen. Ein Geschicklichkeitsspiel ist



Shards, bei dem Steine unter Zeitdruck aufgelöst werden müssen. Viele Extra-Steine und Funktionen machen das Leben schwer oder leicht, je nachdem wie das Schicksal zuschlägt. Für Freunde von Kniffel, die es leid sind, ständig zu würfeln, ist jetzt Abhilfe geschaffen: Der C-64 würfelt mit!



TFX - THE TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT

von Digital Image Design, bringt frischen Wind in das Flugsimulations-Genre. Gab es bisher nur Strike Commander und den Rest, wird in Zukunft in diesem Zusammenhang auch TFX genannt werden müssen. Das Team hat sich



bereits mit Robocop 3 die Kenntnisse der fortgeschrittenen 3D-Programmierung angeeignet und hier perfekt umgesetzt. TFX bietet alles, was man sich von einer erstklassigen Simulation erwartet. Die Grafik setzt Maßstäbe, die Kamerafahrten sind atemberaubend, dem Spielspaß sind durch den eingebauten Mission-Editor nur durch die eigene Fantasie Grenzen gesetzt und die Hardware-Anforderungen beschränken sich nicht auf die kleine Gemeinde der High-End PC-User. Mit dem Release ist in naher Zukunft zu rechnen.



zu rechnen.

FANTASTIC
DIZZY™



Phantastisch

ERHÄLTlich FÜR:
MEGA DRIVE. GAME GEAR. MASTER SYSTEM. AMIGA.

Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam,
Warwickshire, CV33 ODL, G.B.

Codemasters™ 

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Fantastic Dizzy sind eingetragene Warenzeichen, die unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spielen auf dem Sega Megadrive, dem Sega Master System und Game Gear lizenziert. Megadrive, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz.

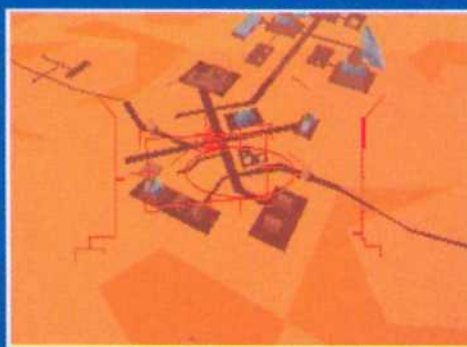
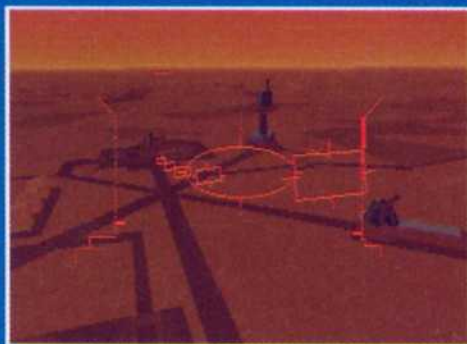
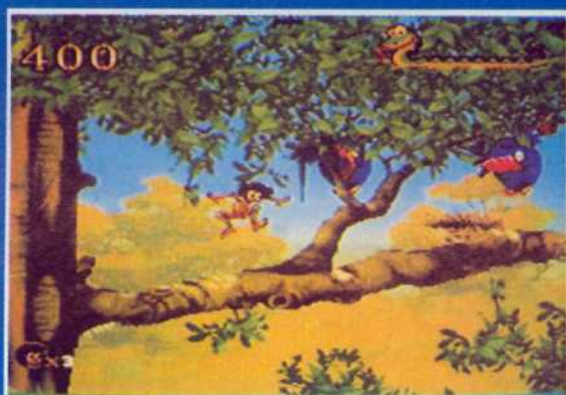


Dschungelbuch



Mowgli, Balu, Shirkan, Baghira, Ka und wie sie alle heißen. Walt Disneys Klassiker wird versoftet und sie sind alle dabei. In der Geschichte der Spielesoftware-Entwicklung gab es bisher in Bezug auf Film-Umsetzungen viel Licht und viel Schatten. Doch die Konsolen-Umsetzung des Dschungelbuchs stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten. Selten zuvor wurden Trickfilm-Charaktere so originalgetreu in einem Spiel umgesetzt. In diesem Swing & Run

steuert Ihr Mowgli auf seinem Weg zum Menschenendorf durch zwölf Urwald-Level. Wenn der Film zur Weihnachtszeit wieder in die Kinos kommt, ist auch das Spiel-Release geplant. Für Mega Drive, Master System, Master System II und Game Gear-Besitzer gilt: The Jungle Book sollte auf Euren Wunschzetteln ganz oben stehen.



DIGITAL IMAGE DESIGN,

die uns diesen Monat bereits mit TFX beschäftigt haben, lassen in naher Zukunft noch eine ganz andere Katze aus dem Sack. Inferno heißt das gute Stück und ist der offizielle zweite Teil von Epic. Die actionreiche Space-Combat-Simulation wird für den PC und den Amiga 1200 erscheinen.

PLAY TIME

HARDWARE-NEWS

CODE-CHIPS, ADAPTER, LÄNDERVERSIONEN

Mit Honey Bee-Produkten kein Problem. Mit dem SFX Adapter (VK ca.: DM 40.-) können auch Super NES Games mit FX-Chips international ausge-



tauscht werden. Demnächst wird es auch einen 8-Bit-16-Bit Converter für das Super NES geben, der NES Module für den 16-Bitter übersetzen kann.

Kontakt:
Honey Bee Exklusiv-Vertretung
Order In Time
Schiltach Str. 36
78713 Schramberg
Tel.: 07422/23687

PARKER

Die Brettspiel-Hersteller, die die Hits Monopoly und Superhirn im Programm haben, steigen auf den Fantasy-Zug auf. Die Legende des Sagor ist ein neuartiges Brettspiel mit Kontaktplatten im Spielfeld, die einen Sprachchip ansteuern, welcher, mit mehr oder weniger verständlichen Kommentaren, das richtige Dungeonfeeling generieren soll. Für ca. DM



115.- erhält man immerhin ein ca. 70 cm langes, dreidimensionales Verlies, in dem die Spieler mit 20 detailgetreuen Spielfiguren hantieren dürfen. Das Spiel werden wir in einer der nächsten Ausgaben ausführlich für Euch testen.



PLAY TIME

NEWS OF THE WORLD

CHIPS AUF HÖHENFLUG

Anfang Juli gab es in Japan ein gewaltiges Erdbeben. Davon haben bestimmt alle Notiz genommen. Daß dieses Unglück auch einen direkten Einfluß auf die Spielgewohnheiten hierzulande haben soll, bedarf einer Erklärung: Bei dieser Katastrophe explodierten die Fertigungsanlagen der Firma Sumitomo Chemical in Niihama, die den Weltmarkt für Epoxydharz zu 70 Prozent beherrscht. Dieses Harz ist wichtiger Bestandteil bei der Herstellung von Speicherchips. Der Wiederaufbau der Anlage wird mindestens sechs Monate dauern. Die Folge: Die Preise für Hardware- sowie Ram-Erweiterungen, Grafikkarten, Module etc. werden in den nächsten Monaten nach oben schnellen. Macht Euch also schon mal auf's Schlimmste gefaßt.

MANGA

Das Zauberwort aus Szene-Kreisen. Was verbirgt sich dahinter? In Japan, der Wiege unserer Spielleidenschaft, hat sich sozusagen ein neues Unterhaltungs-Genre gebildet. In abendfüllenden Zeichentrickfilmen erfährt der interessierte Zuschauer alles über Götter, Dämonen, Rituale, Abnormitäten, Cyber-Punks, Karate-Kämpfer und was den Zeichnern bzw. Produzenten sonst noch alles einfällt. Die Skala reicht von relativ harmlosen, krimiähnlichen Filmchen (Bubblegum Crisis) mit englischen Untertiteln (frei ab 16J.) über Karate-Kultfilme (Fist of the North-Star) bis hin zu fast unerträglichen Gewaltfilmen von übelstem Horrorfilm-Niveau (Legend of the Overfiend, frei ab 18J.). Wer über gute Englischkenntnisse und starke Nerven verfügt, ein paar Mark übrig hat und japanische Zeichentrickkunst jenseits von Heidi und Biene Maja kennenlernen möchte, kann sich z.B. mit Thorsten Euler in Verbindung setzen.



Ebenso wie einige Software-Händler, die in dieser Ausgabe inserieren, verkauft er die Dinger nämlich.

Thorsten Euler
56239 Selters
Tel.: 02626/8658

DISKETTEN

3.5" HD ab 0.99

Henkel & Triebner Disksysteme GbR
Denisstr. 45 90429 Nürnberg Tel. 0911/268977

Discount & Express-Service

Sony Doppelpack & Box
Markenqualität von SONY jetzt bei uns im Aktionsangebot: Zu je zwei Päckchen 3.5" HD Disketten (100% Errorfree) haben wir eine pfiffige Diskettenbox im Rauchglasdesign dazugepackt:
1 Pack (20St.) & Box **39.90**
5 Pack (100St.) & Box **189.50**
10 Pack (200St.) & Box **375.00**

Bestellen können Sie ganz einfach:
per Telefon: 0911/268977
per Fax: 0911/268973
per Post: einfach Kupon abschicken



Facts:

- Unsere Disketten kommen nur von namhaften Herstellern!
- Sie bekommen EIN Jahr Garantie auf jede einzelne Disk!
- Sie bekommen günstige Preise (die noch günstiger werden bei SAMMELBESTELLUNG). Vergleichen Sie doch 'mal!
- Fordern Sie unser kostenloses Info über Disketten, deren Parameter und Meßdaten an.

Sofortbestellung:

Ich bestelle für meinen Computer
per Nachnahme(+9.90) Vorkasse Scheck(+6.50)

..... Stück Disks Format (HD oder 2DD?)

..... Stück Disks Format (HD oder 2DD?)

..... Stück Disks Format (HD oder 2DD?)

..... Stück Sony 3.5" HD Doppelpack & Diskbox

Anschrift:

Und ab an: Henkel & Triebner Disksysteme Postf.837148 90255 Nürnberg
PT 10

3.5"2D
10 Stück 8.90
100 Stück 79.00
200 Stück 155.00
400 Stück 296.00

3.5"HD
10 Stück 11.90
100 Stück 115.00
200 Stück 218.00
400 Stück 396.00

5.25"2D
10 Stück 3.90
100 Stück 38.00
200 Stück 75.00
400 Stück 145.00

5.25"HD
10 Stück 7.90
100 Stück 75.00
200 Stück 145.00
400 Stück 279.00

3.5"2D ab 0.74

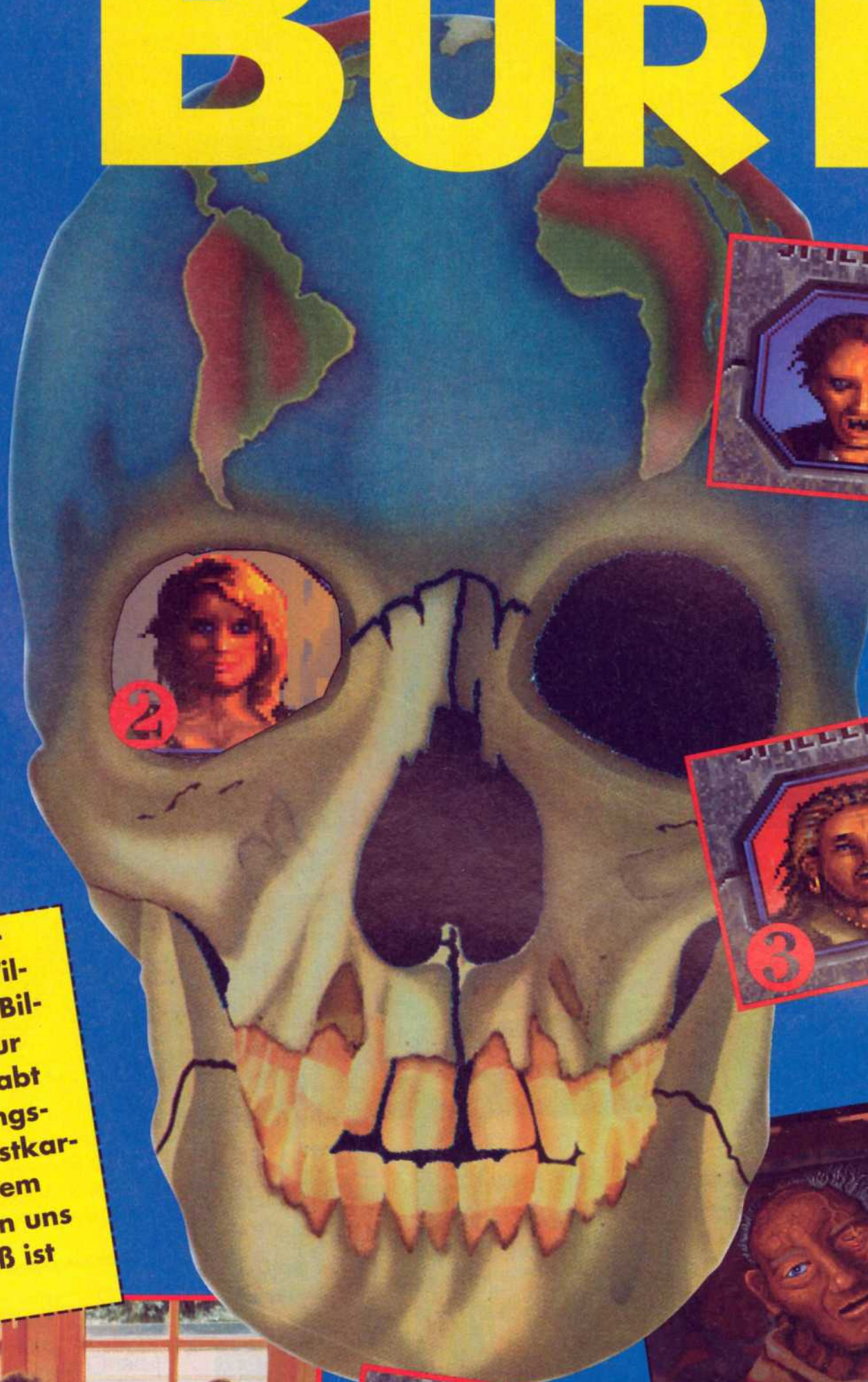


Burntime, das neue Produkt der erfolgreichen Programmierer aus Österreich, die bereits mit "1869" viele Lorbeeren ernten konnten, beschäftigt sich mit der Problematik der drohenden Ozon-Katastrophe. Schon heute können die Bewohner Australiens an besonderen Tagen die Häuser nicht mehr gefahrlos verlassen, da ihnen durch das Ozonloch Hautverbrennungen drohen. Während dieser "Burntime" bleibt man besser in geschlossenen Räumen.

Der Vision von Max Design folgend, bietet die Erde in naher Zukunft keinen schönen Anblick mehr. In einem von Endzeit-Klischees durchsetzten Horror-Szenario, in dem Madensuppe und Hundesteaks noch zu den Delikatessen zählen, müßt Ihr ums nackte Überleben kämpfen. Zu Beginn Eurer unerfreulichen Zukunft schlüpft Ihr in die Rolle einer vordefinierten Person. Hier haben sich die Programmierer verewigt, womit wir auch schon bei unserer Quiz-Frage wären:

Auf dem Foto seht Ihr Elisabeth, Albert, Martin und Wilfried. Darunter stehen die Bilder aus dem Spiel. Nun nur noch zuordnen, und Ihr habt noch gewonnen. Die Lösungsfast gewonnen. Die Lösungskombination auf eine Postkarte schreiben und unter dem Kennwort "Burntime" an uns schicken. Einsendeschluß ist der 6.10.1993.

BURN



4. + 5. + 6. Preis:

Jeweils eine der hier abgebildeten Original-Grafiken. Überflüssig zu erwähnen, daß es sich hierbei um absolute Unikate handelt.

SPECIAL



TIME

Max Design und Play Time präsentieren Euch das große Burntime Gewinnspiel!

1. Preis:

Ein 486'er Traum-Computer. Ausgestattet mit allem, was das Zuckerherz begehrt. Für den glücklichen Gewinner gibt es spieltechnisch kein Halten mehr.

2. + 3. Preis:

Entweder eine megastarke PC-Soundkarte oder eine Beschleunigerkarte für Euren Amiga. Wer die Wahl hat,...

7. - 25. Preis:

Ein Überraschungs-Trostpreis.



52 HÄNDER



Joysoft

X-WING DATA
**
IBM

LANDS OF LORE
dt
IBM

49.90

79.90

SONDERANGEBOT

- | | |
|---------------------------------|-------|
| 3.5" | |
| A.T.A.C. | 49.90 |
| Aband. Places dt. | 29.90 |
| Bane o.Cosmic F. dt. | 29.90 |
| Dragon Strike | 19.90 |
| Eco Quest 1 dt | 39.90 |
| Epic ** | 49.90 |
| Humans | 39.90 |
| K G B dt | 39.90 |
| Larry 5 dt | 44.90 |
| Legend of Fairghail dt | 29.90 |
| Legend of Kyrandia dt | 39.90 |
| Life&Death 1 (+5.25") | 44.90 |
| Loom | 34.90 |
| Lure of Tempress dt | 34.90 |
| M1 Tank Platoon ** | 34.90 |
| Maniac Mans. engl. | 29.90 |
| Mantis | 34.90 |
| Might & Magic 3 | 39.90 |
| Pirates ** | 29.90 |
| Prince o.Persia | 29.90 |
| Railroad Tycoon | 39.90 |
| Reach for the Skies ** | 49.90 |
| Rise of the Dragon dt | 29.90 |
| Shadowlands ** | 29.90 |
| Shuttle ** | 29.90 |
| Silent Service 2 | 39.90 |
| Ultima 6 | 29.90 |
| Wing Commander | 49.90 |
| Zool ** | 44.90 |
| 5.25" | |
| Die Kathedrale dt | 39.90 |
| Dune 1 dt | 29.90 |
| Hexuma dt | 39.90 |
| Kaiser dt | 49.90 |
| Legend ** | 29.90 |
| Lure o.the Tempress dt | 29.90 |
| Prophacy o.t.Shadow | 29.90 |
| Thunderhawk | 29.90 |
| Waxworks dt | 39.90 |
| CD ROM | |
| Air Warrior SVGA | 99.90 |
| Joysoft CD | 19.90 |
| Europ.Champ.Ship92** | 39.90 |
| Great Courts 1 ** | 39.90 |
| Magnetic Scoll Comp. | 39.90 |
| (Fish, Corruption, Guilt o.Th.) | |
| Realms | 39.90 |
| Spirit of Excalibur | 39.90 |
| Wing Com./Ultima 6 | 49.90 |
| World Atlas | 64.90 |

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

BLONDELSTR. 10
52062 AACHEN 1
0241/406912

KAISER STR. 54
53721 SIEGBURG
TEL bitte erfragen

BALD AUCH IN
DEINER STADT

VERSANDADRESSE:
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX: JOYSOFT#

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

SONDERANGEBOT

- | | |
|-------------------------|-------|
| AMIGA | |
| Aband. Places dt. | 29.90 |
| Alien Breed 92 Ed. | 24.90 |
| Air Support (Psygnosis) | 39.90 |
| Baby Jo ** | 19.90 |
| Bane o.Cosmic F.dt. | 29.90 |
| Blues Brothers ** | 19.90 |
| Carl Lewis Challenge ** | 29.90 |
| Celtic Legends dt. | 19.90 |
| Centerbase dt | 29.90 |
| Chart Attack Compil. ** | 29.90 |
| Chuck Rock 2 ** | 34.90 |
| Curse of Azur Bonds ** | 29.90 |
| Dune 1 dt | 29.90 |
| Euro Soccer ** | 24.90 |
| Face Off Ice Hockey | 24.90 |
| First Samurai ** | 34.90 |
| Humans | 39.90 |
| Indy 3 dt. | 39.90 |
| Jaguar XJ 20 ** | 29.90 |
| Jim Power ** | 29.90 |
| Kings Quest 5 ** | 29.90 |
| Last Ninja 3 ** | 24.90 |
| Leg.o.Kyrandia dt. | 39.90 |
| Lemmings 1 | 39.90 |
| Lotus 3 ** | 34.90 |
| Lure of t.Tempress dt | 29.90 |
| Maniac Mans.engl. | 29.90 |
| MC Donald Land ** | 29.90 |
| Megatraveller 2 dt | 39.90 |
| Midwinter 2 ** | 39.90 |
| Microprose Golf ** | 39.90 |
| Parasol Stars ** | 29.90 |
| Pirates ** | 29.90 |
| Powerhits-10 Spiele | 49.90 |
| Railroad Tycoon | 39.90 |
| Reach for the Skies ** | 44.90 |
| Shuttle dt | 39.90 |
| Silent Sercive 2 | 39.90 |
| Sim Earth | 49.90 |
| Space Quest 1 ** | 29.90 |
| Space Quest 4 dt | 39.90 |
| Super Space Invaders ** | 19.90 |
| Trodlers ** | 29.90 |
| Vision dt | 29.90 |
| UGH! | 24.90 |
| Ultima 4 | 29.90 |
| Ultima 5 | 29.90 |
| Utopia ** | 29.90 |
| Wing Com. dt. | 49.90 |
| Wing Com. engl. | 29.90 |
| Zak Mc Kracken ** | 39.90 |

HÄNDLERANFRAGEN
ERWUNSCHT

Twilight 2000
dt
IBM

99.90

Tornado
IBM

84.90

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 200 DM : 9 DM - ab 200 DM : kostenlos - UPS + 4 DM - EILPOST + 8 DM bei VORKASSE : 4 DM VK-AUSLAND : 15 DM postbar

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



SPECIAL PREVIEW

Weltraumsaga mit Handels- und Action-Elementen

STARLORD

■ Hersteller: MicroProse . Preis ca.: DM 140.- ■

Anscheinend geben die Spieldesigner der Demokratie nur wenig Chancen. Im neuen Weltraumbenteuer von MicroProse haben jedenfalls die Aristokraten wieder die Macht in Händen.



● Die Aussenansicht im Weltraumkampf. Hier könnt Ihr auch aktiv eingreifen.




● Die Rundumsicht gestattet auch einen Blick auf den Piloten.



● **unten: Die detaillierte Sternenkarte läßt kaum Fragen offen. oben: Die freundliche Lady (?) ebenfalls nicht.**

VIEWPOINT



Die Mischung ist gelungen, das Spiel schon in der Betaversion ein kleiner Knüller. Die Maussteuerung ist durchaus den Gegebenheiten angepaßt, einfach Pull-Down-Menü anklicken und die Menüpunkte auswählen. Die Steuerung der Raumschiffe in den Raumschlachten konnte noch nicht getestet werden. Auch über den Sound kann ich noch nichts sagen, dazu ist die Version noch zu sehr im Teststadium. Bleibt zu hoffen, daß der Sound der durchaus guten Grafik angepaßt sein wird.

Markus Gurnig

verbessern.

Der Starlord handelt mit den Geldmengen, die sich in seiner Schatzkammer befinden. Gekaufte Güter werden an den Heimatplaneten des Lords geliefert. Ein Kompromiß zwischen ausreichender Nahrungsversorgung und den nötigen Verteidigungsmaßnahmen ist dabei die Handelsgrundlage.

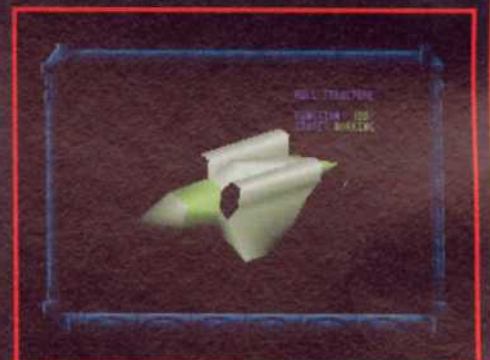
Was im Preview an Grafik schon lauffähig war, ist den hohen Ansätzen dieses Spieles durchaus entsprechend. Der Chart Room, in dem alle Operationen gestartet werden, erinnert ein wenig an die Brücke der guten alten Enterprise. Die Raumschiffe sind nicht im Weltall-Einheitsgrau gehalten, sondern knallbunt gefärbt, was besonders bei den Raumschlachten einen fast lustigen Anblick bietet. Die Sternenkarte kann man von einem schlichten Pünktchenhaufen zu einer Megakarte mit Planeteninfos, Raumschiffverbindungen und dynastischen Verbindungen aufzoomen. Was sich dann am Bildschirm darbietet, ist ein wahrhaft beeindruckendes Bild.

Markus Gurnig

What's Next, MicroProse?

1. SUBWAR 2050

Der erste "Unterwasser-Flugsimulator" gibt Euch die Möglichkeit, entweder ein ganzes Unterwassergeschwader zu führen oder mit einzelnen Booten Missionen auszuführen. Das Tiefen-Ambiente gibt Euch ein ganz neues "Fluggefühl".



2. NFL Coaches Club Football

Mit unglaublich detaillierten Spielerstatistiken und fein animierten Actionsequenzen debütiert MicroProse im Sportspiel-Bereich.



Am Horizont:

Die folgenden Programme befinden sich in einem sehr frühen Stadium der Entwicklung:

Dragonsphere

Mit dem User-Interface von Rex Nebular und Return of the Phantom wird gerade an einem Fantasy Adventure gearbeitet.

Bloodnet - A Cyberpunk Gothic

Bei diesem Spiel wird erstmals

das patentierte 3-D Hallucinographic Grafik-System verwendet.

Secret Of The Seventh Labyrinth

Im Stile von Ultima Underworld wird mit Hochdruck an einem 3D-Adventure gearbeitet, das Euch durch die Ruinen aller Epochen führen wird.

Fleet Defender F-14 Tomcat... The Definitive Simulator Strike Eagle III simulierte die

F-15. Das gleiche System wird Euch bei diesem Programm die Illusion geben, eine F-14 Tomcat zu fliegen.

Master of Orion

Um es einfach zu sagen: Master of Orion wird Civilization im Weltall fortsetzen.

Sid Meier's Civil War

Der geniale geistige Vater von Pirates, Civilization und Railroad Tycoon nimmt sich der bewegten Geschichte des amerikanischen Bürgerkrieges an.

UPGRADE KIT

TOUR OF DUTY
IMPERIAL PURSUIT™
STAR WARS™
X-WING™
WARS™



Besuchen Sie die Festung des Tyrannen



Weichen Sie der imperialen Flotte aus oder sehen Sie der Vernichtung ins Auge.



Verhandeln Sie mit Herrschern einzelner Planeten.

UPGRADE KIT

Enthält:

Deutsche Mission Disk „Imperial Pursuit“
+ Deutsches Upgrade für Original X-WING.

Wichtig: Das Original X-Wing ist im Upgrade Kit nicht enthalten.



von Lawrence Holland & Edward Kilham



Was ist das X-Wing UPGRADE-KIT?

Ganz einfach! Das Upgrade-Kit besteht aus folgenden Elementen:

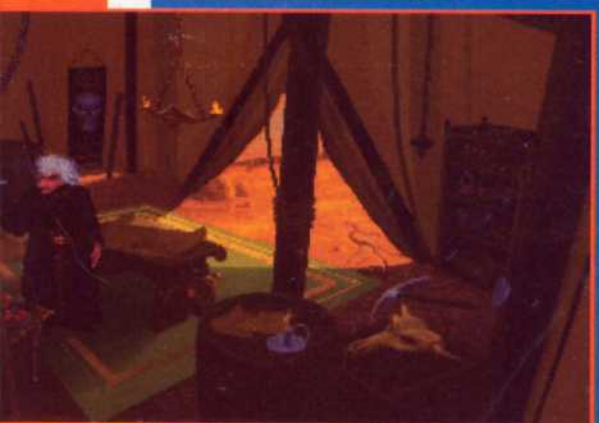
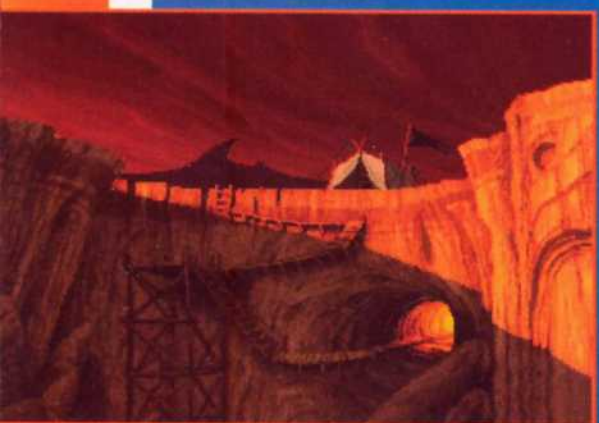
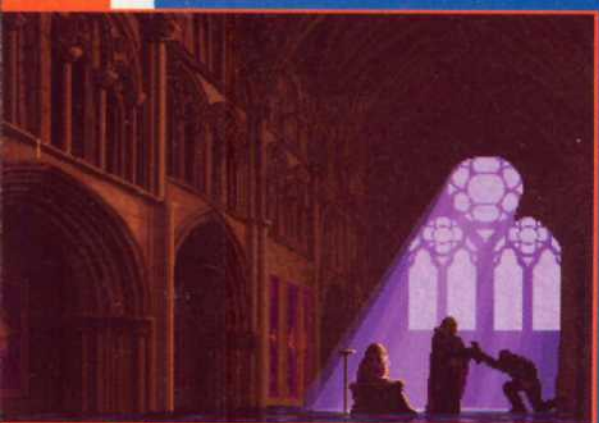
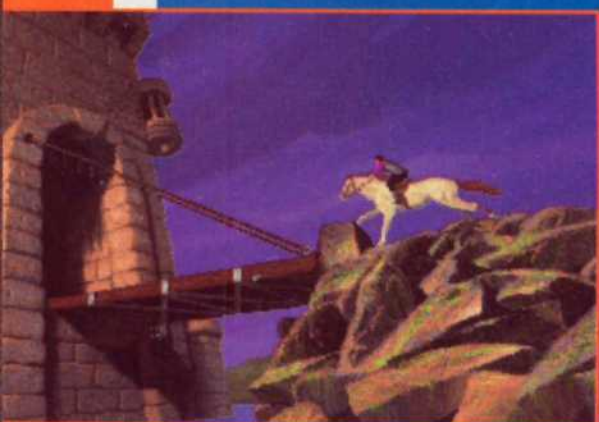
1. Die erste X-Wing Mission Disk „IMPERIAL PURSUIT“ KOMPLETT IN DEUTSCHI!
2. Das deutsche Upgrade für das Original X-WING.
Bei Installation der Mission Disk „IMPERIAL PURSUIT“ wird das Originalprogramm (das ja für die Mission Disk erforderlich ist) automatisch eingedeutscht.
Das bedeutet: alle Texte, wie z.B. die Missionstexte, sind in Deutsch. Der Funkverkehr während der Einsätze wird in Deutsch gesprochen. Die Sprachausgabe während der Zwischensequenzen ist aus urheberrechtlichen Gründen im Originalzustand geblieben, enthält aber deutsche Untertitel. Ansonsten ist wirklich alles KOMPLETT IN DEUTSCHI!

Published by SOFTGOLD, Inf hotline 02131/ 660238

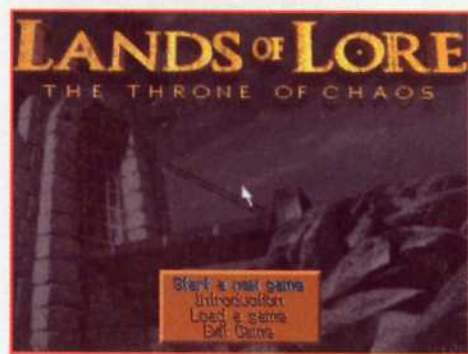
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst; Österreich: Darius Handels GmbH & Co KG; Schweiz: Thali AG



DAS INTRO



Nach dem Weggang von SSI hat sich daran glücklicherweise nichts geändert, was Westwood mit dem neuesten Geniestreich "Lands of Lore - The Throne of Chaos" eindrucksvoll unter Beweis stellt. Die Hintergrundstory wirkt auf den ersten Blick etwas hausbacken: Die oberböse Hexe Scotia bedroht mit ihrer Armee der Finsternis das Königreich von Regent Richard, der zur Verteidigung Helden aus allen Teilen des Landes an seinen Hof gerufen hat. Gelingt es Scotia nämlich erst einmal, eine sagenhafte verschollene Zauber-
 maske zu finden, besteht für das Reich keine



Spätestens seit den seinerzeitigen "Beholder"-Serie dürfte das Spielern ein Begriff sein. Schöne Soundeffekten und einer ein

Rollenspiel

LANDS

■ Hersteller: Westwood Studios . Preis ca.: DM 130.- ■

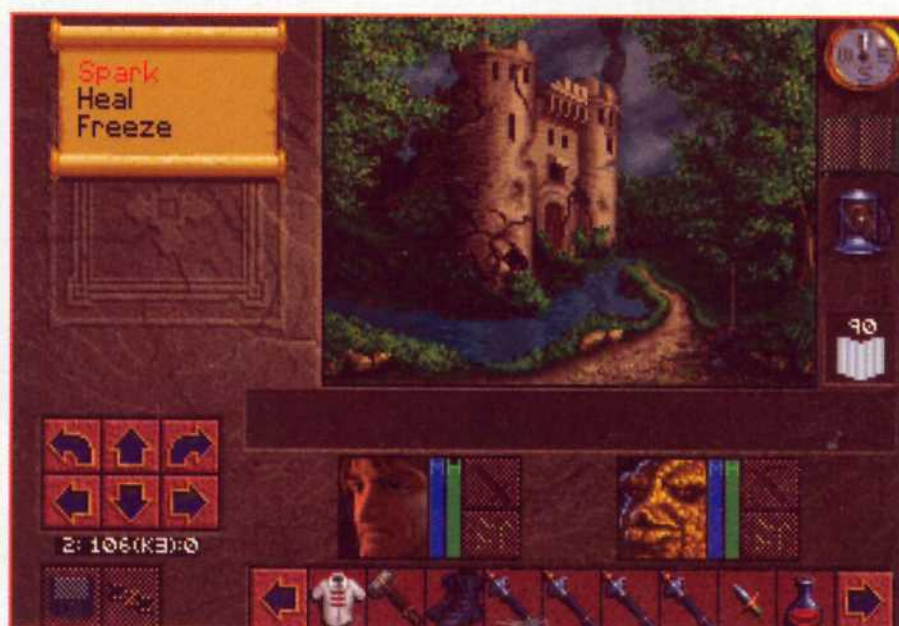


Hoffnung mehr. Um nun die Abwehr des Königums zu stärken, gibt Euch König Richard den Auftrag, von einem befreundeten Kämpfer den "Ruby of Truth" zu besorgen. Somit läßt sich die Geschichte noch verhältnis-

mäßig harmlos an, aber schon nach kurzer Zeit kommt's knüppeldick: Der Rubin der Wahrheit wird Euch von hinterhältigen Orks buchstäblich vor der Nase weggeklaubt und zu allem Überfluß findet Ihr bei der Rückkehr nach

Schloß Gladstone auch noch den Herrscher vergiftet von der Hexe Scotia vor. Der Hofzauberin gelang es zwar, Scotia nach ihrer schändlichen Tat vom Schloß zu vertreiben, für den König besteht jedoch kaum noch eine Chance auf Rettung. Einzig ein ganz spezielles Gegengift, das angeblich irgendwo im Reich existieren soll, könnte Hilfe bringen. So wird König Richard in ein

● **Das zerstörte Schloß bietet ein Bild des Jammers. Doch die Rache ist Euer.**



● **Animierte Zwischenbilder weisen Schlüsselszenen hin.**

INFO BITS
 Benötigt mind. 386'er,
 unterstützt: General-Midi
 und Roland Soundkarte.



wegweisenden Teilen 1 und 2 der "Eye of the Beholder"-Trilogie. Das Programmiererteam Westwood den meisten Rollen-
 n damals wurden die Fantasyliebhaber unter den
 rn mit beeindruckender Grafik, stimmungsvollen
 icken, aber durchdachten Spielsteuerung verwöhnt.



OF LORE

magisches Feld eingeschlossen, um ihn auf dem gegenwärtigen Stand einzufrieren, bis das heilende Elixier gefunden ist. Natürlich - wie könnte es anders sein - fällt wieder einmal Euch die gefährliche Aufgabe der Suche nach dem Gegengift zu. So entwickelt sich der Handlungsfaden durch die ganze Geschichte, und mit der Zeit türmen sich immer mehr Probleme auf, die einen Erfolg schon fast ausgeschlossen erscheinen lassen. Aber eben nur fast...

Zu Spielbeginn könnt Ihr Euch zunächst einen von vier grundverschiedenen Helden erwählen, der sozusagen das Rückgrat der Abenteurergruppe bilden soll. Zur Auswahl stehen ein ausgewogener Durch-

schnittscharakter und ein recht schwacher, aber dafür schneller Katzenmensch. Der leicht beschränkte Kraftprotz fehlt ebenso wenig wie der geheimnisvolle Zauberer, der sich mehr auf seine magischen Kräfte als auf rohe Gewalt verläßt. Mit Eurem Helden wandelt Ihr zunächst noch auf Solopfad durch die stimmungsvolle Fantasywelt, bis zu zwei weitere Mitstreiter können sich Euch im Lauf der Geschichte jedoch noch anschließen. Neben den je nach Person unterschiedlichen Ausrüstungsgegenständen besitzt die Gruppe noch ein gemeinsames

Inventory, in dem vom Zauberschwert bis zum Kieselstein alles untergebracht werden kann. Apropos Ausrüstungs-Screens: Ein sehr interessantes Detail ist die Tatsache, daß hier

je nach Körperbau der Figur unterschiedliche Felder zur Verfügung stehen. Normale Menschen

haben ein Feld für eine Waffe, eines für einen Schild, an jeder Hand Platz für einen Ring, usw. Bei einem der Berater des Königs hingegen, einem vierarmigen Echsenwesen, das sich Euch nach einiger Zeit anschließt, sind es je zwei Waffen- und zwei Schildarme,



'ROOTS'

Eye of the Beholder

Lands of Lore ist die logische Synthese aus **Dungeon Master** und der **Eye of the Beholder**-Trilogie. Hier werden die einzelnen Komponenten perfekt aufeinander abgestimmt und neu gemischt. Ergebnis: Ein großartiger Rollenspiel-Cocktail für Einsteiger und Fortgeschrittene.

Dungeon Master



Euch auf



● Im Wald, da sind die Räu-häu-ber. (Bitte zur Melodie von "Hänschen klein" singen)

● Der Status Eurer Charaktere wird sich gleich dramatisch verschlechtern...





● Die Urbish-Mines haben es wirklich in sich...

die es zu belegen gilt, und über die klöbigen geschuppten Finger paßt logischerweise auch kein Ring, weshalb hier die entsprechenden Felder fehlen. Nach wie vor marschieren Eure Abenteurergruppe auf einzelnen Feldern der Spielwelt herum, allerdings wird jetzt bei jedem Schritt der Übergang vom alten ins neue Feld von einem sehr flotten Zoomeffekt begleitet. Überhaupt konnte die

gesamte Grafik im Vergleich zu früheren Westwood-Rollenspielen noch einmal kräftig zulegen. Neben verbesserten Monsterdarstellungen mit einer Menge Animationsphasen und äußerst abwechslungsreichen und detaillierten Landschaftsbildern glänzt Lands of Lore mit einer reichhaltigen Anzahl von animierten Zwischensequenzen, die Euch die Augen übergehen lassen werden. Ganz zu schweigen von den über vier Megabyte Digisounds, die das bombastische Intro und das Herumlaufen in König Richards Reich unglaublich lebendig wirken lassen. Allgemein haben

sich die Leute von Westwood wieder einmal bei den kleinen Details viel Mühe gegeben. Das beginnt bereits bei an der Wand hängenden Zierschwertern, an denen man sich in den Finger schneiden kann, geht über den eingeblendeten Kompass, der bei hastigen Drehungen nachpendelt und eine Menge anderer Gelegenheiten, die ich hier nicht alle aufzählen kann. Die Kämpfe in Lands of Lore werden in Echtzeit ausgetragen, wobei auch wieder einige neue Elemente auftauchen. So können Eure Charaktere beispielsweise von ihren Gegnern entwaffnet werden, Eure Rüstungen können im Kampf gegen Säure abscheidende Monster korrodieren, usw. Die drei Berufsfähigkeiten Eurer Streiter (Mage, Fighter und Rogue) lassen sich durch wiederholten Gebrauch automatisch steigern, wodurch Ihr

● Zum Beispiel diesen Wurm, der uns bereits in Dune vorgestellt wurde.

dann mehr Zaubersprüche wirken könnt, treffsicherer und kräftiger zuschlägt und Schlösser leichter zu knacken vermögt.

Martin Müller



● Der Gorkha Sumpf ist nur durch häufigen Einsatz des Freeze-Spells zu überwinden. Damit könnt Ihr nämlich nicht nur Monster einfrieren.



● Die große Überfahrt: Leider bekommt Ihr nur ein One-Way Ticket.

VIEWPOINT



Alles in allem hat Westwood gezeigt, daß ihnen der Wechsel von SSI zu Virgin in keinsten Weise geschadet hat, und allen Rollenspielfreunden ein wirklich packendes Spiel beschert, das sowohl alte Fans des Genres als auch den Neueinsteiger begeistern wird.

Martin Müller



DER SCHNELLSTE WEG ZU IHREM MECH-HANGAR:

BATTLETECH

ZENTRALEN

BATTLETECH[®]-ZENTRALEN

bieten ihnen: Alle BattleTech-Produkte der Firmen FASA (BT englisch), Fantasy Productions (BT deutsch), Ral Partha (Zinnfiguren), Heyne (Romane) und Pacific Rim (BattleTechnology), neueste Produktinformationen, limitierte Sonderauflagen sowie einen Bonusrabatt für **Mechforce**-Mitglieder*.

NEU IM OKTOBER

★★★ Solaris: The Reaches ★★★ The Far Country ★★★
★★★ GeoTech 2 ★★★ GeoTech 3 ★★★ Die Nachfolgekriege ★★★

Soll auch **Ihr** Ladenlokal eine **BattleTech-Zentrale** werden?
Wenden Sie sich an

Fantasy Productions ★★ Postfach 1416 ★★ 40674 Erkrath



- Futureworld 23552 Lübeck
- Liesegang 24837 Schleswig
- Fantasia Kiel 24143 Kiel
- Pöppel & Co. 27283 Verden
- Pöppel & Co. 27356 Rotenburg
- Spielraum 30161 Hannover
- Wulfs Comicläden 42651 Solingen
- Fantasywelt 50674 Köln
- Fantasywelt 53111 Bonn
- Mells Game Shop 54290 Trier
- Mells Game Shop 66115 Saarbrücken
- Fari Handelsgesellschaft 91154 Roth

Masters of Light ★
Rüterstr. 69
22041 Hamburg
040/684750
>Master Game Room

Trivial Book Shop ★
Marienstr. 3
30171 Hannover
0511/329097
>2/10: BT-Aktionstag

Comicläden ★
Schwanallee 22a
35037 Marburg
06421/14526
>Do: BT-Vorführung

Fantastic Shop ★
Konkordiastr. 61
40219 Düsseldorf
0211/397667
>BT-Turniere

Fantastic Shop ★
Mörgensstr. 8
52064 Aachen
0241/405303
>BT-Turniere

Neutopia ★
Bernstorffstr. 13
13507 Berlin
030/4347006
>Lanzenkämpfe

Aladin ★
Jakobstr. 40
90402 Nürnberg
0911/208251
>Fr: Spielabend

Drachenei ★
Winterhude Weg 110
22085 Hamburg
040/2278628
>Kampag./Solaris-Liga

Dragon World ★
Fuhlsbüttler Str. 761
22337 Hamburg
040/5000650
>Strategiespielabend

Merlins ★
Spritzengasse 4
55116 Mainz
06131/233349
>BT-Demo

Merlins ★
De Laspee Str. 1
65183 Wiesbaden
0611/307385
>BT-Demo

Bits & Bytes ★
Freudenberger Str. 20
57072 Siegen
>Do: BT-Einführung
>Sa: BT-Turniere

Games-In ★
Karlstr. 43
80333 München
089/555767
>BT-Turnier

Damage Unlimited ★
Mariahilfer Str. 23-25
Eingang Theobaldgasse
A-1060 Wien
1/5865686

Ad Astra ★
Innere Laufergasse 19
90403 Nürnberg
0911/226647
>Großer Spielecon

Trollhaus ★
Kaiser-Wilhelm-Rg. 85
55118 Mainz
06131/618630
>Do: Spieleabend

Kult ★
Luisenstr. 18
42103 Wuppertal
0202/446610

Virgin Megastore ★
Zeil 47-49
60313 Frankfurt
069/2997800

Software Wizard ★
Durlacher Str. 3
75172 Pforzheim
07231/353742

U.F.O. Buchhandlung ★
Bertoldstr. 46
79098 Freiburg
0761/37280

Spieltäufel ★
Berliner Str. 13
68161 Mannheim
0621/4224015

Comic Power ★
Zähringer Str. 47
76133 Karlsruhe
0721/386902

Gandolph ★
Holm 76
24937 Flensburg

Limbus Spiele ★
Osterstr. 15
28199 Bremen
0421/556133

Spieladen ★
Schwarzer Bär 5
30449 Hannover
0511/4582626

Playsoft ★
Teichweg 6
35043 Marburg
06421/481972

Spiel&Co. ★
Grevenbroicher Str. 40-42
41065 Mönchengladbach
02161/44004

Roman-Boutique ★
Valentin-Becker-Str. 1 1/2
97072 Würzburg
0931/557677

Virgin Megastore ★
Speersort 2-6
20095 Hamburg
040/325566212

Crazy Games ★
Neue Str. 2
24768 Rendsburg
04431/28180

Papierplanet ★
Lindenstr. 9
47798 Krefeld
02151/29908

Traumfabrik ★
Mittenwalder Str. 47
10961 Berlin
030/2157599

Fantasy Bazaar ★
35 Rue du X Septembre
L-4320 Esch/Alzette

*auf alle nicht preisgebundenen Artikel >Die BattleTech-Zentrale richtet im Okt. die folgende Veranstaltung aus.

JOIN THE MECHFORCE!

Werden Sie Mitglied der **Mechforce Germany**,
der offiziellen BattleTech-Spielerorganisation!

Mechforce Germany
Broicher Waldweg 183
45479 Mülheim/Ruhr



DAS INTRO

3D Action

WING COMMANDER ACADEMY

■ Hersteller: Origin . Preis ca.: DM 90.- ■

Eine mitlaufende Story oder beeindruckende Zwischensequenzen sind diesmal nicht dabei. Man könnte sich fiktiv vorstellen, daß im Weltraum derzeit Ruhe herrscht, weil die Kilrathi nach den Niederlagen der Secret Missions erst einmal neue Kräfte schöpfen müssen und ihr Personal und Material ergänzen. Diese Zeit der Ruhe nutzen die menschlichen Gegner, also wir, um unsere Piloten noch besser auszubilden und auch verbessertes Material zu testen.

Der Mission-Editor beinhaltet alle Elemente, die zu so einem Programmpunkt gehören. Mittels Mausklick werden die Szenarien bestimmt, in denen sich die Piloten bewegen. Zuerst sollte man dazu eine Flugstrecke mit den berühmtesten Nav-Points festlegen. Diese Strecke wird anschließend mit statischen Hindernissen wie Minenfeldern oder Asteroidengürteln gespickt, damit neben der reinen Treffsicherheit auch noch das fliegerische Geschick trainiert wird. Zur Erbauung kommen dann noch einige umherziehende Hindernisse wie Frachter, Schlachtkreuzer, Raumstationen, Mutterschiffe und anderes dazu. Stehen die Umrise des Kampfgebietes fest, werden die kilrathischen Jäger in dieses Szenario liebevoll eingebettet, so daß sie die harmlosen irdischen Piloten aus dem Hinterhalt eines Asteroidengürtels angreifen



Nachdem man von den Kilrathi schon lange nichts mehr gehört hat, ist es wieder einmal an

der Zeit, uns an die Bedrohung durch die Katzenwesen zu erinnern. Spaß beiseite, eigentlich will man uns nur an den "Wing Commander" erinnern.

können und sie dann ins Minenfeld treiben. Alle bekannten Typen - wie Sarthas, Jalkehis und Drakhris - stehen zur Verfügung, dazu noch

einige Neuentwicklungen. Dem versierten Sadisten und auch

● **Die Außenansichten wurden verbessert.**



VIEWPOINT



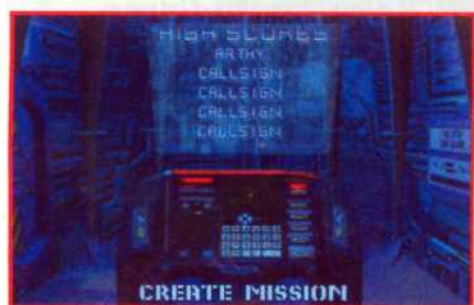
Was auf den ersten Blick wie ein normales Ballerspiel aussieht, erweist sich dann doch noch als hochwertiges Game. Der ausgefeilte Mission-Editor, die umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten und der Wing Commander-Mythos machen fast schon wieder süchtig. Nachdem noch unbekannt ist, wie lange der dritte Teil auf sich warten läßt, bleibt nur noch die Möglichkeit, sich in der Akademie mit Trainingsmissionen auf den Tag vorzubereiten, an dem mit den Kilrathi endgültig aufgeräumt wird. **Markus Gurnig**



ANDER



den Anhängern des Herrn Masoch stehen im Hinblick auf die Gestaltung der Missionen wirklich alle Möglichkeiten offen. Der letzte Schritt ist die



Auswahl der Raumschiffe für die Trainingsaspiranten. Dabei stehen neben den bekannten Epees, Morningstars und Broadwords auch die neuen Typen Wraith und Jrathek zur Wahl.

Manchmal ist dann die erstellte Mission so gemein, daß man dem Trainingsaspiranten einen Wingman wie Hobbes, Angel oder Maniac mitgeben muß. Die Missions lassen sich selbstverständlich laden, speichern und umarbeiten. Die Grafik erinnert stark an das von Wing Commander gewohnte Erscheinungsbild; sieht man aber genauer hin, so stellt man einige Änderungen fest. Die Pixel wirken schärfer und der Farbkontrast wurde

INFO BITS

Auch auf 286'er hervorragend spielbar. Keine Grafiksequenzen mehr im Spiel.

wesentlich verbessert. Auch feste Objekte wie Raumstationen, Minen, Planeten und so weiter wirken detailreicher. An die Grafik von Strike Commander kommen sie bis jetzt nicht hin, aber wir können ja auf Wing Commander Teil 3 warten.

Zum Sound gibt es nicht viel zu sagen; hier hat sich nichts geändert, aber es war auch nichts zu ändern. Sprachausgabe ist selbstverständlich und kommt klar und deutlich über die Soundkarte. Waffengeräusche und Musik sind gleichgeblieben.

Markus Gurnig

● **oben: Neue Flieger, neue Cockpits; links: Das Hauptmenü; unten: Der Editor mit allen Features.**



INTER SOFT

Bestellannahme
Montag bis Freitag von 8 – 18 Uhr
Telefon: 0581 – 5006
Telefax: 0581 – 14461

Nice Price PC

| | | |
|---|----|----------|
| Battletech Trilogy | E | 77,50 DM |
| Chessmaster 3000 | E | 59,50 DM |
| Cruise for a Corpse | E | 27,50 DM |
| Die Kathedrale (5,25") | DV | 49,50 DM |
| Heroes Quest Twin Pack | DA | 49,50 DM |
| Raitroud Tycoon | E | 49,50 DM |
| Realms | DA | 39,50 DM |
| Space Quest 3 | DV | 48,50 DM |
| Super Tetris | E | 39,50 DM |
| The Greatest Beaujolly (Dume, Lure of the Temptress, Shuttle) | DA | 62,50 DM |
| TV Sports Football | DA | 28,50 DM |

Neuheiten PC

| | | |
|-----------------------|----|-------|
| Aces over Europe | DV | 83,50 |
| Archer Mac Leans Pool | DA | 66,50 |
| Burntime | DV | 83,50 |
| Cyber Race | DA | 83,50 |
| Eye of the Beholder 3 | DV | 83,50 |
| Hired Guns | DA | 83,50 |
| Patriot | DA | 83,50 |
| Pirates Gold | DV | 95,50 |
| Return of the Phantom | DV | 95,50 |
| Streetfighter 2 | DA | 67,50 |
| V for Victory 3 | DA | 83,50 |

CD-Rom

| | | |
|--------------------|----|-----------|
| Chessmaster Pro | DA | 99,50 DM |
| Der Patrizier | DV | 95,50 DM |
| Desert Storm | E | 99,50 DM |
| Inca | DV | 119,50 DM |
| Laura Bow 2 | DA | 89,50 DM |
| Legend of Kyrandia | DA | 99,50 DM |
| Our Solar System | E | 73,50 DM |
| Pacific Island | DA | 77,50 DM |
| Shuttle | DA | 109,50 DM |
| The 7th Guest | DA | 135,50 DM |
| Ultima 1-6 | E | 99,50 DM |

Neuheiten Amiga

| | | |
|---------------------------|----|-------|
| Armour Geddon 2 | DA | 67,50 |
| ATAC | DA | 72,50 |
| Burntime | DV | 74,50 |
| Combat Air Patrol | DA | 67,50 |
| Daughter of Serpents | DV | 78,50 |
| Dogfight | DA | 82,50 |
| Hired Guns | DA | 67,50 |
| Project Terra | DA | 69,50 |
| Robocod (Amiga 1200/4000) | DA | 56,50 |
| Super Hero | DA | 69,50 |

PREISLISTEN – AUSZUG

| PC | | Amiga | | | |
|------------------------|----------|-------|-----------------------|----------|-------|
| 1869 | DV 83,50 | 71,50 | Gunship 2000 | DA 86,50 | 68,50 |
| 4 D Sports Boxing | DA 45,50 | 59,50 | Hannibal | DV 82,50 | 83,50 |
| 688 Attack Submarine | DA 37,50 | 36,50 | History Line | DV 81,50 | 81,50 |
| A-Train | DV 95,50 | 84,50 | Indiana Jones 4 | DV 88,50 | 83,50 |
| Airbus A 320 Europa | DA 89,50 | 89,50 | Jonathan | DV 83,50 | 81,50 |
| Airbus A 320 USA | DA 90,50 | 89,50 | KGB | DV 64,50 | 57,50 |
| Air Warrior | DA 97,50 | 75,50 | Lemmings 2 | DA 80,50 | 65,50 |
| Archer Mac Leans Pool | DA 67,50 | 51,50 | M1 Tank Platoon | DA 63,50 | 43,50 |
| B 17 Flying Fortress | DA 86,50 | 67,50 | Nigel Mansell | DA 66,50 | 45,50 |
| Battle Team | DV 76,50 | 69,50 | Oil Imperium | DV 32,50 | 32,50 |
| Battle Isle Data 2 | DA 49,50 | 52,50 | On the Road | DV 66,50 | 73,50 |
| Bundesliga Manager 2.0 | DV 72,50 | 72,50 | Pacific Island | DA 69,50 | 60,50 |
| Civilization | DV 86,50 | 75,50 | Pinball Dreams | DA 68,50 | 55,50 |
| Curse of Enchantia | DV 84,50 | 87,50 | Push Over | DA 66,50 | 60,50 |
| Das schwarze Auge | DV 83,50 | 75,50 | Railroad Tycoon | DV 83,50 | 76,50 |
| Der Patrizier | DV 83,50 | 72,50 | Reach for the Skies | DA 67,50 | 60,50 |
| Dream Team | DA 59,50 | 54,50 | Red Baron | DV 69,50 | 62,50 |
| Dune II | DV 66,50 | 60,50 | Sensible Soccer 92/93 | DA 61,50 | 54,50 |
| Eishockey Manager | DV 75,50 | 74,50 | Streetfighter 2 | DA 67,50 | 61,50 |
| Fantastic Worlds | DA 69,50 | 77,50 | Syndicate | DV 84,50 | 67,50 |
| Flashback | DV 69,50 | 66,50 | The Humans | DA 59,50 | 60,50 |
| Formula One Grand Prix | DA 86,50 | 75,50 | Thunderhawk | E 32,50 | 32,50 |
| Gobliins 2 | DV 89,50 | 75,50 | Zak Mac Kracken | DV 43,50 | 42,50 |

Zubehör

| | | | |
|--------------------------|--------|-----------------------------|--------|
| Soundblaster Pro de Luxe | 249,50 | Thrustmaster Flight Control | 178,50 |
| Soundblaster de Luxe | 148,50 | TV Coder (Creativ) | 299,50 |
| Sound Galaxy BX II | 145,60 | (VGA, TV -Wandler) | |
| Sound Galaxy NX II | 199,50 | CH-Products Virtual Pilot | 159,90 |
| Sound Galaxy NX Pro | 289,60 | Advanced Gravis Analog Pro | 82,90 |
| Sound Galaxy NX Pro 16 | 439,60 | Mach I Plus (CH-Products) | 52,50 |
| | | Genius Mouse 1 | 35,50 |

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

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

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnachnahme 9,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslandsvorkasse 20,- DM, Ladenpreise können variieren. Gesamtpreisliste kostenlos, bitte System angeben, Händleranfrage erwünscht

Ladenlokal • Gr. Liederner Str. 27 • 29525 Uelzen

INTER SOFT GmbH

POSTFACH 1932 – 29509 UELZEN



Geschicklichkeits- und Denkspiel für Kinder

DIE SCHÖNE UND DAS BIEST

■ Hersteller: Infogrames . Preis ca.: DM 100.- ■

Wir beginnen eigentlich in der Mitte der Geschichte. Belle ist schon in der Gewalt des Biestes und wir befinden uns kurz vor dem Ball, der zu Ehren Belles gegeben wird. Wer den Film gesehen hat, der wird sich bestimmt an die beeindruckende Kameraführung während des Tanzes



Bis jetzt steht der Name Walt Disney immer noch für Zeichentrickfilme, die sich neben einer erstklassigen Story auch noch durch wunderschön gezeichnete Bilder und entsprechende Musik auszeichnen.

INFO BITS

Unterstützt alle gängigen Soundkarten, ist in erster Linie für Fans interessant.



● **Darf ich vorstellen, Monsieur Lumiere.**



● **Beim Einstudieren seiner Tanznummer wird er von den Töpfen gestört.**



AH JA, DU MÖCHTEST EIN WENIG ÜBEN. HMM ? GUTE IDEE



● **links oben: Das Auswahlmenü für den Spielmodus. links: Herr Unruh' erklärt Euch die Aufgabe. oben: Eine erweiterte Memory Variante, die auf dem Senso-Prinzip aufbaut.**



KANNST DU MIR HELFEN DIE NOTEN ZU FINDEN ?

Herrn von Unruh die Ballmusik ausgesucht. Die für den Kuchen benötigten Eier müssen über eine kleine Hindernisbahn zur Kuchenform gebracht werden und schließlich werden dann noch Kirschen zur Dekoration der Kuchen benötigt. Hat man alles erledigt, beschließt eine kurze Sequenz, in der man Belle und das Biest tanzen sieht, das Spiel.

Markus Gurnig

VIEWPOINT

Grafik und Sound sind in Ordnung, auch an Installation und Handbuch ist nichts zu bemängeln. Einziger, aber gravierender Mangel ist, daß man dieses Spiel nur einmal spielen kann, denn die Aufgabenstellung bleibt immer gleich. Kinder, und für die ist das Spiel ja auch gemacht, werden etwas länger daran Freude haben.

Markus Gurnig



GRAFIK 075

SOUND 070

FUN

075

erinnern. Doch bevor der Ball ablaufen kann, muß man, abweichend von der Original-story, einige Aufgaben erfüllen, damit die Vorbereitungen abgeschlossen werden können. Damit man später zusehen kann, wie sich Belle und das Biest im Ballsaal vergnügen, sollen fünf verschiedene Aufgaben innerhalb einer bestimmten Zeit erledigt werden. Zuerst ist das Sortieren verschiedener Wäschestücke nach Farben und Gruppen gefordert. Dafür erhält man dann von Madame Kommode das Ballkleid für Belle. Dann ist eine Art Memory angesagt. Im verschneiten Garten sollen Blumenpaare zur Dekoration des Ballsaales vom Schnee befreit werden. In der Bibliothek wird zusammen mit

Amiga

IBM

Atari ST

Amiga

IBM

Atari ST

Amiga

IBM

Atari ST

| | | | |
|--|-------|-------|-------|
| A320 Airbus Edition USA /dt | 89,95 | 89,95 | 89,95 |
| A-Train /dt | 82,95 | 89,95 | — |
| A-Train Construction Set /dt | 42,95 | 42,95 | — |
| Abandoned Places 2 /dt | 62,95 | — | — |
| Aces of the Pacific + Mission Disk. /dt | — | 79,95 | — |
| Aces over Europe | — | 74,95 | — |
| Amberstar /dt | 77,95 | 87,95 | 77,95 |
| Arabian Nights /dt | 46,95 | — | — |
| B17 Flying Fortress /dt | 64,95 | 89,95 | 69,95 |
| Battle Isle + Data Disk. /dt | 66,95 | 76,95 | — |
| Battle Isle Data Disk. 2 /dt | 41,95 | 41,95 | — |
| Beavers /dt | 46,95 | — | — |
| Betrayal at Kronidor /dt | — | 77,95 | — |
| Blaster /dt | 49,95 | — | — |
| Body Blows /dt | 46,95 | V.mö | — |
| Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt | 69,95 | 69,95 | 69,95 |
| Burning Steel /dt | — | 84,95 | — |
| Burntime /dt | V.mö | V.mö | — |
| Chaos Engine /dt | 49,95 | V.mö | 49,95 |
| Chess Maniac 5 Billion and 1 | — | 92,95 | — |
| Chuck Rock 2 /dt | 46,95 | — | — |
| Civilization /dt | 76,95 | 89,95 | 69,95 |
| Comanche /dt | — | 89,95 | — |
| Comanche Mission Disk. /dt | — | 49,95 | — |
| Combat Air Patrol /dt | 64,95 | V.mö | 64,95 |
| Dark Sun | — | V.mö | — |
| Das Schwarze Auge 1 /dt | 77,95 | 82,95 | — |

| | | | |
|---|-------|-------|-------|
| Das Schwarze Auge 2 /dt | V.mö | V.mö | — |
| Day of the Tentacle /dt | — | 89,95 | — |
| Day of Tentacle CD-ROM | — | 89,95 | — |
| Der Patrizier /dt | 74,95 | 89,95 | 74,95 |
| Desert Strike /dt | 54,95 | — | — |
| Dogfight /dt | V.mö | 89,95 | — |
| Doom | — | V.mö | — |
| Dune 2 /dt | 54,95 | 63,95 | — |
| Dungeon Master & Chaos strikes back /dt | 64,95 | — | 64,95 |
| Eishockey Manager /dt | 74,95 | 82,95 | — |
| Empire Deluxe | — | 79,95 | — |
| Eye of the Beholder 3 | — | 72,95 | — |
| Falcon 3.0 /dt | — | 89,95 | — |
| Falcon 3.0 Mission Disk. /dt | — | 57,95 | — |
| Fallen Empire /dt | 82,95 | 89,95 | — |
| Fields of Glory /dt | — | 89,95 | — |
| Fire & Ice /dt | 46,95 | 54,95 | 46,95 |
| Flashback /dt | 59,95 | 69,95 | — |
| Football Manager 3 /dt | V.mö | 84,95 | — |
| Formula 1 Grand Prix /dt | 76,95 | 89,95 | 76,95 |
| Freddy Pharkas /dt | — | 69,95 | — |
| Goal! /dt | 53,00 | — | V.mö |
| Gunship 2000 /dt | 69,00 | 89,95 | — |
| Hannibal /dt | 69,95 | 82,95 | — |
| Historyline 1914 - 1918 /dt | 82,95 | 82,95 | — |
| Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt | 86,95 | 89,95 | — |
| Ishar 2 /dt | 49,95 | 59,95 | — |
| Jurassic Park /dt | 57,95 | 66,95 | — |
| King's Quest 6 /dt | — | 79,95 | — |

| | | | |
|---|-------|--------|-------|
| Lands of Lore /dt | — | V.mö | — |
| Leather God. of Phobos 2 /dt | — | 59,95 | — |
| Legend of Kyrandia /dt | 63,95 | 63,95 | — |
| Lemmings 2 /dt | 62,95 | 84,95 | 66,95 |
| Links 386 Pro /dt | — | 89,95 | — |
| Links Belfry Course | — | 41,95 | — |
| Lionheart /dt | 56,95 | — | — |
| Lost Vikings /dt | 59,95 | 69,95 | — |
| Lothar Matthäus /dt | V.mö | V.mö | — |
| Michael Jordan in Flight /dt | — | 76,95 | — |
| Might & Magic 5 | — | 79,95 | — |
| Morph /dt | 49,95 | — | — |
| Pinball Dreams /dt | 46,95 | 59,00 | — |
| Pinball Fantasies /dt | 54,95 | — | — |
| Pirates! Gold /dt | — | 89,00 | — |
| Prince of Persia 2 /dt | — | 69,95 | — |
| Railroad Tycoon /dt | 77,95 | 89,95 | 77,95 |
| Railroad Tycoon Deluxe /dt | — | 94,95 | — |
| Return of the Phantom | — | 89,95 | — |
| Secret of Monkey Island /dt | 69,95 | 84,95 | 72,95 |
| Secret of Monkey Island 2 /dt | 84,95 | 84,95 | — |
| Secret Weapons of the Luftwaffe | — | 79,95 | — |
| Sensible Soccer '93 /dt | 49,95 | 59,00 | 49,95 |
| Sherlock Holmes /dt | — | 87,95 | — |
| Silent Service 2 /dt | 77,95 | 77,95 | 77,95 |
| Sim Farm /dt | — | V.mö | — |
| Space Hulk /dt | — | V.mö | — |
| Space Legends /dt | 74,95 | 79,95 | — |
| (Inhalt: Elite Plus, MegaTraveller, Wing Commander) | — | — | — |
| Space Quest Compilation 1-4 | — | 89,95 | — |
| Space Quest 5 /dt | — | 69,95 | — |
| Star Trek /dt | 74,95 | 74,95 | — |
| Street Fighter 2 /dt | 56,95 | — | 56,95 |
| Strike Commander /dt | — | 89,00 | — |
| Strike Commander Speech Pack /dt | — | 34,95 | — |
| Syndicate /dt | 63,00 | 83,00 | — |
| Taskforce 1942 /dt | — | 89,95 | — |
| The 7th Guest | — | 139,00 | — |
| The Legacy /dt | — | 89,95 | — |
| Tornado /dt | V.mö | 69,00 | — |
| Transarctica /dt | 49,95 | 49,95 | — |
| Traps 'n' Treasures /dt | 62,95 | — | — |
| Ultima 7 /dt | — | 84,95 | — |
| Ultima 7 Teil 2 /dt | — | 79,95 | — |
| Ultima Underworld /dt | — | 79,95 | — |
| Ultima Underworld 2 /dt | — | 79,95 | — |
| Unlimited Adventures | — | 72,95 | — |
| Veil of Darkness /dt | — | 87,95 | — |
| Walker /dt | 57,95 | — | — |
| Wall Street Manager /dt | — | 82,95 | — |
| War in the Gulf /dt | 69,95 | 74,95 | — |
| Whale's Voyage /dt | 63,95 | 69,95 | — |
| Wing Commander /dt | 44,95 | 39,95 | — |
| Wing Commander 2 /dt | — | 84,95 | — |
| Wing Com. 2 Spec. Oper. 1 oder 2 /dt | — | 41,95 | — |
| Wing Com. 2 Speech Pack | — | 37,95 | — |
| Wing Commander Academy | — | V.mö | — |
| Wizardry 7 /dt | V.mö | 89,95 | — |
| Wrestle Mania 2 /dt | 52,95 | 54,95 | 52,95 |
| X-Wing /dt | — | 89,95 | — |
| X-Wing Mission Disk. 1 /dt | — | 39,95 | — |
| Zool /dt | 54,95 | 59,95 | — |

MEGA-HITS

| | | |
|--------------------------------|------|--------|
| Aces over Europe | 75,— | IBM-PC |
| Day of the Tentacle /dt | 89,— | IBM-PC |
| Goal /dt | 53,— | Amiga |
| Gunship 2000 /dt | 69,— | Amiga |
| Pinball Dreams /dt | 59,— | IBM-PC |
| Pirates! Gold /dt | 89,— | IBM-PC |
| Sensible Soccer '93 /dt | 59,— | IBM-PC |
| Syndicate /dt | 63,— | Amiga |
| | 83,— | IBM-PC |
| Tornado /dt | 69,— | IBM-PC |

Computer-ZUBEHÖR

| | |
|---|--------|
| 1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips) | 49,90 |
| 2. Laufwerk 3,5" für Amiga | 139,00 |
| Advanced Gravis Joystick IBM-PC | 75,00 |
| Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST) | 43,00 |
| Gravis PC Game Pad | 48,00 |
| Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt | 169,00 |
| Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt | 279,00 |
| Sound Blaster 16 ASP /dt | 469,00 |
| Das Lucasfilm-Buch 1 /dt | 29,80 |
| Das Lucasfilm-Buch 2 /dt | 29,80 |

SONDER Angebote

| | Amiga | IBM | Atari ST |
|---------------------------------------|-------|-------|----------|
| Alien Breed Edition | 22,95 | — | — |
| Battlehawks 1942 | 24,95 | 24,95 | 24,95 |
| California Games 2 | 22,95 | 22,95 | 22,95 |
| F-15 Strike Eagle 2 /dt | 32,95 | 32,95 | 32,95 |
| F-16 Falcon /dt | 32,95 | — | — |
| F-16 Falcon Mission Disk. 1 oder 2 je | 22,95 | — | — |
| F-19 Stealth Fighter /dt | 32,95 | 32,95 | 32,95 |
| Imperium /dt | 22,95 | 22,95 | 22,95 |
| M1 Tank Platoon /dt | 32,95 | 32,95 | 32,95 |
| Maniac Mansion | 24,95 | 24,95 | 24,95 |
| Midwinter 2 /dt | 32,95 | 32,95 | 32,95 |
| North & South | 22,95 | 22,95 | 22,95 |
| Pinball Magic /dt | 22,95 | 22,95 | 22,95 |
| Pirates! | 27,95 | 27,95 | 27,95 |
| Populous + Data Disk. | 24,95 | 29,95 | 27,95 |
| Prince of Persia | 19,95 | 22,95 | — |
| Project X /dt | 22,95 | — | — |
| Shanghai 2 /dt | — | 22,95 | — |
| Tennis Cup 2 | 22,95 | 22,95 | 22,95 |
| Turrican /dt | 22,95 | — | 22,95 |
| Turrican 2 /dt | 22,95 | — | 22,95 |

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Bachler—Computersoftware

Postfach 1113 • 46361 Bocholt
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



DAS INTRO



Edutainment

WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?

■ Hersteller: Broderbund . Preis ca.: DM 120.- ■

Erlebt die zukunftsweisenden Astro-Abenteuer eines Space-Kadetten auf der intergalaktischen Jagd nach der Verbrecherbraut Carmen Sandiego und ihrer Gang.

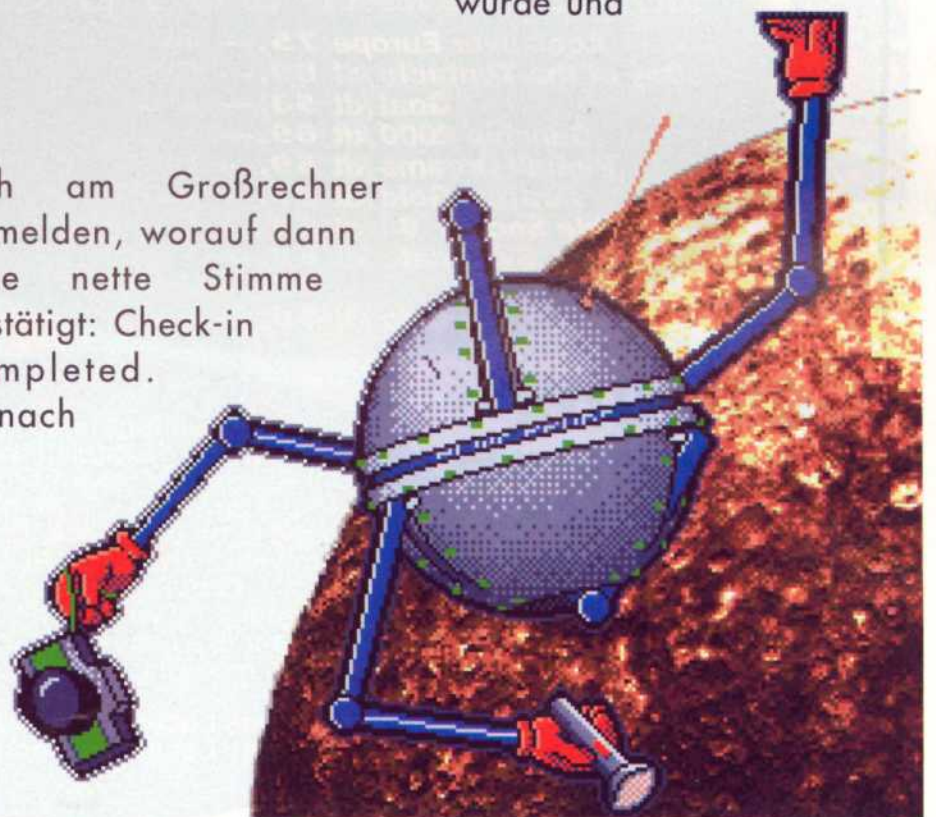


wirst Du von dem Chef der ACME, einer Detektivagentur aufgesucht, von dem Dir Dein nächster Auftrag übermittelt wird. Desweiteren wird Dir mitgeteilt, unter welchem Dienstgrad Du die Mission beginnen wirst, wo und wie das Verbrechen begangen wurde und



Man schreibt das Jahr 2500. Nachdem wir Carmen S. in den vorhergegangenen Teilen der Broderbund-Gangsterstory durch die ganze Welt - nicht zuletzt in Amerika - gejagt haben, hat sie ihre kriminellen Aktivitäten outerspace in weit entfernte Galaxien verlagert. Es liegt nun an Dir, Carmen zu stoppen und den intergalaktischen Verbrecherring zu zerschlagen. Ihr bemerkenswertes Gefolge besteht aus 14 korrupten Aliens, die sehr witzig gestaltet sind. Um das erste Abenteuer beginnen zu können, muß man

sich am Großrechner anmelden, worauf dann eine nette Stimme bestätigt: Check-in completed. Danach



VIEWPOINT



Die verwendete Comicgrafik ist zwar teilweise etwas schrill und abgespaced, aber ich zumindest habe dies nicht als allzu störend empfunden. Wer aber hinter diesem Rollenspiel ein allzu ernstes Spektakel erwartet, den muß ich enttäuschen, denn so manches Grinsen wird auch dem Berufsgrandler bei einigen Spielsequenzen über das Gesicht huschen. Das Spiel ist die perfekte Symbiose aus Spielbarkeit, Witz und Spannung. Mag zwar etwas abgedroschen klingen, ist aber zutreffend.

Arthur Kreklau

INFO BITS

Glasklare Sprachausgabe mit Soundblaster und besser, läuft auf 286'er, unterstützt SVGA.



● Diese sympathischen Herren (?) helfen Dir bei Deiner Suche nach Carmen Sandiego.

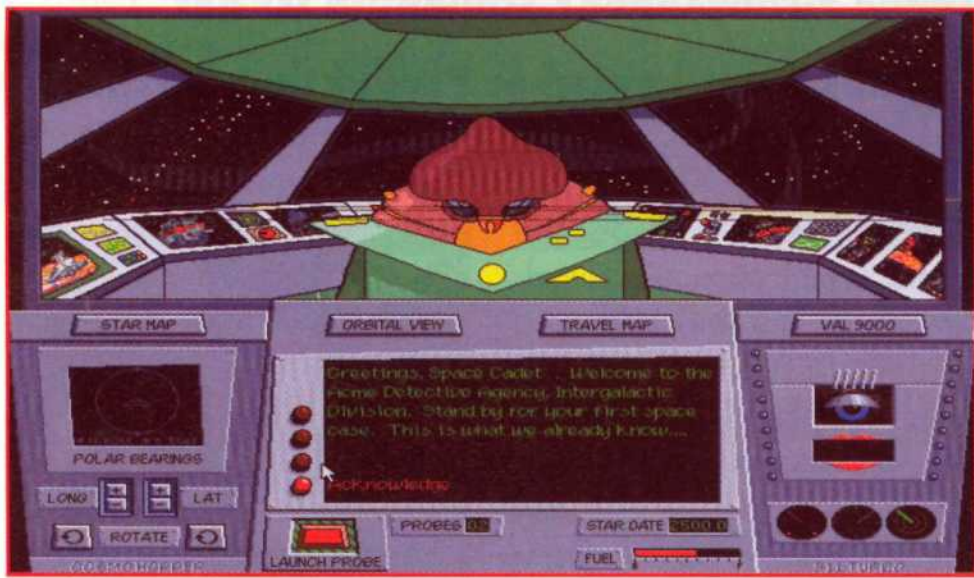
bis zu welcher Sternzeit man Dir Zeit gibt, den Dieb hinter Gitter zu bringen. Angefangen wird die Verbrecherjagd mit dem Dienstgrad des Space-Kadetten. Solltest Du es schaffen, alle sieben Levels erfolgreich durchzuspielen, wirst Du als Sun-Admiral mit Sonderauszeichnung glorreich in die Hall of Fame aufgenommen. Doch nun zum Spiel: Um das interplanetarische Verbrechen erfolgreich bekämpfen zu

Datenbank sind Infos über Geschichte, Wissenschaft und Mythologien des Weltalls gespeichert. Jeder Menüpunkt der VAL 9000 ist durch einen Mausklick zu erreichen, lediglich der Suchbegriff ist per Tastatur einzugeben. Positiv ist zu bemerken, daß jedes Anklicken einer Funktion durch ein akustisch angenehmes Geräusch untermalt wird. Desweiteren kann der Warrant/Dossiers-Button betätigt werden, der es erlaubt,

Daten über die gesuchten Verbrecher abzurufen und gleichzeitig ihr Foto zu betrachten. Um nicht ganz orientierungslos im Weltall umherfliegen zu müssen, kann man die verschiedenen Gestirne auf einer Sternkarte betrachten. Sollte auch das nicht ausreichen, kann man aus dem beigegepackten Buch für Hobbyastrologen mehr oder weniger nützliche Infos über Sterne herausholen. Die Verwendung dieses Buches wird bei fortgeschrittenen Missionen unabdingbar sein. Soll ein bestimmter Planet angesteuert werden, wird dieser einfach auf der Karte angeklickt, der Cosmohopper 911 turbo zündet seine Düsen und bringt Euch zum gewünschten Ort. Es ist aber nicht nötig, daß jeweils gleich ein neuer Planet angesteuert wird; es ist möglich, mittels einer Sonde Proben von einem gewünschten Planeten an

Bord zu holen. Aber all dies wird noch nicht ausreichen, um einen Verbrecher oder gar Carmen Sandiego dingfest zu machen. Es ist außerdem noch nötig, viele geheimnisvolle Orte aufzusuchen und Lebewesen zu befragen, deren Gattung Du noch nie gesehen hast und deren Sprache Du nicht sprichst. Aber keine Angst, es klingt vielleicht schwieriger als es ist. **Dietmar Langner**

● In dieser Datenbank sind alle Verdächtigen gespeichert.



● Der freundliche Herr (?) von der intergalaktischen Space-Police instruiert Euch vor jedem neuen Fall.

können, hat Dich die ACME Detective Agency mit einem futuristischen Raumgefährt namens Cosmohopper 911 turbo ausgestattet, das nicht mit dem Sportwagen des Stuttgarter Automobilherstellers zu verwechseln ist. Dieses Gefährt ist mit einer genialen Datenbank VAL ausgestattet, in der so viele Informationen gespeichert sind, daß es Dir gut möglich ist, der mit allen Wassern gewaschenen Carmen auf den Fersen zu bleiben. In der



Okay Soft AM GRABEN 2 92557 WEIDING TEL. 09674-1279 FAX -1294

| | PC | AMIGA | | PC | AMIGA |
|-------------------------|-----------|--------|-------------------------|----------|-------|
| 3D Construction Kit 2.0 | DV 120.90 | 120.90 | Monkey Island 2 | DV 79.90 | 77.90 |
| A-Train | DV 96.90 | 83.90 | Morph | DA --- | 49.90 |
| Airbus A 320 | DV 69.90 | 69.90 | Nicky Boom 2 | DA --- | 62.90 |
| Airbus A 320 US Edition | DV 87.90 | 85.90 | No. 2 Collection | DV 89.90 | 76.90 |
| Aces of Pacific Ed. | DA 74.90 | --- | Patrizier | DV 81.90 | 67.90 |
| Aces over Europe | DV 76.90 | --- | Penthouse Hot Numbers | DV 45.90 | 45.90 |
| Ancient Art of War... | DA 80.90 | 57.90 | Pinball Dreams | DA 64.90 | 49.90 |
| B17 Flying Fortress | DA 86.90 | 62.90 | Pirates Gold | DA 84.90 | --- |
| B.C. Kid | DA --- | 50.90 | Populous II | DA 76.90 | 61.90 |
| Beavers | --- | 55.90 | Prince of Persia 2 | DA 66.90 | --- |
| Betrayal at Krondor | DV 76.90 | --- | Reach for the Sky | DV 61.90 | 51.90 |
| Body Blows | DA --- | 47.90 | Sensible Soccer 92/93 | DA 57.90 | 48.90 |
| Bundesliga Man.prof. II | DV 69.90 | 67.90 | Sim Earth | DV 90.90 | 80.90 |
| Campaign | DV 70.90 | 61.90 | Sim Life | DV 90.90 | 81.90 |
| - Data Disk | DV 47.90 | 45.90 | Space Hulk | DA 79.90 | --- |
| Carmen Space | DV 77.90 | --- | Space Quest V | DV 69.90 | --- |
| Championship Manager 93 | DV 65.90 | 65.90 | Space Legends | DA 77.90 | 69.90 |
| Chaos Engine | DA a.a. | 49.90 | Strike Commander | DA 86.90 | --- |
| Chuck Rock II | DA --- | 45.90 | - Speech Pack | DA 41.90 | --- |
| Civilization | DV 86.90 | 71.90 | Stunt Island | DV 95.90 | --- |
| Clash of Steel | DV 87.90 | --- | Syndicate | DV 81.90 | 60.90 |
| Comanche | DV 87.90 | --- | Tom Landry | DA 87.90 | 87.90 |
| - Mission Disk | DV 51.90 | --- | Tornado | DA 68.90 | --- |
| Curse of Enchantia | DV 85.90 | 82.90 | Transarctica | DA 53.90 | 49.90 |
| Das schwarze Auge | DV 81.90 | 68.90 | Twilight 2000 | DV 89.90 | --- |
| Day of Tentacle | DV 87.90 | --- | Ultima 7 Teil II | DA 76.90 | --- |
| Die schöne u.d. Biest | DV 83.90 | --- | Ultima Underworld II | DA 75.90 | --- |
| Dune II | DV 64.90 | 53.90 | W.W.F. 2 European Ramp. | DA 58.90 | 49.90 |
| Eishockey Manager | DV 79.90 | 69.90 | Walker | DA --- | 55.90 |
| Eye of the Beholder 2 | DV 80.90 | 79.90 | War in the Gulf | DV 77.90 | 69.90 |
| Eye of the Beholder 3 | DV 87.90 | --- | Whales Voyage | DA 82.90 | 61.90 |
| Fields of Glory | DV 85.90 | --- | World of Legend | DA 58.90 | 55.90 |
| Flasback | DV 66.90 | 59.90 | X-Wing | DA 87.90 | --- |
| Football Manager 3 | DV 82.90 | 67.90 | - Mission Disk | DA 45.90 | --- |
| Freddy Pharkas | DV 69.90 | --- | Zool | DA 67.90 | 49.90 |
| Gobliins 2 | DV 90.90 | 71.90 | | | |
| Grand Prix (Micropr.) | DA 83.90 | 71.90 | | | |
| Gunship 2000 | DA 86.90 | 63.90 | | | |
| - Missions Disk | DA 56.90 | --- | | | |
| Hannibal | DV 79.90 | 64.90 | | | |
| History Line 14-18 | DV 80.90 | 77.90 | | | |
| Humans-Race | DV 55.90 | 69.90 | | | |
| Incredible Machine | DV 68.90 | --- | | | |
| Indiana Jones 4 | DV 86.90 | 77.90 | | | |
| ishar II | DV 72.90 | 51.90 | | | |
| James Pond II | DA 62.90 | 49.90 | | | |
| Kick off III - Goal | DV --- | 52.90 | | | |
| Lands of Lore | DV 62.90 | --- | | | |
| Lemmings II | DA 79.90 | 59.90 | | | |
| Legend of Kyrandia | DV 66.90 | 59.90 | | | |
| Links 386 pro | DA 86.90 | --- | | | |
| - Mauna Kea/Pinehurst | je 46.90 | --- | | | |
| - Banff/Belfry | je 46.90 | --- | | | |
| Lionheart | DV --- | 54.90 | | | |
| Lost Vikings | DV 82.90 | 69.90 | | | |
| Might + Magic 5 | DV 75.90 | --- | | | |

| | | | |
|-----------------------------|-------|-----------------------|-------|
| AUDIO BLASTER PRO 4.0 | 289.- | GRAVIS Ultra Sound | 359.- |
| AUDIO BLASTER 2.5 | 169.- | Wave Blaster | 389.- |
| MOVIE BLASTER | 595.- | Roland SCC-I | 929.- |
| Talking Blaster 2.0 | 75.- | SCREENBEAT Aktivboxen | 44.- |
| Soundblaster 16 ASP | 429.- | | |
| Soundblaster Pro, OPL 3 | 269.- | | |
| Soundblaster Deluxe Edition | 159.- | | |
| Soung Galaxy NX Pro 16 | 439.- | | |
| CD-ROM intern Philips | 395.- | | |

Nachnahme DM 7.90 Ausland DM 12.50 Vorkasse / Stammkunden DM 4.90



● Die Außenansichten entsprechen den heutigen Standards. Die Grafik kann in verschiedenen Detailstufen definiert werden.



TORNADO (C) 1993 DIGITAL INTEGRATION LIMITED

In enger Zusammenarbeit mit den Herstellern des Tornado, mit der British Aerospace und natürlich der RAF wurde die Simulation so gestaltet, daß ein möglichst originalgetreues Flugverhalten erreicht wird. Dabei sind allerdings wesentliche Abstriche in der Bedienerfreundlichkeit zu machen. Allein der Aufwand, der betrieben werden muß, um das Flugzeug in die Luft und auf den richtigen Kurs zu bekommen, ist immens. Eine Hand am Joystick, die andere Hand an der Tastatur, das rechte Auge auf den Monitor gerichtet, das linke Auge sucht in der Referenztabelle nach dem richtigen Knöpfchen oder Procedere.

Bis die grundlegenden Manöver einmal so weit automatisiert sind, daß man ohne dieses Spieler-Multitasking auskommt, vergeht eine Menge Zeit. Äußerst positiv ist hier zu bemerken, daß es eine Quickstart-Option gibt, die dem angehenden Piloten alle oben beschriebenen Fußangeln aus dem Weg räumt und den Spieler quasi in der Luft aussetzt. Bei der Easy-Einstellung ist der Tornado noch dazu unzerstörbar, was dem Anfänger natürlich besonders entgegenkommt. Im Profi-Mode ist das Flugver-

Flugsimulation

TORNADO

■ Hersteller: Digital Integrations . Preis ca.: DM 110.- ■



Nach den mittlerweile fast unzähligen Simulationen der F-irgendwas Flieger aus amerikanischer Produktion wurde es Zeit, daß sich mal was im europäischen Entwicklungsbereich tut. Was lag also näher, als sich dem MRCA (Multi-

Role-Combat-Aircraft) Tornado zuzuwenden? Schließlich ist der Tornado manchem Flugzeug aus amerikanischer Produktion durchaus ebenbürtig.

halten dieses Gerätes ziemlich heikel, bei einigen Manövern ist entweder die Leistungsgrenze zu schnell erreicht oder die

Kiste schmiert einfach ab. Die ideale Kombination aus Flügelstellung, Schub und Trimmung zu finden, ist am Anfang ein reines Glücksspiel. Das ist an sich nicht negativ zu bewerten, immerhin wird dadurch der Simulationscharakter hervorgehoben. Ist der Spieler einmal so weit, daß er sich auf dem Platz des Piloten genauso auskennt wie auf dem des Waffensystemoffiziers, sollte eigentlich der Spielspaß beginnen.

Im Gegensatz zu anderen Spielen gibt es keine Story, die sich durch das Spiel zieht. Die andere Seite dieser Simulation ist nämlich sehr strategisch aufgebaut und beschränkt sich auf die Durchführung bzw. Planung von Missionen. Die große Zahl der Trainingsmissionen ist so gestaltet, daß sich der Spieler stufenweise in die komplexe Bedienung einarbeiten kann.



● Die Menüs sind außerordentlich übersichtlich und aufgeräumt gestaltet.

VIEWPOINT



Geht man mit der entsprechenden Erwartungshaltung an das Programm heran, wird der Anspruch, der an eine Simulation heutigen Datums gestellt werden kann, durchaus erfüllt. Eine Strike Commander-Konkurrenz will und kann Tornado nicht sein. Das realistische Flugverhalten steht dafür eindeutig zu stark im Vordergrund. Hier ist gut bedient, wer auf grafische Orgien verzichten kann, jedoch großen Wert auf Echtheit legt. Diese Betrachtungsweise wird vom professionellen Handbuch belohnt, welches sich wie das Original-Tornado-Handbuch liest. (Ich habe zwar noch nie eines gesehen, aber so stelle ich es mir vor!)
Markus Gurnig

INFO BITS

Läuft nicht auf 286'ern. Im Programm werden viele Texte in deutsch dargestellt.



ROOTS

Mit Tornado wurde der Versuch unternommen, eine ernstzunehmende Flugsimulation, ähnlich der des A320, mit den Action-Facetten eines Militärflugzeuges (in etwa mit F15 Strike Eagle zu vergleichen) zu kombinieren.

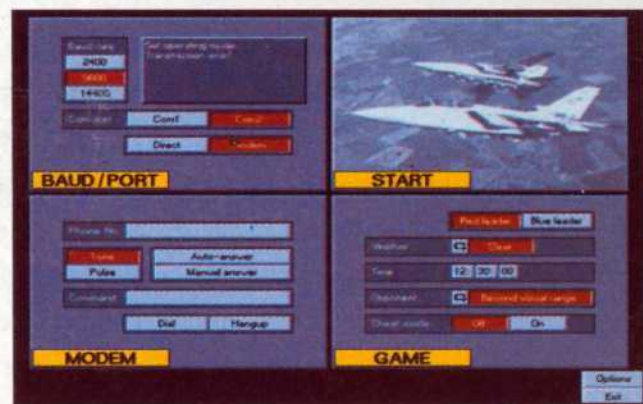


perstellungen im Handbuch zu finden waren. Die Grafik wird den Ansprüchen an eine ernstgemeinte Simulation durchaus gerecht. Der fließende Aufbau zur Flugsimulation kann in seiner Detailstufe an die Leistungsfähigkeit des Rechners angepaßt werden, indem verschiedene Details zu- bzw. weggeschaltet werden können. Der Sound besteht aus dem Wimmern des Triebwerkes und den Explosionsgeräuschen der verschiedenen "Verteidigungsmittel". Eine einblendbare Melodie kann sich nicht besonders hervortun. Das Briefing, der Mission-Editor sowie die begleitenden Effekte zur Vorstellung der verschiedenen Fahr- und Flugzeuge in 3D-Darstellung entsprechen ebenfalls dem gewohnten Niveau.

Markus Gurnig

Sind alle Trainingsmissionen abgeschlossen, geht es in die War Zone. Dort kann man dann einzelne Missionen wählen, an einer Campaign teilnehmen oder den Zweispielermodus nutzen.

● **Oben: Der komfortable Mission-Editor. Rechts: Die Einladung zum Dogfight.**



Einige der Missionen sind dabei sehr kritisch zu betrachten, fordern sie doch z.B. den Angriff auf Kernkraftwerke. Neben den üblichen Einstellmöglichkeiten sind vor allem zwei Punkte hervorzuheben. Das ist zum einen die Konzeption mit den zwei verschiedenen Cockpitplätzen, zum anderen der Mehrspielermodus über Nullmodemkabel oder Telefon. Leider war es nicht möglich, das Weapon Control System zum Thrustmaster Joystick einzusetzen, da keinerlei Angaben über Jum-



Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellannahme
 Tel.: 0 23 81/44 01 46
 Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
 Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
 Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Super Preise + Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

| Sonderangebote | | AMIGA | | Tip des Monats | |
|---------------------|--------|--------------------|--------|--------------------|--------|
| Lotus III | 29,-DH | Der Patrizier | 62,-DV | Blastar | 46,-DH |
| Red Baron | 39,-DH | Desert Strike | 59,-DH | Lothar Matthäus | 58,-DV |
| Vroom + Data Disk | 29,-DH | Dogfight | 75,-DH | Sim Life | 73,-DV |
| 1869 | 63,-DV | Doodlebug | 35,-DH | Secret Monkey Isld | 66,-DV |
| 1990 93er Edition | 35,-DV | Double Dragon 3 | 29,-DH | Sensi.Soccer 92/93 | 47,-DH |
| 4D Sports Boxing | 25,-DH | Dream Team Com. | 61,-DH | Shadowlands | 34,-DV |
| A-Train | 72,-DV | Dune 2 | 54,-DV | Shuttle | 53,-DH |
| -Constrution Set | 43,-DV | Dyna Blaster | 60,-DH | Silent Service 2 | 76,-DH |
| A.T.A.C. | 78,-DH | Eishockey Manager | 71,-DV | Silkworm | 13,-DH |
| AA - War i.t.skies | 59,-DH | Elf | 60,-DH | Sim Ant | 77,-DV |
| Abandoned Places 2 | 58,-DV | Elvira 1 | 42,-DV | Sim City Deluxe | 79,-DV |
| Air Warrior | 75,-DH | Elvira 2 Jaws of C | 44,-DV | Sim Earth | 77,-DH |
| Airbus A 320 | 62,-DV | Epic | 61,-DH | Sim Walker | 59,-DH |
| Airbus A 320 Amer. | 80,-DH | Erben des Throns | 67,-DV | Space Crusade | 25,-DH |
| Arabian Nights | 59,-DV | Euro Soccer | 29,-DH | Space Hulk | 72,-DH |
| B 17 Flying Fortr. | 63,-DH | Eye of Beholder 1 | 67,-DV | Space Legends | 63,-DH |
| B.A.T. 2 | 72,-DV | Eye of Beholder 2 | 76,-DV | Special Forces | 39,-EV |
| Ballistic Dillpoma. | 37,-DV | F-19 Stealth Fight | 35,-DH | Star Trek | 73,-DV |
| Bards Tale 3 | 24,-DH | Fallen Empire | 82,-DV | Starbyte N.2 Coll. | 65,-DH |
| Bards Tale Constr. | 57,-DH | Fantastic Worlds | 69,-DH | Steigenbg. Hotelm. | 48,-DV |
| Battle Team | 63,-DH | Fire And Ice | 47,-DH | Street Fighter 2 | 53,-DH |
| -Battleisle Data 2 | 45,-DH | Flashback | 59,-DV | Strip Poker 2 | 25,-DH |
| Bazoooka Sue | 75,-DV | Formula One GP | 39,-EV | Strip Poker Deluxe | 24,-DH |
| BC Kid | 60,-DH | Global Gladiators | 52,-DH | Super Hero | 60,-DH |
| Black Crypt | 57,-DH | Goal! | 50,-DH | Superfrog | 47,-DH |
| Body Blows | 44,-DH | Goblins 2 | 65,-DV | Syndicate | 58,-DV |
| Bund.Man.Prof 2.0 | 62,-DV | Greatest Comp. | 55,-DV | Tearaway Thomas | 45,-DH |
| Burntime | 64,-DV | Gunship 2000 | 64,-DH | Their Finest Hour | 67,-DH |
| Campaign | 69,-DV | Hannibal | 63,-DV | -Mission Disk | 29,-DH |
| -Mission Disk 1 | 42,-DH | Hattrick! | 63,-DV | Thunderhawk | 37,-DH |
| Carl Lewis Olympic | 32,-DH | HOI | 53,-DH | Transarctica | 52,-DV |
| Centurion Del.Rome | 25,-DH | History Line 14-18 | 75,-DV | Traps n Treasures | 59,-DH |
| Chaos Engine | 48,-DH | Human Race Standal | 54,-DV | Trolls | 45,-DH |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | Humans | 49,-DH | Viking Fields | 59,-DH |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | Imperium | 25,-DV | Walker | 59,-DH |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | Indiana Jones 3 | 65,-DH | War in the Gulf | 65,-DH |
| Civilization | 74,-DV | Indiana Jones 4 | 74,-DV | Ween | 65,-DV |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | Ishar | 65,-DH | Whales Voyage | 66,-DV |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | Ishar 2 | 54,-DV | Wing Commander | 25,-EV |
| D-Generation | 42,-DH | Jaguar XJ 220 | 48,-DH | Wolfpack | 29,-DH |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | John Barnes Soccer | 25,-DH | Worlds of Legend | 49,-EV |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | Jonathan | 75,-DV | WWF Wrestling 2 | 59,-DH |
| DSA | 69,-DV | KGB | 57,-DH | Yo! Joe! | 52,-DH |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | Zool | 43,-DH |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |
| Cruise f.a.Corpse | 59,-DV | | | | |
| D-Generation | 42,-DH | | | | |
| Daily Cov.Girl Pok | 29,-DH | | | | |
| Darkseed 1.5 | 73,-DV | | | | |
| DSA | 69,-DV | | | | |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,-DV | | | | |
| Chuck Rock 2 | 49,-DH | | | | |
| Chuck Y.Aft.2.0 | 25,-DH | | | | |
| Civilization | 74,-DV | | | | |
| Combat Air Patrol | 58,-DH | | | | |



3D Action

X-WING TOUR OF DUTY IMPERIAL PURSUIT

■ Hersteller: Lucas Arts . Preis ca.: DM 60.- ■

Durch das All gehetzt und deswegen äußerst verwundbar, bleibt der Allianz nichts anderes übrig, als eine geeignete Basis zu finden, um erneut effektive Angriffe gegen die dunkle Seite der Macht durchzuführen. Die erste Mission-Disk zum X-Wing-Hauptprogramm enthält unter anderem 15 weitere Einsätze, die sich nahtlos an die vorhergehenden Missionen anschließen. Dabei werden die Rebellenpiloten auch mit der neuesten imperialen Waffe, dem "Advanced Tie-Fighter", konfrontiert. Keine Frage, daß es hierbei zu wüstesten "Kurbelien" kommen kann. Vor allem, da sich der "letzte Schrei" der Allianz, der schwere Angriffs-Raumjäger "B-Wing", noch in der Entwicklungsphase befindet. Zum Glück halten die deutsche



Leitete der spektakuläre "Trench Run" die Zerstörung des Todessterns ein, so bedeutete dieser für die Allianz triumphale Einsatz gleichzeitig das Ende der X-Wing-Missionen. Daß die Sternenkriege damit aber noch längst nicht vorbei sind, wird jedem Rebellen spätestens mit der Entdeckung des versteckten Stützpunktes auf Yavin durch imperiale Einheiten klar.

Anleitung unter der Rubrik "Kampftaktiken" und die Einsatzbesprechung der Mission IV einige wertvolle Tips zu den gefährlichen Einsätzen gegen das Imperium bereit. Selbstverständlich stiftete die Oberbefehlshaberin der Allianz, Mon

● **Alle Star-Wars-Fans können sich auf aufregende Szenen gefaßt machen.**



● **Ihr dürft Euch an neuen Zwischensequenzen erfreuen.**

Mothma, hierzu einige neue Auszeichnungen. Diese werden jedoch nicht mehr an der Uniform getragen, sondern in einer gesonderten Schatulle aufbewahrt. Jeder Einsatz wird durch neue Musikstücke untermalt und mit filmartigen Sequenzen abgerundet.

Ärgerte man sich im Hauptprogramm, wenn ein durch hartes Training und zahlreiche Einsätze erfahrener und ausgezeichneter Pilotencharakter fiel oder gefangengenommen wurde, so hat man mit Hilfe der Mission-Disk die Möglichkeit, jeden Piloten ohne Probleme "wiederzubeleben". Außerdem wurde ein Jedi namens "Top Ace" beigelegt, bei welchem sich das alte Sprichwort "nomen est omen" bewahrheitet: Der Typ ist General und hat sich jede mögliche Auszeichnung erflogen! Einen



INFO BITS
Läuft nur mit X-Wing Hauptprogramm, läuft nicht auf 286'er.
Unterstützt: General-Midi

solchen Wingman kann man sich nur wünschen. Der absolute Hit des Zusatzprogrammes ist jedoch, daß jetzt alle X-Wing-Missionen und Einsätze direkt angewählt und geflogen werden können! Einmal bewältigte Aufgaben wandeln sich wie gehabt in Trainingsmissionen um. Derjenige, dem's gefällt, hat außerdem die Möglichkeit, die alten Zwischensequenzen wieder und wieder anzusehen. Neben den neuen Kampfeinsätzen bietet "Imperial Pursuit" somit alle Optionen, die man bei der ohnehin schon süchtigmachenden X-Wing Weltraumopera vermißt hatte!

Mathias Ritz



GRAFIK 085
SOUND 085
FUN
095

Draufgängerische Spannung in der Karibik!

Pirates!



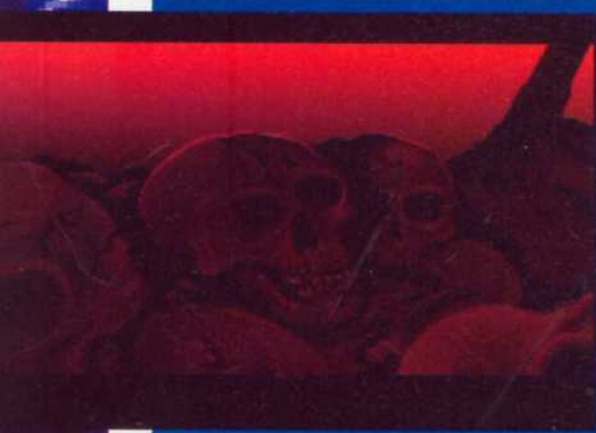
Kehren Sie in das goldene Zeitalter der Seeräuberei zurück, und segeln Sie durch die Karibik auf der Suche nach heißblütigen Abenteuern mit blitzenden Degen. Heuern Sie unter den zwielichtigen Gestalten, die Sie in den Hafenschenken treffen, Matrosen für Ihr Schiff an, und beginnen Sie eine Seefahrerkarriere als Freibeuter oder Pirat!

"Pirates! Gold" bringt Ihnen Schatzkarten, spannende Fechtkämpfe, Navigation und Seeschlachten. Nutzen Sie Ihre Chance, Ruhm und Reichtum zu erlangen! Versuchen Sie es als ehrbarer Kaufmann, oder führen Sie das gefährliche Leben eines Seeräubers, der sich sein Brot mit Plünderungen verdient. Und dies alles vor dem historisch genauen Hintergrund des 17. Jahrhunderts mit seinen Kriegen und Bündnissen.

Setzen Sie die Segel für "Pirates! Gold" von MicroProse.



DAS INTRO



● Die Hauptkarte beinhaltet alle Städte, Höhlen und Siedlungen. Vorgehensweise und Taktik kann so genau geplant werden - eine tolle Übersicht.

Wirtschaftssimulation mit Rollenspielanteilen

BURNTIME

■ Hersteller: Max Design . Preis ca.: DM 120.- ■

Eine brütende Hitze bestimmt das Klima in der nahen Zukunft. Wälder haben sich in Wüsten verwandelt, die Städte in schreckliche Gruselkabinette. Max Design entführt Euch in die fabelhafte Welt des 21. Jahrhunderts.

Dem Menschen ist es nach Jahren mühevoller Arbeit endlich gelungen, sowohl Fauna als auch Flora völlig zu vernichten, so daß jetzt sogar das Überleben der Spezies "Homo Sapiens" auf dem Spiel steht. Ihr übernehmt nun die Rolle des verwegenen Einzelkämpfers, der die verstreute Menschheit wieder friedlich vereinen möchte und aus diesem Grund drei Widersacher (entweder zwei Computergegner und ein menschlicher Mitspieler oder drei Rechenkünstler) vom Parkett fegen muß. In den einzelnen Städten können aus diesem Grund Söldner, Techniker und Ärzte angeheuert werden, so



daß man nach einigen Spielrunden alle wichtigen Handelswege, vielleicht sogar alle Städte in seiner Hand hat. In jeder annektierten Region kann man einen Beauftragten abstellen,

der sich dann für die Nahrungsbeschaffung verantwortlich zeigt. Mit einem Messer können beispielsweise Maden aus den Lücken und Nischen geschabt werden. Hat man gar einen Techniker in der Gruppe, so kann man auch eine Rattenfalle konstruieren oder einen Schutzanzug zusammensetzen lassen, mit dem man dann in verseuchten Gebieten auf Schlangenjagd geht.

INFO BITS

Läuft auf 286'er. Unterstützt Soundblaster.

VIEWPOINT



"Burntime" ist ein phantastisches Spiel für alle Endzeit- und Strategiefans. Aber auch Freunde der Wirtschaftssimulation werden von diesem Spiel angetan sein. Die hervorragende Benutzerführung sucht ihresgleichen.

Oliver Menne



● **Der Arzt ist nicht mehr der Freund und Helfer, der er in früheren Zeiten einmal war. Jetzt zählt nur noch das überlebenswichtige Tauschgeschäft.**



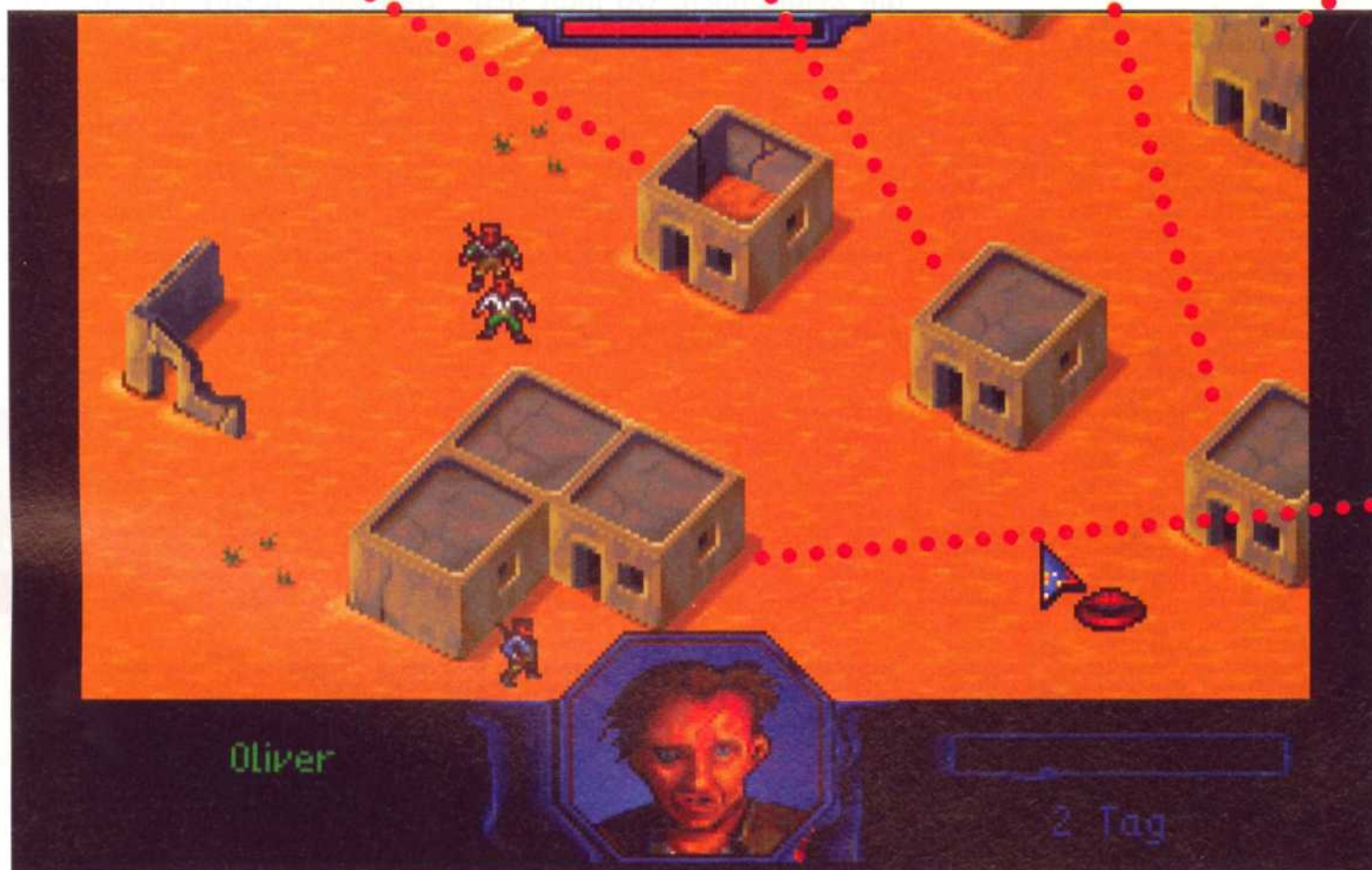
● **Bei einem Besuch in der Bar kann man seine vertrocknete Kehle wiederbeleben, um für die nächsten, unbarmherzig heißen Tage gerüstet zu sein.**



● **Im Restaurant gibt es allerlei Leckereien, die primär den Hunger stillen sollen. Gebackene Schlangen und Madensuppe - wohl bekomm`s!**



● **In der kleinen Kneipe nebenan kann man sich nicht nur Mut für die bevorstehenden Abenteuer antrinken, man erhält auch wichtige Informationen.**



● **Hier präsentieren wir Euch eine typische Kleinstadt des 21. Jahrhunderts. Laßt Euch nicht vom Schein trügen, so eine öde Wüste kann ganz schön idyllisch sein. Man darf es nur nicht besser kennen.**



● **Beim stationären Händler können alle lebensnotwendigen Utensilien erworben werden. Mit Hilfe des ausgeklügelten Dialogsystems kein Problem!**



● **Auf diesem Screen wird die Nahrungsbeschaffung angegeben.**

Der Handel spielt natürlich immer noch eine große Rolle. Zwar sind Gold und Silber vollkommen unwichtig geworden, doch kann man immerhin mit Essen und Wasser ebenso gut ins Geschäft kommen. "Burntime" zeigt sich aber nicht nur in diesem Punkt realistisch, auch die Folgen einer Verletzung

werden zum Leidwesen aller actionorientierten Spieler äußerst lebensecht dargestellt. Sinkt die Vitalität unter 70%, so kann man sich nicht mehr aus eigener Kraft regenerieren und ein Arzt muß konsultiert werden. Bei unter 50% nimmt die Konstitution sogar mit jedem verstrichenen Tag weiter ab. Eindeutiger Beleg für die saubere Recherche sind Max Designs Zusammenarbeit mit den bekannten Umweltorganisationen Greenpeace und Global 2000. Grafisch gibt sich "Burntime" recht farbenfroh, das Scrolling wurde butterweich programmiert und zahlreiche Personengrafiken steigern die Atmosphäre. Beim Sound rückt selbstver-

ständig die Sprachausgabe in den Vordergrund, die zum Glück vollkommen in Deutsch aus den Lautsprechern erklingt.

Oliver Menne

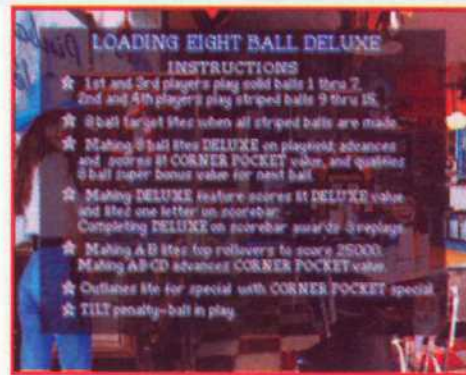
"ROOTS"
 In Bezug auf die dargestellte Perspektive und das ungastliche Szenario sticht natürlich sofort **Syndicate** ins Auge. Bezieht man auch noch den Handelsaspekt mit ein, so stößt man außerdem auf den Uralt-Klassiker **"M.U.L.E."**, der bislang immer noch unerreicht ist.

GRAFIK 075
SOUND 075
FUN
085



Wohl das älteste aller Groschengraber ist der Flipperautomat. Jeder hat einmal ein paar Mark in so ein Ding

investiert, auch wenn es nur aus Langeweile war. Es fasziniert einfach, wenn man aktiv ins Spiel eingreifen kann, die Punkte nach oben schnellen sieht und die Lichter blitzen.



Einer der großen Flipper-Hersteller (Bally) stand Pate und die Firma AMTEX nahm sich der Umsetzung an. Ich kenne die Zeiten noch, wo man sich noch freute, als der Flipper ein, zwei Sätze zu einem sprach. Man spielte sein Spiel, hörte das Klacken und Biepen und wurde durch nichts abgelenkt. Heutzutage werden die Anzei-

● In Sachen Optionen und originalgetreuer Umsetzung unschlagbar.

tur werden dann die Flipper betätigt. Jedes Target verschwindet nach einem Treffer und wird teilweise sogar noch vom Computer angesagt. Die Bumper machen den Eindruck mechanisch zu sein und man sieht richtig, wie die Gummi-

Flippersimulation

EIGHT BALL

■ Hersteller: Amtex . Preis ca.: DM 120.- ■

ge-Displays immer größer. Es spielen sich ganze Filmchen ab und das Auge weiß gar nicht mehr wohin es sehen soll. Eight Ball Deluxe stammt noch aus der "guten alten Zeit", in der noch der Ball und das Können am wichtigsten waren. Aus der Zeit, in der es noch für 1.000.000 Punkte ein Freispiel gab. Diese Ära hat man hier vortrefflich für den PC eingefangen. Die Spielfläche ist in 256 Farben VGA dargestellt worden. An alles wurde gedacht, sogar die Bumper stechen dreidimensional hervor. Bis zu vier Spieler können an diesem Augen- und Ohrenschmaus teilnehmen. Mit der "Alt Gr"-Taste wird der Ball ins Spiel geschleudert. Selbst das Rollen der Kugel wird akustisch untermalt. Mit der Tasta-

banden die Spielkugel davon-schnellen lassen. Bonuspunkte, Extraball und Freispiel sind selbstverständlich integriert worden. Auch die Anzeige selbst kommt der des Originals nahe. Spielt man zum ersten Mal an diesem "Gerät", kann der Computer einem einen Vorab-Überblick über die speziellen Features verschaffen. Per Option läßt sich so mit einem imaginären Magneten die Flipperkugel zu den Targets schieben. Somit könnt Ihr schon vor dem Spiel eine Art Strategie planen und müßt Euch dann während der allgemeinen Hektik nur

● Der Flipper in der vollständigen Ansicht.

"INFO BITS"
 Digitalisierte Effekte. Digitalisierte Original Flipper.
 Läuft nicht auf 286'ern.



VIEWPOINT



Kein Computer schafft es wohl das „echte“ Flippergefühl rüberzubringen. Es fehlt einfach der teils ohrenbetäubende Lärm, die Sprünge und kraftraubenden Einsätze an den Buttons. Wer jedoch wie ich zu faul ist ins nächste Spielcenter zu fahren oder gar unter 18 ist, der muß eigentlich hier zugreifen.

Arthur Kreklau



Das Auswahlmenü.

noch aufs Treffen konzentrieren. Abgesehen davon, daß es ab und zu etwas zu bunt wird und der Ball vor den Augen "verlorengeht" (passiert doch bei fast jedem Flipper einmal), gibt es

hier absolut nichts zu meckern. Die Atmosphäre ist gut eingefangen, die Sounds toll und die Grafik läßt keine Wünsche offen. Auch der sehr gute dreidimensionale Effekt hilft bei der

Übersicht und macht diese Simulation noch realistischer. Allerdings ist mir ein echter Flipper immer noch lieber.

Michael Erlwein



ALL DELUXE

Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62
Ladenverkauf (Preise identisch) · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

| IBM / PC | | SUPER NES | | MEGA DRIVE | | AMIGA | | | |
|--------------------------|-----------|--|-----------|--|-----------------------|--------------------------|-----------------------|--------------------------|-----------|
| A-Train | DV 95,00 | Street Fighter 2 | DA 55,00 | Act Raiser | dt 114,00 | Aquatic Games | us 49,00 | A-Train | DV 79,00 |
| Aces over Europe | DV 74,00 | Strike Commander | DA 89,00 | Addams Family | dt 99,00 | Bubsy | dt 99,00 | Airbus A320 USA | DV 85,00 |
| Airbus A320 USA | DA 85,00 | Syndicate | DV 79,00 | Ad. Fam.2 (Pugsley's S.) | dt 105,00 | Captain Planet | dt 89,00 | Battle Isle Datadisk 2 | DV 49,00 |
| Atac | EV 65,00 | Ultima 7 Serpent Isle II | DA 79,00 | Adventure Island | dt 109,00 | Cool Spot | dt 99,00 | Campaign | DV 75,00 |
| B-17 Flying Fortress | DA 83,00 | WWF Europ. Rampage | EV 42,00 | Alien 3 | dt 109,00 | Ecco the Dolphin | dt 99,00 | Chuck Rock 2 | DA 29,00 |
| Battle Isle Data 2 | DV 45,00 | War in the Gulf | DV 75,00 | Asterix | dt 99,00 | Fantasia | jp 39,00 | Das schw. Auge (1 MB) | DV 79,00 |
| Battletoads | DA 51,00 | Waxworks | EV 29,00 | Batman Returns | dt 119,00 | Fatal Fury | dt 109,00 | Dune 2 | DV 56,00 |
| Betrayal at Kondor | DV 74,00 | Whale's Voyage | DV 69,00 | B.O.B. | dt 99,00 | Flashback | dt 109,00 | Eishockey Mger (1 MB) | DV 74,00 |
| Bundesliga Prof. 2.0 | DV 69,00 | Willy Beamisch (EGA) | DA 49,00 | Bubsy | dt 99,00 | Flintstones | dt 105,00 | Flashback | DV 59,00 |
| Burning Steel | DV 79,00 | Wing Commander 2 | DV 79,00 | Bulls vs Blazer | dt 99,00 | Glob. Gladiators (MC D.) | dt 99,00 | Goal! | DA 54,00 |
| Challenge o. t. 5 Realms | EV 89,00 | X-Wing | DA 89,00 | Congos Cape | dt 99,00 | Hardball 3 | dt 99,00 | Gunship 2000 | DA 69,00 |
| Comanche Data 1 | DV 49,00 | Zool | DA 59,00 | Crash Dummies | dt 119,00 | John Madden Football II | us 45,00 | Hannibal | DV 67,00 |
| Das schwarze Auge | DV 79,00 | ZUBEHÖR | | Darius Twins | dt 95,00 | Jungle Strike | dt 109,00 | History Line (1914-1918) | DV 79,00 |
| Dune 1 | DV 39,00 | Gamecard (2Ports/Analog) | 20,00 | Desert Strike | dt 109,00 | Legend of Galahad | dt 59,00 | Home Alone 1 | DA 35,00 |
| Dune 2 | DV 63,00 | Gravis Gamepad | 45,00 | Doomsday Warrior | us 105,00 | Micro Machines | dt 89,00 | Ishar 2 | DA 52,00 |
| Eight Ball Deluxe | EV 69,00 | Gravis Joystick sw | 69,00 | F1 Exhaust Heat 1 | dt 119,00 | Mortal Kombat | dt 109,00 | Jaguar XJ 220 | EV 39,00 |
| Eishockey Manager | DV 79,00 | IBM CD-ROM | | Fatal Fury | dt 109,00 | Muhammed Ali Boxing | dt 99,00 | Lost Vikings | DV 70,00 |
| Eye of the Beholder 3 | EV 79,00 | 7th Guest | DA 119,00 | First Samurai | dt 119,00 | Mutant League Football | dt 99,00 | Rampart | DA 39,00 |
| Fields of Glory | DV 85,00 | Blue Force | EV 115,00 | Harley's Hum. Adv. | dt 99,00 | NBA II Jordan vs Bird | us 43,00 | Reach for the Skies | DV 59,00 |
| Fire and Ice | DA 58,00 | Chesmaster 3000 | DA 99,00 | Home Alone | dt 109,00 | NHLPA Hockey '93 | us 85,00 | Sensible Soccer 92/93 | DA 43,00 |
| Flashback | DV 68,00 | Die Schöne u. d. Biest | EV 99,00 | Home Alone 2 | dt 109,00 | Risky Woods | dt 89,00 | Super Tetris | DA 35,00 |
| Flight Simulator 5.0 | EV 129,00 | Eye of the Beholder 3 | EV 75,00 | Hunt for Red October | dt 109,00 | Sonic 2 | dt 85,00 | Syndicate | DV 59,00 |
| Football Manager 3 | DV 79,00 | Kings Quest 6 | DA 85,00 | Jack Nicklaus Golf | dt 89,00 | Sonic 2 | jp 69,00 | Walker | DA 57,00 |
| Freddy Pharkas | DV 67,00 | Legend of Kyrandia | DV 99,00 | James Bond Jr. | dt 79,00 | Splatter House 3 | jp 89,00 | War in the Gulf | DV 69,00 |
| Home Alone | DA 39,00 | Maniac Manison 2 | EV 84,00 | James Pond | dt 129,00 | Strider 2 | dt 99,00 | Wing Commander | EV 29,00 |
| Home Alone 2 | EV 29,00 | Monkey Island 1 | EV 79,00 | Jim. Connors Pro Tennis T. | dt 105,00 | Summer Challenge | dt 89,00 | Zool (A1200) | DA 45,00 |
| Humans Race St. Alone | DV 49,00 | Patrizier | DV 85,00 | Kick off | dt 109,00 | Superman | dt 99,00 | ZUBEHÖR | |
| Ishar 2 | DA 57,00 | Prince of Persia/Nam | EV 49,00 | King Arthur's World | dt 119,00 | Team USA Basketball | dt 99,00 | 3-Tasten Maus | 39,00 |
| Kings Quest 6 | DV 79,00 | Sec. Weapons (Datadisk) | EV 99,00 | Lemmings | dt 105,00 | Tiny Toon | dt 89,00 | Kick-Rom Selektor | 49,00 |
| Legacy | DV 89,00 | Wing Comm./Ultima 6 | EV 49,00 | Lethal Weapon | dt 99,00 | World of Illusion | us 83,00 | Laufwerk 3.5 Extern | 129,00 |
| Links 386 Belfry | EV 42,00 | Achtung! | | Lost Vikings | dt 99,00 | World of Illusion | dt 89,00 | Laufwerk A500 Intern | 109,00 |
| Lost Vikings | DV 83,00 | Mortal Kombat | | Magical Quest | dt 105,00 | ZUBEHÖR | | Speichererw. 512k A 500 | 59,00 |
| Lotus Turbo Challenge 3 | DA 66,00 | Welt-Veröffentlichung am 13.09.1993 | | Weitere Ladenverkäufe (Ladenpreise können variieren) | | | | Act. Replay Pro Megadr. | dt 109,00 |
| Maniac Manison 2 | DV 89,00 | Auslieferung am 12.09.1993 | | 01159 Dresden | Reisewitzer Str.a 46 | Tel. (noch nicht) | Maverick 3 Joystick | dt 35,00 | |
| Maupiti Island | DV 19,00 | (Auch für Gameboy und Gamegear) | | 32423 Minden | Markt 13 | Tel. 0571/21648 | Mega Drive o. Spiel | dt 219,00 | |
| Might & Magic 5 | EV 79,00 | Bitte rechtzeitig vorbestellen! | | 51381 Leverkusen | Akazienweg 5 | Tel. 02171/43924 | Startlighter 3 Joypad | dt 29,00 | |
| Pinnball Dreams | DA 56,00 | | | 70182 Stuttgart | Charlottenstr. 40 | Tel. 0711/2369964 | MEGA - CD | | |
| Pirates Gold | DV 89,00 | | | 80333 München | Theresienstr. 152 | Tel. 089/522787 | Chuck Rock | us 99,00 | |
| Prince of Persia II | DA 69,00 | | | 81543 München | Oefelestr. 9 | Tel. 089/652908 | Hook | us 99,00 | |
| Ringworld | EV 69,00 | | | 82319 Starnberg | Tutzinger-Hof-Platz 3 | Tel. 08151/29772 | Jaguar XJ-220 | us 109,00 | |
| Sensible Soccer | DA 54,00 | | | 86551 Aichach | Martinstr. 31 | Tel. 08251/53250 | Prince of Persia | us 99,00 | |
| Space Hulk | DA 79,00 | | | Händleranfragen erwünscht! | | | | Wolfchild | us 109,00 |
| Space Quest 5 | DV 67,00 | | | An- und Verkauf von gebrauchten Spielen. | | | | | |
| Stellar 7 (VGA) | DV 39,00 | | | Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS DM 9,- (Neue Bundesländer DM 12,-) zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. | | | | | |
| | | | | Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 15,- Versandkosten. Preislisten gegen frankierten Rückumschlag. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! | | | | | |



Geschicklichkeitsspiel

BLOB

Hersteller: Core Design . Preis ca.: DM 80.-

Achtung! Notfall! Rakete explodiert! Blobs Nachwuchs im Weltall verschollen! Sofortige Maßnahmen ergreifen! Baby-Blobs retten hat erste Priorität!

LEVEL 02 SWITCH ON EXIT



Der Blob, der aus der Tiefe kam.



Blobs Aufgabe ist es deshalb, die verlorenen Raketenteile, die darin eingeschlossenen Kleinen sowie notwendige Treibstoffvorräte in fünfzig Levels aufzuspüren und zu bergen. Dazu muß er verschiedene Plattformen mit unterschiedlichen Eigenschaften überwinden. Manche können durchstoßen werden, andere sind wiederum unzerstörbar, fungieren als Trampoline, Teleporter oder sogar als Ballschleudern. Dabei geben unterschiedliche Farben Hinweise auf die Auswirkungen der Plattformen in Bezug auf Blobs Sprungkraft und Lenkbarkeit. Im Screen werden einige Displays angezeigt, welche unter anderem über verbleibende Leben oder Energie-

zustand Blobs Auskunft geben. Auch wird die Zahl der im jeweiligen Level versteckten Teile sowie der gegenwärtige Score aufgeführt. Zur Erfüllung jedes Levels ist ein bestimmtes Zeitlimit vorgegeben. Blob wird ausschließlich mittels Joystick gespielt. Anhand eines Passwords können bereits bewältigte Level übersprungen werden. Obwohl das Spiel vom Schwierigkeitsgrad als durchaus anspruchsvoll bezeichnet werden kann, wurde leider weniger Wert auf die grafische Gestaltung gelegt, obwohl die Pseudo-Dreidimensionalität einen netten räumlichen Effekt erzeugt. Durch das "Nach-oben-springen" wird dem Spieler allerhand Vorstellungskraft abverlangt. Die musikalische Untermalung wirkt mit der Zeit etwas eintönig.

Mathias Ritz



PC/IBM

Table listing PC/IBM games and prices, including titles like '1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. VGA', 'A TRAIN KOMPL. DT. VGA', 'ACES OF THE PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA', etc.

PC/IBM

Table listing PC/IBM games and prices, including titles like 'THE COMPLETE CHESS SYSTEM', 'THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRESS', 'DUNE/ SHUTTLE DT. VGA', etc.

PC/IBM Sonderposten

Table listing PC/IBM Sonderposten (special offers) and prices, including titles like '688 ATTACK SUB MARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5"', 'AIR, LAND, SEA COMP. INCL. STORMOVIK SU 25', etc.

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13

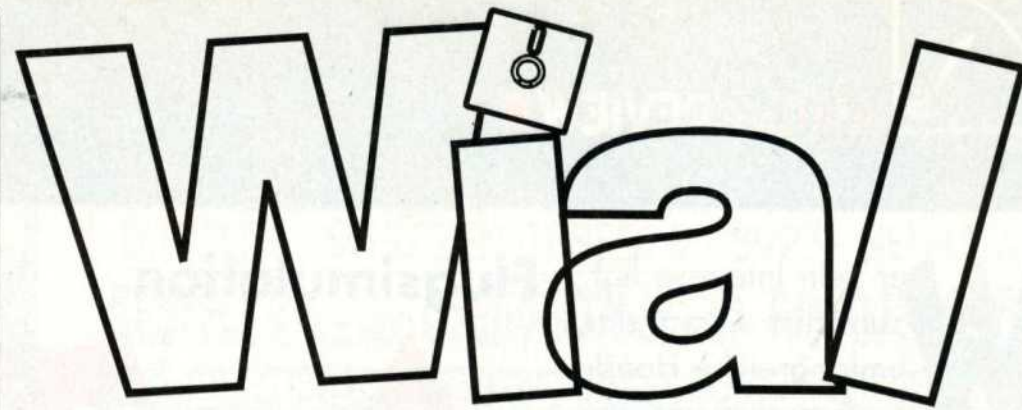
82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011 & 8079

& 8273

Telefax 08142/54654

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



Versand Service GmbH

IBM/PC CD-Rom

| | |
|---|-------------------------|
| 360 COMPILATION | |
| INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX | 49,90 |
| AEGYPTEN -MULTIMEDIA- | 59,90 |
| AFRIKA -TRAVELMAGIC- | 75,90 |
| ANIMATION MAGIC | 75,90 |
| AUSTRALIEN -MULTIMEDIA- | 85,90 |
| B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2 | 69,90 |
| BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION | 79,90 |
| BEAUTY AND THE BEAST | 89,90 |
| BLUE FORCE | 85,90 |
| BURNTIME KOMPL. DT. VGA * | 49,90 |
| CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL. | |
| CD 16 EDUCATION KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET | 1.099,90 |
| CD CADDYS | 19,90 |
| CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1 | 85,90 |
| CHESS MASTER 3000 | 59,90 |
| CHESSMASTER PRO WINDOWS | 99,90 |
| CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK | 139,90 |
| COLOR MAGIC -CLIPY ARTS IM TIF FORMAT- | 69,90 |
| CURSE OF ENCHANTIA | 49,90 |
| DANGER HOT STUFF VOL. 2 | 39,90 |
| DER PATRIZIER KOMPL. DT. | 89,90 |
| DESKTOP PUBLISHERS DREAM | 79,90 |
| DINOSAUR ADVENTURE | 79,90 |
| DUNE | 89,90 |
| ERIC THE UNREADY | 85,90 |
| EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL. | 85,90 |
| EYE OF BEHOLDER 3 | 69,90 |
| F17 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2 | 99,90 |
| F15 STRIKE EAGLE 3 * | 99,90 |
| GIF IT NEWS | 45,90 |
| GRAPHMAGIC 2 ausges. Grafik, PD & Shareware | 59,90 |
| GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO | 85,90 |
| HOT NEWS | 19,90 |
| INCA KOMPL. DT. | 119,90 |
| INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENHANCED | 89,90 |
| IRON HELIX * | 109,90 |
| JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND - KINGS QUEST 5 | 109,90 |
| KINGS QUEST 6 | 39,90 |
| KODAK PHOTO ACCESS CD | 79,90 |
| LEGEND OF KYRANDIA | 65,90 |
| LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF /FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA LONDON -MULTIMEDIA- | 75,90 75,90 89,90 |
| LOOM | 49,90 |
| LORD OF THE RINGS | 99,90 |
| LOST TREASURES OF INFOCOM 2 | 89,90 |
| MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE- | 89,90 |
| MICROSOFT -BEETHOVEN- | 149,90 |
| MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM | 49,90 |
| MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM | 44,90 |
| PEGASUS 2.0 | 49,90 |
| PIXEL PERFECT | 54,90 |
| PROTOSTAR * | 75,90 |
| PUTT PUTT FUN PACK | 59,90 |
| RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's | 35,90 |
| RINGWORLD | 85,90 |
| 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- | 109,90 |
| SOUND SENSATION | 45,90 |
| SPACE QUEST 4 | 49,90 |
| SUPER CD II SHAREWARE | 45,90 |
| THE 7TH GUEST | 95,90 |
| TOP SELLERS - TOP SHAREWARE SAMMLUNG - TRAVEL MAGIC | 29,90 69,90 |
| TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES | 75,90 |
| ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1 | 39,90 |
| ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2 | 89,90 |
| 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 | 44,90 |
| WOLFPACK * | 85,90 |
| WORLD TRAVELLER | 39,90 |

C64 Disketten

| | |
|--|-------|
| ARKANOID 2 | 9,90 |
| BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT. | 38,90 |
| COLOSSUS CHESS 4 | 14,90 |
| CONAN | 9,90 |
| MIGHTY BOMBIACK | 9,90 |
| OIL IMPERIUM KOMPL. DT. | 14,90 |
| RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY | 19,90 |
| STREET FIGHTER 2 DT. ANL. | 42,90 |
| SUPER SPACE INVADERS | 9,90 |
| ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT. | 29,90 |

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga

| | |
|---|--------|
| 1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB | 85,90 |
| 1990 -DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB | 34,90 |
| ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB | 65,90 |
| ALIEN 3 * | 59,90 |
| ALIEN BREED 3 DT. ANLEITUNG | 54,90 |
| ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB | 69,90 |
| ARABIAN NIGHTS DT. ANL. | 54,90 |
| ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB | 55,90 |
| ASSASSIN DT. ANL. | 55,90 |
| A.T.A.C. DT. HANDBUCH 1 MB * | 65,90 |
| A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB | 79,90 |
| A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB | 45,90 |
| AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB | 59,90 |
| B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB | 69,90 |
| B.A.T. 2 KOMPL. 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 | 89,90 |
| BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB | 59,90 |
| B C KID DT. ANL. | 54,90 |
| BEAVERS DT. ANL. | 65,90 |
| BLASTER DT. ANL. 1 MB | 49,90 |
| BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB | 49,90 |
| BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB | 55,90 |
| BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB | 69,90 |
| CAESAR | 65,90 |
| CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB | 65,90 |
| CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB | 45,90 |
| CATCH EM DT. ANL. | 55,90 |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 93 | 54,90 |
| CIVILIZATION 1 MB KOMPL. 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 KOMPL. DT. | 65,90 |
| CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT. | 39,90 |
| CRYSTAL KINGDOM DIZZY | 44,90 |
| D-DAY DT. ANL. 1 MB | 89,90 |
| DAS SCHWARZE AUGEN: DSK 1MB KOMPL. DT. | 79,90 |
| DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB | 199,90 |
| DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB | 59,90 |
| DIGITAL DUNGEON 1 MB | 19,90 |
| DOMINIUM KOMPL. DT. | 69,90 |
| DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB | 59,90 |
| DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL. | 65,90 |
| DYNATECH KOMPL. DT. | 59,90 |
| EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT. | 75,90 |
| ELYSIUM DT. ANL. | 59,90 |
| ENTITY DT. ANL. | 65,90 |
| EPIC DT. ANL. | 65,90 |
| ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB | 79,90 |
| ESPANA -THE GAMES 92- DT. ANL. | 65,90 |
| EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB | 69,90 |
| EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB | 85,90 |
| FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB | 89,90 |
| FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB | 79,90 |
| FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB | 75,90 |
| FLY HARDER DT. ANL. 1 MB | 59,90 |
| GAME OF LIFE DT. ANL. | 59,90 |
| GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB | 59,90 |
| GOLBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB | 65,90 |
| GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB | 69,90 |
| HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 |
| HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB | 89,90 |
| HIREG GUNS DT. ANL. * | 65,90 |
| HISTORY LINE 1914-1918 DT. | 79,90 |
| ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB | 54,90 |
| JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL. | 54,90 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. | 59,90 |
| JONATHAN 1 MB KOMPL. DT. | 79,90 |
| JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB * | 59,90 |
| LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB | 69,90 |
| LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL) | 109,90 |
| LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 |
| LOTHAR MATTAUUS KOMPL. DT. 1 MB * | 65,90 |
| LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL. | 65,90 |
| MAD TV KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 |
| MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB | 79,90 |
| MORPH DT. ANL. | 49,90 |
| MOTORHEAD | 39,90 |
| NAPOLEONICS INCL. WATERLOO/AUSTERLITZ /BORODINO 1 MB | 69,90 |
| NICKY BOOM 2 DT. ANL. | 65,90 |
| ONE STEP BEYOND DT. ANL. * | 54,90 |
| OVERDRIVE DT. ANL. | 49,90 |
| PANZER BATTLES 1 MB | 59,90 |
| PATRIZIER 1 MB KOMPL. 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 |
| 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 |
| PROPHECY OF THE SHADOW 1MB* | 79,90 |
| PUSH OVER DT. ANL. | 65,90 |
| RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 |
| ROAD RASH DT. ANL. | 59,90 |
| ROME AD 92 DT. ANL. | 75,90 |
| SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT. | 79,90 |
| SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB | 65,90 |
| SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB | 89,90 |
| SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL. | 85,90 |
| SIM LIFE KOMPL. DT. NUR A1200 !!! | 89,90 |
| SINK OR SWIM DT. ANL. | 39,90 |
| SLEEPWALKER DT. ANL. | 59,90 |
| SOCCER KID DT. ANL. * | 65,90 |
| SPACE HULK DT. ANL. 1 MB | 65,90 |

Amiga

| | |
|---|-------|
| 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 KOMPL. DT. 1 MB | 69,90 |
| STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. | 54,90 |
| STREETFIGHTER 2 DT. ANL. | 59,90 |
| ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB * | 79,90 |
| SUPERFROG DT. ANL. 1 MB | 49,90 |
| SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB | 65,90 |
| 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 KOMPL. DT. 1 MB | 59,90 |
| TRODDERS DT. ANL. | 65,90 |
| 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 KOMPL. DT. 1 MB | 75,90 |
| WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB | 75,90 |
| WOODY'S WORLD DT. ANL. 1 MB | 39,90 |
| WORLD LEGEND DT. ANL. | 49,90 |
| YO! JOE! DT. ANL. | 59,90 |

Preishits Amiga

| | |
|---|-------|
| MONSTERPACK VOL. 2 INCL. AWESOME/ SHADOW OF THE BEAST 2/ KILLING GAME SHOW | 29,90 |
| M.U.D.S. KOMPL. DT. | 24,90 |
| NICK FALDO GOLF 1 MB | 39,90 |
| NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB | 19,90 |
| NORTH & SOUTH | 29,90 |
| OBITUS 1 MB | 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 |
| POOL OF DARKNESS | 29,90 |
| P. P. HAMMER DT. ANL. | 19,90 |
| PREMIERE MANAGER 1 MB | 29,90 |
| PRINCE OF PERSIA | 29,90 |
| R-TYPE | 24,90 |
| R-TYPE 2 | 19,90 |
| REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB | 34,90 |
| RICK DANGEROUS 2 DT. ANL. | 29,90 |
| ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB | 29,90 |
| ROBOSPORTS 1 MB | 29,90 |
| ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL | 29,90 |
| SECRET OF SILVER BLADES | 29,90 |
| SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB | 34,90 |
| SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB | 29,90 |
| SHINOBI | 19,90 |
| SHUTTLE 1 MB | 29,90 |
| SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB | 34,90 |
| SILLY PUTTY 1 MB | 29,90 |
| SILKWORM | 19,90 |
| SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB | 24,90 |
| SIM EARTH -MAXIS- 1 MB | 34,90 |
| SIMPSONS DT. ANL. | 19,90 |
| 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 |
| SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB | 34,90 |
| STELLAR 7 -SIERRA- | 29,90 |
| SUPER HANG ON | 24,90 |
| SUPER MONACO GRAND PRIX | 29,90 |
| SUPER TETRIS | 29,90 |
| SWIV | 29,90 |
| TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM. | 29,90 |
| TEARAWAY THOMAS | 29,90 |
| TENNIS CUP 2 | 24,90 |
| TERMINATOR 2 | 19,90 |
| TEST DRIVE 2 - THE DUEL - TESTDRIVE 2 COLLECTION | 29,90 |
| INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| THE PLAGUE DT. ANL. | 15,90 |
| THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| TREASURES OF SAVAGE FRONTIER | 29,90 |
| TURRICAN 2 DT. ANL. | 24,90 |
| TURTLES TEIL 2 DT. ANL. | 19,90 |
| TV SPORTS BASEBALL DT. ANL. | 29,90 |
| TV SPORTS BOXING DT. ANL. | 29,90 |
| UGH! | 29,90 |
| UTOPIA | 29,90 |
| VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL. | 29,90 |
| WAXWORKS -ACCOLADE/HORROSOFT- 1 MB | 29,90 |
| WING COMMANDER 1 1 MB | 29,90 |
| WIZ KID | 29,90 |
| WOLFGHILD 1 MB DT. ANL. | 29,90 |
| ZAK MCKRACKEN | 29,90 |
| ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG | 29,90 |
| ZYCONIX DT. ANL. | 19,90 |

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Preishits Amiga

| | |
|--|-------|
| 4D SPORTS BOXING DT. ANL. | 19,90 |
| 688 ATTACK SUBMARINE | 19,90 |
| ADRENALYN DT. ANL. | 19,90 |
| AGONY -PSYGNOSIS- | 29,90 |
| ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB | 29,90 |
| AMNIOS | 15,90 |
| AQUAVENTURA 1 MB | 29,90 |
| ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS- | 29,90 |
| BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1 MB | 29,90 |
| BARDS TALE 3 DT. ANL. | 29,90 |
| BATTLEHAWKS 1942 | 29,90 |
| BATTLESQUADRON DT. ANL. | 19,90 |
| BIG NOSE - THE CARAVAN - | 29,90 |
| BILLS TOMATO GAME DT. ANL. | 29,90 |
| BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB | 29,90 |
| BSS JANE SEYMOUR | 19,90 |
| BUDOKHAN | 29,90 |
| CADAVER 1 MB | 29,90 |
| CALIFORNIA GAMES 2 | 29,90 |
| CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB | 29,90 |
| CAPTIVE DT. ANL. | 19,90 |
| CASTLES 1 MB DT. ANL. | 34,90 |
| CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL. | 29,90 |
| CHAMPIONS OF KRYNN | 29,90 |
| CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB | 39,90 |
| CHAOS STRIKES BACK 1 MB | 29,90 |
| CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST | 34,90 |
| CHRONOQUEST 2 | 15,90 |
| CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK- | 29,90 |
| CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL. | 19,90 |
| COVER GIRL STRIP POKER | 29,90 |
| CREATURES | 29,90 |
| CURSE OF ENCHANTIA 1 MB | 29,90 |
| CYCLES -MOTORADRENNEN- | 29,90 |
| DEADLINE -INFOCOM- | 15,90 |
| DELUXE STRIP POKER TEIL 1 | 29,90 |
| DELUXE STRIP POKER 2 | 29,90 |
| DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB | 29,90 |
| DOODLEBUG DT. ANL. | 19,90 |
| DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2 | 39,90 |
| DR. DOOMS REVENGE DT. ANL. | 19,90 |
| DUNE KOMPL. DT. 1 MB | 29,90 |
| EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL. | 19,90 |
| F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB | 29,90 |
| F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG | 35,90 |
| FIRST SAMURAI DT. ANL. | 29,90 |
| FISTFIGHTER | 24,90 |
| FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER | 34,90 |
| FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB | 34,90 |
| FUTURE WARS -TIME TRAVELLER | 29,90 |
| GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER | 29,90 |
| GOLF -MICROPROSE- 1MB | 29,90 |
| GUNBOAT -ACCOLADE- 1 MB | 29,90 |
| HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB | 39,90 |
| HILL STREET BLUES | 29,90 |
| HONDA R V F DT. ANL. | 29,90 |
| HUMANS 1 MB | 29,90 |
| HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS. | 29,90 |
| IMPERIUM DT. ANL. | 29,90 |
| INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. | 35,90 |
| IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS | 39,90 |
| JAGUAR XJ 220 DT. ANL. | 29,90 |
| KGB DT. ANL. 1 MB | 39,90 |
| KICK OFF 2 | 19,90 |
| LAST NINJA 3 DT. ANL. | 29,90 |
| LEANDER -PSYGNOSIS- | 29,90 |
| LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB | 29,90 |
| LOOM -LUCASFILM- 1 MB | 29,90 |
| LORDS OF RISING SUN DT. ANL. 1 MB | 29,90 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE 2 | 19,90 |
| LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1MB | 29,90 |
| LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB | 29,90 |
| M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB | 34,90 |
| MANCHESTER UNITED EUROPE | 29,90 |
| MANIAC MANSION | 29,90 |
| MC DONALD ISLAND | 19,90 |
| MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB | 29,90 |
| MICROPROSE SOCCER DT. ANL. | 29,90 |
| MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB | 34,90 |

Amiga Zubehör

| | |
|--------------------------------------|--------|
| 1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT. | 239,90 |
| AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500 | 199,00 |
| AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000 | 219,00 |
| DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS | 19,90 |
| ELECTR. BOOT | |



Wer kein Interesse hat, zunächst einmal das umfangreiche Handbuch zu studieren, um sich mit Themen wie Flugphysik, Navigation und Funknavigation, Instrumentenkunde sowie nicht zuletzt den Grundregeln der Flugverkehrskontrolle wenigstens einigermaßen vertraut zu machen, sollte die Finger von diesem Programm lassen. Die Schwerpunkte bei A 320 Airbus liegen nämlich ausschließlich bei einer relativ anspruchsvollen Flugsimulation und -navigation. Rainer Bopf, seines Zeichens Berufspilot und hochkarätiger Luftwaffenoffizier, war bei der 4 1/2-jährigen Entwicklungszeit der Simulation im Verbund mit Lufthansa und Deutscher Aerospace Airbus natürlich wieder maßgebend beteiligt. Der US-Luftraum ist hier in zwei Regionen aufgeteilt, nämlich

Flugsimulation

A 320 AIRBUS USA EDITION

■ Hersteller: Thalion . Preis ca.: DM 110.- ■



Daß eine Flugsimulation, welche die zivile Verkehrsfliegerei zum Thema hat, minde-

stens genauso spannend und sicherlich anspruchsvoller sein kann als die meisten "Ballerflugs", wurde ja bereits mit A 320 Airbus - Europe Edition zur Genüge bewiesen.

Tastaturbelegung auf. Die Anfangssequenz ist nahezu identisch mit der der Europe-Edition. Ihr habt die Option, selbst "Wettergott" zu spielen oder willkürlich Infos hinsichtlich Wolkenuntergrenzen, Sichtverhältnisse und Wind, Luftdruck etc. zu erhalten. Selbstverständlich müßt Ihr Euren Start- und Zielflughafen sowie die im Verhältnis zu Entfernung, Passagier-



● **oben: Die Planung und Vorbereitung Eures Fluges ist sehr wichtig. Hier wird jedes Detail berücksichtigt.**



● **Nachtflüge sind mit Airbus A320 ebenfalls möglich.**

Kleines Flug-Funk Glossar

VOR=VHF-Omnidirectional Radio Range, auf deutsch UKW-Drehfunkfeuer. Mit Hilfe dieser Navigationshilfe läßt sich die Position eines Flugzeuges in Bezug auf eine Bodenfunkstelle feststellen.

NDB=Non Directional Beacon (ungerichtetes Funkfeuer), zeigt entsprechende Richtung in Verbindung mit einem Radiokompaß an.

PAX=bedeutet in diesem Zusammenhang Passagier, also Passagier an Bord eines Verkehrsflugzeuges.

ILS=Instrument Landing System. Mit Hilfe des ILS wird es dem Piloten durch bestimmte Leitstrahlen ermöglicht, auch ohne Bodensicht zu landen bzw. die Landebahn überhaupt anzufliegen.

VFR=Visual Flight Rules, Sichtflugregeln.

IFR=Instrument Flight Rules, Instrumentenflugregeln.

VIEWPOINT



Diese anspruchsvolle Flugsimulation ist, genauso wie bereits die Europe Edition, allen Fans dieses Genres und an der zivilen Luftfahrt Interessierten zu empfehlen. In diesem Zusammenhang spezieller Gruß und Dank an meine Kollegen und Ausbilder der DFS - Akademie für Flugsicherung, speziell Herrn Sachse und die Lehrgangsgenossen Marty, Andi, Burk und Benni!

Arthur Kreklau

West Coast und North-East Coast. Hierfür liegen der Packung entsprechende originale Jeppesen Enroute- sowie ILS Approach Charts bei! Ein Reference Manual listet außerdem sowohl ICAO-Abkürzungen und Positionen der betreffenden Flughäfen, NDB's sowie VOR/DME's, als auch die für die Simulation notwendige



AIRBUS

INFO BITS

Poster als Gimmick enthalten. Komplet in Deutsch. Anspruchsvolle Simulation ohne Action-Elemente.



oben: Auf dem Weg zum Start. links: Der Dienstleiter wacht über Eure Aktionen.



ren (Paxen) und Ladung benötigte Treibstoffmenge angeben. Ihr habt auch die Möglichkeit, in der Pilotenhierarchie aufzusteigen, indem Ihr neben Euren Pflichtflügen sogenannte Check- bzw. besondere Qualification-Flights auswählt. Gesteuert wird der "Sim."-Airbus mit Hilfe der Maus oder dem Joystick, wobei letzteres Eingabegerät natürlich vorzuziehen ist. Vom grafischen Standpunkt aus gesehen ist A 320 eher unspektakulär, jedoch für ein gewisses "Flugfeeling" ausreichend motivierend. Dies wird außerdem durch das realistische Triebwerksgeräusch unterstützt. Detaildarstellungen von Städten, Flüssen und Ozeanen können je nach Geschmack und Rechnerleistung ein- oder

ausgeblendet werden. Um die manchmal etwas langatmigen, natürlich in Echtzeit ablaufenden Abschnitte zu überbrücken, kann auf "Fast Time", also Zeitfaktor 2, geschaltet werden. Selbstverständlich besteht die Möglichkeit, den Autopiloten zu aktivieren. A 320 Airbus - USA Edition erscheint auch in einer PC-Konvertierung; selbst unentwegte Pfleger und Heger des schon nahezu ausgestorben gewählten Ataris sollen damit beglückt werden!

Mathias Ritz



SOFTI

Der Softwareversand

D.HÖLTJE - SCHÜTZENSTRASSE 9 - 89231 NEU-ULM

BESTELL ☎ 0201100 0731/9807566+67 FAX 0731/82714

GESAMT-PREISLISTE MIT DEM COUPON, AM ANZEIGENENDE, ANFORDERN!

| PC | AM | ST | MAC | PC | AM | ST | MAC | PC | AM | ST | MAC |
|---------------------------|----|-----|------|-----------------------------|----|----|-----|--------------------------------|----|----|------|
| 1869 | | | | Freddy Pharkas | | | | Silent Service 2 | | | |
| 3D Construction RR 2.0 | dv | 77 | 68 | Gateway II:Homeworld | dv | 79 | 74 | Silly Putty | dv | 75 | 75 |
| Abandoned Places 2 | dv | 126 | 126 | Gateway in Savage Frontier | dv | 84 | | Sim Ant. | dv | 76 | 79 |
| Acas of the Pacific | dv | 79 | 61 | Genesis | dv | 84 | 79 | Sim City Deluxe | dv | 79 | 73 |
| Acas over Europe | dv | 68 | | Global Conquest | dv | 88 | | Sim Earth | dv | 85 | 77 |
| Air Bucks 1.2 | dv | 48 | 56 | Global Effect | dv | 67 | 68 | Sim Life | dv | 70 | Vfm. |
| Air Force Commander | dv | 68 | 61 | Global Gladiators | dv | 67 | | Sink or Swim | dv | 53 | |
| Air Warrior SVGR | dv | 89 | 79 | GORL | dv | 72 | 56 | Skat 92 | dv | 62 | |
| AIR, LAND, SEA | dv | 73 | 67 | Goblins 2 | dv | 85 | 67 | Sky Cobble | dv | 56 | |
| Airbus A320 USA Ed. | dv | 82 | 82 | Gunsling 2000 | dv | 56 | 69 | Slapmaster | dv | 79 | 72 |
| Airbus A320 Europe | dv | 64 | 64 | Gunsling 2000 Scenario Disk | dv | 56 | 69 | Space Hulk | dv | 83 | 68 |
| Alone in the Dark | dv | 82 | Vfm. | Hannibal | dv | 79 | 68 | Space Quest 4 | dv | 67 | 62 |
| Ambermoon | dv | 84 | 74 | Harpoon 1.2.1 | dv | 71 | 67 | Space Quest 5 | dv | 67 | 67 |
| Amberstar | dv | 77 | 67 | Harpoon Battles 84 | dv | 33 | 33 | Spaceward Hol | dv | 67 | |
| Amethyst at Sorcier | dv | 82 | Vfm. | Harpoon Designer Series 2 | dv | 57 | | Special Forces | dv | 90 | 76 |
| Andent Art o.War.II.Skies | dv | 83 | 61 | Harpoon Editor | dv | 47 | 47 | Spellhammer | dv | 90 | 79 |
| Aquatic Games | dv | 56 | | Harrier Jump Jet | dv | 86 | | St. Thomas | dv | 85 | 74 |
| Archie's Nights | dv | 64 | 61 | Heart of China | dv | 67 | 63 | Star Trek | dv | 79 | 39 |
| Archer Micians Pool | dv | 64 | 51 | Hero Quest 2 | dv | 79 | | Steel Empire | dv | 61 | 62 |
| Armour-Oddion 2 | dv | 84 | 61 | Hesame | dv | 79 | 79 | Street Fighter 2 | dv | 61 | 62 |
| ATPC | dv | 84 | 67 | Herod Quins | dv | 85 | 68 | Strike Commander | dv | 85 | 56 |
| A-Train | dv | 89 | 79 | History Line 1914-1918 | dv | 79 | 79 | Strike Commander Speed Pack | dv | 85 | |
| A-Train Construction Set | dv | 39 | 49 | Hook | dv | 79 | 62 | Stunt Island | dv | 90 | |
| Access Denied | dv | 89 | 67 | Human Race | dv | 67 | 62 | Sukyo | dv | 96 | 90 |
| A-17 Flying Fortress | dv | 88 | 67 | Humans | dv | 88 | 82 | Summoning | dv | 85 | |
| Bone on the Coast | dv | 71 | 67 | Inca | dv | 88 | 82 | Superfrog | dv | 85 | 50 |
| Bard's Tale Trilogy | dv | 73 | | Incredible Machine | dv | 67 | | Super Telex: ab DOS 3.31 | dv | 76 | 70 |
| Battletoads | dv | 49 | 49 | Indiana Jones 4 Adven. | dv | 85 | 79 | Supap | dv | 58 | 51 |
| Battletoads 2 | dv | 88 | | Ishar II | dv | 64 | 60 | Synscale | dv | 82 | 69 |
| Battletoads 3 | dv | 79 | 79 | John Madden Football | dv | 79 | 54 | Tank Force 1942 | dv | 87 | |
| Battletoads 4 | dv | 79 | 79 | Jonathan | dv | 79 | 79 | The Perfect Game: Data Disk | dv | 79 | 67 |
| Battletoads 5 | dv | 79 | 79 | Kaiser | dv | 85 | 99 | The Complete Chess System | dv | 79 | 67 |
| Battletoads 6 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 2 | dv | 62 | 56 | The Cool Croc Twins | dv | 59 | 58 |
| Battletoads 7 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 3 | dv | 72 | 50 | The Legacy | dv | 88 | 73 |
| Battletoads 8 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 4 | dv | 72 | 50 | The Perfect General | dv | 69 | 73 |
| Battletoads 9 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 5 | dv | 72 | 50 | The Perfect General: Data Disk | dv | 50 | 30 |
| Battletoads 10 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 6 | dv | 79 | 63 | Tiny Snakes | dv | 67 | 67 |
| Battletoads 11 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 7 | dv | 79 | 63 | Tom Landry | dv | 92 | 92 |
| Battletoads 12 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 8 | dv | 79 | 79 | Tornado | dv | 72 | 55 |
| Battletoads 13 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 9 | dv | 79 | 79 | Transacton | dv | 58 | 55 |
| Battletoads 14 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 10 | dv | 79 | 79 | Troops 'n' Treasures | dv | 95 | 69 |
| Battletoads 15 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 11 | dv | 79 | 79 | Treasures of Savage Frontier | dv | 90 | 79 |
| Battletoads 16 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 12 | dv | 79 | 79 | Tristan Pinball | dv | 90 | |
| Battletoads 17 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 13 | dv | 79 | 79 | Trivial Pursuit Deluxe | dv | 67 | 50 |
| Battletoads 18 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 14 | dv | 79 | 79 | Troddlers | dv | 79 | 48 |
| Battletoads 19 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 15 | dv | 79 | 79 | Troops 'n' Treasures | dv | 48 | 48 |
| Battletoads 20 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 16 | dv | 79 | 79 | Tunnels & Trolls | dv | 67 | 67 |
| Battletoads 21 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 17 | dv | 79 | 79 | Tuulight 2000 | dv | 85 | |
| Battletoads 22 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 18 | dv | 79 | 79 | Tuxo Towers | dv | 72 | |
| Battletoads 23 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 19 | dv | 79 | 79 | Ultima 7 - Die Schwarze Pforte | dv | 79 | |
| Battletoads 24 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 20 | dv | 79 | 79 | Ultima 7 Teil 2 - Serpent Isle | dv | 77 | 79 |
| Battletoads 25 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 21 | dv | 79 | 79 | Ultima Underworld 1 | dv | 73 | |
| Battletoads 26 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 22 | dv | 79 | 79 | Ultima Underworld 2 | dv | 73 | |
| Battletoads 27 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 23 | dv | 79 | 79 | Utopia II | dv | 65 | eo80 |
| Battletoads 28 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 24 | dv | 79 | 79 | V for Victory 1 | dv | 67 | |
| Battletoads 29 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 25 | dv | 79 | 79 | V for Victory 2 | dv | 79 | |
| Battletoads 30 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 26 | dv | 79 | 79 | V for Victory 3 | dv | 79 | |
| Battletoads 31 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 27 | dv | 79 | 79 | V for Victory 4 | dv | 79 | |
| Battletoads 32 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 28 | dv | 79 | 79 | Volkho | dv | 76 | 72 |
| Battletoads 33 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 29 | dv | 79 | 79 | Veil of Darkness | dv | 79 | Vfm. |
| Battletoads 34 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 30 | dv | 79 | 79 | Villains | dv | 92 | 79 |
| Battletoads 35 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 31 | dv | 79 | 79 | Wallpaper | dv | 85 | 56 |
| Battletoads 36 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 32 | dv | 79 | 79 | War in the Gulf | dv | 73 | 67 |
| Battletoads 37 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 33 | dv | 79 | 79 | Warriors | dv | 62 | 62 |
| Battletoads 38 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 34 | dv | 79 | 79 | Wayne Gretzky Hockey 3 | dv | 85 | 67 |
| Battletoads 39 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 35 | dv | 79 | 79 | Wheelie's Voyage | dv | 73 | 62 |
| Battletoads 40 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 36 | dv | 79 | 79 | When two Worlds War | dv | 85 | |
| Battletoads 41 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 37 | dv | 79 | 79 | Wildly Beamish | dv | 67 | 65 |
| Battletoads 42 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 38 | dv | 79 | 79 | Wing Commander 1 Deluxe | dv | 85 | 79 |
| Battletoads 43 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 39 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 44 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 40 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 45 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 41 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 46 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 42 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 47 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 43 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 48 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 44 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 49 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 45 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 50 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 46 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 51 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 47 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 52 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 48 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 53 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 49 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 54 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 50 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 55 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 51 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 56 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 52 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 57 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 53 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 58 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 54 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 59 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 55 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 60 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 56 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 61 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 57 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 62 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 58 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 63 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 59 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 64 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 60 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 65 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 61 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 66 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 62 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 67 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 63 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 68 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 64 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 69 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 65 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 70 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 66 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 71 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 67 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 72 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 68 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 73 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 69 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 74 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 70 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 75 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 71 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 76 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 72 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 77 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 73 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 78 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 74 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 79 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 75 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 80 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 76 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 81 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 77 | dv | 79 | 79 | | | | |
| Battletoads 82 | dv | 79 | 79 | Kid Gloves 78 | dv | 79 | 79 | | | | |



DAS INTRO



Arcade-Action

SOCCER

■ Hersteller: Krisalis . Preis ca.: DM 80.- ■

Kein Arcade-Game ohne böse Aliens! In "Soccer Kid" müssen sie zumindest im comicartigen Intro als Diebe des Pokals der Fußball-Weltmeisterschaft herhalten. Der Raubzug dieser interplanetarischen Souvenirjäger entpuppt sich jedoch als zweifache Katastrophe: Einerseits soll bald der Anpfiff zum ersten Spiel um den World Cup ertönen, andererseits kollidiert die begehrte Trophäe beim Hochbeamten mit einem Asteroiden! Der harte Aufprall hat fatale Folgen.



Der Pokal zerspringt in fünf Stücke, welche nun über den gesamten Erdball verteilt sind. Zum Glück macht sich ein pfiffiges, fußballbegeistertes Kerlchen namens Soccer Kid auf die Suche nach den verlorenen Teilen. Dabei bereist er fünf Länder mit je drei verschiedenen Landschaften. In diesen Levels müssen insgesamt elf Portraitkarten verschiedener Fußball-Asse gefunden werden. Sind alle Sammelbilder zusammen, kommt es zu Bonus-Spielen, in denen je ein Teil des verlorenen World Cup gewonnen werden kann. Doch zunächst bietet der Title Screen verschiedene Optionen. Die Musik und FX werden hier an- und ausgeschaltet. Die Farben

des Trikots, das der kleine Fußballfan trägt, kannst Du in die Deiner Lieblingsmannschaft ändern. Bevor Du ihn auf seiner Suche begleitest, solltest Du zunächst auch das Tutorial ansehen, in dem alle Fähigkeiten Kids und der Spielablauf

TIP DES MONATS

selbst gezeigt werden. Das wichtigste Requisite ist nämlich ein Fußball, mit dem Kid Gegner auf unblutige Art unschädlich macht oder Gegenstände einsammelt, die außerhalb seiner normalen Reichweite liegen. Alle Bewegungen des kleinen Helden, also Rennen, Springen, Ducken, Schlittern, den Ball kicken, köpfen oder dribbeln, werden mit Hilfe eines Joysticks realisiert. Zudem kann Kid sogar auf dem Ball balancieren, rollen oder höher springen als normal - wichtig zum Erreichen hochgelegener Ebenen! Falls der Fußball einmal an versteckten Spikes zerplatzt oder zu weit wegrollt, läßt sich ein neuer Ball zu Kids Füßen materialisieren. Je weniger Bälle aber verschossen

VIEWPOINT



Neben Grafik gefällt dieses Jump & Run durch seine originellen Level, die mehr durch Geschicklichkeit zu lösen sind als durch geistloses Haudruff. In diesem Zusammenhang wird das Fehlen des in den meisten Arcadegames obligatorischen Arsenal aller möglichen Laser- und sonstiger Waffen keineswegs vermißt!

Arthur Kreklau



KID



● **Skateboard und Fußball: Zwei Weltanschauungen treffen aufeinander.**

werden, umso mehr Extrapunkte gibt's im Endscore! Ansonsten solltest Du auf Hindernisse wie baufällige Brücken, Erdlöcher und Geheimpassagen, die verschiedene Bonusse enthalten, aufpassen. Natürlich kommen in jedem Level spezifische Hindernisse und Gegner vor. Überall lassen sich jedoch

bei geschicktem Vorgehen Extraleben zu den ursprünglichen drei Anfangsleben sowie Energie, Unsichtbarkeitsicons und schnelle Stiefel einsammeln. Da jeder Level zeitlich limitiert ist, erweist sich ein Extra-Zeit-Bonus als sehr nützlich. Gelingt es Dir aber, die vorgegebene Zeit zu unter-

INFO BITS
Läßt sich nicht auf HD installieren, unterstützt zweites Laufwerk.

● **oben:** In den Ruinen Italiens treiben Roger der Römer und verschiedene Geister ihr Unwesen.

● **unten:** London bei Nacht: Hier wird auch nach 16.00 Uhr noch gearbeitet.



schreiten, wird auch hier jede übrige Zeiteinheit mit Extrapunkten honoriert. Beim Passieren eines Neustart-Icons beginnt Kid, falls alle Leben

aufgebraucht sein sollten, seine Suche bei diesem Punkt und braucht nicht am Beginn des Levels anzufangen.

Mathias Ritz

DIE WELT VON SOCCER KID

Um Euch einen kleinen Vorgeschmack zu geben, was Euch alles erwartet, hier ein paar Abstecker bei Soccer Kids Odyssee.

London: Die Hauptstadt Großbritanniens wird von Gareth, einem rüden Rugby-Spieler, heimgesucht.

Das Schlachtschiff: Auf die Bekanntschaft mit verrückten Seeleuten würde ich an Deiner Stelle verzichten!

USA: Der wilde Westen. Ohne Indianer auf dem Kriegspfad wäre der Westen nur halb so wild...



GRAFIK 085
SOUND 085
FUN
090



Bausatz mit CD-Rom-Game

BUILD & RACE

■ Hersteller: Revell . Preis ca.: DM 140.- ■

MOTOR STARS



Im Zeitalter der Multimedia-PCs wird vor keinem Heiligtum haltgemacht. War der Modellbau bisher noch eine hohe Kunst, so bedient sich der clevere Bastler heute technischer Unterstützung neuester Art. Mit Hilfe der Build & Drive-CD "Motor Stars" von Revell kommt man auch den Tricks der Profi-Modellbauer auf die Schliche.

Zur Auswahl stehen bei dieser Version vier legendäre europäische Rennboliden: Porsche 911 'Slant Nose', Lamborghini LP 500 S, Bugatti EB 110 und BMW Nazca M 12 waren gerade edel genug, um bei der Premiere dieses neuartigen Konzepts Pate zu stehen. Die Anforderungen an die Systemhardware richten sich bei diesem Produkt fast nach den astronomischen Daten der einzelnen Sportwagen. Im Klartext heißt das: 486er/33MHz, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk,

SuperVGA-Grafikkarte und eine der gängigen Soundkarten. Doch damit nicht genug. Obwohl das Programm nur auf CD-ROM ausgeliefert wird, belegt es nach der Installation satte 12 MB auf der Festplatte. Wenn man aber all diese Wer-

mutstropfen geschluckt hat, bietet sich dem technikbegeisterten Bastel-Freak ein Grafik- & Soundspektakel der Spitzenklasse. Sämtliche dargestellten Modelle wurden digitalisiert und anschließend nachbearbeitet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. In der SuperVGA-Darstellung wirken die einzelnen Fahrzeuge sehr naturgetreu und vor allem plastisch. Die phantastische, glasklare Sprachausgabe bewirkt das übrige. Das Programm wird sowohl in englischer als auch in einer deutschen Version ausgeliefert, doch die einzelnen Tutorials sprechen auch in englischer Sprache langsam und verständlich. Hat man sich nach einem kurzen Einführungsvideo für

● Die Aussage der netten Frauenstimme zu Beginn des Spiels ist richtig: Egal für welchen Flitzer man sich entscheidet, eine falsche Wahl kann man nicht treffen.

einen der rassigen Schlitten entschieden, kann man damit in die Werkstatt rollen, um ihn von oben bis unten zu untersuchen. Zunächst steht eine voll animierte Explosionszeichnung zur Verfügung, bei der sich das Modell langsam in seine Einzelteile zerlegt. Außerdem sind, wie es sich für eine gute Modellanleitung gehört, natürlich alle Schritte, die beim Zusammenbau notwendig sind, einzeln abgespeichert und können als Filmsequenzen nach und nach

(Fortsetzung Seite 50)



Der Lieferumfang der Build & Drive-Serie besteht aus einem Modellbausatz, in diesem Fall dem des Porsche 911 'Slant Nose', einer CD-ROM mit Bastelanleitung und Fahrsimulation sowie einem deutschsprachigen Benutzerhandbuch. Der Bausatz entspricht in Ausführung und Qualität dem, was man von Revell gewohnt ist. Nur den Klebstoff hat man wohl vergessen.

INFO BITS

Enorme Hardware-Anforderungen, sehr guter Anleitungsteil, schwaches Spiel.

Groß Electronic
Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör



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

MultiMedia Soft



Play a Game

COMPUTERSPIELE

MultiMedia Soft- Läden

finden Sie in:

- | | |
|--------------------|--|
| 10435 BERLIN, | Dimitroffstr. 67 |
| 12627 BERLIN, | Mark Twain Str. 7 Tel. 0 30-9 98 61 64 |
| 99084 ERFURT, | Meienbergstr.20 Tel. 03 61-66 97 42 |
| 99089 ERFURT, | Györerstr. 14 Tel.01 72-7 17 43 80 |
| 99610 SÖMMERDA, | Franz Mehring Str. 1 Tel. 0 36 34-4 25 64 |
| 99867 GOTHA , | H & R Computershop Mohrenstr. 21 Tel. 03 62 54-3 90 |
| 01259 DRESDEN, | Pirnaer Landstr. 239 Tel. 03 51-2 23 02 01 |
| 20257 HAMBURG , | Heußweg 67 Tel. 0 40-4 90 88 91 |
| 22041 HAMBURG , | Wendemuthstr. 57 Tel. 0 40-6 52 84 26 |
| 24939 FLENSBURG, | Dorotheenstr. 37 Tel. 04 61-5 40 75 |
| 23730 NEUSTADT, | Waschgrabenstr. 11 Tel. 0 45 61-1 61 89 |
| 40227 DÜSSELDORF, | Willi Becker Allee 10 Hauptbahnhof Tel. 02 11-7 88 37 76 |
| 48151 MÜNSTER, | Weseler Str. 48 Tel. 02 51-52 40 01 |
| 49080 OSNABRÜCK, | Martinistr. 82 Tel. 05 41-43 47 92 |
| 44866 BOCHUM, | Sommerdellenstr. 54 Tel. 0 23 27-1 00 63 |
| 54636 HAMM, | Ritterstraße 30 Tel. 0 23 81-2 93 14 |
| 50737 KÖLN, | Neußerstraße 628 Tel. 02 21 - 7 40 52 02 (03) |
| 52064 AACHEN, | Guaitastr. 2 Ecke Löhergraben Tel. 02 41-3 31 99 |
| 52349 DÜREN, | Kölnstr. 51 Tel. 0 24 21-18 93 68 |
| 60486 FRANKFURT, | Mühlgasse 20 Tel. 0 69-7 07 75 75 |
| 66117 SAARBRÜCKEN, | Stengelstr. 8 Tel. 06 81-5 89 80 18 |
| 92421 SCHWANDORF, | Klosterstr. 8 Tel. 0 94 31-17 20 |

Spielen - Testen - Kaufen

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

INFO:
52349 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 0 24 21-18 93 68 (11-19h)

VERSANDANSCHRIFT:
99084 ERFURT, Meienbergstr. 20
Tel. & Fax: 03 61-66 97 42

**Absolute
Traumpreise
in allen
MultiMedia Soft
Geschäften!**

...
4 Top-Hits

...
**Kommen-Sehen-
Staunen!**

**Freddy Pharkas
DV, IBM-PC,**



69,95 DM

**Lotus 3-
The Ultimate Challenge
DA, IBM-PC,**



64,95 DM

**Ishar 2-
Messengers of Doom
DV, AMIGA,**



59,95 DM

**Gunship 2000
DA, AMIGA,**



69,95 DM

„Da freut sich des Spielers Herz“



Angebot und Preise solange der Vorrat
reicht. Irrtümer und Preisänderungen
vorbehalten.

M.K.

| | Amiga | IMB/PC |
|-------------------------------------|----------|--------|
| A-Train Construction Set | DV 42,00 | 42,00 |
| A-Train | DV 82,00 | 96,00 |
| Acas over Europe | DV | 82,00 |
| Airbus A 320 America | DA 89,00 | 89,00 |
| Ambush at sorinor | DA | 89,00 |
| Balistic Diplomacy | DV 34,00 | |
| Betrayal at Krondor | DV | 82,00 |
| Buzz Aldrins Race into Space | DA | 90,00 |
| B 17 Flying Fortress | DA 69,00 | 89,00 |
| Caesars Palace | DA | 55,00 |
| Campaign Data | DV 42,00 | 42,00 |
| Carriers at War Konstruktion Kit | EA | 69,00 |
| Comanche Data 1 | DV | 49,00 |
| Clash of Steel | EA | 76,00 |
| Day of the Tentacle (Maniac Man. 2) | EA | 76,00 |
| Desert Strike | DA 55,00 | |
| Die Schöne und das Biest | DV | 82,00 |
| Dune 2 | DV 55,00 | 62,00 |
| Delivery Agent | DV 34,00 | |
| Eye of Beholder 3 | DV | 82,00 |
| Empire Deluxe | EA | 82,00 |
| Entity | DA 62,00 | |
| Eight Ball Deluxe | DA | 62,00 |
| Fields of Glory | DA | 96,00 |
| Flashback | DV 62,00 | 69,00 |
| Freddy Pharkas | EA | 69,00 |
| Fly Harder | DA 62,00 | |
| Football Manager 3 | DV | 82,00 |
| Gateway to the Savage Frontier | DV 69,00 | |
| Goal | DV 55,00 | |
| Gunship 2000 | DA 69,00 | 89,00 |
| Hannibal | DV 68,00 | 82,00 |
| High Command | EA | 82,00 |
| Ishar 2-Messengers of Doom | DV 55,00 | 62,00 |
| Links Data Belfry Wishaw | EA | 42,00 |
| Lotus 3 | DA | 62,00 |
| Mario wird vermisst | DV | 76,00 |
| Monopoly | DV | 76,00 |
| Morph | DA 49,00 | |
| Napoleonics | DA 69,00 | 83,00 |
| Nicky Boom 2 | DA 62,00 | |
| Prince of Persia 2 | DA | 69,00 |
| Pinball Dreams | DA 54,00 | 62,00 |
| Pirates Gold | DV | 97,00 |
| Ragnarok | DV | 90,00 |
| Ringworld Revenge of the Patriarch | EA 69,00 | |
| Robocod | DA | 62,00 |
| Red Baron + Mission Disk | DV | 83,00 |
| Return of the Phantom | EA | 83,00 |
| Space Legends | DA 69,00 | 76,00 |
| Space Hulk | DA | 82,00 |
| Sensible Soccer 92/93 | DV | 55,00 |
| Street Fighter 2 | DA 55,00 | 62,00 |
| Space Quest 5 | DV | 69,00 |
| Syndicate | DV 62,00 | 82,00 |
| Super Sports Challenge | EA 69,00 | |
| Terminator 2029 | EA | 76,00 |
| The Last Vikings | DV 69,00 | 82,00 |
| The 7th Guest CD-Rom | DA | 138,00 |
| The Legacy | DA | 97,00 |
| Tornado | DA | 82,00 |
| Traps 'n Treasures | DV 62,00 | |
| V for Victory 3 | DA | 82,00 |
| World of Legend | EA 49,00 | 49,50 |
| Whales Voyage | DV 62,00 | 76,00 |

| Hardware | | |
|---|----|--------|
| Sound Blaster 16 ASP | DV | 479,00 |
| Sound Blaster Pro Deluxe | DV | 279,00 |
| Sound Blaster Deluxe | DV | 169,00 |
| Wave Blaster | | 379,00 |
| Midi Blaster | | 399,00 |
| CD-ROM Drive Mitsumi LU005 S | | 389,00 |
| Aktiv Lautsprecher schwarz | | 69,00 |
| Audio Pro Soundkarte+2 Lautsprecher AdLib Komp. | | 69,00 |

Weitere Software und Hardware auf Anfrage!

| Shareware für IBM/PC | | Grabber | |
|----------------------|--|--------------------|--|
| 1483 | | Grafik Workshop | |
| Comander Keen 6 | | GS - Ear 1,4 | |
| Cosmo | | GS - Adressen 2,1 | |
| DCC | | Jill of the Jungle | |
| Duke Nukem | | Monster Bash | |
| Empire (Windows) | | PC - Fahrschule | |
| Galatix | | Secret Agent | |

weitere Programme auf Anfrage!

| Preise: | | DD je 5,00 | |
|------------------------|--|------------------------|--|
| HD je 7,50 | | ab 10 Stück DD je 4,00 | |
| ab 10 Stück HD je 6,00 | | ab 15 Stück DD je 3,50 | |
| ab 15 Stück HD je 5,50 | | ab 20 Stück DD je 3,00 | |
| ab 20 Stück HD je 5,00 | | | |

| CD ROM IMB/PC | | | |
|-----------------------|--------|---------------|-------|
| Chessmaster Pro | 89,00 | Kings Quest 6 | 89,00 |
| Der Patrizier | 89,00 | Kings Quest 5 | 83,00 |
| Eco Quost | 83,00 | Loom | 83,00 |
| Eric the Unredy | 62,00 | Napoleonics | 83,00 |
| Eye of the Beholder 3 | 69,00 | Ringworld | 69,00 |
| Inca | 119,00 | Space Quest 4 | 83,00 |

Ladenverkauf:
VON MO-FR 10.00 UHR BIS 18.30 UHR
TELEFONISCHE BESTELLUNG RUND UM DIE UHR UNTER:
0 21 33/4 11 36 VERSANDKOSTEN PER NH: POST 9 DM/UPS 15 DM

Schriftliche Bestellung:

M.K. Elektronik
KREFELDERSTR. 11-13 • POSTFACH 1027
41518 DORMAGEN

WIR SUCHEN WERBE-PARTNER! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



MOTOR STARS

abgespielt werden. Erfreulich ist auch die gelungene Benutzerführung des Programms. In jeder Situation steht ein Help-Icon zur Verfügung. Klickt man es an, erklärt eine freundliche Stimme den Sinn und Zweck des jeweils gewählten Menüpunkts. Tips und Tricks werden auch jede Menge geboten, von der Auswahl des benötigten Werkzeugs bis hin zu Mal- und Lackiertechniken. In mehreren kleinen Video-Spots bekommt auch der ungeübte Bastler einen Einblick in die Welt der Modellbau-Cracks.

Die atemberaubenden 3D-Animationen, die während der Bastelanleitung über den Bildschirm flimmern, hat man bisher höchstens auf Großrechnern bestaunen können. Voll bewegt, teilweise mit 360°-Drehungen, beschreiben sie sehr detailge-

treu den Weg zum fertigen Modell. Falls man trotz der perfekten Anleitung keine Geduld mehr für die Fingerspielchen des Modellbaus hat, kann man sich auch an dem angebotenen 'Super 3-D Autorennen' erfreuen und bei einer Hochgeschwindigkeitsfahrt auf der Landstraße seinen Aggressionen freien Lauf lassen. Leider konnte die Qualität der Spielkomponente nicht so recht überzeugen. Ein überaus nervi-

ges Motorengeräusch und eine sehr grobe Grafik lassen dieses Game bestimmt nicht zum Renner aufsteigen. Die Einspielungen an Tankstellen und während Polizeikontrollen erreichen dabei schon wieder höheres Niveau, so daß man bei

jeder Fahrt darauf hofft, von den grünen Jungs ein Ticket zu bekommen, nur um den gebotenen Augenschmaus bewundern zu können.

Thomas Brenner

● **Der nette Herr ist zwar nicht im vertrauten Grün gekleidet, doch auch er will seine Tickets gegen Kohle loswerden.**



● **In vielen verschiedenen Einzelschritten wird der Zusammenbau des Modells bis ins kleinste Detail erklärt.**

VIEWPOINT



Revell ist mit diesem Produkt auf dem richtigen Weg. Benutzeranleitungen, die Spaß bringen, hat die Welt bisher noch nicht gesehen. Einige Mängel gibt es dabei noch auszumerken, aber als Erstlingswerk ist diese CD durchaus passabel. Ob der Preis von ca. 140 DM gerechtfertigt ist, muß jeder für sich selbst entscheiden. Einerseits bieten die Motor Stars zwar erstaunliche Grafikanimationen, doch das beigelegte Autorennen ist eher plump und fesselt nicht sonderlich lange. Nachfolgeversionen mit weiteren Auto- und Flugzeugmodellen sind angekündigt. Erhältlich ist das Multimedia-Ereignis in Spielwaren-, Hobby-, und Computerläden.

Thomas Brenner

Flugsimulation PC



Aces over Europe
Sierra

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 9/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 80 |
| Sound: | 85 |
| FUN: | 85 |

Flugsimulation PC



Strike Commander
Origin

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 6/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 95 |
| Sound: | 90 |
| FUN: | 95 |

Flugsimulation PC



Dogfight
MicroProse

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 6/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1-2 |
| Grafik: | 70 |
| Sound: | 70 |
| FUN: | 75 |

Flugsimulation PC



Comanche Nova
Logic

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 1/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 95 |
| Sound: | 80 |
| FUN: | 90 |

Action Mega Drive



Rocket Knight Adventures
Konami

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 9/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 90 |
| Sound: | 80 |
| FUN: | 90 |

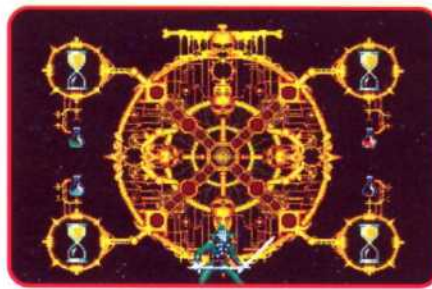
Action Mega Drive



Gods
Mindscape

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 5/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 80 |
| Sound: | 75 |
| FUN: | 80 |

Action Mega Drive



Chakan
SEGA

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 5/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 85 |
| Sound: | 80 |
| FUN: | 85 |

Action Mega Drive



Jungle Strike
Electronic Arts

| | |
|----------------------|-------|
| Test ist erschienen: | 10/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 80 |
| Sound: | 75 |
| FUN: | 90 |

Jump'n Run Amiga



Traps'n' Treasures
Starbyte

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 9/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 80 |
| Sound: | 75 |
| FUN: | 80 |

Jump'n Run Amiga



Yol Joel
Hudson Soft

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 9/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1-2 |
| Grafik: | 75 |
| Sound: | 75 |
| FUN: | 75 |

Jump'n Run Amiga



Morph
Millenium

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 8/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 80 |
| Sound: | 85 |
| FUN: | 90 |

Jump'n Run Amiga



Chuck Rock II
Core Design

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 7/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 80 |
| Sound: | 75 |
| FUN: | 80 |

Action SNES



Alien III
Acclaim

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 8/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 90 |
| Sound: | 80 |
| FUN: | 90 |

Action SNES



The Lost Vikings
Interplay

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 8/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 85 |
| Sound: | 80 |
| FUN: | 85 |

Action SNES



Batman Returns
Konami

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 5/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 90 |
| Sound: | 85 |
| FUN: | 85 |

Action SNES



Tiny Toon Adventures
Konami

| | |
|----------------------|------|
| Test ist erschienen: | 3/93 |
| Anzahl der Spieler: | 1 |
| Grafik: | 85 |
| Sound: | 80 |
| FUN: | 85 |





10/93

PLAY TIME

TNT

TNT steht für die explosive Mischung aus Tips & Tricks, Komplettlösungen, Freezeradressen, Codes und anderen Spielhilfen. TNT ist das Kürzel für viele Seiten, die speziell auf Euch zugeschnitten sind. Ihr könnt hier aber nicht nur Hilfe finden, sondern auch Eure Tips anderen zur Verfügung stellen. Jede Komplettlösung wird mit knalligen DM 300,-, komplexe Tips zu Hammerspielen mit fetzigen DM 100,- und Cheats, Codes und ähnliches mit zündenden DM 20,- entlohnt. Also schreibt uns zahlreich unter der folgenden Adresse:

Computec Verlag
 Kennwort TNT
 Isarstraße 32 - 34
 90 451 Nürnberg

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

Seite 52-56

Komplettlösung

Darkside Of Xeen (PC)

Seiten 58

Freezeradressen

Alien 3 (Mega Drive)

Eishockey Manager (Amiga)

Traps 'n' Treasures (Amiga)

Walker (Amiga)

Seiten 58-81

Tips & Tricks

AMIGA

Goal

Nick Faldo Golf

Walker

PC

Comanche

Flashback

Pirates! Gold

Sensible Soccer

Strike Commander

Syndicate

X-Wing

NINTENDO

Alien 3

Bubsy

King Arthur's World

Magical Quest

Starwing

Super Formation Soccer

Super NBA Basketball

Top Gun

Wing Commander

SEGA

Ecco The Dolphin

Super Monaco GP 2

Seite 82

Last minute



Wenn Ihr nun auf dieser Seite angelangt seid, werdet Ihr bereits gemerkt haben, daß sich in der Play Time einiges geändert hat. Auch die Tips & Tricks wurden einer gründlichen Überarbeitung unterzogen. Neben den bereits bekannten Punkten, denen nun noch mehr Seiten zur Verfügung stehen, gibt es zwei Änderungen, die Euch den TNT-Teil noch schmackhafter werden lassen. Ab der nächsten Ausgabe werden wir Euch direkt zu Euren Fragen und Euren Problemen bei kniffligen Spielen Hilfe leisten. Nun müßt Ihr

nicht mehr warten, bis wir den Tip veröffentlichen - fragt einfach per Post bei uns nach. Können wir die eine oder andere Frage nicht beantworten, wird sie einfach veröffentlicht und zur Beantwortung durch Euch freigegeben. Somit habt Ihr die Möglichkeit Euch über die Play Time gegenseitig zu helfen. Wer die Antwort auf eine Frage weiß, der braucht nur unter der jeweils angegebenen Chiffre-Nummer an uns zu schreiben.

Zweite große Neuerung ist die **Oldie-Corner**. Jeder kennt die **Klassiker**, die seit Jahren immer wieder gespielt

werden! Jeder glaubt, daß er sein Lieblingsprogramm beherrscht! Aber auch hierfür gibt es immer wieder gute Tips, die auch für "altgediente" Spielefanatiker hilfreich sind.

Also stellt uns Fragen, schickt uns hilfreiche Tips, geheime Codes und Freezeradressen, und die ausführlichsten, narrensicheren Komplettlösungen (Adresse siehe TNT-Titelseite) - Wir machen für Euch das beste Tips & Tricks-Forum, das Ihr finden könnt, und greifen Euch wo es nur geht unter die Arme.

Euer TNT-Team
EARLY und OLLI

Komplettlösung

DARKSIDE OF XEEN

Castleview

Nachdem wir Lord Xeen besiegt haben (in Teil 4 geschehen), begeben wir uns vor Vertigo in den Teleporter zur Darkside (die Pyramide mit dem Auge) und befinden uns sogleich in Castleview. Hier bekommt man von einer alten Frau den Power Orb aus dem Vorspann, welcher erst mal noch nicht wichtig ist. Mit den anwesenden Gremlins wird man leicht fertig. Bei Miles, dem Kartographen, gibt man "Sandcaster" als Lösung an und sackt 100.000 Erfahrungspunkte ein. Bei 21,30 wartet eine Schatztruhe hinter einer Geheimtür auf uns. Vom Bürgermeister (23,27)

bekommt man den Auftrag, Gettlewaithe, den König der Gremlins (29,13), wegen seines wüsten Treibens zu stoppen (Hier findet man die ersten drei Energy Disks).

Für Nadia (27,19) soll man ihr Necklace, das sich die Ober-Ratte unter den Nagel gerissen hat, aus den Abwasserkanälen unter der Stadt zurückholen. Zu dem Untergrund ist nicht viel zu sagen. Irgendwo im Sewer findet man Valio (31,26), von dem man den Auftrag bekommt, die Ober-Ratte zu töten. Bis zur Erfüllung seines Auftrags Finger weg von seiner Truhe! Das Necklace gibt man bei Nadia ab und bekommt

dafür den Schlüssel zu Ellingers Tower, der auch gleich in der Stadt ist. In Ellingers Tower antwortet man dem Spiegel mit der ersten Auswahlmöglichkeit. In Level 4 sollte man die Treppe mit den Koordinaten 9,8 noch nicht benutzen, andernfalls trifft man auf Gegner, denen man noch nicht gewachsen ist. Man durchforstet Ellingers Tower erst mal gründlich und gibt bei der Frage "What do you seek?" logischerweise "Ellinger" ein. Bei Ellinger bekommt man den Auftrag, Energy Disks zu besorgen, wovon wir ja schon drei besitzen. Diese braucht er, damit er ein Schloß, auf dem eine magische Barriere liegt,

wiederherstellen kann. Jeweils fünf Disks braucht er für eine Stufe. Nun gehen wir mal raus aus der Stadt.

Außerhalb von Castleview und ein Stück weiter

Draußen wühlen wir ein bißchen durch die Gegend, plätten die Medusa Sprites und die etwas schwereren Elektrapedes und kaufen uns im Zelt vor der Stadt den Paß für Castle-



Nur daß alle Gongs dreimal geschlagen werden müssen. Im dritten Level steht eine Kiste (4,6), die das Paßwort "Open Sesame" hören möchte. Bei der Öffnung dieser Kiste ist zu beachten, daß der Dieb an erster Stelle steht. Bei den übrigen Kisten sollte man wieder auf die Clairvoyance-Köpfe achten. Im dritten Level findet man auch noch zwei Energy Disks. Im vierten Level ist das Book of the Prince, das man besser nicht lesen sollte. Auch sollte man noch nicht auf den Wolken herumtollen.

Edelsteinminen, die Barbaren, Oger und das ganze Pack

Danach erkunden wir weiter die Gegend. Doch sollte man erstmal nur bis an die Waldgrenze gehen, auf jeden Fall noch nicht in die Wüste, da hier einige starke Monster rumrennen. An den Koordinaten findet man ein Barbarian Fort (B3 6,12), mit dessen Boss man eine friedliche Einigung finden kann und somit zwei Energy Disks erhält. Der Boss der Oger (D3 11,5) ist ein Verbündeter Alamars und gibt somit nur nach einem Kampf seine zwei Energy Disks ab. In dieser Gegend befinden sich viele Edelsteinminen, in denen man Steine aus verschiedenen Materialien findet. Diese kann man bei den Zelten, die vor dem See im Sektor A3/A4 stehen, zu Rüstungen und Waffen verarbeiten.

Schloß Kalindra

Da wir nun wieder genug Energy Disks besitzen, lassen wir einen weiteren Level des Schlosses bei Ellinger wiederherstellen. Im zweiten Level soll man für Megan (11,15) den Songbird of Serenity aus dem Dungeon of Lost Souls zurückholen,

damit ihr Vater aus seiner depressiven Phase herauskommt und wieder fröhlich wird. Doch dieser Dungeon ist erst ab Level 50 empfehlenswert.

Sandcaster

Da wir den Paß für Sandcaster von Vespar bekommen haben, begeben wir uns einmal dorthin (per Town-Portal) und versuchen, den Massen von Zauberern und Hexen einzuheizen. Die Lösung zu Edmunds Rätsel ist drei. Astra (20,14) bittet uns, ihr zu helfen, die Hexen und Zauberer aus der Stadt zu jagen und Xenoc, den Oberzauberer, zu töten. Der Oberzauberer ist nur durch das unterirdische Kanalsystem zu erreichen. Außerdem findet man bei den Koordinaten 30,1 den Schlüssel zum Eastern Tower in einer Kiste. Den Paß für Lakeside bekommt man bei Geoffrey (18,8) für 5000 Gold. Also begeben wir uns nach Lakeside.

Lakeside

In Lakeside ist anscheinend gerade Hexensabbath, denn hier laufen verdammt viele Hexen herum. Die Gefangenen in den Käfigen läßt man logischerweise frei und bei den Töpfen achtet man auf die Clairvoyance-Köpfe. Beim Skull (3,5) gibt man "Witch" ein. In einer Kiste (1,14) findet man den Paß für die Stadt Necropolis. Im Dungeon unter Lakeside findet man die Golden Dragon Statuette (12,11), also die erste der drei von Luna gesuchten Statuen. Dann gehen wir zum Eastern Tower.

Der östliche Turm

Hier treffen wir auf Magier, die uns mit nicht gerade leichtverdaulichen Energieblitzen

angreifen. Irgendwo liegen noch zwei Energy Disks herum und das von Thaddeus gesuchte Jewel of Ages findet man in Level 3 (5,11). Doch Vorsicht, irgendwo liegt ein Buch herum, das jedes Partymitglied um fünf Level steigert. Doch dann verliert man alle Skills, die man gelernt hat. Das Jewel of Ages bringt man nun Thaddeus wieder (F4 6,7) und der repariert den Jungbrunnen. Diese wundersame Quelle läßt alle Altersbeschwerden verschwinden. Es wäre auch sinnvoll, wenn man hier einen Lloyds Beacon hinsetzt, da man im Spiel ziemlich oft altert. Nun können wir uns ins wundersame Necropolis begeben.

Necropolis

Man bleibt erst mal im Vorraum (Thron) und macht den anwesenden Mumien die Hölle heiß. Den Thron in der Mitte zunächst nicht berühren. Die Bücher in diesem Raum geben massig Erfahrungspunkte, lassen aber auch altern (man sollte nie weit über 100 Jahre kommen). Doch das ist kein Problem mit dem Jungbrunnen. Wenn man im Vorraum alle Bücher gelesen hat, die Altersbeschwerden beseitigt und sich trainiert hat, kann man sich an den Thron wagen. Hier will Sandro sein Herz wiederhaben, das in den Katakomben unter der Stadt liegt. Bei der Erkundung der übrigen Stadt erblicken wir weitere Ausgaben der netten Bücher und viele Säрге, in denen Lichs wohnen, die immer ziemlich gute Ausrüstungsgegenstände in ihren "Wohnungen" liegen haben. Die Katakomben sind zwar etwas feurig, aber das Herz findet man schnell, wenn man die Treppe 1,9 in der Stadt benutzt und dann schnell nach 1,14 läuft, wo sich das Herz befindet. Als Dank bekommt man von Sandro den Schlüssel zum Dungeon of Death und man kann sich

dort die zweite von Luna gesuchte Statue nehmen. Nun wollen wir uns auf den Weg zur dritten Statue machen.

Der westliche Turm

Wir gehen zu Ellingers Tower, lassen einen weiteren, aber leider unwichtigen Level des Schlosses reparieren und begeben uns auf die Wolken (Level 4 9,8). Nun befinden wir uns auf der "Xeen Sky Road", über die man den Tower leichter erreichen kann. Auf dem schnellsten Wege gehen wir zu den Koordinaten A3 4,9. Hier befindet sich der Eingang zum West Tower. Gleich hier ist zwar eine Sackgasse, doch beim Skelett findet man den Schlüssel zum Haupteingang dieses Turms. Auf schnellstem Wege begeben wir uns auch gleich dorthin (am besten springen). Vor dem Turm steht noch ein Zelt (A3 8,10). Der hier lebende Mönch Dreyfus möchte, daß man den bösen Kult aus dem Tower vertreibt. Hier wird man von sprüchewerfenden Klerikern empfangen, die jedoch kein großes Problem darstellen. In Level 4 kann man über die Treppe (7,9) nach unten gelangen, wo man die letzte der drei Statuen und noch zwei Energy Disks findet. Wenn man sich jetzt bei dem Mönch meldet, sagt er, man kann sich seine Belohnung am Pult in Level 4 des Turms abholen. Nun geben wir die drei Statuen bei Luna ab und bekommen dafür fünf Levels für jedes Partymitglied.

Wüste und Ambrose

Im Prinzip ist man nun schon so gut trainiert, daß man ohne Probleme die Welt erforschen kann. Nur in der Wüste sollte man etwas vorsichtig sein und die Lava-Welt noch meiden. In der Gegend stehen oft auch



Aladin-Lampen, bei denen man einen Wunsch frei hat. Bei dem sprechenden Stein gibt man als Lösung "Paladin" ein. Bei den Koordinaten B1 12,5 findet man den Ritter Ambrose, der gerne den Namen "Dimitri" hören möchte. Er gibt uns ein Zaumzeug, das von Natasha verzaubert werden soll. Natasha befindet sich in Sandcaster 21,4. Nur leider muß man dafür 50.000 Gold berappen. Von Ambrose bekommt man das Geld erstattet.

Castle Blackfang

Auf dem Weg nach Castle Blackfang, wo Queen Kalindra gefangen ist, treffen wir auf den Boß der Riesen (D1 10,5), dem man auf friedlichem Weg noch zwei Energy Disks abknöpfen kann. Bei Castle Blackfang angekommen (F1 9,11), trifft

man auf Ambrose, der anscheinend Probleme mit den Bewohnern des Schlosses hat. Also wollen wir ihm mal helfen. Die paar Vampire dürften wir mit links schaffen. Unsere geliebte Königin finden wir im Dungeon bei 1,1. Wir müssen ihre Krone wiederbeschaffen, doch nur Dimitri weiß Rat. Da dieser wegen Depressionen jedoch nicht dazu bereit ist, ein Gespräch mit uns anzufangen, begeben wir uns in den Dungeon of Lost Souls, um dort den Songbird of Serenity zu finden.

Dungeon of Lost Souls

Dieser Dungeon befindet sich in der Nähe von Lakeside auf einer Insel mit den Koordinaten F2 6,10. Doch wie schon erwähnt, ist dieser Dungeon erst ab Level 50 empfehlenswert und man sollte 300.000 Gold

überhaben, da man sonst nicht weiterkommt. Falls man diese Stufe noch nicht erreicht hat, sollte man auf die Suche nach kleinen Subquests gehen, die überall im Land verstreut sind und auf die wir hier nicht näher eingehen. Die Gegner in diesem Dungeon sind Minotauren und sozusagen nicht von der leichten Sorte. Doch nicht nur blindes Gekloppe erschwert uns das Weiterkommen. Im ersten Level muß man alle Sanduhren einmal drehen und die Fragen an der Treppe mit ja beantworten. Im zweiten Level muß man die Uhren alle nach oben stellen, den Hebel ziehen, aus allen Brunnen trinken (außer aus dem Negative Soul Water) und bei der Treppe wieder alle Fragen mit ja beantworten. In Level 3 muß man simplerweise vier Hebel ziehen und an der Treppe alle Fragen mit ja beantworten. In Level 4 zieht man den dritten Hebel von oben, dann

den Hebel, der gegenüberliegt. Nun ist das Teleporterfeld von ganz unten ausgeschaltet und man kann ungehindert zur Treppe gelangen. Nur leider braucht man hier die schon erwähnten 300.000 Gold, um weiterzukommen. Wie immer alle Fragen mit ja beantworten. In Level 5 findet man endlich den Songbird of Serenity (1,8).

Kalindras Krone

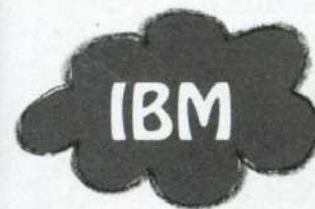
Mit dem Vogel begeben wir uns nach Castle Kalindra und geben ihn an Dimitri. Dieser verrät uns die Kombination der hier, im zweiten Level, befindlichen Tresore (64,52,31). In diesen entdecken wir weitere Energy Disks. Mit den Energy Disks begeben wir uns zu Ellinger, der nun den letzten Level des Schlosses, in dem sich Queen Kalindras Krone befindet, wiederherstellen kann. Nun auf

Superbillig & viele Sonderangebote

Tel.: 05 61/28 54 61

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #
Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel



- 1869 78,- DV
- 7th Guest (CD-ROM) 116,- DH
- A-Train 91,- DV
- Construction Set 42,- DV
- Aces of T. Pacific 66,- DH
- Mission Disk 1 47,- EV
- Aces over Europe D 72,- DV
- Airbus A 320 67,- DV
- Airbus A 320 Amer. 85,- DH
- Alone in The Dark 77,- DV
- Bards Tale 3 23,- DH
- Bards Tale Constr. 60,- DH
- Trilogy (BT 1-3) 71,- DH
- Battle Chess 4000 65,- DH
- Battle Team 73,- DH
- Battleisle Data 2 41,- DH
- Bazooka Sue 79,- DV
- Bloodwych 19,- DH
- Blues Brothers 27,- DH
- Bund.Man.Prof.2.0 69,- DV
- Burning Steel 79,- DV
- Data je 39,- DV
- Burntime 76,- DV
- Captive 25,- DH
- Carl Lewis Olympic 35,- DH
- Castles o.Dr.Brain 35,- DV
- Chuck Y.Air Combat 68,- DV
- Comanche 85,- DV
- Mission Disk 1 49,- DV
- Command HQ 49,- EV
- Compl.Chess System 77,- DV
- Conflict Europe 15,- DH
- Crazy Cars 2 15,- DH
- Crisis in Kremlin 39,- EV
- Cruise f.a.Corpse 59,- DV
- Daily Cov.Girl Pok 28,- DH
- Das Stundenglas 39,- DV
- Der Patrizier 84,- DV
- CD ROM 85,- DV
- Die Schöne u.Biest 77,- DV
- Dune 48,- DV
- Dune 2 61,- DV
- Eco Quest 48,- DV
- Eishockey Manager 80,- DV

- Elvira 2 Jaws of C 21,- DV
- Euro Soccer 25,- DH
- Eye of Beholder 2 79,- DV
- Eye of Beh 3 Dtsch 80,- DV
- F 15 Str. Eagle 3 91,- DH
- Fairy Tales 39,- DH
- Fields of Glory 88,- DH
- Flashback 66,- DV
- Freddy Pharkas DV 61,- DV
- Go Simulator 79,- DH
- Goblins 2 87,- DV
- Grand Prix unlimit 65,- DH
- Hannibal 80,- DV
- Hardball 3 67,- EV
- Heimdall 29,- DV
- History Line 14-18 77,- DV
- Human Race Standal 50,- DV
- Hyperspeed 29,- DV
- Incredible Machine 66,- DV
- Indiana Jones 4 85,- DV
- Ishar 2 81,- DV
- Jordan in Flight 75,- DH
- Jurassic Park 65,- DV
- Kathedrale 25,- DV
- Kings Quest 6 78,- DV
- Lands of Lore 59,- DV
- Laser Squad 29,- DH
- Legends o.Kyrandia 68,- DV
- Lemmings 2 79,- DH
- Links 386 Pro 89,- DH
- Mauna Kea (386) 41,- EV
- Troon North 36,- DH
- The Last Viking 77,- DV
- Lothar MatthNus 65,- DV
- Latus 3 61,- DH
- Lure of Tempress 48,- DV
- M 1 Tank Platoon 30,- DH
- Manchester United 22,- DH
- Maniac Mansion 2 69,- EV
- Maniax 27,- DH
- Maupiti Island 27,- DH
- Might and Magic 4 77,- DV
- Might and Magic 5 69,- EV
- Monkey Island 2 79,- DV
- NCAA Basketball 34,- DH
- Nigel Mansells WC 39,- DH
- Nova 9 29,- DH
- Obitus 33,- DH
- Pacific Strike 79,- DH
- Patton strike back 39,- EV
- Penthouse Hot Numb 36,- DV
- Pinball Dreams 59,- DH
- Pirates! 85,- DV
- Pirates! 34,- DH
- Police Quest 3 66,- DV



- Populous 2 73,- DH
- Powermonger 67,- DH
- Prince of Persia 2 68,- DH
- Privateer 81,- DV
- Railroad Deluxe 76,- DH
- Reach f.t.skies 61,- DH
- Realms 18,- DH
- Red Baron 68,- DV
- Mission Disk 1 49,- EV
- Return o.t.Phantom 89,- DV
- Rocket Ranger 15,- EV
- Rules o.Engagemant 29,- DH
- Secret Monkey Isld 81,- DV
- Secret Weap.of LW 80,- EV
- P 80 33,- EV
- Sensi.Soccer 92/93 57,- DH
- Shadowlands 29,- DV
- Sherlock Holmes 78,- DV
- Sim City Deluxe 81,- DV
- Sim Earth 83,- DH
- Sindbad+Thr.o.Falc 15,- DH
- Skat 92 62,- DV
- Space Hulk 84,- DH
- Space Quest 5 68,- DV
- Special Forces 39,- EV
- Star Trek 79,- DV
- Stormovik 25,- DH
- Strike Commander 90,- DH
- Str.Comm.+Speech 115,- DH
- Speech 43,- DH
- Syndicate 80,- DV
- Task Force 90,- DH
- Thunderhawk 39,- DH
- Tornado 77,- DH
- Triple Action 2 32,- DH
- Trolls 50,- DH
- Twilight 2000 84,- DV
- Ultima 7-2 Serp.Is 77,- DH
- Data Silver Seed 39,- DH
- Ultima Underw. 2 73,- DH
- Unlimited Adventu. 62,- EV
- V for Victory 2 69,- EV
- V for Victory 3 83,- DH
- V for Victory 4 70,- EV
- Waterloo 16,- DV
- Wayne Gretzky 3 80,- EV
- Wild West World 57,- DV
- Wing Commander 43,- DH
- Wing Commander 2 77,- DV
- WC 2 Zusatz je 39,- DH
- Worlds of Legend 52,- EV
- WWF Wrestling 2 68,- DH
- X-Wing 69,- EV
- X-Wing DH 83,- DH
- Mission Disk 1 41,- EV
- Zool 42,- DH

- Desert Strike 67,- DV
- Deutros 72,- DV
- Doodlebug 42,- DV
- Double Dragon 3 69,- DH
- Dream Team Com. 29,- DH
- Dune 2 55,- DV
- Eishockey Manager 74,- DV
- Elvira 2 Jaws of C 39,- DV
- Euro Soccer 25,- DH
- Eye of Beholder 2 79,- DV
- F-19 Stealth Fight 35,- DH
- Fallen Empire 83,- DV
- Fire And Ice 47,- DH
- Flashback 60,- DV
- Fly Fighter 9,- DH
- Formula One GP 39,- EV
- Galaxy 89 19,- DH
- Galaxy Force 9,- DH
- Goal 1 51,- DH
- Goblins 2 69,- DV
- Goldrunner 2 9,- DH
- Gravity Force 27,- DH
- Greatest Comp. 55,- DV
- Gunship 2000 81,- DH
- Hannibal 68,- DV
- Harlequin 29,- DV
- HOI 55,- DH
- History Line 14-18 77,- DV
- Human Race Standal 50,- DV
- Humans 56,- DH
- Imperium 27,- DH
- Indiana Jones 4 79,- DV
- Ishar 2 55,- DV
- Jaguar XJ 220 25,- DH
- John Barnes Soccer 22,- DH
- Jonathan 79,- DV
- Jug 9,- DH
- Leander 29,- DH
- Legends o.Kyrandia 68,- DV
- Lemmings 2 61,- DH
- Lion Heart 52,- DH
- Lord of The Rings 62,- DH
- Lothar MatthNus 60,- DV
- Latus Compil.(1-3) 53,- DH
- Manchester United 27,- DH
- Maniax 22,- DH
- Might and Magic 3 65,- DV
- Monkey Island 2 79,- DV
- Morph 49,- DH
- Nitro 18,- DH
- Onslaught 9,- DH
- Ork 22,- DH
- P.P.Hammer 25,- DH
- Penthouse Hot Numb 36,- DV
- Pinball Dreams 48,- DH

- Pinball Fantasies 57,- DH
- Pinball Wizard 18,- DV
- Pirates! 34,- DH
- Populous 26,- DH
- Populous 2 Plus 67,- DH
- Powermonger 61,- DH
- Railroad Tycoon 39,- EV
- Rainbow Collection 27,- DH
- Reach f.t.skies 55,- DH
- Rules o.Engagemant 26,- DH
- Secret Monkey Isld 69,- DV
- Sensi.Soccer 92/93 51,- DH
- Shadowlands 29,- DV
- ShaoLin Warriors 9,- DH
- Shinobi 9,- 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
- Sim Life 75,- DV
- Sleepwalker 60,- DH
- Slip Stream 9,- DH
- Space Crusade 29,- DH
- Space Dudes 9,- DH
- Space Quest 1,3,4 je 39,- DH
- Special Forces 39,- EV
- Star Trek 70,- DV
- Starbyte N.2 Coll. 66,- DH
- Street Fighter 2 53,- DH
- Strip Poker 2 22,- DH
- Superfrog 47,- DH
- Syndicate 68,- DV
- Tanglewood 9,- DH
- Team Yankee 29,- DH
- The Grail 9,- DH
- The Oath 25,- DH
- Thunderhawk 39,- DH
- Transarctica 53,- DV
- Traps n Treasures 61,- DH
- Trolls 50,- DH
- Turbo Trax 9,- DH
- TV Sports Football 19,- DH
- Ultima 5 39,- EV
- Ultima 6 39,- DH
- Viking Fields 62,- DH
- Waterloo 12,- DV
- Waxworks 60,- DV
- Wing Commander 27,- EV
- Wolfpack 25,- DH
- WWF Wrestling 33,- DH
- WWF Wrestling 2 62,- DH
- Yo! Joel! 54,- DH
- Zool 39,- 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
 Händleranfragen erwünscht • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf



nach Castle Blackfang, damit Queen Kalindra uns die Nummer des Tresors verrät, in dem ihre Krone liegt. Da wir diese Tresornummer nun besitzen (3,31,62), holen wir die Krone aus Level 3 von Schloß Kalindra und bringen sie der Königin (Tresor: Level 3). Queen Kalindra zieht nun wieder in ihr Schloß, doch vorher gibt sie uns den Schlüssel zur Pyramide des Pharaos.

Die Pyramide des Pharaos

Nun begeben wir uns zur Pyramide des Pharaos (D2 0,5). Erst mal ist zu sagen, daß man die Drachen so gut es geht meiden sollte. Vom Eingang aus begeben wir uns nach Nordosten und lösen das Zahlenrätsel:

the smallest number: 3
the smallest even: 4
what's left: 6
the smallest prime: 5
the largest number: 10
the smallest squared: 9
twice the smallest even: 8
the largest prime: 7

Dann zieht man den Hebel und findet bei 23,15 einen großen Schatz. Um in den zweiten Level zu kommen, muß man die Hebel an folgenden Koordinaten umlegen:

26,6; 22,6; 18,6; 11,30; 4,28; 5,4.

Nun kann man die Treppe (5,6) hochgehen. Hier müssen wir wieder einmal ein kleines Zahlenrätsel lösen. Doch genug der Umstände, die Lösung lautet 1701. Im dritten Level muß man an folgenden Stellen den "Jump"-Spell benutzen:

11,18; 20,14; 13,15; 18,15.

Sonst wird man an den Anfang dieses Levels teleportiert und das ist ein ganz schönes Stück. Im vierten Level findet man end-

lich den Pharaoh, der einen zu The Chosen Ones ernennt (also hat man jetzt Zutritt nach Olympus) und den Auftrag gibt, Corak aus dem abgestürzten Raumschiff, das in einem Lavastrom festsetzt, zu kontaktieren. Also begeben wir uns auch dorthin.

Coraks Befreiung

Die Rettungskapsel liegt gleich in der Nähe von Necropolis bei den Koordinaten (B2 3,3). Corak befindet sich im Schiff in der Kommandozentrale (4,8). Doch erst muß man das Kraftfeld, welches Corak gefangen hält, deaktivieren (bei den Koordinaten 2,8). Die Lösung des Rätsels bei 4,6 dürfte allen Star-Trek-Fans bekannt sein: "To Boldly Go Where No Man Has Gone Before". Doch leider kann Corak noch nicht aus dem Raumschiff heraus, da Lord Almars Scanner ihn sofort entdecken würden.

Eine kleine Rückmeldung beim Pharaoh kann nicht schaden. Dieser gibt einem den Tip, daß Corak nur in einer Soulbox aus dem Raumschiff gebracht werden kann, welche sich irgendwo in Olympus befinden soll. Also flugs zu diesem Ort. In der Stadt benutzt man das Gitter in der Taverne (10,7), um in die Katakomben zu gelangen. Der Stimme antwortet man "Tribbles" und geht zu der Leiter am Ende des Ganges. In dem darüber liegenden Raum findet man die Soul Box (10,14). Mit dieser Box geht man nun zu Corak, welcher bereitwillig mitkommt.

Castle Alamar

Dann gehen wir zu Castle Alamar (A1 10,4). Die Monster an beiden Seiten sollen uns nicht kümmern, wir gehen geradeaus zur Treppe (0,8) ins zweite

Level. Hier stellen wir die sich an den Ecken befindlichen Sonnenuhren auf neun und geben in der Mitte des Raumes Almars richtigen Namen an: Sheltem. Nun ist der Weg zum dritten Level frei. Im dritten Level darf man nur bestimmte Felder betreten. Für besseres Vorkommen haben wir eine Karte gezeichnet. Man muß vom Startpunkt aus nur noch bis zu der mit "X" gekennzeichneten Stelle laufen und kann sich in aller Ruhe den Abspann reinziehen.

Allgemeine Tips:

- falls man neu anfängt, sollte man lieber einen normalen Dieb zum Schloßer knacken nehmen als einen Ninja.
- speichern, so oft es geht.
- sobald man "eligible" ist, sofort trainieren.
- man sollte grundsätzlich mit den Zaubersprüchen "Day of Protection" und "Day of Sorcery" herumlaufen, um am meisten einstecken zu können.
- bei Schatztruhen, Kisten, Fässern und ähnlichen Sachen immer auf die Clairvoyance-Köpfe achten, da sie vor Fallen warnen.
- niemals Geld verschwenden oder zuviel mit sich herumtragen. Lieber das Geld auf die Bank bringen, da man später höllische Ausgaben hat.
- jeden Quadratmeter der Karte ablaufen, auch wenn es Stunden dauert, damit man nichts übersieht oder vergißt.
- manchmal findet man farbige Potions, die bestimmte Werte anheben:
Red = Might
White = Luck
Blue = Personality
Purple = Speed
Yellow = Accuracy
Orange = Intellect
Green = Endurance

Auf die beiden ersten der Gruppe sollte man möglichst die

Might-Potions verteilen (die anderen sollten auch nicht unter 30 sitzen bleiben). Die Kämpfer sollten außerdem Accuracy bekommen, während die Zauberer und Kleriker die Personality- und Intellect-Potions bekommen. Der Dieb sollte sich die Luck-Potions einverleiben. Diejenigen, die zuerst im Kampf angreifen sollen, sollten auf Speed gefördert werden. Die Endurance sollte zuerst auf die schwächsten Mitglieder in der Party verteilt werden (Kleriker und Zauberer); sonst gleichmäßig vergeben.

- wenn man Waffen findet, immer auf die Typen achten: Obsidian, Sapphire, Diamond und Emerald sind die vier besten Typen, wobei Obsidian das Beste ist. Also niemals Obsidian-Gegenstände verkaufen!

- normale Ringe aus Edelmetall (auch Obsidian) bringen nichts, nur Geld, also verkaufen.

Brunnen und Schreine

Hit Points + 50 at A3 3,3
Hit Points + 500 at F1 13,8
Hit Points + 2500 at A1 2,13
Spell Points + 50 at A3 2,10
Spell Points + 1000 at E1 2,10
+10 all Statistics D4 12,4
Might + 25 at A4 9,11
Might + 100 at D1 6,13
Luck + 100 at B4 2,2
+ 3 Levels at A3 8,14
+ 15 Levels at C2 1,8
Armor Class + 10 at A4 3,10
Fountain of Elemental Protection at B1 14,13
Fountain of Energy Resistance +50 at C1 1,7
Fountain of Magical Resistance at F2 8,5
Fountain of Youth at F4 6,7 (nach Reparatur)

POWER - SPIELE

ANGER - DIE LETZTEN SPIELE - WIR RÄUMEN UNSER LAGER

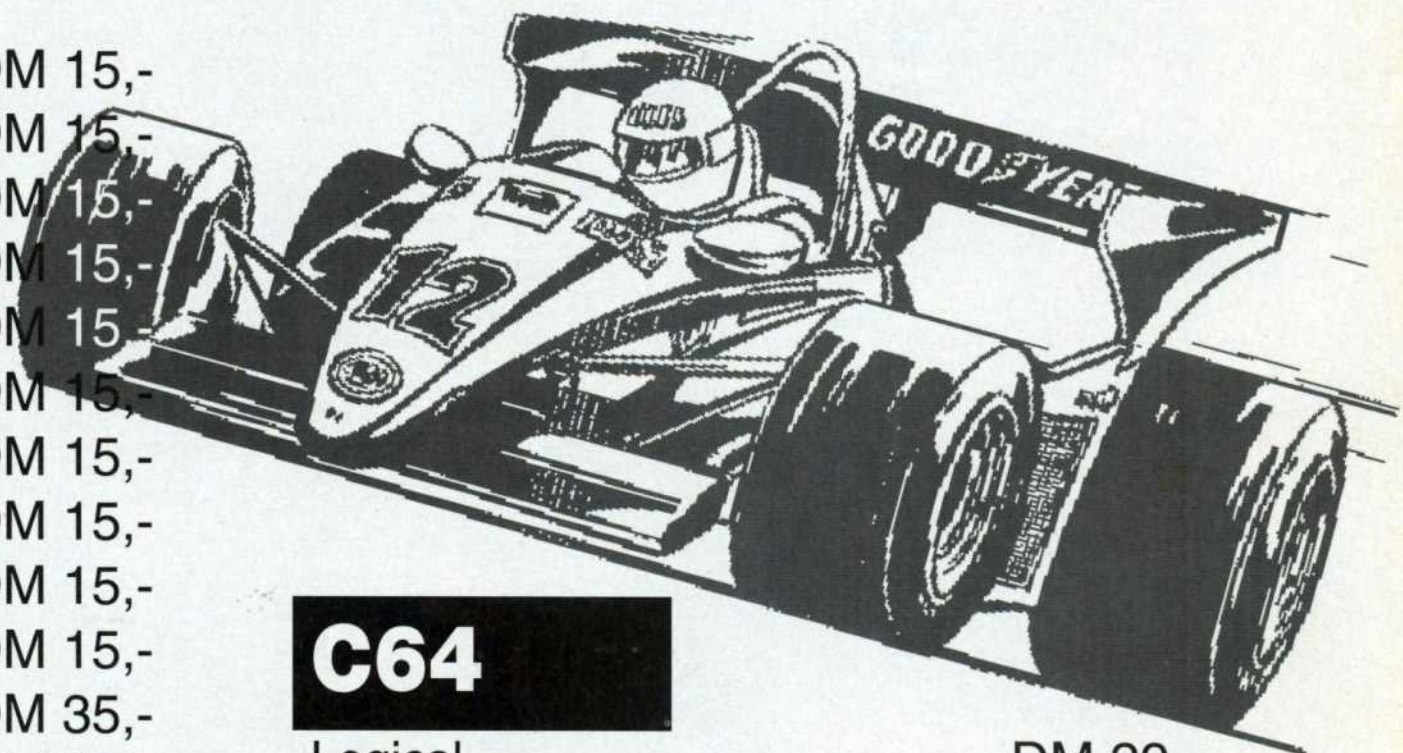
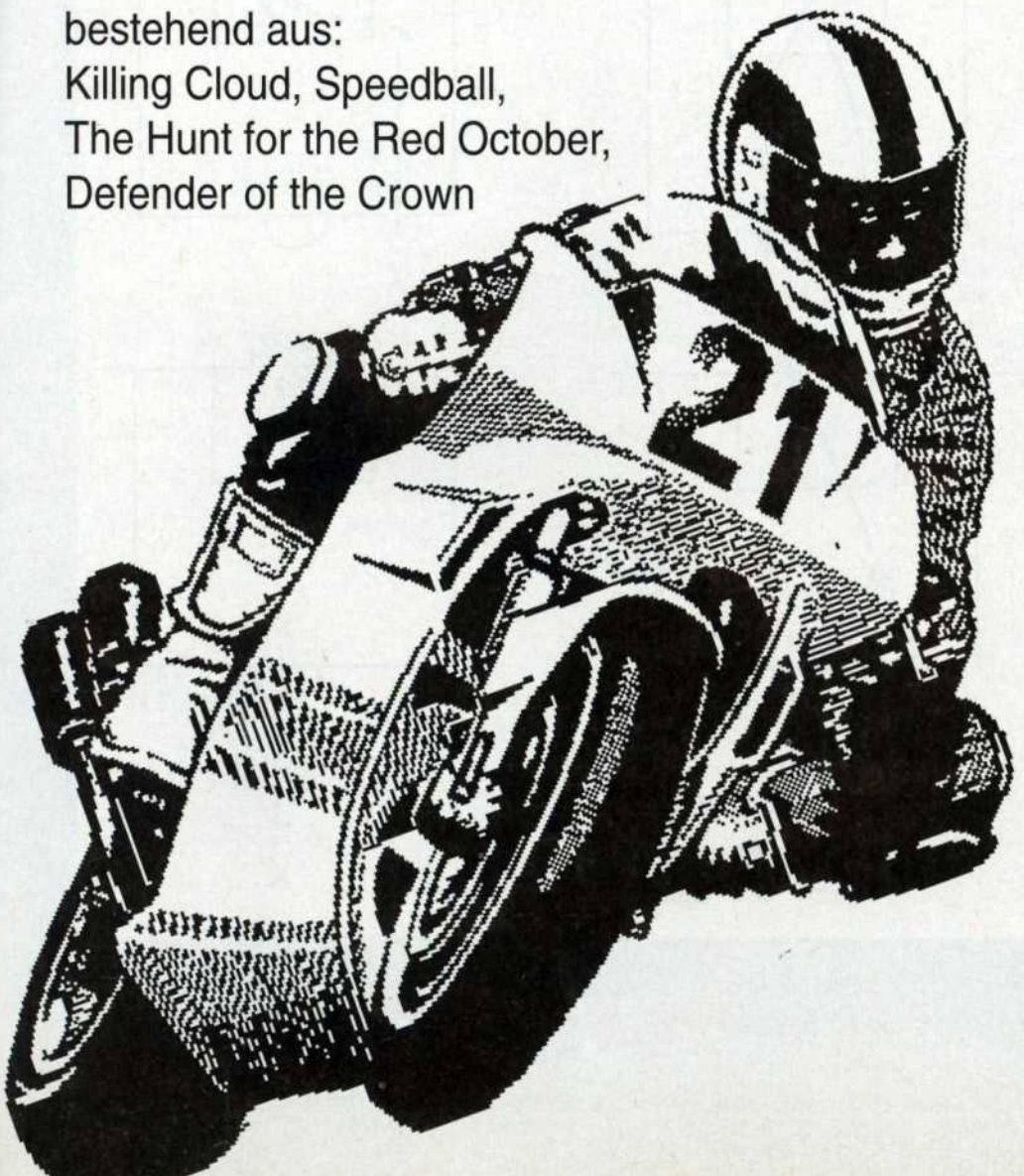
Amiga

- Larry - Looking for Love DM 15,-
- Larry III DM 15,-
- TV Sports Football DM 15,-
- Atomino DM 15,-
- Kick Off 2 DM 15,-
- Micro Prose Soccer DM 15,-
- Defender of the Crown DM 15,-
- Blade Warrior DM 15,-
- Speedball DM 15,-
- The 3 Stooges DM 15,-
- Game of Life DM 35,-
- Liverpool DM 15,-

PC

- Traders DM 35,-
- Game of Life DM 35,-
- Speedball DM 15,-
- Waterloo 5,25'' DM 15,-
- Killing Cloud 5,25'' DM 15,-
- TV Sports Football DM 15,-
- PC-Rätselkiste DM 15,-
- Spielepaket PC 5,25'' DM 49,-

bestehend aus:
 Killing Cloud, Speedball,
 The Hunt for the Red October,
 Defender of the Crown



C64

- Logical DM 29,-
- 5th Anniversary DM 29,-
- Zak McKracken DM 29,-

Zubehör

- 10er Diskettenbox 5,25'' DM 3,-
- 5er Diskettenbox 3,5'' DM 3,-
- Disk-Reinigungs-Set 5,25'' DM 5,-
- Disk-Reinigungs-Set 3,5'' DM 5,-
- Disk-Locher DM 3,-
- Quickshot II Joystick DM 9,-

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Unsere Bestellbedingungen:
 Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken.
 Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkosten-
 beitrag Inland/ 10,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahme-
 gebühr) über: Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.
Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch
 telefonisch unter 0911 - 45 74 00 oder per Fax unter
 0911 - 45 72 79 bestellt werden.

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e)

| Stck. | Spiel/Artikel | System | Preis |
|-------|---------------|--------|-------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift) Gesamtsumme

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort



FREEZER-ADRESSEN

Alien 3

7e124264 - unendliche Lebensenergie
7e15d263 - unendlich viel Munition

Alexander Blesse

Eishockey Manager (AMIGA)

Folgende Adressen gelten lediglich für einen Solospieler. Sollten sich hingegen mehrere Manager beteiligen, werden sie leider wirkungslos.

- c5d31b Anzahl der Zuschauer
- c5ea1d Anzahl der Aktien Play Time
- c5ea15 Anzahl der Aktien Herrenhäuser
- c5ea25 Anzahl der Aktien Software 2000
- c5ea2d Anzahl der Aktien Kron

Folgenden Adressen sollte man gleich zu Beginn den Wert "1" zuordnen, wenn man den entsprechenden Kaufpreis gezahlt hat.

Adresse Wochendauer bis zum Ausbau der...

- c59e20 Überdachung
- c59e21 Anzeigetafel
- c59e22 Kühlanlage
- c59e23 Sitzkomforteinheiten
- c59e24 Zustandseinheiten
- c59e25 Verkehrsanbindung
- c59e26 Gastronomie
- c59e27 Kinos
- c59e28 Bowlinganlage
- c59e29 Sitzplätze
- c59e2a Stehplätze

Dennis Knoblauch

Traps 'n' Treasures (AMIGA)

- \$12f13 Leben
- \$12f0f Energie
- \$12f1e/f Punkte
- \$12f1a/b Crew
- \$12f5b Minuten
- \$12f5d Sekunden
- \$12f53 Schatzkarte
- \$12f29 Tool 1
- \$12f2b Tool 2
- \$12f2d Tool 3

Lars Knüppelholz

Walker (AMIGA)

\$c066ff Leben

Lars Knüppelholz

TIPS & TRICKS Amiga

Goal!

- Zum Grätschen

Man sollte möglichst wenig grätschen. Im eigenen Strafraum liegt die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, daß der unabsichtlich gefoulte Gegner einen Strafstoß zugesprochen bekommt. Außerdem zeigt der Schiri oft auch nach einem Foul im Mittelfeld die rote Karte. Alternative: Wenn man die Zeit (und den Raum) hat, sollte man hinter dem Gegner herlaufen. Irgendwann schubst ihn dann der Spieler leicht an und der Gegner fällt zu Boden. Dieses versteckte Foul wird vom Mann in Schwarz meistens großzügig übersehen.

- Zu den Schiedsrichtern

Für Spieler, die selbst oft foulern, ist David Nigg zu empfehlen. Zählt man sich eher zur fairen Fraktion, so ist T. Hart eine ausgezeichnete Wahl.

- Zu den Elfmetern

Für Spieler, die die Ballführung schon gut beherrschen, ist es leicht, lange im Strafraum herumzuirren, ohne das Leder zu verlieren. Wenn man viele Haken schlägt, verliert der Computer die Geduld und greift zu unfairen Mitteln. Am sichersten verwandelt man entweder oben links oder in der Mitte.

- Zur Taktik

Mit der Aufstellung 4-3-3 sind die Skizzen am einfachsten in die Tat umzusetzen.

- Zu den Auswechselspielern

Man sollte einen Defensiv- und einen Offensivspieler auf die Bank setzen. Es passiert oft, daß ein Verteidiger eine gelbe Karte sieht. Dann sollte man ihn zur Vorsicht auswechseln, um nicht irgendwann mit zehn

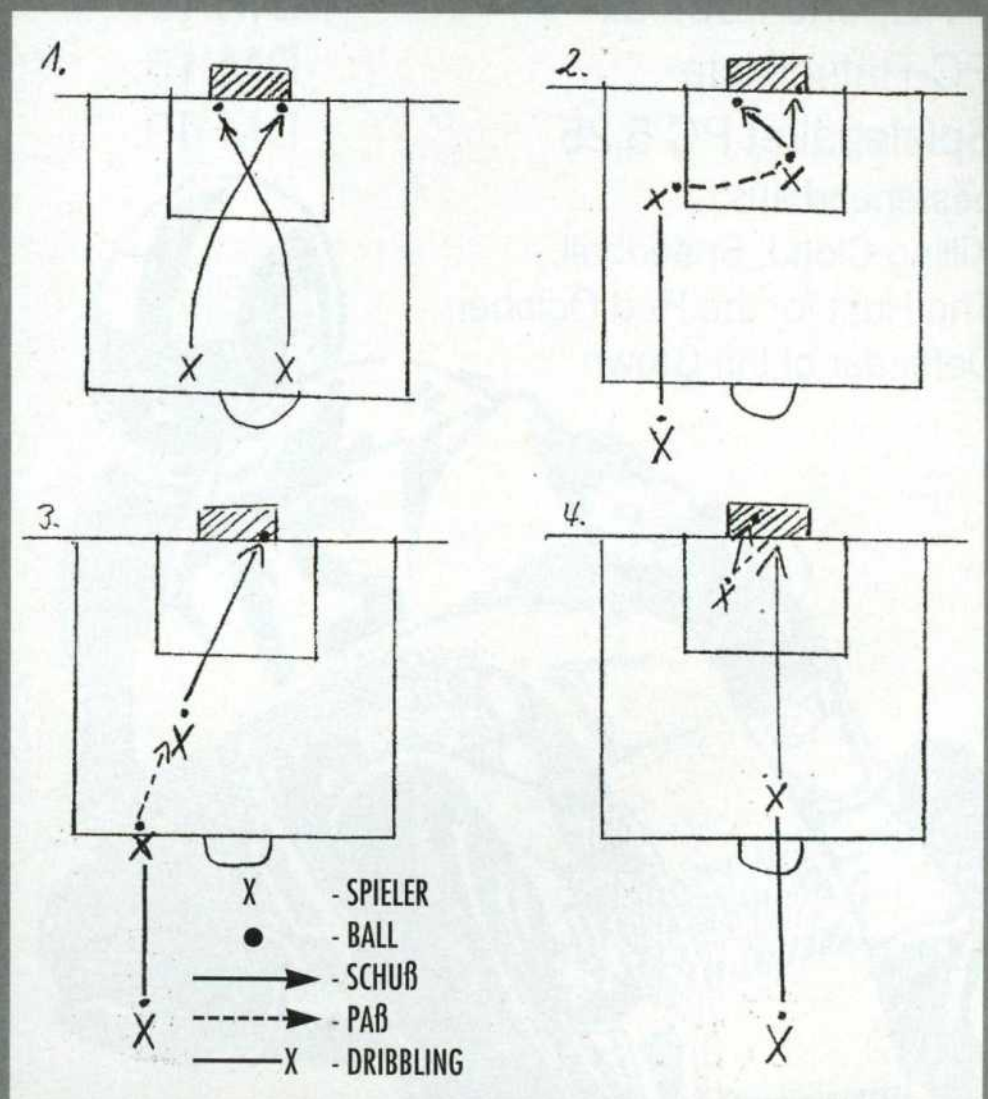
Mann weiterspielen zu müssen. Wenn ein Stürmer versucht, den Ball durch eine Grätsche ins Tor zu lenken, riskiert er ebenfalls eine Gelbe. Auch dann: auswechseln. Sollte ein Mittelfeldspieler verwahrt werden, so stellt man die Taktik von 4-3-3 auf 4-2-4 um und wechselt für ihn einen Stürmer ein.

- Zu den Skizzen

1) Man läuft entweder halb links oder halb rechts in den Strafraum und schneidet den Ball halbhoch in die entgegengesetzte Ecke an. Sollte der Torwart den Ball noch berühren, dann heißt es abstauben.

2) Man läuft mit einem Spieler halb links oder halb rechts in den Strafraum und genau am 5-Meter-Raum paßt man quer. Hat man die Aufstellung 4-3-3 gewählt, so steht nun ein weiterer Stürmer frei und man kann sich die Ecke quasi aussuchen.

3) Man läuft mit einem Spieler halb links oder halb rechts auf den Strafraum zu und an der



● Auch wenn man diese Skizzen nicht während des Spieles beachten kann, helfen sie doch beim Üben.



Dank unseres Cheats, erhöht sich die Anzahl der Nick Faldo-Kurse um lockere 50 Prozent.

Grenze paßt man den Ball dem zweiten Stürmer zu. Dieser zieht aus vollem Lauf ins lange Eck ab und man ist wieder ein Tor näher an den Sieg herangekommen.

4) Man läuft gerade auf das Tor zu und zieht einfach ab. Schlechtere Torhüter lassen den Ball nur abklatschen und einer der rasanten Stürmer kann sich den Ball schnappen. Nun ist es empfehlenswert, in die lange Ecke zu schießen, da man dann den Keeper auf dem falschen Fuß erwischt.

Dennis Knoblauch

Nick Faldo Golf

Golf auf dem Mars? Ganz einfach! Im Titelbild bei gedrückter Shift-Taste "Majortom" eingeben und dann wie gewohnt auf "Choose Course" klicken. Voilà, Nick Faldo locht auf einem feuerroten Minigolfplatz ein.

Klaus Vill

Walker - Die Erste

Ein harter Trick für ein ultrahartes Programm. Wer nach allen Regeln der Kunst schummeln möchte, muß zumindest den ersten Level ohne Hilfe überste-

hen. Zu Beginn des zweiten Abschnitts, gibt man dann "Eat Lead Muddy Funster" (mit Leerzeichen) ein und sobald der Walker losstapft, geschehen seltsame Dinge.

Klaus Vill

Walker - Die Zweite

Passiert es Euch bei der Psygnosis-Ballerorgie Walker nicht auch viel zu oft, daß das schönste Gemetzel durch einen überhitzten Lauf ein jähes Ende findet? Abhilfe schafft da die Verwendung eines mit Dauerfeuer ausgestatteten Joysticks. Ist diese Funktion nämlich aktiviert, so kann durch ständiges Drücken eines Feuerknopfs (nicht der Maustaste) ein Dauerfeuer ausgelöst werden, ohne daß die Guntemperatur auch nur ein Grad ansteigt.

Tobias Noack

PC

Comanche

Als erstes muß man wissen, an welcher Stelle der Pilot, der geändert werden soll, im Comanche Startmenü steht (unter "Choose Another Pilot"). Dabei muß man von oben nach unten zählen.

- Die Orden

Man ruft als erstes einen Hex-Editor auf (z.B. "Diskedit" von Norton Utilities). Danach öffnet man die Datei "Comanche.Nam" und sucht nach dem Anfang des Pilotennamen. Jeder Pilot nimmt 42 Byte ein. Nun 32 Byte unverändert lassen und anschließend die Hex-Zeichen "01", "02", "03", "04", "05", "06", "07", "08" und "09" eingeben. Der hexadezimale Wert "fc" wird dadurch überschrieben und man erhält alle neun Orden.

- Missionen als geschafft kennzeichnen

Man ruft als erstes wieder einen Hex-Editor auf und öffnet noch einmal die Datei "Comanche.Nam". Man geht dann mit dem Cursor zum...

- Byte 570, wenn die Pilotenzahl gleich 1 ist.
- Byte 620, wenn die Pilotenzahl gleich 2 ist.
- Byte 670, wenn die Pilotenzahl gleich 3 ist.
- Byte 720, wenn die Pilotenzahl gleich 4 ist.
- Byte 770, wenn die Pilotenzahl gleich 5 ist.
- Byte 820, wenn die Pilotenzahl gleich 6 ist.
- Byte 870, wenn die Pilotenzahl gleich 7 ist.
- Byte 920, wenn die Pilotenzahl gleich 8 ist.

Jede Mission nimmt ein Byte ein (Hex 00 = nicht geschafft, Hex 01 = geschafft). Außerdem wird jede Mission der Reihenfolge nach (zehnmal Comanche Training, zehnmal Operation Maximum Overkill, zehnmal Opera-

tion Overland, zehnmal Operation Restore Peace, zehnmal Operation Clean Sweep) als geschafft bewertet. Mit Hex 01 lassen sich nun alle Missionen als erfolgreich abgeschlossen kennzeichnen. Aber Achtung: Nur bis zu den Bytes, bei denen der nächste Pilot beginnt.

- bis zu 999 Punkte
Man ruft wieder einmal den Hex-Editor auf und damit auch die Datei "Comanche.Nam". Man geht nun mit dem Cursor zum...

- Byte 474, wenn die Pilotenzahl gleich 1 ist
 - Byte 478, wenn die Pilotenzahl gleich 2 ist
 - Byte 482, wenn die Pilotenzahl gleich 3 ist
 - Byte 486, wenn die Pilotenzahl gleich 4 ist
 - Byte 490, wenn die Pilotenzahl gleich 5 ist
 - Byte 494, wenn die Pilotenzahl gleich 6 ist
 - Byte 498, wenn die Pilotenzahl gleich 7 ist
 - Byte 502, wenn die Pilotenzahl gleich 8 ist
- Nun schreibt man Hex 4f, fd, 20 und hat satte 999 Punkte. Das hat aber wenig Sinn, denn sobald man in Comanche noch einen einzigen Punkt bekommen kann, beginnt man wieder mit enttäuschenden 000 Punkten. Aus diesem Grund sollte man auch fc, fc, 20 schreiben, muß sich aber mit 916 Punkten zufrieden geben.

Marko Pusch

Pirates! Gold

Zunächst sollte man eine der vorgegebenen Missionen spielen, um ein wenig zu üben. Diese haben jedoch den Nachteil, daß man bereits zu Beginn recht alt und die Mannschaft sehr unzufrieden ist. Die Auswirkungen des Alters auf den Rest des Spiels erläutere ich später. Da man bei manchen historischen Kaperfahrten bereits gute Schiffe und eine

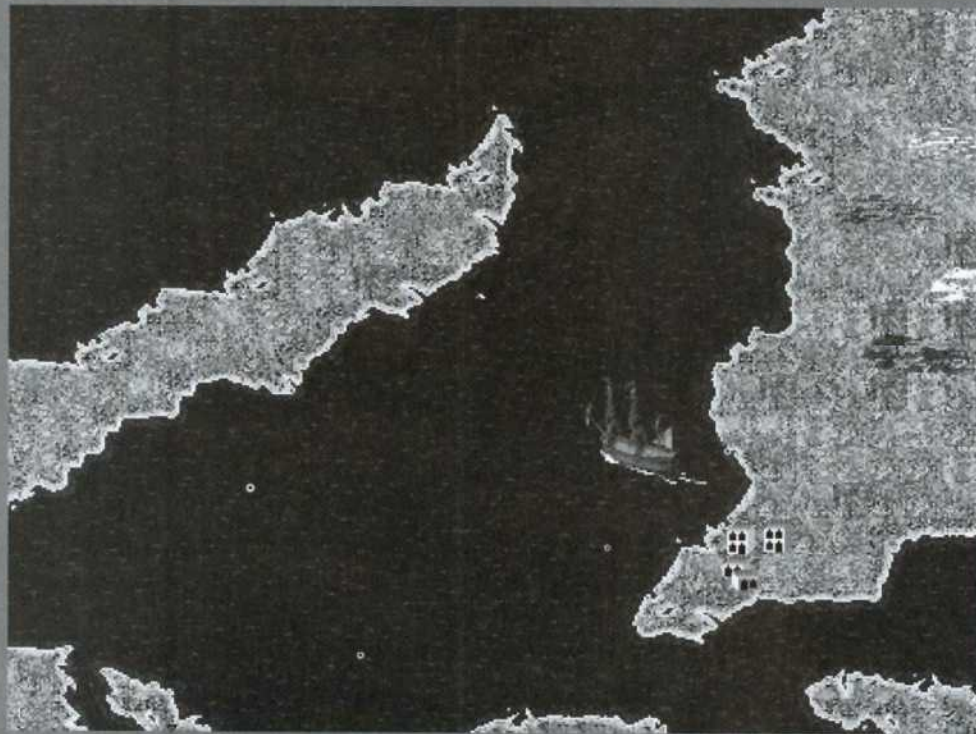


große Mannschaft in seinem Besitz hat, dürften sich die ersten Erfolge bald einstellen.

Wenn man also einige Kämpfe hinter sich gebracht hat und mit der Steuerung vertraut ist, sollte man eine eigene Karriere starten. Dabei ist es von Vorteil, wenn man nicht Spanien als Heimatort wählt, da man im Spiel durch einen "Privatkrieg" gegen die Spanier meist die besten Erfolge erzielen kann. Ich bevorzuge die Franzosen oder Engländer. Außerdem sollte man eine andere Zeitperiode wählen. Und zwar 1560, da in diesem Jahrzehnt die Städte am leichtesten zu erobern sind. Dadurch kann man die sehr gewinnträchtigen Silber- und Goldflotten der Spanier ausrauben. Das einzige Problem, daß ich mit dieser Zeit hatte, war, daß ich nach einiger Zeit meine ganzen angehäuften Waren nicht mehr losschlagen konnte. Welche Schwierigkeitsstufe man nimmt, ist reine Geschmackssache, wobei zu Beginn natürlich der Anfängerlevel ratsam ist. Als herausragendes Talent ist Kanonenschießen sehr zu empfehlen. Jedoch auch die anderen Skills sind nicht schlecht. So nimmt die Konstitution eines medizinisch begabten Jungpiraten im Alter nicht so schnell ab wie die anderer. Die Fechtkämpfe gewinnt man nach einiger Übung ohnehin problemlos, so daß diese Fähigkeit relativ unwichtig ist. Als nächstes kommt man mit mehr oder weniger guter Mannschaft und einem mittelmäßigen Schiff in einem Hafen der Karibik an.

Jetzt etwas zur Mannschaft: Sie ist fast das Wichtigste im ganzen Spiel. Mit einer kleinen Mannschaft (30-50 Mann) kann man, je nach Schiffstyp, oft nicht alle Kanonen, die man hat und auch auf das Schiff passen, abfeuern. Außerdem hat man natürlich Nachteile im Fechtkampf, wenn man gegen eine Übermacht antreten muß. Städte mit 200 Wachsoldaten sehen

50 Piraten oft als lächerliche



● **Pirates! Gold ist für alle PC-Matrosen der Renner und wird für die Anfänger nun leichter zu meistern.**

Einheit an und damit haben sie auch noch recht. Eine Mannschaft mit 500 Mann ist jedoch extrem schwer bei Laune zu halten. Und sobald die Crew erst einmal sauer ist, muß man ständig mit einer Meuterei rechnen, die auf alle Fälle eine Menge Geld kostet. Manchmal verliert man dabei sogar Schiffe oder, im schlimmsten Fall, die gesamte Flotte. Mit 500 Mann muß man auch dauernd irgendwelche Schiffe angreifen, um die Nahrungsversorgung zu sichern. Wenn man jedoch einmal 700 zufriedene Piraten unter seiner Führung hat, kann man praktisch alles angreifen, was den unmittelbaren Weg kreuzt. Dabei gibt es eine sehr praktische Methode, wenn man sehr viele unzufriedene Seeleute unter sich hat: Man greift eine große Stadt an. Dann lenkt man im Landkampf die Streitmacht der Gegner ab, indem man den Großteil des eigenen Heeres ins Freie stellt und von den Soldaten aufreiben läßt. Mit einem anderen Teil geht man durch den Wald, in dem man übrigens nicht gesehen wird, und fällt in die Stadt ein. Wenn man dann mit den übrigen Piraten den Kampf im Fort gewinnt, bekommt man oft eine Menge Geld. Dadurch schafft man es häufig, den nun wesentlich kleineren Teil der Mannschaft

etwas aufzumuntern. Sollte die Crew danach immer noch unzufrieden sein, so empfiehlt es sich, die nächste befreundete Stadt zu besuchen und die Kostbarkeiten aufzuteilen. Jetzt hat man nur noch wenige Leute, ein mäßiges Schiff, jedoch ist die Mannschaft wieder glücklich und man hat sein Privatvermögen stark vermehrt.

Zum Thema Kampf: Ganz allgemein ist zu sagen, daß Flucht immer sehr schlecht ist, wenn man schon einmal angegriffen hat. Also sollte man nur attackieren, wenn man auch recht sicher ist, zu gewinnen. Ein Kampf gegen ein Stadt sollte ungefähr so aussehen: Wenn man wesentlich mehr Männer hat als sich Soldaten in der Stadt befinden, sollte man in einiger Entfernung an Land gehen und sich auf einen Landkampf einlassen. Dabei ist es von Vorteil, ein ganzes Stück entfernt von der Stadt zu landen, da so die Stadt vor der Schlacht nicht gewarnt ist und ihr Gold nicht wegschaffen kann. Außerdem steigert das die Chance, daß man direkt Fechten darf und sich nicht erst mühselig heranpirschen muß. Wenn man weniger Seebären hat, sollte man die Stadt am besten gar nicht angreifen. Der Kampf von See aus ist eher

anzuraten, wenn man einen großen Vorteil davon hat und im Seekampf erfahren ist.

Sollte sich nach einer Stadteroberung die Möglichkeit ergeben, einen neuen Gouverneur einzusetzen, so sollte man dabei auch etwas politisch vorgehen. Beispiel: Ihr seid Engländer und habt gerade angefangen zu spielen. Die Engländer sind Alliierte der Franzosen. Die Franzosen sind im Krieg mit den Spaniern. Holland bleibt neutral. Wenn Ihr jetzt eine spanische Stadt erobert, sind die Spanier natürlich umso mehr gereizt. Es empfiehlt sich, nun eine französische Regierung einzusetzen, da nun die Chance steigt, geadelt zu werden und die Engländer ohnehin mit Euch zufrieden sind.

Matthias Steidl

Sensible Soccer

1. Das wichtigste im Spiel ist das Tackling, sprich das kontrollierte Reinrutschen in den Gegner. Wer das beherrscht, beherrscht auch den Gegner. Eine typische Situation dafür ist der Rückpaß des Gegners zu seinem Torwart. Da der Torwart dann wie ein Feldspieler agiert, bringt ein Reinrutschen in ihn meist ein Tor.

2. Fast genauso wichtig ist das Passen. Man sollte möglichst schnell passen, da sonst der Gegner alle Möglichkeiten hat, dem langsamen Spieler den Ball abzuknöpfen.

3. Der Anstoß: Für Neulinge empfiehlt sich Skizze 1, geübten Spielern dürfte auch Skizze 2 keine Probleme bereiten.

4. Der Abstoß: Auch hier gilt: Passen, passen, passen. Die für mich beste Variante zeigt Skizze 3. Falls der Torwart einen gegnerischen Schuß gehalten hat, bringt auch Skizze 4 viel, allerdings ist hier Vorsicht geboten. Denn wenn man nicht einen präzisen und schnellen Abschlag ausführt, fängt de

SUPERSERVICE

Software Discount Mann

Händler-
anfragen
erwünscht!

LADENGEWÄHR: KÖTHERHOFSTR. 1 · 55116 MAINZ · Ladenpreise = Versandpreise
INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler**, verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher**, also an Euch.

Bitte wählen Sie: (0 61 31) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 61 31) 23 80 62

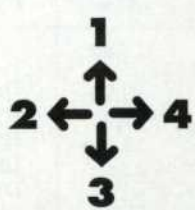
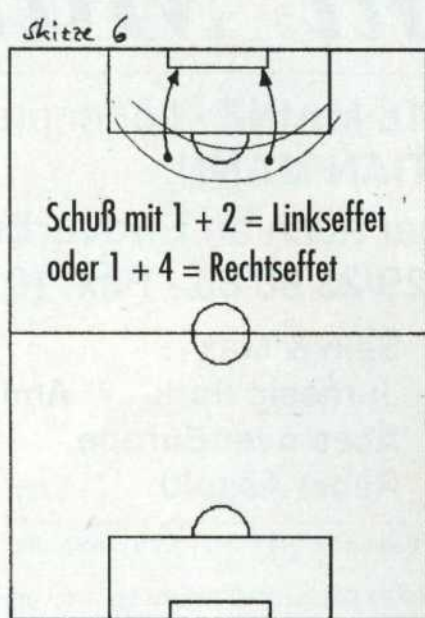
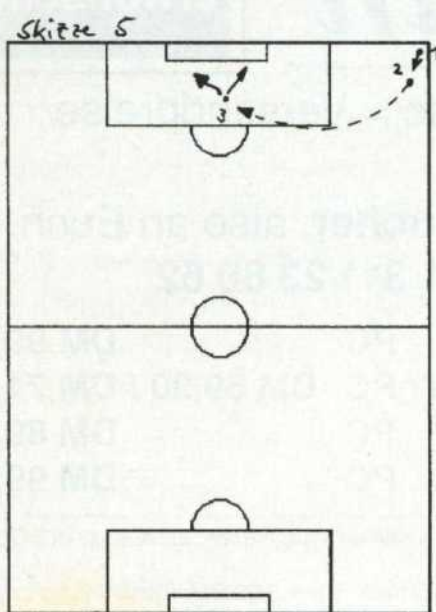
| | | | | | |
|----------------------------|-------------------|----------------------------|-------------------------|-------------------|----------------------------|
| Syndicate | Amiga / PC | DM 69,90 / DM 89,90 | Sam & Max | PC | DM 99,90 |
| Lands of Lore | PC | DM 89,90 | Jurassic Park | Amiga / PC | DM 59,90 / DM 74,90 |
| Pirates Gold | PC | DM 99,90 | Aces over Europe | PC | DM 89,90 |
| Day of the Tentacle | PC | DM 94,90 | Rebel Assold | PC | DM 99,90 |

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).

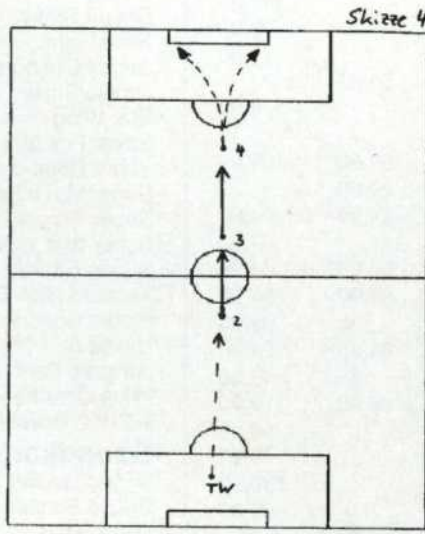
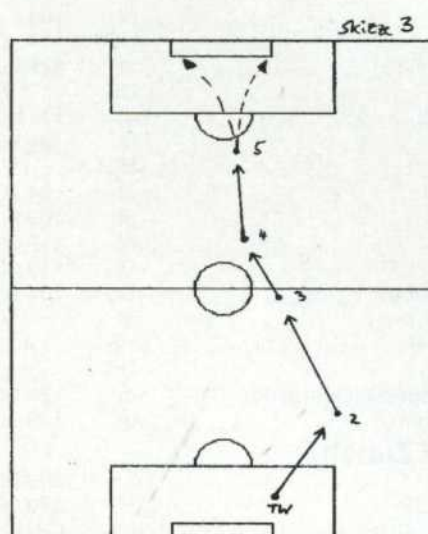
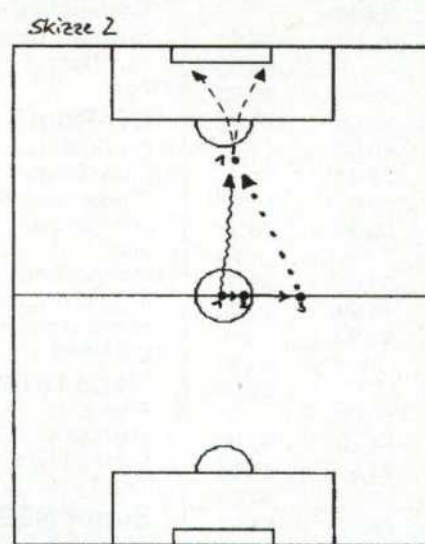
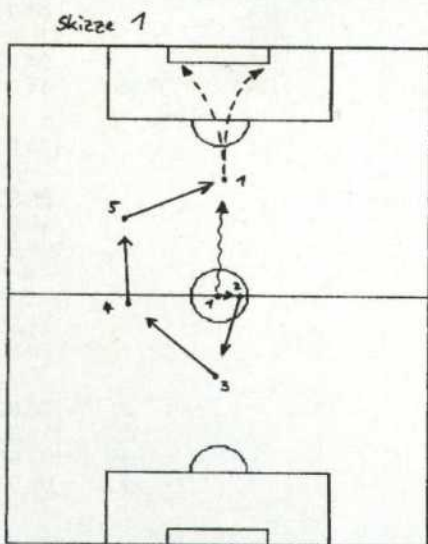
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 6,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 15,50 DM; Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

| Programm | Amiga | PC | Programm | Amiga | PC | Programm | Amiga | PC |
|-----------------------------------|-------|--------|----------------------------------|-------|--------|-----------------------------------|-------|------------|
| | DM | DM | | DM | DM | | DM | DM |
| 1869 | DV | 74,90 | Jonathan | DV | 79,90 | The Greatest | DV | 69,90 |
| A-Train | DV | 99,90 | Jordan in Flight | DA | 74,90 | The Legacy | DV | 89,90 |
| A.T.A.C. | DA | 89,90 | Jurassic Park | | 59,90 | The Lost Vikings | DV | 79,90 |
| Abandoned Places 2 | DV | 74,90 | KGB | DV | 59,90 | Tornado | | i.V. |
| Aces over Europe | DV | i.V. | Kings Quest 6 | DV | 79,90 | Transarctica | DV | 69,90 |
| Aces of the Pacific | | 79,90 | Lands of Lore | ?? | i.V. | Trolls | DA | 49,90 |
| Aces of the Pacific + Data | DV | 89,90 | Leather Goddesses 2 | DA | 84,90 | Ultima 6 | DA | 69,90 |
| Aces Miss. Disk | DA | 39,90 | Legend of Kyrandia 1 | DV | 69,90 | Ultima 7 | DV | |
| Alone in the Dark | DV | 99,90 | Legend of Kyrandia 2 | DV | i.V. | Ultima 7 Data | | 49,90 |
| Arabien Nights | | 64,90 | Lemmings 2 | DA | 69,90 | Ultima 7 II | DA | 99,90 |
| Armour Geddon 2 | DA | 64,90 | Links 386 Pro | DA | 99,90 | Ultima Underworld 1 | DA | 79,90 |
| B-17 Flying Fortress | DA | 89,90 | Links Banff | | 49,90 | Ultima Underworld 2 | DA | 84,90 |
| Bard's Tale Cons. Set | DA | 74,90 | Links Barton Creek | | 49,90 | Unlimited Adventures | ?? | i.V. |
| Battle Chees 4000 | DA | 69,90 | Links Bay Hill | | 49,90 | Veil of Darkness | | 84,90 |
| Battle Isle Data 2 | DA | 49,90 | Links Belfry | | 49,90 | WWF European Rampagne | | 54,90 |
| Battle Team | DA | 64,90 | Links Bountiful | | 44,90 | Walker | DA | 64,90 |
| Battle Team + Data 2 | DA | 114,90 | Links Firestone | | 44,90 | Whale's Voyage | DV | 64,90 |
| Betrayal at Krondar | | 79,90 | Links Hyatt Dorado | | 49,90 | War in the Gulf | ?? | 69,90 |
| Bitmap Br. 1 | DA | 54,90 | Links Mauna Kea | | 49,90 | Wing Commander 1 | | 34,90 |
| Body Blows | | 54,90 | Links Pinehurst | | 44,90 | Wing Commander 1 | DV | 44,90 |
| Bundesliga Man. Prof. | DV | 74,90 | Links Tron North | | 44,90 | Wing Commander 1 Del. E. | DA | 94,90 |
| Burassic Park | | i.V. | Lion Heart | DA | 59,90 | Wing Commander 2 | DV | 99,90 |
| Burning Steel | DV | 89,90 | Lost Treas. 1 | | 99,90 | Wing Commander 2 Op. 1 | DA | 49,90 |
| Burntime | | i.V. | Lost Treas. 2 | | 99,90 | Wing Commander 2 Op. 2 | DA | 49,90 |
| Buzz | | 89,90 | Lotus Comp. (1, 2, 3) | DA | 59,90 | Wing Commander Speech | | 49,90 |
| Campaign | DV | 79,90 | Might & Magic 3 | DV | 79,90 | Wizardry 7 | DV | 89,90 |
| Car and Driver | DA | 74,90 | Might & Magic 4 | DV | | X-Wing | DA | 94,90 |
| Castles 2 | DA | 69,90 | Might & Magic 5 | DV | 59,90 | X-Wing Data | DA | 49,90 |
| Chaos Engine | DA | 69,90 | Monkey Island 1 | DV | 74,90 | X-Wing + Data | DA | 129,90 |
| Civilization | DV | 74,90 | Monkey Island 2 | DV | 89,90 | Xenobots | DA | 94,90 |
| Comanche | DV | 84,90 | Morph | | 49,90 | Zool | DA | 39,90 |
| Comanche Data | DV | 54,90 | Nick Faldo Golf | DA | 79,90 | CD-Rom | | |
| Comanche + Data | DV | 129,90 | Nigel M. World Champ. | DA | 59,90 | 7th Guest | | 139,90 |
| Combat Air Patrol | DA | 64,90 | No. Collection | DV | 69,90 | Battle Chess | | i.V. |
| Combat Classics | DA | 59,90 | Patriot | DA | i.V. | Chessmaster 5 Billion and One | | 89,90 |
| Das Schwarze Auge | DV | 84,90 | Penthouse Hot Numbers | DA | 39,90 | Der Patrizier | | 99,90 |
| Day of Tentacle | EV | i.V. | Pinball Dreams | DA | 69,90 | Inca | | 109,90 |
| Day of Tentacle | DV | 94,90 | Pinball Fantasia | DA | 69,90 | Indiana Jones 4 | | i.V. |
| Der Patrizier | DV | 79,90 | Pirates Gold | ?? | 99,90 | Legend of Kyrandia | | i.V. |
| Desert Strike | DA | 69,90 | Populous 2 | DA | 89,90 | Space Quest 4 | | 74,90 |
| Die Schöne und das Biest | DV | 89,90 | Populous 2 Plus | DA | 69,90 | Hot News | | 29,90 |
| Dogfight | DA | 89,90 | Premiere Manager | | 54,90 | Mega Drive | | |
| Doom | | i.V. | Railroad Tycoon | DA | 79,90 | Alien 3 | | dt. 109,90 |
| Dream Team | DA | 54,90 | Railroad Tycoon Deluxe | | 99,90 | Flashback | | dt. 119,90 |
| Dune 2 | DV | 74,90 | Reach for the Skies | DA | 59,90 | Shining Force | | US 124,90 |
| Eishockey Manager | DV | 74,90 | Rebel Assold | | 99,90 | Tiny Toons | | dt. 94,90 |
| Elisabeth 1. | ?? | i.V. | Red Baron | DV | 74,90 | Super NES | | |
| Elite 2 | DA | i.V. | Red Baron + Data | | 89,90 | Alien 3 | | dt. 129,90 |
| Eye of Beholder 2 | DV | 89,90 | Return of Phantom | DV | 99,90 | B.O.B. | | dt. 119,90 |
| Eye of Beholder 3 | DV | 84,90 | Ringworlds | DA | 74,90 | Bubsy | | US 119,90 |
| F-15 Strike Eagle 3 | DA | 99,90 | Roma AD 92 | DV | 69,90 | Desert Strike | | dt. 104,90 |
| Falcon 3.0 | DA | 99,90 | SWOTL | | 74,90 | Final Fight 2 | | US 114,90 |
| Falcon 3.0 Mission 1 | DA | 59,90 | SWOTL Datas | | i.V. | Jimmy Connors Tennis | | dt. 129,90 |
| Fields of Glory | ?? | 99,90 | Sensible Soccer 92/93 | DA | 69,90 | Jungle Strike | | US i.V. |
| Fire & Ice | DA | 54,90 | Shadow the Beast 3 | DA | 29,90 | Star Wing | | dt. 114,90 |
| Flashback | DV | 69,90 | Shadow of the Comet | DV | 84,90 | Street Fighter | | dt. 94,90 |
| Formula 1 Grand Prix | DA | 89,90 | Sherlock Holmes | DV | 99,90 | Super Bomberman | | US i.V. |
| Freddy Pharkas | DV | 79,90 | Suttle | DA | 54,90 | Super Mario Kart | | dt. 94,90 |
| Front Page Football | DA | 79,90 | Silent Service II | DA | 89,90 | Super Propotector | | dt. 109,90 |
| Goal! | DA | 69,90 | Sim Life | DV | i.V. | Super Star Wars | | dt. 119,90 |
| Goblins 2 | | 59,90 | Space Hulk | DA | 84,90 | Super Turrigan | | US 119,90 |
| Gunship 2000 | DA | 89,90 | Space Quest 5 | DV | i.V. | Techmo NBA Basketball | | US 134,90 |
| Gunship 2000 Senario | | 74,90 | Street Fighter 2 | DA | 69,90 | Mortal Combat | | dt. i.V. |
| Hannibal | DV | 69,90 | Strike Commander | DA | 99,90 | Ultima 6 | | US i.V. |
| Harrier Jump Jet | DA | 99,90 | Strike Commander Speech | DA | 49,90 | Jurassic Park | | US i.V. |
| History Line 14/18 | DV | 89,90 | Strike Commander + Speech | DA | 139,90 | Wing Commander Special Operations | | dt. 129,90 |
| Humans | | 54,90 | Stunt Islands | DA | i.V. | WWF 2 Royal Rumble | | dt. 139,90 |
| Humans Race | DV | 69,90 | Superfrog | DA | 49,90 | Soundkarten / Zubehör | | |
| Inca | DV | 99,90 | Syndicate | DV | 69,90 | Sound Blaster 16 | | 399,00 |
| Indiana Jones 4 | DV | 89,90 | Task Force 1942 | DA | 99,90 | Sound Blaster 16 ASP | | 479,00 |
| Island Dr. Brain | DV | 74,90 | Terminator 2029 | | 99,90 | Joystick | | |
| | | | | | | Gravis Pro | | 79,90 |
| | | | | | | Thrust Master | | 149,90 |
| | | | | | | Gamepad | | 44,90 |

Mehrere 1000 Programme auf Lager!



- kurzer Paß
 - ⋯ langer Paß
 - - - Schuß
 - ~ Bewegung des Spielers ohne Ball (automatisch)
- TW** Torwart



● **Sensible Soccer: Christian hat uns und Euch wohl hiermit einen großen Gefallen getan.**

Gegner den Ball und - bums - ist ein Gegentor gefallen.

5. Die Ecken: Skizze 5 - und ein Tor sollte kein Problem darstellen.

6. Die Freistöße: Ein Freistoßtor erfordert schon einiges an Ball- bzw. Fingerspitzengefühl (Skizze 6 und Skizze 7).

7. Die Schüsse: Durch Schüsse zu Toren zu kommen, ist die einfachste Methode. Aufsetzer in die Ecke sind zu 99% ein Tor, Schüsse halbhoch ins Eck zu 90%. Bei unangeschnittenen Bällen auf Abpraller von Pfosten und Latte achten, für gute Stürmer sollte ein Tor dann keine Hürde sein.

8. Die Aufstellung: Die totale Abwehr oder der totale Angriff sind nur als letzter Ausweg anzusehen. 80. Minute und es steht 0:1, dann können sich vier Stürmer schon einmal bezahlt machen. Doch dann sind auch nur drei Abwehrleute auf dem Feld und die haben es ganz schön schwer. Die beste Aufstellung ist 3-5-2, aber das ist sicherlich Geschmackssache.

Christian Eberhardt

Strike Commander

Die Missionen:

1. Escort C-130

Relativ einfach. Viermal AIM 9J laden und vor allem beim Start auf Smart-Radar umschalten. Die drei Migs, die dann am Himmel erscheinen, dürften problemlos auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt werden. Diese Halunken nur nicht zum Transporter kommen lassen.

2. Base Strike

Schon schwieriger. Mk 20, Mk 82 und vier Sidewinder laden. Erst mit den Mk 20 die AA ausschalten, dann mit den Mk 82 die Gebäude zerstören. Anschließend die beiden Mirages kampfuntauglich machen.

3. Airsupport

Sechsmal AIM 9J laden und immer auf die Sechs-Uhr-Position achten. Es kommen nur vier Feindflugzeuge in dieser Mission vor.

4. Stop Learjet

Zwei AIM 9M, zwei AIM 9J und Durandal-Bomben einpacken. Wenn Ihr ankommt, ist der Jet schon abgeschossen. Nun noch die Runway und die entgegenkommenden Feindflugzeuge zerstören.

5. Südamerika Groundattack

Sehr schwer. Das größte Problem sind die SAMs. Vier AIM 9M, Mavericks und Mk 20 mitnehmen. Beim ersten Waypoint trifft Ihr auf zwei Migs. Einfach die fortgeschrittenen Sidewinder abschießen. Sollte kein allzu ernstes Problem darstellen. Beim Ziel steht vorne rechts eine Tripel-A. Sofort mit Maverick unschädlich machen. Danach den Rest mit Mk 20 zerstören. Wenn Ihr Ziele mit der Maverick anpeilt, könnt Ihr diese vom Wingman abschießen lassen.

6. Scramble

Nur Luft-Luft-Raketen mitführen und, sobald die Basis um Hilfe bittet, versuchen, möglichst schnell dorthin zu fliegen und die feindlichen Flieger von der Startbahn weglocken.

7. Revenge for Stern

Mk82 und Sidewinder einpacken und immer gut zielen. Wer die Mk 82 nicht so gut beherrscht, kann auch auf die gelenkte GBU-15 zurückgreifen. Mehr gibt's hier eigentlich nicht zu sagen.

Moritz Palmowski

Syndicate

Allgemeine Tips

Die Waffen der toten Cyborgs sollten ruhig aufgenommen werden, denn sie dienen der Forschung Deines eigenen Teams. Weiterhin kann man sie



verkaufen oder für den Eigenbedarf nutzen.

Bei Kämpfen in Wassernähe aufpassen! Es kann durchaus vorkommen, daß man bei einem Treffer ins Wasser stürzt. Dies würde den sicheren Tod bedeuten. Ebenfalls sollte man sich in der Nähe von Eisenbahngleisen vorsichtig fortbewegen, denn gegen einen Zusammenstoß mit einem Zug ist noch kein Kraut gewachsen.

In späteren Missionen kann es durchaus vorkommen, daß einige feindliche Agenten Zeitbomben bei sich tragen. Aus ihnen kann man einen persönlichen Nutzen ziehen, da man sie mit einem gezielten Schuß fernzünden kann (vorausgesetzt der Agent ist tot). Scheint es einmal ausweglos zu sein, einfach beide Maustasten gleichzeitig drücken und schon schießen Deine Agenten auf jeden feindlichen Cyborg, der sich Dir nähert. Das nennt man Panikschub.

Westeuropa -

Gezielte Ausschaltung

Hier beginnt das Spiel. Da diese Mission sehr leicht ist, reicht es, wenn Du mit einem Agenten, ausgerüstet mit Schrotgewehren und Pistolen, Deinen Auftrag erfüllst. Hast Du Deinen eigentlichen Auftrag erfüllt, steigst Du ins Auto und erschießt den Wachcyborg am anderen Eingang der Stadt. Er besitzt eine MP, die Du für Deine Forschung verwenden kannst.

Skandinavien -

Personalbeschaffung

Diese Mission ist relativ leicht und von mittlerer Größe. Die sich dort befindlichen Wachcyborgs erledigt man, indem man sich hinter eine Ecke stellt, kurz mit aktivierter Waffe hervorguckt und sie dann eliminiert. Jetzt muß man das Zielobjekt nur noch mit einem Überzeugungsstrahler überreden, damit es zum Evakuierungsort folgt. Zwei Agenten reichen aus.

Mitteleuropa - Kampfeinsatz

In dieser Mission tauchen zum ersten Mal Feindagenten auf. Insgesamt sind es vier an der Zahl. Man sollte hier zuerst die Pistole benutzen, da sie eine größere Reichweite als das Schrotgewehr hat. Der erste Agent ist rechts zu finden. Ihn erschießt man und läuft nach unten. Dort sind die anderen drei. Zwei Agenten reichen aus.

Osteuropa -

Gezielte Ausschaltung

Das Ziel ist es, eine bestimmte Person auszuschalten, welche von einigen Wachcyborgs umgeben ist. Zuvor mußst Du jedoch noch fünf Agenten, die Dir auf den Fersen sind, erschießen. Man wartet, bis die Wachcyborgs das Haus verlassen, um sie dann zu töten. Jetzt gehst Du ins Gebäude und eliminiert Dein Ziel. Zwei Agenten sind Pflicht.

Ural - Aufklärung

Dein Ankunftsort ist auf einem Dach, von dem Du sofort in die Mitte einer nahegelegenen Grünanlage flüchtest. Somit hast Du eine bessere Übersicht über den Kampf mit den gegnerischen Agenten. Hier schaltest Du am besten den Panikschub ein, denn neun feindliche Agenten wollen Dich endlich unter die Erde bringen. Es müssen alle feindlichen Agenten erschossen werden. Nötig sind zwei Agenten.

Sibirien - Kampfeinsatz

Du mußt die Straße schnell hinuntergehen, bis Deine Agenten auf einen Kanal treffen. Hier bleibst Du stehen und wartest so lang, bis die feindlichen Agenten auf Dich zukommen. Jetzt schießt man einen nach dem anderen ab. Falls Du Dich dieser Aufgabe nicht gewachsen fühlst, kannst Du ja auch den Panikschub einschalten, denn dann dürften die circa 16 feindlichen Agenten kein großes Pro-

INSERENTENVERZEICHNIS

| | |
|---|---|
| Acclaim | 105, 120, 121 |
| Bachler | 31 |
| Bomico (0 61 07/6 20 67)..... | 4 |
| Codemasters..... | 15 |
| CT-Verlag | 83, 87, 89, 109, 111, 115, 117, 123, 128, 129 |
| Cybersoft (089/664530)..... | 41 |
| Fantasy Productions..... | 27 |
| Funny Software (07 11/8 56 85 34) | 89 |
| Groß Electronic..... | 49 |
| Händlerseite..... | 49 |
| Henkel & Triebner Diskssysteme | 17 |
| Hudson Soft | 10, 11 |
| Intersoft (05 81/50 06) | 29 |
| Joysoft (02 21/4 30 10 47) | 19 |
| Konami | 140 |
| Lucas Arts..... | 23 |
| M.K. Elektronik (0 21 33/4 11 36)..... | 49 |
| Magic Line (0 30/3 91 84 95)..... | 77 |
| Marco Ulrich..... | 13 |
| MicroProse | 37 |
| Mirox (0 22 38/8 37 75)..... | 13 |
| Multimedia Soft (0 24 21/18 93 68) | 49 |
| Okay Soft (0 96 74/12 79)..... | 33 |
| Pfister Spieleversand (05 61/2 44 53) | 75 |
| Pfitzenmaier (0 81 42/5 46 70)..... | 137 |
| Prism Leisure | 139 |
| Quality Line (0 62 51/6 57 11)..... | 53, 81 |
| Quicksoft (0 77 20/3 10 46)1 | 79 |
| Rushware..... | 23 |
| Sega | 2, 3, 9 |
| Soft & Sound (02 11/63 30 06) | 101 |
| Softdreams (05 61/28 54 61)..... | 55 |
| Softgold | 23 |
| Softi (07 31/9 80 75 66)..... | 45 |
| Softsale (0 50 21/91 04 16)..... | 65 |
| Software Discount Mann | 61 |
| Spieltraum | 137 |
| Turtle-Soft (0 23 81/44 01 46) | 35 |
| Verkosoft (0 41 81/88 92)..... | 77 |
| Videogame-Center | 77 |
| Wial-Versand..... | 43 |
| Wonderland (09 11/83 69 74)..... | 13 |
| Zapp (0 61 31/23 04 92) | 107 |



blem darstellen. Hier sind zwei Agenten das Minimum.

Kamtschatka - Gezielte Ausschaltung

In dieser Mission muß man erst einen Mann überreden, um zum Zielobjekt zu gelangen. Hier ist jedoch Beeilung angesagt, denn wenn Dir andere Agenten zuvorkommen, erschießen sie den Informanten und Du hast versagt. Der Informant befindet sich links vom Ausgangspunkt.

Jetzt muß man schnell nach oben laufen. Am Haus angekommen wäre es ratsam, den Panikschub einzuschalten, denn Wachcyborgs, welche das Zielobjekt beschützen, tragen Flammenwerfer. In der Stadt befinden sich acht auszuschaltende Agenten. Zwei Agenten dürften ausreichen.

Mongolei - Personalbeschaffung

In diese Stadt, die doch sehr

groß erscheint, kommt man nur mit Hilfe eines Autos. Ist man erst einmal hineingekommen, sollte man sofort aussteigen und zur Zughaltestelle laufen. An der nächsten Station wird erst einmal ausgestiegen und gewartet, denn unter Deinen Agenten bekämpfen sich Agenten anderer feindlicher Syndikate. Du brauchst dann nur noch die übriggebliebenen Agenten auszuschalten. Wenn das geschafft ist, überzeugst Du

noch Dein Zielobjekt und evakuierst es dann. Insgesamt wirst Du auf 20 gegnerische Agenten treffen, welche Du mit wiederum zwei Agenten besiegen kannst.

Kasachstan - Kampfeinsatz

Diese Mission ist relativ schwer. Wenn man es jedoch geschickt anpackt, ist sie durchaus zu schaffen. Du solltest Deine Agenten sofort auf ein nahegelegenes Dach stellen und von dort aus den größten Teil der



Jedes Land in der Welt von Syndicate wartet mit einer neuen und meist auch schwereren Aufgabe auf. Wer sich für die einzelnen Aufträge vorbereitet. Dadurch wird es wohl auch leichter möglich sein, die anderen Syndikate auszu...

TIPS & TRICKS



gegnerischen Agenten eliminieren. Den Rest findest Du auf einer nahegelegenen Straße. Es sieht so aus, als ob da nur zwei Agenten stehen. Es sind aber sieben feindliche Agenten. Ein Flammenwerfer wird Wirkung zeigen. Hier müßte man drei bis vier Agenten einsetzen.

China - Kampfeinsatz

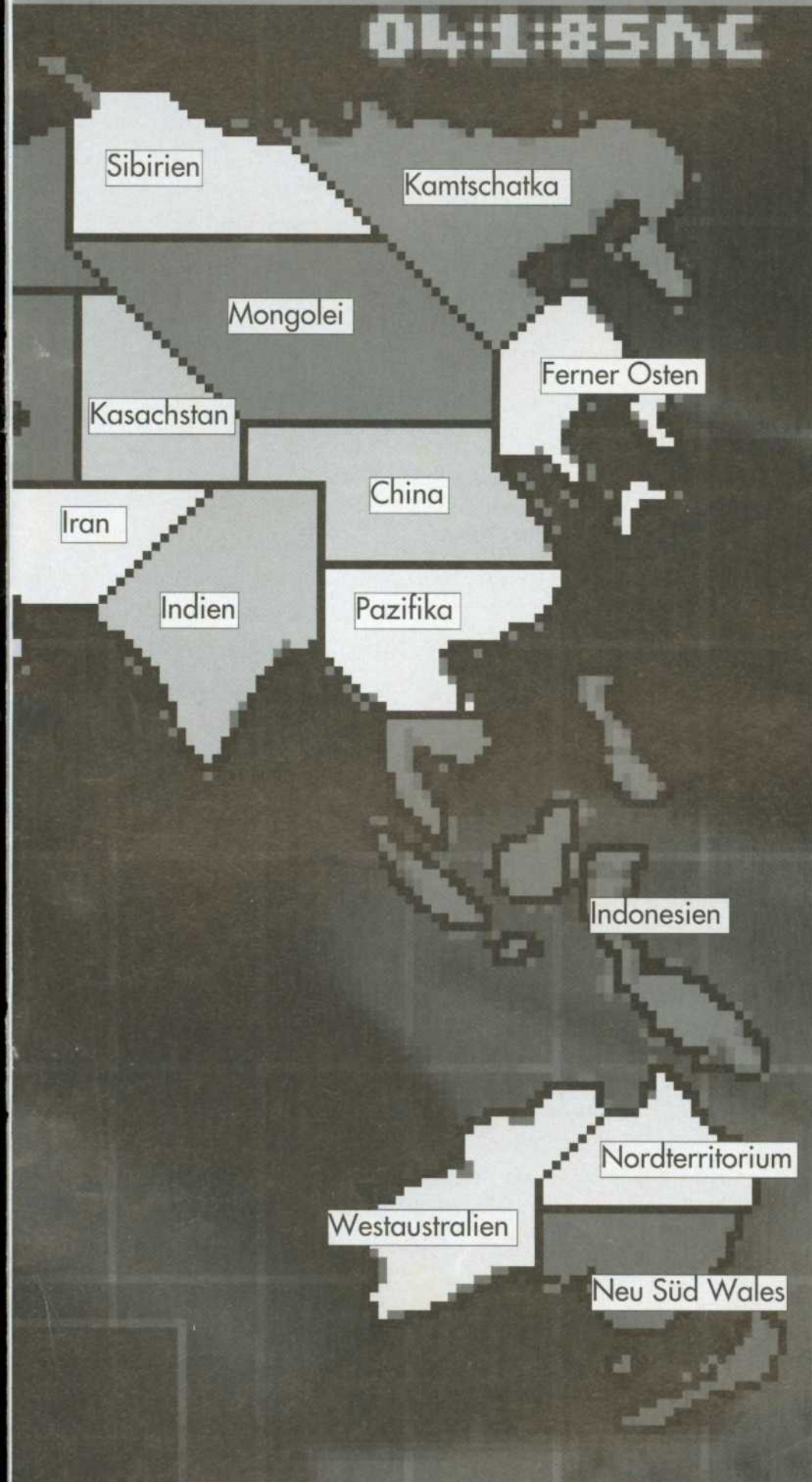
In dieser Mission wäre es ratsam, seine Agenten auf einen freien Platz zu stellen. Hier soll-

te man auf die feindlichen Agenten warten. Es wäre gut, wenn man nebenbei auch noch ein paar Polizeicyborgs töten würde, denn sie könnten bei einem Kampf mit gegnerischen Agenten zur tödlichen Bedrohung werden. Es werden Dir 32 gegnerische Agenten das Leben schwermachen. Zwei bis drei Agenten werden benötigt.

Pazifika - Kampfeinsatz

Wieder sollte man einen freien

04:1:85NC



Softsale Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und -404
05021/910416 und 910417

| IBM | IBM | AMIGA | AMIGA |
|--------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|------------------------------|
| 1869 DV 79,90 DM | Hexuma DV 79,90 DM | 1869 DV 69,90 DM | Human Race EA 69,90 DM |
| 3 D Con.-kit 2 EA 89,90 DM | High Command EA 79,90 DM | 3 D Constr. Kit 2 EA 89,90 DM | Human Race DV 54,90 DM |
| A-Train DV 89,90 DM | Hired Guns DA 79,90 DM | A-Train DV 79,90 DM | Humans DA 54,90 DM |
| -Con.-kit DV 49,90 DM | History Line DV 79,90 DM | A-Train Con.-Kit DV 44,90 DM | Indy 4 DV 79,90 DM |
| Aces of Pac. DA 74,90 DM | Hot Numbers DA 39,90 DM | Aces of gr. War DA 39,90 DM | Int. Sp. Chall. DA 54,90 DM |
| -Scenario EA 49,90 DM | Human race DV 69,90 DM | Addams Family DA 49,90 DM | Int. Golf Champ.?? in Vorb. |
| Aces over Europe DV 79,90 DM | Humans EA 59,90 DM | Adv. Coll. DA 59,90 DM | Ishar 2 DV 59,90 DM |
| Alone in Dark DV 89,90 DM | Inca DV 89,90 DM | Air Land Sea DA 74,90 DM | Jaguar XJ 220 DA 49,90 DM |
| Ambush Sor. DA 84,90 DM | Incr. Machine DV 69,90 DM | Air Support DA 54,90 DM | Jim Power DA 49,90 DM |
| Ancient Art DA 79,90 DM | -Deluxe DV in Vorb. | Alien 3 ?? in Vorb. | Joe & Mac DA 49,90 DM |
| Another World DA 59,90 DM | Indy 4 DV 84,90 DM | Anc. Art of War DA 69,90 DM | John Madden DA 54,90 DM |
| Arabian Nights DV in Vorb. | Ishar 2 DV 64,90 DM | Another World DA 54,90 DM | Jonathan DV 79,90 DM |
| Archers Pool B. EA 64,90 DM | Island Dr. Brain DV 69,90 DM | Apache ?? in Vorb. | Jungle Strike DA in Vorb. |
| ATAC DA 79,90 DM | Jonathan DV 79,90 DM | Apocalypse ?? 54,90 DM | Jurassic Park DV 54,90 DM |
| B-17 Fly. Fortr. DA 79,90 DM | Jordan in Flight DA 74,90 DM | Aquatic Gam. DA 54,90 DM | KGB DV 59,90 DM |
| Bat 2 DV 79,90 DM | Jurassic Park DV 69,90 DM | Arabian Nights EA 49,90 DM | Kid Pix DV 54,90 DM |
| Battle Team DA 74,90 DM | KGB DV 59,90 DM | Arabian Nights DV 64,90 DM | Knights of Sky DA 74,90 DM |
| Battle Isle D. 2 DA 49,90 DM | Kings Quest 6 DV 79,90 DM | Archers Pool B. EA 49,90 DM | Kruslys Funh. ?? in Vorb. |
| Battlech. 4000 DA 69,90 DM | Lands of Lore DV 64,90 DM | Assasin DA 49,90 DM | Legend of Kyr. DV 59,90 DM |
| Battleloads DA 49,90 DM | Legacy DV 89,90 DM | Arm. Gedd. 2 DA 64,90 DM | Legend EA 54,90 DM |
| Bazooka Sue DV 79,90 DM | Legend Kyrandia DV 74,90 DM | ATAC DA in Vorb. | Leis. S. Larry 5 DA 59,90 DM |
| Betr. at Kronidor EA 79,90 DM | Lemmings 2 DA 79,90 DM | B-17 Fly. Fortr. DA 69,90 DM | Lemmings 2 DA 64,90 DM |
| Betr. at Kronidor DV 79,90 DM | Lemmings DP DA 74,90 DM | Ball. Dipl. ?? in Vorb. | Lemmings DP DA 59,90 DM |
| Birds of Prey DA 84,90 DM | Links 386 Pro DA 89,90 DM | Bart vs. World ?? in Vorb. | Liberation DA 59,90 DM |
| Bitmap Br. I DA 64,90 DM | -SVGA-Kurse je EA 44,90 DM | Bat 2 DV 74,90 DM | Lionheart DA 59,90 DM |
| Burntime DV 79,90 DM | -sonst. Kurse je EA 39,90 DM | Battle Team DA 74,90 DM | Litil Divil ?? in Vorb. |
| Bund. Man. Pr. DV 64,90 DM | Locomotion DV 44,90 DM | Battle Isle Data 2 DA 49,90 DM | Locomotion DV 59,90 DM |
| Burning Steel DV 79,90 DM | Lost Treas. 1 EA 94,90 DM | Bazooka Sue DV in Vorb. | Lost Treasures EA 89,90 DM |
| -Superschiffe DV 39,90 DM | Lost Treas. 2 EA 64,90 DM | BC Kid DA 59,90 DM | Lost Vikings DV 64,90 DM |
| -Amerika i. A. DV 39,90 DM | Lost Vikings DV 79,90 DM | Best of Best ?? in Vorb. | Lothar Matthäus DV 64,90 DM |
| Buzz Aldrin DA 89,90 DM | Lothar Matthäus DV 69,90 DM | Big Box 2 DA 54,90 DM | M 1 Tank DA 39,90 DM |
| Caesar EA 69,90 DM | M1 Tank Platoon DA 39,90 DM | Bills Tomato G. DA 59,90 DM | Mad TV DV 69,90 DM |
| Cal. Games 2 DA 59,90 DM | Mad TV DV 79,90 DM | Birds of Prey DA 69,90 DM | Maniac Mansion DV in Vorb. |
| Campaign DV 79,90 DM | Maniac Mans. 2 DV 84,90 DM | Bitmap Br. I DA 49,90 DM | Manag. Succ. ?? in Vorb. |
| -Data DV 49,90 DM | Mario teach. typ. DV 64,90 DM | Black Sect ?? in Vorb. | Mc Don. Land DA 49,90 DM |
| Car and Driver DA 74,90 DM | Mario wird verm. DV 74,90 DM | Blastar ?? in Vorb. | Mega Coll. DA 54,90 DM |
| Carmen S. D. EA 69,90 DM | Michael Jordan DA 74,90 DM | Blue Max DA 39,90 DM | Mega lo Man./FBA 59,90 DM |
| Carrier Strike EA 74,90 DM | Might & Magic 4 DV 79,90 DM | Body Blows DA 54,90 DM | Mega Mix DA 59,90 DM |
| Carriers at War EA 69,90 DM | Might & Magic 5 DV 79,90 DM | Brain Chall. ?? in Vorb. | Mega Sports DA 54,90 DM |
| -Constr. Kit EA 69,90 DM | Monkey Island 1 DV 79,90 DM | Buck Rogers 2 DV in Vorb. | Might & Magic DV 69,90 DM |
| Castles 2 DA 74,90 DM | Monkey Island 2 DV 79,90 DM | Bug Bomber DV 59,90 DM | Mixed Collectio DA 64,90 DM |
| Castles DA 69,90 DM | No. 2 Collection DV 79,90 DM | Bund. Man. Pr. DV 64,90 DM | Monkey Isl. 1 DV 69,90 DM |
| -Data DA 39,90 DM | Patriot DA 79,90 DM | Burntime DV 69,90 DM | Monkey Isl. 2 DV 79,90 DM |
| Chess Maniac DV 89,90 DM | Perfect General DA 79,90 DM | Caesar EA 59,90 DM | Morph DA 49,90 DM |
| Chuck Yeager AC DV 69,90 DM | -Data DA 44,90 DM | Campaign DV 74,90 DM | Nick Faldo Golf DA 79,90 DM |
| Civilization DV 84,90 DM | Pinball Dreams DA 59,90 DM | -Data DV 44,90 DM | Nigel Mansell DA 54,90 DM |
| Comanche DV 84,90 DM | Pirates DA 39,90 DM | Castles DA 39,90 DM | No greater Gl. EA 59,90 DM |
| -Mission DV 54,90 DM | Pirates Gold EA 79,90 DM | -Data DA 59,90 DM | No second Pr. DA 59,90 DM |
| Combat Class. DA 59,90 DM | Pirates Gold DV 89,90 DM | Catch 'em DA 49,90 DM | No. 2 Coll. DV 69,90 DM |
| Complete Chess DA 44,90 DM | Popolus 2 DA 74,90 DM | Champ. Man. ?? in Vorb. | Nova 9 ?? in Vorb. |
| Contraptions DA 44,90 DM | Prince of P. 2 DA 69,90 DM | Anim. Class. ?? in Vorb. | Pac. Island DA 59,90 DM |
| Cool World DA 54,90 DM | Privateer DA in Vorb. | Chaos Engine DA 49,90 DM | Penthouse HN DA 39,90 DM |
| Creepers DA 79,90 DM | Quest f. Glory 3 DV 79,90 DM | Chuck Rock DA 29,90 DM | Perf. General DV 44,90 DM |
| Crisis in Crem. DA 79,90 DM | Railroad Tycoon DA 79,90 DM | Chuck Rock 2 DA 54,90 DM | -Data DA 74,90 DM |
| Curse of Ench. EA 59,90 DM | -Deluxe DA in Vorb. | Civilization DV 74,90 DM | Pinball Dreams DA 54,90 DM |
| Cyber Race DV 79,90 DM | Reach for Skies DA 64,90 DM | Cohort 2 EA 54,90 DM | Pinball Fant. DA 54,90 DM |
| Daemonsgate ?? in Vorb. | Red Baron DV 79,90 DM | Comb. Air P. DA 64,90 DM | Piracy EA 59,90 DM |
| Dagger of A. Ra DV 74,90 DM | -Scenario DV 49,90 DM | Conquistador DV 69,90 DM | Pirates DA 39,90 DM |
| Dark Half DA 54,90 DM | Return of Phant. EA 79,90 DM | -Data DV 39,90 DM | Popolus 2+ DA 69,90 DM |
| Dark Queen o. Kr. DV 79,90 DM | Return of Phant. DV 89,90 DM | Contraptions DA 44,90 DM | Powermonger DA 59,90 DM |
| Darklands DA 99,90 DM | Rex Nebular DA 79,90 DM | Cool World DA 49,90 DM | -Data DA 39,90 DM |
| Das schw. Auge DV 74,90 DM | Ringworld EA 69,90 DM | Creatures DA 49,90 DM | Premiere DA 54,90 DM |
| Daught. Serp. DV 74,90 DM | Schöne & Biest DV 79,90 DM | Creepers DA 64,90 DM | Premier Man. EA 49,90 DM |
| Dav. Lb. Golf DA 79,90 DM | Seal Team DA 79,90 DM | Cruise f. Corpse DV 59,90 DM | Project Terra DA 64,90 DM |
| Der Patrizier DV 79,90 DM | Sens. Soccer DA 59,90 DM | Curse of Ench. EA 59,90 DM | Project X DA 49,90 DM |
| Design own RR EA 79,90 DM | Serpent Isle DA 74,90 DM | Cyberspace ?? in Vorb. | Push over DA 49,90 DM |
| Dogfight DV 89,90 DM | Shad. of Comet DV 89,90 DM | Cytron DA 59,90 DM | Railroad Tyc. DA 74,90 DM |
| Doom ?? in Vorb. | Sherlock Holmes DV 74,90 DM | Darkmere ?? in Vorb. | Rampart DA 54,90 DM |
| Dune 2 DV 69,90 DM | Siege DA 64,90 DM | Das schw. Auge DV 69,90 DM | Reach for Skies DA 59,90 DM |
| Dungeonmaster DV 64,90 DM | -Data DA 34,90 DM | Daughter of S. DV 74,90 DM | Red Zone DA 49,90 DM |
| Dynablaster DA 69,90 DM | Sil. Service 2 DA 74,90 DM | Der Patrizier DV 69,90 DM | Rome EA 64,90 DM |
| Dynatech DV 69,90 DM | Sim Farm ?? in Vorb. | Desert Strike DV 64,90 DM | Sabre Team EA 49,90 DM |
| Eishockey Man. DV 79,90 DM | Space Hulk DA 79,90 DM | Dogfight DV 69,90 DM | Sens. Soccer DA 49,90 DM |
| El Fish EA 64,90 DM | Space Quest 5 DV 69,90 DM | Dream Team DA 54,90 DM | Shad. Beast 3 DA 59,90 DM |
| Empire Deluxe EA 79,90 DM | Spaceward Hol DV 79,90 DM | Dune 2 DV 59,90 DM | Sil. Service 2 DA 74,90 DM |
| Epic EA 59,90 DM | Special Forces DA 79,90 DM | Dung. M./Csb. DV 59,90 DM | Silly Putty 2 DA in Vorb. |
| Eric the Unready EA 64,90 DM | Star Trek DA 84,90 DM | Dynablaster DV 54,90 DM | Sim City Del. DA 74,90 DM |
| Eye of Beh. 2 DV 79,90 DM | Strike Comm. DA 89,90 DM | Dynatech DV 59,90 DM | Sim City/Pop. DA 64,90 DM |
| Eye of Beh. 3 EA 69,90 DM | -Speech DA 49,90 DM | Eishockey M. DV 69,90 DM | Sim Earth DV 89,90 DM |
| Eye of Beh. 3 DV 79,90 DM | -Spec. Op. 1 DA 39,90 DM | Elysium DV 59,90 DM | Sim Life DV 89,90 DM |
| Elysium DV 69,90 DM | SWOTL DA 69,90 DM | Entity DA 64,90 DM | Spec. Forces DA 74,90 DM |
| F-15 Str. Ea. 3 DA 89,90 DM | -Miss. je DA 39,90 DM | Epic EA 59,90 DM | Space Hulk DA 64,90 DM |
| F-19 Stealth DA 39,90 DM | Syndicate DV 79,90 DM | Eye of Beh. 2 DV 79,90 DM | Star Trek DV in Vorb. |
| Falcon 3.0 DA 84,90 DM | Task Force 1942 DA 89,90 DM | F-15 Str. E. 2 DA 74,90 DM | Street F. 2 DA 59,90 DM |
| -Miss. DA 59,90 DM | Terminator 2029 EA 84,90 DM | F-19 Stealth DA 39,90 DM | Super Tetris DA 74,90 DM |
| Fallen Empire DV 89,90 DM | -Oper. Source EA 49,90 DM | Fant. Worlds DA 74,90 DM | Superfrog DA 49,90 DM |
| Fant. Worlds DA 79,90 DM | -Rampage EA in Vorb. | Fire & Ice DA 49,90 DM | Syndicate DV 64,90 DM |
| Fields of Glory DA 89,90 DM | Tornado DA 79,90 DM | Flashback DV 64,90 DM | The Chaos E. DA 49,90 DM |
| Fire and Ice DA 59,90 DM | Transarctica DV 59,90 DM | Flies Att. on E. EA 69,90 DM | The Greatest DV 59,90 DM |
| Flashback DV 69,90 DM | Ultima 7 DV 89,90 DM | Form. I GP DA 74,90 DM | The Lost Vik. DV 64,90 DM |
| Form. I GP DA 89,90 DM | Ultima 7/2 DA 74,90 DM | Form. I GP DV 74,90 DM | The Perf. Gen. DV 74,90 DM |
| Front Page EA 69,90 DM | Ultima Underw. DA 69,90 DM | Form. I Champ. ?? in Vorb. | -Data DA 44,90 DM |
| Freddy Pharkas EA 69,90 DM | Ultima Underw. 2 DA 74,90 DM | G 2 ?? in Vorb. | Transarctica DV 59,90 DM |
| Freddy Pharkas DV 69,90 DM | Wallstreet Man. DV 79,90 DM | Game of Life DA 59,90 DM | Traps 's Treas. DA 64,90 DM |
| Global Conq. DA 89,90 DM | Whales Voy. DV 74,90 DM | Global Gladiators DA 59,90 DM | Walker DA 69,90 DM |
| Global Eff. DA 69,90 DM | Wing Comm. 2 DV 79,90 DM | Goal DV 59,90 DM | War in the Gulf DV 69,90 DM |
| Goblins 2 EA 59,90 DM | -Spec. Op. je DA 44,90 DM | Goblins 2 EA 54,90 DM | Waxworks DV 59,90 DM |
| Goblins 2 DV 74,90 DM | -Academy DA 64,90 DM | Goblins 2 DV 69,90 DM | Whales Voy. DV 69,90 DM |
| Gunship 2000 DA 84,90 DM | Wizardry 7 DV 89,90 DM | Graham Taylor DA 54,90 DM | Wing Comm. DV 79,90 DM |
| -Scenerio DA 59,90 DM | WWF Wrestling DA 54,90 DM | Gunship 2000 DV 69,90 DM | Wiz Kid DA 49,90 DM |
| Hannibal DV 79,90 DM | WWF Eur. Ramp. DA 54,90 DM | Hannibal DV 69,90 DM | Wizardry 7 DV in Vorb. |
| Hardball 3 EA 59,90 DM | X-Wing DA 84,90 DM | Hired Guns DA 64,90 DM | WWF Wrestling DA 49,90 DM |
| Harrier Assault DA 69,90 DM | -Data DA 44,90 DM | History Line DV 74,90 DM | WWF Eur. Ramp. DA 49,90 DM |
| Harrier Jumpj. DA 89,90 DM | Xenobots DA 74,90 DM | Hook DA 49,90 DM | Yo! Joe! DA 59,90 DM |
| Heart of China DV 59,90 DM | Zool DA 49,90 DM | Hot Numbers DA 39,90 DM | Zool DA 49,90 DM |
| JOYSTICKS GRAVIS PC | JOYSTICKS THRUSTMASTER PC | CD-ROM | CD-ROM |
| Analog 69,90 DM | Flight Control 149,90 DM | 7 th Guest 129,90 DM | Indiana Jones 4 79,90 DM |
| Limited Edition Clear 74,90 DM | Weapon C. Mark II 219,90 DM | Der Patrizier 89,90 DM | Juland 104,90 DM |
| Analog Pro 79,90 DM | Rudder Pedals 239,90 DM | Game Power 74,90 DM | Maniac Mansion 2 79,90 DM |

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEKANNT
Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM).
Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

mit den Tips in dieser TNT-Ausgabe befaßt ist zumindest
uschalten.



Platz aufsuchen und auf feindliche Agenten warten. Nach der Ausschaltung einiger Agenten könnte man ein Fahrzeug benutzen, um den Rest der 16 gegnerischen Agenten aufzustöbern und zu erschießen. Zwei Agenten werden wohl die Norm sein.

Indonesien -

Überfall und Geiselbefreiung

Zuerst mußt Du in ein Auto steigen, um in die Stadt zu kommen. Fahre geradeaus über die erste Kreuzung bis in die Mitte der Straße und steige dort sofort aus, denn wenn Dich feindliche Agenten beschießen, während Deine Agenten im Auto sitzen, könnte es passieren, daß der Wagen explodiert. Den Wagen brauchst Du allerdings, um in das Gefängnis zu kommen. Wenn Du alle Agenten erschossen hast, fährst Du bis vor das Gefängnistor und steigst dort aus. Nun gehst Du in den offenen Eingang rechts neben dem Gefängnistor und schießt dort auf alle Wachcyborgs. Jetzt fährst Du in das Gefängnis und steigst aus. Wundere Dich nicht, wenn eine Person in den Wagen einsteigt und ohne Dich losfährt. Ist diese Person erst einmal in Sicherheit, hast Du Deine Mission erfüllt. Gegnerische Agenten: 8 Eigene Agenten: mindestens 2.

Indien - Angriff

Man sollte am Ankunftsort auf feindliche Agenten warten, um sie dort zu eliminieren. Dann weiter bis zum gesuchten Ziel und es aus sicherer Entfernung erschießen. In diesem Fall ist das Ziel ein Wachcyborgs-Kommandant. Falls Du zu diesem Zeitpunkt Miniaturgewehre erforscht hast, wäre es ein günstiger Zeitpunkt, um sie einzusetzen. Gegnerische Agenten: 8. Eigene Agenten: mindestens 2.

Iran - Gezielte Ausschaltung

In dieser Mission ist äußerste Vorsicht geboten, denn die

feindlichen Agenten sind mit Fernwaffen bestückt. Man sollte sich deshalb nur auf einen Nahkampf einlassen. Die rund 23 gegnerischen Agenten werden alles drauf und dran setzen, Deine Agenten zu töten. Das Zielobjekt gezielt auszuschalten, wird kein großes Problem darstellen. Wenn Du diese Aufgabe erledigt hast, wird Dich am Evakuierungsort eine kleine Überraschung erwarten. Minimum sind 2 Agenten (3 wären aber besser).

Arabien - Personalbeschaffung

Da diese Mission eine leichte Mission ist, ist es eine perfekte Gelegenheit für einige Anwerbungen neuer Agenten. Bei Hirnstufe 1 mußt Du zuvor noch 16 Zivilisten überreden. Das Zielobjekt zu überzeugen wird eine leichte Aufgabe sein. Es dürfte ein Agent ausreichen.

Irak - Gezielte Ausschaltung

Die Mission ist sehr groß und das Zielobjekt ist nur unterirdisch anzutreffen. Zuvor wirst Du jedoch noch auf 19 feindliche Agenten treffen. Einige von ihnen tragen Zeitbomben. Du weißt, was Du tun kannst. Man sollte mit einem Agenten versuchen, das Zielobjekt auszuschalten. Mit dem anderen Agenten wird oben die Stellung gehalten.

Ferner Osten - Aufklärung

Dein Ziel wird es sein, 29 gegnerische Agenten zu töten. Dein Motto lautet: warten-eliminieren-autofahren-warten-eliminieren (u.s.w.)

Westaustralien -

Materialbeschaffung

Diese Mission ist recht leicht und klein. Es warten 16 kaltblütige, feindliche Agenten auf Deine hoffentlich schon gut ausgerüsteten Agenten. Hat man sie erst einmal beseitigt, muß man nur noch die Wachcyborgs töten und das Schutzschild aufsammeln. Eigene Agenten: mindestens 2.

Nordterritorium -

Gezielte Ausschaltung

Diese Mission spielt in zwei Zwillingstädten, die nur durch zwei Autobrücken verbunden sind. Als erstes tötet man die Agenten in der einen Hälfte und besorgt sich ein Auto. Dann fährt man über eine Brücke. Nach dem Überqueren der Brücke aufpassen, da man meist sofort Feindkontakt hat. Dann schnell raus aus dem Auto und die Agenten töten. Jetzt das Ziel suchen und eliminieren. Agenten: 10. Eigene Agenten: 2.

Neu-Süd-Wales -

Kampfeinsatz

In dieser Mission muß man neben den Feindagenten auch alle Polizeicyborgs töten. Am besten ist es, wenn man auf dem Dach stehenbleibt und die Agenten tötet, die versuchen, aufs Dach zu gelangen. Dann die restlichen Cyborgs töten, die in der ganzen Stadt verstreut sind. Agenten: 24. Polizeicyborgs: 14. Eigene Agenten: mindestens 2.

Libyen - Gezielte Ausschaltung

Das Auto nehmen und in die Mitte der Stadt fahren. Auf die Agenten achten, die sich überall herumtreiben. Danach die Wachcyborgs vor dem Eingang des Hauses ausschalten und hineingehen. Dann das Ziel töten und schon hat man die Mission geschafft. Agenten: 14. Eigene Agenten: 2.

Algerien - Kampfpatrouille

Am besten geht man bis zum ersten Agenten, schaltet ihn aus und wartet dort. Wenn alle Agenten in der einen Hälfte der Stadt tot sind, das Auto von links-oben holen und zur Mitte der Autobrücke fahren. Dort aussteigen, denn von da aus lassen sich schon einige Agenten mit dem Minigewehr erledigen. Dann rüberfahren und den Rest erledigen. Agenten: 38. Eigene Agenten: mindestens 2.

Mauretanien -

Personalbeschaffung

Sich hier bis zu dem Zielobjekt durchschlagen und warten, bis es herauskommt. Es dann überzeugen, damit es mit Dir kommt. Man sollte zuvor aber alle feindlichen Agenten töten, denn sie wollen nicht nur Deine Agenten ausschalten, sondern auch die überzeugte Person. Agenten: 8. Eigene Agenten: 2.

Sudan - Gezielte Ausschaltung

Zuerst ins Auto steigen und dann durchs Tor in die Stadt fahren. Dann so schnell wie möglich aussteigen und den sofortigen Angriff der feindlichen Agenten abwehren. Hat man erst einmal alle Agenten (es sind insgesamt 23) eliminiert, gleich weiter bis zum Zielobjekt (Wachcyborg) laufen und mit aktiviertem Panikschub sein Haus stürmen. Mit zwei bis drei Agenten ist der Auftrag durchaus zu schaffen.

Nigeria - Personalbeschaffung

Diese Mission stellt kein großes Problem dar, denn es befinden sich maximal 16 gegnerische Agenten in der Stadt. Auf dem Weg zum Zielobjekt befinden sich allerdings eine Menge Wachcyborgs, die man, da sie eine lebensbedrohliche Gefahr für die dann überzeugte Person darstellen, sofort ausschalten sollte. Zwei Agenten könnten es durchaus schaffen, die überzeugte Person ins Hauptquartier zu bringen.

Zaire - Personalbeschaffung

Wieder auf dem Weg zum Zielobjekt sämtliche Feindagenten töten. Dann kann man das Zielobjekt in Ruhe überreden und anschließend evakuieren. Nebenbei sollte man auch einmal einen Blick auf die Polizeicyborgs werfen. Wenn sie sich in den Kampf mit einmischen, sollte man ihren Bestand ruhig ein wenig reduzieren. Der Effekt der Fernzündung von Zeitbomben dürfte hier Anwen-



ding finden.
Agenten: 15.
Eigene Agenten: 2.

Südafrika - Gezielte Ausschaltung

Das Zielobjekt befindet sich in dieser Mission in einer geschlossenen Wachcyborgkaserne. Man kommt nur mit Hilfe eines Wagens in die Stadt. Diesen findet man rechts vom Ausgangspunkt. Auf dem Weg dorthin begegnen einem etwa drei Agenten, die man ausschalten muß. Aber aufpassen, daß man das Fahrzeug nicht zerstört. Wenn man dann in die Kaserne hineinfährt, nicht über- rascht sein: es sind eine Menge Wachcyborgs dort. Man muß etwa in die Mitte der Kasernen gehen und dort eine Rampe hoch. Dort das Ziel und die umstehenden Wachcyborgs ausschalten und den Wagen benutzen, der in der Nähe vom Ziel steht. Mit zwei Agenten könnte man diese Mission schaffen.

Mosambik - Materialbeschaffung

Auf dem Weg zur Waffe wird man vielen Wachcyborgs begegnen. Am besten man schaltet sie aus, bevor sie Dich ausschalten. Es gibt ein kleines Problem, die Waffe zu erreichen, denn es gibt nur einen nicht sichtbaren Weg. Man muß an der linken Seite des Hauses hineingehen und dann auf die Waffe klicken. Diese Mission ist auch mit zwei Agenten zu schaffen.

Kenia - Geleitschutz

Hier muß man alle Agenten mit Lasern ausrüsten und dort stehenbleiben, wo man anfängt. Man darf sich nicht bewegen, denn dann läuft die Frau sofort los und wird meist von einer Kugel getroffen. Wenn alle Agenten ausgeschaltet sind, kann man ruhigen Gewissens mit der Frau losgehen. Aber die Waffnen wegstecken, sonst schießen die Polizeicyborgs auf

Dich und es passiert oft, daß sie die Frau treffen.

Agenten: 20.
Eigene Agenten: 2-3.

Kalifornien - Personalbeschaffung

Wenn man bei dieser Mission schon Gehirnstufe 3 hat, braucht man die Wachcyborgs einfach nur zu überzeugen. Ansonsten einen Agenten draußen stehen lassen, der einem den Rücken freihält. Mit dem anderen läuft man ins Haus, entweder mit eingeschaltetem Schutzschild oder nur so, und hofft, daß man nicht sein Ziel trifft, sondern nur den Cyborg. Hat man die Person überzeugt, muß man sie nur noch sicher an den restlichen Wachcyborgs vorbeibringen, um sie zu evakuieren.

Agenten: 13.
Eigene Agenten: 2.

Kolumbien - Geleitschutz

Zuerst in dieser Mission die Agenten, die angelaufen kommen, töten. Dann ein Auto besorgen und aus dem abgegrenzten Gebiet hinausfahren. Dann zum Krankenwagen und die Agenten töten, aber aufpassen, daß der Wagen nicht beschädigt wird. Danach zum Übergabeort fahren und aussteigen. Der Mann fährt dann weg und sobald er in Sicherheit ist, ist die Mission erfüllt.

Agenten: 20.
Eigene Agenten: 2.

Rocky Mountains - Überfall und Geiselbefreiung

In dieser Mission gibt es keine feindlichen Agenten, sondern nur Wachcyborgs. Hier ist es in etwa das Gleiche wie in Kalifornien. Das Wichtigste ist, daß die Ziele nicht verletzt werden.

Agenten: 2.
Eigene Agenten: 2.

Colorado - Gezielte Ausschaltung

Hier schnell nach links unten laufen und bei den großen

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 | Flashback | 64,- D | Quest for Glory 3 | 62,- D |
| Abandoned Places 2 | 74,- D | Freddy Pharkas DV | 59,- D | Return o.t. Phantom | 87,- D |
| Alone in The Dark | 84,- D | Gateway | 66,- E | Rise of The Dragon | 39,- H |
| Arabian Nights | | Goblins 2 | 84,- D | Rome AD 92 | 66,- H |
| B.A.T. 2 | 78,- D | Heimdall | 34,- D | Secret Monkey Isld | 78,- D |
| Bards Tale 3 | 24,- H | Hexuma | 78,- D | Shadowlands | 78,- D |
| Bards Tale Constr. | 60,- H | Inca | 84,- D | Shadowlands 34,- D | 34,- D |
| -Trilogy (BT 1-3) | 72,- H | Indiana Jones 4 | 59,- D | Sherlock Holmes | 74,- D |
| Bazooka Sue | 75,- D | Ishar 2 | 75,- D | Space Hulk | 79,- H |
| Betrayal at Kondor | 69,- E | Jonathan | 74,- D | Space Quest 5 | 62,- D |
| Captive | 28,- H | Kathedrale | 25,- D | Spelljammer | 66,- E |
| Cruise La.Corpse | 60,- D | Kings Quest 6 | 72,- D | Spelunx | 66,- E |
| Crusaders of Dark | 84,- D | Kings Q.6 CD Rom | 78,- H | Star Trek | 78,- D |
| D-Generation | 42,- H | | | Treas.of Sav.Front | 78,- D |
| Dark Queen o.Krynn | 78,- D | Lands of Lore | 57,- D | Ultima 5 | 39,- E |
| Darkseed 1.5 | 72,- D | Laura Bow 2 | 66,- D | Ultima 6 | 39,- H |
| DSA | 78,- D | Legends o.Kyrandia | 66,- D | Ultima 7 | 78,- D |
| Das Stundenglas | 44,- D | Leisure S. Larry 5 | 66,- D | -Data Forge of Vir | 42,- H |
| Daughters of Serpe | 75,- D | Lord of The Rings | 66,- H | Ultima 7-2 Serp.Is | 72,- H |
| Death Knig.o.Krynn | 78,- D | Lord of The Ring 2 | 66,- H | -Data Silver Seed | 39,- H |
| Die Schöne u.Biest | 75,- D | Lords of Time | 53,- H | Ultima Trilogy 2 | 72,- H |
| Dune | 34,- D | Lost in Time | 74,- D | Ultima Underworld | 69,- H |
| Dune 2 | 58,- D | Lost Secr.of Rainf | 60,- E | Ult. Underw. 2 | 69,- H |
| Dungeon Master | 66,- D | Lure of Tempress | 34,- D | Ult. Adventu. | 60,- E |
| Eco Quest | 39,- H | Maniac Mansion 2 | 69,- E | Veil of Darkness | 78,- D |
| Elvira 1 | 42,- D | Might and Magic 3 | 78,- D | Waxworks | 59,- D |
| Elvira 2 jaws of C | 45,- D | Might and Magic 4 | 78,- D | Ween | 84,- D |
| Eric the unready | 60,- E | Might and Magic 5 | 69,- E | Whales Voyage | 69,- D |
| Eye of Beholder 1 | 66,- D | Monkey Island 2 | 74,- D | Willy Beamish | 66,- H |
| Eye of Beholder 2 | 74,- D | Police Quest 3 | 66,- D | Worlds of Legend | 49,- E |
| Eye of Beh 3 Dtsch | 74,- D | Pools of Darkness | 78,- D | | |

ACTION/ARCADE

| | | | | | |
|--------------------|--------|--------------------|--------|--------------------|--------|
| Addams Family | 29,- H | Fire And Ice | 54,- H | Putty | 48,- H |
| Alien Breed SE 92 | 24,- E | First Samurai | 60,- H | Risky Woods | 60,- H |
| Assassin | 48,- H | Gravity Force | 24,- H | Robocop 3 | 54,- H |
| Back to Future 3 | 27,- H | Harlequin | 30,- D | Rocket Ranger | 21,- E |
| Balance | 36,- D | HOI | 53,- H | Sleepwalker | 66,- H |
| Battletoads | 48,- H | Human Race Standal | 54,- D | Steel Empire | 66,- H |
| BC Kid | 60,- H | Humans | 48,- H | Street Fighter 2 | 59,- H |
| Blastar | 46,- H | Jurassic Park | 63,- D | Superfrog | 48,- H |
| Blues Brothers | 27,- H | Lemmings 2 | 74,- H | Take a Break Pinb. | 66,- D |
| Body Blows | 48,- H | Lion Heart | 52,- H | Tearaway Thomas | 48,- H |
| Bug Bomber | 60,- H | Locomotion | 60,- H | Terminator 2029 | 69,- E |
| Chaos Engine | 49,- H | The Lost Viking | 75,- D | -Operation Scour | 45,- E |
| Chuck Rock 2 | 48,- H | McDonald Land | 54,- H | Tetris | 62,- H |
| Cool World | 72,- H | More Lemmings Data | 27,- H | The Oath | 25,- H |
| Creatures | 48,- H | Morph | 49,- H | Traps n Treasures | 60,- H |
| Creepers | 78,- H | Obitus | 31,- H | Trolls | 44,- H |
| Dyna Blaster | 66,- H | P.P.Hammer | 25,- H | UGH! | 54,- H |
| Elf | 66,- H | Pinball Dreams | 57,- H | Walker | 48,- H |
| Emerald Mine | 24,- H | Pinball Fantasies | 54,- H | WWF Wrestling 2 | 66,- H |
| Emerald Mine 2 | 30,- H | Pinball Wizard | 18,- H | Xenobots | 69,- H |
| Emerald Mine 3 Pro | 24,- H | Premiere | 60,- H | Yo! Joe! | 59,- H |
| Excalibur | 24,- H | Prince of Persia 2 | 66,- H | Zone Warrior | 57,- H |
| | | | | Zool | 42,- H |

SONSTIGES/ZUBEHÖR

| | | | | | |
|--------------------|---------|--------------------|--------|--------------------|--------|
| 4D Sports Boxing | 25,- H | Games - Summer Cha | 66,- H | Lotus Compil.(1-3) | 49,- H |
| 4D Sports Driving | 25,- H | Games - Winter Cha | 66,- H | Manchester United | 27,- H |
| Apocalypse | 45,- H | Global Gladiators | 52,- H | NCAA Basketball | 34,- H |
| A.McLeans Pool Bi | 60,- H | Goal! | 49,- H | Nigel Mansells WC | 39,- H |
| Big Box 2 | 54,- H | Grand Prix unlimit | 39,- H | No Second Price | 54,- H |
| Bitmap Brothers 1 | 54,- H | Greatest Comp. | 60,- D | Penthouse Hot Numb | 33,- D |
| Bund.Man.Prof 2.0 | 63,- D | Hardball 3 | 66,- E | PGA Tour Golf Plus | 66,- H |
| Car and Driver | 69,- H | Hattrick! | 75,- D | -Courses | 30,- H |
| Carl Lewis Olympic | 32,- H | Hyperspeed | 30,- D | Rainbow Collection | 25,- H |
| Castles o.Dr.Brain | 39,- D | Jaguar XJ 220 | 48,- H | Sensi.Soccer 92/93 | 54,- H |
| Cheat'Em up 4.0 | 32,- D | Jimmy White Snook | 66,- H | Skat 92 | 60,- D |
| Crazy Cars 3 | 48,- H | John Barnes Soccer | 27,- H | Space Legends | 69,- H |
| Deluxe P.4.5 AGA | 186,- D | Jordan in Fight | 75,- H | Starbyte N.2 Coll. | 74,- H |
| Dream Team Com. | 66,- H | Kings of Adventure | 78,- H | Strip Poker 2 | 25,- H |
| Eishockey Manager | 78,- D | Links 386 Pro | 90,- H | Strip Poker Deluxe | 22,- H |
| Euro Soccer | 30,- H | -Belly Wish(386) | 39,- H | Trivial Pursuit | 66,- D |
| Fantastic Worlds | 72,- H | -Hyatt u.and.je | 36,- H | Wayne Gretzky 3 | 78,- E |
| Fatty Bear | 57,- E | | | Wizkid | 66,- H |
| Football Manager 3 | 78,- D | Lothar Matthäus | 63,- D | WWF Wrestling | 29,- H |
| Formula One GP | 85,- H | Lotus 3 | 59,- H | Zero | 60,- H |
| Front P.S.Football | 66,- E | | | | |

STRATEGIE/SIMULATION

| | | | | | |
|--------------------|--------|--------------------|--------|----------------------|--------|
| 1869 | 74,- D | Dogfight | 88,- H | Red Baron | 62,- D |
| 1990 93er Edition | 35,- D | Empire Deluxe | 78,- E | -Mission Disk 1 | 45,- E |
| A-Train | 87,- D | Epic | 66,- H | Secret Weap.of LW | 78,- E |
| -Constrution Set | 42,- D | Erben des Throns | 72,- D | SWOTL kompl.CD ROM | 84,- E |
| A.T.A.C. | 90,- H | F 15 Str. Eagle 3 | 84,- H | -He 162 | 36,- E |
| AA - War i.Lskies | 84,- H | F-19 Stealth Fight | 49,- H | Shuttle | 54,- H |
| Aces of Great War | 42,- H | Falcon 3.0 | 90,- D | Siege | 59,- E |
| Aces of T. Pacific | 63,- H | -Mission Disk 1 | 54,- H | -Data Dogs of War | 42,- E |
| - Mission Disk 1 | 48,- E | Fallen Empire | 84,- D | Silent Service 2 | 75,- H |
| Aces of Europe D | 69,- D | Fields of Glory | 84,- H | Sim Ant | 78,- D |
| Air Support | 54,- H | Global Effect | 66,- H | Sim City Zusatz je | 36,- H |
| Air Warrior | 78,- H | Go Simulator | 78,- H | Sim City Deluxe | 78,- D |
| Airbus A 320 | 62,- D | Gunship 2000 | 90,- H | Sim City | 84,- H |
| Airbus A 320 Amer. | 80,- H | Gunship 2000 Data | 54,- H | Sim Earth | 78,- D |
| Ambush at Sorinor | 79,- H | Hannibal | 74,- D | Sim Life | 73,- D |
| B 17 Flying Fortz. | 90,- H | Harrier Jump Jet | 84,- H | Space Crusade | 68,- H |
| Balistic Dlpoma. | 39,- D | High Command | 79,- E | Spaceward Hot! | 78,- D |
| Battle Chess | 24,- H | History Line 14-18 | 74,- D | Special Forces | 39,- E |
| Battle Chess 2 | 60,- H | Imperium | 24,- H | Steigeng. Hosteln. | 54,- D |
| Battle Chess 4000 | 62,- H | Incredible Machine | 66,- D | Str. Comm.+Speech | 79,- H |
| Battle Team | 69,- H | Kaiser | 84,- D | -Speech | 39,- H |
| -Battleisle Data 2 | 48,- H | Knights of the sky | 35,- H | Stunt Island | 84,- D |
| Birds of Prey | 72,- H | M I Tank Platoon | 29,- H | Syndicate | 74,- D |
| Burning Steel | 74,- D | Mad News | 77,- D | Task Force | 84,- H |
| -Data 1 od.2 je | 36,- D | Mad TV | 74,- D | Theatre of War | 66,- H |
| Burntime | 74,- D | Maelstrom | 79,- D | Their Finest Hour | 66,- H |
| Bozz Aldrin | 84,- H | Maipito Island | 25,- H | -Mission Disk | 30,- H |
| Campaign | 74,- D | Mega-Lo-Mania | 72,- D | Thunderhawk | 39,- H |
| -Mission Disk 1 | 41,- H | On The Road | 75,- D | Tornado | 75,- H |
| Carriers at War | 75,- E | Pacific Island | 60,- D | Transarctica | 54,- D |
| -Construction Kit | 66,- E | Pacific Strike | 79,- H | Triple Action 1,2 je | 36,- H |
| Castles | 66,- H | Patton strike back | 39,- E | Twilight 2000 | 84,- D |
| Castles 2 | 28,- H | Perfect General | 74,- D | V for Victory 1 od.2 | 63,- E |
| Castles 4 | 62,- H | -Data Disk | 39,- H | V for Victory 3 | 81,- H |
| Centurion Def.Rome | 24,- H | Pirates! Gold | 84,- D | V for Victory 4 | 69,- E |
| Chessma.Pro CD ROM | 96,- H | Pirates! | 29,- H | Viking Fields | 78,- H |
| Chuck Y.Afr.2.0 | 24,- H | Populous | 24,- H | Wall Str. Manager | 75,- D |
| Chuck Y.Air Combat | 66,- D | Populous 2 | 69,- H | War in the Gulf | 69,- H |
| Civilization | 90,- D | -Data Disk | 30,- H | Wild West World | 34,- D |
| Clash of Steel | 73,- E | Populous 2 Plus | 63,- H | Wing Commander | 42,- H |
| Comanche | 84,- D | Powermonger | 66,- H | Wing Commander DV | 78,- D |
| -Mission Disk 1 | 45,- D | Privateer | 79,- D | Wing Commander 2 | 74,- D |
| Combat Air Patrol | 54,- E | Project Terra | 60,- H | -Zusatz je | 39,- H |
| Command HQ | 78,- D | Ragnarik | 82,- D | Wolfpack | 28,- H |
| Compl.Chess System | 78,- D | Railroad Deluxe | 75,- H | X-Wing | 66,- E |
| Cyber Race | 74,- D | Railroad Tycoon | 84,- H | X-Wing DH | 79,- H |
| Delivery Agent | 39,- D | Rampart | 60,- H | -Mission Disk 1 | 39,- E |
| Der Patriazer | 78,- D | | | Zepplin | 75,- D |
| Der Patriot | 84,- D | | | | |
| Desert Strike | 84,- D | | | | |

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Restposten
Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten * Preisliste für Amiga, PC und C64 gegen frankierten Rückumschlag, Versandkosten: 7,-
Ab 250,- ohne Versandkosten, Ausland (für Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten * Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,-
oder V-Scheck. Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutsschritt * Nachnahme zusätzlich 3,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr *

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache: 34121 Kassel, Ludwig-Mond-Straße 52, Tel. 0561-24453
Ladenverkauf in Bielefeld: Infodata Computer, Am Kesselbrink, Tel. 05 21-17 93 55 o. 01 72-5 20 18 68

KAMPFREISE! THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • LUDWIG-MOND-STR.52 • 34121 KASSEL



taucht. Dann schnell einen Gausswerfer ziehen und auf das Fahrzeug feuern. Wenn man Glück hat, trifft man den Wagen mit dem ersten Schuß. Dann sofort die Waffe wieder einstecken, denn einige Polizeicyborgs haben Laser als Waffen und davon reicht schon ein Treffer und Dein Agent gehört der Vergangenheit an.
Eigene Agenten: 2-3.

Mexiko -

Bergung von Ausrüstung

Um alle Agenten sicher ins Jenseits zu befördern, müssen Deine Agenten am Ankunftsort stehenbleiben und auf die feindlichen Agenten warten. Hat man sie dann endlich in einem wilden Gefecht erledigt, läuft man schnell nach unten und stellt sich in die Mitte der Häuser und nietet die dort befindlichen Wachcyborgs um. Ist diese Aufgabe erledigt, nimmt ein Agent die geborgene Ausrüstung auf und evakuiert sie dann.

Agenten: über 10.

Eigene Agenten: 2.

Südstaaten -

Gezielte Ausschaltung

Das Zielobjekt wird von ca. 20 Wachcyborgs bewacht. Die beste Möglichkeit für das Ausschalten des Zielobjektes ist es, wenn Deine Agenten vom Dach eines nahegelegenen Hauses aus mit einem Gausswerfer schießen. Da Dir einige feindliche Agenten Deine Pläne durchkreuzen wollen, müssen Deine Agenten ihnen "wohl oder übel" den Garaus machen.
Agenten: über 10. Eigene Agenten: 2.

Peru - Gezielte Ausschaltung

Man sollte mit dem Zug zur nächsten Station fahren und dort gleich die Polizeicyborgs töten, denn es kommen sofort ein paar Agenten die Rampe hinaufgelaufen. Hast Du die Hürde genommen, muß man sich ein Auto besorgen, um durch das Tor zu kommen.

Dann geht man mit dem einem Agenten in den Bunker. Der Eingang befindet sich links unten im Haus. Mit dem anderen Agenten stellt man sich auf den Bunker und falls das Ziel versucht, mit dem Auto zu fliehen, kann der Agent ihn mit dem Gausswerfer abschießen.
Agenten: 8.

Eigene Agenten: 2.

Argentinien - Geleitschutz

Diese Mission ist sehr schwer, denn das Ziel geht sehr schnell drauf, weil die Agenten aus allen Richtungen kommen. Zuerst muß man alle Agenten mit Lasern ausrüsten. Man muß die Agenten so verteilen, daß sie alle Angriffe abwehren. Am besten ist es, wenn man einmal nur darauf achtet, aus welchen Richtungen die Agenten kommen und danach die Verteidigung aufbaut. Wieder dem Ziel nicht zu nahe kommen, denn dann läuft es los.

Agenten: 32.

Eigene Agenten: 4.

Venezuela -

Gezielte Ausschaltung

Den Auftrag kann man recht schnell erledigen. Erst nach rechts laufen und die ankommenden acht feindlichen Agenten töten. Jetzt schnell zum Haus des Zielobjektes rennen und die auf dem Dach stehenden Wachcyborgs erschießen. Nun ins Haus und das Zielobjekt eliminieren.

Eigene Agenten: 2.

Brasilien - Sabotage

Das Auto nehmen und nach links oben fahren. Achtung! Draußen treibt sich ein gegnerischer Agent herum. Er will das Auto und Deine Agenten dem Erdboden gleichmachen. Dann in die "Festung" fahren und zwei Autos zerstören. Du mußt aber ein Auto übrig behalten, um damit wieder aus der "Festung" zu gelangen. In der "Festung" befinden sich noch ein paar Agenten. Man muß sie nicht unbedingt töten. Zwei

Agenten dürften der Aufgabe gewachsen sein.

Uruguay - Sabotage

Hier sofort nach links oben laufen und die Agenten töten. Dann die Feuerwehr nehmen und durch das Tor fahren und Wachcyborgs töten, den einen Panzerwagen zerstören und mit dem anderen Wagen evakuieren.

Agenten: 16.

Eigene Agenten: 2.

Alaska - Sturmangriff

Schnell in die Festung hineinfahren, aussteigen, die Wachcyborgs zerstören und den Mann töten. Dann die Panzerwagen in die Luft jagen und mit dem Krankenwagen fliehen. Man sollte sich nicht zu lange mit dem Wachcyborgs aufhalten, denn sonst kann es passieren, daß das Ziel flieht.

Eigene Agenten: 2.

Nordwest-Territorien - Personalbeschaffung

Am besten ist es, wenn man sich auf einen freien Platz stellt und wieder auf die feindlichen Agenten wartet. Wenn man alle Agenten getötet hat und trotzdem noch vier weitere Personen sieht, die aussehen wie feindliche Agenten, sollte man nicht auf sie schießen, denn es sind Deine Zielobjekte.

Agenten: 16.

Eigene Agenten: 2.

Nordost-Territorien - Materialbeschaffung

Man besorgt sich am besten gleich einen fahrbaren Untersatz und fährt nach rechts, um die sich dort befindlichen gegnerischen Agenten zu eliminieren. Jetzt in die Kaserne fahren und Wachcyborgs, die das Material bewachen, ausschalten. Nun nimmt ein Agent das Material auf.

Agenten: 8.

Eigene Agenten: 2.

Grönland - Personalbeschaffung

Hier kann man schon viele Wachcyborgs vom Zaun aus töten. Dann mit dem Wagen hineinfahren und aufpassen, daß der Wagen nicht zerstört wird. Die Wachcyborgs auf dem Weg ausschalten. Einen Mann vor dem Haus stehen lassen, der dir den Rücken freihält. Mit dem anderen läuft man ins Haus, tötet den Wachcyborg und überzeugt das Zielobjekt.
Eigene Agenten: 2.

Yukon - Personalbeschaffung

Man läuft nach unten und kümmert sich um den Agenten, der an der Ecke steht. Dann kommen schon andere angelaufen, die man dann auslöscht. Danach überredet man das Zielobjekt und evakuiert es dann.

Agenten: 28

Eigene Agenten: 2.

Mittelwesten -

Gezielte Ausschaltung

Sobald man gestartet ist, muß man sofort die Schutzschilde aktivieren und sich nach einem sicheren Verteidigungspunkt umsehen. Hat man den gefunden, erledigt man die anstürmenden Agenten. Jetzt werden die Wachcyborgs unten erledigt. Das Zielobjekt zu eliminieren wird dann kein Problem mehr sein.

Agenten: 26

Eigene Agenten: 3.

Neufundland -

Personalbeschaffung

Hier haben die meisten feindlichen Agenten Flammenwerfer. Also nur auf einen Fernkampf einlassen. Es dürfte mit drei eigenen Agenten eine leichte Aufgabe werden.

Agenten: 31.

Neuengland -

Personalbeschaffung

Hier kann man sich etwas Zeit lassen. Trotzdem kannst Du dich auch schnell bis zum Zielobjekt durchschlagen. Es wäre gut für Deine Gesundheit, wenn Du zwischendurch einmal anhältst und den Panik-schub aktivierst



(Laser). Die feindlichen Agenten sind sehr aggressiv und Du mußt, bevor Du das Zielobjekt überredest, alle Agenten ausschalten, sonst werden sie Deine überredete Person und Dich ausschalten. Insgesamt müssen drei Personen überredet werden.

Agenten: 32

Eigene Agenten: 2-3.

Paraguay - Personalbeschaffung

Zuerst nach unten laufen, die ankommenden Agenten töten und warten, bis die Wachcyborgs das Haus verlassen oder einfach überzeugen.

Agenten: 16

Eigene Agenten: 2-3.

Station Atlantis - Kampfeinsatz
Atlantis ist wohl die schwerste von allen Missionen im Spiel Syndicate. Alle vier Agenten mit mindestens 2 Schutzschilden ausstatten. Sofort nachdem man angekommen ist, Gruppenmodus und Schutzschilde aktivieren. Dann läuft man nach unten. Wenn alle feindlichen Agenten auf einer Stelle sind, die Gausswerfer aktivieren und beten, daß sie treffen. Dann auch auf Zeitbomben achten, die manche Agenten verlieren. Die Wachcyborgs oben auf den Türmen haben auch Gausswerfer. Also aufpassen!

Agenten: 44

Eigene Agenten: auf alle Fälle 4 Agenten.

X-Wing

Hier ein paar Tips für alle Raumpiloten, die bei X-Wing nicht weiterkommen. Man nimmt einen Diskeditor und verändert damit die Datei "Name.Pl1". Um den Rang seines Piloten zu ändern, gibt man bei "A" folgendes ein:

Agenten: 44

Eigene Agenten: auf alle Fälle 4 Agenten.

X-Wing

Hier ein paar Tips für alle Raumpiloten, die bei X-Wing nicht weiterkommen. Man nimmt einen Diskeditor und verändert damit die Datei "Name.Pl1". Um den Rang seines Piloten zu ändern, gibt man bei "A" folgendes ein:

00h - Flight Cadet

01h - Flight Officer

02h - Lieutenant

03h - Captain

04h - Commander

05h - General

Bei "B" kann man seine Punktzahl editieren

Bei "C" wird der Erfahrungsgrad von Rookie bis Top Ace verändert, wobei "ffh" die höchste Stufe einnimmt.

Bei "D" kann man sich alle Training-Badges verschaffen, in der Reihenfolge X-Wing, Y-Wing und A-Wing (von "00h" bis "08h")

0000: 00 00 00 aa bb bb 00

cc cc 00 00 00 00 00 00

0080: 00 00 00 00 00 00 dd

dd dd 00 00 00 00 00 00 00

Die mit "X", "Y" und "A" versehenen Bytes stellen je eine historische Mission dar. X1 ist die erste X-Wing-Mission, Y3 die dritte Y-Wing-Mission. "00h" bedeutet nicht geschafft.

0220: x1 x2 x3 x4 x5 x6 00

00 00 00 00 00 00 00 00

0230: y1 y2 y3 y4 y5 y6 00

00 00 00 00 00 00 00 00

Um die Tours Of Duty zu editieren, muß man sie zuerst bei T1, T2 und T3 mit "01h" aktivieren.

Das Paar E1 und E2 ist für die Tour I zuständig, F1 und F2 für Tour II und G1 und G2 für Tour III. In der folgenden Tabelle kann man ablesen, wie man die einzelnen Missionen aktiviert.

02e0: t1 t2 t3 00 00 00 00 00

e1 f1 g1 ?? ?? ?? ?? ??

02f0: e2 f2 g2 00 00 00 00 00

?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??

Wert 1 00 01 02 03 04 05

06 07 08 09 10 11 12 13

Wert 2 01 02 03 04 05 06

07 08 09 0a 0b 0c 0d 0e

Mission 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14

Martin Bundnagel

Flashback

NEU! In nur 30 Tagen Keyboard



spielen Sie JETZT wie ein Profi! Durch eine kinderleicht verständliche Musikschrift "Klavarskribo" jetzt möglich. Verblüffende Erfolge! Man wird Ihr musikalisches Können bewundern! Fordern Sie den Beweis! Fordern Sie unseren Gratisprospekt über das neue Lernsystem "Klavarskribo" jetzt an!

Gutschein

JA, schicken Sie mir **Gratisprospekt** über das neue Lernsystem für Keyboard

Abs.: _____

Klavarskribo, Hindenburgstr. 33/406, 94469 DEGGENDORF

VERKOSOFT

| | | PC | AMIGA |
|----------------------|----|-------|-------|
| 1869 | DV | 80.98 | 67.95 |
| Civilisation | DV | 94.49 | 77.60 |
| Das Schwarze Auge | DV | 80.98 | 74.48 |
| DUNE II | DV | 62.98 | ----- |
| F15 Strike Eagle 3 | DA | 94.49 | ----- |
| History Line 1914-18 | DV | 80.98 | 80.98 |
| Inca | DV | 94.49 | ----- |
| Indianer Jones 4 | DV | 87.75 | 80.98 |
| Leg. of Kyrandia | DV | 74.48 | 74.48 |
| Lemmings 2 | DA | 80.48 | 62.98 |
| Monkey Island 2 | DV | 80.48 | 80.98 |
| Pinball Fantasies | DA | ----- | 55.97 |
| Prince of Persia 2 | DA | 67.95 | ----- |
| Strike Commander | DA | 87.75 | ----- |
| Ultima Underworld II | DA | 74.48 | ----- |
| Wing Commander 2 | DV | 80.48 | ----- |
| X-Wing | DA | 87.75 | ----- |

Video-Games

| | | Game Boy |
|--------------------|----|----------|
| Super Mario Land 2 | DT | 68.93 |
| Tiny Toons | US | 48.10 |
| Parodius | DT | 70.85 |
| Gargoyle's Quest | US | 47.23 |
| Lemmings | DT | 72.76 |

Super Nes

| | | |
|-------------------|----|--------|
| Zelda III | DT | 94.38 |
| Super Mario World | DT | 111.06 |
| Fatal Fury | US | 122.50 |
| Tiny Toons | DT | 117.50 |
| Super Star Wars | US | 111.25 |

Mega Drive

| | | |
|------------------|----|--------|
| Sonic 2 | DT | 96.34 |
| NHLPA Hockey 93 | DT | 116.70 |
| Street of Rage 2 | DT | 85.80 |
| Tiny Toons | DT | 93.21 |
| Thunder Force 4 | DT | 102.70 |

Weitere Spiele, auch für andere Systeme, auf Anfrage!

DV,DT = Deutsche - US = Amerikanische - Version
DA = Deutsche - EA = Englische - Anleitung
Druck und Preisirrtümer vorbehalten. Bei Videogames übernehmen wir keinerlei Gewähr für die Kompatibilität der Systeme, Umtausch ausgeschlossen.

Versandkosten 9,50 DM + NN.

Bestellannahme: Mo-Do 10 - 22.00 Fr - 15.00

Sa 12 - 19.00, auß. d. Zeiten Anrufbeantworter

Tel. 04181 - 8892 Fax 97868

Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str. 81g

21244 Buchholz / Nh.

VIDEOGAME CENTER

ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH

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



Probleme bei Rollenspielen ?

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure - und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

| | | |
|------------------------------|---------------------------|-------------------------------------|
| Abandoned Places | Hook | Quest for Glory 3 |
| Alone in the Dark | Indiana Jones 3 & 4 | Return of the Phantom |
| Amazon | Ishtar 1 & 2 | Rex Nebular |
| Amberstar | Immortal, the | Ringworld |
| Betralval at Krondor | Kathedrale, die | Robin Hood Adventure |
| Blue Force | King's Quest 5 & 6 | Shadow of the Comet |
| Buck Rogers 2 | Lands of Lore | Sherlock Holmes |
| Cruise for a Corpse | Laura Bow 2 | Shining in the Darkness (MD) |
| Curse of Enchantia | Legacy | Space Quest 4 & 5 |
| Darkseed | Legend 1 & 2 | Spirit of Adventure |
| Das schwarze Auge | Legend of Kyrandia | Star Trek Adventure |
| Daughter of Serpents | Legends of Valour | Treasures of the sav. Frontier |
| Day of the Tentakel | Loom | Ultima 6 & 7 (incl. Forge of Virt.) |
| Dungeon Master | Lure of the Temptress | Ultima 7 2. Teil |
| Eco Quest 1 & 2 | Might and Magic 3, 4 & 5 | Ultima Underworld 1 & 2 |
| Elvira 1 & 2 | Monkey Island 1 & 2 | Veil of Darkness |
| Eternam | Obitus | Warriors of the eternal Sun (MD) |
| Eye of the Beholder 1, 2 & 3 | Peppers Adventure in Time | Waxworks |
| Fate - Gates of Dawn | Planet 9 from outer Space | Ween |
| Goblins 2 | Police Quest 3 | Wizardry 6 & 7 |
| Heimdall | Prophecy of the Shadow | Freddy Pharkas |

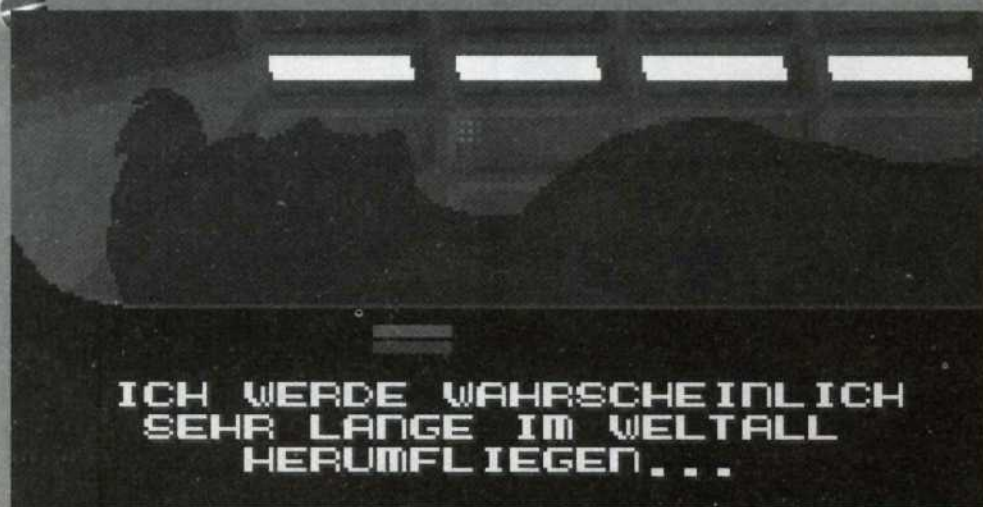
Preise für eine Lösung 20 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line

c/o Markus Müller
Gerhardtstrasse 2
10557 Berlin

Tel.: 030/391 84 95

Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr, Sonst Anrufb.



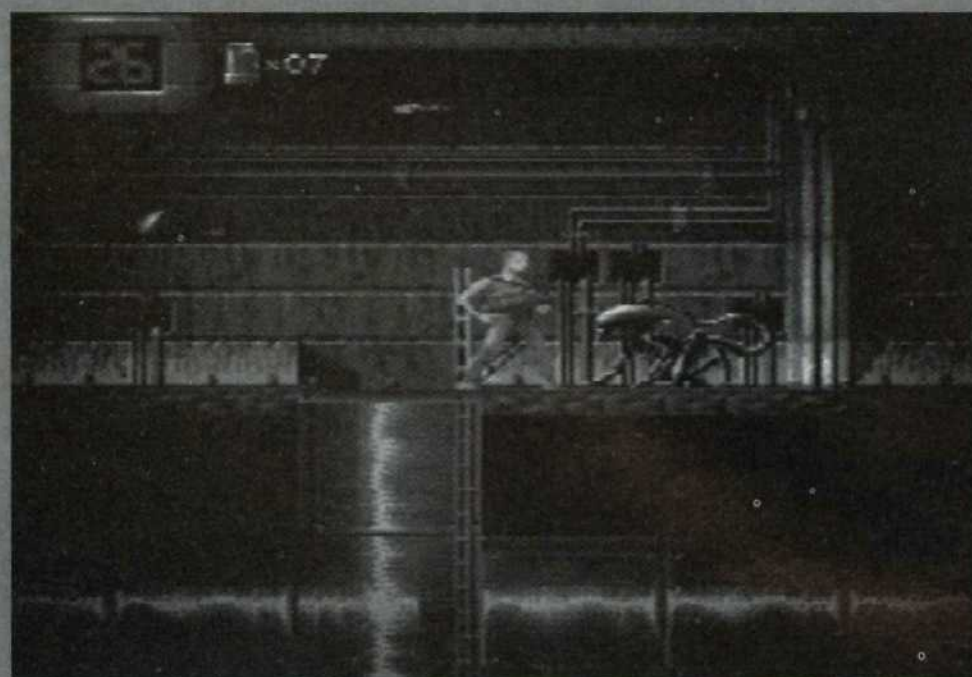
● ..., kann aber vorher noch dank Daniel Pröhl die tolle Extro-Sequenz von Flashback genießen.

Wer auf der PC-Version von Flashback die Endsequenz sehen möchte, der sollte doch einfach einmal "Beluga" als Paßwort eingeben. Dieser Trick funktioniert bei allen Schwierigkeitsstufen.

Daniel Pröhl

- Level 2 - Mastered
- Level 3 - Motorway
- Level 4 - Cabinets
- Level 5 - Squirrel
- Level 6 - Overgame

Martin Grote



● Squirrel: Ripleys Job ist nicht der leichteste. Wenn Ihr Probleme habt, helfen Euch M. Grotes Paßwörter.

NINTENDO

Alien 3

Die außerirdischen Schleimwürmer versuche, nun auch das Super Nintendo unter ihre Fuchtel zu kriegen. Lt. Ripley sträubt sich dagegen natürlich mit allem, was sie zu bieten hat, und das ist eine ganze Menge.

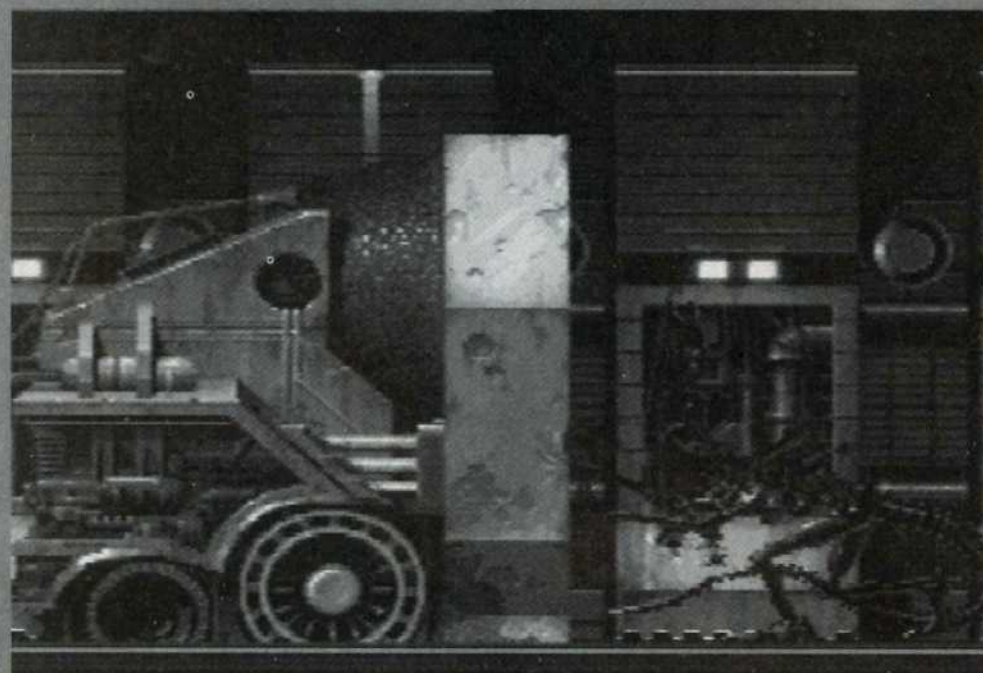
Die Paßwörter:

Level 1 - Question

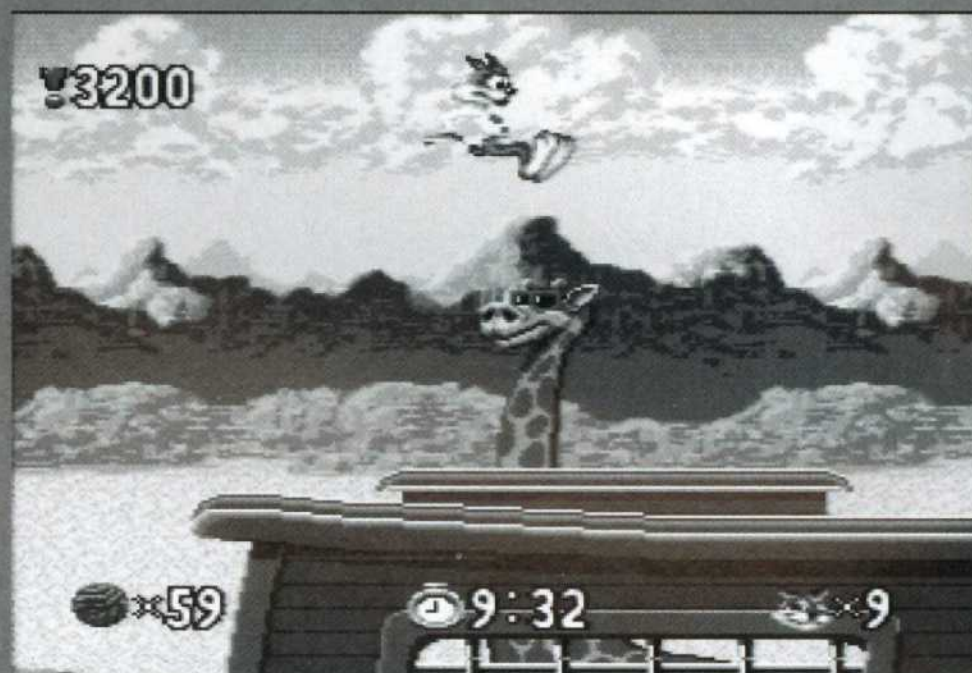
B.O.B.

- Level 1.2 171058
- Level 1.3 950745
- Level 1.4 472149
- Level 2.1 672451
- Level 2.2 272578
- Level 2.3 652074
- Level 2.4 265648
- Level 2.5 462893
- Level 2.6 583172
- Level 3.1 743690
- Level 3.2 103928
- Level 3.3 144895
- Level 3.4 775092
- Level 3.5 481376

Frank Maximilian



● Overgame: Dieses Paßwort wird seinem Namen voll gerecht, denn das Chef-Alien kriegt sein Fett weg.



● Auch wenn Bubsys Welten nicht so bekannt sind, kann sie jetzt jeder ohne Probleme erforschen.

Bussy

- Chapter 1-3: MKBRLN
- Chapter 4-6: STGRTN
- Chapter 7-9: MSFCTS
- Chapter 10-12: TGRTVN

Jens Schmidt-Dietrich

King Arthur's World

Was die Menge betrifft (also wie groß die Gruppen sein sollen, die das Zelt verlassen), stellt Ihr am besten bei allen "4" ein. Nur bei den Bombenlegern solltet Ihr "1" anwählen, da sonst die Gefahr zu groß ist, daß sie sich gegenseitig in die Luft sprengen.

Über sich ein- und ausschaltende Laserbrücken könnt Ihr Palisaden errichten, wenn Ihr Angst

habt, daß die Truppen herunterfallen. Aber Ihr müßt eine spezielle Methode benutzen, um diese Palisaden verwenden zu können, denn sonst hat die ganze Sache keinen Sinn. Ihr schickt also Eure Mannen auf die Palisade, stoppt den Anführer aber sofort, wenn er sich ganz oben befindet. Nun wartet Ihr, bis alle Mitglieder der Gruppe hinter ihm stehen, um sie dann gleich wieder loszuschicken. Wenn sie nun allerdings am Ende der Palisade angekommen sind, wartet Ihr wieder, bis alle hinter dem Oberhäuptling stehen. Jetzt einfach alle nach unten klettern lassen und die schwierige Aktion ist geschafft.

Manche Schlüssel sind hinter kleinen Hügeln versteckt, so daß Ihr sie nicht sehen könnt. Sollte



King Arthur's World: Auch für große Gegner haben wir vom TNT-Team einen Rat parat.

Euch noch ein Schlüssel fehlen, sucht nach solchen kleinen Hügeln und schickt den König dorthin. Der Hexer kann seinen Apocalypse-Zauber auch an Stellen ausführen, an denen er nicht unmittelbar steht. Ihr drückt die Taste "L" oder "R", bis Ihr die Stelle seht, an der die Feinde aufmarschiert sind.

Dann löst Ihr den Zauber aus und die üblen Spießgesellen gehören endgültig der Vergangenheit an. Gegnerische Türen, also solche, aus denen die Feinde urplötzlich hervortreten, können mit Palisaden verschlossen werden.

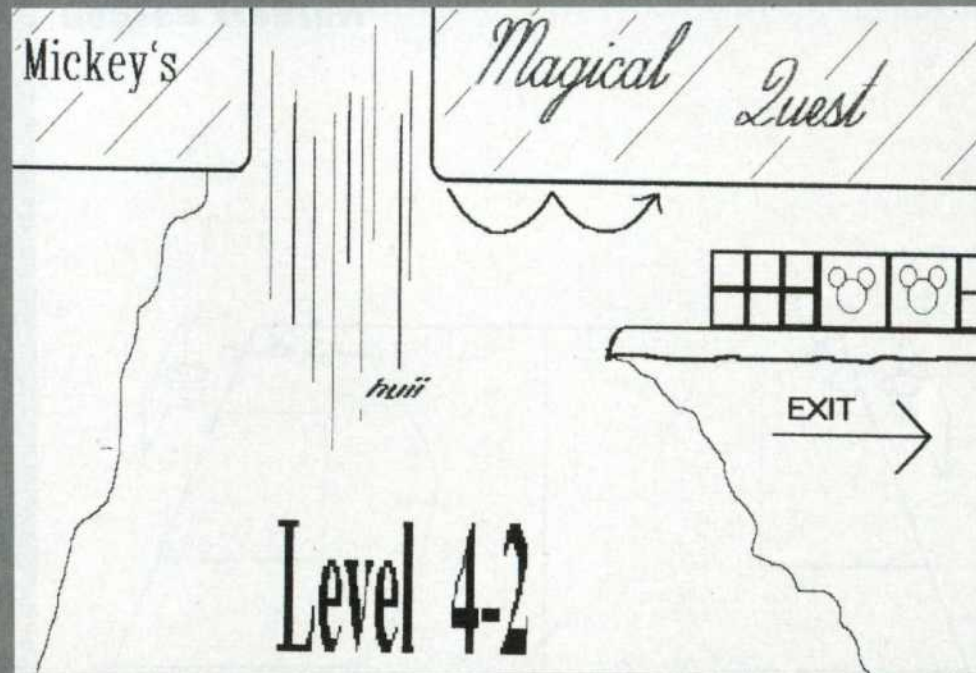
Einfach eine Palisade davor setzen und kein Feind wird jemals wieder dieses Tor passieren. Bei großen oder zahlreichen Gegnern hat sich folgende Aufstellung bewährt: ein Blocker,

eine Reihe Bogenschützen und ein Katapult. Aber immer auf den Blocker achten, sonst brechen die Gegner durch!

Michael Tröger

Magical Quest

Bei diesem tollen Abenteuer muß man sich nur in Level 4-2 in das dritte Loch fallen lassen. Um nicht ins Bodenlose zu stürzen, muß man sich rechtzeitig mit dem Haken an der Decke (rechts unten) einhängen. Wenn man sich nun nach rechts hangelt, erreicht man einen Felsvorsprung. Als Belohnung winken ein Herzcontainer und eine Menge Münzen. Um den Ausgang zu erreichen, muß man sich nach rechts weiterhangeln. Über ein paar schwebende



Wer bisher ängstlich über dieses Loch sprang, weiß nun, daß sich hier einige Extras befinden.



Quicksoft GmbH Bärenstr. 8 78054 Schwenningen Telefon: 07720/31046 & 31068 & 32083 Fax: 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,- Vorauskassa 25,-

Auf die unverbindlich empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller !!!



| Programm | | Amiga IBM/PC | | Programm | | Amiga IBM/PC | | NEU NEU NEU NEU NEU NEU Auf folgende Spiele 33% Nachlaß | | | |
|-------------------------|----|--------------|--------|------------------------|-------|--------------|-------|--|-------|-------|-------|
| Programm | | Amiga PC | | Programm | | Amiga PC | | Amiga PC | | | |
| 1869 | DV | 68.37 | 82.05 | Strike ComanderSp | DA | ----- | 34.17 | Aces over Europe | DV | ----- | 80.37 |
| A.T.A.C. | DA | 68.37 | 95.73 | Space Hulk | DA | 61.53 | 82.05 | Betrayal Kondor | DV | ----- | 80.37 |
| A Train | DV | 82.05 | 95.73 | Special Forces | DA | 82.05 | 88.89 | Blue Force | DV | ----- | 80.37 |
| Abondand Places 2 | DA | 61.53 | 82.05 | Superfrog | DA | 54.68 | ----- | Burntime | DV | ----- | Vorb. |
| Alone In The Dark | DV | ----- | 88.89 | Super Hero | DA | 61.52 | Vorb. | Carmen in Space | ----- | ----- | 66.97 |
| Alien Breed Sp. | DA | 20.49 | ----- | Syndicate | DA | 61.53 | 82.05 | Clash of the Steel | ----- | ----- | 73.67 |
| Airbus USA | DA | 88.89 | 88.89 | The Humans | DV | 68.37 | 82.05 | Fields of Glory | DV | ----- | 93.77 |
| Ambush at Sorrier | DA | ----- | 95.73 | The Legacy | DA | ----- | 88.89 | Ishar 2 | DV | 53.57 | 60.27 |
| Arabian Nights | DA | 61.53 | ----- | The Lost Vikings | DA | 61.53 | 82.05 | Jurassic Park | DA | ----- | 66.97 |
| B-17 Flying Fortress | DA | 75.21 | 102.56 | The Siege | ----- | ----- | 68.37 | Lothar Matthäus | DV | 60.27 | 60.27 |
| B.C Kid | DA | 47.85 | ----- | Turrican | DA | 17.06 | ----- | Lotus 3 | DA | ----- | 66.97 |
| Battle Team | DV | 68.37 | 82.05 | Turrican 2 | DA | 13.64 | Vorb. | Maniac Mansion 2 | DV | ----- | 93.77 |
| Battle Isle Data 2 | DV | 41.01 | 41.01 | Turrican 3 | DA | 47.85 | ----- | Napoleonic | ----- | 66.97 | 66.97 |
| Body Blows | DA | 54.69 | ----- | Transarctica | DV | 61.52 | 75.21 | Nickey Boom 2 | DV | 60.27 | Vorb. |
| Bundesliga Man.Pro.2.0 | DV | 68.37 | 68.37 | Ultima 7 | DV | ----- | 95.72 | Nippon-Sales Inc. | DV | 53.57 | 66.97 |
| Civilisation | DV | 82.05 | 95.73 | Ultima 7 Teil 2 | DA | ----- | 75.21 | Railroad Tycoon Del. | DV | ----- | 87.08 |
| Car and Driver | DA | ----- | 75.21 | Ultima Underworld 2 | DA | ----- | 75.21 | Starlord | ----- | ----- | Vorb. |
| Comanche White L. | DV | ----- | 95.73 | Veils of the Darkness | ----- | ----- | 75.21 | Stronghold | ----- | ----- | 66.97 |
| Comanche Data Disc | DV | ----- | 47.85 | Vikings-Fields of Conq | ----- | 47.85 | 88.89 | Terminator 2 | ----- | ----- | 87.08 |
| Combat Air Patrol | DA | 61.53 | Vorb. | Wax Works | DV | 68.37 | 82.05 | The Dig | ----- | ----- | Vorb. |
| Conquest of the Long | DA | 68.37 | 82.05 | Walker | DA | 61.52 | ----- | TIE Fighter | DA | Vorb. | Vorb. |
| Curse of Enchantia | DV | 82.05 | 82.05 | Whale's Voyage | DV | 61.52 | Vorb. | Tornado | DA | ----- | 73.67 |
| Cyberace | DV | ----- | ----- | Wizardry 7 | DV | ----- | 95.73 | Ult. 7-Teil 2-Zusatzd | DA | ----- | 36.82 |
| D-Generation | DA | 27.33 | 68.37 | Wing Commander | DV | 82.05 | ----- | Wallstreet Manager | DV | Vorb. | Vorb. |
| Dagger of Amon Ra | DV | ----- | 82.05 | Wing Commander 2 | DV | ----- | 82.05 | War in the Gulf | DV | 66.97 | 66.97 |
| Daughter of Serpents | DA | 75.21 | 82.05 | X-Wing | DA | ----- | 88.89 | Warlords | ----- | ----- | 80.37 |
| Darkseed | DV | 68.37 | 88.89 | Xenonbots | DA | ----- | 75.21 | Wing Commander Aca. | DA | ----- | Vorb. |
| Der Patrizier | DV | 68.37 | 82.05 | Zool | DA | 47.85 | 68.37 | Woody's World | DA | 46.87 | ----- |
| Dark Quenn of Krynn | DV | Vorb. | 82.05 | | | | | X-Wing Miss. Disk | DA | ----- | 33.47 |
| Das Schwarze Auge | DV | 75.21 | 82.05 | | | | | Yo! Joe! | DV | 60.27 | ----- |
| Das Schwarze Auge 2 | DV | Vorb. | Vorb. | | | | | | | | |
| Desert Strike | DA | 54.68 | ----- | | | | | | | | |
| Dune 2 | DV | 61.53 | 75.21 | | | | | | | | |
| Dogfight | DA | ----- | 95.73 | | | | | | | | |
| Dynablaster (mit Adap.) | DA | 61.53 | 68.37 | | | | | | | | |
| Eco Quest | DV | Vorb. | 82.05 | | | | | | | | |
| Eco Quest 2 | DV | Vorb. | 82.05 | | | | | | | | |
| Eishockey Manager | DV | 75.21 | 82.05 | | | | | | | | |
| Elvira 2 | DV | 68.37 | 82.05 | | | | | | | | |
| Elite 2 | DA | Vorb. | Vorb. | | | | | | | | |
| Eye of the Beholder 2 | DV | 82.05 | 82.05 | | | | | | | | |
| Eye of the Beholder 3 | DV | Vorb. | 82.05 | | | | | | | | |
| Fallen Empire | DV | 82.05 | 82.05 | | | | | | | | |
| Falcon 3.0 | DA | ----- | 82.05 | | | | | | | | |
| Fire and Ice | DA | 47.85 | Vorb. | | | | | | | | |
| F-15 Strike Eagle 3 | DA | ----- | 95.73 | | | | | | | | |
| Flashback | DV | 61.53 | 68.37 | | | | | | | | |
| Freddy Pharkas | DV | ----- | 82.05 | | | | | | | | |
| Formula 1 Gr. Prix | DV | Vorb. | 102.57 | | | | | | | | |
| Gobliins 2 | DV | 68.37 | 88.89 | | | | | | | | |
| Global Conquest | DA | Vorb. | 95.73 | | | | | | | | |
| Gunship 2000 | DA | 68.37 | 95.73 | | | | | | | | |
| Harrier Jump Jet | DA | ----- | 95.73 | | | | | | | | |
| Hexuma | DV | 82.05 | 82.05 | | | | | | | | |
| Hired Gunes | DA | 61.53 | 82.05 | | | | | | | | |
| History Line | DV | 82.05 | 82.05 | | | | | | | | |
| Human Race | DV | 68.37 | 82.05 | | | | | | | | |
| Indiana Jones 3 Adv. | DV | 34.17 | 47.85 | | | | | | | | |
| Indiana Jones 4 | DV | 82.05 | 95.73 | | | | | | | | |
| Incredible Machine | DV | ----- | 82.05 | | | | | | | | |
| Inca | DV | ----- | 95.73 | | | | | | | | |
| Jhon Madden Football 2 | DV | ----- | 68.37 | | | | | | | | |
| Jonathan | DV | 82.05 | 82.05 | | | | | | | | |
| KGB | DV | 61.53 | 75.21 | | | | | | | | |
| Kaiser | DV | 95.73 | 95.73 | | | | | | | | |
| Kings of Adventure | DV | 68.37 | 82.05 | | | | | | | | |
| Kings Quest 6 | DV | ----- | 82.05 | | | | | | | | |
| Lands of Lore | DV | Vorb. | Vorb. | | | | | | | | |
| Legacy | DA | Vorb. | 88.89 | | | | | | | | |
| Leisure S. Larry 5 | DV | 68.37 | 82.05 | | | | | | | | |
| Legend of Kyrandia | DV | 68.37 | 82.05 | | | | | | | | |
| Lemmings | DA | 54.69 | 68.37 | | | | | | | | |
| Lionheart | DA | 54.69 | ----- | | | | | | | | |
| Links 386 Pro | DA | ----- | 102.57 | | | | | | | | |
| Lord of the Rings 2 | DA | 68.37 | 68.37 | | | | | | | | |
| Mega Lo/First Sam. | DA | 61.53 | ----- | | | | | | | | |
| Might and Magic 4 | DV | ----- | 82.05 | | | | | | | | |
| Might and Magic 5 | DV | ----- | 82.05 | | | | | | | | |
| Monkey Island | DV | 68.37 | 82.05 | | | | | | | | |
| Monkey Island 2 | DV | 82.05 | 82.05 | | | | | | | | |
| Nova 9 | DV | Vorb. | 82.05 | | | | | | | | |
| PGA Golf Plus | DA | 61.52 | 68.37 | | | | | | | | |
| Perfect General | DA | 75.21 | 75.21 | | | | | | | | |
| Perfect General Data | DA | 47.85 | 47.85 | | | | | | | | |
| Prophecy of the S. | DA | Vorb. | 82.05 | | | | | | | | |
| Prince of Persia 2 | DA | ----- | 68.37 | | | | | | | | |
| Pinball Dreams | DA | 47.85 | 61.53 | | | | | | | | |
| Pinball Fantasies | DA | 54.69 | ----- | | | | | | | | |
| Pinball Illusions | DA | Vorb. | ----- | | | | | | | | |
| Pirates Gold | DV | ----- | Vorb. | | | | | | | | |
| Plan 9 (mit Videofilm) | DV | 82.04 | 95.73 | | | | | | | | |
| Populous 2 | DV | 61.52 | 75.21 | | | | | | | | |
| 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 | ----- | 82.05 | | | | | | | | |
| Quest for Glory 3 | DV | ----- | 82.05 | | | | | | | | |
| Ragnarok | DA | Vorb. | 88.89 | | | | | | | | |
| Railroad Tycoon | DA | 82.04 | 88.89 | | | | | | | | |
| Ringworld | DV | ----- | 82.05 | | | | | | | | |
| Sensible Soccer 92/93 | DV | 47.85 | 54.69 | | | | | | | | |
| Shadow of the Comet | DV | ----- | 88.89 | | | | | | | | |
| Sherlock Holmes | DV | ----- | 88.89 | | | | | | | | |
| Sim City/Populous | DA | 61.52 | 75.21 | | | | | | | | |
| Sim Earth | DV | 82.04 | 82.05 | | | | | | | | |
| Stunt Island | DV | ----- | 95.73 | | | | | | | | |
| Startrek 25th Anniver. | DV | Vorb. | 82.05 | | | | | | | | |
| Street Fighter II | DA | 61.53 | 61.53 | | | | | | | | |



Super NBA Basketball (Super NES)

3-Punkte-Würfe? Kein Problem! Mit folgenden Hinweisen solltet Ihr fast jeden Weitwurf mühelos im Korb versenken. So läßt sich schon manches Spiel gewinnen.

1. Laßt nur die Scharfschützen werfen!

Die abrufbaren Statistiken basieren auf den tatsächlichen Leistungen der Saison 91/92 und zeigen unter anderem die 3-Punkte-Erfolgsquote (Beispiel: 43,1 bedeutet, daß 43,1% aller Versuche erfolgreich waren).

Doch nur allein die Prozente machen noch keinen Scharfschützen. So ist beispielsweise bei den Chicago Bulls Perdue (50%) der beste Schütze. Allerdings hatte er tatsächlich in der gesamten Spielzeit nur zwei Versuche und davon einen Treffer. Armstrong ist also mit 35 Treffern bei 87 Versuchen (40,2%) die eindeutig bessere Wahl. Da diese überaus wichtige Information nicht im Spiel enthalten ist, hier nun die Empfehlung für die denkbaren Distanzschützen.

| Team | Spieler | 3er-Erfolg | 3er-Versuch | Prozent |
|-----------|------------|------------|-------------|---------|
| Hawks | Graham | 55 | 141 | 39,0 |
| Celtics | Bird | 52 | 128 | 40,6 |
| Hornets | Curry | 74 | 183 | 40,4 |
| Bulls | Jordan | 7 | 100 | 27,0 |
| Bulls | Armstrong | 35 | 87 | 40,2 |
| Cavaliers | Price | 101 | 261 | 38,7 |
| Cavaliers | Ehlo | 69 | 167 | 41,3 |
| Cavaliers | Kerr | 32 | 74 | 43,2 |
| Mavericks | Blackman | 65 | 169 | 38,5 |
| Mavericks | Iuzzolino | 59 | 136 | 43,4 |
| Nuggets | Williams | 56 | 156 | 35,9 |
| Pistons | Dumars | 49 | 120 | 40,8 |
| Pistons | Laimbeer | 32 | 85 | 37,6 |
| Warriors | Mullin | 64 | 175 | 36,6 |
| Rockets | Smith | 54 | 137 | 39,4 |
| Rockets | Bullard | 64 | 166 | 38,6 |
| Pacers | Miller | 129 | 341 | 37,8 |
| Pacers | Person | 132 | 354 | 37,3 |
| Clippers | Harper | 64 | 211 | 30,3 |
| Lakers | Scott | 54 | 157 | 34,4 |
| Heat | Rice | 155 | 396 | 39,1 |
| Bucks | Ellis | 138 | 329 | 41,9 |
| Bucks | Robertson | 67 | 210 | 31,9 |
| Bucks | Roberts | 19 | 37 | 51,4 |
| Wolves | Richardson | 53 | 155 | 34,2 |
| Nets | Petrovic | 123 | 277 | 44,4 |
| Bockers | Starks | 94 | 270 | 34,8 |
| Bockers | Wilkins | 38 | 108 | 35,2 |
| Magic | Skiles | 91 | 250 | 36,4 |
| 76ers | Hawkins | 91 | 229 | 39,7 |

| | | | | |
|---------|----------|-----|-----|------|
| Suns | Hornacek | 83 | 189 | 43,9 |
| Suns | Majerle | 87 | 228 | 38,2 |
| Blazers | Porter | 128 | 324 | 39,5 |
| Blazers | Drexler | 114 | 338 | 33,7 |
| Kings | Richmond | 103 | 268 | 38,4 |
| Kings | Webb | 73 | 199 | 36,7 |
| Spurs | Cummings | 5 | 13 | 38,5 |
| Sonics | Barros | 83 | 186 | 44,6 |
| Jazz | Stockton | 83 | 204 | 40,7 |
| Bullets | Adams | 125 | 386 | 32,4 |

2. Schaut Euch Eure Gegenspieler an!

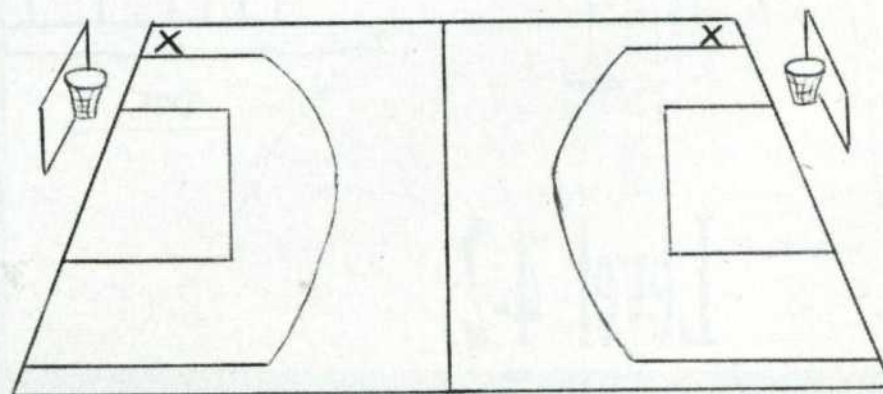
Da NBA nur Mann gegen Mann verteidigt wird (keine Zonendeckung), bilden sich Spielerpaare. Sollte Euer Distanzwerfer gegen einen großen, sprungstarken Spieler antreten (schaut in die Statistiken), versucht, ihn gegen einen schwächeren Spieler antreten zu lassen. Das geht über die "Substitution"-Funktion. Der Werfer muß nun an die gleiche Stelle gebracht werden, auf der der gewünschte Gegenspieler spielt. Je schlechter der Gegenspieler, desto besser die Trefferchance.

3. Bringt Euren Spieler auf den "Hot Spot"!

Wenn Ihr Euren Scharfschützen auf den in der Skizze eingezeichneten Punkt stellt und mit dem richtigen Timing werft, könnt Ihr Eure 3-Punkte-Erfolge auf über 70% steigern.

Versucht es zunächst einmal mit etwas größeren und sprungstärkeren Spielern, wie z. B. Ehlo von den Cavaliers. Je höher die Spieler springen, desto leichter ist anfangs die Einschätzung des höchsten Sprungpunktes. Armstrong von den Bulls ist da aufgrund seiner geringeren Körpergröße schon deutlich schwieriger zu steuern.

Norbert Besgen





Plattformen erreicht man den Levelausgang.

Markus Grasser

Starwing

Im Continue-Modus ist eine kleine Spielerei versteckt. Ihr seht Euer Raumschiff rotieren. Mit dem Steuerkreuz auf Joypad 1 könnt Ihr nun die Richtung des Starwing ändern. Mit "L" und "R" könnt Ihr ran- bzw. wegzoomen, mit "X" wird das Raumschiff gestoppt und mit "A" wird eine grafische Spur nachgezogen (gedrückt halten). Auf Joypad 2 könnt Ihr mit den Tasten "X" und "B" zwischen 38 verschiedenen Gegnern und Extras wählen.

Tim-Alexander Böltz

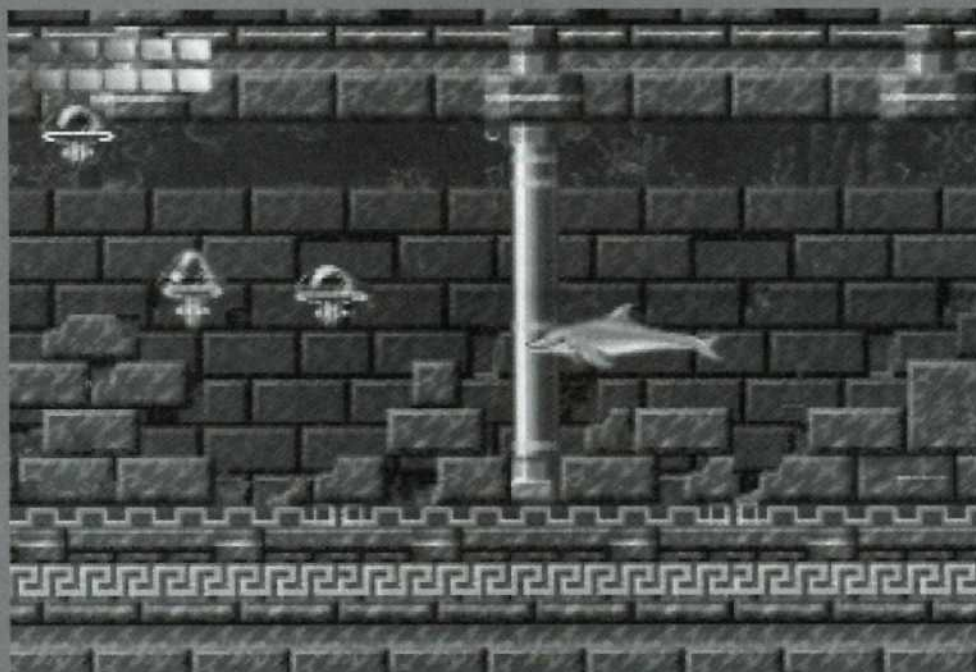
Super Formation Soccer

Habt Ihr es satt, mit den gewöhnlichen Nationalteams gegeneinander anzutreten? Dann solltet Ihr Euch diesen Cheat ganz genau ansehen, denn er gibt Euch die Möglichkeit, für Nintendo über das Feld zu hetzen. Ihr müßt im Titelbild "Exhibition" wählen und Euch anschließend entscheiden, ob Ihr ein "Single Game" oder ein "Shootout" ins Leben rufen möchtet. Danach wählt Ihr "1P vs 2P". Der erste Spieler klickt nun das Team seiner Wahl an, während der zweite Spieler auf seinem Joypad X, Y, A, Start und Select gedrückt hält. Zum Abschluß noch die Taste "B" betätigen und schon erscheint eine völlig neue Mannschaft.

Robert Zander

Top Gun

Hier die Paßwörter, die im "Flight Log" angegeben werden können:



● **Die Abenteuer der Unterwasserwelt von Ecco gehören nun nicht mehr zu den ungelösten Rätseln.**

Mission 2 - W8SWQQL
Mission 3 - 888KQQL
Mission 4 - P8NXQQL
Mission 5 - K88LQQ7
Mission 6 - C8SPWQ8
Mission 7 - S8N2WQ8
Mission 8 - X82P8QX
Mission 9 - 782N8QP

Frank Behring

Level 10 - ONEQQQLK
Level 11 - ELDUQQLD
Level 12 - YLWXQQLT
Level 13 - XENQQQLV
Level 14 - JNYARQLM
Level 15 - ZKREUNLW
Level 16 - WSLIUNLZ
Level 17 - OTEMUNLP
Level 18 - QQAQUNLO

Wing Commander

Gebt im Auswahlmenü B, A, B, Y, L, A, R, A und Start ein. Jetzt könnt Ihr Euch über Unsterblichkeit, eine Missionsauswahl und ein Soundmenü freuen.

Frank Maximilian

SEGA

Ecco The Dolphin

Level 1 - WEFIDNMP
Level 2 - HTGEINCH
Level 3 - GUIYTAJI
Level 4 - ZKEXDNMN
Level 5 - JQJIENMT
Level 6 - YYMXGNMK
Level 7 - PXTTGNMD
Level 8 - YAGFRQLB
Level 9 - ZWRIOQLJ

Level 23 - NNNNNNNNN
Level 24 - TSONLMLU

Michael Matz

Super Monaco Grand Prix 2

Hier sind die Paßwörter für die heißen Rennen auf Segas Handheld.

USA: BPBY-CY00
San Marino: WNLW-RVSD
Monaco: DQPT-OTND
Mexiko: CQAZ-NPLZ
Frankreich: QULV-XKXA
Deutschland: CXUZ-VZJH
Ungarn: FFGD-E0AZ
Belgien: MALQ-FKPN
Italien: VKEL-RIPM
Spanien: UKUI-JPSG
Japan: CFCZ-BJNR
Australien: EDWP-DWWM

Wolfram Sparka

AUFGEPASST ! QUALITY LINE

Hard - und Software zum
ULTRA-SPAR-PREIS !

Es wird Zeit, daß wir uns kennenlernen !
Wenigstens DREI gute Gründe sprechen dafür.

1. SAGENHAFT GÜNSTIGE PREISE
2. SCHNELLSTE LIEFERUNG
3. DIE MÖGLICHKEIT, HARDWARE ZU FINANZIEREN

Rufen Sie uns an, und erfragen Sie Ihre Wünsche. Wir machen Ihnen ein Super Angebot. Egal ob Computer oder Anwender-Programme. Natürlich auch Spiele. (Für alle Systeme, rund um Computer und sämtliche Konsolen.)

ODER FORDERN SIE UNSEREN HAUSKATALOG AN.

PRESTIGE GMBH
Bahnstr.59 64625 Bensheim
TEL.: 06251 / 65711



Last minute! Last minute! Last minute! Last minute! Last minute! Last minute!

Prince of Persia II (PC)

Wenn man Prince of Persia mit prince megahit startet, kann man im Spiel folgende Optionen anwenden:

- SHIFT + W = Schweben
- SHIFT + T = Extra-Leben
- SHIFT + L = Level überspringen
- SHIFT + I = Bild umdrehen
- SHIFT + B = Bild verschwindet zum Teil
- K = Gegner stirbt
- + = mehr Zeit
- = weniger Zeit
- H = ein Bild nach rechts
- J = ein Bild nach links
- N = ein Bild nach unten
- U = ein Bild nach oben
- STRG + Q = Spiel beenden

Wenn man zwei Etagen fällt, verliert man ein Leben. Das kann man verhindern, indem man beim Fall sofort SHIFT + W drückt. Man fällt dann langsam und verliert kein Leben.

Bei den Endgegnern ist es ratsam, zu zweit zu spielen, denn alleine hat man keine Chance. Wenn einer ein Leben verliert, drückt der andere SHIFT + T und das Leben ist wieder da!

Björn Serode

Das Schwarze Auge (PC)

Wer bei DSA ab und zu unter Geldsorgen zu leiden hat, der sollte sich in Throwal gleich in den Dungeon ganz im Westen der Stadt unter der Kämpferakademie begeben. Hier sollte man sich in einem Kampf verwunden lassen. Nun geht man in den nächsten Tempel und spendet ohne zu beten sein ganzes Geld. Beim nächsten Heiler läßt man sich gründlich verarzten. Danach ist in der Geldanzeige ein negativer

Betrag zu sehen. Trotzdem kann man plötzlich einkaufen wo und wann man will - das Ende aller finanziellen Probleme.

Christoph Hassel

Flashback (PC)

Hier sind alle Levelcodes. Übrigens hat das Spiel auf allen Systemen andere Levelcodes, also sind diese nur für IBM-PC.

Schwierigkeitsgrad:

LEICHT MITTEL SCHWER

Level 1:
PANTHERBANTHA TOHOLD

Level 2:
COMBEL SHIVA PICOLO

Level 3:
ANTIC KASYK FUGU

Level 4:
NOLAN SARLAC CAPSUL

Level 5:
ARTHUR MAENOC ZZZAP

Level 6:
SHIRYU SULUST MANIAC

Level 7:
RENDER NEPTUN NOWAY

Ich habe sehr lange an diesem schweren Spiel gearbeitet. Dies ist also für alle, die nicht weiterkommen.

Tobias Teufel

A1200

Wie weitgehend bekannt ist, laufen viele der älteren Programme auf dem A1200 nicht. Es gibt jedoch eine Möglichkeit, mit der man ungefähr die Hälfte der Programme wieder funktionstüchtig machen kann. Zunächst benötigt man ein Programm namens "Fake_Mem", das sich beispielsweise auf der ersten Diskette von "Lionheart"

befindet. Dann nehme man ein Programm, das nicht auch dem A1200er läuft, aber im ADOS-Format vorliegt (man kann es also von der Workbench laden). Nun wird "Fake_Mem" aktiviert und siehe da, der Rechner wurde auf übelste Weise hereingelegt. Er nimmt jetzt an, daß ihm 430KB Chip-Mem und ca. 1,3MB FastMem zur Verfügung stehen.

Stephan Schulte

Jetzt steht Ihr nicht mehr unter Zeitdruck und könnt Euch bei der Lösung der Spiels gemütlich Zeit lassen.

Manuel Buck

Street Fighter 2 (Amiga)

Erfolgloser Straßenkämpfer? Das muß doch nicht sein! Wenn Ihr im Titelbild "Street Cheat" eingibt und anschließend auf "Help" drückt, wartet eine kleine Überraschung auf Euch!

Florian Schultz

Road Rash (Amiga)

Motoradfahrer aufgepaßt, denn hier kommt ein brandheißer Cheat zu "Road Rash".

Wenn Ihr im Code-Screen die folgende Kombination "21132011H7VUKBE27QAG" eingibt, so startet Ihr im zweiten Level mit einer spritzigen Diablo und habt zu allem Überfluß auch noch 41 Millionen Pfund auf Eurem Konto. Damit läßt sich so manches Rennen bestreiten.

Michael Riedel

Chuck Rock 2 - Son Of Chuck (Amiga)

Als Neandertaler hat man es nicht leicht. Etwas einfacher geht es mit folgendem Cheat. Wenn man in einem Level beim besten Willen nicht weiterkommt, muß man lediglich auf die Taste "Enter" drücken, um diesen mit einem riesigen Satz zu überspringen. Die Punkte bleiben dabei natürlich erhalten.

Sven Nickel

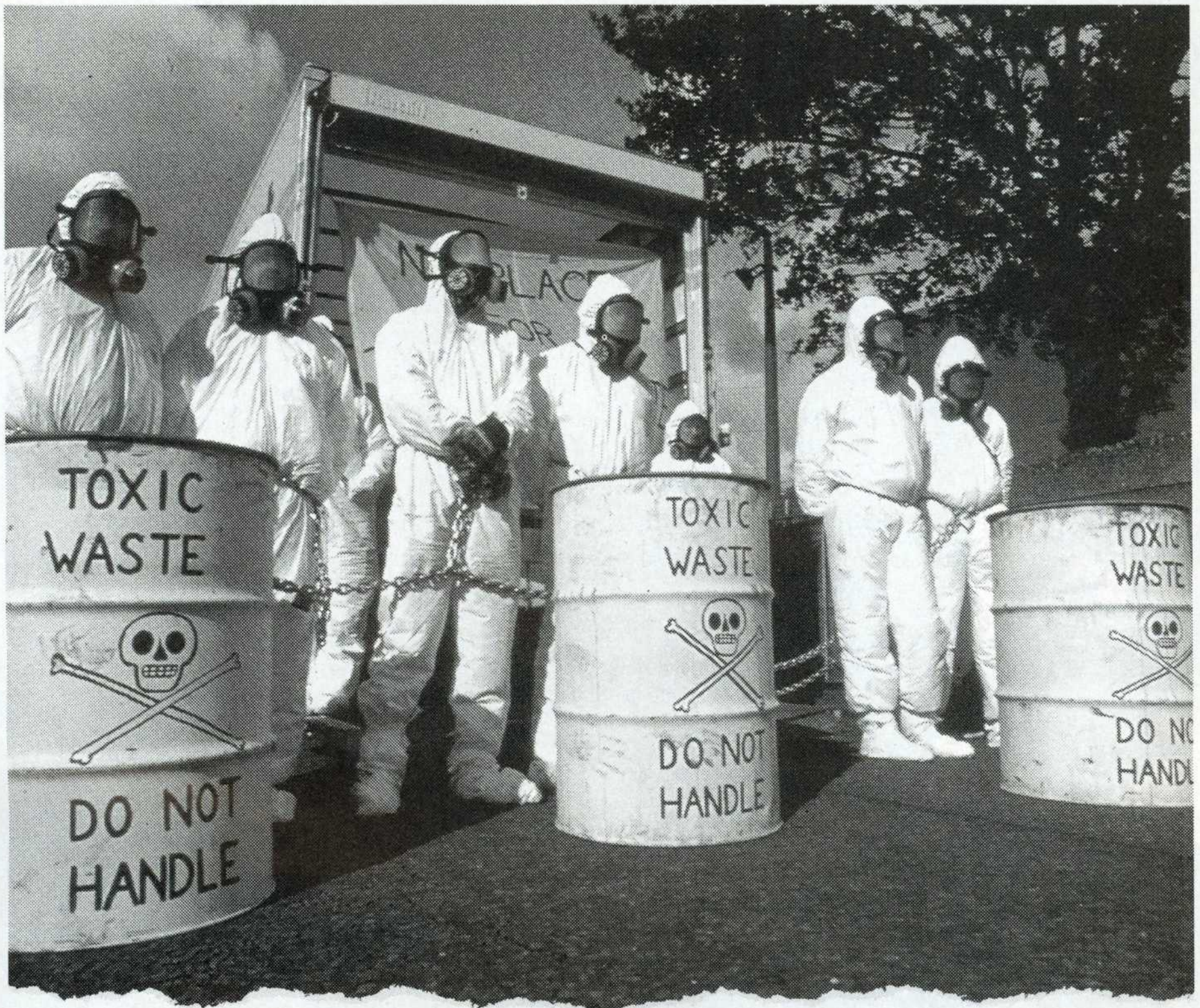
Tearaway Thomas (Amiga)

Gebt einfach an einer beliebigen Stelle folgenden Satz ein: "Time Flies Like A Banana".

Top Gear (SNES)

| Level | Land | Amateur | Professional | Championship |
|-------|----------------|----------|--------------|--------------|
| 2 | Südamerika | Moonbath | FourMeg | Educated |
| 3 | Japan | Gearbox | Legend | Oilcloth |
| 4 | Deutschland | Car Park | TheWorld | Wreckage |
| 5 | Skandinavien | RoadHog | Letsrace | Caracole |
| 6 | Frankreich | Emulator | Alchemy | Epyllion |
| 7 | Italien | Analyzer | ALooper | Glucagon |
| 8 | United Kingdom | Horizons | Seasonal | Keelson |

Denis Brubacher



Einige meinen noch immer, Umweltschutz sei Gift für die Konjunktur

 Nicht Umweltschutz, sondern Umweltzerstörung verursacht der Volkswirtschaft riesige Kosten. Umwelttechnologie weist heute die höchsten Wachstumsraten auf. Wenn auch Sie erkannt haben, daß nur umweltgerechte Arbeitsplätze auf Dauer Zukunft haben, unterstützen Sie uns. Gemeinsam schaffen wir mehr.

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann!

Vorname/ Name B 4

Straße/ Nr.

PLZ/ Ort/ Zustellpostamt 01028

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11,
Kto.-Nr. 2061-206, PGiroA Hbg, BLZ 200 100 20

GREENPEACE



Hallo Play Time!

Wir wollen eine lebendige Zeitschrift machen. Aber da alles Lebendige der Evolution unterworfen ist, kommen auch wir nicht umhin, dieses Magazin ständig zu verbessern.

Nicht daß ich diese Einleitung besonders geistreich finden würde, aber irgendwie muß man ja anfangen.

Ich würde gerne versuchen, diese Seiten noch persönlicher zu gestalten. Dazu gehört natürlich

auch, daß man sein Gegenüber sehen kann. Falls das nun einer als Aufforderung versteht, ein Bild von sich beizulegen, hat er mich durchaus richtig verstanden. Natürlich wird das Foto zusammen mit seinem Leserbrief abgedruckt. Nun könnt Ihr einmal unter Beweis stellen, wie mutig Ihr wirklich seid. Eventuell versteckt sich unter unseren Lesern ja ein junger Robert Redford, eine neue Claudia Schiffer (schwiiing...) oder der alte Freddy Krueger? Skrupel wegen einer leicht

verschobenen Anatomie braucht Ihr nicht zu haben - hier in der Redaktion haben wir bestimmt schon Schlimmeres hinter Schreibtischen sitzen sehen (wer schon einmal unseren leitenden Redakteur Arthur Kreklau am Montagmorgen bewundern konnte, den kann so schnell nichts mehr erschüttern). Doch wie sagte schon unser hochverehrter Herr Bundeskanzler: "Die Michung macht's!" Meine Wenigkeit sieht zum Beispiel wie der mißglückte Morph aus „Der Elefantenmensch“ und Don Johnson aus. Kurz, ein Gesicht, das nur eine Mutter lieben kann.

Und geb 's zu, Du wolltest Dich doch auch schon immer einmal gedruckt sehen!? Genau dazu bieten wir Dir nun die Möglichkeit.

Natürlich werden wir auch weiterhin Briefe veröffentlichen, denen kein Foto beigelegt ist. Da aber entschieden wurde, daß das meine Idee zu sein hat, ist mein gehalt (ich habe es absichtlich klein geschrieben!) natürlich auch von Eurer Beteiligung abhängig. Ihr würdet doch Euren Leserbriefonkel nicht im Stich lassen? Warum antwortet mir keiner??

Der Eure bis die Hölle gefriert: RR

BRETT

Hallöchen Rainer, ich verzichte jetzt bewußt darauf, Deinen schönen Namen niederzumetzeln. Ich will auch kein Poster von Euch. Ich will ganz einfach nur fragen: Warum?

Warum verbannt Ihr einfach die von mir und wahrscheinlich auch von vielen anderen sooo sehr geliebten Brett- und Rollenspiele einfach so von der Bildfläche? Soviel ich weiß,

heißt doch "Play Time" in normalem Deutsch "Spielzeit", oder "Zeit zum Spielen". Wieso zum Teufel schafft Ihr dann einfach die Brettspiele ab? Sind das für Euch etwa keine Spiele? So wie Du ein Herz für den Atari hast (möchtest Du nicht auch noch den C64 oder den supermodernen High-Tech-Computer Amstrad retten?), haben gewisse Leute eben noch ein Herz für andere faszinierende Spiele, wie z.B.

DSA oder AD&D! Und da Euer treuer Leser Wolfgang Leiking der Böartige (dieser Name trifft den Nagel auf den Kopf!) diesen Text auch lesen wird, möchte ich ihm empfehlen, einmal ein einziges DSA-Abenteuer durchzuspielen. Vielleicht ändert er dann seine Meinung bezüglich meiner Lieblingsspiele.

Und noch was, Rainer: Sollte ich noch einmal einen Brief von einem gewissen "Master" oder

so in der PT erblicken, darfst Du Dich auf einen saftigen Privatkrieg zwischen uns freuen, obwohl Ihr so einen permanenten Leser mehr hättet.

**Viele Grüße:
Thomas Stocker**

Die Brett- bzw. Rollenspiele haben nach wie vor ihren festen Platz in der Play Time. Bei diesen beiden Seiten wird es in absehbarer Zukunft aber auch bleiben.



Daß "Masterchen" Grund zu Diskussionen gibt, war mir von Anfang an klar. Allerdings hätte ich nie vermutet, daß es derartig "staubt". Leider stellt sich das Problem (?) nicht mehr, weil ich offensichtlich den Typen verscheucht habe. Ich fang schon an, seine schriftlichen Ergüsse zu vermissen, allerdings war Manuel Gronert aus der Ausgabe 9/93 auch nicht schlecht.

ÖFFENTLICH

Hallo Rainer!

Als ich heute meine neue Play Time erhalten und gleich darauf die Leserbriefseiten durchgeblättert habe, dachte ich mir: "Schreib' doch mal wieder", auch weil Du Dich schon öfters über zu wenig Leserbriefe beschwert hast.

In dem Leserbrief von C. Hawranek in der PT 7/93 stand, daß Du live bei RTL zu sehen warst. Was fällt Dir eigentlich ein, einfach so im Fernsehen zu sein, ohne vorher Deinen Fans dergleichen anzukündigen? Es gibt sicher viele PT-Leser, die Dich gerne im Fernsehen gesehen hätten. Warum hast Du eigentlich solche Angst, Dich der Öffentlichkeit zu präsentieren? Bist Du wirklich so schrecklich und hast nur Deinen Humor, der Dich beliebt macht? Dies kann ich mir nicht vorstellen, denn auch Karl Dall sieht nicht besonders aus, hat aber Humor und ist deswegen beliebt. Also - nur Mut, Rainer! Themawechsel: Wie ich der Werbung in der letzten PT entnehmen konnte, gibt es eine weitere Zeitschrift mit dem Namen "Mega-Fun". Da diese Zeitschrift der Euren gleicht, sich allerdings nur mit Videospielen befaßt, könnte es ja sein, daß sie vom gleichen Verlag kommt, bzw. sogar von Euch gemacht wird. Wenn das stimmt, könnte man doch

Euren Konsolenteil, wenn schon nicht abschaffen, doch wenigstens kürzen! Wer sich nur über Konsolen informieren will, kann es ja dort tun, ohne auf das Flair der Play Time verzichten zu müssen. Vielleicht könnte man dann die Leserbriefecke erweitern??

Noch ein Lob an Euch. Ihr habt seit der PT 7/93 einen "Fazitkasten" eingeführt. Dies ist eine gute Idee und hilft einem, sich schnell Überblick zu verschaffen.

Daniel Doller

Ob ich besser als Karl Dall aussehe, wage ich nicht zu beurteilen (o.k. Thorsten, bring es mir schonend bei!), aber wenigstens bin ich jünger. Ob mich mein Humor beliebt macht, sei auch einmal dahingestellt - da gibt es divergente Meinungen. Aber wie auch immer - mich drängt es eben nicht so in die Öffentlichkeit. Ist das so schwer zu verstehen?

Die "Mega-Fun" wird nicht von uns gemacht, aber ein bißchen haben wir schon "die Finger mit im Spiel". Allerdings hat das nichts mit der Play Time zu tun. Wir haben auch weiterhin vor, systemübergreifend über den Markt zu berichten. Und die Konsolen gehören nun einmal dazu.

Wenn Du in dieser Ausgabe die Leserbriefseiten zählst, ist Dir da etwas aufgefallen?

SOFTWAREHAUS

Halli Hallöchen Rainer!

Erst einmal ein dickes Lob für Eure Zeitschrift. Die Aufmachung ist Spitze und der Inhalt ist erste Sahne. Ich finde es auch gut, daß Ihr Konsolen testet (obwohl ich keine habe), weil ich es trotzdem interessant finde. Doch nun zu meinen Fragen:

Kann man ein eigenes Softwarehaus gründen? Ich meine, so wie MicroProse....

Kann man Grafik - und Soundprogramme zum Programmieren von Computerspielen (PC) kaufen? Oder muß man die Programme selber schreiben?

Ich hoffe, die Fragen eines Anfängers nerven Dich nicht, und Du brauchst nicht allzu viele Beruhigungspillen.

Robert Friedrichs

Klar - es gibt Fragen, die mich fürchterlich nerven. Aber die Fragen eines Anfängers gehören nicht dazu. Auch die Profis waren einmal Anfänger, die über jede Information froh waren, die sie bekommen konnten. Leider vergessen das die Brüder immer gerne.

Wenn Du wirklich anfangen möchtest, Computerspiele zu stricken, kann ich Dir nur empfehlen, Dich erst einmal mit einer Programmiersprache zu befassen - und wenn es anfangs nur Basic ist. Zwar gibt es da verschiedene "Hilfsprogramme", aber die würden Dich immer recht stark einschränken. Wenn Du allerdings der Meinung sein solltest, dies würde von einem Tag auf den anderen klappen oder ich könnte Dir hier ein Rezept la "man nehme einen PC und füge dazu", bist Du schief gewickelt. Das wird echte, harte, ekelhafte Arbeit!

Natürlich ist es möglich, ein Softwarehaus wie MicroProse zu gründen. Es ist gar nicht so schwer. Man braucht dazu lediglich ein paar Milliönchen und schon kann es losgehen, die ersten Programmierer usw. einzustellen. Ich habe keine Ahnung, über welche finanziellen Mittel Deine Eltern verfügen, aber ich fürchte, Du mußt kleiner - viel, viel kleiner anfangen. Wie wäre es, wenn Du erst einmal alleine oder mit Freunden versuchst, ein Game "auf die Füße zu stellen" und es vorerst als PD anzubieten? Wenn es gut ankommt, kannst Du versuchen, es einem Softwarehaus anzubieten. Wenn Dir das einigemale gelingt, kannst du von

dem (hoffentlich) verdienten Geld versuchen, Dich selbständig zu machen. Laß Dir aber gesagt sein, daß es einfachere Wege gibt, Geld zu verdienen! Ein Buch wie: "In 30 Tagen durch Softwareentwicklung zum Millionär" wirst Du vergeblich suchen.

RATLOS

Hai Rainer!

Ich schreibe Dir das erste Mal und hab so manche Frage an Dich. Ich hoffe, Du kannst sie beantworten.

1. Malst Du eigentlich den "Helmi-Comic"?
 2. Warum machen die Hersteller nicht auf jedes Spiel einen Kopierschutz?
 3. Sieht Euer Redaktionsorakel wirklich so aus wie auf dem Bild, oder bist Du das, Rainer?
 4. Könntet Ihr nicht ein paar Seiten mit Helmi drucken?
- Viel Erfolg wünscht Dir:

Martin

1. Aber nein.
2. Vermißt du ihn? Kopierschutz kann sehr lästig sein. Zum Glück gibt es immer noch Hersteller, die an das Gute im User glauben.
3. Ertappt. Das auf dem Bild war natürlich nicht unser Orakel, sondern unsere Sekretärin Katja - ungeschminkt - am frühen Morgen. Gleich nach dem Niederschreiben dieser Zeilen konnte ich ein sehr schönes Phänomen bewundern: Wenn eine Frau Dich anschreit, sich hinwirft und mit den Fäusten auf den Boden hämmert, dann versucht sie, Dir etwas zu sagen! Du solltest die Anzeichen innerer Spannung erkennen können - so winzig sie auf einen oberflächlichen Blick auch erscheinen mögen - und versuchen, darauf einzugehen. Das bedeutet mehr, als einen Krankenwagen zu rufen und sie wegschaffen zu lassen. Es bedeutet, Verständnis zu zei



gen. Die Gute trat dann auch gleich den Beweis an, daß es fliegende Untertassen wirklich gibt - und noch dazu von Rosenthal!

4. Eigentlich würden wir viel lieber ein Magazin als ein Comicheft machen.

HOFFNUNGSLOS

Hallo Rainer!

Also, als erstes will ich Euch loben. Eure Zeitschrift gefällt mir sehr gut und da ich sie abonniert habe, bekomme ich sie jeden Monat. Und ich lese die Play Time nicht nur einmal! Aber nun zu meinen Fragen:

1. Ich habe erfahren, daß mein Amiga 500 inzwischen ein Auslaufmodell ist. Stimmt das? Wie lange kann ich ihn noch benutzen?

2. Seit es das SNES gibt, werden die Spiele für das NES immer weniger. Wird auch diese Produktion bald eingestellt?

Macht weiter so!

Ciao: Sascha Körding

Willst Du damit ausdrücken, daß Du nicht jeden Monat die Play Time auswendig lernst? Huch - nicht erschrecken - nur ein Scherz...

1. Schon richtig. Der gute alte 500er wird nicht mehr hergestellt. Wie lange Du ihn noch benutzen kannst, hängt davon ab, wann er (falls er) kaputt geht. Ich sehe keinen Grund, warum Du ihn in absehbarer Zeit in den Ruhestand schicken solltest. Die Programme werden auch weiterhin auf ihm laufen - und falls das einmal nicht mehr der Fall sein sollte, wird es garantiert einen Umrüstsatz geben. Speichererweiterungen und Kickstart-Umschaltplatinen wird es auch weiterhin dafür geben. Ein Ende ist da nicht so schnell in Sicht.

2. Natürlich stürzt sich Nintendo momentan auf alles, was

ihrem Flaggschiff - dem SNES - dient. Allerdings ist bisher noch nicht einmal gerüchteweise zu vernehmen, daß für das NES keine Spiele mehr erscheinen werden.

FAX

Hallo Rainer Rosen T-Shirt
Wir wollen Dir auch einmal einen Brief schreiben, aber eigentlich nur mit Fragen:

1. Wo ist der Papagei Rockus geblieben?

2. Warum macht Ihr keine Kleinanzeigen?

3. Kann man Euch mittlerweile auch faxen? Wenn ja, wie ist die Nummer?

4. Was für eine Soundkarte ist Deiner Meinung nach die Beste?

Ach ja - was wir noch vergessen haben: Ihr seid die Besten! Bleibt weiterhin so preiswert (billig traut man sich wegen dem bissigen Rainer nicht mehr zu sagen).

**Die treuen Leser
Heiko Vink &
Robert Schreiner**

Vielen Dank, daß Ihr meinen Namen so putzig verziert habt. Da ich so etwas in letzter Zeit höchstens 2000 mal gelesen habe, freute mich das natürlich besonders.

1. Das ist eine lange, traurige Geschichte.... das Vieh kostete eine Menge Geld, die wir sinnvoller verwenden können.

2. Was sollten wir, Deiner Meinung nach, dafür weglassen?

3. Um es mit den unsterblichen Worten des modernen, amerikanischen Intellektuellen John Rambo zu sagen: "Yo!". Wenn es sein muß, kann man mir unter der Nummer 0911-6426333 auch ein FAX zukommen zu lassen. Das FAX hat ja unser Leben derartig verändert wie es dem PC immer nachgesagt wird. Allerdings mit dem Unterschied, daß man ein FAX wirklich verwenden kann und es

echt nützlich ist.

4. Ich mache auf diesen Seiten ungern Schleichwerbung. Ich kann damit eigentlich nur auf die "Nase fallen" und bezahlt werde ich dafür auch nicht - was fast noch schlimmer ist. Zudem kann man auch gar nicht global sagen, welche Soundkarte die Beste ist. Erstens hinterlassen fast alle den Geruch von Tinnef und Taiwan, zweitens kommt es doch stark auf den Verwendungszweck an. Eine "Roland" kann natürlich eine berauschende Sache sein, aber wenn man nur bei Spielen einen guten Sound haben möchte, ist sie zweifellos überdimensioniert. Ich persönlich nenne den guten, alten Soundblaster 2.0 mein Eigen und bin immer noch zufrieden mit ihm. Zudem ist er inzwischen auch für einen recht gelinden Obulus an den Händler bereit, sein Werk in Eurem PC zu verrichten. Auch wird er eigentlich von jeder Software unterstützt. Allerdings kann man nicht behaupten, daß er der Beste wäre, womit wir wieder am Anfang wären und ich das Thema gern versickern lassen würde.

FINANZAMT

Hallo RR!

Ich habe zwei Tips für Euch, die Euch das Leben erleichtern könnten.

1. Gruß an den Chef Red. Als Züchtigungsmethode für meine Firma hat sich die Androhung der Streichung von der Ausflugsliste bewährt. Man muß ja keine Firmenausflüge machen!

2. Wenn Du Schwierigkeiten mit der Steuer hast, versuch doch einfach mal, Deine Steuerzahlungen beim Finanzamt abzusetzen. Als "unvermeidliche, unwiederbringliche Fehlinvestition in ein Unternehmen von zweifelhaftem Ruf".

Sven Wedeken

(Geschäftsführer der Dungeons-Reinigungs-Gesellschaft. "Meine Gang schafft auch die miesesten Monster!")

1. Dieser Schuß geht in den Ofen. Die einzigen Ausflüge, die wir machen, sind unsere "Wallfahrten" ins Büro unseres Chef Reds, um unsere tägliche Buße auf uns zu nehmen. Das könnte ohne viel Protest (allerdings auch ohne tiefere Wirkung) gestrichen werden.

2. Habe ich versucht. Der Tip war prima! Ich war auch gar nicht lange in der Zelle und bekam sogar zu essen.

Allerdings fühle ich mich nun versucht zu glauben, daß die Tips Deiner "Gesellschaft" einer gewissen Praxistauglichkeit entbehren.

P.S. An unserer Kantine würdet Ihr Euch alle (falls noch vorhandenen) Zähne ausbeißen!

ABGREIFEN

Hallo CT-Verlag

Wir sind 13 Freunde aus Rheine und wollen eine riesige Tombola veranstalten. Damit die Tombola auch riesig wird, brauchen wir riesig viele Preise. Es wäre schön, wenn Ihr etwas dazu geben könntet, da 9 von 13 schon regelmäßig Eure Zeitschrift lesen. Ich meinerseits habe schon drei Leserbriefe geschrieben, die aber nicht abgedruckt wurden. Schade eigentlich. Na ja, es wäre also gut, durch ein paar Sachen, die man verlosen kann, zumindest mich wieder mild zu stimmen. Die Sachen schickt bitte stellvertretend an:

Ralf Peterek

Eigentlich wären wir schon bereit, öffentliche Einrichtungen oder Clubs zu unterstützen, aber ganz so einfach ist es nun doch auch wieder nicht, etwas bei uns abzugreifen. Wenn Du mit Deinen Kumpels ein Garten-



fest (?) veranstaltet, sehen wir noch keine Notwendigkeit, uns von etwas Liebgewonnenem zu trennen (alles was bei uns rumsteht, haben wir liebgewonnen!). Netter Versuch, aber leider keine Punkte - kein Gewinn!

FRAUENFRAGEN

Hallo Rainer!

Hier ist er - mein Leserbrief. Geschrieben bei heißem Tee und Musik von Simon & Garfunkel (Sounds of Silence), auf extra schönem Briefpapier. Na, ist das nicht toll? Ja, und weil ich Dir nicht just for fun schreibe, sondern auch ein paar klitzekleine Fragen habe, bring ich 's hinter mich und schreib 's gleich hin.

1. Bei der "ABC" hat der Briefkastenonkel aufgehört. Du willst es ihm doch nicht gleich tun (o Greuel)?

2. Die "XY" hat jetzt auch eine Mailbox. Siehst Du - Du bist so gut, daß man dauernd versucht, Dich nachzumachen. Das ist nicht geschleimt, sondern wahr!!

3. Hilfe! Meine Mutter hat mir einen C16 gekauft! Nach längerem guten Zureden und etlichen Kannen Kaffee hab ich ihn dazu gebracht, mich so eine komische Datasette spielen zu lassen. Wegen des Schocks habe ich drei Tage lang in der Schule gefehlt. Was soll ich jetzt damit tun?

So, das war 's - glaube ich. Also bis dann:

Claudia

Obwohl ich Blattwasser nicht ausstehen kann und andere Getränke bevorzuge, die Musik von S&G bei mir immer die Fangzähne wachsen läßt, habe ich mich dennoch über Deinen Brief gefreut. Bei Deiner Einleitung will das etwas heißen!

1. Diesen Gefallen werde ich den Lesern (und den Kollegen schon gar nicht!) nicht tun. Mich

bekommt man nur mit Waffengewalt weg von meinem Schreibtisch. Das hat nun aber nichts damit zu tun, daß ich diesen Job so sehr liebe - ich kann eben nichts anderes! Wo sonst könnte man seinen Lebensunterhalt verdienen, indem man dünne Witze macht? Ja - das ist mir bekannt, aber das ZDF stellt momentan keine Leute ein.

2. Habe ich Dir schon gesagt, daß Dein Briefpapier wunderschön ist, und Deine Handschrift besonders elegante Schwünge hat?

3. Mit einem großen Hammer, etwas Geduld, Geschick und Gewalt kann man das Kistchen ganz flach klopfen, um es fernerhin als cooles Mousepad für den Amiga zu nutzen. Da die Frage nicht ernst gemeint war, hast Du doch sicher auch keine ernste Antwort erwartet - oder?

WERBUNG

Hallo "Der mit dem Leserbrief kämpft"!

Weil ich gerade nichts Besseres zu tun habe, schreibe ich Dir einmal. Wie gefällt Dir eigentlich Dein neuer Name "Der mit dem Leserbrief kämpft"? Ich finde ihn eigentlich treffend, denn ich glaube, daß Du schon mit manchem Leserbrief kämpfst - das beste Beispiel ist der gute alte Master.

Als ich nun heute die neue Play Time (Made by PT-Team) in meinem Briefkasten fand, schlug ich natürlich gleich die Leserbriefecke auf und las zuerst (wie immer) Deine Einleitung zu den Leserbriefen. Ich machte mir vor Lachen in die Hose (mit Pampers wäre sie schön trocken geblieben). Als dann noch der Postbote sagte: "Schreib mal wieder", nahm ich ein Stück Papier (chlorfrei gebleicht), fütterte meinen Drucker damit, und setzte mich an meinen Computer von "Wir

machen Spitzentechnologie preiswert" und schrieb diesen Brief. Während ich diesen Brief schrieb, fiel mir noch ein Werbespot für die Play Time ein:

Situation: Ein Reporter fragt einen Mann, der gerade eine Computerzeitschrift liest...

Reporter: "Haben sie eine lustige Leserbriefecke?"

Leser: "Nöööö."

Reporter: "Haben sie jede Menge Tips & Tricks?"

Leser: "Was issn das?"

Reporter: "Haben sie sowohl Konsolen-, als auch Computerspieletests in ihrer Zeitschrift?"

Leser: "Häää? Na hören Sie mal, die Zeitschrift hat nur 6,50 gekostet, da kann man so etwas nicht erwarten!"

Doch, hier ist es, das Computer-Spiele-Magazin, das alles dies hat und nur sensationelle 4,90 kostet. Play Time, da weiß man was man hat!

Ich hoffe, Dir hat mein Werbespot gefallen und Du druckst diesen Brief in der nächsten Play Time ab, was wirklich super wäre. Meine Arbeit soll doch nicht umsonst gewesen sein, oder doch?

**Dein treuer Leser:
Daniel Doller**

Wow - falls ich jemals Urlaub bekommen sollte, werde ich Dich als Aushilfs-Leserbriefonkel einstellen.

Dein Spot war einsame Spitze - und wir würden ihn liebend gerne verwenden, allerdings kommt mir manches ein bißchen bekannt vor.

Eigentlich kann ich es ja nicht ausstehen, wenn ich mit Spitznamen belegt werde, doch gegen diesen habe ich nichts. Zudem ist er der geistreichste, der mir bisher zugetragen wurde. Falls ein Leser der Meinung sein sollte, er wüßte einen besseren, kann er sich ja in den nächsten drei Wochen melden. Als Preis winkt eine Play Time mit handschriftlicher Widmung und Foto (!) von mir. Ich will nun nicht behaupten, daß dies ein besonders toller Preis wäre,

aber es wird ihn gnadenlos nur ein einziges Mal geben!!! Momentan sieht es allerdings so aus, als würde dieser "Sonderpreis" von Daniel eingesackt.

WASA-FIGHTER

Hey Yo! Rainer, man

Du wirst überrascht sein, aber dieser Brief ist ausnahmsweise nicht nur an Dich gerichtet, sondern eher an Arthur "Der grüne Punkt" und Thomas "Der Wasa-Fighter".

Das Special in der Ausgabe 8/93 (macht Ihr dieses Jahr keinen Urlaub?) über den Barcode-Battler fand ich cool. Die Idee ist echt genial und ich habe vor, mir auch ein paar Milch-Fighter und Tampon-Warriors zu erzappen. Deshalb wollte ich ein paar mehr Infos aus Euch rauskitzeln.

Quanta Costa? Arg viel mehr als ein Gameboy darf 's ja wohl nicht kosten, sonst kauft es ja keiner, denk ich mir. Die Kinder werden dann bestimmt Mario dem Milka-Schlächter vorziehen, oder?

Soweit ich den Bildern entnehmen kann, funktioniert das Ganze ohne Grafik. Soweit ich verstanden habe, muß man gegen 100 Typen kämpfen, um zum Boss zu kommen, oder wie, oder was?

Gibt wirklich jeder Barcode einen Charakter oder Gegenstand an? Wird das nicht schnell langweilig? Natürlich ist es gagig, auf jeder Packung einen neuen Highlander oder das Laser-Schwert von Luke Skywalker zu erhoffen. Ich weiß aber nicht, ob die Deutschen das mögen werden.

Aaahhhh... ich brauche Infos..... muß mehr wissen..... bis September warten? NEE-EIIN! Das könnt Ihr mir nicht antun, ich dreh durch, bitte schreibt mir oder druckt einfach eine Antwort in Rainer!



Ecke (die Leserbriefecke - nicht die in seinem Zimmer mit der Kuschelecke und seinem Teddybär!) oder bringt ein Special oder kauft die Firma auf oder schickt mir die Baupläne oder überfallt eine Kassiererin und baut den Strichcode-Leser um oder schenkt mir eine Reise nach Japan oder fragt Rainer, ob er mir ein paar von seinen Beruhigungspillen schickt (japs, Luft!).

Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen, bevor ich in die Anstalt eingeliefert werde.

Adios, Euer treuer Leser seit der ersten Ausgabe (naja, ich geb `s zu - es war die vierte oder fünfte oder so):

Manuel Fritsch

P.S. An Rainer "The frozen Devil" Rosshirt. Nicht böse sein, der nächste Brief ist wieder ganz allein für Dich. O.k.?

Die Firma Tomy (nein - nicht die, deren Küchenchefs immer das Kloster Würtzbach heimsuchen, sondern die mit Play Scool und dem tollen Roboter!) wird das Teil voraussichtlich im September (auch wenns schwerfällt - Du wirst warten müssen!) auf den Markt bringen. Sein Preis wird sich am Gameboy orientieren, und wahrscheinlich etwas niedriger sein (ich vermute etwas weniger als 100 DM).

Das Spielprinzip hast Du eigentlich schon verstanden - und Grafik ist wirklich nicht. Der Reiz dieses Kästchens liegt auch nicht bei tollen Bildern, sondern bei der Suche nach immer neuen Barcodes. Das kann zur Sucht ausarten! Ich habe übrigens einen ganz tollen Warrior auf einem Mittel gegen... uups... das gehört nun wirklich nicht hier her.

Leider werde ich Dir auch nicht helfen können, den Barcode-Battler früher zu bekommen (die Reise nach Japan würde unser Budget für die nächsten 22 Jahre so sehr belasten, daß an Weihnachten jeder Mitarbeiter einmal am Lebkuchen vom Vorjahr lecken darf. Vorher durften

wir zwar auch nur einmal daran lecken, aber immerhin war der Lebkuchen frisch!). Darum habe ich Dir ein paar von meinen Beruhigungspillen geschickt. Da die Erfahrung zeigt, daß eine Einzige ein Pferd innerhalb von zehn Minuten umwirft (3-4 Stunden komaähnlicher Zustand) rate ich zur Vorsicht.

P.S. Sollte sich hier ernsthafte Konkurrenz für Daniel abzeichnen?

ÜBERFLÜSSIG

Hallo Rainer!

Als treuer Leser Eurer Zeitschrift fordere ich Euch auf, meine Neugier zu befriedigen und meine Fragen zu beantworten!

1. Warum habt Ihr das geniale Tips & Tricks-Heftchen abgeschafft?
2. Warum sträubt Ihr Euch so gegen das Poster?
3. Machst Du die Leserbriefseiten alleine?
4. Habt Ihr auch Frauen in der Redaktion?
5. Was bedeutet die Abkürzung "DOS"?

**Viele Grüße von:
Jürgen Bogner**

Hier haben wir wieder einmal einen Leserbrief, der so nötig war für mein Wohlbefinden wie ein Schnupfen. Aber da ich seit heute mehr Seiten zu füllen habe, werde ich ihn abdrucken. Beschwert Euch nicht, Ihr habt es so gewollt!

1. Weil wir nun die genialeren Tips & Tricks-Seiten machen.
2. Gähn....
3. Leider...
4. Obwohl ich es nicht mit letzter, medizinischer Sicherheit sagen kann, würde ich doch sehr stark vermuten, daß einige unserer Mitarbeiter überdurchschnittlich viele "X-Chromosomen" besitzen und somit - im

volkstümlichen Sinne - als "weiblich" bezeichnet werden könnten.

5. Demokratische Organisation Sesamstraße?

So, der wäre geschafft - es kann nur noch besser werden.

KONSOLE MIO

Hallo Road Rainer!

Ich liebe Eure Zeitung und ich würde mich darum umso mehr freuen, wenn Ihr meinen Brief abdrucken würdet. Ich möchte gerne meine Meinung zum Thema "Konsole vs. Computer" loswerden. Ich finde es echt bescheiden, wenn sich Computer-User über Konsolen aufregen. Irgendwelche Amigafuzzis (nichts gegen den Amiga!) sagten einmal, daß Konsolen Abfallprodukte der Computer sind. Das ist doch Mist! Konsolen sind zum Spielen, und nur zum Spielen. Der Computer war mal als Arbeitsmaschine gedacht. Und dann als die Konsolen Lemmings kopierten, gab `s ein Donnerwetter seitens der Computer-User. Hört mal, nur weil wir uns Monkey Island reinpfeifen und nicht vor dem Super Nintendo "Street Fighter" durchzocken, sind Computer noch lange nicht höherwertig. Die Spiele des SNES oder Megadrive können durchaus mit den PC-Spielen konkurrieren. Ich habe einen 386er und ein SNES! Hey Rainer, mich würde Deine Meinung interessieren.

Lorenz

Ich finde den "Standesdünkel" der Computer-User gelinde gesagt merkwürdig. Wenn ich nur ein Gerät zum Spielen haben möchte und nicht damit arbeiten muß/will, warum sollte ich mich dann mit DOS herum-schlagen und für Leistung zahlen, die ich nicht zu nutzen gedenke? Hier wäre eine Kon-

sole die richtige Entscheidung. Allerdings würde ich einen Computer vorziehen, wenn er mir nützlich wäre. Daraus eine Wertigkeit zu basteln, riecht doch stark nach Fuchsschwanz und "Manta-Fahrer-Mentalität". Besonders lustig finde ich es immer, wenn Amiga-User über die Konsolen herziehen, wo doch allgemein bekannt sein sollte, daß der Amiga ursprünglich die ultimative Konsole werden sollte. Nur den finanziellen Zwängen gehorchend bekam er ein Diskettenlaufwerk und eine Tastatur.

Die Frage nach dem besten System ist so sinnvoll wie die Frage nach dem schmackhaftesten Essen. Hier kann man nur nach persönlichen Vorlieben entscheiden. Daraus die einzige, echte Wahrheit zu basteln, würde mir ein Wort entlocken, daß ich hier nicht drucken darf.

ALLERLEI

Tach Onkelchen Rainer, erst einmal herzlichen Glückwunsch zu dieser wunderbaren Computerzeitschrift. Was lese ich da in der Play Time 8/93? Will dieser Dominic Klumpner etwa behaupten, daß alle Amiga- und C64-User Raubkopierer sind? Warum nehmen wir nicht gleich alle Atari-User dazu? Es gibt ja wohl mindestens so viele Crackergruppen auf dem PC auf dem den Amiga auch!

Nun zum Text von Arthur Krecklau: Natürlich wollen wir mehr von Rainer. Das wäre - ganz nebenbei - doch auch eine gute Idee für eine Gehaltserhöhung, damit die arme Oma nichts mehr zur Krawatte beisteuern muß.

Aber auch ich habe noch zwei Fragen:

1. Wird "L.A.Law" von Capstone und "Return of the Phantom" von MicroProse für den Amiga konvertiert?

FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele
Ladengeschäft + Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart

0711/8568534 - 850325

Telefax: 0711/8179995

Bestellservice:

NRW:
Düsseldorf
10-18.30 Uhr
0211/131979

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

ACHTUNG! ACHTUNG! ACHTUNG!
NEUERÖFFNUNG STUTTGART LADEN 2!
AM 1.10.93
STUTTGART-STADTMITTE
ADRESSE BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN!

Bestellservice:

B.-Württemberg:
Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Bayern:
Nürnberg
10-18.30 Uhr
0911/2448510

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 HAMBURG • LEIPZIG • 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

70469 Stuttgart
Stuttgarter Str. 99
Tel.: 0711/8568534

73430 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

79098 Freiburg
Schreiberstr. 18
Tel.: 0761/382590

30159 Hannover
Georgswall 3
Tel.: 0511/321796

NEU!NEU!NEU!
Seit 27.11.92
07546 Gera
Laasener Str. 29
Tel.: 0365/200610

NEU!NEU!NEU!
Seit 3.5.93
10589 Berlin
Tauroggenerstr. 6
(Nähe Schloß Charlottenburg)
Tel.: 030/3495852

Wir ziehen um
nach Bremen!
Adresse bitte
erfragen.

NEU!NEU!NEU!
Seit 16.11.92
34117 Kassel
Werner Hilpert Str. 22
Tel.: 0561/711389

NEU!NEU!NEU!
Seit 1.10.92
40213 Düsseldorf
Wallstr. 21 (Altstadt)
Tel.: 0211/131979

NEU!NEU!NEU!
Seit 13.3.93
74072 Heilbronn
Allee 4 (Postpassage)
Tel.: 07131/626031

NEU!NEU!NEU!
Seit 13.3.93
76133 Karlsruhe
Erbprinzenstr. 35
Tel.: 0721/21654

NEU!NEU!NEU!
Seit 3.7.93
90402 Nürnberg
Carl Grillenberger Str. 18-20
Tel.: 0911/2448510

FUNNY SOFTWARE TOPTEN

1. Syndicate
2. Fields of Glory
3. Goal
4. Pinball Dreams
5. Sensible Soccer
6. Prince of Persia II
7. Traps and Treasure
8. Ultima VII II
9. Lothar Matthäus
10. Football Manager

Ladenpreise sind mit den Versandpreisen identisch —
Teuflich!! — oder??
Rufen Sie doch einfach mal an oder kommen Sie in eines
unserer Ladengeschäfte.

DIE GEWINNER DES
SENSIBLE-SOCCER-TURNIERS
IN FREIBURG SIND:

1. M. Eymann
2. A. Butjlik
3. A. Sedlak
4. M. Bletz
5. T. Szedlak

DIE GEWINNER DES
SENSIBLE-SOCCER-TURNIERS
IN AALEN SIND:

1. Markus Kohnle
2. Thomas Reus
3. Marc Messner
4. Armin Vilby
5. Thomas Wezel

Hardware & Zubehör

| Joysticks | AMIGA | ATARI | IBM | Preis |
|---|-------|-------|-----|-----------|
| Competition Pro, Standard schwarz | | | | DM 27,95 |
| Competition Pro, Standard transparent | | | | DM 29,95 |
| Competition Pro, Standard transparent blau | | | | DM 39,95 |
| Joysticks PC | | | | |
| Thrasher | | | | DM 199,00 |
| Weapon Control | | | | DM 199,00 |
| Competition Pro PC | | | | DM 74,95 |
| Competition Mini | | | | DM 74,95 |
| Zubehör | | | | |
| elektr. Bootslektor | | | | DM 44,95 |
| Maus-Joystick-Umschalter | | | | DM 39,95 |
| Amiga Action Replay 3f. A5000 | | | | DM 199,00 |
| Amiga Action Replay 3f. A2000 | | | | DM 219,00 |
| Druckerstander | | | | 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 incl. 1 MB | | | | DM 829,00 |
| Speichererweiterung für A500 auf 1 MB | | | | |
| mit Uhr und Akku abschaltbar, Garantie 6 Monate | | | | DM 69,00 |
| mit Uhr und Akku 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 |
| 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 | | | | DM 349,00 |
| + RAM 2MB | | | | DM 180,00 |
| SCSI für A2000/A3000/A4000 | | | | DM 324,00 |
| + RAM 2MB | | | | DM 180,00 |
| Festplatten (SCSI) | | | | |
| Quantum ELS 85 MB 17ms | | | | DM 564,00 |
| Quantum ELS 127 MB 17ms | | | | DM 789,00 |
| Quantum LPS 120MB 18ms | | | | DM 848,00 |
| Kombikontroller für A500 | | | | |
| AT Bus | | | | DM 275,00 |
| + RAM 2MB | | | | DM 180,00 |
| AT Bus für A2000/A3000/A4000 | | | | DM 214,00 |
| + RAM 2MB | | | | DM 180,00 |
| Festplatten (AT) | | | | |
| Quantum ELS 85MB 17ms | | | | DM 519,00 |
| Quantum ELS 170MB 17ms | | | | DM 729,00 |
| Mehrpaket je 2MB RAM | | | | DM 180,00 |

FRANCHISE-PARTNER GESUCHT!!!

Hier könnte Ihr Name stehen!

SENSIBLE SOCCER-TURNIER am 25.9.93 in Düsseldorf und Karlsruhe Meldeschluß: 20.9.93

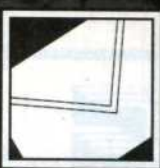
| Programm | AMIGA | ATARI | IBM |
|-----------------------------|--------|--------|--------|
| A320 America | 109,95 | 109,95 | 109,95 |
| A-Train | 99,95 | - | 116,95 |
| A-Train Construction Set | 49,95 | - | 49,95 |
| Atlantic Wolves | - | - | a.A. |
| Abandoned Places 2 | 76,95 | - | 76,95 |
| Aces of Europe | - | - | 99,95 |
| Aces of the Pacific + Data | - | - | 99,95 |
| Aces over Korea | - | - | a.A. |
| Ambermoon | - | - | a.A. |
| B17 Flying Fortress | 83,95 | 83,95 | 109,95 |
| Batman II | a.A. | - | - |
| Battle Isle II | a.A. | - | a.A. |
| Battle Isle DD II | 49,95 | - | 49,95 |
| Betrayal at Krondor dt. | a.A. | a.A. | 107,95 |
| Blue Force | a.A. | - | 87,90 |
| Body Blows | 73,95 | - | - |
| Bundesl. Manager 2.0 | 83,95 | 83,95 | 83,95 |
| Burntime | 83,95 | - | 99,95 |
| Buzz Aldr. R. i. Space | - | - | 109,95 |
| Campaign | 49,95 | - | 49,95 |
| Carriers at War Constr. Kit | - | - | 83,95 |
| Combat Air-Patrol | 76,95 | - | a.A. |
| Civilization | 92,95 | 83,95 | 116,95 |
| Civil War | a.A. | - | a.A. |
| Clash of Steel | - | - | 92,95 |
| Comanche DD | - | - | 59,95 |
| Comanche DD II | - | - | a.A. |
| Creatures II | a.A. | - | a.A. |
| Cyber Zerk | a.A. | - | - |
| Dark Sun | a.A. | a.A. | a.A. |
| Darkmere | 92,95 | - | 99,95 |
| Desert Strike | 69,95 | - | - |
| Die Stedler | a.A. | a.A. | a.A. |
| Dog Fight | - | - | 116,95 |
| Doom | - | - | a.A. |
| Dracula | a.A. | - | a.A. |
| DSA II | a.A. | - | a.A. |
| Dune 2 | 69,95 | - | 99,95 |
| Eco Quest II | - | - | 83,95 |
| Eight Ball Deluxe | - | - | 83,95 |
| Eishockey Manager | 92,95 | a.A. | 99,95 |
| Elisabeth I | a.A. | - | a.A. |
| Elite 2 | - | - | a.A. |
| F-15 Strike Eagle 3 | - | - | 114,95 |
| F-16 Falcon 3.0 dt. | - | - | 116,95 |
| Falcon Mission II | - | - | 69,95 |
| Fields of Glory | - | - | 116,95 |
| Flashback | 74,95 | - | 83,95 |
| Fleet Defender | a.A. | - | a.A. |
| Football Manager 3 | 76,95 | 76,95 | 99,95 |
| Formula 1 Grand Prix | 83,95 | 83,95 | 109,95 |

| Programm | AMIGA | ATARI | IBM |
|----------------------------|-------|-------|--------|
| Goal | 69,95 | - | 74,95 |
| Gunship 2000 | 83,95 | - | 99,95 |
| Gunship 2000 Mission | - | - | 69,95 |
| Hannibal | 83,95 | - | 99,95 |
| Harrier Jump Jet | - | - | 99,95 |
| History Line 1914-1918 | 92,95 | - | 99,95 |
| High Command | - | - | 99,95 |
| Inca | - | - | 107,95 |
| Incredible Machine de Luxe | - | - | a.A. |
| Indiana Jones 4 dt. | 98,95 | - | 109,95 |
| Indy Car Racing | a.A. | - | a.A. |
| Ishar II | 76,95 | 76,95 | 76,95 |

| Programm | AMIGA | ATARI | IBM |
|---------------------------------|--------|-------|--------|
| Pacific Strike | - | - | 99,95 |
| Patriot | - | - | 107,95 |
| Patrizier | 83,95 | 83,95 | 99,95 |
| Perfect General DD | 49,95 | - | 49,95 |
| Pinball Dreams | 69,95 | - | 76,95 |
| Pinball Fantasy | 69,95 | - | a.A. |
| Pirates Gold | - | - | 92,95 |
| Police Quest IV | - | - | a.A. |
| Populous II | 67,95 | 67,95 | 92,95 |
| Prime Mover | a.A. | a.A. | - |
| Privateer | - | - | 104,95 |
| Protostar | a.A. | - | 99,95 |
| Railroad Tycoon de Luxe | a.A. | - | 99,95 |
| Return of the Phantom | - | - | 99,95 |
| Rocked Night Adventure | a.A. | - | a.A. |
| Sensible Soccer 2 | 69,95 | 69,95 | 69,95 |
| Shadow of the Comet | - | - | 109,95 |
| Sim City 2000 | 116,95 | - | 116,95 |
| Sim Farm | a.A. | - | a.A. |
| Soccer Kid | 76,95 | - | - |
| Space Hulk | 92,95 | - | 99,95 |
| Space Legends | 83,95 | - | 88,95 |
| Space Quest 5 dt. | - | - | 83,95 |
| SSN-21 Seewolf | - | - | a.A. |
| Star Trek - The Next Generation | - | - | a.A. |
| St. Thomas | 83,95 | - | 99,95 |
| Strike Commander | - | - | 109,95 |
| Strike Commander Speech | - | - | 49,95 |
| Subwar 2050 | a.A. | - | a.A. |
| Syndicate | 76,95 | - | 99,95 |
| Task Force | - | - | 107,95 |
| The Chaos Engine | 69,95 | 69,95 | - |
| The Legacy | - | - | 116,95 |
| Tornado | - | - | 99,95 |
| Transarctica | 69,95 | 69,95 | 69,95 |
| Turrican III | a.A. | - | - |
| Twilight 2000 | 83,95 | - | 109,95 |
| Ultima VII II | - | - | 99,95 |
| Ultima Underworld II dt.An. | - | - | 92,95 |
| V for Victory III | - | - | 99,95 |
| Walker | 76,95 | - | - |
| Wall Street Manager | - | - | 99,95 |
| Whales Voyage | 83,95 | - | 83,95 |
| Wing Commander Academy | - | - | 83,95 |
| Wing Commander II dt. | - | - | 99,95 |
| Wizardry 7 | a.A. | - | 99,95 |
| Worlds of Legend | 59,95 | - | 59,95 |
| X-Wing dt. Handbuch | - | - | 109,95 |
| X-Wing DD | - | - | 49,95 |
| Yol Joel | 69,95 | a.A. | 76,95 |

Die mit „a.A.“ gekennzeichneten Preise lagen bei Drucklegung noch nicht vor.
Täglich frische Neuheiten auch für Konsolen-Games

SUPERAUSWAHL • TEUFLISCHE PREISE • AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topperservice mit der gewohnten, unverbindlichen Beratung



2. Wann kommen endlich "Leather Goddesses of Phobos II" und "Laura Bow II" für den Amiga raus?

So, das war `s fürs erste:

Lars Frauenrath

Ach ja, der gute Arthur. Die Idee, meine Seiten zu vergrößern fand er auch prima. Wenn ich ihn allerdings auf eine Gehaltserhöhung anspreche, verfällt er immer in einen alten, seltenen Dialekt der Kikujus oder in Setschuan-Platt und gibt vor: "Nix versteh daitsch."

1. Bisher ist nicht bekannt, ob "L.A. Law" für den Amiga umgesetzt wird. Allerdings fand ich das Teil so übel, daß es wohl keinen Verlust für den Amiga bedeuten wird. Ich versteh eh nicht, daß es einer freiwillig haben will. MicroProse hat bisher nahezu alles für den Amiga umgesetzt (ja, F15 Strike Eagle nicht), wenn es technisch möglich war. Sie werden auch weiterhin den Amiga tatkräftig unterstützen. Bei "Phantom" würde ich mir berechnete Hoffnungen machen, obgleich noch keine verbindlichen Zusagen getroffen wurden.

2. Hier täppen wir komplett im Dunkeln.

HIP HOP

Yo man Rainer!

Yo man, ich weiß, daß mein Gesülze hier fehl am Platze ist, aber trotzdem muß ich es loslassen. Eure Play Time ist echt Hip Hop... ähh formschön. So, genug geschleimt, hier sind meine Fragen:

1. Yo man könnt Ihr nicht die Spiele-Tests noch größer gestalten (z.B. mehr Screenshots), damit man einen noch besseren Einblick in das Spiel bekommt, und weil damit die Play Time noch dicker wird, denn nur ein richtig dickes Spiele-Magazin ist ein richtiges!

2. Yo man Euer Konsolenteil wächst und wächst, das ist schlecht, sehr schlecht. Leider kann ich das nicht verhindern, oder doch?

Yo man ich grüße alle Amiga-User und PC-Freaks, die diese Zeilen lesen. Yo Rainer, mach es wie ich, zieh Dir den Hip Hop rein. Yo man drucke diesen Brief. Falls Du die richtige Entscheidung getroffen hast und den Brief abdruckst, dann wage es gar nicht, den Brief in seine Bestandteile zu zerlegen, denn sonst wird Dich mein Geist bis an Dein Ende verfolgen und Dich in Angst und Schrecken versetzen.

Yo man: N. Hawkeye

1. Natürlich könnten wir die Play Time dicker machen, allerdings würde dann auch der Preis ein wenig an Umfang gewinnen. Nur ein richtig teures Spiele-Magazin ist ein richtiges?

2. Der Konsolenteil bleibt! Allerdings werden wir darauf achten, daß auch in Zukunft die Computer-User nicht zu kurz kommen.

Den Teufel werd ich tun und mir den Hip Hop reinziehen! Ehe ich Deinen Brief bekam, hielt ich es ja noch für eine (nicht meinem Geschmack entsprechende) Musikrichtung. Nach Deinen Zeilen frage ich mich ernsthaft, ob Du damit nicht eine illegale Droge bezeichnest, welche die Hirntätigkeit einschränkt. Allerdings fürchte ich mich wirklich vor Deinem Geist, da mich Kleinigkeiten oft fürchterlich erschrecken können.

DIVERSES

Hi Rossi und Co.

Ihr seid echt irre, besonders natürlich Du! So, und für dieses Lob verlange ich auch ein paar Antworten!!

1. Wie seid Ihr an den Barcode-Battler gekommen?

2. Wie wäre es mit einer CD-Ecke, mit diesen geilen Japano-CDs mit den Soundtracks von Computerspielen?

3. Her mit dem Gruppenfoto!

4. Plant Hans Ippisch neue Spiele für den C64?

5. Was ist der Sinn des Lebens?

Tschüb: Christian

Obwohl ich bei unserer Redaktion manchmal glaube, es handelt sich hierbei um ein soziopsychologisches Experiment über die parallele Resozialisierung verschiedener Randgruppen, bin ich mir doch meist relativ sicher, daß wir nicht irre sind! Komische Art zu loben hast Du.

1. Den Barcode-Battler hat Arthur aufgetrieben. Wenn man ihn danach fragt, huschen seine Augen ängstlich umher und er verweigert jegliche Aussage.

2. Grzefixnchmlichkannesnicht-mehr hören! Zai' jian' - das war chinesisch!

4. Hänschen ist momentan beruflich stark eingespannt. In nächster Zeit wird er wohl nicht dazu kommen.

5. Play Time kaufen? Stimmung, Sekt und fette Weiber? Motorräder mit mehr als 100 PS? Faul in der Sonne liegen? Um Mitternacht bei Vollmond mit Elvis reden? Ich habe keine Ahnung. Ich werde alles ausprobieren, falls mir dabei der Sinn des Lebens über den Weg läuft, benachrichtige ich Dich.

BANALES

Hi Rainer!

Damit dieser Brief vor Schleim nicht so trieft, sage ich nur kurz: "Ihr seid die Besten!" So, und jetzt habe ich noch ein paar Fragen:

1. Könnt Ihr die Leserbriefecke nicht so ein kleines bißchen vergrößern? Die Leserbriefe und Deine Antworten sind nämlich echt stark.

2. Hiermit unterstütze ich die Aktion "mehr Gehalt für Rainer".

3. Sogleich rufe ich auch zur Aktion "Poster der PT-Crew" auf. Lasset uns alle in Zukunft frohen Willens "ich will das Poster" unter jeden unserer Briefe schreiben. Rainer.... Aufwachen.... Deine Fanmenge jauchzt!

4. Wieso ist das Poster von Yo Joe! so klein?

Ihr hört noch von mir: nein - nicht Rannug, Naitsab

Dafür, daß Du Schleimereien vermeiden wolltest, ist Dein Brief aber recht flott über meinen Schreibtisch geflutscht!

1. Ist hiermit geschehen, und so lange Ihr die Nase von mir nicht voll habt (oder ich verhungere!), wird sie auch nicht wieder kleiner. Vielen Dank für die Blumen....

2. Wie nett. Ach, wenn es doch etwas nützen würde. Aber Ihr habt wirklich alles versucht. Ihr seid so gut zu mir... ich... schluchz... wie rührend....

3. Das bezeichnest Du als jauchzen? Ich habe schon Düsenjäger mit weniger Geräusentwicklung starten hören. Also gut - ich werde sehen, was ich tun kann, aber ich kann nichts versprechen. Der Verantwortliche für dieses Mag ist - und bleibt - Arthur "der grüne Punkt" Kreklau!

4. Weil wir es nicht größer gemacht haben. Eigentlich haben wir gehofft, daß es keinem auffällt. Aber der Bastian (?) hat offensichtlich ein gutes Augenmaß oder einen Zollstock.

ENDE



RÄTSELECKE

Immer nur wertvolle Sachpreise gewinnen, kann ganz schön auf die Nerven gehen. Wohin mit den ganzen Autos und Stereoanlagen? Auch der dritte Lotto-Gewinn vermag nicht mehr zu begeistern und vor lauter Glücksrad-Plunder platzt das Zimmer aus allen Nähten. Hier kann Play Time (das Magazin für glückliche Gewinner) noch etwas Besonderes bieten! An dieser Stelle werden wir regelmäßig Ausgaben der Play Time verlosen - aber nicht eine x - beliebige, sondern von mir mit handschriftlicher, persönlicher Widmung versehen, nebst Hochglanz-Farbfoto (jugendfrei!).

Deine P.P.T. (persönliche Play Time) kannst Du weder durch Kauf, Betteln, Erpressen, Drohen oder Diebstahl erhalten, sondern nur durch Teilnahme an diesem ... nennen wir es "Wettbewerb".

Dazu ist es nötig, die Aufgabe zu lösen, ein Foto von sich beizulegen, das Kennwort "PPT" nicht zu vergessen und einen Absender anzugeben. Die Gewinner werden immer in der nächsten Ausgabe abgelichtet und vorgestellt. Wer gewinnt, entscheide ich nach Lust, Laune und Zufall.

Viel Glück: Rainer Rosshirt

Aufgabe 1:

Wenn mir nun aber einer kommt und jammert, daß er im Rätsellösen ganz, ganz schlecht ist, dann dreh ich ab!

Damit Du es nicht so schwer hast, nehme ich auch etwas ganz Leichtes und schreibe besonders langsam.

Ich werde nun einige Fragen stellen. Die Anfangsbuchstaben der gesuchten Wörter ergeben, in die richtige Reihenfolge gebracht, das Lösungswort. Dieses Wort, zusammen mit dem unbedingt nötigen Paßbild von Dir, steckst Du in einen frankierten (!) Umschlag, schickst es unter dem Kennwort "PPT" zu uns und wartest sehnsüchtig auf die nächste Ausgabe der Play Time. Na - war doch ganz einfach, oder?

Weil es schon fast zu einfach ist, werde ich für dieses Rätsel nur eine einzige "PPT" verlosen.

1. Dreiteiliger Film über ein besonders häßliches Monster (welche Pfeife hat da meinen Namen genannt?), welches ständig arme Astronauten verspeist und eine besonders unappetitliche Art der Fortpflanzung vorführt.
2. Wie wird in Frankreich und der Schweiz ein Polizist genannt (wer hier Unflätiges bringt, scheidet aus!)?
3. Mit welchem Buchstaben fängt der Tank Killer von "Dynamix" an?
4. Ein Gerät mit einer Skala, das im eingestellten Tempo zur Kontrolle mechanisch den Takt schlägt?
5. Vorsicht Fangfrage! Hier wird nun nicht der erste - sondern der letzte (oh teuflische Verwirrung) Buchstabe des Wortes gesucht! Wie nennt man die kleinen, putzigen, pelzigen Tierchen mit dem seidenweichen Fell, welche vom Aussterben bedroht sind und gelegentlich durch die Leserbriefe geistern?

Das Lösungswort:

Aufgabe 2:

Für alle, die nur schwer mit Worten umgehen können, haben wir noch etwas weniger Anspruchsvolles im Programm: Sucht die Fehler! Die beiden untenstehenden Bilder unterscheiden sich in 7 Kleinigkeiten. Viel Spaß beim Suchen.





WILLKOMMEN IM CLUB!

Nichts liegt uns mehr am Herzen als das Wohl unserer Leser. Nächtelange Überlegungen, 124 Liter Kaffee, 736 Zigaretten und 3 Vitaminpillen waren nötig, um diese Idee von den Geburtswehen zur fertigen Rubrik reifen zu lassen. Unsere Clubseite!

Hier können sich endlich die verschiedensten Clubs die Nasen breitdrücken, der Öffentlichkeit präsentieren und um Mitglieder werben. Natürlich wäre es höchst bedauerlich, wenn Arthur und meine Wendigkeit sich die Gesundheit für nix und wieder nix ruiniert hätten. Eine Clubseite ohne Clubs wäre wie Hamburger ohne Gurken, Manta ohne Spoiler, Thorsten ohne Telefon, Disketten ohne Daten, Claudia Schiffer ohne... aber lassen wir das.

Wir haben Euch jedenfalls den Ball zugeworfen, nun seid Ihr dran, ihn aufzufangen und weiterzugeben.

Falls sich nun keiner melden sollte, werde ich die Idee sang - und klanglos wieder in der Versenkung verschwinden lassen, beleidigt schmollen und mich nach einem anderen Job umsehen.

Time Clib

c/o Tino Patzelt
Dorfstraße 61
04626 Vollmershain

4

Amiga MC

c/o Rainer
Nawratil jun.
Muttenthalerstr. 4
89420 Hoechst-
staedt a.d.Donau

5

Amiga CC-Krefeld

c/o Jörg Stiehl
Dieselerstr. 105-
107
47803 Krefeld

6

Software 4000

c/o
Hans-Jörg Braun
Diersbrugerstr. 32
77948 Friesenheim

7

Nintendo User Club

Tobias Märker
Stettiner Weg 22
44625 Herne

8

Computer Club

c/o
Dirk Heinemann
Siemensallee 38
63477 Maintal

8

Game Boy Club

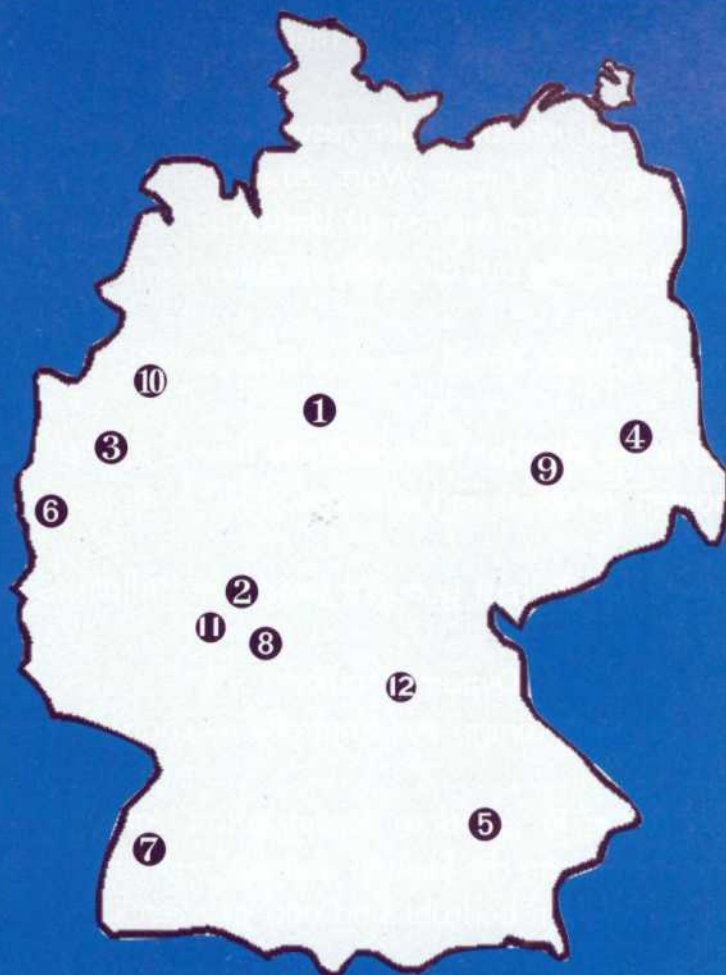
Marcus Baas
Weberstraße 105
65604 Elz

2

RR - Fan - Club

Input Hunter Crew
c/o Nico Hauke
Karl Liebknecht
06774 Pouch

9



RR - Fan - Club

Cornelia Dietrichs
Lister Meile 75
30161 Hannover

1

Amiga Club

Coburg e.V.
c/o Frank Eisenwiener
Ringstraße 16
96269 Großheirath
Tel.: 09565-3248
Fax: 09565/3240

12

Amiga Club

INTERNATIONAL
Heiligkreuzgasse 31
60313 Frankfurt a.
Main 1

11

Amiga Club

Osnabrück.
Belmer Str.17
49084 Osnabrück
Tel.: 0541-72351

10



An dieser Stelle bieten wir Euch ab sofort die absoluten Mega-Fan-Artikel an. Für dieses Mal haben wir alles aus dem Sega-Bereich für Euch zusammengetragen. Mit diesen Teilen seid Ihr nicht nur als Sega-Fans die Nummer Eins. Die Pins eignen sich zum Beispiel vorzüglich als Geburtstagsgeschenk. Viel Spaß beim Einkaufen!



PLAY TIME

S • H • O • P

Game Gear Carry All

Hier könnt Ihr Euren Game Gear sicher transportieren. Außerdem ist Platz für 8 Module, TV-Tuner, Netzadapter, Ersatzbatterien, und, und, und.....

DM 39,95

Game Gear Soft Case

Ideal für den Wandertag! Im superweichen Tragepack kann man sein Game Gear und Module lässig am Gürtel tragen oder sich umhängen!

DM 9,95

Sega-Rucksack

Der Mega Drive paßt hier genau rein! Natürlich lassen sich auch Schulbücher, Sportsachen oder Schokoriegel in Massen unterbringen!

DM 79,95

Sonic 2-Uhr

Damit wird das Ablesen der Uhrzeit zum Erlebnis! Die wasserdichte Uhr sieht natürlich auch sehr schick aus und ist extrem leicht.

DM 49,95

Sonic 2-Pin Set (5 Stück)

Klein, aber fein sind die Sonic 2-Pins. Von Montag bis Freitag

kann man jeden Tag einen anderen Pin tragen und die Blicke auf sich ziehen.

DM 19,95

Sonic Plüschtier

Kuschelig weich und zuckersüß! Mädchen sind ganz begeistert

von dem Sonic-Plüschtier! Es macht sich in jedem Raum gut!
DM 39,95

T-Shirt Game Gear

(Größe L, XL)
Die bequemen Sega-T-Shirts aus 100% Baumwolle mit verschiedenen, megastarken Aufdrucken machen den Sportunterricht noch schöner.

Motiv "Insel"
Motiv "Spielfeld"
Motiv "Krawattenmann"
je DM 29,95

Wenn Ihr bestellen wollt, schneidet den Coupon bitte aus und sendet ihn an die unten angegebene Adresse.

Ja, ich bestelle folgende Artikel:

| | | | | |
|---|--------|--|----------|----------|
| Nr.1 | __ St. | Game Gear Carry All | je 39,95 | DM _____ |
| Nr.2 | __ St. | Game Gear Soft Case | je 29,95 | DM _____ |
| Nr.3 | __ St. | Sega Rucksack | je 79,95 | DM _____ |
| Nr.4 | __ St. | Sonic 2-Uhr | je 49,95 | DM _____ |
| Nr.5 | __ St. | Sonic 2-Pin Set (5 Stück) | je 19,95 | DM _____ |
| Nr.6 | __ St. | Sonic Plüschtier | je 39,95 | DM _____ |
| T-Shirt Game Gear (Größe bitte angeben) | | | | |
| Nr.7 | __ St. | Motiv "Insel" (<input type="checkbox"/> L oder <input type="checkbox"/> XL) | je 29,95 | DM _____ |
| Nr.8 | __ St. | Motiv "Spielfeld" (<input type="checkbox"/> L oder <input type="checkbox"/> XL) | je 29,95 | DM _____ |
| Nr.9 | __ St. | Motiv "Krawattenmann" (<input type="checkbox"/> L oder <input type="checkbox"/> XL) | je 29,95 | DM _____ |

Gesamt _____ DM
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten _____ DM 5,00

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM
 Bar (Geld liegt bei) per V-Scheck per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr)

Name..... Schickt den Coupon an:
Straße Computec Verlag
PLAY TIME
PLZ Wohnort FAN-SHOP
Isarstraße 32
Datum/Unterschrift..... 90 451 Nürnberg



The Better One

Nach einem flüchtigen Blick auf diese Seite werdet Ihr wahrscheinlich verblüfft feststellen: "Huch - kenn ich ja noch gar nicht!" Da geht es Euch wie uns - wir kennen es auch noch nicht. An dieser Stelle wollen wir fürderhin Eure Highscores der staunenden Öffentlichkeit präsentieren. Das Mitmachen ist ganz einfach. Ihr schickt uns einfach den besten Score, den Ihr bisher in Eurem Lieblingsspiel erreichen konntet. Natürlich wollen wir vermeiden, daß hier gemogelt wird. Darum wäre es notwendig, entweder die Beglaubigung eines amtlichen Notars (die teure Variante) oder ein Bild des Screens (die bessere Variante) mit beizulegen. Wenn Ihr dann noch ein Paß- oder sonstiges Foto von Euch mitschickt, werden wir dies alles der staunenden (eventuell auch kichernden) Umwelt präsentieren. Logischerweise fehlen uns beim ersten Mal Eure Einsendungen, darum werden wir diesmal ausnahmsweise Highscores der Redaktion veröffentlichen, die natürlich unter notarieller Aufsicht erspielt wurden. Aber in Zukunft seid Ihr dran, Euch auf dieser Seite Ruhm, Ehre und Bewunderung zu sichern. Maus - und Joystickbruch: RR

So werden Eure Bildschirmfotos was:

1. Das Zimmer so gut wie möglich abdunkeln.
2. Den Bildschirm frontal (also von vorn) fotografieren.
3. KEINEN Blitz verwenden.
4. VOR dem großen High Score ausprobieren!



ART OF FIGHTING

Auch wenn Alexander mehr der Rollenspieler ist, macht er uns jedoch im Prügeln was vor. Er putzte fast alle Gegner „Perfect“ weg und kassierte 348.700 Punkte.



F1 GRAND PRIX (PC)

Oliver Menne hat selbst einen schnellen Wagen, was sich beim Formel 1-Fahren scheinbar auszahlt. Platz 1 in Mexiko in 1.18,765 Minuten Rundenzeit.

| DRIVER LAP TIMES | | |
|---|--|---------------|
| Mexican Grand Prix - Mexico City (7 Laps) | | |
| Place | Driver/Team | Best Lap Time |
| 1st | Oliver Menne Puma-Lascelles | 1m 18.765s |
| 2nd | Luigi Rivellini McPherson-Alpha | 1m 21.829s |
| 3rd | Kurt Langer McPherson-Alpha | 1m 22.618s |
| 4th | Robert Davies Puma-Lascelles | 1m 22.868s |
| 5th | Helmut Becker Masuka Realin-Sorrell | 1m 23.264s |
| 6th | Mathieu d'Orleans Blaze-Proctor | 1m 23.531s |
| 7th | Brian C. Williams | 1m 23.759s |



Wins!

F1 POLE POSITION

Das neue Rennspiel fürs SNES weckte sofort die Aufmerksamkeit von LR Arthur. Wer in Kyalami Zeiten um 1.15 Min. fährt, der ist auch der „Chef“.



SUPER MARIO KART

Thomas hat sich das Pseudonym „Koopa“ zugelegt und fuhr sämtliche Yoshis und Bowsers in Grund und Boden. Meßt Euch mit ihm.



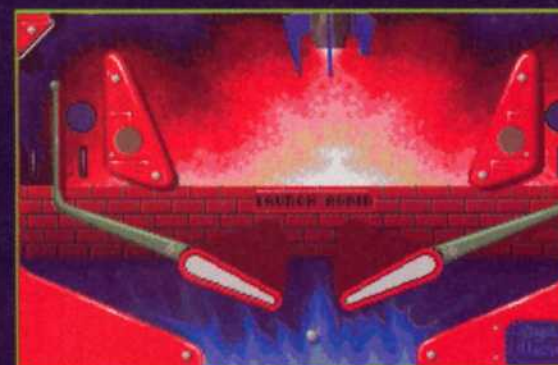
PARODIUS

Marcus Gurnig war total gierig und schockte alle mit einer Punktzahl über 2.000.000. Dabei hat er wohl alles geplättet und aufgesammelt.



PINBALL DREAMS

Angespornt durch die bei der Deutschen Meisterschaft erzielten Punkte, brachte es Ulf auch auf stolze 187.432.600 Punkte - Wahnsinn!



HOTLINE

Für all jene, die in einem Spiel festhängen, bieten wir hier Monat für Monat den Help-Line Service. Verschiedene Firmen haben Hotlines eingerichtet, an denen Euch kompetente Hilfe angeboten wird. ACHTUNG! Alle Nummern, die mit 0044 beginnen, verbinden Euch mit Gesprächspartnern in Großbritannien. Seit Euch also im klaren darüber, daß das Gespräch in Englisch geführt werden muß und ziemlich teuer werden kann.

BOMICO

• 0 61 07/6 20 67

THALION (von 11-18 Uhr)

• 0 52 41/98 60 20

LAGUNA (von 15-18 Uhr)

• 0610/76 20 67

U.S. GOLD

Spelljammer, The Summoning, Dark Sun, Eye of the Beholder, Legend of Darkmoon (Eye of the Beholder II), Heroes of the Lance

• 0044/839/65 41 39

Operation Stealth, Another World, Flashback
Cruise for a Corpse

• 0044/839/65 42 84

Lucasfilm Helpline

• 0044/839/65 41 23

Legends of Valour

• 0044/839/99 33 66

Crusaders of the Dark Savant

• 0044/839/99 44 77



SPECIAL



SEGA MEGA CD II

Da Play Time-Leser natürlich immer über alle Neuigkeiten informiert werden, haben wir das gute Stück schon mal auf Herz und Nieren getestet. Pünktlich zur Markteinführung des neuen Mega-Werks bekommt Ihr einen Einblick in die revolutionäre Technik und könnt schon mal vorab bestaunen, was die Spiele der neuen Dimension so alles zu bieten haben.

Aber zunächst soll die Sache mit der etwas irreführenden Bezeichnung Mega CD II aufgeklärt werden. Das CD-ROM für das Mega Drive ist in Japan schon seit geraumer Zeit erhältlich. In der Anfangszeit im Jahre 1990 war der Erfolg dieser zukunftsweisenden Technik nur sehr bescheiden. Zu wenig Hersteller unterstützten das neue Medium, und die paar Spiele, die exklusiv auf dem runden Datenträger erschienen, waren nur von mäßiger Qualität. Des-

Ab jetzt geht's rund! Nach den großen Erfolgen, die Sega mit der CD-Technik bereits in Japan und den USA feiern konnte, drängt es die fernöstlichen Unterhaltungs-Profis nun auch auf den europäischen Markt. Im September ist es endlich soweit: Sega präsentiert offiziell das Multitalent, Mega CD II.

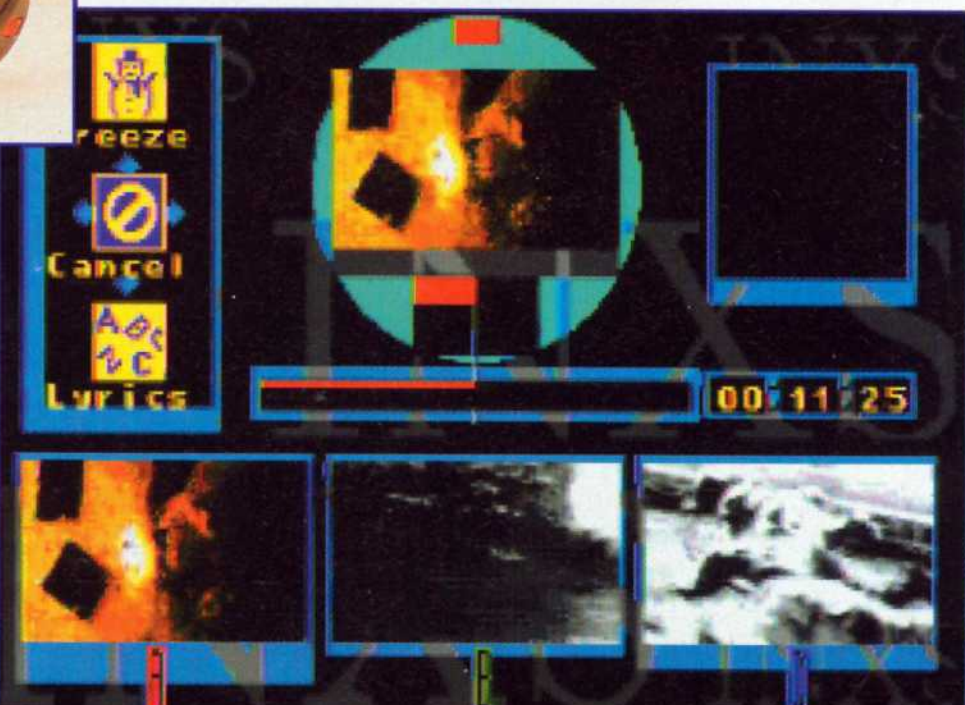


● **oben: Einfach zusammenschieben, ... rechts: ... und los geht's, mit „Make my Video“.**

halb verzichtete man zunächst auf eine Markteinführung in den USA und Europa. Nach und nach nutzten die neuen

Spiele die Vorteile der CD aber immer besser aus. Mit genügend Software im Rücken wurde das Gespann dann auch in den USA ange-

boten. Als dieser Verkaufsauf-takt zum Weihnachtsgeschäft 1992 ein voller Erfolg wurde, beschloß man auch eine Veröffentlichung im europäischen Raum. Da diese Euro-Version





aber in neuer Form und im neuen Design herauskommen wird, nannte man es eben gleich Mega CD II.

Round and Round.

Was ist nun das Tolle an den Silberscheiben? Also, die wichtigsten Vorteile der CD-ROM-Technik liegen klar auf der Hand: Als oberstes Plus rangiert natürlich das enorme Speichervermögen der Compact Disc. Über 500 Megabyte haben auf der Spiegelscheibe Platz. Was im Klartext bedeutet, daß man alle bisher erhältlichen Mega Drive-Spiele bequem auf eine einzige CD pressen könnte. Doch damit nicht genug. In Sachen Sound macht man der ausgereiften Laser-Technik natürlich auch nicht so leicht etwas vor. Ein Frequenzgang von 20Hz bis 20KHz spricht da Bände. Glasklare Sprachausgabe und ellenlange Musikstücke während des gesamten Spiels. Die CD macht's möglich.

Im Zentrum des neuen CD-ROM-Laufwerks verrichtet ein 68000er-Prozessor seine Dienste. Dieser fleißige Helfer unterstützt seinen 'Bruder', den 68000er des Mega Drive, indem er ihm jede Menge

Rechenarbeit abnimmt. Zudem ermöglicht er auch paralleles Nachladen ohne nervige Wartezeiten. Neuere Spiele wie Thunderhawk beweisen, daß dem CD-Gespann die Darstellung gezoomter und rotierender Sprites keinerlei Probleme bereiten. Und das obwohl auf den Einbau des allseits geforderten 3D-Chips verzichtet wurde. Geheimnis der neuen Super-Grafik sind einige 3D-Routinen, die im Prozessor-BIOS verankert wurden.



● **Sol-Feace bietet brandheiße Baller-Action...**



● **... und Sound, wie er nur von der CD kommen kann.**

INFO BITS

Hauptprozessor: 68000er
Takttrate: 12.5 MHz
Bildrate: 17 Frames/Second
Speicherplatz auf CD: ca. 500 MByte
Preis: ca. DM 600.-
Erhältlich: Wenn Ihr diese Zeilen lest, sollte das edle Stück schon beim Händler stehen.
Lieferumfang: Sega Mega CD II und diverse Spiele.

Ein weiterer Vorteil der neuen Technik ist die Möglichkeit, Video und Trickfilmsequenzen in die Spiele einzubauen. Die maximale Framerate liegt bei 17 Bildern pro Sekunde, d. h. es können bis zu 17 vorberechnete Bilder pro Sekunde von der Silberscheibe geholt werden. Bei 3D-Spielen ist dies natürlich besonders beeindruckend. Der Vorspann von Thunderhawk wurde beispielsweise auf diese Weise erzeugt.

Klick, Klack, auf Zack.

Der Anschluß des Mega Drive an das Mega CD II ist kinderleicht. Zunächst wird das Hauptgerät auf einer Verbindungsplatte eingerastet. Danach wird die Konsole einfach in die Halterung des CD-ROM-Laufwerks geschoben, fertig! Aufpassen muß man lediglich, daß der Erweiterungsanschluß des Mega Drive richtig mit dem des Mega CD verbunden ist. Stereo-Mixer-Eingang für den Sound aus dem Mega Drive und Stereo-Ausgang (beides als Cinch-Schnittstellen) sind ebenso vorhanden wie der obligatorische Kopfhörer-Ausgang für das ultimative Sounderlebnis. Übrigens ist das Mega CD auch in der Lage, normale Audio-CDs und sogar Audio+Grafik-CDs abzuspielen.

Es ist nicht alles Gold was glänzt.

Das Softwareangebot entwickelt sich qualitativ erst einmal sehr verhalten. Aber eine gewisse Anlaufzeit sollte man dem neuen Medium hierzulande auch zugestehen. Unter der Vorab-Software, die uns zum Testen des Mega CD II zur Verfügung stand, war neben einigen lauen Vertretern auch eine Reihe absoluter Top-Spiele. Ganz oben auf der Spieliste stand definitiv Thunderhawk. Obwohl es sich hierbei um keine End-Version handelte, fesselte der Helicopter-Baller-Simulator auch über mehrere Tage hinweg an das Joypad. Das gebotene Spektakel erreicht aber auch Spielhallen-Niveau. Superschnelle 3D-Darstellung, gezoomte Sprites, rasante 360°-Turns, Fliegerherz was willst Du mehr? Sound! Ach ja, jede Menge gesprochene



● **Thunderhawk setzt für den Mega Drive neue Maßstäbe. 3D-Scrolling vom Feinsten.**

Funksprüche und fetzige Musikbegleitung. Thunderhawk beweist wirklich, welches Potential in einer CD stecken kann. Aber blind sollte man sich nicht auf die Qualität der Silberlinge verlassen. Denn auch einige Flops waren unter den neuen Datenträgern. Über die Qualität der weiteren Spiele werden wir Euch in ausführlichen Reviews berichten. Gespannt sein darf man auf alle Fälle, wurden doch bis zum Weihnachtsgeschäft schon um die 60 neue Spiele angekündigt.

Thomas Brenner

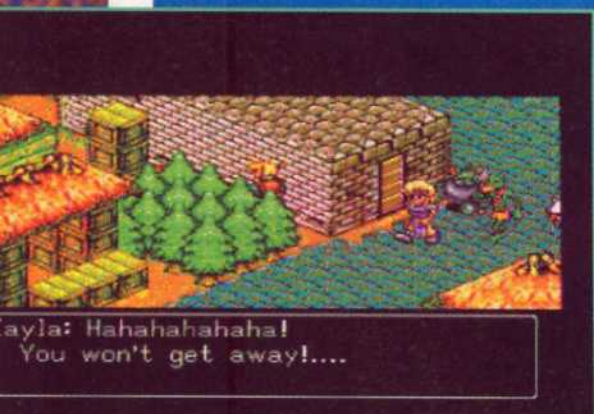
VIEWPOINT

Mit dem Mega CD II bricht Sega auf in eine neue Dimension der Videospiele. Ersten Gerüchten nach zu urteilen, bereitet zwar auch der größte Rivale (die Firma mit dem Klempner) schon etwas in Sachen CD-Technologie vor, das Erscheinen von Segas neuestem Geniestreich dürfte die gesamte Konkurrenz aber erst einmal um Meilen zurückwerfen. Angesichts der großen Softwareflut, die für das Mega CD II angekündigt ist, könnte Sega mit der neuesten Hardware-Entwicklung sogar Nintendo vom Thron stoßen. Warten wir also gespannt ab, was uns die Zukunft noch alles zu bieten hat.

Thomas Brenner



DAS INTRO



Rollenspiel

LANDSTALKER

■ Hersteller: SEGA . Preis ca.: DM 120.- ■

Dies ist wohl Segas leicht verspätete Antwort auf das "Zelda"-Adventure am SNES. Bereits nach einem kurzen Blick wird offensichtlich, daß sich Landstalker zumindest programmtechnisch als ebenbürtig präsentiert. Wenn also überhaupt von qualitativen Unterschieden die Rede sein kann, so liegen diese sicherlich im inhaltlichen Bereich.



Der freischaffende Schatzsucher Nigel kommt gerade erfolgreich von seinem letzten Beutezug zurück, als ihm der bare Zufall eine Information über den verschollenen Hort des König Nole zuspielt. Als Anbeter von Indiana Jones ist unserem Helden keine Herausforderung groß genug. Ihn stört es dabei auch relativ wenig, daß seine gesamten Ersparnisse für die Reise zu einer mysteriösen Insel draufgehen, auf der die sagenhaften Reichtümer versteckt sein sollen. Schließlich bleiben ihm seine erprobte Klinge, sein messerscharfer Verstand und eine Nase, die Dagobert Duck zur Ehre gereichen würde.


In einer gut gemachten Vordeemo wird nicht nur die Hintergrundgeschichte übermittelt, sondern auch die Kompetenz von Nigel offensichtlich. Man erfährt außerdem, was ihn zu erwarten hat. Ganz nebenbei wird jegliche Anleitung damit überflüssig, man kann sich also sofort mitten ins Geschehen stürzen. Landstalker belegt nur zwei Knöpfe des Joypads und den Startbutton. Letzterer dient zum Umschalten ins Menü, in

dem spezielle Gegenstände benützt und die Ausrüstung des Helden gewechselt werden kann. So werden Türen aufgesperrt und die eben aufgelegene magische Rüstung sofort angelegt. Außerdem fungiert die Starttaste als Pausenoption, d.h. die Zeit im wirklichen Spiel wird eingefroren. Die Knöpfe A und C lassen Nigel sein Schwert zücken und mit

einem weit ausholenden Streich Gegner in Reichweite niederstrecken. Steht der Indiana Jones-Verschnitt jedoch vor einer Kiste oder einem beweglichen Objekt, so wird diese geöffnet bzw. hochgehoben und mitgetragen. Solange Nigel sich mit allem möglichen Gerümpel abschleppt, kann er natürlich nicht kämpfen, aber nur mit Steinblöcken, Krügen und son-



VIEWPOINT



Landstalker überzeugt hauptsächlich mit den vielen Rätseln in den Dungeons. Schalter müssen betätigt werden, Druckplatten lösen Fallen aus, nur der waghalsige Sprung in einen noch unerforschten Schacht bringt den Schatzsucher weiter. Für den Spieler dürfte sich damit eine optimale Kombination aus kniffligen Überlegungen und actiongeladenem Jump & Run, bzw. Beat'em Up zusammenbrauen.

Alexander Geltenpoth



KER



● **Als Fortbewegungsmittel steht auch ein Floß zur Verfügung. Leider kann es nicht gesteuert werden.**

stigem gelingt es ihm, eine steile Wand zu überwinden, indem er eine Treppe baut. Die einzelnen Stufen lassen sich dann problemlos per B-Knopf im Sprung erklimmen.

Dargestellt wird das gesamte Spiel aus der üblichen, leicht schrägen Vogelperspektive. Damit muß Nigel natürlich immer diagonal laufen, sodaß zumindest am Anfang leichte Probleme mit der Steuerung auftreten. Das System ist trotzdem noch relativ gut, denn nach einem kurzen Druck nach rechts und unten gleichzeitig

reicht es aus, wenn man nur nach rechts oder unten steuert, um Nigel in die gewünschte Richtung gehen zu lassen.

Jede Menge Monster stellen sich unserem Recken in den Weg, nur um von einem blitzschnellen Wirbel der Klinge zurückgeschlagen zu werden. Wann immer Nigel nicht auf der Hut ist und seinen Gegnern es gelingt, ihn zu treffen, nimmt er Schaden und verliert je nach Gefährlichkeit des Feindes "Herzen", die seine Lebenskraft widerspiegeln. Sinken sie auf Null, ist Nigel eigentlich tot,

● **Nach einem Zehn-Meter-Sturz braucht Ihr alle Hilfe, die Ihr kriegen könnt.**



INFO BITS

Starkes Demo.
Vier Spielstände speicherbar.

aber die kleine Elfin kann ihn manchmal wieder vollständig heilen. Die maximale Anzahl der Herzen läßt sich so nach und nach erhöhen. In den Dörfern wird außerdem eine magische Medizin zu einem günstigen Preis angeboten, die Nigel sofort wieder zu seiner Höchstform verhilft. Sämtliche Monster "wachsen nach", sobald ein neues Areal betreten wird. Somit gibt es unendlich viel Geld zu verdienen.

In den lose gestreuten Shops kann eingekauft oder das Spiel gesichert werden. Die Grafik ist sehr detailliert und gestochen scharf ausgearbeitet. Die meisten Räumlichkeiten oder Wildnisabschnitte sind größer als ein Bildschirm; das hierfür erforderliche Scrolling läuft absolut ruckelfrei.

Eine gelungene Hintergrundmusik untermalt die Atmosphäre auf abwechslungsreiche Weise. Den einzelnen Stücken fehlt höchstens etwas Pep, aber sie nerven dafür selbst nach längerer Spieldauer nicht. Die FX sind leider weniger lebendig; auf den eintönigen Sound bei jedem Schwerthieb und Sprung könnte man leicht verzichten.

Alexander Geltenpoth

● **links: Vor Blasen solltet Ihr Euch in acht nehmen.**



● **Die Herrschaften von der Bausparkasse stehen mit Rat und Tat zur Seite.**



● **In herumstehenden Kisten findet Ihr allerhand Nützliches.**



● **Die fuchsähnlichen Gestalten päppeln Euch wieder auf.**

GRAFIK 085
SOUND 075
FUN
090



Actionlastige Sportsimulation

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 120.- ■



Da muß man schon direkt mitzählen: Die mittlerweile fünfte Version der Sportart um den eiförmigen

Ball wird nun von Electronic Arts veröffentlicht. Diesmal handelt es sich aber um eine futuristische und sehr blutige Version, denn Mutanten bestimmen das Geschehen.

In naher Zukunft kommt es zu einer globalen Katastrophe - so mahnt jedenfalls die Gebrauchsanweisung -, die die gesamte Menschheit dahinraffen wird. Die nächste Generation von Menschen sind Mutanten, die eine Gabe des Homo sapiens gleich in geballter Form übernommen haben: Aggressivität! Nach endlosen Massakern kommt man dann schließlich auf die famose Idee, das Ganze in einen sportlichen Rahmen zu packen. Und was eignet sich da besser als Ameri-

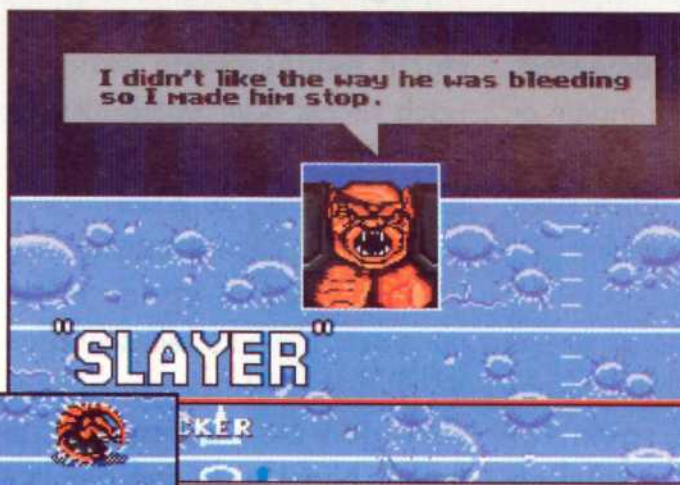
can Football? Somit wurde die "Mutant Football League" gegründet, in der man fortan jährlich in einem Play-off um die Krone dieser Sportart spielt: den Mutant Bowl. Glücklicherweise hat man den größten Teil der Regeln übernommen, nur

● **Während dieses speziellen Spielzugs ist der Ballträger unsichtbar.**



"INFO BITS"

Das Passwortsystem und der Zwei-Spieler Modus erhöhen den Spielspass.



● **oben: Die lakonischen Bemerkungen der Spieler nach einem üblen Foul sind äußerst makaber.**

seite oftmals leider gezwungen ist, den guten Mann aus dem Verkehr zu ziehen (ebenfalls anwählbar). Überhaupt zählt es sich bei diesem Spiel aus, die Spieler des Gegners plattzumachen, denn wenn die Gegenseite keine komplette Mannschaft mehr aufstellen kann, hat man sinnigerweise gewonnen. Um dem Spiel noch mehr Härte zu verleihen, befinden sich die hübschesten Accessoires auf dem Feld: Felsen, Minen, Krater und Feuerlöcher bereiten jedem erfolgreichen Spielzug schnell ein jähes Ende. Die richtige Würze bekommt

● **Die Bestechung des Schiedsrichters und ihre Folgen.**

dieses Spiel aber erst durch die speziellen Spielzüge, die von Team zu Team verschieden sind. Gerade in der Offensive ist man hier äußerst kreativ: Explodierende Bälle,

Supersprünge, Unsichtbarkeit oder gar Elektrizität - alles, was das sadistische Herz verlangt, wird hier geboten.

Ulf Schneider

VIEWPOINT

Leider nutzen sich die "lustigen" Ideen in diesem Spiel nach einer Zeit ab, so daß man auf längere Sicht mit John Madden Football besser fährt. Wer schwarzen Humor mag und diesen Sport einmal anders erleben möchte, sollte sich das Spiel näher betrachten, zumal der Rahmen mit den Sprites und der fetzigen Musik stimmt.

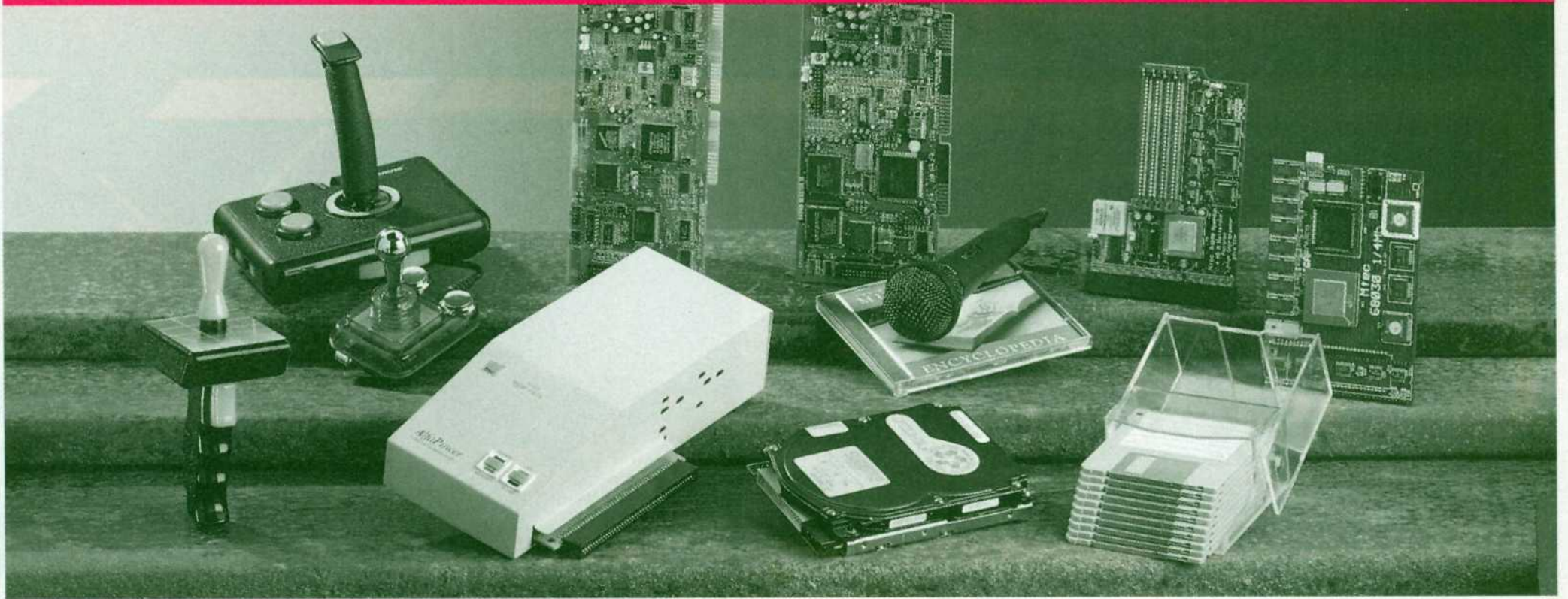


Ulf Schneider

der Begriff "Foul" scheint im Mutantenvokabular nicht mehr zu existieren: Das "Auslöschen" (so wird es dezent in der Gebrauchsanweisung umschrieben) von Spielern gehört zum harten Alltag. Auch das Bestechen des Schiedsrichters ist anscheinend erlaubt, denn es ist ein völlig normaler Spielzug. Solche Bestechungen wirken sich natürlich immer sehr positiv auf die jeweiligen Entscheidungen des Unparteiischen aus, so daß die Gegen-

GRAFIK 065
SOUND 070
FUN
075

Bei SOFT & SOUND: Reihenweise Schweinepreise



Soundblaster Pro Deluxe
mit Lemmings und Indy 500 **288,88**
Soundblaster 16 SP, deutsch **333,33**
Soundblaster 16 ASP, deutsch **404,04**
Media-Concept Pro,
Soundblaster Pro kompatibel **222,22**

Matsushita 562 (Panasonic)
Double Speed CD-Rom, Multisession . **499,99**
Soundblaster 16SP und
Matsushita 562 Double Speed **808,88**
Soundblaster Pro deluxe, Lemmings, Indy
500+**Mitsumi LU 005S CD-Rom** ... **616,66**

Festplatten A500/A2000:
130 MB/15ms/8MB Ram option **666,66**
210 MB/15ms/8MB Ram option **777,77**
M-Tec Turbosysteme:
68030/1MB 32Bit Fastram **444,44**
68030/4MB 32Bit Fastram **666,66**

BURNTIME

nur **DM 89,95**

MANIC MANSION 2

nur **DM 94,95**

SYNDICATE

nur **DM 84,95**

MIGHT & MAGIC 5

nur **DM 94,95**

LARRY 6

nur **DM 74,95**

Software-Hits PC

| | |
|------------------|-------|
| Cyberacer | 89,95 |
| Lands of Lore | 74,95 |
| Beholder 3 | 94,95 |
| Die Siedler | 89,95 |
| Body Blows | 69,95 |
| Seal Team | 89,95 |
| Police Quest 4 | 74,95 |
| Aces over Europe | 94,95 |

Software Hits Amiga

| | |
|--------------------|-------|
| Burntime | 74,74 |
| Tornado | 74,74 |
| Spacehulk | 69,69 |
| Die Siedler | 74,74 |
| Ballistic Dillpomy | 49,49 |
| Dune II | 59,59 |
| Syndicate | 69,69 |
| Walker | 59,59 |

Hits ab 18 Jahren

| | |
|--|--------|
| CD Visual Fantasies, mehr als 2600 Bilder | 79,00 |
| CD Moving Fantasies, fast 200 Bewegt-Bilder | 99,00 |
| CD My first time, 1.2GB, 2CDs, TURE Movie mit Musik, und Sprache | 199,00 |

Abgabe nur an Volljährige!

Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

| | | | | | | | | |
|---------------------------|------------------------|--------------------|------------------------|-------------------------|----------------------|-----------------------------|--------------------------|--------------------|
| 59 755 Arnsberg-Neheim | Lange Wende 30 | Tel.: 02932/1094 | 34 131 Kassel | Lange Str. 81 | Tel.: 0561/39463 | 66 121 Saarbrücken | Mainzerstr.78 | Tel.: 0681/638629 |
| 51 465 Bergisch-Gladbach | Dr. Robert-Koch-Str.13 | Tel.: 02202/43767 | 24 116 Kiel | Sternstr.18 | Tel.: 0431/970046 | 66 740 Saarlouis-Fraulaut. | Saarbrücker Str. 22 | Tel.: 06831/88159 |
| 10 245 Berlin | Boxhagener Str. 23 | Tel.: 030/5892067 | 56 068 Koblenz | Markenbildchen Weg 24 | Tel.: 0261/31848 | 58 239 Schwerte | Friedenstr. 2 | Tel.: 02304/2813 |
| 10 551 Berlin | Oldenburger Str. 44 | Tel.: 030/3962821 | 50 670 Köln | Von-Verth-Str. 20-22 | Tel.: 0221/121806 | 67 346 Speyer | Wormser Landstr.24 | Tel.:06232/49107 |
| 33 615 Bielefeld | Schloßhofstr. 1 | Tel.: 0521/138033 | 50 939 Köln | Gottesweg 149 | Tel.: 0221/446499 | 66 386 St. Ingbert | Ludwig Str. 14 | Tel.: 06894/382850 |
| 44 807 Bochum | Herner Str. 383 | Tel.: 0234/531018 | 47 807 Krefeld | Kölner Str. 485 | Tel.: 02151/300409 | 70 435 Stuttgart-Zuffenhsn. | Straßburger Str. 45 | Tel.: 0711/874087 |
| 53 123 Bonn | Schieffelingsweg 24 | Tel.: 0228/625076 | 79 540 Lörrach | Kreuzstr. 104 | Tel.: 07621/49690 | 54 290 Trier | Zuckerbergstr. 21 | Tel.: 0651/40532 |
| 38 118 Braunschweig | Holwedestr. 10 | Tel.: 0531/508231 | 67 063 Ludwigshafen | Kreuzstr. 8 | Tel.: 06121/632722 | 67 547 Worms | Luisenstr. 10 | Tel.: 06241/88444 |
| 44 227 Dortmund | Stockumer Str.420 | Tel.: 0231/759786 | 23 564 Lübeck | Wakenitz Str.7 | Tel.: 0451/794345 | 35 576 Wetzlar | Altenberger Str.30 | Tel.: 06441/54520 |
| 40 477 Düsseldorf | Gneisenaustr. 1 | Tel.: 0211/4910187 | 58 511 Lüdenscheid | Schützenstr.2 | Tel.: 02351/86 02 81 | 38 300 Wolfenbüttel | Heimstättenweg 23 | Tel.: 05331/61820 |
| 47 051 Duisburg | Ulrichstr. 2-4 | Tel.: 0203/21084 | 39 112 Magdeburg | Braunschweiger Str. 104 | Tel.: auf Anfrage | 42 485 Wuppertal | Friedr.-Engels-Allee 296 | Tel.: 0202/81118 |
| 46 535 Dinslaken | Friedrich-Ebert-Str.93 | Tel.: 02064/59634 | 68 159 Mannheim | Jungbusch Str. 3 | Tel.: 0621/101203 | | | |
| 91 054 Erlangen | Luitpoldstr. 15 | Tel.: 09131/26658 | 41 065 Mönchengladbach | Neusser Str. 210 | Tel.: 02161/601556 | | | |
| 60 487 Frankfurt-Bockenh. | Am Weingarten 11 | Tel.: 069/7078353 | 45 468 Mülheim | Delle 47 | Tel.: 0208/390370 | | | |
| 79 106 Freiburg | Lehener Str. 24 | Tel.: 0761/287112 | 48 147 Münster | Ferdinand Str. 8 | Tel.: 0251/278515 | | | |
| 35 390 Gießen | Bahnhofstr. 6 | Tel.: 0641/71967 | 66 538 Neunkirchen | Bahnhofstr. 13 | Tel.: 06821/26797 | | | |
| 37 085 Göttingen | David-Hilbert-Str. 2 | Tel.: 0551/46563 | 41 460 Neuss | Hamtorstr. 20 | Tel.: 02131/278967 | | | |
| 58 095 Hagen | Bergischer Ring 5 | Tel.: 02331/26774 | 26 131 Oldenburg | Edewechter Land Str. 4 | Tel.: 0441/501445 | | | |
| 20 144 Hamburg | Beim Schlump 21 | Tel.: 040/458115 | 49 074 Osnabrück | Petersburger Wall 1 | Tel.: 0541/586809 | | | |
| 22 083 Hamburg | Beethovenstr. 57 | Tel.: 040/2246 | 31 224 Peine | Echternstr. 14 | Tel.: 05171/72923 | | | |
| 67 655 Kaiserslautern | Fabrikstr. 32 | Tel.: 0631/67411 | 66 953 Pirmasens | Alleestr. 3 | Tel.: 06331/75150 | | | |
| 76 153 Karlsruhe | Lessingstr. 5 | Tel.: 0721/853360 | 48 431 Rheine | Auf dem Thie 8 | Tel.: 05971/2219 | | | |

Bestellen Sie zu gängigen Geschäftszeiten bei Ihrer nächsten SOFT & SOUND-Filiale oder von
Mo-Fr: 9.00-20.30 Uhr
Sa+So: 10.00-15.00 Uhr
 bei der Zentrale Düsseldorf, Tel: 0211-633006



● Sechs Krisengebiete stehen Euch zur Auswahl.

Den meisten Computer-Besitzern wird diese preisgekrönte Flugsimulation sicherlich schon hinlänglich bekannt sein und, um es gleich vorwegzunehmen, sie ist der Amiga-Ver-

zwei feindliche Objekte zerstört werden, um dann wieder erfolgreich zu landen. Positiverweise ändert sich bei jedem Schauplatz die Art und der Standort der Objekte, damit auch ja keine langweilige Routi-

Flugsimulation

F-15

STRIKE EAGLE

■ Hersteller: MicroProse . Preis ca.: DM 130.- ■

sion auch äußerst ähnlich. Eure kriegerischen Flugkünste dürft Ihr an insgesamt sechs verschiedenen Schauplätzen unter Beweis stellen. Beispielsweise muß Europa in der Zeit des kalten Krieges von den Russen gesäubert werden (sehr geschmackvoll), oder Ihr unterstützt die Amerikaner im verzweifelten Vietnamkrieg. In jeder Mission müssen immer

ne aufkommt. Zu Beginn sollte man auf jeden Fall den leichtesten der vier Schwierigkeitsgrade wählen, denn hier übernimmt immer der Computer in Form des Auto-Piloten die Kontrolle, sobald der Kurs falsch ist. Um dem feindlichen Heer Contra zu geben, ist Ever Jet gleich mit vier verschiedenen Waffensystemen ausgestattet: Je zwei Typen von Lenkraketen,



● Das Ende einer vielversprechenden Karriere.

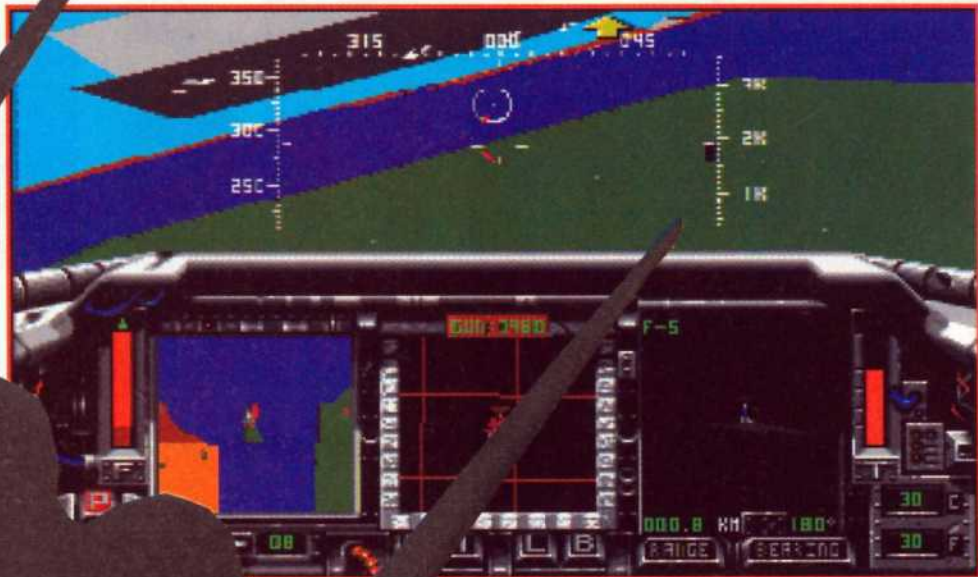


Na endlich! Nach den eher durchschnittlichen Simulations-Bemühungen wie Interceptor und LHX

Attack Chopper zeigen die Profis von MicroProse auf eindrucksvolle Weise, wie eine Flugsimulation auf dem Mega Drive auszusehen hat.



● Auf dieser Karte wird der Flugfad dargestellt.



● **oben: Hier erkennt man die Simulation von Wolken. Wie bei Vektorgrafik üblich, erscheinen sie als graue Flächen.**

INFO BITS

Erste richtige Flugsimulation für das Mega Drive, gute Polygon-Grafik, Passwörter



● **Mit der F-15...**



● **...sind gewagte Flugmanöver kein Problem.**

wahlweise für den Boden- und Luft-Einsatz sowie zwei "Cannons", die mit einer hohen Schußfrequenz entweder feindlichen Jets oder Bodenstellungen den Garaus machen. Für das "Lock On" ist es sehr wichtig, die richtige Waffe zu aktivieren, denn sonst fliegen die Raketen ziellos durch die Gegend. Wer MicroProse kennt, weiß, daß sie natürlich auch viele sinnvolle Optionen mit ins Spiel gepackt haben. Besonders interessant sind die vielen anwählbaren Sichtweisen, die Euch die recht flotten Polygon-Grafiken aus verschiedenen Blickwinkeln zeigen. Diese kann man während des Spiels mit der START-Taste anwählen. Hier kann man zudem eine Karte aufrufen oder den Auto-Piloten aktivieren. Wie die wirklich tolle Grafik mit den vielen ausgefüllten Polygonen, wirkt überhaupt das gesamte Spiel äußerst gelungen, denn es hat mit dem reali-

stischen Flugverhalten durchaus einen Simulationsanspruch, ohne aber unnötig kompliziert zu sein. Mit einem Passwortsystem lassen sich sämtliche erfolgreichen Missionen abspeichern, um auch in schwerere Schauplätze vordringen zu können.

Ulf Schneider

EAGLE II

VIEWPOINT



F15-Strike Eagle II ist eine Action-Flugsimulation mit hohem Spielspaß und einer hervorragenden Polygon-Grafik. Zudem unterstützen satte Explosionsgeräusche und stimmungsvolle Soundtracks das gesamte Geschehen wirkungsvoll. Ich kann dieses Modul daher, gerade wegen seiner einfachen Handhabung, auch den Simulations-Muffeln wärmstens empfehlen.

Ulf Schneider

GRAFIK 080

SOUND 075

FUN

000



Strategie mit Actionelementen

POPULOUS II

■ Hersteller: Bullfrog . Preis ca.: DM 120.- ■

Zugrundegelegt wird eine Welt, in der jede Gottheit ihre gläubigen Verehrer besitzt. Das dumme Häuflein Menschen folgt streng den Befehlen seines Gottes. Es geht hin und vermehrt sich, baut Häuser und Burgen und liefert sich Schlachten mit den ähnlich stumpfsinnigen Anhängern des gegnerischen Gottes. Die armen Sterblichen sind natürlich ziemlich hilflos und benötigen die Unterstützung des Spielers. Der muß das Land ebenen, damit große Gebäude errichtet werden können, eiserne Mauern aus dem Nichts hervorzaubern, um seine Schützlinge vor dem bösen

● **Die Übersichtskarte ähnelt der des ersten Teils.**



Im Olymp ist wieder einmal die Hölle los. Götter, Titanen und Giganten sind im Clinch und wollen um keinen Preis von ihrer Streitlust ablassen. Vater Zeus fürchtet um seine wohl möblierten Gemächer und erfindet kurzerhand ein neues Spiel, mit dem seine Verwandten ordentlich Dampf ablassen und ihren Zwist aus der Welt schaffen können.



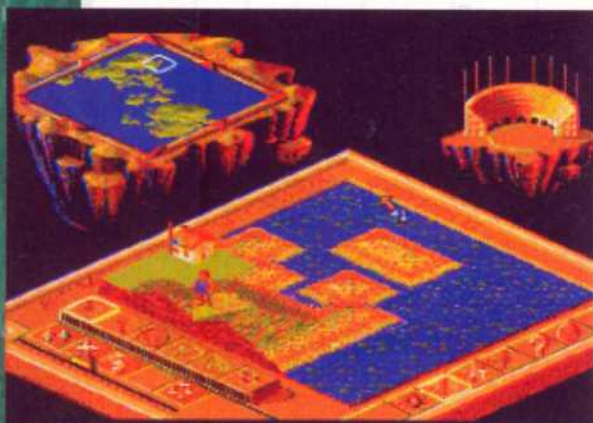
● **Gottvater Zeus hat die Nase voll. Mit diesem Spiel will er seine Göttertruppe auf Vordermann bringen.**



● **Am Ende jedes Levels dürft Ihr Eure Fähigkeiten verbessern.**

gegnerischen Gottes bei Charon um Überfahrt bittet, gilt das Spiel als gewonnen. Das läßt sich langsam erwirken, indem man sein eigenes Volk immer weiter verbreitet, oder indem man zu dem mächtigsten göttlichen Mittel greift, dem Armageddon. Sofort strömen gute wie böse Menschen zusammen und tragen die letzte Schlacht aus.

Alexander Geltenpoth



Feind zu bewahren, und Straßen erstellen, die eine schnellere Fortbewegung ermöglichen. Jeder Gläubige gibt seinem Gott Mana, durch das dieser seine Kraft erhält. Das Heben und Senken von Land ist denkbar einfach und beansprucht den Gott kaum. Um Feuer vom Himmel regnen zu lassen, mit vernichtenden Stürmen und Blitzen ganze Städte zu verwüsten oder menschenverschlingende Sümpfe zu erschaffen, benötigt man sehr viel Mana. Man hilft also seinem Volk so gut es geht und hat dabei ständig ein Auge auf den Gegner, den man möglichst mit Naturkatastrophen zu schwächen versucht. Sobald jeder menschliche Untertan des

VIEWPOINT



Populous II macht nicht nur großen Spaß, sondern fordert taktisches Geschick und schnelles Handeln. Leider gibt es nicht wie am Amiga einen Zweispielermodus, sodaß eine Schlacht unter Freunden nicht möglich ist. Programmtechnisch gesehen präsentiert sich das ganze Spiel hervorragend, lediglich die Hintergrundmusik ist ziemlich langweilig.

Alexander Geltenpoth

GRAFIK 085

SOUND 085

FUN

000

ROYAL RUMBLE


Jetzt bist Du dran!

SERVICEPLAN

Mr. Perfect



NEU 16-MEG

ROYAL RUMBLE*, die neue actiongeladene Wrestlingpower von ACCLAIM für Super Nintendo® und Mega Drive, ist da. Das Wrestling-Spiel, dem Playtime 83% gibt. Mit 12 Wrestlingstars, die alle ihren eigenen Spezienschlag haben. Neu ist auch der  Championship Modus, bei dem sich jeder gegen jeden um die Wrestlingkrone schlägt.



Screenshot SNES

Der Hammer ist allerdings der **ROYAL RUMBLE*** selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegt Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.

ROYAL RUMBLE*, wer nicht zuschlägt, ist selber schuld.

Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49



Und ab Oktober neu für alle Game Boy™ und NES®-Fans:



*Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, logos, titles and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo Entertainment System® and Game Boy™ are trademarks of Nintendo. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. L.J.N.® is a registered trademark of L.J.N., Ltd. © 1993 L.J.N. Flying Edge™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



Sportspiel

ULTIMATE SOCCER

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 120.- ■



Pünktlich zum Start der neuen Bundesliga-Saison erhielt ich Segas neuesten Knüller, der mich das Scheitern meiner Lieblingsmannschaft am ersten Spieltag schnell vergessen ließ. Denn seit Ultimate Soccer spiele ich lieber selbst.

Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 120.-

Bis Bertis Nationalelf auf amerikanischem Rasen die Fußball-WM '94 einläuten wird, müssen wir uns noch einige Zeit gedulden. Doch Sega bietet für alle Mega Driver die ultimative Alternative zu Kicker, Tipp-Kick und Bolzplatzorgien: Mit dieser sehr detaillierten Fußballsimulation wird aus dem Warten ein Vergnügen. Als Umsetzung des Amiga-Renners "Striker" brilliert Ultimate Soccer vor allem mit realistischem Spiel-

geschehen sowie mit wohlthuend einfach gestalteter Bedienung. Schon nach wenigen Spielen gegen den Computer, oder im Zweispielermodus gegen einen guten Freund, gelingen die waghalsigsten Querpässe, Flanken oder Dribblings. Positiv zu bewerten ist außerdem die Auswahl der Landessprache zu Beginn, die es erlaubt, das Spiel komplett in Deutsch zu spielen. Damit aus dem mysteriösen "Shoot-Out" wieder das

INFO BITS
Mit dem separat erhältlichen Vier-Spieler-Adapter können erstmals acht Spieler gleichzeitig (!) spielen.

vertraute Elfmeterschießen wird. Kurz darauf befindet Ihr Euch im Hauptmenü, wo Ihr zwischen verschiedenen Pokalmeisterschaften, Ligen, Elfmeterschießen oder Freundschaftsspielen wählen könnt.

Die Qual der Wahl hat man auch beim Aussuchen der Teams. Über 60 Nationalmannschaften aus den entlegensten Gegenden der Welt warten auf ihren Einsatz. Sie unterscheiden sich nicht nur durch ihre Trikots, Haut- und Haarfarbe, sondern vor allem durch ihr spielerisches Können, Laufstärke und ihre Motivation. Dies bewirkt ein äußerst souveränes Auftreten des amtierenden Weltmeisters Deutschland und ein eher ver-



● Der Pokal wird nach geltenden FIFA-Regeln ausgespielt.




● In der Halle gibt es keinen Einwurf. Der Ball wird von der Bande im Spiel gehalten.

haltenes, unprofessionelles der Wochenend-Mannschaft aus Island. Wer sich aber trotzdem für eines der schwächeren Teams entscheidet, hat mit der Option "Teams angleichen" die Möglichkeit, selbst mit den bolivianischen Spätzündern ein Feuerwerk an Spielfreude zu entfachen. Weitere Optionen ermöglichen unter anderem das Spielen bei strömendem Regen, bei leichtem Wind, Orkanböen jenseits von Gut und Böse, ver-

schiedenen Spielgeschwindigkeiten oder Schwierigkeitsgraden. Die Spielregeln dürften jedem hinlänglich bekannt sein. Wer trotzdem glaubt, den Gegner durch unlautere Methoden von den Beinen holen zu müssen, wird durch den Schiedsrichter, der über gelbe Karten oder Platzverweise im allgemeinen nicht mit sich reden läßt, schnell zur Vernunft gebracht. Spätestens bei der Ausführung des darauffolgenden Freistoßes

VIEWPOINT



Mit Ultimate Soccer bereichert Sega den Markt der Sportspiele um eine hervorragende Fußball-Simulation. Die perfekte Grafik, mit vielen witzigen Animationen, kann den Betrachter voll und ganz überzeugen. Mit Pauken und Trompeten verstärkt der Sound des Spiels die realistische Illusion. Dieses Modul tröstet nicht nur Fußballbegeisterte über verregnete Sommertage hinweg. Also nicht lange warten, zugreifen!

Thomas Brenner



● **Shoot-Out am Elfmeterpunkt. Der Torwart hat nichts zu verlieren.**

lernt man die phantastischen 3D-Animationen wirklich zu schätzen: Der Computer berechnet die Flugbahn des Balles, und zeigt diese durch eine gepunktete Linie optisch an. Jetzt hat der Spieler die Möglichkeit, den Ball genau zu platzieren, um so das beste Resultat zu erzielen. Aber nicht nur die Darstellung des Spielfeldes, die durch ihr 3D-Scrolling den Eindruck verschafft, kreuz und quer über den Platz zu fliegen, kann überzeugen. Auch die Spielfiguren sind sehr lebensecht und liebevoll animiert. So

läßt ein Torschütze seiner Freude freien Lauf, indem er einen Salto schlägt oder auf Knien mit erhobener Faust über den Rasen rutscht. Die einem Tor vorausgehende Angriffssequenz kann beliebig oft in Zeitlupe angesehen werden. Sonstige Spielszenen kann man mit der Wiederholungsfunktion nochmal analysieren, um somit aus seinen Fehlern zu lernen. Seid Ihr mal mit der Leistung eines Spielers nicht vollends zufrieden, könnt Ihr ihn kurzerhand auswechseln. Das Geheimnis Eures Erfolges liegt



● **Die Stärken sind von der jeweiligen Nationalität abhängig, können aber verändert werden.**

allerdings nicht nur allein im spielerischen Können Eurer Mannschaft. Ihr seid außerdem für die Aufstellung verantwortlich und obendrein für die Strategie, mit der sie agiert. So könnt Ihr das Team sehr defensiv mit Vierer-Abwehrkette im eigenen Strafraum einteilen, aber auch angriffslustig mit acht Feldspielern im Mittelfeld und Sturm. Falls es trotzdem am Ende unentschieden steht, geht die Partie in die Verlängerung, bis hin zum bitteren Elfmeterschießen.

Thomas Brenner



ZAPP
G•A•M•E•S

ROCHUSSTRASSE 11
55116 MAINZ
Tel. 06131/230492
Fax 06131/230493

ZAPP
G•A•M•E•S



**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

| | |
|------------------------|-------|
| Addams Family 2 | 119,- |
| Final Fight US | 139,- |
| Final Fight Jap | 99,- |
| Bomberman | 149,- |
| Evolution | 149,- |
| NFL Football | 139,- |
| Base Ball 2020 | 139,- |
| Mario Allstar | 99,- |
| Streetfighter Turbo US | 179,- |
| Equinox | 129,- |
| Dungeon Master | 159,- |
| Asterix | 139,- |
| Mortal Combat | 159,- |

MEGA DRIVE

| | |
|-----------------|-------|
| Shining Force | 139,- |
| Land Stalker | 139,- |
| Mortal Combat | 159,- |
| Shinobi 2 | 119,- |
| Golden Axe 3 | 119,- |
| Ultimate Soccer | 119,- |
| Jungle Strike | 129,- |

SEGA CD

| | |
|-----------------------|-------|
| Grundgerät + 6 Spiele | 679,- |
| US Version | 599,- |
| Grundgerät DT 1 Spiel | 169,- |
| Silpheed J | 129,- |
| Bari Arm | 129,- |
| Monkey Island | 129,- |
| Dark Wizard | 139,- |
| Ecco | 119,- |

TURBO DUO / EXP

| | |
|--------------------|-------|
| Streetfighter 2 | 209,- |
| CD Zonk | 129,- |
| Rain Bow Island CD | 119,- |
| Long Raiser 2 CD | 139,- |
| Mystic Formula | 139,- |
| Bonk 3 US | 119,- |

NEO GEO

| | |
|------------------|-------|
| Samurai Showdown | 389,- |
|------------------|-------|

Die neuesten Hits für Gameboy & Gamegear & Neo Geo!



Arcade Action

SUPER SHINOBI III

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 120.- ■

Die Story bleibt uns durch die japanischen Schriftzeichen momentan noch verborgen. Eingefleischte Spieler wissen aber, daß Neo Zeed bestimmt wieder seine schmutzigen Finger im Spiel hat. Ganze sieben völlig verschiedene Levels bietet der dritte Teil. Der erste Level führt den einsamen Streiter zunächst einmal durch einen Wald und später in eine Grotte. Hier werden schon die ersten grafischen Unterschiede deutlich, denn Euer Held ist durch eine bessere Animation insgesamt viel ansehnlicher gewor-



den. Zudem scheint Shinobi in den letzten drei Jahren einen Intensivkursus genossen zu haben, denn er ist mittlerweile viel agiler. Drückt ihr beispielsweise den Joystick zweimal in die selbe Richtung, läuft Shinobi plötzlich wie der Wind los. Auch das Hangeln an den Decken ist für den Japaner nun kein Problem mehr. Das ist aber noch nicht alles an neuen Sprungfähigkeiten: Drückt ihr nämlich während des Hüpfens die Steuerung nach unten, vollführt er auf elegante Weise einen wirkungsvollen Karatetritt, mit dem man viele Gegner schnell aus dem Verkehr ziehen kann. Als letzte neue Bewegungsmöglichkeit sei das Hochkatapultieren an den Wänden genannt. Auf diese Weise kann man auch höhere Hindernisse geschickt erklimmen. Ansonsten

● **Shinobis Gegner haben es in sich.**

Nach über drei Jahren Pause kehrt Segas fernöstlicher Action-Held wieder zum Mega Drive zurück, wo er durch exzellente Spielbarkeit zum Star für dieses System avancierte.



● **oben: Die bildschirmfüllenden Endgegner sind knochenhart. links: Unfair; bloße Fäuste gegen MGs.**



hat sich nicht viel am guten alten Spielprinzip verändert. Immer noch gilt es, die actiongeladenen Levels mit Hilfe der Shurikans zu meistern. In manchen Abschnitten bauten die Programmierer aber zusätzlich ein paar witzige Ideen ein. Im zweiten Level sieht man nämlich, daß Shinobi neuerdings auch auf dem Pferd eine gute Figur macht. Der vierte Level schießt aber den Vogel ab: "Shinobi goes Surfing", so müßte dieser Level eigentlich heißen, denn hier liefert sich der unermüdliche Held auf dem Brett eine coole Wasserschlacht. Leider kann man aber beim Sound nicht von Fortschritt sprechen. Ohne den Altmeister Yuzo Koshiro verblassen die

Musikstücke leider zu mittelpächtigen, teilweise sogar nervigen Disco-Stücken. Bei den Soundeffekten sieht es glücklicherweise schon wieder besser aus. **Ulf Schneider**

INFO BITS
Exzellente Grafik, die viele neue Bewegungsmöglichkeiten bietet.



VIEWPOINT

Fans des ersten Teils werden nicht enttäuscht sein, denn auch Shinobi III ist ein Leckerbissen für alle Actionspiel-Liebhaber. Zwar litt die Spielbarkeit an manchen Stellen etwas zugunsten des hohen Tempos und der geballten Action, doch dafür wartet der neue Shinobi mit neuen Ideen und einer verbesserten Grafik auf.



Ulf Schneider



NEU



Das SEGAMAGAZIN zeigt Euch die ganze Welt der Sega-Spiele.

In einem großen Sonderteil werden das Mega-CD II und alle Spiele vorgestellt. Dazu gibt es noch brandaktuelle Tests zu 33 Spielen für MEGA DRIVE (F1, Ottifants, Landstalker, James Pond 3), MASTER SYSTEM und GAME GEAR. Außerdem aufregende Berichte zur Videomeisterschaft und Virgin's neuestem Projekt.

für nur DM 5,-



IM HEFT:
GROSSE LESERUMFRAGE
mit Gewinnen im Gesamtwert von DM 10.000,-
(1.Preis: Eine MEGA-CD)

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon ausfüllt, ausschneidet, auf eine Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32, 90 451 Nürnberg**, und abschickt, der nimmt an der Verlosung von **10 BASKETBALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr.

PLZ, Ort

SSH PT

Ab 1. September im Handel erhältlich!



Jump & Run

THE OTTIFANTS

■ Hersteller: SEGA ■

Tierfreunde aufgepaßt! Baby-Ottifant entlaufen! Name:

Bruno. Einzige Kenn-

zeichen: Blaue Windel,

ein überdimensionaler Gewürzprüfer und ein Lächeln auf den Lippen.



● **Ottifant im Wald, zu Besuch bei Zwerg Aldi und Wichtel Edeka.**

Mir verging das Lächeln zunächst. Ich erfuhr, daß der Meister des ostfriesischen Humors nach einigen mehr oder weniger erfolgreichen Fortsetzungen seines Kino-Kassenschlagers nun auch noch den Einstieg in die Videospielebranche plante. Ich machte mich aufs Äußerste gefaßt. Doch als ich das Resultat dann sah, kehrte mein Lächeln wieder zurück. Selten habe ich derart witzig zum Leben erweckte Spielfiguren gesehen wie bei

Ottos Debüt-Modul. Henker-Elefanten, Plastikroboter, Riesenschlangen und fleischfressende Lampen versperren dem kleinen Ottifanten den Weg durch zahlreiche Labyrinth und hindern ihn am Zugang zu seiner Lieblingspeise, den Gummibärchen. Warum diese Gelatineddys allerdings einen Rüssel haben, bleibt sicherlich ein Geheimnis des Erfinders. Der, Herr Waalkes höchstpersönlich, gab sich die Ehre, als bereits am 23. Juni das Spiel in Hamburg vorgestellt wurde. Die

Spielidee an sich basiert auf dem immer wiederkehrenden Jump & Run-Prinzip. Hat man den Bogen raus, so kann man den putzigen Windelpoopser vorbei an atemberaubenden Landschaften quer durch sämtliche Levels lotsen. Dabei trifft er von Zeit zu Zeit auf freundlich gesinnte Ottifanten, die ihm wild gestikulierend klarmachen wollen, daß er schon wieder ein Stückchen weitergekommen ist. Falls Ihr mal nicht weiterkommen solltet, habt Ihr die Mög-

INFO BITS

Erst gab's die Cartoons, dann den Comic und jetzt das offizielle Spiel zum, ... ja wozu eigentlich?

Paßwortsystem

lichkeit, im Übungslevel die einzelnen Szenarien bis zum Abwinken zu trainieren. Auf diese Art entgeht Euch auch nichts von der erstklassigen Soundunterstützung, wobei

● **Spotz as spotz can. Steht der 'fant im Weg, muß er weg!**



VIEWPOINT



Wer glaubt, Jump & Run-Spiele zu kennen, wird mit "The Ottifants" eines Besseren belehrt. Die Verbindung der exzellent animierten, legendären Comic-Figuren mit erstklassigem Sound macht aus dem Newcomer sicherlich einen Evergreen, dessen Spielwitz seinesgleichen sucht und nicht nur für Fans des großen Blondens aus dem hohen Norden ein unbedingtes Muß darstellt. Was mag da erst mit der fertigen Version auf das Abendland zu kommen?

Thomas Brenner



TS



Ottos typische Kicher- und Grunzlaute von witziger Musik untermalt werden. Das Scrolling der für jeden Level komplett unterschiedlichen Hintergrundgrafiken ist durchgehend flüssig. Auch die Animationen der Spielfiguren, besonders bei Bruno, sind mehr als gelungen. Da der kleine Elefant während seines Ausfluges verblüffende Geschwindigkeiten erreicht, kann er natürlich nicht plötzlich stehenbleiben, sondern kommt erst nach heftiger Gewichtsverlagerung auf den Fersen zum Stillstand. Ein Spektakel, welches die ohnehin schon strapazierten Lachmuskeln zusätzlich belastet. Noch dazu ist er in der Lage, mit seinem Rüssel bunte Bälle abzufeuern oder Gegenstände an ihm festzusaugen. Diese Fähigkeiten benötigt er, um sich gegen allerhand Getier zur Wehr zu setzen oder um sich Zugang zu neuen Wegen zu verschaffen.

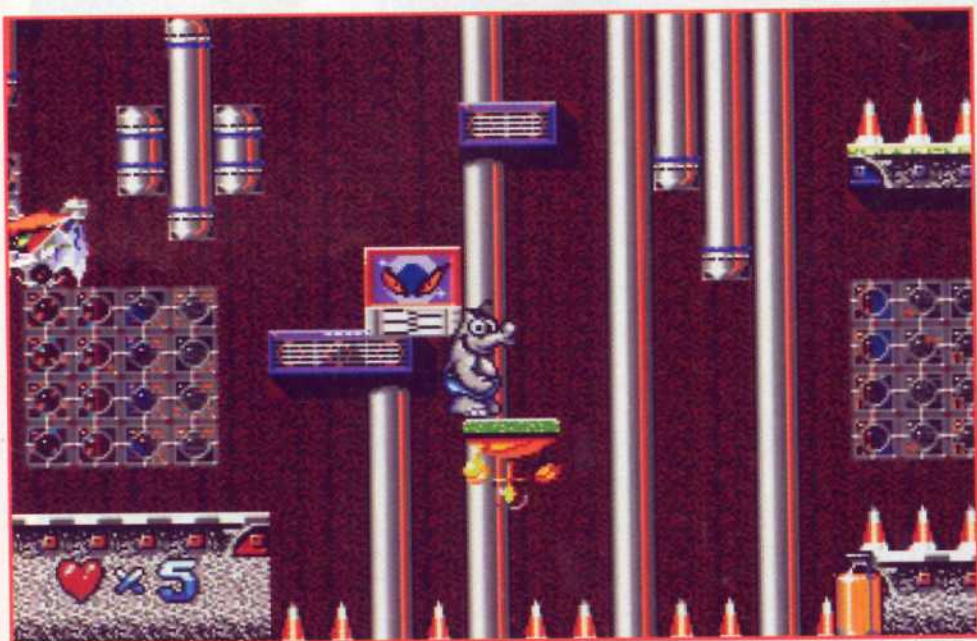
Als Spieler hat man anfangs einige Probleme, den kleinen Kerl unter Kontrolle zu bringen, doch wenn man das beherrscht, kennt der Spielspaß keine Grenzen. Außerdem besitzt das Spiel eine Paßwort-Funktion, die es einem ermöglicht, dort weiterzuspielen, wo man durch lästige Essens- oder Schlafpausen am Spielen gehindert wurde. Ansonsten hilft bei durch Lachkrämpfe drohenden Ohnmachtsanfällen nur noch der Pause-Button.

Thomas Brenner

● **Merk' dir für's Leben: Bleibt dir 'mal die Spucke weg, Poops' sie um!**



● **Riesentrüssel, blaue Windel und elefantenmäßige Glotzaugen: So sieht er aus, der Elefant von heute.**



Damit bist du unschlagbar!

MEGA FUN - das heißt jeden Monat die neusten Spiele, die neusten Tips & Tricks, die neusten Gerüchte rund um die spannende Welt der Videospiele.

MEGA FUN ist das Konsolenmagazin mit neuen Ideen und Super-Service für alle Leser, wie z.B.: einer monatlichen Hotline, ständig die neusten Schummelcodes für die Module direkt aus Japan sowie Hardwaretests der aktuellen Peripheriegeräte. Nicht zu vergessen: Mega Mail, Fun Mail, die Help-Line, das Poster, und, und, und...

für konkurrenzlose DM 4,90

WIDERRUFSBELEHRUNG: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg

MEGA FUN TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will MEGA FUN testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich MEGA FUN im Abonnement für nur DM 52,-/Jahr!

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum _____ 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

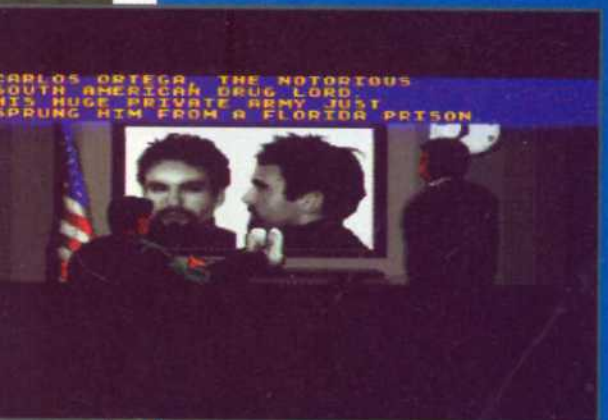
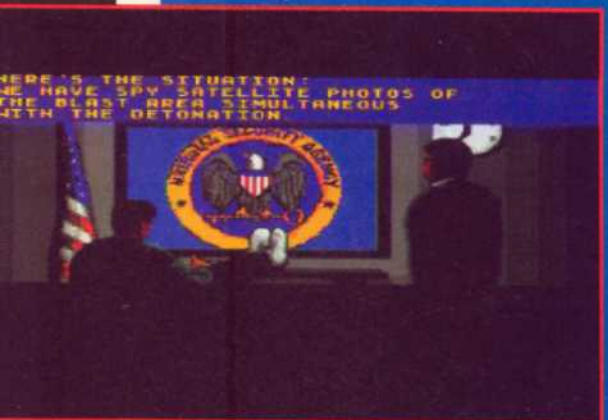
Datum _____ 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

MF PT10



DAS INTRO



Shoot'em up

JUNGLE

■ Hersteller: Electronic Arts . Preis ca.: DM 150.- ■

Vor gut einem Jahr schufen die Mannen von Electronic Arts mit Desert Strike ein wahres Kultspiel. Obwohl das Spiel nie in Deutschland erschienen ist, kurvten trotzdem viele Mega Drive-Besitzer mit dem Comanche durch die



Wüste, um dem verrückten Diktator Kilbaba den Garaus zu machen. Der zweite Teil soll den ersten mit üppigen 16 Mbit deutlich übertrumpfen.

Daß Kilbaba tot ist, dürfte jedem klar sein, doch daß er auch einen gleichnamigen Sohn hat, wußte wohl niemand. Dieser Kilbaba jr. hat nicht nur alle negativen Qualitäten seines Vaters, sondern auch eine gewaltige Wut im Bauch. Sein Zorn richtet sich gegen Amerika, da dessen Soldaten seine Familie entehrt haben. Zwar verfügt Kilbaba über die nötigen Atombomben, um Amerika dem Erdboden gleichzumachen, doch mangelt es ihm dafür an den nötigen Transportmöglichkeiten und an einer leistungsstarken Armee. Doch mit dem Drogenboß Carlos Ortega findet er schließlich einen mächtigen Partner, da dieser Schurke die derzeit größte Privatarmee unter seiner Herrschaft hat. Zusammen stellen die beiden die größte Gefahr für die Welt dar und müssen daher schnellstens eliminiert werden. Diesen Part übernehmt natürlich wieder Ihr; doch bevor Ihr Euch in den Comanche Helikopter begeben, muß noch ein fähiger

Co-Pilot her. Fünf verschiedene stehen dabei zur Auswahl, jeder von ihnen mit unterschiedlich gelagerten Schwächen und Stärken. Sobald man dann die erste von neun umfassenden



● **In Washington D.C. nimmt der Terror seinen Lauf.**

VIEWPOINT



Jungle Strike besitzt alle Tugenden des ersten Teils und noch mehr! In allen Punkten wurde der Sequel konsequent verbessert, so daß dieses Modul eines der wenigen Actionspiele ist, das auch über einen längeren Zeitraum fasziniert. Zudem wurde das technische Umfeld mit vielen abwechslungsreichen Grafiken und realistischen Geräuscheffekten entscheidend verbessert, was sich nicht unwesentlich auf die ohnehin schon hohe Motivation auswirkt. Für Liebhaber intelligenter Software ein wahres Muß.

Ulf Schneider



STRIKE

INFO BITS

Satte 16 MBit. Vier verschiedene Vehikel. Paßwörter.

Missionen anspielt, werden sich erfahrene Desert Strike-Spieler sofort heimisch fühlen, denn am eigentlichen Spielprinzip hat sich nicht viel verändert. Immer noch müssen verschiedene kleinere Aufträge der Reihe nach erfüllt werden, damit man in den nächsten Level gelangt. Diese Aufträge bestehen meistens darin, feindliche Stellungen zu zerstören, Geiseln zu befreien oder Begleitschutz zu bieten. Doch darf man dabei niemals den Treibstoff- und Munitionsvorrat außer acht lassen, da dieser einem nur begrenzt zur Verfügung steht. Gerade der letzte Punkt machte Desert Strike schon so einzigartig, weil so viel Vorausplanung und Taktik ins Spiel kommen. Neigen sich die Vorräte dem Ende zu, sollte man schleunigst zusehen, das geeignete Gut einzusammeln. Ins entspre-

chende Menü gelangt Ihr mit START; hier kann man sämtliche Standorte per Karte abrufen, sprich die feindlichen Bodenstellungen sowie die Reserveeinheiten.

Die 16 Mbit wurden bei diesem Modul natürlich auch dazu verwendet, dem Spiel grafisch ein neues Bild zu geben, denn gegenüber dem ersten Teil bietet der zweite in



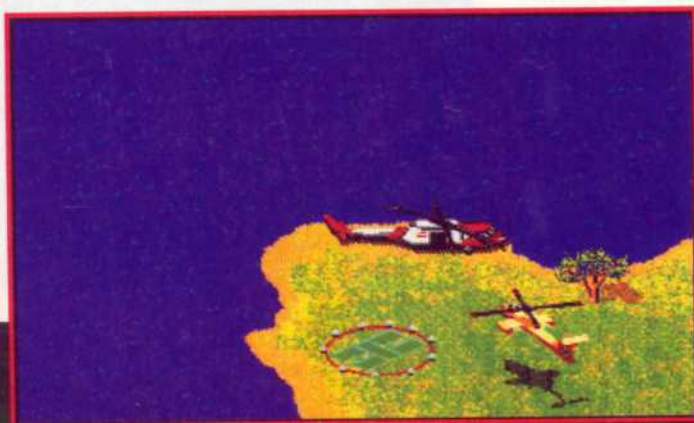
diesem Punkt viel mehr Abwechslung. Nahezu jeder Level offenbart eine völlig neue Szenerie und nicht nur immer eine öde Wüstenlandschaft wie beim Original. Während Euch die erste Mission nach Washington führt, um den Präsidenten zu beschützen, befindet Ihr Euch im zweiten Abschnitt schon im dichten Dschungel von Südamerika, um in den Sümpfen ein U-Boot zu suchen. In diesem Abschnitt kommt noch eine neue Idee

zum Vorschein, denn hier braust Ihr mit einem XL-9 Hovercraft über das Wasser. In den späteren Levels werdet Ihr sogar zwei weitere Fahrzeuge steuern, zum einen den waschechten F-117 Nighthawk Stealth Fighter, zum anderen ein schwerbewaffnetes Motorrad à la James Bond. Diese neuen Fahrzeuge bringen nicht nur viel Schwung ins Spiel, sie fordern auch enorm Euer Können, da jedes dieser besonderen Fortbewegungsmittel eine andere Steuerung hat. Auch die Soundeffekte wurden enorm verbessert: Hievt ihr zum Beispiel gerade etwas in den Helikopter hinein, wird es von realistischen Hydraulikgeräuschen begleitet. Um das Spiel noch wirklichkeitsnäher zu gestalten, verzichtete man, wie schon beim ersten Teil, auf eine Musikuntermalung. All diese neuen Punkte, verbunden mit der genialen Spielbarkeit des Originals, machen aus dem Sequel erneut einen Winner. Auch Jungle Strike kann man als ein intelligentes Actionspiel bezeichnen.

Ulf Schneider

● Die Grafik bietet gegenüber dem Original viel mehr Abwechslung.

● In der letzten Mission müßt Ihr erst einmal Begleitschutz bieten.



ROOTS

Desert Strike

Die logische Fortsetzung des Vorgängers hätte nicht erfolgreicher ausfallen können.



● Hier heißt es schnell handeln, denn ein UN-Quartier steht unter Beschuß.



● Dieses feindliche Trainingslager wird gleich vernichtet

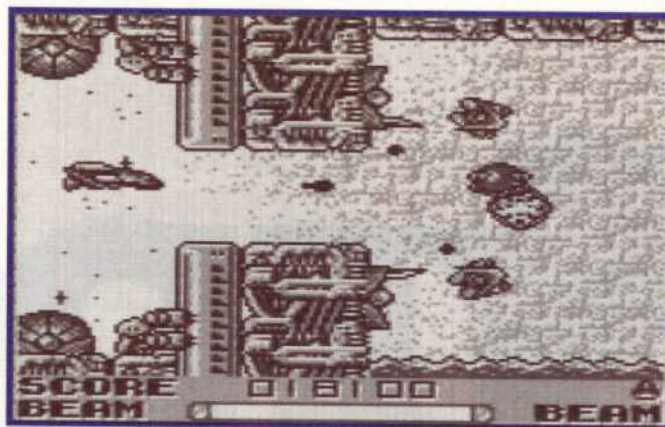




Shoot 'em Up

R-TYPE II

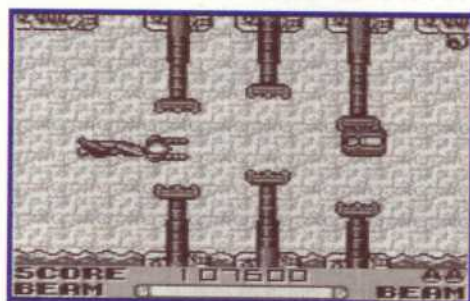
■ Hersteller: Irem . Preis ca.: DM 70.- ■



Die R-9, das wohl bekannteste intergalaktische Raumschiff im großen weiten Videospielebereich, ist erneut unterwegs. Grund: Das mächtige Bydo Imperium hat sich zu einem erneuten, noch größeren Angriff formiert.

R-Type ist ein Spiel, das wahrlich Videospielegeschichte geschrieben hat. Wer einmal das Glück hatte, beide Teile in der Original-Spielhallenversion zocken zu dürfen, begreift auch schnell warum - die Spielbarkeit ist nämlich enorm hoch. Ein entscheidender Grund dafür ist sicherlich das geniale Dro- nen-System (in der Gebrauchsanweisung als "Powergefäß" umschrieben). Durch diese an- und abdockbare Drone ergeben sich viele taktische Finessen, die man im Shoot 'em Up-Genre

nur sehr selten findet. R-Type I und II gehören zu den wenigen Ballerspielen, die man nur durch eine gute Strategie lösen kann. Ein weiteres Plus sind die vielen witzigen Ideen sowie das tolle Leveldesign mit den spekta-



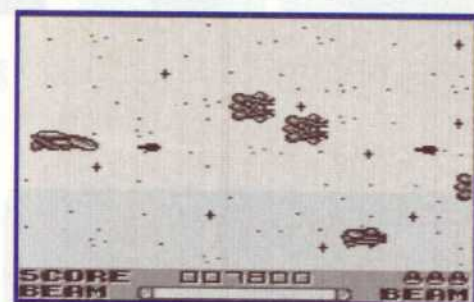
kulären Endgegnern (das see- pferdähnliche Monster aus dem ersten Teil ist Kult). Die erste Game Boy-Umsetzung durfte man als absolut gelungen bezeichnen, da der Rotstift glücklicherweise nur ein paar

Levels strich und nicht das motivierende Gameplay ankratzte. Auch beim zweiten Teil

hielt man sich relativ dicht an die Arcadevorlage und übernahm, zumindest in den ersten drei Levels, nahezu komplett den Levelaufbau. Auch die paar kleinen, aber feinen Erneuerun- gen gegenüber dem ersten Teil



findet man wieder. So kann man den aufladbaren Schuß jetzt gleich ein zweites Mal hochpowern und erhält auf diese Weise einen durchschla- genden Streuschuß. Auch die neuartigen Bodenraketen kann man als Item aufsammeln. Bei der Drone muß ich allerdings etwas stänkern, denn hier wird ein kapitaler Fehler schonungs- los offensichtlich. Wenn die Drone nämlich aus Versehen am hinteren Teil des Raumschiffs angedockt wird (wo sie meistens recht nutzlos ist), ist es nahezu unmöglich, sie wieder abzudocken, um sie an den vorderen Teil zu binden. Sobald man die Drone nämlich abdockt, bleibt sie stur am Bild- schirmrand kleben und ist somit nutzlos. Da haben die Testspie- ler von Irem anscheinend geschlafen. Außerdem ist die Grundgeschwindigkeit des R-9 etwas zu niedrig angesiedelt, was einen beim Ausweichen vor gegnerischen Schüssen manch- mal verzweifeln läßt. Glückli- cherweise haben die Entwickler eingesehen, daß man diesem hohen Schwierigkeitsgrad nur mit unendlich vielen Continues gerecht werden kann. Somit werden auch die geduldigsten



● **R-Type setzte vor Jah- ren den Maßstab, an dem sich alle Shoot 'em Ups messen lassen müs- sen. Die Fortsetzung ist auch auf dem Game Boy phänomenal gelungen.**



Spieler die fünf Levels irgend- wann einmal durchgezockt haben. **Ulf Schneider**

INFO BITS
Unendlich viele Continues, sehr schwer.

VIEWPOINT

Trotz kleinerer (unnöti- ger) Mängel ist auch der zweite Teil sehr zu emp- fehlen. Das Spiel ist zwar knochenhart, doch hat man trotzdem nie das Gefühl, sich in einer Sackgasse zu bewegen. Durch das stets durchdachte Leveldesign bleibt die Motivation immer auf einem sehr hohen Niveau.



Ulf Schneider

GRAFIK 080
SOUND 070
FUN
000

SUPER NINTENDO SPIELEPOWER

Play
time
SONDERHEFT 1/93

Das **PLAY TIME**
Super NES Sonderheft

Die besten Spiele für das Super NES ausführlich getestet und neu bewertet! Mit Zusatzinformationen und Einsteiger-Tips zu jedem Spiel!

Außerdem: Entwicklungsbericht Super Turrigan von Factor 5, Hardware-Übersicht (Joysticks und Pads), Starwing - Das erste Modul mit Super FX Technologie und, und, und...

für nur **DM 9,80**



SUPER NINTENDO SPIELEPOWER

IM HEFT:
**SUPER - GEWINN-
SPIEL MIT KONAMI**
Zehn Batman Bausätze im
Gesamtwert von DM
1000.- zu gewinnen!

MITMACHEN
&
GEWINNEN

Wer diesen Coupon ausfüllt, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32, 90 451 Nürnberg**, und abschickt, der nimmt an der Verlosung von **10 BASKETBALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr.

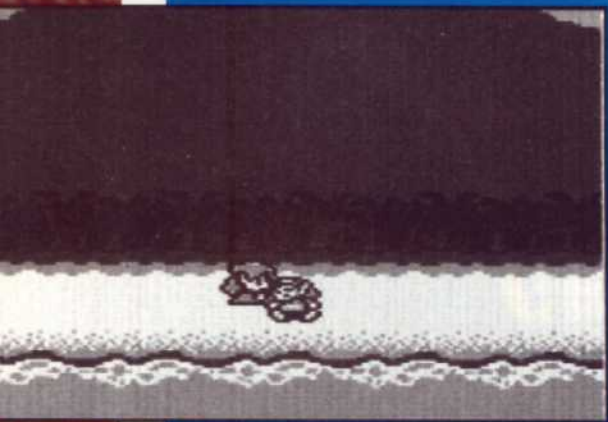
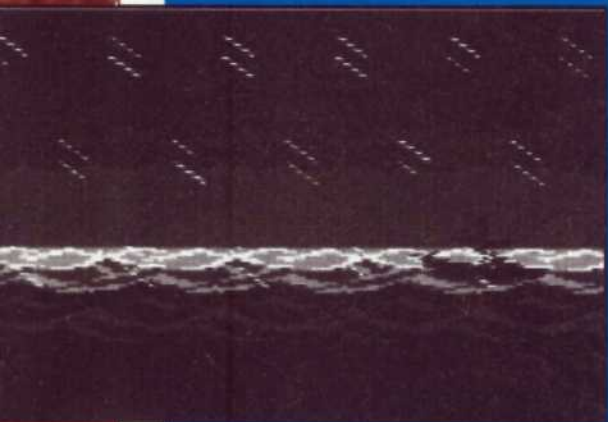
PLZ, Ort

PTSH PT

Ab 25. August
im Handel
erhältlich!



DAS INTRO



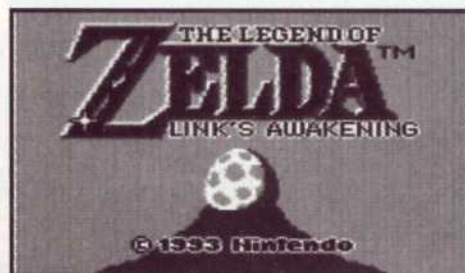
Action Adventure

ZELDA-LINK'S A

■ Hersteller: Amtex . Preis ca.: DM 120.- ■

Nachdem Link als der auserwählte Held die Hyrulian-Prophezeiung erfüllte und den Tyrannen Ganon stürzte, herrschte nur ein sehr zweifelhafter Frieden. "Wer weiß schon, welche bösen Mächte aus Ganons Asche wieder aufstehen?", sagten besorgt die Einwohner. Auch Link erkannte die Gefahr und entschloß sich, mit einem Schiff eine lange Reise anzutreten, um mehr Weisheit und Tapferkeit zu erlangen, damit er für seine erneute Auseinandersetzung mit Ganons Handlangern besser gewappnet ist. Doch unterwegs wird sein Schiff von einem schlimmen Orkan erfaßt und nach langer Bewußtlosigkeit erwacht Link schließlich am Strand der mysteriösen Insel Koholint. Hier begegnet er der schönen Marin und deren Vater Tarin, welche sich seiner annehmen und ihn wieder zu Kräften kommen lassen. Doch für eine Pause bleibt keine Zeit, denn eine geheimnisvolle Eule klärt Link über die scheinbare Idylle auf. Sieben verlorene Instrumente müssen nämlich wieder eingesammelt werden, damit der "Wind Fisch", welcher sich in einem gigantischen Ei auf der Spitze des größten Berges befindet, wieder zum Leben erweckt wird. Dies ist seine einzige Chance, wieder nach Hause zu kommen.

Nicht nur bei der Handlung schließt sich das neue, portable Zelda-Abenteuer dem Super Nintendo an, auch das Spieldesign wurde komplett vom 16 Bitter übernommen (vor allem, was Grafik und Sound anbelangt). So werden sich Super

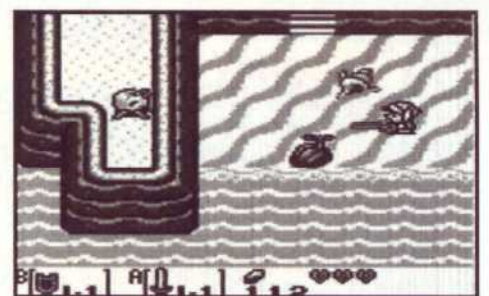
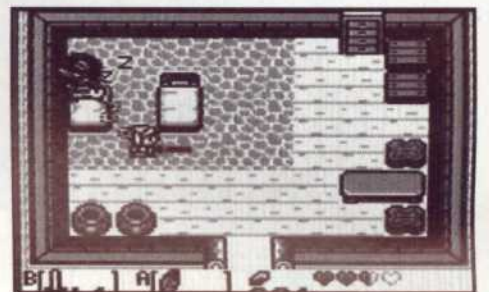


Na endlich! Nach jahrelangem Warten werden auch die Besitzer von Nintendos Klein-

stem mit einem Zelda-Abenteuer beglückt. Satte 4 Mbit umfaßt die neueste Heldensaga von Nintendos tapferem Schneiderlein.

Nintendo-Besitzer mit Zelda-Erfahrung sicherlich schnell heimisch fühlen, wenn sie wieder die Pegasus-Schuhe oder die Ocarina in Besitz nehmen. Die Programmierer garnierten daher das ganze Abenteuer mit vielen feinen und nützlichen Ideen. Neben den gewohnten

● oben: Von den Bewohnern bekommt Ihr Informationen, es sei denn, sie schlafen gerade.



VIEWPOINT



Einfach unglaublich, wieviel Spielspaß auf dieses kleine Modul gebannt wurde: Gesprächige Menschen, Dungeons, viele Rätsel und der unvergleichliche Stil; alles das wurde wieder einmal zu einem Action-Adventure der Extraklasse zusammengeführt. Augenfällig ist dabei der gehobene Schwierigkeitsgrad, denn schon der erste Endgegner ist äußerst renitent. Kritik gibt es nur bei den Hardwarevoraussetzungen, denn brüchige Mauern erkennt man auf dem kleinen Schwarzweiß-Bildschirm erst beim genaueren Hinsehen. Trotzdem: Nur schweren Herzens konnte ich mich von meinem Testmuster trennen.

Ulf Schneider



WAKENING

INFO BITS

Drei batteriegestützte Spielstände.
Monstermäßige 4Mbit.

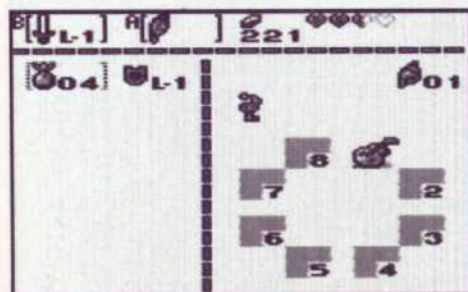
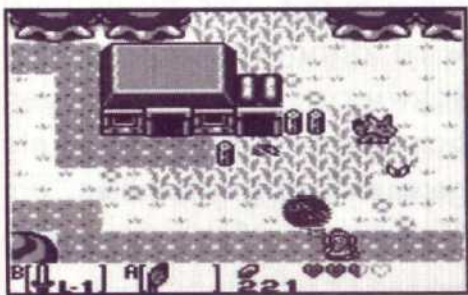
TIP DES MONATS

zusätzlich mit der Hilfe eines Spatens auf Schatzsuche gehen. Geschulte Zelda-Spieler werden auch bei den Dungeons einen kleinen Unterschied feststellen, denn einige Kellerpassagen werden in der ungewohnten Seitenansicht dargestellt. Das neueste Zelda-Abenteuer besticht aber vor allem durch die vielen witzigen Details, die man aber an dieser Stelle unmöglich alle aufzählen kann. Erwähnt sei nur, daß es im Laufe des Abenteuers viele kleine Zwischenspielchen gibt - wie Fischfangen oder mit einem Kran Gegenstände einsammeln -, durch die man auf vergnügliche Art und Weise zu den beliebten Extras kommt. Drei Files wurden übrigens dem Spielstand überlassen, so daß auch mehrere Personen an diesem Abenteuer spielen können.

Ulf Schneider

Fähigkeiten wie Schlagen, Heben oder Laufen, wird Link sich im Laufe des Adventures einige neue Fähigkeiten aneignen. Dadurch ergeben sich nicht nur viele neue Möglichkeiten, Zelda dringt so auch erstmals in das Metier von Mario ein. Auch bei den Gegenständen wird Innovatives geboten: So hat man nicht nur die Möglichkeit, mit dem Schwert in den Gräsern und Gebüsch nach wertvollen Rubinen und dergleichen zu suchen, sondern kann

● von oben nach unten: Das Haus von Bow-Wow, einer der vielen Wegweiser und das Inventory.



GRAFIK 070
SOUND 075
FUN
090

Damit bist du unschlagbar!

AMIGA Games Discs & Mag
9/93 DM 5,90

The Lost Vikings
Die Wikinger von Interplay

Money!
Die besten Wirtschaftssimulationen

Games Guide
10 Seiten Tips & Tricks

AMIGA GAMES TESTEN!
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

DM 5,90

AMIGA Games Disc & Mag

Name, Vorname _____
Straße, Haus-Nr. _____
PLZ, Ort _____
Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!



Jump & Run

ASTERIX

■ Hersteller: Infogrames . Preis ca.: DM 130.- ■



Nach der recht gelungenen Game Boy-Version wagt sich Infogrames mit dem berühmtesten Gallier endlich in den 16-Bit-Bereich.



Ach du dicker Hinkelstein! Ausgerechnet der gefräßige Obelix wurde hinterlistig von den Römern entführt. Logisch, daß sich Asterix das nicht bieten läßt. So macht er sich nach einer kurzen Besprechung mit Majestix schleunigst auf den Weg, seinen Lieblingsfreund zu befreien. Asterix ist ein Jump & Run-Spiel in Reinkultur, das einem Potpourri aus den bekanntesten Geschicklichkeits-Klassikern wie Mario oder Tiny Toons gleicht. Neben seinen Hüpfähigkeiten kann der Gallier auf Knopfdruck schneller laufen und mit gezielten Boxschlägen den Römern auf

sehr schnelle Weise aus den Sandalen "helfen" (witzig animiert!). Euer abenteuerlicher Weg geht über eine Vielzahl von Levels, die ihrerseits jeweils in fünf Abschnitte unterteilt sind. Der erste Level führt Euch logischerweise zunächst einmal durch den naheliegenden Wald, in dem Ihr die Möglichkeit habt, Wildschweine mit einem Schlag flugs in Schweinebraten zu verwandeln. Das wirkt sich positiv auf Eure Energieleiste aus. Der zweite Level wird dann schon sehr viel schwieriger, denn in den Schweizer Alpen sind viele genaue Sprünge vonnöten. Um "Todessprünge" zu vermeiden,

● **Die Lorenfahrt gehört mittlerweile zu jedem besseren Acton-Game.**

VIEWPOINT



Asterix ist ein Jump & Run-Spiel, bei dem sich des öfteren ein Déjà-vu-Effekt einstellt, denn nahezu jede Stelle kommt einem von anderen Spielen (Mario läßt grüßen) bekannt vor. Leider ist aber das Game aufgrund einer übergenauen Kollisionsabfrage und unvorhersehbaren Stellen nicht immer ganz fair. Trotz allem ist Asterix ein rundum solides Spiel, das vor allem den Profis unter Euch gefallen wird. Komisch finde ich, daß die Programmierer es wohl nicht für notwendig befunden haben, Euch nach jedem erfolgreich gemeisterten Level einen Endboss in den Weg zu stellen, was doch heutzutage Standard ist. **Ulf Schneider**





RIX

solltet Ihr oftmals die linke bzw. rechte Taste betätigen, damit der Bildschirm schon mal "vor-schrollt" und Euch zeigt, wo die nächste rettende Plattform ist. Auch die übrigen Levels sind stets Anleihen aus der berühmten Comic-Serie. Natürlich müßt Ihr auch in diesem Spiel nicht ohne Extras auskommen, die diesmal sogar sehr variantenreich sind. Neben dem obligatorischen 1-Up und Energieauffüller kommt Ihr auch des öfteren in den Genuß von Miraculix' Zaubersäften, was Euch für kurze Zeit unverwundbar macht. Eine andere Variante verhilft dem Asterix sogar zu ungeahnten Flugkünsten; sehr wichtig, um später weiterzukommen. Auch seine Dorfbewohner unterstützen Euch tatkräftig; sammelt Ihr zum Beispiel einen Knochen ein, eilt Idefix herbei und beißt die Römern in ihre Allerwertesten. Neben diesen hilfreichen Extras solltet Ihr auch fleißig Sesterzen einsammeln, denn nach 100

Stück bekommt Ihr einen zusätzlichen Mar., ups, Asterix dazu. Wenn Ihr nun den Eindruck gewonnen habt, daß Euch alles sehr bekannt vorkommt, muß ich Euch recht geben. Neue Ideen sind hier Fehlanzeige. Trotzdem wartet dieses Game mit einem gelungenen Gameplay auf. Auch die Technik kann sich sehen lassen, ohne aber zu begeistern. Nur beim Sound hätten die Programmierer dem Modul ein paar Melodien mehr spendieren können. Übrigens halte ich fünf Continues für dieses recht anspruchsvolle Spiel für knapp bemessen.

Ulf Schneider

INFO BITS
 Alle Bildschirmtexte sind komplett in Deutsch.
 Die Animation ist hervorragend gelungen.



● **Mit Zaubersaft geht's den Römern an den Kragen. Mit dem richtigen Gesöff im Blut ist Asterix nicht mehr zu halten.**

● **Asterix goes Mickey Mouse. Die goldenen Teile sehen denen aus der Mystical Quest der Disney Mouse verdächtig ähnlich. Doch was soll's? Wenn man was Besseres daraus macht, ist Klauen erlaubt.**



GRAFIK 070
SOUND 070
FUN
075



Jump & Run

SPIDERMAN III

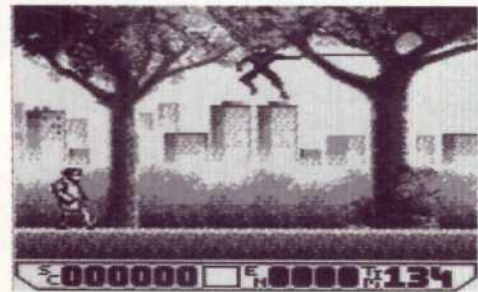
■ Hersteller: Acclaim . Preis ca.: DM 60.- ■



Nun geht auch der Gameboy-Hit Spiderman in die dritte Runde, denn noch immer hat es der Spinnenmann nicht

geschafft, alles Übel aus der Welt zu entfernen.

In ganz Manhattan bevölkern rätselhafte kleine Metallspinnen die Straßen und Alleen. Spidermans Spinnensinn registriert eine große Anzahl von Gegnern und begibt sich in den Central Park, um nach dem rechten zu sehen. Und genau hier beginnt das Abenteuer. Im ersten Level muß Spiderman 20 Straßengangster unschädlich machen. Erschwert wird die Arbeit noch durch die vielen Skater, die ihm hart zusetzen. Insgesamt fünf Levels umfaßt das Spiel. In allen tritt Spiderman gegen namhafte Gegner



● **Die dritte GameBoy-Variante ist auch die Beste.**

an, die schon aus den Comics bekannt sind. Und auch sonst kann es nicht schaden, wenn man sich etwas in der Geschichte Spidermans auskennt, denn die Gegner sind meist so zu vernichten, wie es auch im Comic geschieht. Die Steuerung ist relativ komplex. Neben den normalen Funktionen wie Springen und Schlagen kommen noch die Funktionen für die Steuerung der Netze hinzu. Mit diesen kann Spiderman Höhen erklimmen, sich von Netz zu Netz schwingen und auch Netzsalven



● **Peter Parker in Hochform.**

abschießen. Da alle Funktionen von zwei Knöpfen und dem Arrow Pad ausgeführt werden müssen, braucht man schon etwas Zeit, bis man alle Tricks raus hat. Ein ganz großes Kompliment muß an die Grafik vergeben werden. Spiderman bewegt sich wunderbar flüssig über den Bildschirm. Alle Bewegungen sind gut koordiniert. Auch die Hintergrundbilder sind schön gezeichnet und bestechen durch ihre Vielfalt.

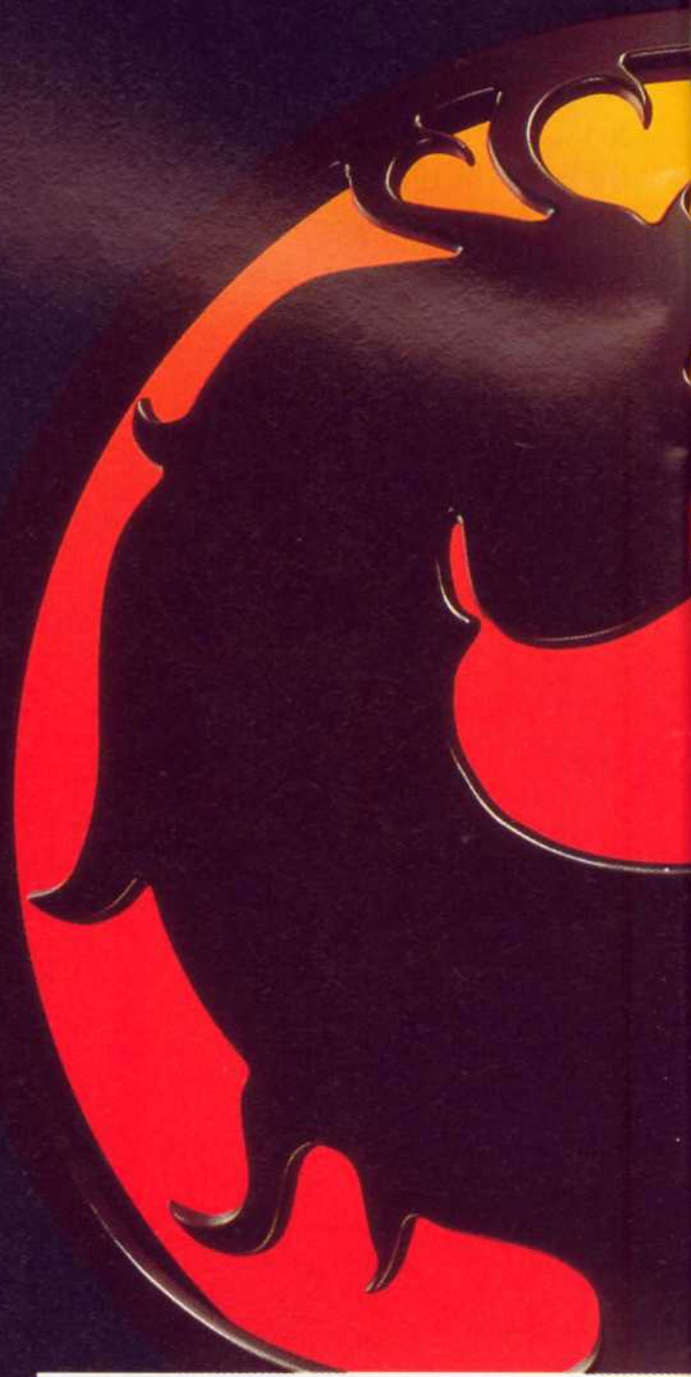
Der Sound rundet das positive Bild ab. Es handelt sich um eine gelungene Umsetzung - nicht nur für Comic-Freaks.

Andreas Rizzi



MORTAL

Schla dur



Game-Hotline: Mo

Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™,

Mortal Kombat® is a trademark of and licensed from Midway® Manufacturing Company © 1992. Official seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Boy are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Mortal Kombat is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

KOMBAT

®

Dich ch!



02 21/61 76 49

NEU: 16 MEG

MORTAL KOMBAT®

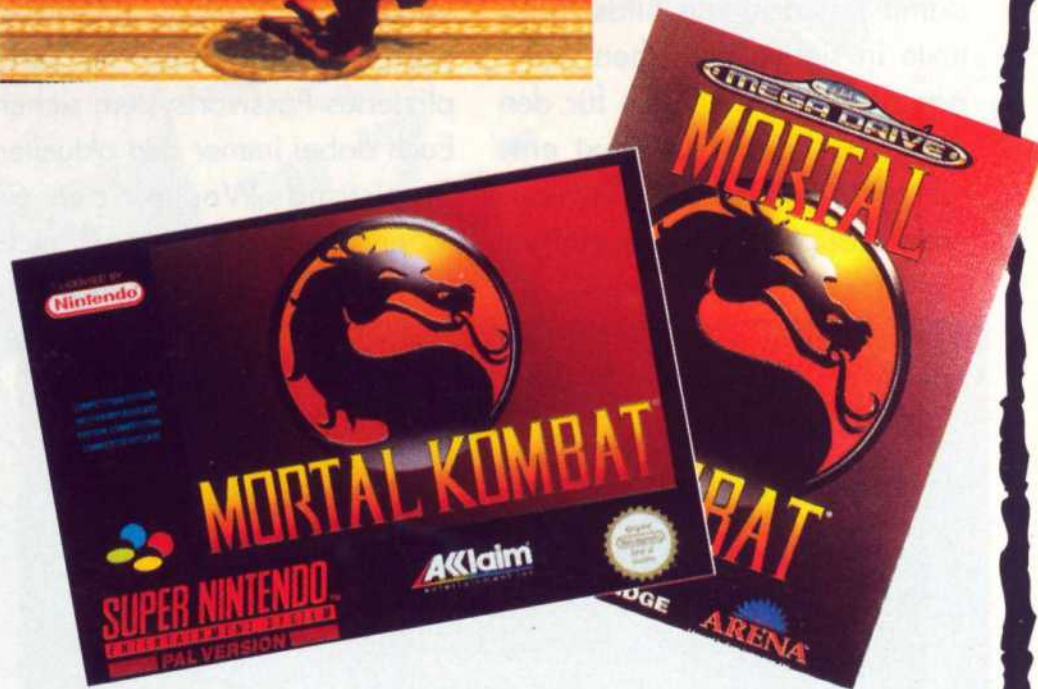
ist das neue actiongeladene Kampfsportspiel von Acclaim, dem die geheimnisvollen und sagenumwobenen Shaolin-Turniere als Schauplatz dienen.



In verschiedenen packenden Levels kämpfst Du um den Titel des Grand Champion. Doch dieser ist Dir erst dann sicher, wenn der vierarmige Goro und sein Meister Shang Tsung besiegt sind. Dafür hast Du die Wahl zwischen 7 verschiedenen Kämpfern, wovon jeder einen eigenen Kampfstil hat, den es zu erlernen gilt.



MORTAL KOMBAT®, das ist der Kick, den Du jetzt brauchst.



Acclaim®

me Gear™, Master System™ und Mega Drive™.

rights Reserved - Used by Permission. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena is a trademark of Arena Entertainment, Inc. Acclaim® die Screenshots SNES.

ARENA

MIDWAY

SERVICEPLAN



● links: Insgesamt 64 Mannschaften stehen zur Auswahl.

● Striker ist nicht nur das beste, sondern auch das flotteste Fußballspiel auf dem Super NES.



Sportspiel

STRIKER

■ Hersteller: Elite . Preis ca.: DM 130.- ■

Fußballspiele auf den Computer umzusetzen ist sicherlich keine einfache Aufgabe, denn versucht man, den populärsten Sport sehr realistisch zu halten, leidet schnell die Spielbarkeit darunter. Mit Striker schufen die Programmierer ein Sportspiel, das zumindest in Sachen Umfeld wohl keine Wünsche offen läßt. Das fängt schon damit an, daß die Bildschirmtexte in sieben Sprachen wählbar sind. Hat man sich für den deutschen Bildschirmtext entschieden, gelangt man ins opulente Hauptmenü, das einiger

Worte bedarf: Neben einem Freundschaftsspiel gibt es auch einige fiktive Turniere zur Auswahl. Da wäre der Weltpokal, an dem wahlweise bis zu 64 verschiedene Nationalmannschaften teilnehmen können. Dieses Traumturnier gibt es dabei in zwei verschiedenen Varianten: Im gnadenlosen K.O.-System, in dem der Verlierer gleich ausscheidet, oder es wird, wie sonst auch üblich, nach Punkten gespielt. Ein kompliziertes Passwortsystem sichert Euch dabei immer den aktuellen Spielstand. Wer mit den 64 Mannschaften immer noch nicht

Das kleine englische Softwarehaus Elite produzierte mit dieser Fußballsimulation ihr derzeit bestes Spiel für den Konsolenbereich.



zufrieden ist, kann sich sogar nach Belieben seine eigenen Teams zusammenstellen. Übrigens, es kann nicht nur auf dem Rasen gespielt werden, denn wer es besonders actionreich liebt, sollte in der Halle spielen, wo es kein Aus gibt. Elite hat auch die Anfänger bedacht, denn im Trainingsmodus kann man den nötigen strammen Schuß beim Elfmeterschießen

einstudieren oder im Spiel alleine nur gegen einen computergesteuerten Torwart die schönsten Pässe und tollsten Tore eintrainieren. Damit wären wir auch schon beim eigentlichen Spiel. Wie bei Super Soccer wurde die Schräg-von-oben-Perspektive gewählt. Dabei kommt auch der 3D-Chip wieder kräftig zum Einsatz, da das gesamte Feld mitgezoomt wird.

● Beim Hallenfußball sind schnelle Reaktionen angesagt.



VIEWPOINT



Elite schuf mit Striker eines der überzeugendsten Fußball-Spiele überhaupt. Der schnelle, unkomplizierte Spielablauf, gepaart mit den vielen sinnvollen Optionen, läßt das Herz eines jeden Sportspiel-Fans schnell in Wallung geraten.

Ulf Schneider



Die Steuerung wurde erfreulich einfach gehalten, ohne dabei auf irgendetwas zu verzichten. Pässe, knackige Schüsse, Fouls sowie Kopfbälle und Fallrückzieher, alle Aktionen sind möglich. Im Spiel kann man sogar jederzeit seine Formation verändern (Knopf Y) oder Spieler,



die nicht mehr fit sind, auswechseln. Besonderes Lob gibt es für die Gestaltung der Frei- und Eckstöße. Eine einstellbare weiße Hilfslinie zeigt Euch immer an, wo der Ball landen wird. Natürlich haben die fußballsüchtigen Engländer auch an den nötigen Komfort gedacht. So werden beispielsweise alle Tore, wie bei NHLPA Hockey, in einer Wiederholung gezeigt. Lustig ist zudem, daß viele Aktionen mit Kommentaren von der Anzeigentafel bedacht werden. (Zitat nach einem nicht geahndeten Foul: "Schiedsrichter an's Telefon!"). Aber auch bei den Fußballregeln gingen die Programmierer sehr penibel vor. Elfmeter, Nachspielzeit und sogar die neuen FIFA-Regeln sind mit dabei. Das gesamte Spiel über wird man von johlenden Zuschauern unterstützt, die je nach Situation unterschiedlich laut mitgehen. Das war dann aber auch schon alles, was es an Sound gibt, denn die Sound-

'INFO BITS'
 Sieben verschiedene Sprachen wählbar, Passwortsystem.

effekte sind, wie im richtigen Spiel auch, minimal. Überhaupt beschränkt sich die Technik nur auf das Nötigste und ist daher nur durchschnittlich gut geraten. Spielerisch sieht es da schon ganz anders aus, denn Striker ist ein herrlich unkompliziertes Spiel, das einfach nur Spaß macht. Man sollte es aber eher als Fußball-Action denn als Simulation betrachten, da durch das enorme Tempo der Spieler Ergebnisse wie 14:16 keine Seltenheit sind. Außerdem gibt es viele Winkel, bei denen der computergesteuerte Torwart einfach keine Chance hat. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn man auf das untere Tor spielt.

Ulf Schneider

GRAFIK 060
SOUND 055
FUN
005

● Hier war Rudi Rauhbein mit seiner Blutgrätsche am Werk.



Damit bist Du unschlagbar!

PC Games Disc & Mag 9/93 DM 7,-
 PERIPHERIE IM TEST
Hardware Power
 GRAVIS ULTRASOUND
 HERCULES DYNAMITE
 TEAG CD-50

SPLENDIDER HOHENFLÜGE
Day of the Tentacle
Aces over Europe
 FORTSETZUNG
Wing Commander Academy

PC Games - das heißt mehr als 25 ausführliche Spielebesprechungen in jeder Ausgabe, brandheiße Neuvorstellungen, Marktübersichten, Hilfen und Tips für Einsteiger und Profis. Außerdem mit ausführlichem CD-ROM- und Multi-Media-Teil. Nicht zu vergessen: die Interviews, die Entwicklungstagebücher, den Profiworkshop, den großen Tips- & Tricks-Teil, das Neuste auf dem PD- und Sharewaremarkt und jeden Monat die Coverdisk mit Demoverisionen aktueller Games.

DM 7,-
 für konkurrenzlose

PC GAMES TESTEN!
 Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will PC GAMES testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich PC GAMES im Abonnement für nur DM 79,-/Jahr!

PC Games Disc & Mag

Name, Vorname _____
 Straße, Haus-Nr. _____
 PLZ, Ort _____
 Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____
 Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Datum 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.) _____

PG PT10



● Na, erkennt?
Der gute alte erste
Teil im neuen
Gewand.

● Super Mario 3: Für
viele der erste Teil.

Jump & Run

SUPER MARIO ALL STARS



■ Hersteller: Dynatex . Preis ca.: DM 150.- ■



Das ist für viele Videospiele sicherlich so etwas wie Weihnachten und Geburtstag zusammen: Mario, der wohl meistbeschäftigte Klempner mit dem Knuddel-Appeal, kommt in geballter Form für das Super Nintendo heraus.

Alle bisher erschienenen NES-Versionen plus dem hierzulande unbekanntem "The Lost Levels" wurden technisch gründlich aufpoliert und auf einem 16 Mbit-Modul zusammengefaßt.

Zufall oder exaktes Timing? Niemand weiß es so recht, jedenfalls erscheint dieses Mega-Modul gerade richtig, quasi als Begleitprogramm, zum teuren Mariofilm, der, welch Wunder, in Amerika floppte. Von einem Flop kann man bei diesem Modul aber bestimmt nicht sprechen, schließlich wurden hier vier revolutionäre Spiele auf ein Modul gequetscht. Alle NES

Super Mario-Teile wurden einer gehörigen Schönheitsoperation unterzogen, um so in einem strahlenden 16 Bit-Gewand noch einmal die Welt zu begeistern. Im Prinzip dürfte ich kein einziges Wort darüber verlieren, um welche Teile es sich dabei handelt, der Ordnung halber aber hier noch einmal ein Briefing zu jedem Teil:

Super Mario Bros. 1

Urvater aller Jump & Run-Spiele und sicherlich das meistkopier-

te Spiel überhaupt. Das ist kein Wunder, denn auch heute noch spielt sich das Ganze erstaunlich gut und erfrischend. Kein modernes Jump & Run-Spiel kann verleugnen, Anleihen bei diesem Dinosaurier geholt zu haben.

Super Mario Bros. 2

Nicht ganz unumstritten, da Nintendo neue Wege ging. Einmalig ist zum Beispiel, daß man neben Mario und Luigi noch die Prinzessin oder den Toad als

Spielfigur wählen kann. Außerdem kann man die Feinde hier nicht mit einer gezielten Po-Attacke außer Gefecht setzen, sondern muß sie packen und anschließend wegwerfen. Für Super Mario World-Anhänger wie mich äußerst gewöhnungsbedürftig. Trotzdem: Ein Spiel, das man im obersten Prozentbereich einzuordnen hat.

Super Mario Bros. 3

Für viele sicherlich der beste Mario überhaupt. Er diente auch als direkte Vorlage für die 16 Bit-Version Super Mario World. Was die Programmierer hier an Spielwitz reinsteckten, ist der schiere Wahnsinn. Besonders die neugestaltete Oberwelt und die verschiedenen Verwandlungsmöglichkeiten waren bahnbrechend. Schon jedes einzelne Spiel wäre sicherlich sein Geld wert, doch nicht genug, denn als Bonbon spendierte Nintendo dem Modul noch das exklusive, in



● **Insider wissen Bescheid:** Beim zweiten Teil kann man vier Charaktere anwählen.

Japan erschienene Super Mario - The Lost Levels, das in Japan als Super Mario Bros. 2 erschien und praktisch eine direkte Fortsetzung zum ersten Teil ist (lest dazu bitte "Mario Verwirrspiel"). Das Spiel sollte aber eigentlich den Namen "Bowser's Revenge" tragen, denn schon in dem ersten Level geht es beinah zur Sache. Jede Stelle ist hier nur mit viel Planung und exaktem Timing zu schaffen. Für alle, die die anderen drei Teile schon auswendig können, sicherlich ein gefundenes Fressen.

Um aber Mißverständnisse auszuräumen, nur die Grafik und der Sound wurde verändert, spielerisch hat sich glücklicherweise/leider überhaupt nichts geändert. Immer noch wird man sich wie ein Schneekönig freuen, wenn man im zweiten Abschnitt des ersten Mario-Teils die Warpzone entdeckt. Aber

das neue Antlitz dürfte Motivation genug sein, jede liebevoll gestaltete Mario-Saga noch einmal durchzuzocken. Bei der Grafik und beim Sound hat man sich übrigens ganz an Super Mario World orientiert. An vielen Stellen setzt auch der bekannte Déjà-vu-Effekt ein und man schaut sofort irritiert auf sein Modul. Somit dürfte jeder Super Mario World-erfahrene Spieler sich sofort heimisch

INFO BITS
 Vier Mario-Spiele auf einem Modul, Batterie gespeicherte Spielstände, 16 Mbit.

fühlen. Da jeder Teil mehr oder weniger umfassend ist, gibt es natürlich auch die Möglichkeit, den Spielstand zu sichern. Und

Mario Verwirrspiel

Der erste Teil war Super Mario Bros. 1, soviel ist klar, doch weltweit erschienen die insgesamt vier Teile zu völlig unterschiedlichen Zeiten und teilweise sogar unter anderen Namen:

1985 erschien der erste Teil und Mario beglückte damit auch gleich die ganze Welt.

1986 erschien nur in Japan ein direkter Nachfolger zum ersten Teil. Mit Super Mario All Stars kommen die Amerikaner und Europäer erst sehr spät in den Genuß dieses Spiels. Der Titel lautet daher sinnigerweise Mario - The Lost Levels. Nun wird es etwas komplizierter, denn unser zweiter Teil (1988 programmiert) erschien in Japan erst 1992 und trug den eher merkwürdigen Namen Super Mario USA. Wollte Nintendo Japan damit den Amerikanern im Falle von Kritik die Schuld in die Schuhe schieben, da dieser Teil ja etwas aus der Rolle fällt?

Während man sich in Deutschland 1988 mit dem zweiten Teil vergnügte, erschien in Japan und Amerika schon der geniale dritte Teil. Ganze vier Jahre mußten wir also warten, bis Mario ein drittes Mal unser NES besucht.

da ließ sich Nintendo wahrlich nicht lumpen, denn jedem Mario-Spektakel wurden gleich vier Files offengelassen. Somit können Mama, Papa, Schwester und Sohn jeden Teil spielen, ohne dabei den anderen in die Quere zu kommen. Zum Abschluß sei noch erwähnt, daß sich auch ein kleines fünftes Spiel bei Super Mario Bros. 3 befindet: "Mario Bros.". Dieses lustige Spielchen läßt sich zwar nur zu zweit spielen, doch wer es einmal getan hat, wird es immer wieder tun.

Ulf Schneider

GRAFIK 070
SOUND 075
FUN
095

● **Super Mario Bros. 2 heißt in Japan Mario USA.**



VIEWPOINT

Es ist drei Uhr morgens; nach acht Stunden erfolgreicher Schildkrötenvernichtung, Pilzfresserei und nie enden wollender Hüpferei setzen bei mir schon die ersten Symptome ein: Eine fette Hornhaut hat sich an meinem Daumen breitgemacht, quadratische Augen und ein seliges Lächeln in meinem Gesicht. Super Mario All Stars ist kein normales Spiel, es ist ein Stück Softwaregeschichte, es ist einfach DAS Spiel.

Ulf Schneider



DAS INTRO



● **Unten: Riesige animierte Gegner machen das Spiel ebenso zum Augenschmaus...**



Hack and Slay

SAMURAI SHOWDOWN

■ Hersteller: SNK . Preis ca.: DM 400.- ■

"Oh nein! Schon wieder ein Prügelspiel für das Neo Geo!". Solche Äußerungen eines Neo Geo-



Besitzers sind nach den schon unzählig vielen Prügelorgien für dieses System verständlich. Doch SNKs neuestes Werk ist erstaunlicherweise "das etwas andere" Beat 'em Up-Spiel und zudem eines der Besten überhaupt.

In Samurai kennt keine Angst vor dem Tod, er hat nur ein Ziel: Die Vernichtung aller Feinde! Und damit wären wir auch schon beim Thema: In einer gemütlichen Samurai-Runde wird hier nach Herzenslust gemetzelt, um schließlich den endgültigen Sieger festzustellen. Anders als bei den gängigen Prügelorgien, gilt hier aber nicht das Gesetz der Faust, sondern vielmehr das Gesetz



● **Oben: ...wie die perfekt in Szene gesetzten Hintergründe.**



des Schwertes. In diesem äußerst blutigen Aufeinanderprallen ist nämlich jeder mit einer schmucken Waffe bestückt. Wie der Name schon andeutet, handelt es sich dabei zumeist um ein Samurai-Schwert. Doch es gibt auch ein paar Exoten: Der Titan Earthquake beispielsweise hat eine äußerst schmerzhaft Kombination aus einer Stahlkette und einer Art Säbel. Sehr interessant ist auch Gen-An (einer meiner

VIEWPOINT



Kein Wunder, daß die Japaner bei diesem Spiel Schlange stehen, denn in diesem Modul steckt die ganze Erfahrung der SNK-Programmierer. Technisch perfekt, reizt Samurai Showdown das Prügel-Genre bis ins Letzte aus und ist eines der besten Beat 'em Up-Spiele, die jemals programmiert wurden.

Ulf Schneider



● Die Brutalität erreicht stellenweise Manga-Niveau.



Lieblingskämpfer): Ein grüner Troll mit dem Charme von Freddy Krueger, der seine Gegner mit seiner Stahlklaue bearbeitet. Die Waffen sind aber noch lange nicht alle Unterschiede zu gängigen Prügelspielen, denn die Beat`em Up-erfahrenen Mannen von SNK steckten viele kleine, interessante Details ins Programm. So kann man die

Eure "Powerleiste" an. Ist sie voll, wird man zornesrot und jeder gelandete Treffer somit noch wirkungsvoller. Über jeden Schlag wird erstmals auch Statistik geführt. Am Ende eines Kampfes gibt praktischerweise eine Trefferquote Auskunft, ob Ihr bei Eurem Sieg auch recht treffsicher gewesen seid. Flinke Finger werden dieses Spiel sicherlich lieben, da die kürzesten Massaker gespeichert werden. Nach den Erläuterungen der neuen Ideen nun aber zu den Normalitäten:

Auch hier wird, wie immer, nach dem "Best of three"-Prinzip

gefightet. Dabei werden mehrere Schlaghärten angeboten. Die Knöpfe A und B kümmern sich dabei um die Schlagtechniken, während die Knöpfe C und D die Beintechniken zum

INFO BITS
Glasklare Sprachausgabe. Hervorragende Grafik, doch außerordentlich brutal.

Waffe nach einem erfolglosen Inn-Fight verlieren und muß sich dann verzweifelt mit bloßen Fäusten der Attacken seiner Gegner erwehren. Doch auch in solch einer mißlichen Lage gibt es Rettung: Bei jedem Treffer, den Ihr kassiert, steigt nämlich

● Die vier Musketiere? Die vier Marx Brothers? Grand mit vieren? Die vier Jahreszeiten? Wer will's wissen?



Einsatz bringen. Wollt Ihr einen im wahrsten Sinne des Wortes besonders durchschlagenden Schlag bzw. Tritt vollführen, müßt Ihr A und B bzw. C und D zusammen drücken. Das Interessanteste an einem Prügelspiel sind aber sicherlich immer noch die Special Moves, und da hat sich SNK diesmal selbst übertriften. Solche kreativen, bisweilen sogar lustigen Vertreter dieser Art habe ich noch nicht gesehen. Besonders gefiel mir die Idee, daß zwei Kämpfer (Galford und Nakoruru) gleich ihre Tiere mitbringen, die sich dann aktiv ins Geschehen einmischen. Galford kann nämlich seinen Wolfshund gleich auf vier Arten befehligen und somit seine Gegner schnell zur Verzweiflung bringen. Der Adler



der zierlichen Kämpferin Nakoruru ist auch sehr nützlich, denn nach der entsprechenden Kombination hängt sie sich an ihn ran und kann dann auf Kommando eine überraschen-

de Blitzattacke ausführen. Auch bei der Technik wurde ganze Arbeit geleistet, denn Grafik und Sound überbieten sich hier an Superlativen. Während die bunte Grafik fast Zeichentrickfilmqualität erlangt, untermalt die japanische Volksmusik stimmungsvoll das ganze Geprügel. Die Soundeffekte setzen dem Ganzen aber noch die Krone auf. Eine makellose Sprachausgabe, schepperndes Waffengeklirre sowie die vielen effektvollen Nebengeräusche - beispielsweise der Wind - faszinieren durch ihre Perfektion. Auch beim Punkt Gameplay kommt man nur ins Schwärmen, da



● Verschiedene Tiere können dem Helden zu Hilfe kommen.

jeder Gegner mit der entsprechenden Taktik zu besiegen ist. Gibt es neben dieser Lobeshymne eigentlich Kritik? Nun, Samurai Show-down ist nicht nur eines der besten Prügelspiele, das mir in meine Hände gekommen ist, sondern auch eines der brutalsten; doch das wird wohl heutzutage niemanden mehr abschrecken.

Ulf Schneider



● On-Screen Tips helfen Euch bei der optimalen Bedienung.

GRAFIK 090
SOUND 095
FUN
090

Die Vierte

Sharp-Cassetten- Abspieler

mit automatischer Band-
endabschaltung, BassBooster,
LED-Batterie-Betriebsanzeige,
externem Gleichspannungs-
anschluß, abnehmbarer
Gürtelklammer, leichtem, extrem
leistungsfähigem Stereo-
Kopfhörer.



Prämie 1



Prämie 2

Street-Basketball

Wer wirft die meisten Körbe? Der Ball
für Spiel und Sport. Official Size Gr. 7.

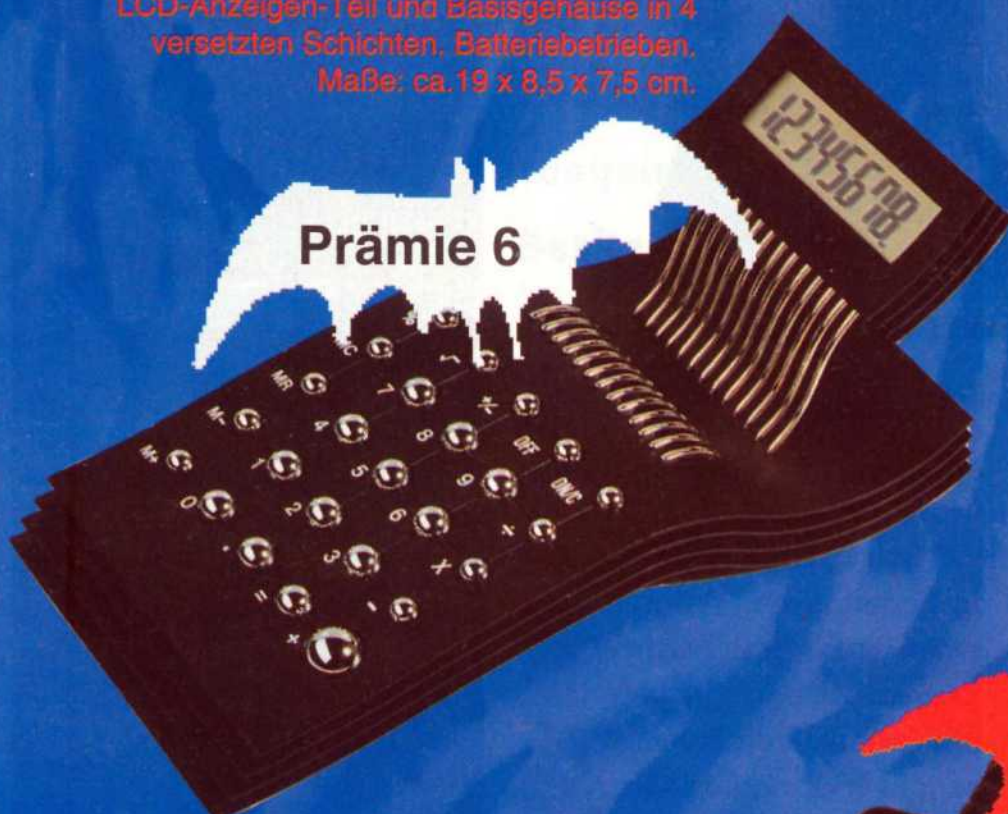


LCD - Armbanduhr

Stunden- und Minutenanzeige, auf
Knopfdruck auch Sekundenanzeige und
Datum, wassergeschützt,
Kunststoffgehäuse und -armband,
Quartzwerk.

Design-Taschenrechner

mit 8-stelliger LCD-Anzeige, 4 Grundrechnungsarten,
Voltspeicher, Prozent- und Wurzelautomatik.
Formschönes, extravagantes Design mit
verchromten Kugeltasten, schwanenhalsförmigem
LCD-Anzeigen-Teil und Basisgehäuse in 4
versetzten Schichten, Batteriebetrieben.
Maße: ca. 19 x 8,5 x 7,5 cm.



Prämie 6

Baseball-Set, 3-tlg.

mit Holzschläger, Länge ca. 66 cm,
Handschuh aus Kunststoff.
Länge ca. 26 cm und Ball
ca. 7 cm Durchmesser.



Prämie 5

Datenbank

mit gummierter Tastatur, Uhr- und
Datumsanzeige, Telefon-
nummernspeicher, 10-stelliger
Rechner mit 4 Grundrechnungsarten
und Speicherfunktion. Inklusive
Batterien und Kunststoffhülle.
Maße: ca. 6 x 10 x 1 cm.



Pr

Dimension

Ist keine Illusion!

12 x PLAY TIME und eine
KOSTENLOSE Superprämie
Deiner Wahl!

Du mußt nichts weiter tun, als
den Abo-Bestellcoupon
ausfüllen, ausschneiden, auf
eine Postkarte kleben, und
dann ab damit an
untenstehende Adresse!

Oder Bestellung einfach faxen an:

0911 - 28 68 32

Oder - noch schneller - einfach
anrufen und Abo bestellen unter:

0 91 22 - 60 61

Prämie 3a-3b



Sport-Stoppuhr

mit 7 Funktionen: Stunde, Minute, Monat,
laufende Sekunde, Alarm,
Zwischenzeitnehmer und 1/100
Sekundenanzeige, Kunststoffgehäuse,
batteriebetrieben.

Prämie 4



Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

A B O - B E S T E L L U N G

Ja, ich will das PLAY TIME Abo (DM 69,-/ Jahr)
für min. 1 Jahr - dazu erhalte ich folgende Prämie
KOSTENLOS(nur eine möglich!):

- | | |
|--|-----------------|
| <input type="checkbox"/> Streetbasketball | 248 483 |
| <input type="checkbox"/> Baseball-Set | 014 634 |
| <input type="checkbox"/> Design-Taschenrechner | 218 618 |
| <input type="checkbox"/> Datenbank | 234 217 |
| <input type="checkbox"/> Armbanduhr+Stoppuhr | 015 877/005 430 |
| <input type="checkbox"/> Walkman | 222 655 |

Die angekreuzte Prämie darf ich in jedem Fall
behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer
Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur
Wahrung der Frist, die mit Absendung
dieser Bestellung anläuft, genügt die
rechtzeitige Absendung des Widerrufs an:
**COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG,
Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**
Ich bin damit einverstanden, daß die Post
bei einer Adressänderung dem Verlag
meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungs-
berechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift,
das ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug
Konto.-Nr.:

BLZ:

gegen Rechnung

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
(Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18.
Lebensjahr vollendet habe.)

Hinweis: Bankeinzugsermächtigung
beschleunigt die Prämienversendung
um min.2 Wochen!

PT 4000



Arcade Action

SAURIER MACHT LUSTIG

■ Hersteller: Ocean . Preis ca.: DM 80.- ■



JURASSIC PARK

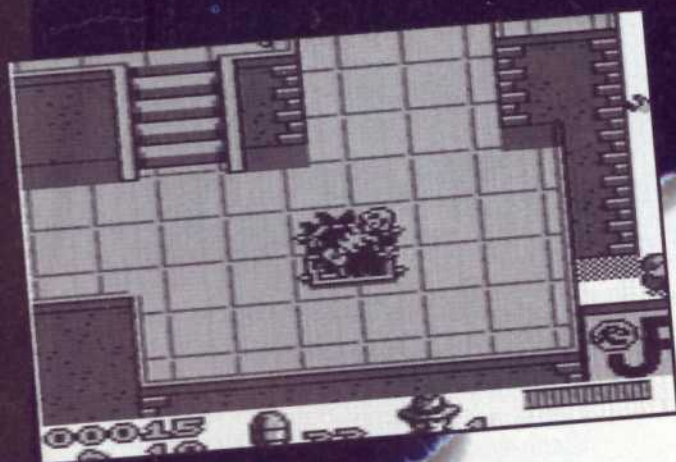
TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

Auf dem LCD-Display vor mir dreht sich die Silhouette einer Insel, die Costa Rica 150 km vorgelagert ist. Abgeschottet von der Umwelt,

von Nebelschwaden umgeben, liegt Isla Nublar da. Hier

hat der Großindustrielle Hammond sein Geschick in die Hand genommen und sich daran gemacht, den wohl spektakulärsten und gefährlichsten Vergnügungspark zu errichten, den die Welt je gesehen hat.

•Selbst auf den Dächern seid ihr nicht sicher.



VIEWPOINT



Die Grafik ist dank der überall eingebauten Schatten - sogar bei den abgeschossenen Raketen - gut gelungen.

Jurassic Park ist ein überaus komplexes Programm, das die Flucht von der Insel zu einer nervenaufreibenden Hetzjagd werden lässt.

Arthur Kreklau

Am erstaunten Auge des Betrachters ziehen, in großen Lettern geschrieben, die sechs verschiedenen Bereiche des Jurassic Park vorbei, wovon jeder der Lebensraum einer anderen, gefährlichen Dinosaurierart ist. Die Texte unter den jeweiligen Bildern der Kreaturen liefern interessante Informationen.

Nein, der Betrachter darf sich nicht vor der Zukunft verschließen. Die Gentechnik wird

den Computerboom in den nächsten Jahrzehnten um ein Vielfaches überflügeln. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis man in der Lage ist, einen Dinosaurier zu klonen. Nun scheint es, als ob Hammond





• Erste Bilder der Super NES Version!



das Unmögliche gelungen wäre. Und es klingt wirklich so einfach...

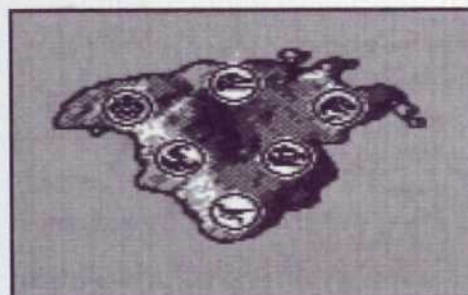
Um einen Dinosaurier zu klonen (zu reproduzieren), ist es nötig, seine DNS zu besitzen. Nun sind Dinosaurier aber schon seit mehr als 80 Millionen Jahren ausgestorben

saurier klonen, die nun in Jurassic Park hinter 10.000 Volt starken Elektrozäunen ihr Dasein fristen.

In nur fünf Jahren wurde das Projekt aus dem Boden gestampft und nächstes Jahr soll nun endlich die Einweihung stattfinden... Doch sollten wir uns nicht von diesen Ereignissen berauschen lassen, solange die Sicherheitsfragen noch ungeklärt sind. Zwar werden die Dinos durch ein ausgeklügeltes Computersystem überwacht, doch wer ist schon in der Lage, eine Horde von Dinosauriern, von denen manche größer als ein Haus sind, in Schach zu halten, wenn hier einmal wirklich etwas schiefgeht?

Ungeachtet der offenen Fragen lädt Hammond eine Gruppe von Wissenschaftlern sowie seine beiden Enkel zu einer ersten Besichtigungstour durch den Park ein. Das Unglück ist vorprogrammiert. Die Kinder Tim und Lex sind den Dinosauriern hilflos ausgesetzt, nachdem der Hauptcomputer ausfällt. Ehe man es sich versieht, wechselt der Schauplatz des Betrachters und er findet sich

vor dem Display seines Gameboys wieder. Bewaffnet mit einem Raketenwerfer macht er sich daran, die Kinder zu retten und von der Insel zu fliehen. Insgesamt ist das Spiel in sechs Levels unterteilt, die von melodischer Musik und guten Soundeffekten umrahmt werden. Beides ist wahlweise ausschaltbar. Die Levels sind chronologisch aufgebaut und stellen die Fortset-



• 150 km vor Costa Rica: Die Isla Nebula.

zung der Geschichte bis hin zur Flucht von der Insel dar. Der erste Level widmet sich der Rettung Tims, der zweite der Rettung Lex', wobei jeder Level sehr stark in Grafik und Handlung variiert. Die Handlungen erstrecken sich über alle Teile der Insel sowie über verschiedene Aufgabengebiete. So muß man zum Beispiel im dritten Level versuchen, die Hauptstromversorgung zum Computer wiederherzustellen, um ihn von neuem hochzubooten.

• Ein Gebäude im Gesamtüberblick. Im zweiten Level könnt ihr es betreten.



und die DNS-Stränge sind unbrauchbar geworden. Wissenschaftler kamen auf die geniale Idee, die DNS aus in Bernstein konservierten Stechmücken zu entnehmen, da diese das Blut der Dinosaurier beinhalten. Aus diesen DNS-Strängen konnte Hammond bis jetzt 238 Dino-

Was ist DNS?

DNS ist die Abkürzung für Desoxyribonucleinsäure. Dieses Wort-Ungetüm steht für die Gen-Bausteine, in denen die Erbinformationen von Lebewesen gespeichert sind. Über Millionen von Zellgenerationen werden diese unverändert weitergegeben, da die DNS die Fähigkeit zur identischen Reduplikation hat.

INFO BITS

In jedem Level sollte man sich eine Karte zeichnen, damit man in späteren Sessions weniger Schwierigkeiten hat, sich zurecht zu finden.

Während dieser Anstrengungen waren

die Dinosaurier aber auch nicht untätig. Die gemeingefährlichen Raptors haben begonnen, in den Höhlen des Vulkans ihren Nachwuchs auszubrüten. Die Nester müssen jetzt per Zeitzündung vernichtet werden. Um endlich von der Insel loszukommen, versucht die Gruppe in Level 5, mit dem Festland Kontakt aufzunehmen und sich über die Lage auf der Insel zu informieren. Kurz darauf ist der Hubschrauber schon auf dem Weg und die letzte Aufgabe besteht nur darin, sicher den Helikopter zu erreichen...

Andreas Rizzi





Workshop

RAILROAD TYCOON

Starten wir im Europa des Jahres 1870. Das hat den großen Vorteil, daß man nicht mit den äußerst langsamen Zügen der vorhergehenden Jahrzehnte zu kämpfen hat. Die Lokomotiven sind schneller und können deshalb auch mehr Fracht bzw. Passagiere transportieren. Man darf nur nicht dem Trugschluß erliegen, daß die verehrten Mitbewerber auf die veralteten Zugmaschinen zurückgreifen. Der Schwierigkeitsgrad sollte nach Selbsteinschätzung gewählt werden. Zu Beginn empfiehlt es sich sicherlich, als "Investor" seine Karriere zu starten, doch schon nach wenigen Spielstunden wird man auch als "Financier" einigen Erfolg ernten. Übung macht den Meister. Die "Reality Levels" können ruhigen Gewissens erhöht werden, lediglich den Punkt "No-Collision Operation" sollte man unberührt lassen, da sonst der Hektik kaum mehr Einhalt geboten werden kann. Bei all diesen Einstellungen kann man also beliebig verfahren, wobei man trotzdem im Hinterkopf behalten sollte, daß von der Prozent-Zahl später der Lohn für die auferlegten Mühen abhängig gemacht wird.

"Railroad Tycoon Deluxe" kann man auf zwei Arten spielen. Entweder man entschließt sich, nur ein wenig herumzuklicken, eine kleine Bummelbahn aufzubauen und mit 40 in Rente zu gehen, oder man wählt den steinharten Weg, der aber letztlich doch zum Erfolg führt. Mit diesem Workshop wollen wir Euch dieses komplexe Spiel ein wenig näherbringen, nützliche Kniffe präsentieren und Euch schließlich den Weg zum Ruhm ebnen.

Zwei Bahnhöfe - ein Zug

Um einen vielversprechenden Start hinzulegen, sollte man seine beiden ersten Bahnhöfe sehr sorgfältig auswählen. Auf der Gesamtkarte sollten sie große gelb-rote Flecken darstellen, ein Zeichen dafür, daß sowohl Bevölkerung als auch Industrie stark vertreten sind. Dann auf "Detail Display" umschalten und mit "Survey" (Abb. 1) die Lage beurteilen. Damit die Lokomotiven Höchstgeschwindigkeiten erreichen, sollten keine nennenswerten Höhenunterschiede auftreten. Bewegen sich die zahlenmäßigen Veränderungen in einem Bereich von -3 bis +3, so kann das leicht verkraftet werden. Stärkere Steigungen machen den Zügen schon hart zu schaf-

fen, sie werden langsamer und der Profit hält sich in Grenzen. Auch Kurven sollte man aus diesem Grund vermeiden.

Jetzt geht es daran, die Lage der beiden Bahnhöfe genau zu planen. Man sollte sich nicht scheuen, die Option "Build Station" einige Male anzuklicken,

auch wenn man mit der Lage noch nicht ganz zufrieden ist. Nur so kann man feststellen, ob sich auch wirklich alle wichtigen Bestandteile im direkten Einflußbereich des Bahnhofs befinden. Mit "SignalTower" und "Depot" sollte man nur bei akutem Geldmangel beginnen, denn eine richtige "Station" (Abb. 2) hat



Abb. 1



Abb. 2

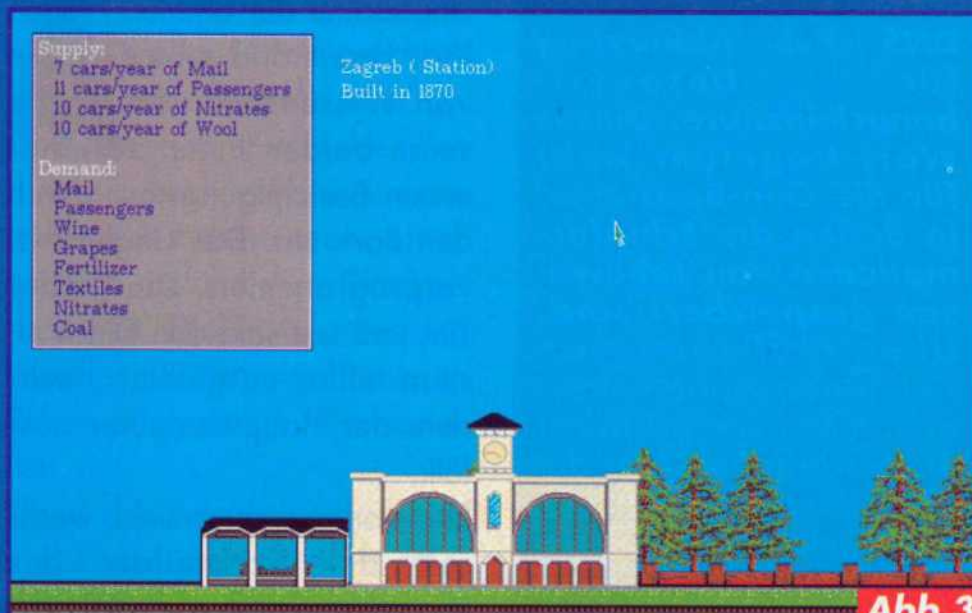


Abb. 3



DELUXE

schon ein größeren Radius und kann aus diesem Grund auch mehr Fracht liefern. Wir entscheiden uns also für eine "Station". Auf dem nächsten Bildschirm (Abb.3) werden die möglichen Frachten für das nächste Jahr präsentiert, in unserem Falle sind es acht Waggons mit Post und dreizehn Passagierwagen. Jetzt bauen wir den zweiten Bahnhof, natürlich auch eine "Station". Der Lohn: Jedes Jahr werden sieben Waggons Post, elf Passagierwagen, fünf Ladungen Nitrate und elf Waggons Wolle ausgeliefert. Als gieriger Unternehmer erkundigt man sich selbstverständlich sofort, ob der erste Bahnhof für solche Fracht überhaupt bezahlt (dieser Punkt ist nur für Spieler interessant, die den Reality Level "Complex Economy" gewählt haben). In der Zeile "Will Pay For..." entdeckt man die Punkte "Nitrates", "Mail" und "Passengers". Für die Wolle muß man sich auf lange Sicht einen anderen Abnehmer suchen. Im Detaildisplay forscht man nach einer Siedlung, die über eine Textilmühle verfügt. Wenn man hier ebenfalls eine Haltestelle anlegt, so wird die gelieferte Wolle zu Textilien verarbeitet. Diese können nun wieder an einen anderen Bahnhof geliefert werden, bis sich irgendwann die Kette schließt. Ganz findige Eisenbahner können außerdem mit dem Punkt "Build Industry" eine entsprechende Industrieanlage bauen und sich so selbst einen Abnehmer verschaffen. In den Anfangsjahren ist das allerdings kaum nötig, weist das Konto doch nicht den nötigen Betrag auf.

Bei der Auswahl des Zuges muß man sich nun nicht lange

quälen. Es werden nur zwei Lokomotiven angeboten: 0-6-0 DX Goods und 4-2-2 Stirling. (Abb.4) Da letztere eine Höchstgeschwindigkeit von 45mph erreichen kann, fällt die Entscheidung wohl nicht schwer. An die Stirling hängt man dann lediglich einen Waggon für Post und einen für Passagiere, (Abb.5) um die Geschwindigkeit zu erhöhen und mehr Fracht pro Jahr transportieren zu können. Gemischte Züge, also Fracht und Personen kombiniert, haben sich selten als rentabel erwiesen. Das liegt vor allem daran, daß die Züge eine erbärmliche Geschwindigkeit bekommen und nur wenige Fahrten im Jahr möglich sind.

Ein sehr gutes Verfahren, um schon zu Beginn an eine stattliche Summe zu gelangen ist, besonders viele "Priority Shipments" anzunehmen. Unten links nähert sich nun eine bestimmte Summe stetig dem Nullpunkt. Ist das der Fall, so sollte man sofort die Spielgeschwindigkeit auf "Frozen" stellen, damit man sich in aller Ruhe auf dieses attraktive Geschäft konzentrieren kann. Jetzt geht man jeden Bahnhof durch und findet schließlich die dringende Eilfracht. Danach

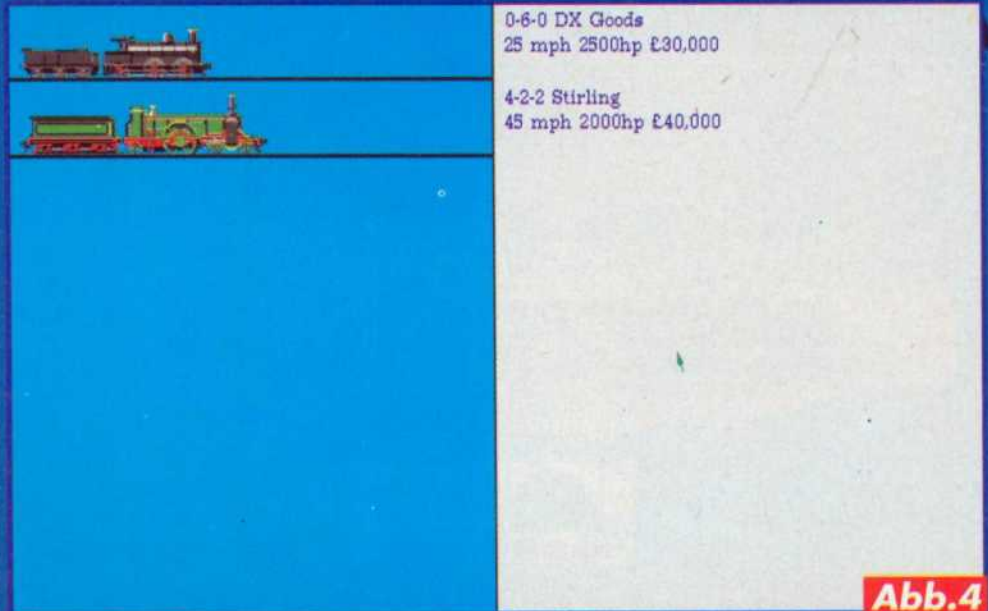


Abb.4

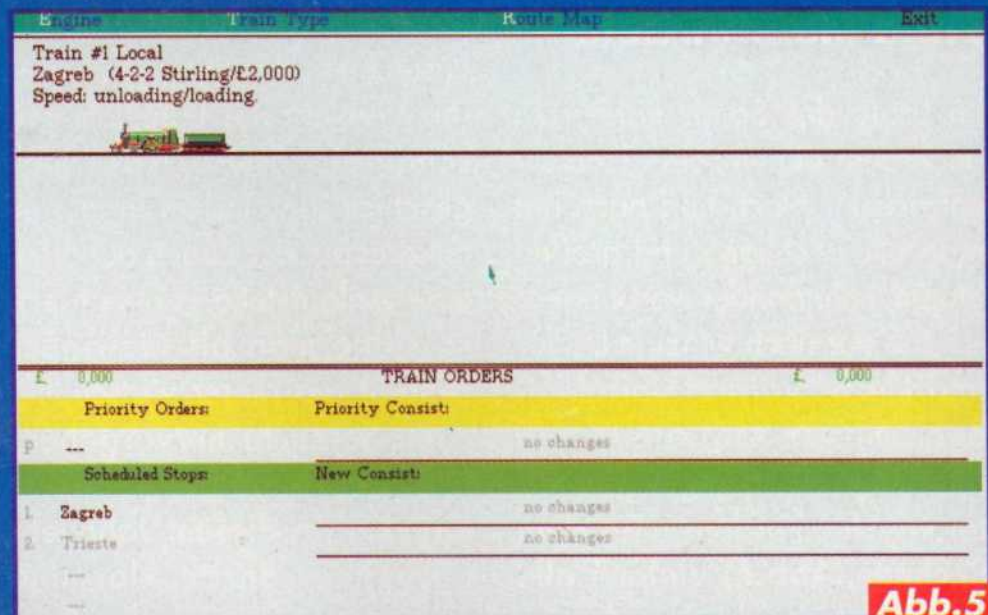


Abb.5

klickt man den Zug an, der dem jeweiligen Ort am nächsten steht und gibt ihm einen neuen Auftrag. In der Zeile "Priority Shipment" kann man nun den gewünschten Wagon anhängen, den Zielort angeben und sich gemütlich zurücklehnen, denn nun wird lediglich der Spezialauftrag ausgeführt (sobald die Geschwindigkeit auf den gewohnten Wert eingestellt wird). Danach kehrt der Zug wieder zu seiner ursprünglichen Route zurück. Mit ein wenig Glück kann man auf diese

Weise schlappe \$700.000 kassieren, ohne groß ins Schwitzen zu kommen.

Mit einem ganz gemeinen Trick kann man die Computergegner innerhalb weniger Spieljahre schachmatt setzen. Hat man einen rechnergesteuerten Mitbewerber in seiner unmittelbaren Umgebung ausgemacht, so sollte man alle Anstrengungen daransetzen, diesem Widersacher alle Möglichkeiten der weiteren Entfaltung zu entziehen. Dazu muß man einfach einen Schienenstrang von Norden nach Süden oder von Westen nach Osten legen, darf der fiese Konkurrent doch nicht fremde Schienen kreuzen. Auf diese Weise kann man sich die schönsten und prächtigsten Städte unter den Nagel reißen und dann in aller Ruhe das Netz ausbauen. Doch Vorsicht! Sollte man allzu gierig auftreten, so kann es sehr leicht passieren, daß die Augen größer sind als das Bankkonto und der Bankrott praktisch vorprogrammiert ist.



Abb.6



Abb.7

Freie Marktwirtschaft

Im Laufe des Spiels kann sich außerdem ein weiteres Problem entwickeln. Nach und nach hat man alle wichtigen und großen Städte miteinander verbunden, so daß nur noch winzige Dörfer und kleine Vororte übrigbleiben. Diesem Mißstand kann aber sinnvoll entgegengearbeitet werden, indem man dem Rechner (Abb.6) einfach alle Bahnhöfe entzieht. Um dies zu realisieren, muß man sich einen einzelnen Bahnhof, d. h. mit nur einer Verbindung zu einer anderen Stadt, herauspicken und dorthin eine eigene Trasse legen. Ein "Rate-War" (Abb.7) wird ausgerufen und man befindet sich in einem knallharten Wettbewerb mit dem "angezapften" Gegner. Um hier als Sieger hervorzugehen, muß man nun mit allen Mitteln versuchen, diesen einen Bahnhof mit möglichst viel Fracht zu beliefern und im gleichen Atemzug möglichst viel Fracht mitzunehmen. Am Ende einer Spielperi-

ode tritt dann ein Gremium zusammen, das über den weiteren Verbleib des Bahnhofs entscheidet. Stellt man sich geschickt an, indem man sich mit drei bis vier Zügen auf diese eine Anlaufstelle konzentriert, so sollte man als Gewinner (Abb.8) aus dieser wirtschaftlichen Schlacht hervorgehen. Daß dabei einige etablierte Strecken in diesem Jahr leer ausgehen, dürfte klar und akzeptabel sein. Einfaches Spiel hat man, wenn der Computer noch gar keine Schienen gelegt hat. Keine Schienen, keine Züge, keine Fracht!

Eilzug nach München

Man muß aber nicht unbedingt auf diese verbrecherischen Methoden zurückgreifen, denn es besteht genauso die Möglichkeit, mit legalen Mitteln an Bahnhöfen zu gewinnen. So kann man beispielsweise eine scheinbar ewig lange Strecke legen, die dann gänzlich neue

Regionen eröffnet. Es genügt nämlich völlig, einmal in eine überbevölkerte Region vorzustoßen, um am "existing track" anzuschließen. Das ist die einzige Prämisse, die von "Railroad Tycoon Deluxe" gesetzt wird. Dabei sollte man unbedingt darauf achten, daß die Streckenführung möglichst eben und geradlinig verläuft, d. h. keine großen Bogen geschlagen werden müssen. Selbst eine überdimensionale Brücke nach England kann mit einigen Metern Stahl geschlagen werden, so daß man auf der völlig unberührten Insel nun richtig Dampf ablassen kann.

Sie wollen kaufen?

Manche Städte bieten an, ein kleines Aktienpaket (Abb.9) anzukaufen, um der jungen Gesellschaft ein wenig unter die Arme zu greifen. Davor sollte man sich aber möglichst hüten, zahlt man doch hohe Dividenden und ist nicht mehr alleiniger

Aktionär des wachsenden Unternehmens. Deshalb: Nur annehmen, wenn man finanziell wirklich stark in Bedrängnis ist.

Eine Werkstatt für jeden Bahnhof

Sollte das Schienennetz entsprechend ausgebaut sein - ungefähr ab sechs Bahnhöfen - so empfiehlt es sich, einen neuen "Engine Shop" (Abb.10) zu errichten. Das hat gleich zwei Vorteile: Erstens können nun die neuen Züge schneller zum jeweiligen Zielbahnhof geschickt werden, und zweitens ersetzt ein "Engine Shop" einen ebenfalls teuren "Maintenance Shop". Der "Maintenance Shop" stellt eine Reparaturwerkstatt für alternde Lokomotiven dar, mit der die Lebenszeit der stählernen Rösser erheblich erhöht werden kann. Errichtet man nun an jedem Bahnhof einen "Engine Shop", so kann man nicht nur auf "Priority Shipments" viel schneller rea-

| Rate War! | | |
|---|---------------|------------|
| Zagreb & Trieste RR vs. Graz RR in Graz | | |
| Traffic Picked Up.. | | |
| Mall | (1) 30 tons | (0) 0 tons |
| Passengers | (2) 40 tons | (0) 0 tons |
| Fast Freight | (0) 0 tons | (0) 0 tons |
| Slow Freight | (0) 0 tons | (0) 0 tons |
| Bulk Freight | (0) 0 tons | (0) 0 tons |
| Traffic Delivered.. | | |
| Mall | (2) Delivered | (0) |
| Passengers | (2) Delivered | (0) |
| Wine | (0) | (0) |
| Fertilizer | (0) | (0) |
| Textiles | (0) | (0) |
| Steel | (0) | (0) |

Graz Council votes 7 to 0 in favor of Z&T.

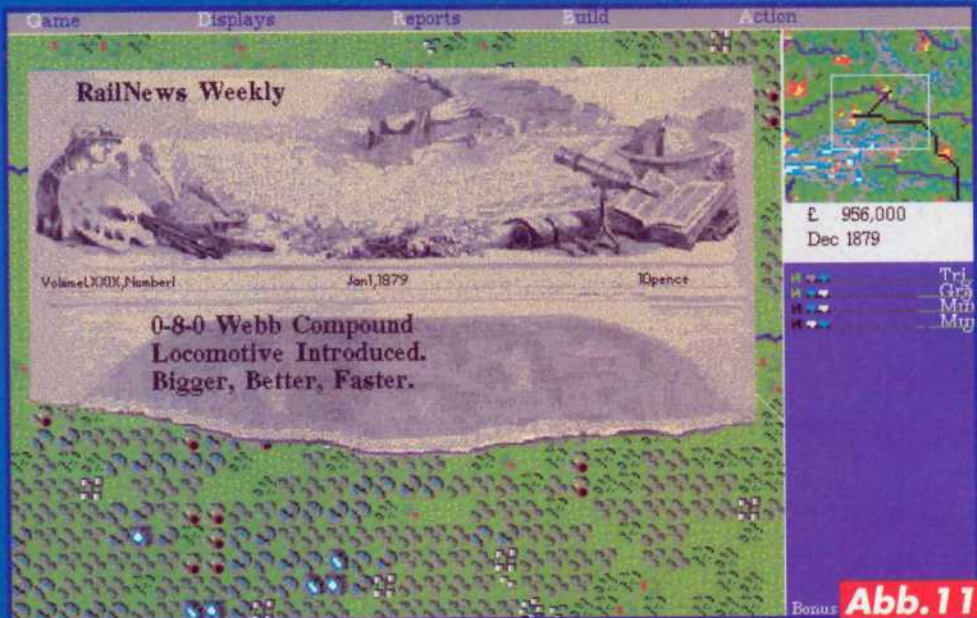
Abb.8



Abb.9



Abb.10



Bonus **Abb. 11**

0-8-0 Webb Compound

Maximum Speed: 40 mph.
Power at Drawbar: 3000hp
Price: £50,000

Rated Train Speed / %Grade:

| | | | | | |
|---------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 1 car: | 40 mph (0%), | 40 mph (1%), | 40 mph (2%), | 40 mph (3%), | 38 mph (4%), |
| 2 cars: | 40 mph (0%), | 40 mph (1%), | 35 mph (2%), | 29 mph (3%), | 25 mph (4%), |
| 3 cars: | 40 mph (0%), | 33 mph (1%), | 26 mph (2%), | 22 mph (3%), | 19 mph (4%), |
| 4 cars: | 38 mph (0%), | 27 mph (1%), | 21 mph (2%), | 18 mph (3%), | 16 mph (4%), |
| 5 cars: | 32 mph (0%), | 23 mph (1%), | 18 mph (2%), | 15 mph (3%), | 14 mph (4%), |
| 6 cars: | 28 mph (0%), | 20 mph (1%), | 16 mph (2%), | 14 mph (3%), | 12 mph (4%), |
| 7 cars: | 25 mph (0%), | 18 mph (1%), | 15 mph (2%), | 13 mph (3%), | 11 mph (4%), |
| 8 cars: | 22 mph (0%), | 16 mph (1%), | 13 mph (2%), | 12 mph (3%), | 10 mph (4%), |

Abb. 12

gieren, sondern hat auch noch die Möglichkeit, alle Züge anständig zu warten. Auf diese Weise hat man zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Im gleichen Atemzug sei erwähnt, daß man von Zeit zu Zeit - je nach aktuellem Kontostand - die Bahnhöfe möglichst vollständig (Terminal, Post, Restaurant) ausbauen sollte, um die zu transportierende Gütermenge zu erhöhen.

Bigger, Better, Faster

Der Zug hat gegenüber dem Auto einen entscheidenden Nachteil: Er ist langsamer. Diesem traurigen Umstand hat man schon in der Pionierzeit entgegengewirkt, indem man immer schnellere, leistungstärkere Züge entwickelte und damit versuchte, den aufkommenden Automobilen den Schneid abzukaufen. Sollte sich bei "Railroad Tycoon Deluxe" nun die Möglichkeit bieten, alle alten Lokomotiven durch neue (Abb.11) zu ersetzen, so emp-

fehlt es sich, kritisch zu Werke zu gehen. Ein neues Modell ist nicht unbedingt langsamer, nur weil es eine niedrigere Höchstgeschwindigkeit erreicht. Die "Top Speed" wird ohne Waggon gemessen, so daß vermeintlich schnelle Züge unverhofft in die Knie gehen, sobald sie eine größere Last ziehen müssen. Der gleiche Effekt läßt sich natürlich auch aus der anderen Richtung beobachten. Unser Beispiel (Abb.12) zeigt, daß die 0-8-0 Webb Compound sogar mit drei Wagen im Schlepptau noch stolze 40 mph auf die Schienen bringt. Vergleichen lohnt sich!

Im nächsten Monat gehen wir speziell auf die einzelnen Territorien ein, beleuchten, warum man in Europa einen besseren Start hat als auf jedem anderen Kontinent, und geben natürlich wieder nützliche Tips und Tricks, um Euch das Spielen mit dieser ausgezeichneten Simulation ein wenig zu erleichtern.

Oliver Menne

Das C64-Spielmagazin auf Diskette!

DM 7,90

Neuer Programmierwettbewerb

Parsec Actionspaß total

Shards Logik mit den alten Griechen

Kniffel +6 Der C64 kniffelt mit

Mit zahlreichen Tips & Tricks

GAME ON TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

DM 7,90

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ, Ort _____

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen) _____

Datum _____ 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum _____ 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

GO PT10



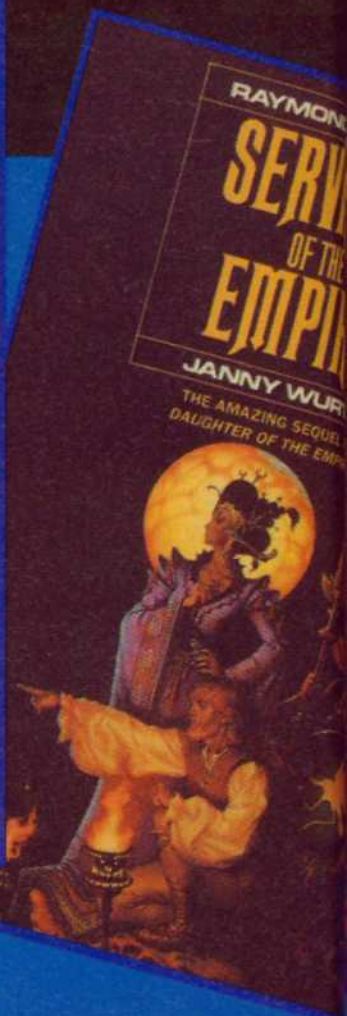
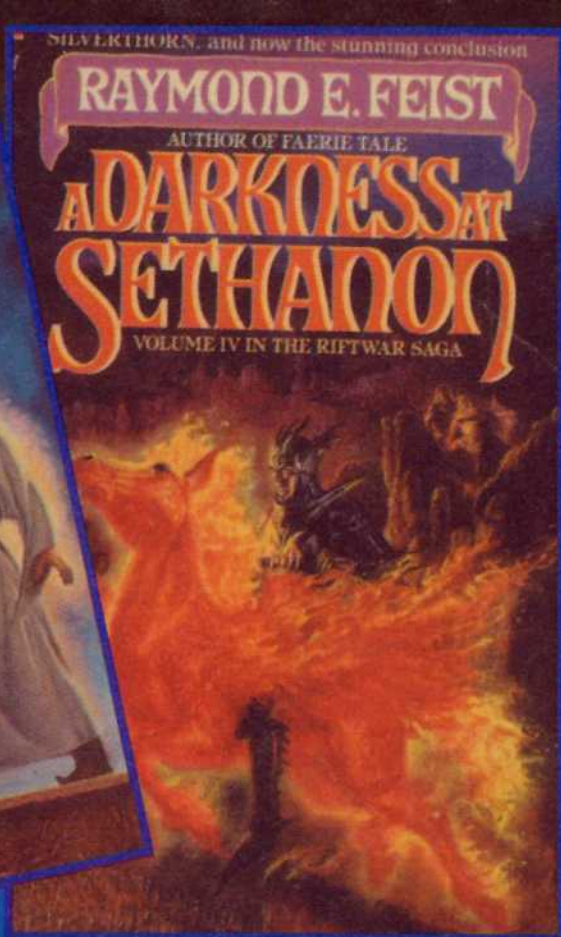
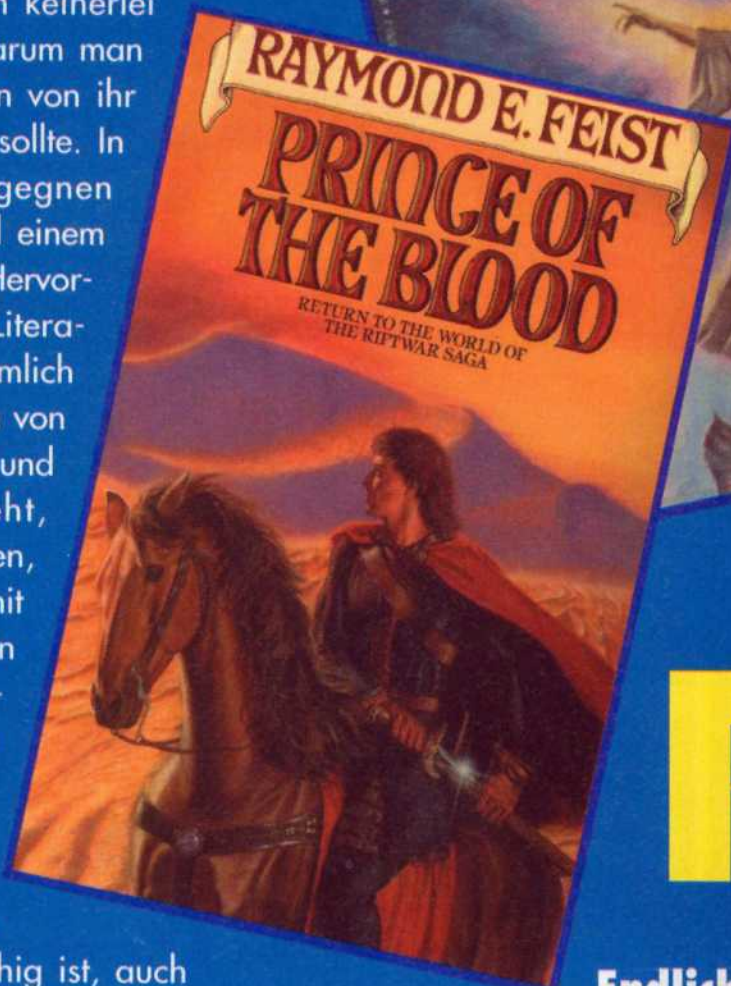
Rollenspiele sind vor einiger Zeit aus der Literatur entstanden und es bestehen keinerlei Gründe, warum man sich nicht weiterhin von ihr inspirieren lassen sollte. In diesem Punkt begegnen wir in Deutschland einem großen Problem: Hervorragende Fantasy-Literatur ist nämlich ziemlich knapp. Wenn man von verstaubten Sagen und Märchen absieht, wird man feststellen, daß es vielleicht mit Ausnahme von Wolfgang Hohlbein keinen deutschsprachigen Autor gibt, der sich mit Fantasy näher

beschäftigt und fähig ist, auch wirklich lesenswerte Bücher zu schreiben. Natürlich bleiben die Übersetzungen der zahlreichen Bücher aus der "Forgotten Realms"-Serie; bei eingehender Betrachtung des Originals eines solchen wird man jedoch enttäuscht mit der Tatsache konfrontiert, daß durch den Übersetzungsprozeß nahezu die gesamte Essenz verloren ging. Wer sich also mit qualitativ hochwertiger Literatur die Zeit vertreiben will, muß eben zur ursprünglich englischen Fassung greifen.

Man sollte sich hierbei nicht allzu viele Gedanken über seine Englischkenntnisse machen, nach schon etwa hundert Seiten intensiver Nachschlagearbeit hat man sich den nötigen Spezialwortschatz angeeignet und kann nach Herzenslust den Rest und alle ähnlichen Geschichten ohne Probleme in sich hineinschlingen. Ganz nebenbei verbessert man sein Können im Umgang mit dieser Fremdsprache und erlernt etliche idiomatische Wendungen, die einem sicherlich noch irgendwann hilfreich zur Seite stehen werden.

Besonders der amerikanische Markt ist in Beziehung Fantasy

absolut riesig und nicht mehr überschaubar. Dazu kommt, daß englische Bücher (abgesehen von "Forgotten Realms") häufig selbst in großen Buchhandlungen nicht vorrätig sind und erst bestellt werden müssen. Aus der vorhandenen Auswahl die wahren Prachtstücke zu picken, wäre reine Glückssache, wenn es nicht schon Autoren gäbe, denen man mittlerweile blind vertrauen kann.



FANTASY

Endlich Sommer und Ferien, wie wunderbar! Aber während sich die meisten Freunde in irgendwelchen wärmeren Regionen am Strand in der Sonne aalen, sitzen die alleine Zurückgelassenen einsam zu Hause und vertändeln ihre kostbare Freizeit. Selbst Trostspender Computer schweigt vor sich hin; von neuer Software hat er zwar munkeln gehört, aber die ganzen tollen Programme scheinen sich im Sommerloch zu verstecken und lassen sich nicht blicken. Kopf hoch, jetzt ist der richtige Moment, wieder einmal ein Buch in die Hand zu nehmen.

Veröffentlichte Bücher von Raymond E. Feist:

Faerie Tale

Rift War Saga: Magician: Apprentice
Magician: Master
Silverthorn
A Darkness at Sethanon

Prince of the Blood

King's Buccaneer

Empire Trilogy: Daughter of the Empire
Servant of the Empire
Mistress of the Empire

Mit etwas Glück lassen sich einige dieser Bücher in der Englischabteilung einer gut sortierten Buchhandlung finden. Schließlich handelt es sich nahezu ausnahmslos um Bestseller.

J. R. R. Tolkiens Lord of the Rings ist und bleibt das hochrangigste Fantasy-Werk, das jemals geschrieben wurde. Nur wenige Autoren haben jemals ein ähnlich hohes Niveau erreicht. Zu diesen ungekrönten Königen der Fantasy gehört zweifellos Raymond E. Feist, der neben fast einem Dutzend hervorragender Bücher auch die Hintergrundgeschichte zu dem Computerrollenspiel "Betrayal at Krondor" verfaßt hat. Uns gelang es, ein Interview mit Raymond Feist selbst zu führen, um einen größeren Einblick in die Entstehung solch phantastischer Geschichten zu bekommen. Hier ein kleiner Ausschnitt:



ag: "Mr. Feist, woher nehmen Sie Ihre Inspirationen?"

Feist: "Nun, bevor ich Schriftsteller wurde, arbeitete ich in vielen unterschiedlichen Jobs und lernte sehr interessante Personen kennen. Darüberhinaus gewinnt man in dem ständigen Auf und Ab an Lebenserfahrung. Meinen engen Freunden erging es ähnlich, sodaß wir uns noch näher kamen. Aus diesen zahlreichen Lebenslagen ziehe ich den Großteil meiner

können. Allerdings überwiegen technische Wunder schon bei weitem. Einige meiner Bekannten würden sehr gerne im 14. Jahrhundert leben und haben romantische Vorstellungen darüber; ich aber glaube, daß es in der heutigen Welt viel interessanter ist und daß High-Tech in keiner Weise einen Widerspruch zur Romantik darstellt. Darin besteht auch ein Reiz der Fantasy, Charaktere in einer Welt handeln zu lassen, in der es unweigerlich zu großen Problemen und dramatischen Situationen kommt, die heute

passende Fakten und Spekulationen anzusammeln. Meistens gibt es eine ganze Menge verschiedener Darstellungen zu einem bestimmten Bereich und ich kann absolut frei wählen, welche Teile ich auch wirklich verwende."

ag: "Betrayal at Krondor basiert auf der Rift War Saga, der ersten Serie, die Sie geschrieben haben. Wird es ein Buch über das Spiel geben?"

Feist: "Nein, die Geschichte wurde ausschließlich für das Spiel konzipiert und ist damit für jeden interessant, ob er nun meine Bücher kennt oder nicht."

ag: "Inwieweit waren Sie selbst mit der Programmierung beschäftigt?"

Feist: "Mit der Programmierung überhaupt nicht, nur die Geschichte ist von mir. Die meisten Grafiken habe ich nicht einmal vorher gesehen, deswegen stimmen sie auch teilweise nicht besonders gut mit der Beschreibung aus der Rift War Saga überein."

ag: "Wird es eine Fortsetzung zu Betrayal at Krondor geben?"

Feist: "Bis jetzt ist noch keine geplant; sollte es jedoch zu einem zweiten Teil kommen,

werden wir hoffentlich Differenzen von Geschichte und Spiel vermeiden können."

ag: "Arbeiten Sie gerade an einem neuen Buch?"

Feist: "Ja, ich schreibe den ersten Teil zu einer absolut neuen Serie, er wird den Titel "Shadow of a Dark Queen" erhalten..."

Alexander Geltenpoth

LITERATUR

Ideen."

ag: "Die Charaktere aus Ihren Büchern erscheinen extrem lebendig; sind es reale Personen, die Sie beschreiben? Identifizieren Sie sich selbst mit einem Ihrer Charaktere?"

Feist: "Ja und nein, oftmals wünsche ich mir, daß ich ähnlich mutig wäre wie Tomas oder aus jedem Schlamassel genauso unbeschadet herauskäme wie Jimmy. Natürlich übernehme ich teilweise Charakterzüge lebender Personen, ansonsten würden den Lesern diese Charaktere als fremd erscheinen und sie könnten deren Handlungen nicht nachvollziehen, aber ich kann von keiner Romanfigur behaupten, daß sie nebenan wohnt."

ag: "Glauben Sie selbst an Magie, wie zum Beispiel die magische Verbindung eineiiger Zwillinge, die schon Bestandteil von zwei Ihrer Bücher war?"

Feist: "Tja, ich halte diese spezielle Verwandtschaft in keiner Weise für Magie, es gibt aber auch in unserer heutigen Welt noch Phänomene, die nicht wissenschaftlich erklärt werden

nicht mehr denkbar wären."

ag: "Sie betrachten die Technik also als Magie des 20. Jahrhunderts?"

Feist: "So ungefähr."

ag: "Wie stellen Sie den Hintergrund zu Ihren Geschichten her? Die Welt der Tsuranni erinnert stark an Japan im Mittelalter; haben Sie sich sehr lange mit der Mentalität alter Völker beschäftigt?"

Feist: "Natürlich entwerfe ich auch die Welten nach irdischem Vorbild, damit sie dem Leser nicht zu fremd vorkommen und er etwas damit anfangen kann. Die Tsuranni sind wirklich in gewisser Weise japanisch, aber viele Elemente habe ich auch aus anderen Kulturen entlehnt oder selbst erfunden."

ag: "Inwieweit beschäftigen Sie sich mit Mythen und Geschichte, die nachher in Ihren Büchern Eingang finden?"

Feist: "Die Vorbereitung zu einem Buch dauert mehrere Wochen, in denen ich die Büchereien durchstöbere, um

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.

Spieleversand Philipp Pfitzenmaier

BATTLETECH® Sonderaktion !!!

| BattleTech (engl.) | |
|---------------------|------|
| BattleTech 3rd Ed. | 55,- |
| CityTech | 44,- |
| AeroTech | 34,- |
| MechWarrior 2nd Ed. | 32,- |
| Solaris VII | 52,- |

| BattleTech (dt.) | |
|-----------------------|-------|
| BattleTech 3rd Ed. | 69,- |
| CityTech | 49,80 |
| AstroTech | 49,80 |
| MechKrieger 3031 AD | 49,80 |
| BattleMech Kompendium | 39,80 |



Wir führen u.a. TSR, Schmidt Spiele, FASA, Ral Partha, Grenadier...

Das Schwarze Auge

| | |
|---------------------------|-------|
| Dunkle Städte (Box) | 39,- |
| Havena (Box) | 18,- |
| Wirtshaus zum... | 9,- |
| Seelen der Magier | 9,- |
| Kaiser Retos Waffenkammer | 29,80 |

Bei uns kostet jede
DSA-Box nur
DM 39,-

Warum zahlen Sie mehr ?

Versand per NN + 9,-
Mo-Fr. 14.00-20.00 sonst Anrufbeant. **Eschenriederstr. 21 * 82194 Gröbenzell**

Katalog gegen 5,- DM in Briefmarken
Telefon: 08142-54670 * Telefax: 08142-9927



PLAY TIME

SIMM CITY 2000

Mit Sim City 2000 ins nächste Jahrtausend. Der Urvater aller Sim-Programme wird abgelöst. Sim City 2000 macht da weiter, wo Sim City aufhörte. Mit einem überarbeiteten Interface, einer Vielzahl neuer Features und 3D-Gestaltungsmöglichkeiten könnt Ihr jetzt auch im Detail beweisen, ob Ihr der PC-Bürgermeister der Zukunft seid.



SUBWAR MicroProse taucht unter! Mit Subwar 2050 könnt Ihr, im Stile von The Abyss und Deep Star Six, in unergründlichen Meerestiefen operieren. Bei dieser Action-



Simulation dürft Ihr nur eines nicht haben: Platzangst.

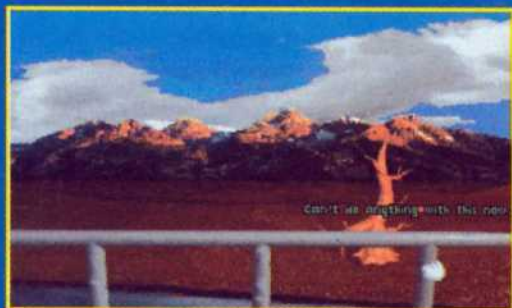
F1 POLE POSITION

UBI-Softs F1-Pole Position fehlt eigentlich nur eins: Der Geruch von verbranntem Gummi! In dieser 2-Player-Simulation für das Super NES wird Euch alles geboten, was zum Formel 1 Circus gehört. Der ausführliche Test erwartet Euch in der nächsten Play Time.



ZORK

Infocom meldet sich zurück. Nachdem man von den Adventure-Profis seit Jahren nichts mehr gehört hat, erwartet die Szene das Eintreffen des



sagenumrankten Return to Zork. Dieses Adventure soll in Infocom-Manier alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen.

STRONGHOLD

SSI meldet sich nach der Eye of the Beholder-Trilogie mit einem neuen Produkt zum Advanced Dungeons & Dragons-Zyklus zurück. In Stronghold obliegt Euch das Management eines ganzen Königreichs.



ULTIMA VIII

Sensationell! In der nächsten Play Time zeigen wir Euch erste Bilder von Ultima VIII und Underworld 3. Ihr glaubt es nicht? Seht es nächsten Monat selbst.

Impressum:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg
Telefon 0911/5325-0

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
"Play Time"
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur: Arthur Kreklau
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

Text- und Bildredaktion:
Herbert Aichinger, Michael Erlwein

Redaktion Deutschland:
Alexander Geltenpoth, Oliver Menne,
Hans Ippisch, Rainer Rosshirt

Freie Mitarbeiter:
Markus Gurnig, Mathias Ritz, Martin Müller,
Thomas Brenner, Harald Wagner,
Dietmar Langner, Ulf Schneider

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Redaktion U.K.: Timothy Wilkins

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Sylvia Stenglein, Dieter Steinhauer, Bettina Kaim

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt: Thorsten Szameitat
Telefon: 09 11/9 68 32-19;
Telefon: 01 71/621 31 46
Telefax: 0911/6426333

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47; 47058 Duisburg
Telefon: 0203/3051111;
Telefax: 0203/3051134

Gestaltung und Konzeption der Eigenanzeigen:
Stefanie Gelfenpoth

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

Grafisches Konzept: Dieter Steinhauer

Namensfindung:
Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

Poster: Wir danken SEGA und Electronic Arts

Abonnement:
Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben) DM 69.- (inkl. 7% Mehrwertsteuer). Bei Lieferung ins Haus zusätzlich ortsüblicher Zustellgebühr.

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.



PRIVATEER

Sagenumrankt, langerwartet, bereits totgesagt und doch endlich da! In der nächsten Ausgabe könnt Ihr den Wing Commander-Nachfolger Privateer bestaunen.



DIE NÄCHSTE PLAY TIME ERSCHEINT AM: 6. Oktober 1993



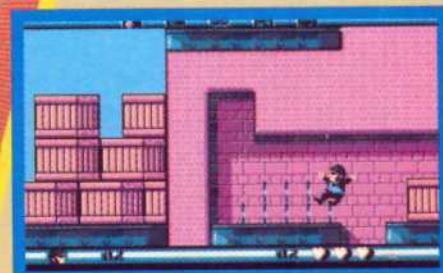
"Triple Action", das heißt ausgezeichnete Spiele-Software hoch drei und das zu einem unglaublich günstigen Preis. Compilations auf höchstem Niveau zu niedrigsten Preisen. Nur ein paar Mark und schon nennst du eine der folgenden Mega-Spiele-Sammlungen dein Eigen.



Erhältlich für Amiga und PC

Volume 3

- *Titus The Fox*
"ein tolles Spiel mit phantastischen Grafiken und AdLib-Sound"
Play Time 6/92
- *Ghostbusters 2*
- *Targhan*



Volume 4

- *The Blues Brothers*
"das tollste Rock'n'Roll- Spiel beginnt hier..."
Amiga Format
- *Satan*
- *Maya*



Volume 5

- *Battletech*
"zahlreiche Szenarien garantieren langen Spielspaß, ein paar Tips in der Anleitung erleichtern den Einstieg" PC Games Sonderheft Rollenspiele
- *Crazy Cars 3*
- *Grand Prix Master*



Prism Leisure
Nöthenstraße 34
59494 Soest

ACTION

Pop'n TwinBee



Abenteuer im Comiland

Kunterbunt und spannend geht's zu, überall wo Twinbee und Winbee auftauchen. Technisch alles vom Feinsten. Parallax-Scrolling. Die Grafiken bis ins kleinste Detail aufwendig und in den herrlichsten Pastelltönen. Der Sound bringt Stimmung. Witzige Spezialeffekte sorgen für den Spielespaß der Topklasse. 7 verschiedene Glocken-Power-Ups, sogar ein Simultan-Modus in dem 2 Spieler gleichzeitig spielen können. Mit der Start-Taste kann sich der zweite Spieler einklinken, auch wenn im Einzelspielermodus das Spiel begonnen wurde. Ein Gag jagt den anderen. Steig' ein in das Wahnsinnsgame. Laß' Deinen Joypad heiß laufen.

Megafun 6/93 schreibt:

„...auf jeden Fall sein Geld wert, vor allem zu zweit geht so richtig die Post ab.“

Alle 14 Tage neu:
**Brandheiße
KONAMI-Infos**
auf Videotext Tafel 745
im **SUPER
CHANNEL**



Alle Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
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.

KONAMI
Superstarker VideospieleSpaß



F&P 93/20

PALCOM
SOFTWARE





"Triple Action", das heißt ausgezeichnete Spiele-Software hoch drei und das zu einem unglaublich günstigen Preis. Compilations auf höchstem Niveau zu niedrigsten Preisen. Nur ein paar Mark und schon nennst du eine der folgenden Mega-Spiele-Sammlungen dein Eigen.



Volume 3

- *Titus The Fox*
"ein tolles Spiel mit phantastischen Grafiken und AdLib-Sound"
Play Time 6/92
- *Ghostbusters 2*
- *Targhan*

Erhältlich für Amiga und PC



Volume 4

- *The Blues Brothers*
"das tollste Rock'n'Roll- Spiel beginnt hier..."
Amiga Format
- *Satan*
- *Maya*



Volume 5

- *Battletech*
"zahlreiche szenarien garantieren langen Spielspaß, ein paar Tips in der Anleitung erleichtern den Einstieg" PC Games Sonderheft Rollenspiele
- *Crazy Cars 3*
- *Grand Prix Master*



Prism Leisure
Nöttenstraße 34
59494 Soest

ACTION

Ropin TwinBee



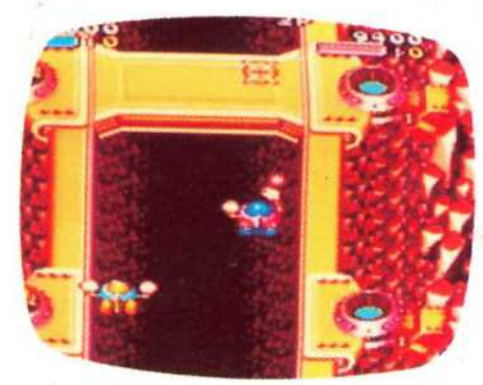
Abenteuer im Comiland

Kunterbunt und spannend geht's zu, überall wo Twinbee und Winbee auftauchen. Technisch alles vom Feinsten. Parallax-Scrolling. Die Grafiken bis ins kleinste Detail aufwendig und in den herrlichsten Pastelltönen. Der Sound bringt Stimmung. Witzige Spezialeffekte sorgen für den Spielespaß der Topklasse. 7 verschiedene Glocken-Power-Ups, sogar ein Simultan-Modus in dem 2 Spieler gleichzeitig spielen können. Mit der Start-Taste kann sich der zweite Spieler einklinken, auch wenn im Einzelspielermodus das Spiel begonnen wurde. Ein Gag jagt den anderen. Steig' ein in das Wahnsinnssgame. Laß' Deinen Joypad heiß laufen.

Megafun 6/93 schreibt:

„...auf jeden Fall sein Geld wert, vor allem zu zweit geht so richtig die Post ab.“

Alle 14 Tage neu:
**Brandheiße
KONAMI-Infos**
auf Videotext Tafel 745
im **SUPER
CHANNEL**



Alle Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
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.

Superstarker VideospieleSpaß

