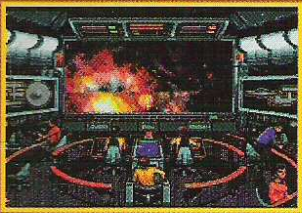




NUR DM

**4,90**

## Galaktisch!



**Spiel des Monats:**  
**STAR TREK**  
*25th Anniversary*  
**Einfach**  
**außerirdisch!**

## Grandios!



**MARIOS**  
**MAGIC**  
**Das irre**  
**Game Boy-**  
**Special**

## Geräuschvoll!



**Burn**   
**am Bildschirm**  
**Autorenn-Sim-Special**

## Gigantisch!

**SPECIAL**  
**FORCES** + **STAR TREK**  
*25th Anniversary*

**2 Riesenpostermotive!**

**32** **Seiten** **Tips & Tricks**  
**Komplettlösung:**  
**Gobliins**



# PARASOL STARS

## RAINBOW ISLANDS 2



**BONNICO**  
IHR SOFTWARE PARTNER



COMMODORE  
64  
ATARI ST  
CBM  
AMIGA

# ocean

TAITO



### STAR TREK 25th ANNIVERSARY

Alle Trekkies können aufatmen. Gesetzt den Fall, Ihr befindet Euch im Besitz eines PC. Wenn nicht, seht zu, daß Ihr einen in die Finger bekommt. Dann habt Ihr nämlich die Möglichkeit, Captain Kirk, Mr. Spock und "Pille" McCoy auf Ihrer "Five Year Mission" zu begleiten. Die Präsentation und Spielbarkeit des Games sowie der moderate Schwierigkeitsgrad haben uns dazu veranlaßt, es zum Spiel des Monats zu machen. An diesem Adventure kommt kein echter Star Trek Fan vorbei! Wer keinen PC hat, kann sich bis zur Umsetzung auf sein System mit unserem Mega Poster trösten. Ein wahrer Schatz für Eure "Brücke". Möge Spock's Logik immer mit Euch sein!

### STARS UND STERNCHEN

Da es immer noch Unklarheiten im Zusammenhang mit dem Play Time Star zu geben scheint, hier noch einmal zur Erklärung. Es gibt **keine** Prozentzahl, ab der ein Spiel automatisch einen Star bekommt. Diese Auszeichnung kommt einzig und allein Programmen zugute, die sich durch besondere Spielbarkeit, neue Spielidee, Wahnsinns-Grafik oder ähnliche Attributen aus der Masse erheben. Der Star ist auch immer untrennbar mit dem jeweils erwähnten System verbunden. Wird er zum Beispiel für die C64 Version vergeben, gilt er nicht automatisch auch für die Amiga Version. Wir sind der Meinung, daß Ihr Euch Programme, die von uns den Star bekommen haben, ruhigen Gewissens zulegen könnt. Immer vorausgesetzt natürlich, Ihr seid ein Fan des jeweiligen Genres. Wen wir diesen Monat ausgezeichnet haben, seht Ihr unten rechts auf einen Blick.



### DAS COVER- DAS POSTER

"Special Forces" wohin man nur blickt. Der Titel, das Poster, ein Gewinnspiel und der Test. Wer Microprose Spiele kennt, weiß was ihn erwartet. In mittlerweile schon fast sprichwörtlicher Qualität präsentiert das englische Softwarehaus nun ein Strategie-Spiel der Sonderklasse. Zu diesem Anlaß streut Microprose Software unters Volk. Wer keines der Programme ergattern kann, darf sich immer noch mit dem Riesenposter trösten. Gewonnen haben also im Grunde alle. Viel Spaß beim Mitmachen!

## PLAY TIME PROFIL

### FOLGE 5



### ANJA STÖBERLEIN

**Alter:** 23  
**Laufbahn:** Kam vor zwei Jahren das erste Mal mit dem Macintosh in Berührung. Damals im Marketing tätig, danach Wechsel ins Layout. Hat mit Computerspielen an sich nichts am Hut, konnte sich allerdings kurzzeitig für Monkey Island begeistern; spielt aber leidenschaftlich gern "Splash" auf dem Mac.  
**Hobbys:** keine - aber einige Dinge tut sie recht gern ...  
**Was sie mag:** Käse, Sonnenschein, Jeans, Schleswig-Holstein  
**Was sie nicht mag:** Falsche Versprechungen, Spinnen, Egozentriker, Rachgier

### MARIOS MAGIC

Gute Nachrichten für alle Game Boys and Girls! Ab sofort findet Ihr in jeder Ausgabe unter dem trefenden Titel MARIOS MAGIC alles Wissenswerte um und über den Game Boy. Ab Seite 78 hat Thorsten für Euch zusammengetragen, was es zu finden gab. Neben News und Tips & Tricks gibt es natürlich auch ausführliche Spieltests. Hier findet Ihr die Komplettlösung zu "The Final Fantasy Legend II". Viel Spaß!



<b>PC</b>	
Chessmaster 3000	Seite 36
Eco Quest	Seite 26
Star Trek	Seite 20

<b>AMIGA</b>	
Jimmy Whites	
Whirlwind Snooker	Seite 75
John Madden Football	Seite 56
Special Forces	Seite 41
Ultima VI	Seite 46

<b>C 64</b>	
Conquestador	Seite 51

<b>MEGA DRIVE</b>	
Buck Rogers	Seite 76
James Pond II	
Robocod	Seite 93
Warsong	Seite 92

<b>MASTER SYSTEM</b>	
Asterix	Seite 95

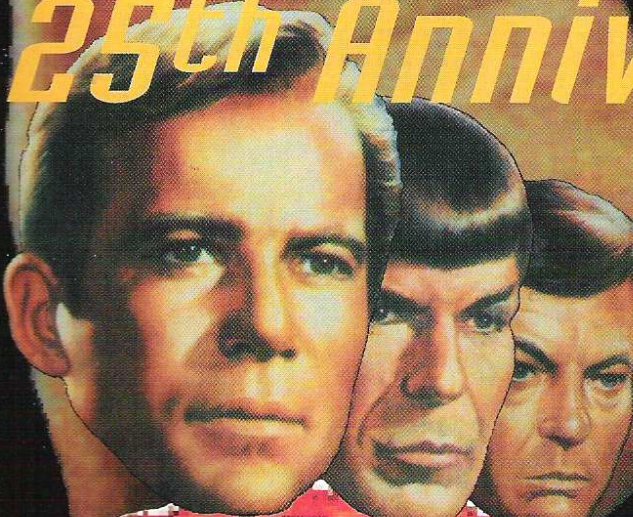


Microproses aktueller  
Strategiehammer.  
Test auf Seite 41.  
Gewinnspiel auf Seite 99.



Kaum ein anderes  
Programm wurde derart  
mit Vorschußlorbeeren  
bedacht. Ob zu Recht,  
erfahrt Ihr ab Seite 38

## STAR TREK 25th Anniversary



Hier sind sie nun. Nach vielen halb-  
herzigen Versuchen, den Charme der  
Serie in ein Programm zu packen,  
ist es nun endlich gelungen.

Das Spiel zum Film,  
zur Serie, kurz zur  
Spielfilmserie.  
Scott mich 'rauf,  
Beamy!  
Das Spiel des  
Monats auf Seite 20.

### RUBRIKEN

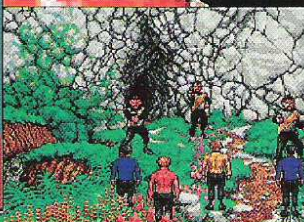
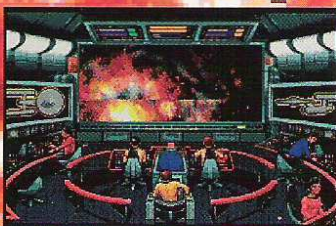
Kurz berichtet.....	3
Bewertungssystem .....	6
Dream Academy .....	8
News .....	10
Charts .....	98
Leserbriefe .....	100
Impressum/Inserentenverzeichnis .....	112
Vorschau .....	114

### SPECIAL

Burn Out am Bildschirm .....	68
Die Besten Deutschlands .....	110
Final Fantasy Legend II Komplettlösung .....	86
Game Boy - Tips & Tricks .....	85
20 Jahre HUDSON SOFT .....	90
MARIO'S MAGIC .....	78

### GEWINNSPIELE

HUDSON SOFT .....	90
MICROPROSE .....	99



# AUSGABE 5/92

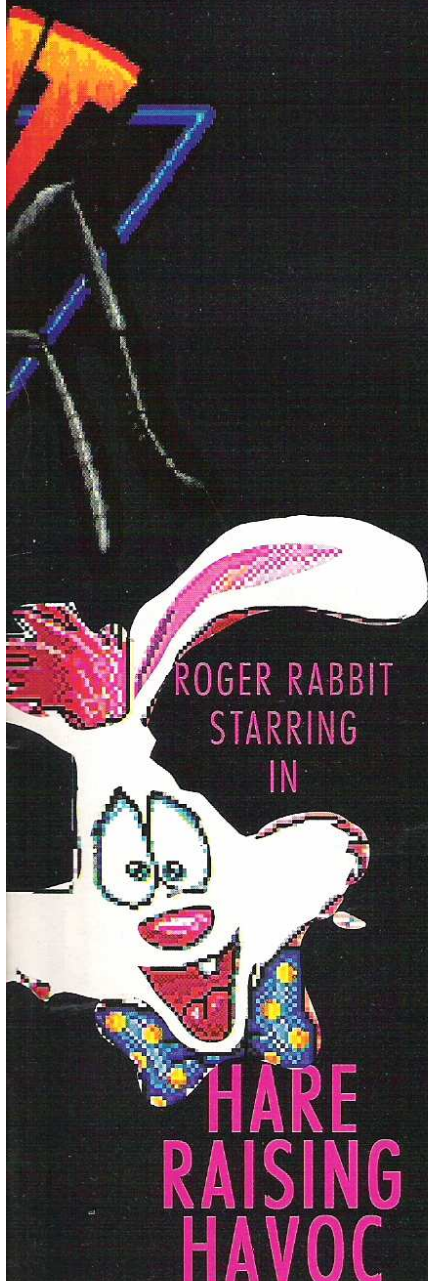


Neu in  
Play Time:

## MARIOS MAGIC

Die Game Boy  
Seiten. Hier findet  
Ihr alles rund um  
den Game Boy:  
**NEWS, TESTS,  
TIPS & TRICKS!**  
Ab Seite 78.

Terminator 2  
auf Seite 80.



ROGER RABBIT  
STARRING  
IN

## HARE RAISING HAVOC

Das Animations- und Sound-  
feuerwerk für Amiga und PC,  
Seite 52/75.

### SPIEL DES MONATS

Star Trek - 25th Anniversary .....20

### REVIEW

#### PC

Buck Rogers II - Matrix Cubed.....	29
Chessmaster 3000.....	36
Eco Quest.....	26
Elvira II - The Jaws of Cerberus.....	24
Harpoon.....	30
Hyperspeed.....	33
Laffer Utilities.....	22
L'Empereur Napoleon I.....	40
Obitus.....	32
Paperboy II.....	25
Playroom.....	25
Sim Ant.....	38
Storm Master.....	34
The Bard's Tale Trilogy.....	28

#### AMIGA

Abandoned Places.....	49
Alcatraz.....	48
Big Run.....	54
Black Crypt.....	67
Golden Eagle.....	59
Hare Raising Havoc.....	52
Harlequin.....	63
John Madden Football.....	56
Locomotion.....	65
Mercenary III.....	50
Power Monger - World War One.....	49
Rubicon.....	57
Space Ace II.....	61
Special Forces.....	41
Ultima VI.....	46
Video Kid.....	58

#### ATARI

Amberstar.....	66
Son Shu Si.....	57

#### C 64

Conquestador.....	51
-------------------	----

### KONVERTIERUNGEN

#### PC

Super Space Invaders.....	77
Soul Crystal.....	75
Hare Raising Havoc.....	75

#### AMIGA

4D Sports Driving.....	76
Jimmy White's Whirlwind Snooker.....	75
Larry V.....	77
Vroom.....	77

#### ATARI

Heimdall.....	74
Populous II.....	74
Silent Sevice II.....	74

#### MEGA DRIVE

Buck Rogers.....	76
Toki.....	76

### PREVIEW

#### PC

Ethernam.....	45
Space Max.....	44
The Lost Treasures of Infocom.....	42

#### AMIGA

Jim Power in Mutant Planet.....	45
---------------------------------	----

### KONSOLEN

#### GAME BOY

Addams Family.....	82
Adventure Island.....	84
Beetlejuice.....	82
Elevator Action.....	81
Fortified Zone.....	81
Pipe Dream.....	84
Terminator 2 - Judgment Day.....	80

#### NES

Bayou Billy.....	97
Lunar Pool.....	97
Rad Gravity.....	96
The Flintstones.....	97
Trog.....	96
Adventure Island II.....	96

#### GAME GEAR

The Chessmaster.....	89
The Lucky Dime Caper.....	94

#### MEGA DRIVE

Art Alive.....	95
Burning Force.....	92
Fire Shark.....	95
Hellfire.....	93
James Pond II - Robocod.....	93
Rings of Power.....	93
Warsong.....	92
World Cup '92.....	92

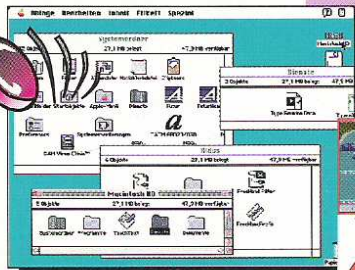
#### MASTER SYSTEM

Asterix.....	95
--------------	----

### BRETT - UND ROLLENSPIELE

Extrablatt.....	106
Razzia.....	107
Schraumeln.....	107

Car Wars.....	108
Mechkrieger.....	109



# Auf dem Prüfstand: Spieletests in Play Time

Das Play Time Bewertungssystem ist für jeden einfach nachzuvollziehen und soll Euch sowohl detaillierte Informationen geben, als auch auf den ersten Blick alle wichtigen Informationen darstellen. Anhand des unten abgebildeten Info- und Bewertungskastens (Amiga) könnt Ihr erkennen, wie die Wertungen aussehen. Das Besondere an unserer Bewertung ist die Berücksichtigung fester Gewichtungsfaktoren. Diese könnt Ihr der nebenstehenden Tabelle entnehmen. Der Gedanke bei der verschiedenen Gewichtung von Sound, Grafik und Gameplay, gründet sich auf der Tatsache, daß z.B. die Grafik bei einer Simulation stärker in das Gesamturteil eingehen muß, als bei einem Denkspiel.

GENRE	Gewichtungsfaktor		
	Sound	Grafik	Game-Play
Arcade - Action	3	3	4
- Jump'n Run			
- Beat'em up			
- Shoot'em up			
Arcade - Adventure	2	3	5
Text - Adventure	2	2	6
Denkspiel	1	2	7
Simulation	4	4	2
Rollenspiel	2	3	5
Strategie	1	3	6
Sportspiel	2	4	4
Wirtschaftsspiel	1	3	6
Spielesammlung	Gesamtwertung		

Grau ist alle Theorie, machen wir ein Beispiel: Ein Denkspiel und eine Simulation bekommen die gleichen Einzel-Prozente: Sound 80%; Grafik 70%; Gameplay (Motivation und Spielbarkeit) 60%

Die Gesamtwertung errechnet sich wie folgt:  
Denkspiel:  $80 \times 0.1 + 70 \times 0.2 + 60 \times 0.7 = 64$   
Simulation:  $80 \times 0.4 + 70 \times 0.4 + 60 \times 0.2 = 72$

Da Grafik und Sound bei einer Simulation eine deutlich größere Rolle spielen als bei einem Denkspiel, werden die hohen Wertungen durch das Umrechnen ins richtige Licht gerückt. Alles klar?

Für welches System wurde das Spiel getestet?

Wie tief müßt Ihr in Eure Taschen greifen (Herstellerangaben)?

Wem verdanken wir das Programm?

Wer hat uns das Testmuster zur Verfügung gestellt?

Systemabhängig findet Ihr hier selbsterklärende Checklisten, an denen Ihr erkennen könnt, ob das Programm auf Eurer Konfiguration läuft.

**AMIGA**

A  A 500 plus   
unterstützt

1 MByte  H Drive   
2 Drive  2 Player

**SCHLABBER - AB**

Hersteller Haip Ippel  
Preis ca. DM 2010.-

Muster von Glotter-Soft

Besonderheiten  
- Biologisch abbaubare Spielidee

40% 50% 60% **50%**

Welchem Genre gehört das Spiel an?

Was gibt es Besonderes über das Programm zu sagen?

Wie hoch sind die Einzelbeurteilungen in Prozent?

Wie hoch ist die Gesamtbewertung in Prozent?

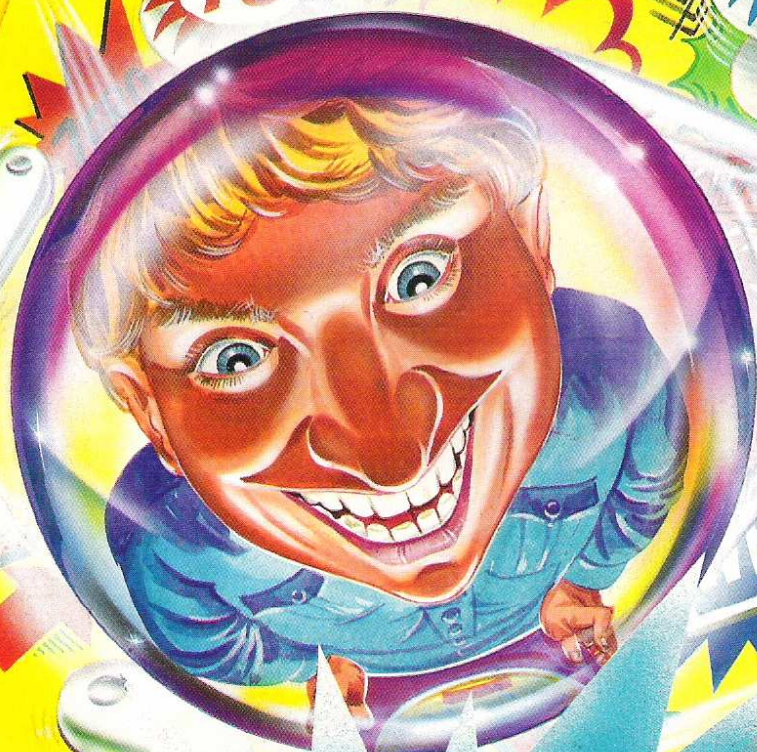
## DER PLAY TIME Star

Als besondere Auszeichnung verleihen wir den **PLAY TIME Star**. Kriterium hierfür ist weniger eine hohe Gesamtwertung, sondern vielmehr die Tatsache, ob einem Programm z.B. eine neue Idee zugrunde liegt, oder ein Grad an Perfektion erreicht wurde, der nur noch sehr schwer zu übertreffen sein wird. Der **PLAY TIME Star** wird nur im Zusammenhang mit einem bestimmten System verliehen, und nicht einem Programm generell. So wird sichergestellt, daß sich keine minderwertige Konvertierung mit einem **Star** schmückt, der für eine andere System-Version vergeben wurde.



# PINBALL

## DREAMS



# BONUS

- 4 verschiedene Spielsituationen
- realistischer Stereo-Sound
- erhältlich für Amiga
- demnächst: C64 und MS-DOS



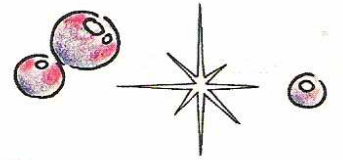
Im Vertrieb der

"Liebling, ich habe den Flipper getilt" heißt es ab sofort vor Deutschlands Bildschirmen, wenn Maus oder Keyboard allzu heftig durch die Gegend gewirbelt werden. Denn Pinball Dreams ist eine so realistische Flipper-Simulation, daß sie selbstverständlich auch die TILT-Funktion enthält. Alles wie vom richtigen Flipper - in vier verschiedenen Spielvariationen rollt die Kugel, der echte Stereo-Sound unterstützt diese Live-Atmosphäre. Kein Wunder, daß die Fachpresse einhellig begeistert ist. Power Play: "Auf dem Amiga gibt's zur Zeit nichts Vergleichbares." Play Time: "Lang erwartet, endlich erreicht. Doch warum reden, spielen!" Also los: Same Player shoots again...

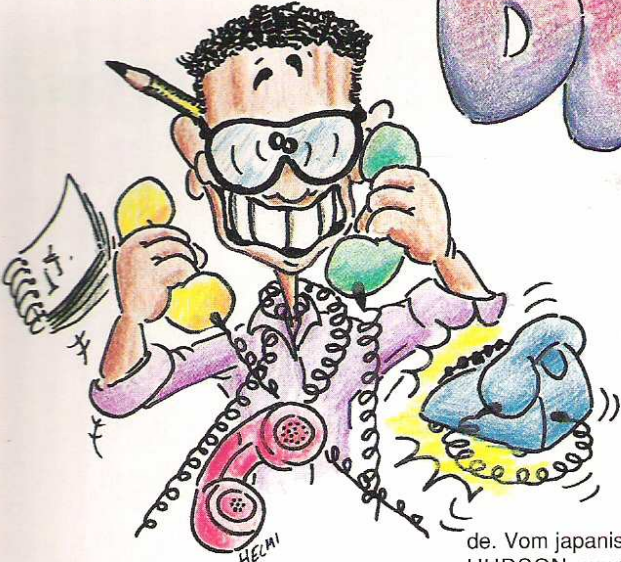
United Software  
EIN UNTERNEHMEN DER GEMME GRUPPE

HP's

DREAM



ACADEMY



**Bomber Man wird zu Dynablaster**

HUDSON stellte sich freiwillig und lieferte uns die Programmierer aus. Ursprünglich erschien Dynablaster vor einigen Jahren unter dem Namen Bomber Man auf der PC Engine. Dank einfacher Spielidee und Mehrspielermöglichkeit bildete sich rasch eine riesige Fangemein-

de. Vom japanischen Spielereisen HUDSON wurden rasch eine Game Boy- und eine Automatenversion nachgereicht. Schließlich griff der Bombenvirus auch in Norddeutschland um sich und infizierte die Brüder Tobias und Florian Strauch, die sich flugs daran machten, eine Amigaversion zu programmieren. Nachdem die Version schon erste Fortschritte machte, gründeten sie das Softwareteam ACTIONAMICS und nahmen Kon-

takt mit HUDSON auf. Sie wollten die Lizenz für den offiziellen Vertrieb erwerben, doch die finanziellen Forderungen von Hudson bedenkten schnell alle Träume. Glücklicherweise interessierten sich Axel Bialke und Alexander von Gliszczynski von Hudsons neugegründeter Europa-Niederlassung für die Amigaversion und machten den Weg für Dynablaster frei.

**Die Entwicklung**

Die Qualität der bis September '91 entwickelten Version ließ noch ziemlich zu wünschen übrig. Fatale Weise wurde der Programmierer Florian auch noch zum Zivildienst einberufen und Michael Kleps wurde mit der Weiterarbeit beauftragt. Lediglich das Know-How über den 4-Player-Adapter ging in die endgültige Version ein, die faktisch identisch zur PC-Engine-Version

DYNNAM

DANK DYNNA

**Während der letzten Wochen wurde der Arbeitsbetrieb in unserer Redaktion durch ein originelles Spiel nachhaltig gestört. Bis zu fünf Redakteure gleichzeitig fanden sich vor dem Amiga ein und legten sich gegenseitig Bomben in den Weg. Dynablaster war unser spaßiger Zeitvertreib und ein Übeltäter in den Augen des Chefredakteurs. Schließlich wurde ich in Hamburg fündig.**



Das Unheil nimmt seinen Lauf! Der Spielspaß ist genial!



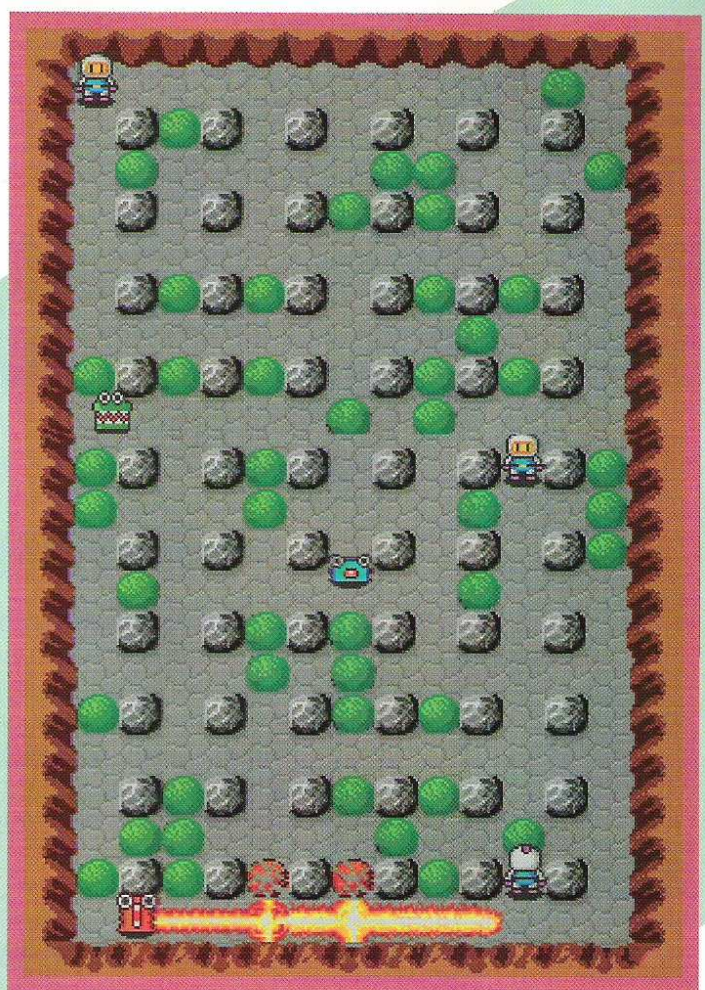
ist. Michael wurden von Hudson die originalen Source-Codes und die Originalgrafiken im VGA-Format zur Verfügung gestellt. Daß in der Konsole ein aufgepeppter 6502-Prozessor werkelt und somit der Source-Code lediglich als Orientierung dient, wäre noch nicht das Problem gewesen. Die, in schönsten japanischen Schriftzeichen abgedruckten, Kommentare senkten den Informationsgehalt allerdings enorm. Die Entwicklung der Grafik erwies sich als eine verdammt aufwendige Arbeit, denn die Grafiken wurden mit 256 Farben gemalt, die Animationsstufen waren wild durcheinander gewürfelt und die Disketten waren auf europäischen PCs nicht zu gebrauchen. So stellten Tobias und Michael einen NTSC-PC auf, setzten sich daneben und malten die Grafiken Pixel für Pixel ab, wobei sie die Anzahl der Farben geschickt auf 32 reduzierten.

### Die Deutsch-Japanische Zusammenarbeit

Zu Beginn wurde Hudson jede Woche mit einer Demoversion versorgt. Diese wurde von Hamburg

aus nach Japan geschickt und dort von den Programmierern des Originals begutachtet. Axel und Alexander von der Hudson-Filiale, die beide des Japanischen mächtig sind, brachten die Änderungswünsche in Erfahrung und teilten diese Michael mit. Als sich die wöchentliche Demoversion für Michael als zu zeitaufwendig herausstellte, machte er sich im Alleingang an die Fertigstellung. Aus Zeitgründen verzichtete er auf eine Umsetzung des Originalabspannes und programmierte kurzerhand einen neuen, der jetzt mit amigagerechter Musik aufwarten kann.

Eine nette Anekdote aus Michaels Programmierererkästchen ist folgendes Ereignis: Aus technischen Gründen simuliert das Programm auf den europäischen Amigas das NTSC-Format, während die Amigas in Japan natürlich bereits im NTSC-Format laufen. Als voller Stolz die erste Demoversion nach Japan geschickt wurde, lief das Programm dort nur sehr fehlerhaft. Von vier Bildschirmaufbauten boten drei einen schwarzen Bildschirm und eine den Originalscreen. Die Musik leierte, alles flackerte und ruckelte und die Japaner fragten ernsthaft, ob das Programm in Basic geschrieben sei. Ihnen war Programmierertechnik egal, lediglich das Geschehen auf dem Bildschirm sollte identisch zum Original sein. Dabei zeigten sich die Japaner ziemlich pingelig, wenn es um die korrekte Umsetzung ging. Als eine letzten Änderungen mußte die Ziffer 8, welche einen bestimmten Stil aufwies, korrekt umgesetzt werden. So ziemlich allen europäischen Softwarehäusern sollte diese Genauigkeit zu denken geben, vielleicht kommen sie dann hinter das Geheimnis des japanischen Erfol-



Im Einzelspielermodus wird gescrollt. Hier ein Level in seiner ganzen Pracht!

### Die Musik

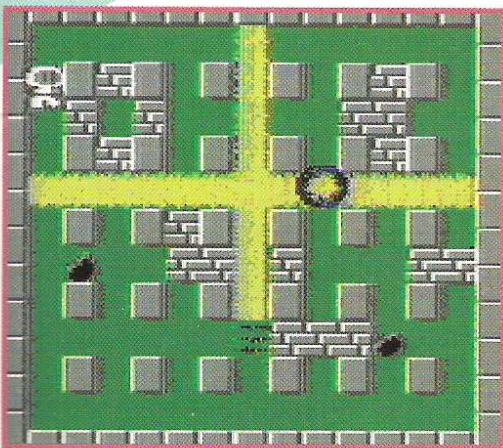
ges. Die japanischen Spielentwickler legen nicht so sehr wert auf Realitätsstreu, sondern bevorzugen die Spielbarkeit. Wenn zum Beispiel eine Spielfigur gerade nach rechts springt, kann man die Flugrichtung sofort in links umändern. Dies ist zwar unrealistisch, spielerisch jedoch von großem Vorteil.

Eigentlich sollte Michael Kleps, der immerhin das Musikprogramm Sidmon entwickelt hatte, auch noch nach Gehör die Musik umsetzen. Als sich herausstellte, daß er weder das Gehör, noch die Zeit dazu hatte, wurde Eike Steffen diese Aufgabe anvertraut. Alle Musikstücke wurden dafür über Mikrofon auf eine Kasette aufgenommen, dank zahlreicher Nebengeräusche würden sie auch als Remix-Version durchgehen. Als Eike seine mühevollen Arbeit erledigt hatte, stellte man fest, daß man im Original mittels Cheat ein Musikmenü abrufen kann. Pech gehabt, kann man hierzu nur sagen.

### Das Ende

Trotz der persönlichen Vorlieben von Michael für Rollenspiele aller Art und der innigen Abneigung gegen alle sonstigen Spielgenres kann man den Leuten von HUDSON und ACTIONAMICS nur Hochachtung zollen. Selten hat man ein besseres und fesselnderes Multiplayerspiel gesehen.

(hi)

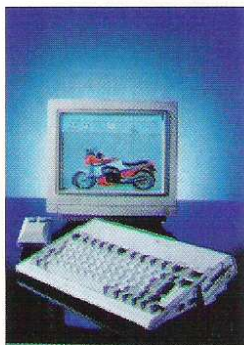


Exklusiv! Die ersten Bilder der C64-Version lassen auf eine exzellente Umsetzung hoffen.

# NEWS of the World

NEWS ... NEWS

## Amiga 600



Pünktlich zur CeBit '92, stellte **Commodore** den neusten **Amiga**, den **600`er** vor. In zwei Versionen, einmal mit und einmal ohne Festplatte, zeigte sich der Neue im kompakten und ansprechenden Design. Neben den bekannten Leistungsmerkmalen des 500 plus, verfügt der 600`er zusätzlich über ein Memory Card Interface, HF Modulator und Pal Composite Video.

(ts)

## Magic Disk 6/92

Wolltet Ihr schon immer einmal etwas in Eurer Stadt anders machen? Mit **Bürgermeister**, dem Simulationsspiel, kann zumindest schon auf breiter Ebene dafür geübt werden. Hinter **Yathzee** verbirgt sich schlicht und einfach ein Würfelspiel. Würfelt gegen den Computer oder einen weiteren Mitspieler. Nicht nur für den Privatgebrauch ist **Multi-Lager** geeignet. Es lassen sich Masken anlegen und große Datenmengen verwalten. Wer Diskettenbriefe mit hübschen Grafiken verzieren will, kommt an **Jezdoc Writer** nicht vorbei. Auch **Music Spy** ist ein Tool, das jeder Programmierer besitzen sollte. **Starsetter** eignet sich hervorragend zum Verschönern von selbstgezeichneten Bildschirmgrafiken.

Selbstverständlich gibt es daneben noch sehr interessante Kurse, Tips und Tricks, Spieletests und ein Demoprogramm.

Ab 5. Juni 1992 gibt's die Magic Disk 64 für nur DM 9,80 beim Zeitschriftenhändler - zu kaufen.

## Double Dragon und Super Off-Road für den Lynx

**Telegames** bringt zwei neue Spielhallen-Hits für den **Lynx** auf den Markt. Die Prügelsaga **Double Dragon** und das Off Road Spektakel **Super Off-Road**. In absehbarer Zeit soll auch **The Guardians: Storm Over Doria** erscheinen, das erste Voll-Rollenspiel für den **Lynx**. Somit unterstreicht **Telegames** erneut seinen Anspruch auf die Nummer eins unter den lizenzierten Lynx-Spiele-Anbietern.

(ts)



## Atari Notebook ABC N386SX

Mit oben genannter Bezeichnung schickt **Atari** ein neues PC Notebook in den boomenden Markt. In DIN A4 Größe mit Festplatte, allen notwendigen Schnittstellen und VGA Grafik sowie einem Softwarepaket mit MS Word 5.0, GW-Basic und Utilities, präsentiert sich Computerleistung in ansprechender Form.

(ts)

## Game On 4+5/92

Mit einer Doppelausgabe, die extra viele Programme und Beiträge enthält, wird der April eingeläutet. Das dies kein April-Scherz ist, beweisen die folgenden Spiele:

**Hi Ska Do** ist ein Logikspiel, das besonders durch seine gelungene Aufmachung und die tolle Spielidee besticht. Aufgemacht im Arcade-Stil, wird langanhaltender Spielspaß geboten. **Game On** hilft auch Geld sparen: Mit **Pot Fun**, dem Geldspielautomaten für Euren C-64, könnt Ihr spielen, so lange Ihr möchtet, ohne eine einzige Münze einzuwerfen. Einziger Nachteil: Der C-64 spuckt leider keine Münzen aus. Etwas zum Relaxen ist **Relaxed Motions**, ein weiteres Logikspiel, das jedoch Eure kleinen grauen Zellen mächtig auf Trab hält. Mit **Zellion** unternimmt Ihr einen Ausflug in die Zellkunde. Zellteile müssen wieder ordnungsgemäß in der vorgegebenen Zeit zusammengesetzt werden. Eine nervenaufreibende Sache.. **Mastermind** ist beinahe ein Klassiker unter den Computerspielen. Mit einem ansprechenden Design kann auch dieses Game lange begeistern und Euch schier in den Wahnsinn treiben.

Einen Einblick in die Computerszene erlaubt auch diesmal wieder das Szenenmagazin **Propaganda**. Brandheiße News, Interviews und vieles mehr kann man hier nachlesen.

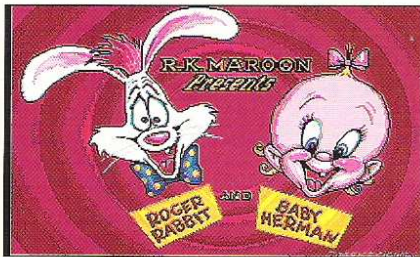
Auch sonst hat **Game On** noch eine Menge zu bieten. Da wären zum Beispiel die Spieletests, die Help-Ecke, die Leserbriefe mit Professor Plodder und, wie in jedem Monat, ein Demoprogramm.

Also nichts wie hin zum Zeitschriftenhändler: Am 20. März 1992 gibt es die neue **Game On** für nur DM 7,90!

## INFOGRAMMES

### Infoshow bei Bomico

Unter dem wachen Auge der deutschen Fachpresse, präsentierte der französische Softwarehersteller **Infogrammes**, vertreten von einer charmanten **Christelle Gesler** (s. unten rechts), seine neuesten Softwareprodukte. In den Räumen der **Bomico Service Line** in Kelsterbach, offenbarten sich uns folgende Neuheiten:



Der **Rabbit** der Rabbits, names **Roger** machte den Anfang, nachdem nun endlich auch die deutsche Version zur Serie reifte. "Voll auf der Kuschellinie" (Zitat einer Kollegin)

und irre gut, findet Ihr schon in dieser Ausgabe den entsprechenden Test (ab Seite 52).

Ein neuer Versuch, der in Frankreich bereits so überaus erfolgreichen Lernsoftware, auch bei uns zum Durchbruch zu verhelfen, wird mit **Playroom** gestartet. Für Kinder von 3 bis 12 Jahren, gibt es hier eine Menge zu entdecken und zu lernen. Angefangen von der Uhrzeit, bis hin zu ersten Leseversuchen und den Grundlagen des Tastaturhandlings, lernt der "User" einen spielerischen Umgang mit dem Medium Computer. Für den Test sind wir noch auf der Suche nach einem geeigneten Redakteur, hoffen aber bis Redaktionsschluß auch dieses Problem behoben zu haben, um Euch alle hier genannten Spiele schon in dieser Ausgabe vorstellen zu können.



Für ein deutlich älteres Semester, dürfte, zumindestens im Hinblick auf die Bundesprüfstelle, das seit langem angekündigte **Alcatraz** geschrieben worden sein. Wie der Name schon entfernt vermuten läßt, geht es um das



berühmte Gefängnis, um Drogen, Schurken und jede Menge Extrawaffen. Ein Spiel für Zwei, was einem der geteilte Monitor auch im Nu vermittelt (natürlich kann man auch alleine sein Glück versuchen), bei dem in guter alter Shoot 'em Up-Manier alles eliminiert werden sollte, was da keucht und fleucht. Vor einer abwechslungsreichen Hintergrundgrafik, sorgt ein Zufallsgenerator für immer neue Angreiferformationen, so daß man sich auf gar nichts verlassen kann. Der realistische Sound sowie die generelle Spielidee, könnten mancherorts zu unspektakulären Maßnahmen führen. (Test Seite 48.)

Exklusiv und als allererste, konnte wir dann eine Einblick in **Eternam** nehmen, welches in der Vollversion voraussichtlich Ende März erscheinen soll, so daß wir es in dieser Ausgabe als Preview vorstellen.



War er nun Tyrann oder Held, darüber kann man streiten. Grundlage für **L'Empereur** ist das Lebenswerk eines der



umstrittensten französischen Charaktere, Napoleon. Steigt ein in die Welt der politischen Wirren, der Kriege und geht nicht nach Waterloo. (Test Seite 40.)

Wenn sich die Präsentationen immer so gestalten würden, gerade im Hinblick auf Testmustersversorgung, gäb es einige schlaflose Nächte weniger. (ts)



# NEWS of the World

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

## News von Core Design aus Frankreich



Im Gegensatz zum Original, dem neuen Jaguar XJ 220, der mit

sage und schreibe (was ich hiermit tue) £ 350.000,- (pi x Daumen 1.000.000 German Bucks) zu Buche und aufs Konto schlägt, ist die entsprechende Computerumsetzung eine Kleinigkeit billiger, besticht aber ebenso mit einer Reihe technischer Feinheiten. Einen ersten Test lest Ihr in der nächsten Play Time. (ts)

## Mirage und Defcon jetzt unter dem Bomico-Label

Die Softwarefirmen **Mirage** und **Defcon** werden ab sofort von der Firma **Bomico** vertrieben und stellen damit eine weitere Bereicherung in deren Sortiment dar. Von **Mirage** kommt dann auch der erste Knaller: **Darkseed**, ein Horror-Abenteuer der besonderen Art.

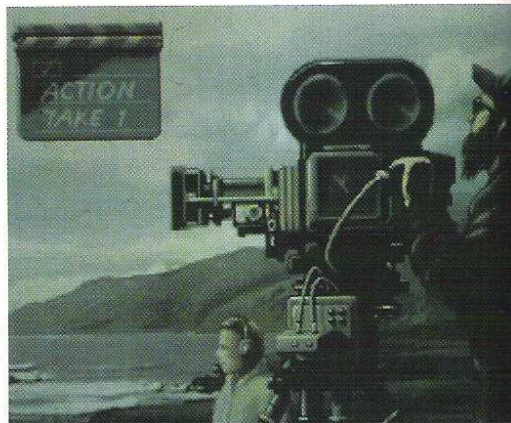
Das aktuelle Produkt der Firma **Defcon**, **Arena** haben wir Euch ja schon vorgestellt. Zu diesem Programm kann jeder Interessierte, gegen Einsendung einer Unkostenpauschale von DM 5,- in bar, eine Demoversion direkt bei Defcon, Tirolderstr. 64, 4350 Recklinghausen bestellen. Erhältlich für Amiga, ST, PC. (ts)

## Neues von Disney Software

Über **Infogrames** präsentiert **Disney Software** zwei interessante Simulationen. **Coaster** und **Stunt Island**. Letzteres basierend auf "virtual reality", verknüpft einen Flugsimulator und ein Filmherstellungssimulation.

Wie auch schon der Name vermuten läßt, kann man hier sein eigenes Flugszenario kreieren. So läßt sich der Flieger, nach entsprechender Vorarbeit, durch Häuserschluchten, vorbei an Explosionen und unter Brücken hindurch steuern. Über 150 Objekte können jeweils zu einer Landschaft verbunden werden.

Danach geht es an die Vertonung des Stunt-Films. Specialsounds und Musik, können noch beigemischt werden. Nach Beendigung aller Arbeiten, kann der Film dann im **Stunt Island** Kino vorgeführt werden.



Nichts für schwache Nerven ist der Achterbahn Simulator **Coaster**. In Zusammenarbeit mit den Konstrukteuren der Disney-World-Attraktionen entstand so eine Simulation, bei der jeder nach Belieben Türme, Schluchten, Loopings usw. miteinander verknüpfen kann. Nach dem "Bau" folgt der Test. Mit einem speziellen

Testwagen, geht es auf die Jungfernfahrt. Mittels Bremsen und Raketenantrieb, kann hier nochmal festgelegt werden, wie die Fahrt ablaufen soll. Danach wird die Achterbahn von einem Expertengremium "bewertet".

Von den Programmierern von **Ishido** und **Shanghai**, ist ein neues Meisterwerk zu erwarten: **Heaven and Earth**. Bei diesem Kartenspiel, basierend auf dem japanischen Hanafunda Spiel, werden die 48 Karten in 12 Talons mit je vier Karten aufgeteilt.

Aus dieser Ausgangsstellung heraus sind nun drei Spielvarianten möglich.

Beobachtungsgabe, Konzentration und Reaktion sind hier die entscheidenden Kriterien. (ts)



# TBIRD

MADE BY AQUARIUS



UNVERBINDLICHER  
VERKAUFSPREIS!  
DM 2999,-



POWER GETTWO: i 386/SX-25 INTEL, 2MB,  
HD 50 MB (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR.  
DER PROFI- UND FUN COMPUTER. MIT SOUND-  
KARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG,  
PC+ VIRUSPÖLICE, MACS OPERA UND DEN  
2 ACTION GAMES...

Mad TV MONKEY ISLAND 2

IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÖHRENDEN HERTIE- UND  
KARSTADT-FILIALEN, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, KAUFHOF,  
SCHREIBER COMPUTER, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND -SHOPS,



BEI HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU SOWIE IM ASI-SYSTEM-  
FACHHANDEL. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER-FACHGESCHÄFTEN.  
SCHWEIZ: IN ALLEN INTERDISCOUNT- UND MICROSPOT-FILIALEN.

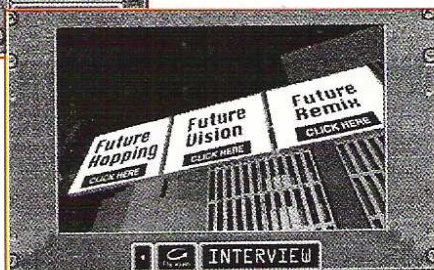
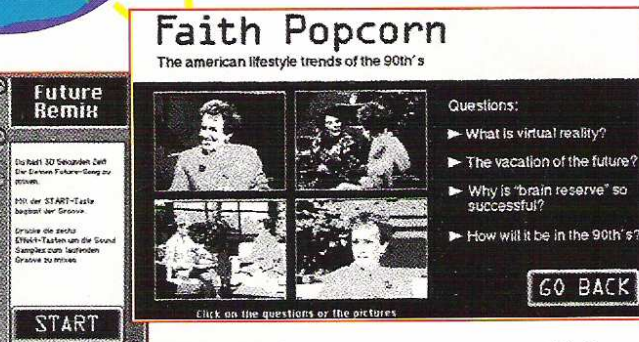
# NEWS of the World

NEWS...NEWS

## Talk with tomorrow

Als neues Werbemedium hat **Philip Morris** den Computer, im speziellen Fall das neue **Apple Powerbook**, entdeckt. Grundlage dieser Promotionidee ist ein neues interaktives, multimediales Programm für **Apples** Tragbaren.

In verschiedenen deutschen Städten wird das Team von **Medialab** mit jungen, trendbewußten Leuten in Kontakt treten und ihnen eines der vier angebotenen Menüs vorstellen. Zur Auswahl stehen die Punkte Faith Popcorn, mit Fragen zu neusten Trends, Future Hopping, einem Geschicklichkeitsspiel, Future Remix, einem Tonstudiosimulator und Future Vision, einem visuellen Gestaltungsspiel. Den Siegern winkt die Möglichkeit, sich in New York zehn Tage mit anerkannten Futuristen über aktuelle Themen zu unterhalten. (ts)



**Steigenberger Hotel Manager**  
Der Hitparaden-Stürmer jetzt bei uns für den AMIGA zum Superpreis: **Amiga nur 49.90**

**Probleme mit Ihrem Disk-Drive?**  
Oft ist nur der Schreib-Lesekopf verschmutzt. Wir haben ein Nabereinigungssystem für 3.5" und 5.25" Laufwerke das Laufwerk schon, aber dem Schmutz mit einer speziellen Reinigungsflüssigkeit zu Leibe rückt.

**Boulderdash** (mit Construction-Kit)  
Der Arcade-Klassiker in Deutsch jetzt bei uns im Angebot für AMIGA oder ST **DM 19.90**

**Info & Bestellung**  
1. Über Telefon: 0911/288286  
2. Über FAX: 0911/268973  
3. Über Kuli und Postkarte.

**Bundesliga Manager Professional**  
Jetzt auch für den PC (VGA) und natürlich AMIGA. Splitten Tests und bei uns jetzt zu dem Preis: Für AMIGA **69.90**

**Der Management-Hit:**  
Wir haben ihn: Original mit allem Drum und Dran:  
**Football Manager World Cup Edition (ST oder Amiga) 29.90**

Smash TV	Amiga 69.90	C-64D 39.90	ST 69.90
Fascination dt.	Amiga 69.90	PC 89.90	
Elvira Arcade	C-64D 39.90	Amiga 69.90	PC 69.90
volfied	Amiga 69.90	C-64 D 39.90	C 29.90

**The Island of Lost Hope**  
Die ASM schreibt in 5/90: "Endlich wieder ein Glanzstück an Adventure der 'klassischen Art intelligent, logisch und ergreifend." Wir können Ihnen dazu noch sagen, daß Sie dieses SUPER-ADVENTURE bei uns statt ~~49.90~~ für nur **29.90** für Ihren AMIGA bekommen können!

Versuchen Sie doch 'mal diese AMIGA-Hits günstiger zu bekommen!

Crystals of Arborea.....	29.90	Colossus Chess X.....	19.90
Z-Out.....	29.90	OOOPS Up (Der HIT).....	19.90
Quartz (Der HIT).....	19.90	3-D-Pool (Simulation).....	19.90
Tetra Quest (Arcade).....	19.90	Falcon & Mission Disk 1.....	49.90
Internat. 3-D-Tennis....	19.90	Nevermind.....	19.90
Hollywood Poker Pro.....	19.90	Buck Rogers (kompl. Dt.).....	49.90
Football Man.World Cup.....	29.90	Budokan.....	29.90
Master Blazer (HIT).....	29.90	Globulus (Der HIT).....	19.90
Shinobi (Das ORIGINAL).....	29.90	Ninja Spirit.....	29.90
Apprentice (HIT).....	19.90	Pac-Mania (Automatenhit).....	29.90
E-Motion (HIT).....	24.90	Fusion.....	19.90
Galaxy-Force.....	19.90	Ultima 5 (Original !!!).....	29.90
James Pond.....	19.90	X-Out.....	29.90
Interphase.....	19.90	Neuromancer.....	19.90
Atominc Robokid.....	29.90	Blood Money (DerHIT).....	29.90
Legend of Fearghall.....	39.90	Black Shadow (Arcade).....	19.90
ISS (Incr.Shrinking S.).....	29.90	Art of Chess (Schach).....	19.90
Grand Slam Tennis.....	19.90	Oil Imperium dt.....	29.90

**Ihre Disketten sind genau so wichtig wie Ihr Computer!**  
Sie brauchen Disketten. Klar! Sie wollen gute Disketten? (Vielleicht mit einem Jahr Garantie?) Genau!!  
Und Sie wollen möglichst wenig dafür bezahlen? Erst recht klar!!!  
Also dann:

3.5" 2DD	10 Stück	8.90	5.25" 2D	10 Stück	4.90
	100 Stück	79.90		100 Stück	47.90
	200 Stück	149.90		200 Stück	89.90
	400 Stück	295.90		400 Stück	169.90
3.5" HD	10 Stück	15.90	5,25" HD	10 Stück	9.90
	100 Stück	149.90		100 Stück	89.90
	200 Stück	295.90		200 Stück	169.90

Alle unsere Disketten haben ein (1) Jahr Garantie! (Versuchen Sie das 'mal wo anders zu bekommen!)  
Und daß sich unsere Preise sehen lassen können werden Sie sicher schon bemerkt haben (TIP: Blättern Sie doch schnell Ihre Zeitschrift durch und vergleichen Sie 'mal)! Bestellen können Sie gleich mit dem folgenden Kupon (Postkarte, Brief oder FAX) oder per Telefon (0911/288286).

**Disketten - Sofortbestellung:**

Ich möchte für meinen ..... Computer Disketten bestellen und zwar:

..... Stück 3.5" 2DD ..... Stück 3.5" HD

..... Stück 5.25" 2D ..... Stück 5.25" HD

und das möglichst flott!!! Mein Absender steht gleich hier unten, und falls ich Computerspiele haben möchte, stehen die auch gleich hier nach dem Kupon.

## Domark präsentiert:

**Championship Manager**, das Ergebnis von sieben Jahren Forschung auf dem Gebiet Fußball. Sicherlich eine der umfangreichsten und detailliertesten Managementsimulationen. Die Fakten sprechen für sich: 1.500 Spieler, 80 Ligen, 650 Manager, 1-4 Spieler, Transfermarkt, Taktikoptionen, Preisverleihungen, Fitnessanzeige, Finanzstatistiken, Spielercharakteristika usw. usw. Ab März für Amiga, PC, und ST.

**TNT 2 Double Dynamite**, eine neue hochexplosive Compilation mit den folgenden Spielen: **Hydra**, **Skull&Crossbones**, **Hard Drivin 2**, **Escape from the Planet of the Robot Monsters**, **Badlands** und **S.T.U.N. Runner**.

**PC Games Collection**, mit den Top-Spielen **Castle Master**, **Hard Drivin 2**, **Trivial Pursuit**, **Mig 29 Fulcrum** und **Escape from the Planet of Robot Monsters**.

**Race Drivin`s**, den ultimativen Hard Drivin Nachfolger. Hier wurden sämtliche Funktionen des Vorbilds übernommen und um eine Reihe von Zusatzfunktionen erweitert. So wurde zum Beispiel die Geschwindigkeit deutlich erhöht und die Bedienung der Fahrzeuge verbessert. (ts)



## Olympia '92 und US Gold

Sie haben es geschafft. Die Jungs von **US Gold** erhielten die begehrte und offizielle Lizenz, zu den diesjährigen Olympischen Sommerspielen die entsprechenden Computerspiele zu entwickeln. Unter einem noch nicht feststehenden Namen wird es dann, hoffentlich zeitgleich zu den "echten" Spielen, die entsprechenden Computerversionen geben. Geplant sind die wichtigsten Disziplinen für PC und Amiga sowie eventuell einige Konsolen. Näheres, sobald möglich. (ts)

**Info & Bestellung**  
 1. Über Telefon: 0911 / 288286  
 2. Über FAX: 0911 / 268973  
 3. Über Kuli und Postkarte.

- PC-Software zu unglaublichen Preisen**
- Portal (Adventure)..... 29.90
  - Tau Ceti (Arcade Adventure)..... 19.90
  - Psycho (Adventure zum Film)..... 29.90
  - Black Monday (Börsen-Adventure)..... 29.90
  - Chuck Yaeger's AFT (Flug-Sim.)..... 29.90
  - Klax (Der Automaten-Hit)..... 29.90
  - Playhouse Strippoker..... 29.90
  - Sorcerer Lord (Adventure)..... 29.90
  - Starsaga 1 oder 2 (Rollenspiel)..... 29.90
  - Zany Golf (Minigolf-Simulation)..... 29.90

## FLIGHT OF THE INTRUDER

Der Super-Simulator der F-4 Phantom für jeden AMIGA (extra Features mit Speichererweiterung). Phantastische Grafik und Spitzentests (blättern Sie 'mal nach!). Bei uns komplett mit farbiger Einsatzkarte und dem 228-seitigen DEUTSCHEN Handbuch für phantastische..... 49.90

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

**Ob Sie's glauben oder nicht:**  
 AMIGA / ATARIST Titel in diesem Kästchen nur **19.90**  
 Hard Drivin'..... 19.90 Xybots..... 19.90  
 Dragon Spirit..... 19.90 Toobin..... 19.90  
 Klax..... 19.90 Licence to Kill..... 19.90  
 Street Hockey..... 19.90 Space Pilot 2..... 19.90

**C-64 DISK-SUPERHITS zu SUPERPREISEN**

- Iron Lord 19.90
- Red October 2 19.90
- Winter Games 19.90
- Super Pacman 19.90
- Rodeo Games 19.90
- Morpheus dt. 14.89
- Skate or Die 19.90
- Hollywood Poker Pro (Strippoker)..... 19.90
- Rambo 3 19.90
- California Games 19.90
- Arkanoïd 2 19.90
- 4x4 Off Road 19.90
- Troll 19.90
- Paperboy HIT 14.90
- Bad Cat 14.90
- Der HIT auf Ihrem Computer natürlich zum günstigsten T.S. Preis: : : : Atari ST 29.90 Amiga 29.90

**Turboan 2 Das Original**  
 Ob Sie's uns glauben oder nicht, wir haben den Dauerrenner fast aller Hitparaden zu einem fantastischen Preis:  
 C-64 Disk **25.90**  
 Atari ST **39.90**  
 Amiga **39.90**

**International Arcade-Action**  
 Die Super-Spiele Sammlung mit 50 (RICHTIG 50) Spielen für Ihren  
 C-64 C **19.90**  
 C-64 D **25.90**  
 AMIGA **29.90**

**Endlich wieder lieferbar!**  
 Bei uns die Klassiker für Ihren AMIGA oder ST  
 Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 1 **19.90**  
 Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 3 **19.90**  
 Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 3 **19.90**  
 Alle 3 Teile im Set nur **49.90**

### BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

Hiermit bestelle ich für den Computer nachstehende Programme per \_\_\_\_\_ auf....." Disk

Nachnahme (+ Kosten 5,90)  
 Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

PTS \_\_\_\_\_

Bitte Anschrift nicht vergessen

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

Unterschrift \_\_\_\_\_

**Wie kennen keine bessere Fußball-Simulation!!**  
 Kick Off 2 für Ihren AMIGA oder ATARIST **29.90**  
 Kick Off 2 für C-64 Cass **14.90** C-64Disk **19.90**

**Accolade in Action**  
 Super-Spiele-Sammlung für den C-64 mit: Grand Prix Circuit 4th & Inches & Fast Break & Blue Angels Disk **29.90**

**Z-OUT**  
 Der Spielhallen-Renner jetzt auf Ihrem Computer natürlich zum günstigsten T.S. Preis: : : : Atari ST 29.90 Amiga 29.90

**TV Sports Football**  
 Original von Mirrosoft die Simulation mit der Super-Grafik und für den PC sogar in Deutsch für **29.90**

# NEWS of the World

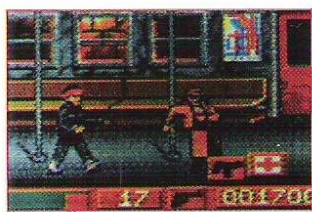
NEWS ... NEWS ... NEWS ... NEWS ... NEWS ...

## Lynx News

Folgende Spiele stehen kurz vor der Veröffentlichung und lassen die Herzen der Lynxianer sicherlich jetzt schon höher schlagen:



**NFL Football, die ultimative American Football Simulation.**



Vindicators



**Dirty Larry, Harrys Bruder, in einer Schieß- und Prügelorgie.**



Hyperdrome



Toki

**Toki, affenstarke Jump'n Run Action.**

## Blue Byte & Play Byte & News



**Battle Isle:**  
*Die Wüste lebt!*

versteckte Map. Sollte man diese Szenarien auch flugs durchgespielt haben, wird einem die Wartezeit auf

Alle begeistert **Battle Isle**-Strategen können sich auf neue Missionen freuen. Demnächst wird **Blue Byte** die erste Daten-Diskette veröffentlichen. Ein Wüstenszenario wird Schauplatz der neuen Kämpfe sein. Insgesamt gibt es 24 neue One-Player-Maps und 8 neue Two-Player-Maps, zusätzlich noch je eine

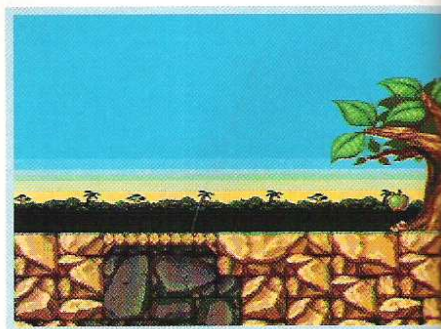
**Battle Isle II** durch eine neue Strategieserie verkürzt.

In der **HISTORYLINE** wird Anfang Oktober der erste Teil **WORLD WAR I** erscheinen. Basierend auf dem Spielsystem von Battle Isle werden in dieser Serie geschichtliche Ereignisse als Grundlage genommen, die der Spie-

ler dann nachspielen kann. Es handelt sich bei **HISTORYLINE-WORLD WAR I** um ein komplett neues Spiel, mit einem stark überarbeiteten Battle Isle Spielsystem rund um die Geschehnisse des ersten Weltkriegs.

Von **Play Byte** wird mit **U.G.H.** noch im April für den Amiga ein neues Spiel erscheinen, daß alle Geschicklichkeitsfans erfreuen wird. Basierend auf dem legendären **Space Taxi** vom C64 wird zwei Spielern in über 50 Levels ungebremseter Spielspaß geboten werden, die einmal eine kurze Pause bei Battle Isle einlegen wollen. Den Test findet Ihr demnächst in der Playtime.

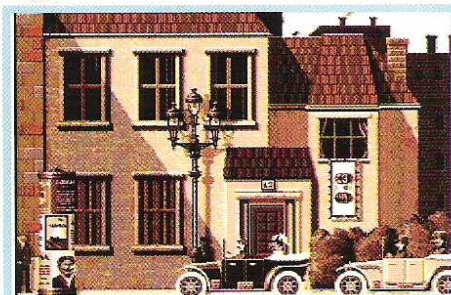
(hi)



**U.G.H.:** *Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm.*



**U.G.H.:** *Ein Remake des Klassikers Space Taxi.*



**Historyline - World War I:**  
*Strategie für Historiker.*



Der französische Meisterdetektiv  
Jerome Lange kehrt zurück!

Seine Aufgabe ist es, einen Mordfall im  
"Sukija" (jap. Teehaus) zu klären. Was  
verbergen die hohen Mauern des alten  
Zen-Klosters? Meditation und  
Lebensweisheit oder aber Bestechung,  
Intrigen und Machtinteresse?

## SUKIJA

von **LANKHOR** ist der Nachfolger  
von MAUPITI ISLAND und  
LANDSITZ VON MORTVILLE.

\*\*\*\*\*

Eine viereckige Ebene. Zwei Wagen,  
die mit wahnwitziger Geschwindigkeit  
darüber hinwegrasen. Mauern, die sich  
Ihnen in den Weg stellen und Ihrer Fahrt  
ein jähes Ende bereiten können.

Jeder, der diese Worte hört, denkt an  
TRON. Wir auch. Denn nun bringt  
**STARBYTE** frisch aus deutschen  
Landen eine Umsetzung dieses Themas  
auf den Bildschirm, die der Originalidee  
um Längen voraus ist! Bis zu zwei Spieler  
treten gleichzeitig gegeneinander an, im  
Wettkampfmodus vier Personen. Sie  
haben die Möglichkeit, Mauern bis zu  
dreimal zu überspringen.

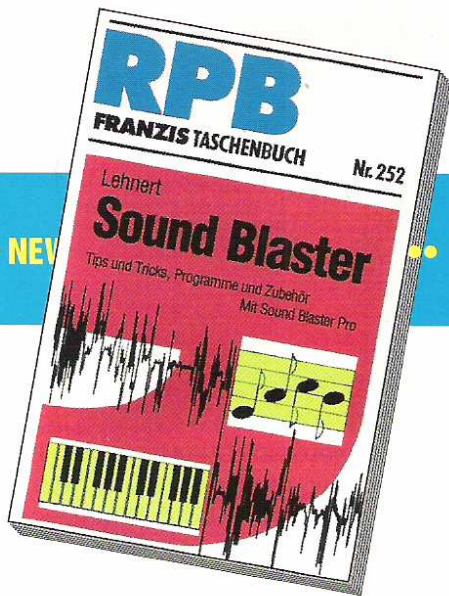
**REBEL RACER** heißt das Werk-  
Anschlappen heißt das Motto.

# BOMICO

**IHR SOFTWARE PARTNER**

Fragen zu BOMICO-Spielen?  
Unsere Serviceline beantwortet sie:

**Tel. (0 61 07) 6 20 67, Mo.-Fr. 15.00-18.00 h**



## Das Buch zur Soundkarte

Das im **Franzis-Verlag** erschienene Taschen-  
buch beinhaltet sämtliche Versionen des **Sound  
Blasters** (einschl. PRO) mit Tips und Tricks,  
Beschreibung und Hinweisen für kommerzielle  
Programme wie **Voyetra Sequenzer** und Shar-  
ware wie **Musician** usw... Auf den 160, teils bebil-  
derten, Seiten wird auch auf erhältliches Zubehör  
eingegangen.

Ebenso ist **SOUND BLASTER** für kompatible  
Soundkarten geeignet.

Zu beziehen ist es über den Buchhandel für  
DM 19,80. (cm)

## Der Programmkatalog zur Soundkarte

Der Autor des Buches bietet auch eine gewaltige  
Menge an PD-Software für Soundkarten an. Der  
Katalog beinhaltet 140 MB!!! an **SoundWare** für  
**AdLib**, **Sound Blaster**, **PC Soundman**, **Thun-  
derboard**, **ATI** oder sonstige kompatible Sound-  
karten. Der Katalog ist gegen eine Schutzgebühr  
von DM 2,- von der **Firma G. Lehnert**, PC-  
Sound-Hits, Bezdoldstr. 8, 8000 München 90 zu  
beziehen. (cm)

## PC Action 4+5/92

### COLOR REVOLUTION

Knobelt Euch mit der Maus durch  
30 verschiedene Levels!

### LIFO

Stapelverar-  
beitung nach  
dem "Last-  
In-First-Out"  
Prinzip!

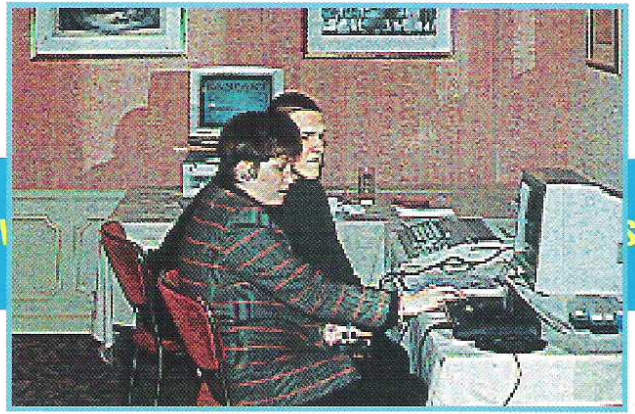
### AUDIO

Archiviert und verwaltet Eure LP-,  
CD- oder Videosammlung!

Das alles gibt es neben News und

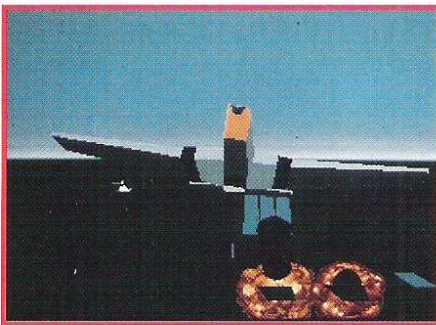
Spieltests ab 3. April für nur DM 19,80 an Eurem Kiosk.

# NEWS of the World



Fiona auf der Suche nach Carmen.

## Electronic Arts in München



Heroes

Repräsentanten der beiden Firmen, **Fiona Murphy** für E.A. und **Torsten Opermann** für United Software, eine ganze Reihe Neuheiten präsentieren.

**Rampart** für den PC, die Konvertierung eines der erfolgreichsten Automaten Spiele der vergangenen Jahre. Bis zu drei Spieler können sich hier in Strategie und Taktik üben.

Zur großen 92'er Präsentation, lud Englands Software Riese **Electronic Arts**, zusammen mit seinem Distributor **United Software**, nach München ein. Neben einem reichhaltigen und exklusiven Buffet, konnten die

Wo zum Teufel ist **Carmen Sandiego**? So der frei übersetzte Titel eines neuen Mega Drive Spiels von nicht alltäglicher Komplexität. Auf einer Reise durch die Zeit, wobei die letzten 1500 Jahre der Menschheit

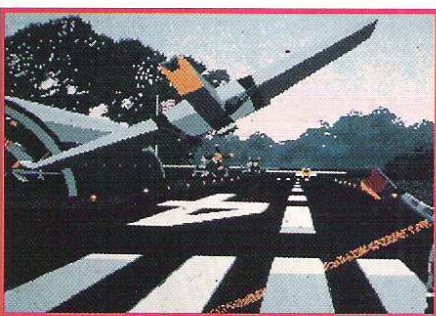


Carmen Sandiego



Fiona im Kreise der Fachpresse.

berüstet werden können, gilt es, die hoffentlich hübsche, Carmen ausfindig zu machen, ihres Zeichens für eine Reihe merkwürdiger Vorfälle in der Geschichte verantwortlich. Zur Lösung der Fälle, muß man immer wieder auf das 1300 seitige Nachschlagewerk (im Lieferumfang enthalten) zurückgreifen und gewinnt so einen Einblick in unsere berühmte



Heroes

Werkzeuge des Sieges Ritter mit und ohne Burgen, sowie donnernde Kanonen. Nun gilt es gegen den Zahn der Zeit, seine Burg vor feindlichen Angriffen zu schützen und sich für das folgende Gefecht eine mög-

berüchtigte Vergangenheit. **Black Crypt** in der Amigaversion findet Ihr ebenso, wie **John Madden American Football** (ebenfalls in der Amigaversion) bereits als Test in dieser Ausgabe auf Seite 56, so daß eine Vorstellung an dieser Stelle nicht erforderlich ist.



Carmen Sandiego

lichst günstige Ausgangsposition zu schaffen. **Heros of the 357th**, nach zweijähriger Produktionszeit endlich fertig. Im historischen Rahmen der legendären Flugstaffel 357, die im zweiten Weltkrieg großräumige Angriffe gegen deutsche Städte flog, erscheint nun eine Flugsimulator mit authentischen Missionen sowie einer Reihe strategischer und planungstechnischer Entscheidungsebenen. Zur Thematik drängt sich sicherlich die Frage des guten Geschmacks auf.

Vom Vertragspartner **Millennium** gibt es auch neues zu vermelden. **Global Effect** gibt Euch die Macht dieser Erde in Euren Computer. Als oberster Manager obliegen sämtliche Entscheidungen bezüglich Wirtschaft, Umwelt und Militär Eurer Entscheidungsgewalt. Sowohl vom informativen, wie auch vom kulenarischen Gesichtspunkt, eine äußerst gelungen Veranstaltung. (ts)

## Ascons Patrizier

NEWS

wird Euch ins Mittelalter und dort speziell in die Blütezeit der Hanse zurückversetzen. Getreu dem Highländermotto: "Es kann nur einen geben", ist es von nun an Euer Bestreben, dann wenigstens dieser eine zu sein. Und dieser eine ist der Eldermann, Kaufmann der Kaufmänner und Bürgermeister der Bürgermeister. Doch leichter gesagt als getan, denn Piraten, Pest, schöne und weniger schöne Frauen, Feuer und streikende Matrosen, machen einem das Leben nicht gerade zum Nutellabrot. Mittels Heirat oder Kredittransaktionen, geschicktem Handel und optimaler Lagerkalkulation, sowie der Ausnutzung widriger Umstände (zum Beispiel eines kleinen oder größeren Krieges, die sich übrigens zeitlich und auch vom Ablauf her stark an die historischen vorlagen halten) kann das eigene Unternehmen zur Blüte gelangen. Die vielfältigen Möglichkeiten der Einflußnahme, sowie die geschichtliche Treue, die sich sogar in den Waren- und Schiffsbezeichnungen widerspiegelt, geben neben der überzeugenden Grafik und dem angenehmen Sound ein äußerst positives Bild und lassen auf die Endversion hoffen

(ts)

NEWS



# BOMICO-NEWS

"Wi-wi-Wikinger! Auf in fremde Länder!  
Wi-wi-Wikinger!  
Mal sehen, ob die uns kenn'da!"

Das war schon immer ihre Devise, und darum besuchten sie Amerika lange vor Christoph Kolumbus.

Nun lernen wir die Wikinger richtig kennen:

### VIKINGS - THE FIELDS OF CONQUEST

ist ein neues Strategie-Rollen-Spiel von **KRISALIS**. Erleben Sie die wilde Welt der Drachenschiffer aus dem hohen Norden.

\*\*\*\*\*

"Spiel nicht mit dem Essen, Liebling."  
Wenn Sie mich fragen, bei welcher Familie ich nie eine Einladung zum Essen annehmen würde, ohne vorher eine Lebensversicherung abzuschließen...

Die Antwort wäre natürlich die **ADDAMS FAMILY**.

**OCEAN** bringt nun die Umsetzung dieses Filmabenteuers auf den Computer. Morbider Spaß mit Gomes, der seine geliebte Frau Morticia aus der Gewalt der dunklen Mächte befreien muß.

Erkunden Sie die geheimen Räume der Addams-Villa!

# BOMICO

**IHR SOFTWARE PARTNER**

Fragen zu BOMICO-Spielen?  
Unsere Serviceline beantwortet sie:

Tel. (0 61 07) 6 20 67, Mo.-Fr. 15.00-18.00 h



ITS FIVE - YEAR MISSION:

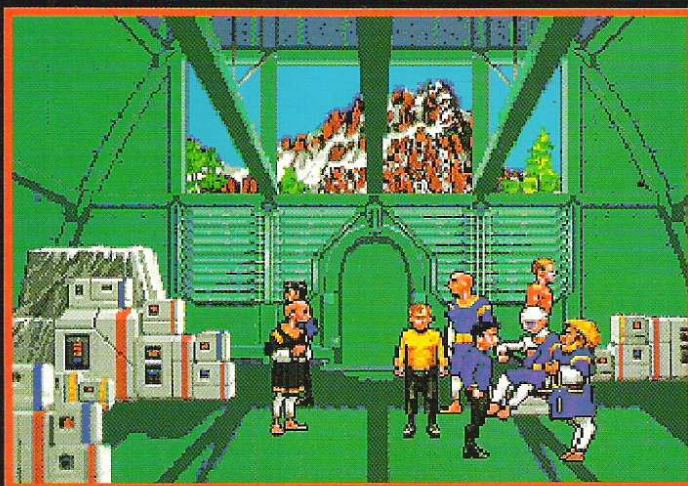
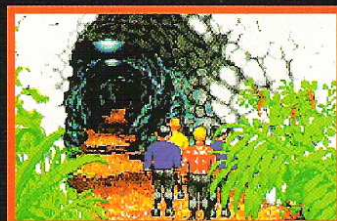


Der Weltraum... Unendliche Weiten...

# STAR TREK

## 25th Anniversary

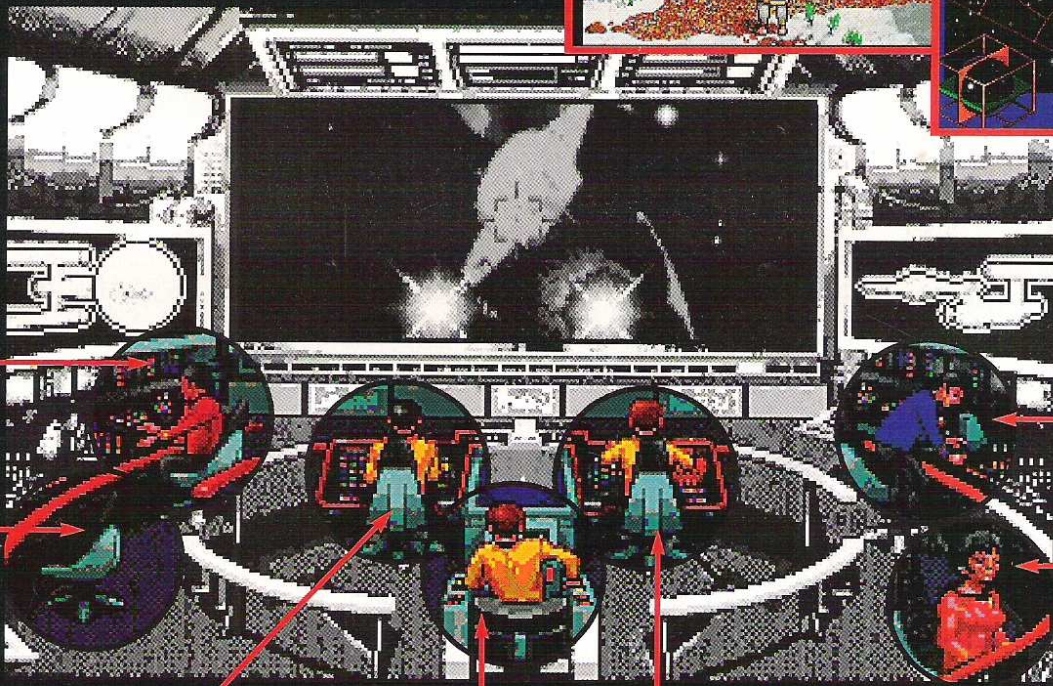
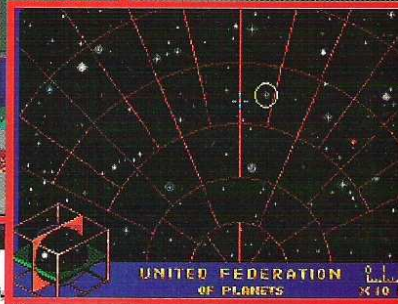
**Wer kennt ihn nicht, den phantasie-anregenden Vorspann zu jeder Episode von Star Trek - oder Raumschiff Enterprise, wie die einfach nicht tot-zukriegende, allwöchentlich über die Mattscheibe flimmernde, Science-Fiction Serie heißt.**



**A**uch die Kinoversionen Star Trek I bis unendlich stehen der Gunst des Publikums in keiner Weise nach. Dies beweisen allein die zahlreichen Fanclubs, die überall auf der Welt gegründet wurden. Da ist es nicht verwunderlich, daß zum fünfundsingzigjährigen Bestehen der föderativen Friedensstifter ein entsprechendes Programm für Deinen Compi auf dem Markt erscheint. Dieses Arcade-Adventure orientiert sich erfreulicherweise sehr eng an die Fernsehserie. Schon im Intro erscheint der übliche Vorspann mit der typischen Erkennungsmelodie. Überhaupt ist das gesamte folgende Programm mit den gewohnten Soundeffekten untermalt, so z.B. das Beamen oder der Pfeifton bei einer hereinkommenden Meldung. In diesem Spiel übernimmst Du den Part des Captain Kirk. Das heißt, an Dir hängt nicht nur die Befehlsgewalt, sondern auch die große Verantwortung über das Wohl und Wehe von Schiff und Besatzung. Das Geschehen beginnt -wo sonst- auf der original nachempfundenen Kommando-brücke der Enterprise. Du befindest Dich gerade in einer Gefechtsübung mit einem anderen Raumer der Föderation. Das bedeutet, Du mußt die entsprechenden Befehle an Mr. Chekov

und Spocky geben, um die Schutzschilde und Waffensysteme zu aktivieren. Die Enterprise wird dann wie bei einer herkömmlichen Simulation mittels Joystick gelenkt, orientieren kannst Du Dich am großen Monitor in der Kommandobrücke. Kirk bzw. Dir steht außerdem ein Radar zur Verfügung, mit dem man die Position des feindlichen Schiffes oder Himmelskörpers lokalisiert. Da erscheint auch bereits der gegnerische Raumer: Kurz anvisiert, auf den Feuerknopf gedrückt und schon rasen die Photonentorpedos los! Doch bald müssen die eigenen Schutzschilde schwere Treffer verdauen! Aber, auch wenn Scotty schon um seine Triebwerke fürchtet: Dies ist erst einmal ein Manöver zum Eingewöhnen. Später muß die Enterprise nämlich gegen Klingonen, Romulaner und Elasi-Piraten antreten. Die rauhe Wirklichkeit läßt nicht lange auf sich warten. Lieutenant Uhura empfängt eine Meldung des Ober-

kommando mit der üblichen Ausrüstung, nämlich Phasern, Tricoder, Medizintasche und dem bekannten Funkgerät ("Beam me up Scotty, there is no intelligent life on this planet") zusammen. Darauf folgt eine nette Animationssequenz, bei der das "Beamen" der Gruppe gezeigt wird. Kaum auf dem Planeten angelangt, tritt die Landetruppe mit den Einheimischen in Kontakt... Mittels einfachem Anklicken verschiedener Symbole kann während des Spiels mit anderen Charakteren kommuniziert werden, wobei der schlagfertige Witz Kirks oder das ironische verbale Geplänkel zwischen "Pille" und Mr. Spock berücksichtigt wurde. Der Text ist allerdings in Englisch! Auch das bequeme Geben, Nehmen und Benutzen der verschiedensten Gegenstände zeugt von der leichten Spielbarkeit des Adventures. Hierbei hat mir besonders ein Phaserduell der Landungstruppe gegen drei plötzlich auftauchende Klingonenkrieger



Lieutenant Commander Monty "Scotty" Scott hat sich vom einfachen Schiffsmechaniker zum Technischen Offizier emporgedient.

Lieutenant Commander Leonhard "Pille" McCoy (gerade kurz ausgetreten) ist der Schiffsarzt und stellt mit seiner emotionalen Art das Gegenstück zu Spocky dar.

Commander Spock ist wissenschaftlicher Offizier der Enterprise. Seine spitzen Ohren und seine umwerfende Logik verdankt er seinem vulkanischen Vater.

Lieutenant Uhura ist die farbige Funkoffizierin der Enterprise, der ihr Uniformmini ausgezeichnet steht!

Lieutenant Sulu ist der Navigationsoffizier und Kirk absolut loyal ergeben.

Captain James T. Kirk ist als jüngster Absolvent der Raumakademie Flottenkapitän der Enterprise.

Fähnrich Pavel Chekov ist der Navigator an Bord. Obwohl zuverlässig, hat er seinen jugendlichen Übermut noch nicht ganz abgelegt.



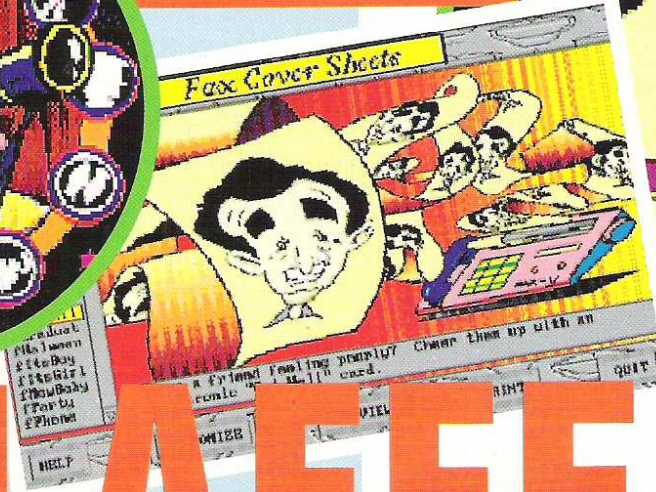
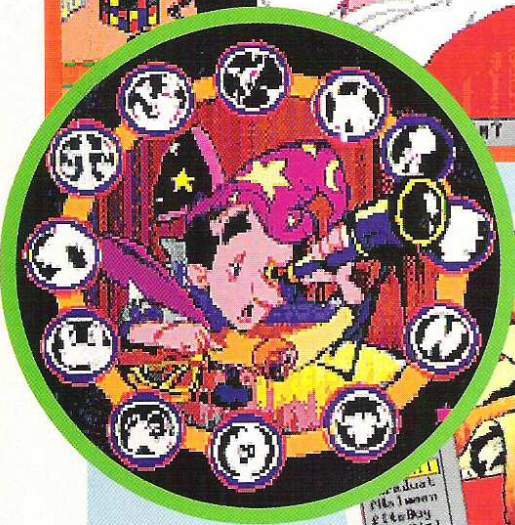
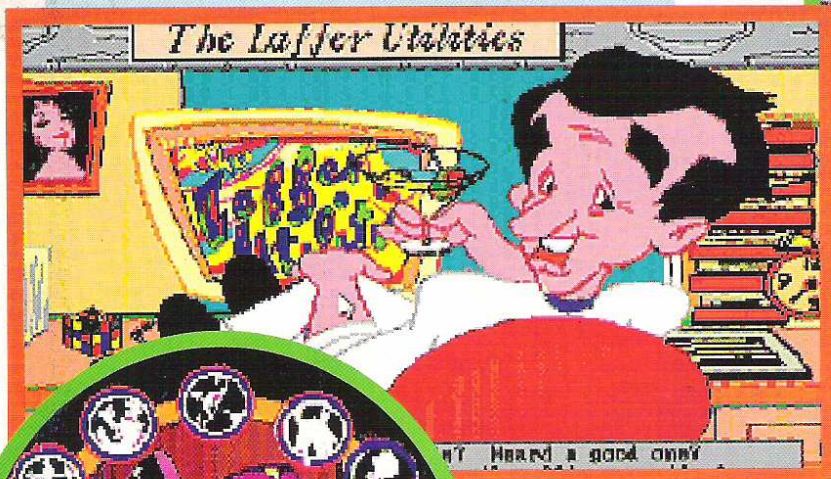
kommandos der Föderation. Schon erscheint ein Admiral auf dem Schiffsmonitor und erteilt Dir den ersten Auftrag. Auf dem Planeten Pollux V werden die Siedler durch geheimnisvolle Dämonenerscheinungen bei der Arbeit in den dortigen Minen gestört. Du sollst mal eben nach dem rechten sehen. Anhand der Sternenkarte, die dem deutschen Handbuch beigefügt ist, wird die Navigation festgelegt und schon befindet sich die Enterprise dank Lichtgeschwindigkeit in der Nähe des bedrohten Planetens. Nach einem entsprechenden Befehl bringt Lieutenant Sulu die Enterprise in den Orbit von Pollux V. Du stellst ein Lande-

gefallen. Es gibt unzählige Aufträge zu bestehen, wobei im Lauf der Zeit die Leistungsfähigkeit der Mannschaft zunimmt. Ist eine von Dir befohlene Handlung unsinnig, weist Dich Spock mit seiner unfehlbaren Logik darauf hin. Die einzelnen Spielstände lassen sich natürlich absaven. Star Trek sollte mit seinen acht 3,5" Disketten unbedingt auf die Festplatte gespeichert werden. Die Installationszeit kannst Du für das Studium der Anleitung und der Referenzkarte nutzen. Die z.T. digitalisierte 256 Farben VGA-Grafik ist schon fast jenseits aller Kritik. Für die Musik und die FX solltest Du Deinem PC auf jeden Fall eine Sound-

karte gönnen. Star Trek, 25th Anniversary ist unserer Meinung nach ein Muß für jeden Adventure- und Science Fiction-Freak, für alle Anhänger des Enterprise-Kults sowieso!

PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	Hersteller	Electronic Arts
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex. Ram	Preis ca.	DM 100,-
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	Muster von	Leisure Soft
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	Besonderheiten	- deutsche Anleitung - Referenzkarte - 8 Disketten
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input type="checkbox"/> VGA		

87% 92% 90% **90%**



# LAFFER UTILITIES

**Nanu, seit wann testet Play Time Anwendersoftware? Keine Bange, laßt Euch von dem Titel nicht ins Bockshorn jagen.**

Es reicht schon, wenn Euer Büro-Hauptling dieses Programm nicht als das identifiziert, was es letztendlich darstellt: Eine Sammlung witziger kleiner Hilfen, um die sterbenslangweilige Zeit im Büro einigermaßen humorvoll hinter sich zu bringen! Kein geringerer als der führende Experte ineffizienten Arbeitens, nämlich Kultfigur Leisure Suit Larry höchstpersönlich, stellt Euch diese Utilities vor. Einer der Untertitel auf dem Cover lautet grob übersetzt: Geeignet für all das, was Ihr im Büro macht und nichts mit Arbeit zu tun hat. Demnach hat sich also Al Lowe, Larry's geistiger Vater, einiges einfallen lassen. Eine Witzsammlung, bestehend aus hunder-

ten von Witzen, macht Euch zum Unterhaltungskünstler. Dabei können diverse "Preferences" im Hinblick auf Eure Zuhörerschaft eingestellt werden, denn es macht schon einen Unterschied, ob Ihr die Jokes Eurem Chef, Eurer Kollegin, dem jüngsten weiblichen Lehrling, der Putzfrau oder Eurem Stammtischbruder darbringt. Der Rahmen erstreckt sich hier von seicht bis anspruchsvoll, von harmlos bis schlüpfrig. Ein weiterer Gag ist das Erzeugen diverser Geräusche. Stellt Euch nur mal vor, Ihr habt einen unsäglich langweiligen oder unangenehmen Zeitgenossen an der Strippe. Ohne Probleme wählt Ihr die Option "Telefonklingeln" und entschuldigt Euch mit den Worten, Ihr müßtet das Gespräch beenden, da ein überaus wichtiges Gespräch am Nebenapparat entgegenzunehmen ist. Um andererseits eine gewisse romantische Atmosphäre zu schaffen, wenn Ihr der attraktiven Kollegin endlich etwas näher kommt, läßt sich munteres

Vogelzwitschern einstellen. Den Unsympathen aus der Nachbarabteilung könnt Ihr mit MG- oder Bombengedröhn schocken, Motorradsound läßt Euch an das letzte Wochenende mit Eurem Moped denken, eine schicke Braut auf dem Sozius und, und, und! Auch für den Drucker gibt's mannigfaltigen Gebrauch: So seid Ihr in der Lage, eigene Fax-Covers, "amtliche" Formblätter, Abwesenheitsmitteilungen sowie diverse Grafiken zu erstellen, etwa zum Geburtstag lieber Kolleg(inn)en. Larry wäre nicht Larry, wenn er

nicht auch noch Antworten zu "wichtigen" Lebensfragen parat hätte sowie Lottotips und Horoskope verrät. Eure heißesten Adressen könnt Ihr in einer Database unterbringen. Leider wird die ewige Frage nach dem "Wohin in der Mittagspause?" nicht zufriedenstellend gelöst, da sämtliche angegebenen Adressen möglicher Lokale in den USA zu finden sind. Dabei möchte ich darauf hinweisen, daß das gesamte Programm einschließlich Witzen etc. in Englisch geschrieben wurde. Andererseits bieten die "Laffer Utilities" noch viel mehr Möglichkeiten als die oben beschriebenen. Diese im einzelnen vorzustellen, würde den mir zur Verfügung stehenden Rahmen sprengen! In der Packung findet Ihr je vier 5,25" und 3,5" Disketten, ein englisches Handbuch, bei dem aus Tarnungsgründen (falls es allzu neugierigen Chefs zwischen die Finger gerät) das Inhaltsverzeichnis ein "seriöses" Programm vortäuscht, sowie eine Zusatzkarte mit dem authentischen Inhalt. The Laffer Utilities muß von der Festplatte gespielt werden. Ein guter Drucker läßt Euch die Gags voll ausnutzen. Fazit: Relativ preiswert könnt Ihr mit Larry's professioneller Hilfe zum unangefochtenen Bürohengst avancieren! (mr)

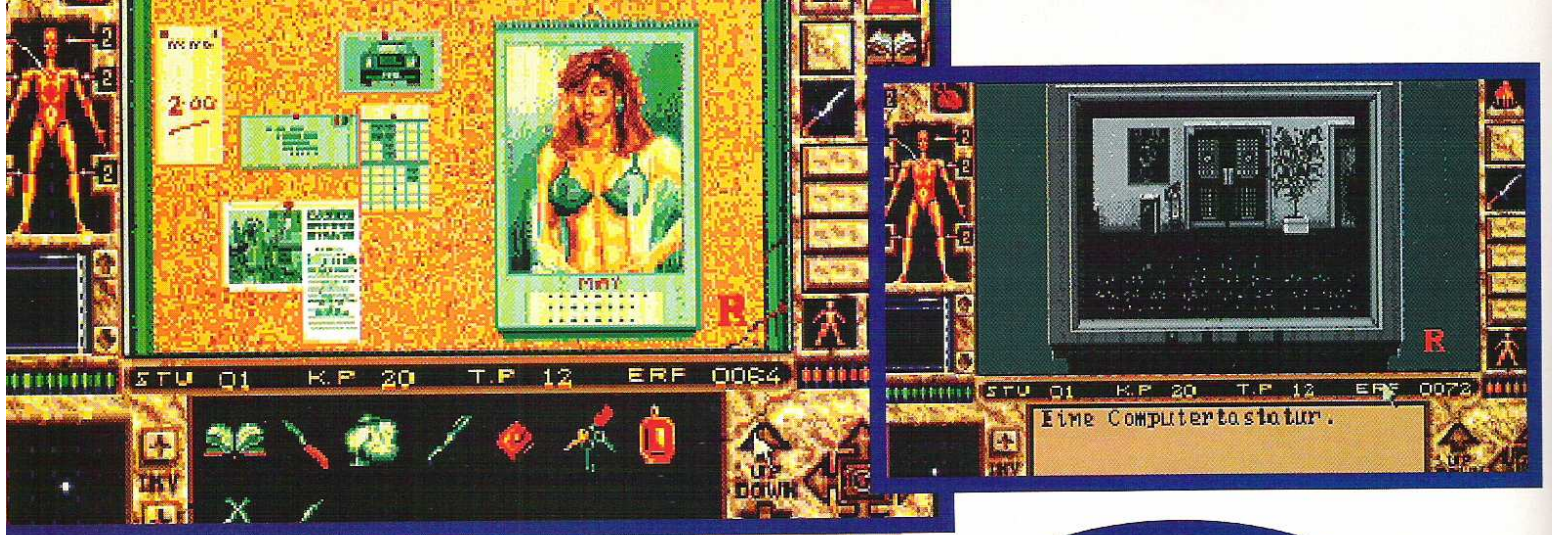
<b>PC</b> unterstützt		<b>SHOOT 'EM UP</b>	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HDDrive	Hersteller Sierra	<b>Besonderheiten</b> - Nur mit Drucker sinnvoll
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Preis ca. DM 40,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	<b>Muster von</b> Sierra	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		



# Das war nur der Anfang!

Jetzt geht's erst richtig los!





# ELVIRA II

## The Jaws of Cerberus

Die Horrorwelle ist nun auch auf den Computer übergeschwappt. Bluttriefende Bilder und entsprechend gruselige Stories werden, wie schon seit langem auf dem Fernseher, zur Alltäglichkeit.

Ob sich dadurch der Spielspaß steigert oder sich sonst irgendwelche Vorteile ergeben, wagen wir an dieser Stelle nicht zu beurteilen. Auch "Elvira II" ist eines dieser Games. Allein schon das Intro ist nichts für schwache Gemüter und auch das Handbuch verspricht einiges. Es ist in einem amüsanten Plauderton gehalten und informiert recht gut über das Game und die Bedienung. Das Game liegt auf

drei 3,5" Disketten vor. Aus einem Brief von der schaurig-schönen Elvira erfährt der Spieler, was die Gute sonst noch so treibt (Horror-schauspielerin) und warum sie gerettet werden will. Ein merkwürdiger Geist/Typ/Schatten hält sie in den Filmstudios gefangen und ist nicht gewillt, sie freizugeben. Der Held, der sie retten soll bist natürlich Du. Zu Spielbeginn findest Du Dich vor dem Haupttor des Filmstudios wieder, das natürlich ver-

schlossen ist. Erst nachdem Du die Scheibe des Pförtnerhauses eingeschlagen und die aus einem Schrank fallende Leiche gefledert hast, bekommst Du einen Schlüssel mit dem sich das Computerterminal einschalten läßt. Nach Eingabe der Codenummer (findet sich durch das Kopierschutzrad) öffnet sich das Eisentor und der Zutritt zu den Studios ist frei. Natürlich ist das Ganze nicht so leicht wie ich es hier beschrieben habe. Die Bedienung mit der Maus und das Handling mit den verschiedenen Gegenständen ist ebenfalls nicht einfach, aber nach Lektüre des Handbuches und etwas Rumprobieren geht es

schon recht gut. Natürlich muß man auch auf seine Umgebung achten und eine Art Geisterradar im Auge behalten, das vor unliebsamen Überraschungen warnt. Falls es zum Kampf kommen sollte, stehen je nach gewähltem Charakter, verschiedene Stärken zur Verfügung. Mit zunehmender Spieldauer steigen auch die Erfahrung und Stärke. Trotz dieser blutigen Vorgabe ein ganz amüsantes Spiel mit guter Grafik und Soundblaster Unterstützung. Wem schon der erste Teil dieses Adventures gefallen hat, der findet mit diesem Game einen würdigen Nachfolger.

(mg)



PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Accolade Preis ca. DM 90,-
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	<input type="checkbox"/>	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	<input type="checkbox"/>	Besonderheiten - Anwärter für Indexliste
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	<input type="checkbox"/>	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	<input type="checkbox"/>	Muster von Accolade
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	<input checked="" type="checkbox"/>	



# PLAYROOM

Für die Karriere seiner Allerliebsten läßt Papi gern mal ein paar Mark springen: Der geschickte Umgang mit der Maus soll schließlich früh genug erlernt werden und MS-Windows allein, ist den Jüngsten wahrscheinlich doch etwas zu trocken.



Playroom, ein erneuter Versuch in Sachen Lernsoftware.

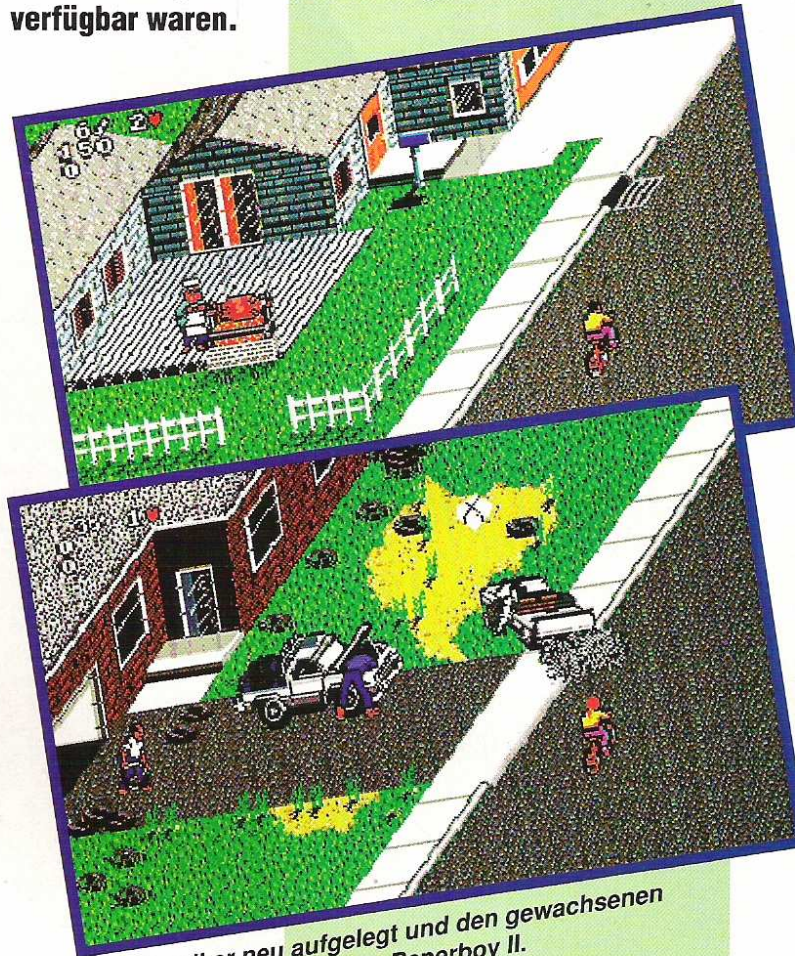
In die kaum beachtete Markt-nische "Kinder-Lernspiele" wirft Bröderbund Software jetzt ein EGA-Spielchen für Drei- bis Acht-jährige. Als erste Vorbereitung auf die rauhe Welt der hellgrauen Kästen soll anscheinend der Kopierschutz(!) mit der unleserlichen Codetabelle dienen. Für unseren sechsjährigen Tester Christian war dieser gleich die erste und schwierigste Hürde. Im eigentlichen Spiel angelangt, sieht der Spieler ein Kinderzimmer mit Spielzeug, Kuscheltieren, Bücherregal usw. am Bildschirm. Durch Anklicken der einzelnen Gegenstände kommt man in eines von sechs verschiedenen Lernspielen. Von dem "Kunerbunt-Spiel" war der Tester von Anfang an helllauf begeistert: Durch Austauschen von Kopf, Bauch oder Unterleib einer dargestellten Figur kann das Kind sich eigene Fantasiewesen schaffen, eine Prinzessin mit Elefantenfüßen oder einen Clown-Pferd-Skateboardfahrer zum Bleistift. Sehr angetan war Christian auch vom "ABC-Spiel", bei dem man nach eigenen Wünschen eine anfangs leere Landschaft mit Menschen, Pflanzen, Verkehrszeichen usw. gestalten kann. Auf Mausclick in dem am Bildschirmrand dargestellten Alphabet bekommt man für

jeden Buchstaben eine entsprechende Figur, die sich dann leicht sonstwohin plazieren läßt. Auch dem "Glücksrad-Spiel" konnte der Tester das Kenner-Urteil "ganz lustig" zusprechen. Bis zu zwölf verschiedene Symbole (Enten, Luftballons, aber auch Totenköpfe) erscheinen dabei per Zufall auf dem Bildschirm. Die Anzahl der Dinge muß der Spieler dann auf einem Zifferblatt anklicken. Mangels besonderer Gags wurde Christian das ständige Gezähle aber recht schnell langweilig. Mehr Ärger als Spaß hatte der Junior mit dem nächsten Spiel. Da die erste Klasse noch einige Monate auf ihn warten muß, überstieg das recht trockene "Buchstabier-Spiel" mit einem ungeschickt gewählten Zeichensatz seinen Horizont noch. Das simple Würfelspiel "Mauseloch" fand er auch nur halb so schön wie Mensch-ärgere-Dich-nicht, aber zum Addieren und Subtrahieren üben immer noch ganz brauchbar. Das "Kuckucksuhr-Spiel", bei dem der Spieler gar nichts machen muß, als die Zeit in analoger, digitaler und buchstabierter Form anzugucken, befand der Tester schließlich als ziemlich öde. Aus der "Großer-Bruder-Sicht" sei noch ein kleiner Tadel an der Grafik erlaubt: VGA hätte es nämlich schon sein können.

(tb)

# PAPERBOY II

Nach dem Umstieg auf den PC haben ja viele unter Entzugerscheinungen gelitten, weil sie von ihren Commodores und Ataris die unheimliche Spielevielfalt gewohnt waren und für den PC in der Anfangszeit nur üble Dinger verfügbar waren.



Ein Klassiker neu aufgelegt und den gewachsenen Anforderungen angepaßt: Paperboy II.

Wer sich an den rotzfrenchen, radelnden Raudi, der "Paperboy" gerufen wird, gewöhnt hat, der kann sich jetzt auf dem PC damit beschäftigen, Zeitungen in Swimmingpools, Fensterscheiben und Briefkästen zu werfen. Dabei sollten die Gefahren des Straßenverkehrs nicht leichtfertig hingenommen werden, auch unfreundliche Passanten, Geister (keine Ahnung, was die in diesem Spiel sollen) und herumstreuende Köter machen dem Radfahrer das Leben schwer. Sind alle Zeitungen verteilt, wartet die

obligatorische BMX-Strecke auf den gestreßten Zeitungsjungen. Dabei haben sich gegenüber der guten, alten C64-Version nur die Streckenverläufe geändert und es sind ein paar Schwierigkeiten mehr eingebaut worden. Die Grafik ist leider nur auf die Anforderungen des PC zugeschnitten worden, es wäre mehr machbar gewesen. Der Sound kommt, wie es sich gehört, aus der Karte, gesteuert wird mit Joystick oder Tastatur. Von einem Nostalgie trip kann man nicht mehr erwarten.

(mg)

PC unterstützt		LERNSPIEL FÜR KINDER	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>
Maus	<input checked="" type="checkbox"/>	Ex.Ram	<input type="checkbox"/>
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/>	Hercules	<input type="checkbox"/>
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/>	CGA	<input checked="" type="checkbox"/>
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/>	EGA	<input checked="" type="checkbox"/>
Roland	<input type="checkbox"/>	VGA	<input type="checkbox"/>
		<b>Hersteller</b> Bröderbund	<b>Besonderheiten</b>
		<b>Preis</b> ca. DM 80,-	- komplett in Deutsch
			- Maus wird empfohlen
			- ca. 5 - 8 Jahre
		<b>Muster von</b> Infogrames	- incl. Stifte, Malbuch

70% → 60% → 60% → 62%

PC unterstützt		ARCADE-ACTION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>
Maus	<input type="checkbox"/>	Ex.Ram	<input type="checkbox"/>
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/>	Hercules	<input type="checkbox"/>
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/>	CGA	<input type="checkbox"/>
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/>	EGA	<input checked="" type="checkbox"/>
Roland	<input checked="" type="checkbox"/>	VGA	<input checked="" type="checkbox"/>
		<b>Hersteller</b> Mindscape	<b>Besonderheiten</b>
		<b>Preis</b> ca. DM 90,-	- keine
		<b>Muster von</b> Mindscape	

65% → 45% → 88% → 68%



# ECO QUEST

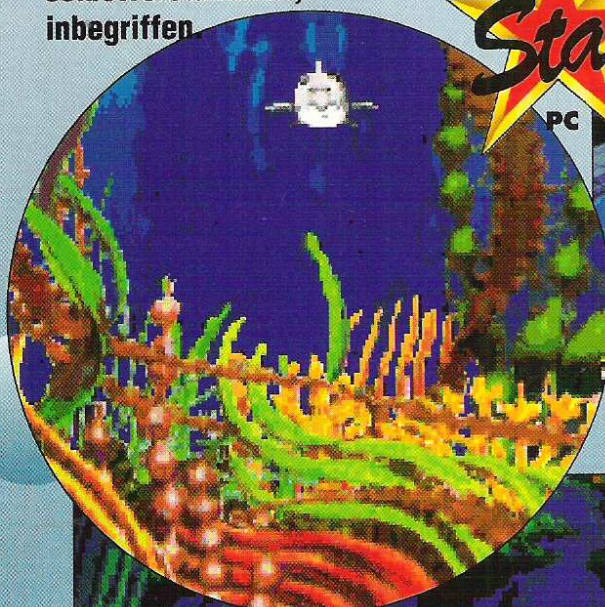
## OVERST

Von Sierra Online ist nach der Einführung der neuen Spieloberfläche, die in der Neuauflage von LARRY zum erstenmal vorgestellt wurde, nur Positives zu berichten. Das neueste Spiel der Kalifornier, das ebenfalls mit dieser Oberfläche ausgestattet wurde, ist "ECO Quest". Fantastische Grafik mit 256 Farben in der VGA-Auflösung und super Sound sind, fast kann man sagen selbstverständlich, inbegriffen

In "Eco Quest" muß Adam, ein kleiner Junge, die Unterwasserstadt Eulria von unserem Wohlstandsmüll befreien und der ansteigenden Umweltverschmutzung massiv Einhalt gebieten. Im zweiten Teil des Spiels muß dann der König dieser Unterwasserstadt, ein Wal namens Cetus gefunden werden. Dazu sind natürlich wie immer verschiedene Hilfsmittel versteckt, die gefunden, richtig kombiniert und angewendet werden müssen. Der Delphin Delphineus steht als kun-



Dies ist nicht Atlantis, sondern Eluria...



...die Heimat von Adam's neuem Freund.

Orakel weiter und zeigt den Weg, der schließlich zu einer gemeinsamen Anti-Müll Koalition aller Bewohner führt. Nachdem diese Hürde gemeistert ist, geht es in das Riff hinaus, daß Eulria umgibt. Dort setzt sich dann die Suche nach Cetus fort, vorallem eine Riffhöhle gibt hier Rätsel auf. Das Game läuft in gewohnt guter Sierra-Qualität ab, die Steuerung mit Maus und der Icon-Leiste ist problemlos. Außerdem führt Sierra einen Teil der Einkünfte aus dem Verkauf dieses Games einer Umweltschutzorganisation zu. Nicht nur für Erwachsene, sondern auch für Kinder ein gutes und zugleich lehrreiches Spiel, das durch seine Konzeption und Informationsfülle bestimmt kein Langweiler wird.

diger Helfer zur Verfügung, nachdem Adam im Fischbassin entdeckt hat, daß Delphineus sprechen kann. Zusammen kämpfen sie sich durch den Müll über und unter Wasser zur Unterwasserstadt Eulria durch. Dort hilft das

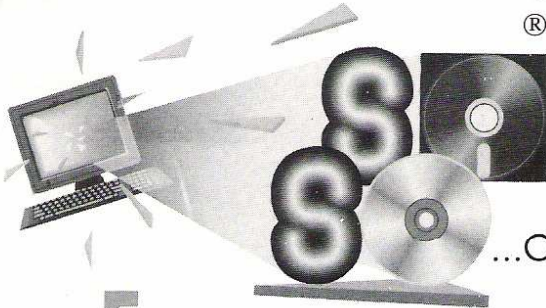
(mg)

<b>PC</b> unterstützt		<b>ADVENTURE</b>	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Hersteller</b> Sierra
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	<input type="checkbox"/>	<b>Preis</b> ca. DM 120,-
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	<input type="checkbox"/>	<b>Besonderheiten</b>
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	<input type="checkbox"/>	- Keine
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	<input type="checkbox"/>	
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Muster von</b>
			Leisure Soft

Wenn auch Sie ein **SOFT & SOUND** Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: **Telefon: 0211/63 30 06**

# SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND** kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten\*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen.  
...Oder einfach zurückgeben.

## WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN ( 2.0, DEUTSCH)

Amiga 500 Speichererweiterung auf 2,5 MB, weiterhin **222,-**

Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM **179,-**

Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff **299,-**

Adlib-compatible-Soundkarte nur **129,-**



### GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I"  
für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Cq - Prozessor Option
- neuste Gate -Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co - Prozessor

nur **399,- DM**

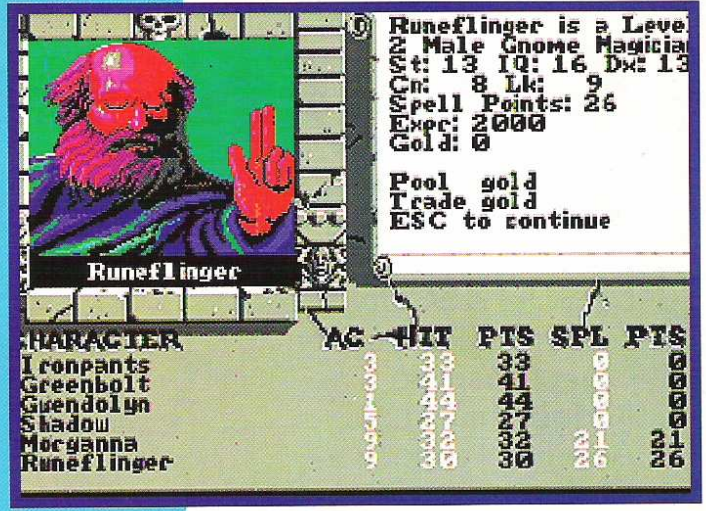
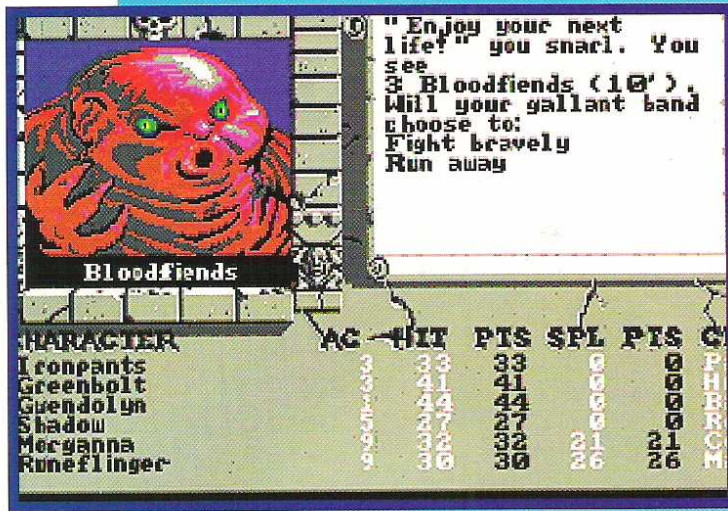
## Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067  
O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage  
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage  
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633  
W-2300 Kiel, Sternstr. 8 (am Wilhelmplatz), Tel.: 0431/970046  
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,  
W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.: 05141/214411  
W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231  
O-3300 Schönebeck, Ahomstr. 11, Telefon auf Anfrage  
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187  
W-4040 Neuss, Hammtor 20, Telefon auf Anfrage  
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556  
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084  
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973  
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Telefon auf Anfrage  
W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629  
W-4330 Mülheim, Delle 47, Telefon auf Anfrage  
W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage  
W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel.: 0251/2787515  
W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Telefon auf Anfrage  
W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809  
W-4630 Bochum, Herner Str. 383, Tel.: 0234/531018  
W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643

W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033  
W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806  
W-5400 Koblenz, Markenbildchenweg 24, Tel.: 0261/31848  
W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532  
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118  
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753  
W-5800 Hagen, Märkischer Ring 5, Telefon auf Anfrage  
W-5840 Schwerte, Telefon auf Anfrage  
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900  
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180  
W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Telefon auf Anfrage  
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665  
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771  
W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142  
W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092  
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203  
O-7050 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel.: 0037/41/4787781  
W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360  
W-8000 München, Ringseistr. 8, Tel.: 089/531764  
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744  
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993  
W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762  
L-9054 Ettelbrück/Luxemburg, 23, rue Dr. Klein, Tel.: 00/818/990

**SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006**

\*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!



Wer die Kindertage der Computer-Rollenspiele verpaßt hat, kann jetzt mit der "Bard's Tale Trilogy" relativ günstig in den Besitz von drei der erfolgreichsten Spiele dieser Sparte kommen.

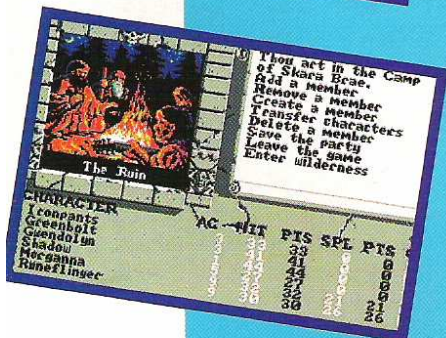
# The Bard's Tale Trilogy

The Bard's Tale 1, "Destiny Knight" und "Thief of Fate" bilden eine abgeschlossene Trilogie von gleichartig aufgebauten Rollenspiel-Abenteuern, die erstmals vor sieben Jahren auf allen Computern ein Verkaufserfolg waren. Hübsch animierte Grafiken, eine Unmenge von Charakteren und Monstern und die Möglichkeit eine Gruppe aus sieben verschiedenen Figuren durch die Abenteuerwelt zu steuern, war das Erfolgsrezept der Spielreihe. Die Option, erfahrene Gruppen von Abenteuern vom ersten Teil in die zweite und dritte Episode zu übernehmen, schafft neben der spielübergreifenden Programmsteuerung, einen zusätzlichen Zusammenhang innerhalb der Trilogie. In Episode Eins soll der Spieler mit seiner siebenköpfigen "Party" die Stadt Skara Brae aus der Herrschaft des üblen Magiers Mangar befreien. Die Gruppe kann sich der Spieler nach Belieben aus Krieger, Jägern, Faustkämpfern, Zauberern, Barden usw. zusammenstellen, wobei dem Barden als "Schutzengel" der Gruppe eine besondere Rolle zukommt. Die Eigenschaften jedes einzelnen Mitglieds werden in der "Adventurers Guild" erstmals ausgewürfelt, dem Treffpunkt aller Abenteurer und Ort, an dem nach dem Ableben eines Kämpfers neue Kampfgenossen angeworben werden können. Läßt man einen Platz in der Party unbesetzt, so findet man im allgemeinen schon nach einigen Streifzügen durch Skara Brae zusätzlichen Anhang durch Monster, die als Überläufer dem Spieler ihre Dienste anbieten. Durch häufiges Kämpfen, das der Spieler durch kluge Angriffstaktiken und der Computer durch ein "Das-Schwarze-Auge"-ähnliches Wür-

felsystem beeinflusst, werden die Fähigkeiten der Spielfiguren allmählich erhöht. Magier erlernen mit der Zeit immer effektivere Zaubersprüche und auch der Barde kann sein Repertoire aus magischen Liedern auf bis zu sechs Tunes erweitern. Wenn Skara Brae ausreichend erkundet worden ist und die Party eine ordentliche Performance besitzt, muß sich der Spieler in den verzweigten Katakomben mit Hunderten von Monstern herumschlagen. Ist der tyrannische Mangar schließlich besiegt, soll man im komplexer gewordenen zweiten Teil - "The Destiny Knight" - eine noch schlimmere Bedrohung von der Abenteuerwelt abwenden: Den erzbösen Erzmagier Lagoth Zanda. Sieben Bruchstücke eines mystischen Zauberstabes müssen dazu in der Umgebung der Landeshauptstadt Tangramayne aufgestöbert und zusammengeschmiedet werden. Im letzten Abenteuer "Thief of Fate" zieht es die Party

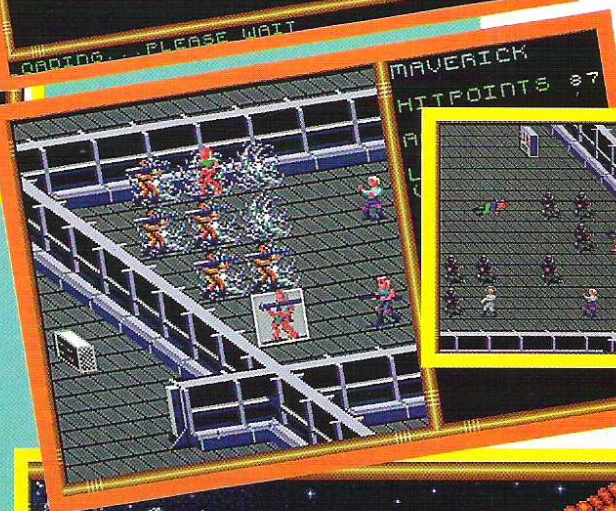
schließlich wieder zurück in ihr Heimatstädtchen Skara Brae. Diesmal soll dann eine Rechnung mit dem verrückten Gott "Tarjan" beglichen werden, der in Abwesenheit der Helden die ganze Stadt verwüstet und mit fauligen Kreaturen bevölkert hat. "Thief of Fate" schlägt seine beiden Vorgänger in Sachen Komplexität wieder um ganze Längen: Neu ist der Besuch von verschiedenen Dimensionen, wie einer Feuerwelt, das ewige Eis oder eine Unterwasserwelt. Außer der leicht verbesserten Tastatursteuerung ändert sich auch im jüngsten Teil sonst sehr wenig. Für den PC wurden alle drei Teile nur in EGA-Grafik umgesetzt, Maus oder Joystick werden in den ersten beiden Teilen leider nicht unterstützt. Dafür bekommt man solide, sehr stimmungsvolle Rollenspiellhandlungen geboten, in denen zwar sehr viel gekämpft werden muß, deren Puzzles aber genau den richtigen Biß besitzen.

(tb)



PC unterstützt	ROLLENSPIEL
Joystick <input type="checkbox"/>	Hersteller Electronic Arts
Maus <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 80,-
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Besonderheiten</b>
AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	- mehrsprachige
Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	Anleitung und
Roland <input checked="" type="checkbox"/>	Texte im Game
HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Muster von</b>
Ex. Ram <input type="checkbox"/>	Hersteller
Hercules <input type="checkbox"/>	
CGA <input checked="" type="checkbox"/>	
EGA <input checked="" type="checkbox"/>	
VGA <input type="checkbox"/>	

50% 70% 90% → 74%



**Wieder einmal drohen die letzten Überreste der Menschheit verklavt zu werden, und so muß einmal mehr ein Held her, um dem Bösen ordentlich eins auf den Deckel zu geben.**

Flash Gordon prügelt sich noch mit Ming herum, Rambo ist längst an Altersschwäche gestorben, und so liegt es erneut an Buck Rogers, den drohenden Untergang abzuwenden. Die Truppen von RAM, der "Russo-American-Mercantile" (die Bösen) haben zwar vor gut einem Jahr eine herbe Schlappe hinnehmen müssen, als Ihr im ersten Buck Rogers Abenteuer deren Doomsday-Device kaputtgemacht habt, aber geschlagen sind sie damit noch lange nicht. Mittlerwei-

Weg läuft, etwas von Verfolgung und Geheimdokumenten faselt, Euch einen Stapel Papiere in die Hand drückt und prompt danach von RAM-Truppen entführt wird. Bei näherer Betrachtung der Dokumente stellt sich heraus, daß dieser Dr. Romney offenbar eine Methode gefunden hat, beliebige Stoffe unter Energiegewinn in

## Buck Rogers II

# MATRIX CUBED

le hat NEO, die "New Earth Organisation" (die Guten) die Kontrolle über die Erde zurückgewonnen, doch ein Gegenschlag von RAM auf die noch relativ schutzlose Erde kann nur noch eine Frage der Zeit sein. Zu Beginn des Spiels befindet Ihr Euch auf einer Orbitalstation, auf der in Kürze die Krönungszeremonie des "Neuen Sonnenkönigs", Lord Berkeley, über die Bühne gehen soll. Von Buck Rogers höchstpersönlich erhaltet Ihr nun den Auftrag, ihre Majestät in spe vor eventuellen Mordanschlägen durch RAM-Truppen zu beschützen. Dieser Lord Berkeley hat es sich nämlich zum Ziel gesetzt, eine große Allianz aller Rassen und Mutanten zu formen, und das geht RAM natürlich schrecklich gegen den Strich. Noch leise über diesen "langweiligen Babysitter-Job" maulend, macht sich die sechsköpfige Truppe auf den Weg, als ihnen plötzlich ein gewisser Dr. Romney über den

andere Stoffe umzuformen (hm, etwas unlogisch, aber was soll's...). Jedenfalls ist klar, welcher Machtfaktor sich hinter dieser Entdeckung verbirgt, und wie verheerend die Folgen wären, wenn dieses Wissen in die falschen Hände geraten würde. Und wie es aussieht, seid Ihr jetzt dafür zuständig, daß dies nicht geschieht. Mit dieser verantwortungsvollen Aufgabe im Gepäck hechtet Ihr nun durchs ganze Sonnensystem von Auftrag zu Auftrag, absolviert Raumschlachten, kämpft mit RAM's Killermutanten und anderen Absonderlichkeiten und löst diverse Rätsel. Dabei hat sich am Spielsystem im Vergleich zum Vorgänger "Countdown to Doomsday" rein gar nichts geändert - ob "leider nicht" oder "Gott sei Dank nicht" bleibt dahingestellt. An der Benutzerführung ist ja auch kaum etwas auszusetzen, auch das bereits bekannte Talent-system ist uns erhalten geblieben,

genauso wie die nicht gerade be rauschende Grafik des 3D-Ausblickfensters. Dafür sind aber die kleinen Bildchen, die bei Begegnungen im 3D-Fenster eingeblendet werden, wieder einmal recht schön geraten. Der Sound ist einigermaßen in Ordnung, nur werde ich nie verstehen, weshalb zwar die Musik über die Soundkarte (so vorhanden) dudelt, während den Kämpfen aber wieder die eingebaute Tonstörung des PC's zum Einsatz kommt... Der gesamte Plot

ist mindestens genauso spannend gehalten wie beim Vorläufer, und wer sich dort bereits an das neue SF-Feeling bei Rollenspielen gewöhnt hat, der wird sich sicherlich auch mit "Matrix Cubed" anfreunden können. Mir persönlich hat das Game jedenfalls sehr gut gefallen, und ich kann es eigentlich jedem empfehlen, der Rollenspiele liebt und zur Abwechslung mal lieber eine kleine Granate werfen will, statt einen "Fireball" zu casten!

(mm)

PC unterstützt		ROLLENSPIEL	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller SSI	<b>Besonderheiten</b> - Charaktere von Countdown to Doomsday können übernommen werden
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 100,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	<input checked="" type="checkbox"/> Muster von Leisure Soft	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

50% 75% 85% 75%



Class: FF Leander/2B  
 Length: 113 meters  
 Displacement: 2650 tons  
 Damage Points: 97  
 Maximum Speed: 28

From 1970 on, the 2B class of Leanders was modified to put them firmly in the ASW role. By removing some of its anti-air weapons, the 2B could carry passive towed-array sonar. Used in conjunction with its helicopter, the towed-array gives the 2B an excellent submarine hunting capability. The modification, however, left the ship particularly vulnerable to air and missile attacks. The 2B should, therefore, be placed relatively close to its formation, and should send out its helicopter to prosecute subs. The ship does have a few SSMs, but it should coordinate missile attacks with other units to be effective. These ships cost about \$12 million.



Sir, Unit AA02, the Storm PIM Blink, has had a weapons system breakdown, Mk2 Penguin Launchers!



[E]xit [S]ensors [W]eapons

# HARPOON

**Harpoon? Gab's das nicht schon mal? Es war einmal, vor ein paar Jährchen, da war die Welt noch in Ordnung: Der Warschauer Pakt war bis dato recht stabil, in Amerika hatte man noch das Feindbild vom "bösen Russen" und dazu passend brachte Three-Sixty die Strategiesimulation "Harpoon" heraus, mit der man etwas Schiffe versenken im globalen Maßstab praktizieren konnte.**

Wie gesagt, das ist schon einige Zeit her, und so war ich recht überrascht, als eines Tages wiederum ein Programm namens Harpoon den Weg in unsere Redaktion fand. Bei näherem Betrachten der Packung stellte sich heraus, daß dies nun die neue "updated version" des Strategiegereis darstellt. Ah, ja. Die umwerfende Neuerung besteht allerdings darin, daß dem Hauptprogramm gleich noch die erste der bis jetzt erschienenen drei Zusatzszenarien beigelegt wurde, sonst hat sich nichts geändert.

Für all diejenigen, die sich (verständlicherweise) nicht mehr an Harpoon erinnern können, möchte ich noch einmal kurz auf das Programm an sich eingehen. Der Spieler darf die Rolle eines Flot-

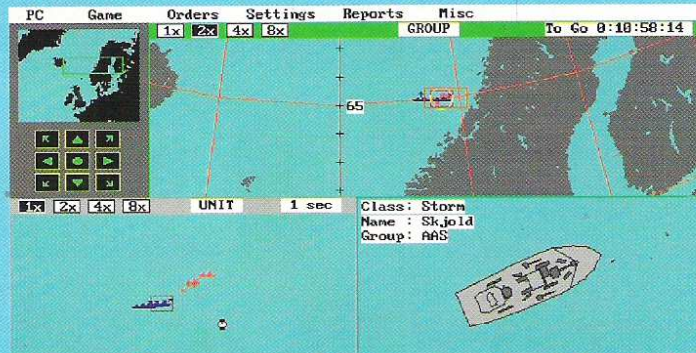
tenkommandeurs wahlweise der NATO oder des Warschauer Paktes übernehmen, um dann durch Befehle an die zur Verfügung stehenden Flottenverbände, gewisse militärische Ziele zu erreichen. Hört sich recht trocken an? Ist es leider auch... Das ganze Geschehen spielt sich vornehmlich auf zoombaren Land- bzw. Seekarten ab, auf denen kleine Icons Flugzeugträger, Kreuzer, Zerstörer und

den einer Flugstaffel zu Aufklärungszwecken. Zwar versuchen die Programmierer scheinbar, das Programm durch ein paar eingblendete Bilder (versenktes Schiff, Radaroffizier macht Meldung etc.) aufzulockern, aber das alles kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich bei Harpoon um ein Hardcore-Strategiespiel handelt. Die zusätzlich erschienenen Battlesets bieten jeweils neue

Kampfgebiete und teilweise auch eine erweiterte Auswahl an Flugzeugen und Schiffen. Das beiliegende Szenario deckt nun mit dem Hauptprogramm zusammen den ganzen Nordatlantik ab, das Battleset Nummer 3 das Mittelmeer und der vierte Erweiterungspack ermöglicht es schließlich, durch den Indischen Ozean und den Persischen Golf zu schippern. Darüberhinaus ist noch ein Szenarioeditor erhältlich, mit dem zusätzlich neue Konflikte erschaffen werden können. Die Grafik des Ganzen ist zwar mit kleinen Ausnahmen nicht gerade schön zu nennen, spielt aber bei Strategiespielen ebenso wie der Sound ohnehin nur eine sehr untergeordnete Rolle. Zweckmäßig wäre hierfür wohl der richtige Ausdruck. Die Spielbarkeit hingegen läßt, wenn man sich erst einmal eingehend mit dem gut einhundertseitigen Handbuch auseinandergesetzt hat, an Möglichkeiten eigentlich keine Wünsche offen. Auch das Menüsystem an sich ist recht einprägsam, und so

sind die meisten Kommandos ziemlich flott gegeben. Dies ist umso wichtiger, als die Spielgeschwindigkeit zwischen Echtzeit und 1800-facher Beschleunigung variiert werden kann (eine Sekunde entspricht dann 30 Minuten im Spiel...).

So weit, so gut. Doch bleibt immer noch die Frage offen, weshalb Three-Sixty nach mehr als zwei Jahren Harpoon nochmals aufgelegt hat, zumal ja auch die politische Situation hinten und vorne



Trotz der nicht mehr zeitgemäßen Darstellung des Geschehens, kann Harpoon mit einem durchdachten Konzept überzeugen.

den einer Flugstaffel zu Aufklärungszwecken. Zwar versuchen die Programmierer scheinbar, das Programm durch ein paar eingblendete Bilder (versenktes Schiff, Radaroffizier macht Meldung etc.) aufzulockern, aber das alles kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich bei Harpoon um ein Hardcore-Strategiespiel handelt. Die zusätzlich erschienenen Battlesets bieten jeweils neue



**Harpoon - Seeschlachten für Hardcore-Strategen**

nicht mehr stimmt... Wirklich zu empfehlen ist dieses Programm eigentlich nur den Strategen, denen Schach zu abstrakt, Empire zu simpel und der Universal Military Simulator zu erdgebunden ist. In diesem Sinne: Mast- und Schotbruch... (mm)

nicht mehr stimmt... Wirklich zu empfehlen ist dieses Programm eigentlich nur den Strategen, denen Schach zu abstrakt, Empire zu simpel und der Universal Military Simulator zu erdgebunden ist. In diesem Sinne: Mast- und Schotbruch... (mm)



PC	unterstützt	STRATEGIE
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Hersteller</b> Three-Sixty
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Besonderheiten</b>
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules <input checked="" type="checkbox"/>	- Hauptprogramm mit
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA <input checked="" type="checkbox"/>	- zusätzlichem Battleset
Soundblaster	<input type="checkbox"/> EGA <input checked="" type="checkbox"/>	- 2 weitere Battlesets/
Roland	<input type="checkbox"/> VGA <input type="checkbox"/>	Editor erhältlich
<b>Preis</b> ca. DM 100,- <b>Zusatzdisk</b> ca. DM 60,- <b>Muster von</b> Electronic Arts		

# W&V Versand Service

## WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 GRÖBENZELL

Telefon: 081 42/90 11

Telefon: 081 42/82 73 & 80 79

Telefax: 081 42/5 46 54

### C64 Disketten

### PC/IBM

### ATARI/AMIGA

### PREISHITS AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90	ACES OF THE PACIFIC VGA *	79,90	ABANDONED PLACES DT. ANL.	79,90	ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN STORM	38,90	ADVANTAGE TENNIS TOUR	89,90	ADVANTAGE TENNIS TOUR DT.	89,90	ALL TIME FAVORITES COMPILATION	29,90
BATTLECOMMAND DT. ANL.	38,90	AIRBUS 320 DT. ANL. VGA *	95,90	AIRBUS 320 1 MB DT.	95,90	AUSTERLITZ	24,90
BLOCK GOLD KOMPL. DT.	45,90	AIR LAND SEA COMPILATION	89,90	AIR LAND SEA COMPILATION DT.	89,90	BATMAN THE MOVIE	29,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90	ATRAIN	72,90	AIR SUPPORT DT. DT. ANL.	89,90	BATTLECOMMAND	29,90
BOARD GENIUS	49,90	BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	85,90	AGONY DT. ANL.	72,90	BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90	BARD'S TALE TRILOGY DT.	85,90	ALCATRAZ DT. ANL.	85,90	BLOODMONEY	29,90
BUCK ROGERS	59,90	BATTLE ISLE DT.	79,90	AMBERSTAR DT. ANL. 1 MB	79,90	BLOODWYCH	29,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90	BATTLETECH 2 GREENT HAWK	85,90	ANOTHER WORLD DT. ANL.	79,90	BUDOKHAN	29,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90	BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90	APIDYA DT. ANL.	85,90	CADAVRER KOMPL. DT.	45,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90	CADAVRER DT. VGA	85,90	AWARD WINNERS COMPILATION	69,90	CASTLE MASTER	24,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90	CHESSMASTER 3000	75,90	B.A.T.T. 2 DT. ANL. 1 MB *	89,90	CELESTA DT. 4 RAYE	29,90
CHART ATTACK DT. ANL.	54,90	CIVILISATION KOMPL. DT.	99,90	BATTLE ISLE DT.	99,90	CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CISCO HEAT	38,90	CIVILISATION	85,90	BIRDS OF PREY DT. ANL. 1 MB	85,90	COMBO RACER	29,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90	CONAN DT. ANL.	85,90	BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.	85,90	CONQUEROR	29,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90	CONQUEST OF LONGBOW VGA *	89,90	BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90	DARK SEED VGA	85,90	BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	89,90	DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION	49,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	45,90	ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS -	89,90	BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	89,90	DRAGON NINJA	29,90
DINGSDA KOMPL. DT. *	34,90	EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90	CHAOS ENGINE DT. *	85,90	DYNASTY WARS	24,90
DOUBLE DRAGON 3 *	38,90	EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA	69,90	CONQUESTADOR KOMPL. DT.	69,90	EDD THE DUCK	29,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90	EZ COSMOS DT. ANL.	109,90	CONQUEST OF THE LONGBOW *	1 MB	ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90	FALCON 3.0 NUR 386/25 MHZ DOS 5.0	99,90	CRUISE FOR A CORPS COMP. DT.	65,90	F-18 COMBAT PILOT	34,90
EXILE DT. ANL.	44,90	FIRETEAM 2200	79,90	DEATHBRINGER DT. ANL.	75,90	F16 FERRARI COLLECTION DT. ANL. 1 MB	49,90
FINAL FIGHT DT.	54,90	FLAMES OF FREEDOM DT. ANL. VGA *	75,90	DEATH KNIGHTS O. KRYNN K. DT. 1 MB	89,90	F18 INTERCEPTOR	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90	FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90	DOUBLE DRAGON 3	59,90	FERRARI FORM. 1	24,90
GLUCKSRAD KOMPL. DT.	24,90	FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. *	85,90	ELVIRA DT. 1 MB	85,90	FLIGHT OF INTRUDER DT. ANL. 1 MB	49,90
GUNSHIP DT.	38,90	FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90	ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	52,90	FULL CONTACT	29,90
HUDSON HAWK	39,90	FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90	EPIC *	79,90	GHOSTBUSTERS 2	29,90
INDY HEAT	38,90	G O D S DT. ANL. VGA	75,90	EXODUS 3010 DT. ANL. *	85,90	GRAND MONSTER SLAM	24,90
JAMES BOND COLLECTION	54,90	GREAT COURTS 2 DT.	69,90	F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1 MB	75,90	GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
JETSONS	25,90	GUNSHIP 2000 DT.	85,90	FATE GATES OF DAWN DT.	75,90	HARROUN DRIVIN 2	29,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90	HERO QUEST TWIN PACK DT. ANL.	75,90	FIRST SAMURAI DT.	69,90	HEROES OF THE LANCE	29,90
LORDS DT. ANL.	49,90	HOME ALONE DT. ANL.	69,90	FIRETEAM 2200	69,90	HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90	HYPERSPEED DT. ANL. VGA *	85,90	FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90	IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90	INDIANA JONES 3 VGA VERSION DT.	85,90	FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB	72,90	INDIANA JONES ACTION	29,90
MAX PACK COMPILATION	48,90	INDIANA JONES 4 ENGL. VGA *	75,90	GOLBLINDS DT. ANL.	75,90	IRON LORD	29,90
MEGA TWINS	38,90	IRAISET KOMPL. DT.	99,90	GOLF - MICROSOFT - DT. ANL. 1 MB	75,90	ISLAND WAY OF STONES	29,90
MOONFALL DT.	38,90	KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	95,90	HARLEQUIN DT. ANL.	89,90	ITALIA 90 SOCCER	29,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90	L'EMPEREUR	89,90	HARPOON 1.21 DT. ANL.	89,90	JAMES POND UNDERWATERAGENT	29,90
OUTRIN EUROPE DT.	42,90	LARRY 3 ENGL. VERSION	39,90	HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.	89,90	JET - SUBLOGIC -	29,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	35,90	LARRY 5 VGA HD DT. Anleitung	85,90	HEIMDALL DT. VERS.	85,90	JUPITERS MASTER DRIVE	29,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90	LEMMINGS DT.	75,90	HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	59,90	KLAX	29,90
PIRATES DT.	47,90	LEMMINGS DATA DISK	79,90	INDY HEAT DT. ANL.	69,90	LAST NINJA 2	24,90
PIFIGHTER	39,90	LINKS NUR VGA	39,90	JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	LEISURE SUIT LARRY 3	44,90
POOLS OF RADIANCE	59,90	LINKS SCENERY HYATT DORADO	39,90	JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. *	85,90	LOOPZ	29,90
POWER HITS COMPILATION	58,00	LINKS SCENERY DISKS JE	39,90	KATHEdrale KOMPL. DT.	85,90	MICROPROSE SOCCER	24,90
POWER UP COMPILATION	49,90	MAD TV DT.	85,90	KINGS QUEST 5 1 MB	85,90	MIDNIGHT RESISTANCE	24,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	48,90	MAGIC CANDLE 2	85,90	KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	89,90	M.U.S.D. KOMPL. DT.	29,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90	MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT.	89,90	LARRY 5 1 MB	89,90	MYSTICAL	24,90
RAIF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90	MONK & ISLANDS 2 VGA ENGL.	89,90	LEANDER D. DT.	59,90	NEW YORK WARRIORS	29,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90	MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. VGA *	89,90	LEMMINGS DT.	59,90	NORTH & SOUTH	29,90
ROBOZONE DT.	38,90	NOVA 9 VGA	85,90	LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM * je	34,90	ONSLAUGHT	29,90
RODLAND DT.	38,90	OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90	LORD OF THE RINGS DT. *	69,90	OPERATION HARRIER	24,90
RUBICON	39,90	PATTON STRIKES BACK	85,90	LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	PAPERBOY	29,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90	PAGE OF DARKNESS VGA	89,90	MAD TV DT. 1 MB *	75,90	PANG	24,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90	POLICE QUEST 3 VGA HD	29,90	MAGIC POCKETS DT.	65,90	PLANETFALL	29,90
SIMPSONS DT.	38,90	POPULOUS DT.	16,90	MANCH UNITED EUROPE DT.	59,90	PLOTTING	29,90
SMASH TV DT. ANL.	38,90	POWERMONGER DT. ANL. *	75,90	MEGA LO MANIA DT.	69,90	POPULOUS DT.	29,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90	PROMISED LANDS - POPULOUS SCENERY -	16,90	MIGHT AND MAGIC 3 1 MB *	17,90	POPULOUS DATA	29,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90	RAILROAD TYCOON DT.	84,90	MOONSTONE	89,90	POWERDRIFT	29,90
SPACE GUN	39,90	RED BARON VGA KOMPL. DT.	89,90	MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB *	79,90	POWERDROME	19,90
SPEEDBALL 2 DT.	44,90	SECRET OF MONKEY ISLANDS 2 DT. VERS.	78,90	O R K DT. ANL.	59,90	POWERMONGER DT.	24,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90	PANZERBÄTTLES 1 MB	69,90	PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT. *	47,90	SECRET WEAPONS MISSION P38	35,90	PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	66,90	RAINBOW ISLANDS	29,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. *	38,90	SECRET WEAPONS MISSION P80	34,90	PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90	RESOLUTION 101	29,90
SUPER HEROES	54,90	SILENT SERVICE 2 DT.	89,90	PINBALL DREAMS DT. ANL.	58,90	RICK DANGEROUS 1	29,90
SUPER SIM PACK DT.	44,90	SIM A N T ENGL. VGA	79,90	POOL OF DARKNESS 1 MB *	69,90	ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
SUPER SPACE INVADERS	38,90	SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90	POOL OF RADIANCE DT.	69,90	ROCK 'N' ROLL	24,90
SUPREMACY	59,90	SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90	POPULOUS 2 DT.	65,90	SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
SYSTEM 3 PACK	54,90	SHANGHAI 2 DT. ANL.	89,90	POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90	SHERMAN M 4	29,90
TERMINATOR 2	45,90	SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA	85,90	RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	SHINOBU	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90	SPACE SHUTTLE DT. ANL. VGA *	119,90	REALMS DT. ANL.	89,90	SHUFFLEPACK CAFE	29,90
THE OATH DT.	38,90	SPEEDBALL 2 DT.	75,90	RED BARON DT. ANL. 1 MB	79,90	SIMULCRA	24,90
TO HOT TO HANDLE COMPILATION	39,90	STARBYTE NO. 1 COLLECTION KOMPL. DT.	79,90	ROBOCOP - JAMES POND 2	59,90	SIR FRED	24,90
TURBO CHARGE	38,90	STARBYTE SUPERSOCCER DT.	72,90	ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	SKI OR DIE DT.	29,90
TURTLES 2	40,90	STARTREK VGA	89,90	RODLAND	72,90	SKYCHASE	29,90
VOLFIELD	40,90	STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT. *	59,90	ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB	85,90	SPACE HARRIER 2	29,90
WETTEN DAS ...?	34,90	STORMVUK SU 25 DT.	29,90	SECRET OF MONKEY ISL. 1 MB DT.	78,90	STARBALL 2 DT. ANL.	45,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90	THEIR FINEST HOUR	69,90	SHANGHAI 2 *	75,90	STARFLIGHT	29,90
W.W.F. WRESTLING	42,90	THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39,90	SHADOW LANDS DT. ANL.	75,90	STARGLIDER 2	29,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90	THUNDERHAWK A1 7341	79,90	SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	STUNT CAR RACER	29,90
		TENNIS CUP 2 DT. ANL.	89,90	SIM ANT 1 MB *	69,90	SUBLOGIC EDITION	29,90
		TWILIGHT 2000	72,90	SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	TENNIS CUP	29,90
		ULTIMA 6 VGA	89,90	SIM EARTH DT. *	75,90	TOM AND THE GHOST	29,90
		ULTIMA 7 *	79,90	SIMPSONS DT. ANL.	59,90	TURBO OUTRUN	29,90
		ULTIMA UNDERWORLD	89,90	SOCCER STAR COMPILATION	65,90	THUNDERSTRIKE	29,90
		UNCHARTED WATERS	99,90	SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	69,90	THYPOON THOMPSON	29,90
		WAYNE GRETZKY 2 INCL. CANADA CUP	75,90	SPACE QUEST 4 1 MB	85,90	UNTUNABLES	29,90
		WING COMMANDER VGA	79,90	SPACE WRECHED	79,90	VENUS FLYTRAP	29,90
		WING COMMANDER DELUXE EDITION	105,90	SPECIAL FORCES DT. ANL. 1 MB	75,90	VOODOO NIGHTMARE	19,90
		WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	39,90	STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	69,90	VOLLEYBALL SIMULATOR	29,90
		WING COMM. 2 SPEECH PACK	45,90	STARBYTE SUPERSOCCER DT.	69,90	WATERLOO	29,90
		* 388498 SOUNDBLASTER	79,90	STEIGENBERGER HOTELMANAG. DT.	59,90	WORLD CLASS LEADERBOARD	29,90
		WING COMMANDER MISSIONS 1&2 JE	39,90	STRIKE FLEET DT.	59,90	ZOMBIE	29,90
		WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90	TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS *	69,90	ZORK 1-3 JEWELS	29,90
		WIZARDY 7 VGA *	69,90	TERMINATOR 2	59,90		
		WWF WRESTLEMANIA VGA	89,90	THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90		

### SONDERPOSTEN C64 DISK

ACCOLADE IN ACTION	19,90
INCL. GRAND PRIX CIRCUIT	17,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	15,90
BARBARIAN 2	24,90
CYCLES	29,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION	12,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY	19,90
MICROPROSE SOCCER	14,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	17,90
OUTRUN	14,90
ROCK 'N' ROLL DT. ANL.	19,90
SKI OR DIE	14,90
SPEEDBALL	14,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STEALTH MISSION - SUBLOGIC -	17,90
STRATEGO	24,90
STRIDER 2	17,90
STRIKE FLEET	24,90
STUNT CAR RACER	14,90
SUMMER OLYMPIAD	14,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TURRICIAN 1 DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

### SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT KUEBOX DT.	149,90
AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000	469,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	679,00
SCREEN BEAT	89,90
* AKTIVE BOXEN FÜR ALLE SOUNDKARTEN	
17,90 SILICON MAUS / SERIELL 3 TASTEN	45,90
24,90 SOUNDBLASTER 2.0	249,00
SOUNDBLASTER PRO	449,00
SOUNDMASTER 2 COVOX	399,90
14,90 ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
289,90 ROLAND MIDIBOX MGB 1	289,90
249,90 THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90

Spiele auf CD ROM auf Anfrage

\* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 15 Versand

BESTELLANNAHME: MONTAG-DONNERSTAG 9.00 bis 18.00, FREITAG 9.00 BIS 17.00

### LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	5,90
3,5" 2 HD NoName 10er	5,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	5,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

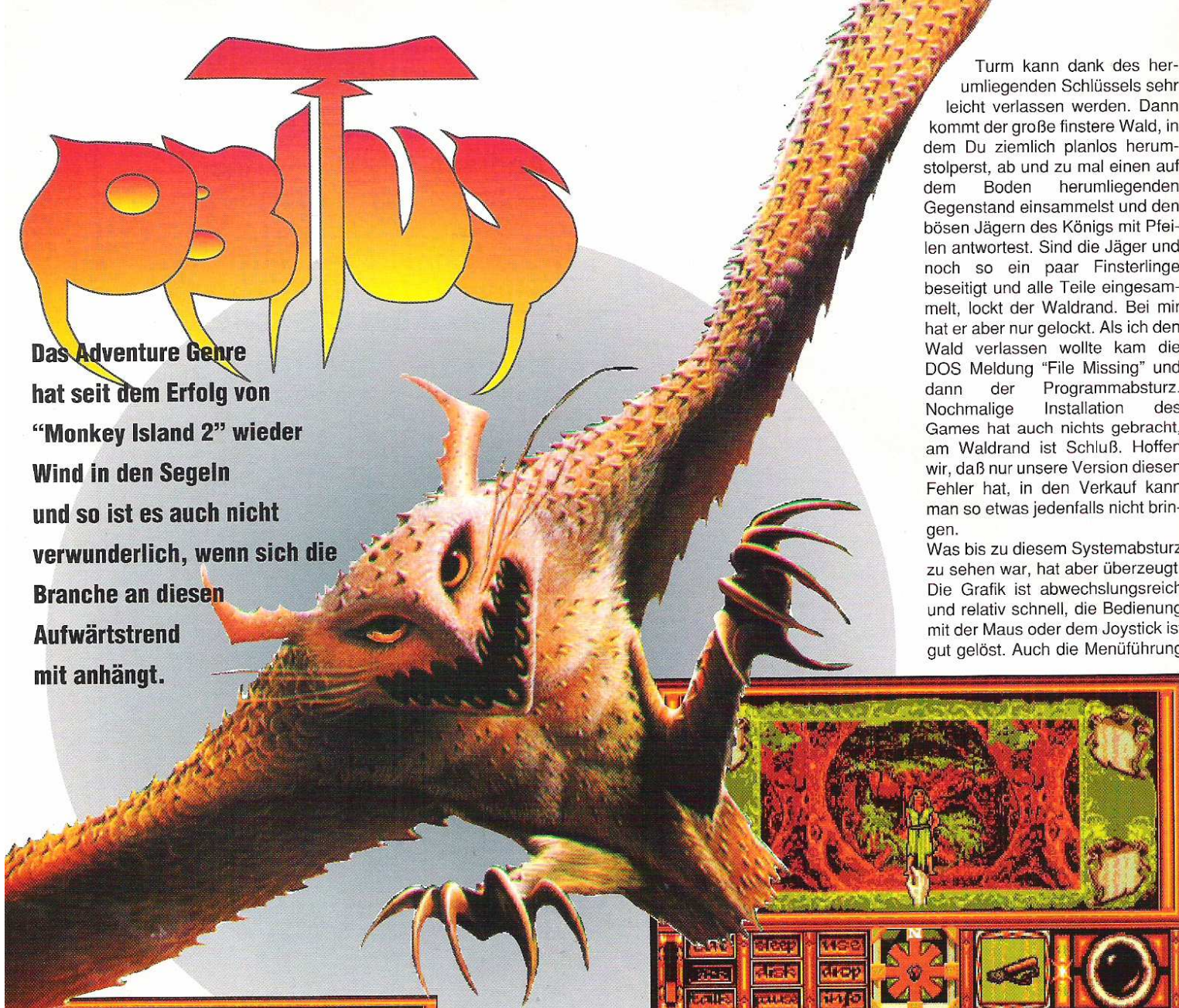
### AMIGA ZUBEHÖR

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
65 4 PLAYER ADAPTER	24,90
75 90 AMIGA ACTION REPLAY 3 A500	199,00
59 90 AMIGA ACTION REPLAY 3 A2000	219,00
89 90 DISKBOY FÜR 80 X 3 5" DISKS	19

# OBITUS

Das Adventure Genre hat seit dem Erfolg von "Monkey Island 2" wieder Wind in den Segeln und so ist es auch nicht verwunderlich, wenn sich die Branche an diesen Aufwärtstrend mit anhängt.

Turm kann dank des herumliegenden Schlüssels sehr leicht verlassen werden. Dann kommt der große finstere Wald, in dem Du ziemlich planlos herumstolperst, ab und zu mal einen auf dem Boden herumliegenden Gegenstand einsammelst und den bösen Jägern des Königs mit Pfeilen antwortest. Sind die Jäger und noch so ein paar Finsterlinge beseitigt und alle Teile eingesammelt, lockt der Waldrand. Bei mir hat er aber nur gelockt. Als ich den Wald verlassen wollte kam die DOS Meldung "File Missing" und dann der Programmabsturz. Nochmalige Installation des Games hat auch nichts gebracht, am Waldrand ist Schluß. Hoffen wir, daß nur unsere Version diesen Fehler hat, in den Verkauf kann man so etwas jedenfalls nicht bringen. Was bis zu diesem Systemabsturz zu sehen war, hat aber überzeugt. Die Grafik ist abwechslungsreich und relativ schnell, die Bedienung mit der Maus oder dem Joystick ist gut gelöst. Auch die Menüführung



Hier handelt es sich weder um den "Ghostwood", noch um "Douglastannen", aber die "Eulen sind, was sie scheinen".



Während des Waldspaziergangs trifft Ihr...



...skurrile Gestalten, die Euch manchmal wichtige Tips geben können.

**O**BITUS" ist eines der klassischen Adventures, die Vorgeschichte ist in Abwandlungen von vielen Adventures her bekannt. Nachdem Dein Auto auf einmal nicht mehr fährt, suchst Du Hilfe. Da sich in erreichbarer Nähe kein menschliches Wesen befindet und die Nacht schon hereinbricht, suchst Du Schutz in einem alten Turm, der zufällig neben der Straße steht. Als der Morgen graut und Du aus einem wohlthuenden Schlummer erwachst, findest Du Dich in einer vollkommen anderen Welt wieder. Na klar, jetzt will natürlich jeder wieder heim, aber bis Du zuhause ankommst steht Dir noch einiges bevor. Zuerst mal der Kampf

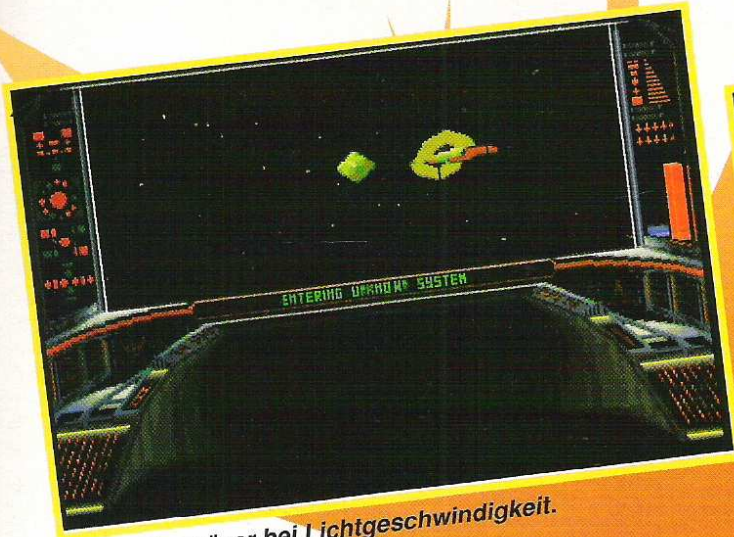
mit dem Handbuch und der Kopierschutzabfrage. Die beiden beiliegenden Handbücher sind nicht sehr hilfreich, wenn es um die Programmbeschreibung geht, da sie mehrsprachig aufgebaut und dementsprechend unübersichtlich und kurzgefaßt sind. Dann der Kopierschutz: "Nennen sie Wort X in Zeile Y auf Seite Z", gut, aber in welcher Anleitung, in der roten oder grünen? Nachdem diese Anfangsschwierigkeiten beseitigt sind, kannst Du Dir ein sehr schönes Intro anschauen und findest Dich dann auch schon in besagtem Turm wieder. Dieser

und des Bewegen der Spielfigur ist gut gelöst. Selbstverständlich gibt es auch Soundblastersound, allerdings nur, wenn EMS Speicher zur Verfügung steht. Wenn diese unselige Datei nicht gefehlt hätte, wäre dies eines der Spiele, an denen sogar ich mich relativ lange festgebissen hätte. (mg)

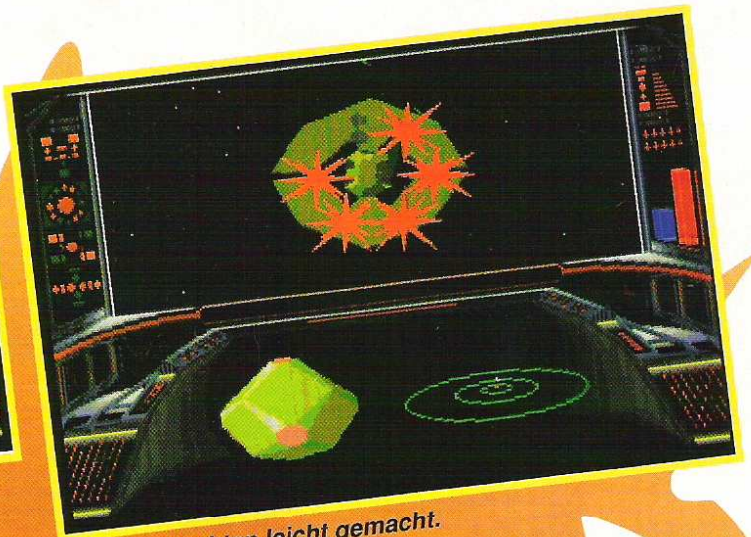
PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller Psygnosis	<b>Besonderheiten</b> - mehrsprachige Anleitung und mehrsprachiger Text im Game
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 80,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	<input type="checkbox"/> Muster von Hersteller	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		







Überholmanöver bei Lichtgeschwindigkeit.



Raumschlachten leicht gemacht.

# HYPERSPEED

Von Microprose war man als Spieler bisher ja nur ziemlich realitätsnahe Simulationen gewohnt, ein Weltraumabenteurer, das man getrost als klassischen ELITE-Nachfolger bezeichnen kann, hätten die Wenigsten erwartet.

Doch "HYPER SPEED" ist nicht nur Nachfolger, sondern auch Weiterentwicklung. Spielziel ist nicht nur Handel, Piraterie oder die Raumschlacht, vielmehr soll (ohne auf die oben genannten Dinge verzichten zu müssen) für die Menschheit ein neuer Planet gefunden werden. Davor empfehle ich allerdings, das 140 Seiten starke, sehr informative und gut gemachte deutsche Handbuch zu lesen und die Trainingsmission zu spielen, sonst geht nämlich gar nichts. Weiterhin gibt es ein technisches Heft mit Installationshinweisen (recht problemlos), zwei 5,25" Disketten und eine Quick-Reference-Card. Aus dem Handbuch ist dann auch die Hintergrundstory ersichtlich und die Aufgabenstellung wird genau definiert, wobei aber Wert darauf gelegt wird, daß es nicht nur eine Lösung gibt. Die gute alte Erde ist nämlich so ziemlich am Ende. Die Menschen sitzen in drangvoller Enge in Raumschiffen, suchen

eine neue Heimat und Du bist das Vorauskommando. Dabei herrscht natürlich gewaltiger Zeitdruck, je länger die Suche dauert, desto mehr Menschen sterben an den unmenschlichen Bedingungen in den Siedlerschiffen. Dir steht für Deine Suche ein Raumschiff, der "Trailblazer" zur Verfügung, ausgestattet mit allem, was die Heimat zu bieten hat. Zur Verteidigung hat

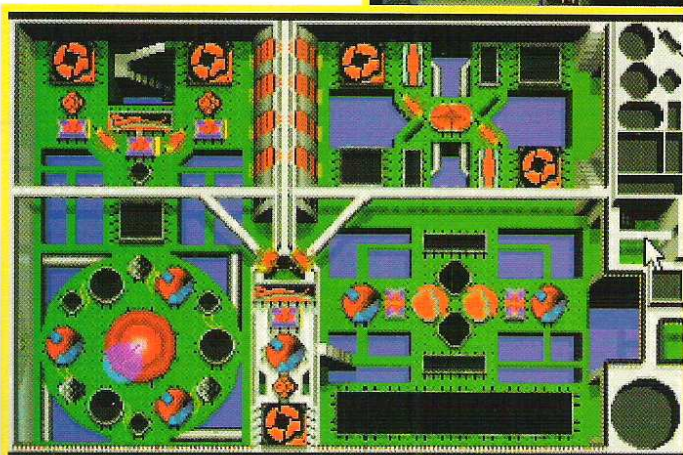
das Schiff ein großes Schiffsgeschütz, einen Laserturm sowie Jäger und Raketen. Auf Deiner Odyssee durch vier verschiedene Sternenhaufen begegnen Dir die unterschiedlichsten Intelligenzwesen. Durch geschickten Handel kann diese Ausstattung natürlich noch verbessert und ergänzt werden und auch Friedensverträge sind von großem Nutzen, wobei sie

manchmal an Bedingungen geknüpft sind. Dein Ermessensspielraum ist ziemlich groß, Du bist mit allen Vollmachten ausgestattet. Als Handelsgut kannst Du nur Disketten anbieten, die Deine Basisstation fertigt und Dir je nach Rohstofflage mitgibt (wenn Du Rohstoffvorräte entdeckst, solltest Du sie mitnehmen). Diese Station ist auch Deine Tankstelle und Ausrüstungsdepot. Da Dein Treibstoff nur begrenzt ist, ist sie lebenswichtig für Dich und Du solltest immer in Reichweite bleiben. Ist die Galaxis erforscht und ein geeigneter Planet gefunden, ist das Game erfolgreich gelöst. Bis zu dieser Lösung, was bei der Komplexität des Spieles einige Zeit in Anspruch nehmen wird, verwöhnen die Programmierer den Spieler mit AdLib-Sound und excellenten Polygon-Grafiken. Kein Spiel also für Typen, die nur rumballern wollen.

(mg)



Die Cockpitperspektive des ausklinkbaren Jägers. Waffengewalt ist bei diesem Spiel jedoch verpönt.



Das - ausbaufähige - Antriebsaggregat des "Trailblazer".

PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	Hersteller Microprose	Besonderheiten
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex. Ram	Preis ca. DM 120,-	- sehr gutes deutsches Handbuch
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules		
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Muster von	
Roland	<input type="checkbox"/> VGA	Leisuresoft	

# STORM MASTER



**Auf dem seltsamen Planeten Urgaa wird alles Leben von magischen Winden bestimmt: Die beiden verfeindeten Dynastien auf den kleinen Inseln Eoliä und Sharkania verdanken ihren Reichtum einzig und allein den nützlichen Winden, die ihre vielen Windmühlen antreiben und ihre windgetriebenen Luftschiffe fortbewegen.**

**B**leiben die Winde in manchen Jahren aus, gehen auf Urgaa sofort die Lichter aus. Durch religiöse Zeremonien haben die Priester aber gelernt, sich die Naturgewalten zum Wohl der Bewohner gefügig zu machen - von einer leichten Brise bis zum Orkan läßt sich annähernd jeder



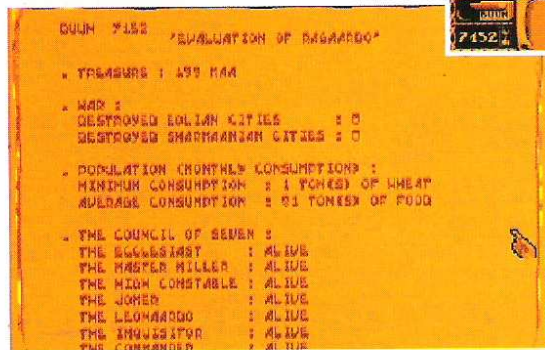
**So sehen auf Urgaa Minister aus.**

sind, wird endlich Ruhe auf dem Planeten einkehren. Bedienen kann sich der Spieler dazu seiner Befehlsgewalt über insgesamt acht Ministerien. Ein VGA-Bild, das alle Minister des kleinen Königreichs zeigt, stellt

machen es nämlich möglich, in der "3D-Kampfsequenz" (eine maßlose Übertreibung) die gegnerischen Städte zu bombardieren. Bis zu diesem Endziel muß der Regent allerdings erst das mäßig gefüllte Staatssäckel ordentlich vollstopfen. Landwirtschaftliche Entscheidungen aller Art plant der Spieler im Ministerium des "Müllermeisters". Für einen gewissen Zuschuß aus der Staatskasse kann man neue Getreidefelder anlegen, "Broomi"-Pelztiere züchten oder die sehr wichtigen Windmühlen errichten. Die geernteten Produkte können dann im Ministerium des "Kastellans" verkauft werden, in welchem die Börse, das Steuer- und Handelswesen untergebracht sind. Auch zwischen den einzelnen Ressorts wurden teilweise interne Zusammenhänge hergestellt. So kann beispielsweise nach dem "Auslaugen" eines Getreidefelds auch der Erzbischof durch religiöse Zeremonien für eine Verbesserung des Bodens sorgen - ebenfalls ein wichtiger Aspekt des Regierens,

denn durch eine Hungersnot ist das anfangs gut 50.000 Einwohner starke Volk schnell dezimiert. Wenn die schwere Aufgabe (die Zerstörung von Sharkanias Städten) erst einmal geschafft ist, kann der Spieler sich an der gleichen Aufgabe vor einem anderen Szenario noch einmal widmen. Insgesamt sechs verschiedene Epochen, quasi vom Mittelalter von Eoliä bis zur Moderne sind als Hintergrund wählbar. Verschieden starke Winde und härtere politische Verhältnisse sorgen für eine Erhöhung des allgemeinen Schwierigkeitsgrades. Im Hinblick auf die Grafik ist "Storm Master" ganz sehenswert. Viele Menüs wurden als Elemente in stimmungsvolle VGA-Bilder intergriert, andere Optionen werden durch bunte Icon-Leisten verwirklicht. Gesteuert werden sollte das Spiel nur über Joystick oder Maus. Außerdem sollte der Käufer einiges an Geduld mitbringen, denn wegen der sehr knapp ausgefallenen deutschen Anleitung, die kein einziges Wort über die grundlegenden Spieltaktik verliert, ist am Anfang stundenlanges Herumprobieren angesagt.

(tb)



**Wie üblich auch hier der obligate Status-Report.**

Wind herbeizaubern. Verständlich, daß sich die verfeindeten Inseln in ihrem seit langem währenden Krieg auch mit solchen zerstörerischen Wirbelstürmen gegenseitig bekriegen. Als Nachfolger des großen Führers von Eoliä muß der Spieler sich dem Schicksal der "guten" Insel annehmen. Erst wenn alle sieben großen Städte der bösen Nachbarinsel überfallen und zerstört worden

das übergeordnete Hauptmenü dar. Durch Anklicken einer Figur aus der Runde kommt man in verschiedene Untermenüs, in denen einzelne Maßnahmen, wie das Festlegen der Steuern oder die Planung militärischer Aktionen, veranlaßt werden. Als wichtiger Teil der politischen Arbeit auf Eoliä muß die Konstruktion und das Bauen von Flugschiffen vorangetrieben werden. Nur diese Schiffe

PC unterstützt		WIRTSCHAFTSSPIEL	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	Hersteller Silmarils	<b>Besonderheiten</b> - vernünftige Grafikgeschwindigkeit auch auf langsamen Rechnern. - kein Sound
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Preis ca. DM 80,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	Muster von	
AdLib	<input type="checkbox"/> CGA	Selling Points	
Soundblaster	<input type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input type="checkbox"/> VGA		

% 
 70% 
 65% 
 60%

**Kein Scherz!**  
**Eröffnung 1. April**  
**3000 Hannover**  
**Georgswall 3**  
**0511-321795**

# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx \*Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Saarland: Homburg 14-18 Uhr 06841/64587  
 Hessen: Frankfurt 12-18 Uhr 069/613282  
 Bayern: München 12-18 Uhr 089/761908  
 NRW: Kamen 12-18 Uhr 02307/72181  
 Württemberg: Aalen 10-18 Uhr 07361/680663  
 Baden: Freiburg 10-18 Uhr 0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-  
 Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

**Konsolen**  
**zu teuflischen**  
**Preisen**  
 (siehe Konsolenteil)



## SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95	Heart of China dt.	84,95	-	94,95
4D Sports Boxing	64,95	-	-	Heimdall	74,95	84,95	-
4D Sports Driving	72,95	-	-	Home Alone	64,95	-	74,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Hudson Hawk	64,95	64,95	-
Abandoned Places	78,95	-	-	Hyperspeed	-	-	99,95
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
AGE	78,95	78,95	86,95	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	James Pond II	64,95	64,95	-
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95	Jimmy White Snooker	69,95	-	-
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95	Kick Off II	58,95	58,95	64,95
Airbus 320	94,95	94,95	-	Kid Gloves II	64,95	64,95	-
Airline	-	-	72,95	Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Amberstar	81,95	81,95	-	Knighmare	74,95	74,95	-
Another World	64,95	64,95	-	Knights o.t. Sky	77,95	77,95	94,95
Apydia	72,95	-	-	Leander	74,95	-	-
B.A.T. 2	-	-	-	Legend of Fearghail	69,95	69,95	74,95
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95	Leisure Suit Larry 3 dt.	96,95	-	96,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-	Lemmings	62,95	62,95	-
Bards Tale Trilogy	-	-	86,95	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Big Business	58,95	58,95	62,95	Lethal Xcess	67,95	-	-
Birds of Prey	74,95	-	-	Life & Death	69,95	69,95	-
Black Gold	69,95	69,95	74,95	Life & Death 2	-	-	74,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95	Links	-	-	86,95
Buck Rogers 2	-	-	72,95	Links II (Pro)	-	-	86,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95	Links Barton Creek	-	-	44,95
Castles	72,95	-	79,95	Links Bayhill Course	-	-	44,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Logical	59,95	54,95	59,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95	Lotus Espr.Tur.Chal.2	69,95	69,95	-
Celtic Legends	74,95	-	-	Lämpereur	-	-	99,95
Chessmaster 3000	-	-	82,95	M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95	Mad TV	-	-	86,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Magic Candle II	-	-	78,95
Civilization	-	-	89,95	Magic Pockets	64,95	62,95	-
Civilization deutsch	-	-	104,95	Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	-
Conquestator	78,95	-	-	Martian Memorandum	-	-	86,95
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-	Master Golf	79,95	79,95	-
Darkmann	72,95	72,95	-	Maupiti Island	64,95	64,95	74,95
Das Boot	74,95	-	86,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Death or Glory	-	-	86,95	Mega Twins	64,95	64,95	-
Demonsgate	-	-	-	Megatraveller 2	-	-	79,95
Deuteros	74,95	74,95	-	Mercs	64,95	-	-
Devious Desings	64,95	64,95	-	Micropose Soccer	64,95	64,95	64,95
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95	Midwinter 2	78,95	78,95	-
EccoQuest	-	-	89,95	MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95	Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
ESS Mega	-	-	86,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95	Monkey Island e.	-	-	74,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95	Monster Pack II	64,95	-	-
F-15 Operation Disk	-	-	49,95	No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	On the Road	69,95	69,95	-
F-16 Falcon 3.0 eng.	-	-	94,95	P.P. Hammer	54,95	-	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Panzer Battles	64,95	-	-
Fantastic Voyage engl.	74,95	-	-	Paperboy II	-	-	64,95
Fascination	74,95	74,95	89,95	Paragliding	a.A.	a.A.	-
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-	PGA Cours Disk	42,95	-	42,95
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-	PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Flight Planner	-	-	72,95	Pirates	63,95	68,95	64,95
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	-	Pit Fighter	69,95	69,95	69,95
Free D.C.	-	-	94,95	Police Quest 2	86,95	96,95	86,95
Genghis Khan	83,95	-	83,95	Police Quest 3 dt.	-	-	86,95
Gobliins	72,95	-	72,95	Pools of Darkness	-	-	74,95
Gods	62,95	62,95	78,95	Populous II	67,95	67,95	-
Golden Eagle	-	64,95	72,95	Populous Editor	44,95	-	-
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95	Power Monger	74,95	74,95	-
Gunship 2000	-	-	87,95	Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-
Harlequin	64,95	-	-	Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95	Realms	74,95	74,95	-

## HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:  
 Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95  
 Competition Pro, Standard transparent DM 29,95  
 Competition Pro, Standard transparent-bla DM 39,95

JOYSTICKS PC:  
 Competition Pro, transparent-bla DM 89,95  
 Gravis schwarz DM 92,95  
 Gravis transparent DM 96,95

ZUBEHÖR:  
 elektr. Bootselektor DM 44,95  
 Maus-Joystick Umschalter DM 39,95  
 Reis-Ware Maus DM 79,95  
 Color-Maus-Graffiti m. Pad DM 99,95  
 Syncro Express 3 DM 99,00  
 Amiga Action Replay 3f. A500 DM 199,00  
 Amiga Action Replay 3f. A2000 DM 219,00  
 Mega Maus (280 Dpi) DM 59,00  
 Volloptische Maus DM 119,00  
 Crystal Trackball DM 114,00  
 Nullmodem-Kabel DM 29,95  
 Sunnyline Mouse DM 79,95  
 Druckerständer DM 34,95  
 X-Copy Prof. 5.0 DM 79,95  
 Kickstart-Umschaltplatte DM 89,00  
 Kickstart-Umschaltplatte incl. 1.3 DM 119,00  
 Kickstart-Umschaltplatte incl. 2.0 DM 249,00  
 Amiga 500 kompl. m. Maus DM 799,00  
 Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB DM 829,00  
 AMIGA 500 plus DM 849,00  
 AMIGA Farbmonitor 1084 S DM 579,00  
 TV-Modulator DM 79,95

SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:  
 mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 74,00  
 mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,00  
 mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon DM 144,95  
 mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island DM 153,95  
 mit Uhr + Accu abschaltbar + Bundel. Man. prof. DM 134,95

SPEICHERERWEITERUNG  
 für A 500 Grundversion erweiterbar auf:  
 512 KB Preis: DM 99,00 1 MB Preis: DM 249,00  
 für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:  
 512 KB Preis: DM 129,00 2.3 MB Preis: DM 299,00  
 für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:  
 2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00  
 für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN  
 3.5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 154,00  
 5.25" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 154,00  
 3.5" Floppy Drive intern für A 500 DM 154,00  
 Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB DM 159,00  
 Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB DM 169,00  
 Einbaurahmen für 3.5" Laufwerk DM 20,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:  
 A508 52 MB (Quantum LPS 52) DM 1.217,00  
 A508 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.519,00  
 Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:  
 A2008 52 MB (Quantum LPS) DM 1.139,00  
 A2008 105 MB (Quantum LPS 105) DM 1.439,00  
 A2008 182 MB (Quantum LPS 182) DM 1.998,00  
 Mehrpreis je 2 MB RAM DM 196,00

Festplatten Golem SCSI für A500:  
 Golem 50 MB DM 969,00  
 Golem 100 MB DM 1.269,00

Festplatten Golem SCSI für A2000:  
 Golem 50 MB DM 969,00  
 Golem 100 MB DM 1.269,00  
 Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram DM 1.498,00  
 Flicker Fixer für A500/2000 DM 299,00  
 Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. DM 899,00

DRUCKER  
 Fujitsu DL 1100 24 Nadel DM 898,00  
 Fujitsu DL 1100 Color DM 948,00  
 MITA Laser Drucker LP-X1 DM 2.798,00  
 11 Seiten pro Min./250 Blatt

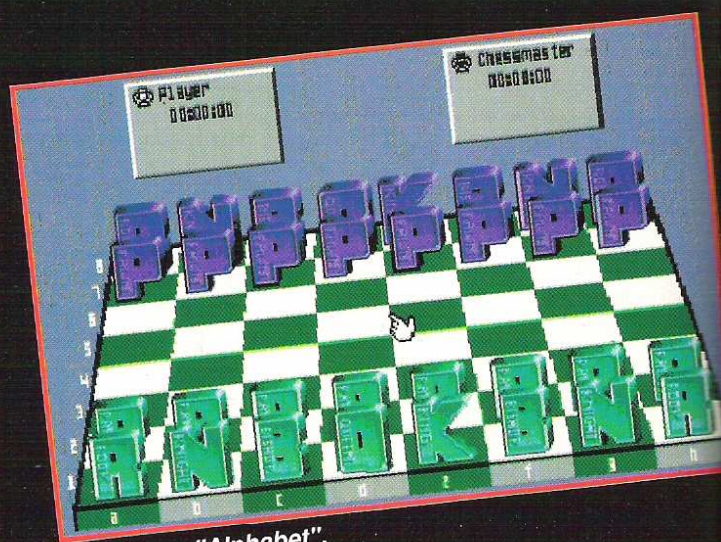
Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 dt.  
 mit CMS-Chips (Stereo) DM 367,00  
 ohne CMS-Chips (Mono) DM 298,00  
 Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 engl.  
 mit CMS-Chips (Stereo) DM 333,00  
 ohne CMS-Chips (Mono) DM 264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage



Der "Fantasy"-Figurensatz wirkt doch sehr viel schöner und unterhaltsamer, als ...



... der Satz "Alphabet".

# CHESSM

Als gravierende Verbesserungen zur Version "2100" bietet er dem Spieler die Möglichkeit, die Denkfähigkeit des Computers nach eigenen Vorstellungen festzulegen und als eigene "Computerpersönlichkeit" mit entsprechendem Namen abzuspeichern. Weiterhin wurde die Grafik und die Benutzerführung auf den aktuellsten Stand gebracht. Zum Lieferumfang von "Chessmaster 3000" gehören zwei gewissenhaft gestaltete englische Handbücher. Das "Users Guide", das sehr ausführlich in die Bedienung einführt, wäre fast nicht nötig gewesen - die "Windows"-konforme Oberfläche mit Maus- und joystickgesteuerten Pull-down-Menüs ist sinnvoll auf sechs Hauptmenüpunkte verteilt und recht leicht zu handhaben. Im "Owners Manual" wird ein illustrierter geschichtlicher Abriss des Königsspiels sowie eine kurze Beschreibung der 150 mitgelieferten historischen Schachpartien seit 1790 dargestellt. Das Programm selbst erhebt Anspruch für Anfänger und Vollprofis gleichermaßen geeignet zu sein: Für absolute Neulinge kann unter dem Hauptmenüpunkt "Mentor" ein ausführliches animiertes Tutorial in zehn Kapiteln aufgerufen werden. Wer sich als Schachspieler bereits einiges zutraut kann im gleichen Menüpunkt sein Wissen an einigen Aufgaben der "United States Chess Federation" (USCF) beweisen und sich nach der offiziellen Skala zum unrühmlichen "Class D"-Spieler oder gar zum Schachmeister einstufen lassen. Von eher praktischem Nutzen ist der Katalog von bekannten Eröffnungsvarianten, die sich der Spieler durch Auswahl von "Practice Opening" während eines Spiels vom Chessmaster vermitteln lassen kann. Jederzeit

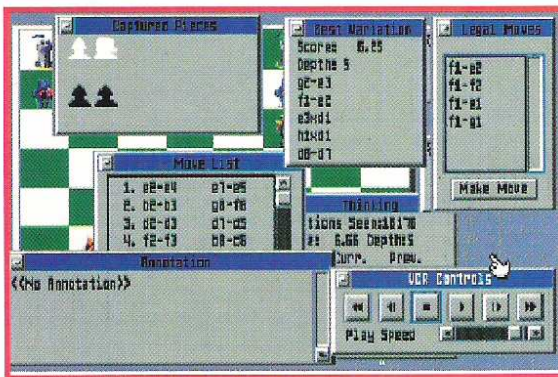
Mit neuer Grafik, neuen - noch flinkeren - Denkalgorithmen und einer ausgereiften Bedienoberfläche erscheint jetzt das jüngste Programm der "Chessmaster"-Serie. Für Gelegenheitsspieler birgt das Spiel ähnliche Reize wie für Schachklub-Profis. Für Schachspieler bestand auf dem PC von jeher kein schlechtes Angebot an Software. Im Spitzenfeld standen sich in den vergangenen Jahren stets "Colossus Chess" und "Chessmaster" im Versionenwettbewerb gegenüber. Dem schon leicht angestaubten "Colossus Chess Version X" von 1990 tritt jetzt ein gründlich überdachter und erweiterter "Chessmaster 3000" entgegen.

während einer Partie kann sich der (können sich die) Spieler vom Computer Rat für sinnvolles Vorgehen aus der jetzigen Spielsituation holen. Chessmaster empfiehlt

Gutachten erklärt dann kurz die Gründe der jeweiligen Entscheidung, sowie Tips zur weiteren Vorgehensweise. Am Anfang

jeder Partie gilt es zunächst einen würdigen Gegner aus der Reihe von vorgefertigten Charakteren auszusuchen. Reicht die Garde von "Novice" bis "Chessmaster" nicht aus, so lassen sich neue Gegner auch schnell selbst kreieren und speichern. Die festzulegenden

Attribute sind umfangreich: Aggressivität, Vorsicht und Weitsichtigkeit lassen sich stufenlos einstellen. Nach Belieben verdrehen läßt sich auch des



Alle Optionen auf einen Blick!



Im "War-Room" gibt es die wichtigsten



"Stauton" zeigt Schach wie es jeder kennt.



Das "Modern-Set" ist wirklich Geschmacksache.

# MASTER 0000

Gegners Vorliebe für gewisse Spielfiguren. Außerdem kann man seinen Zugriff in die Bibliothek aus gespeicherten Eröffnungsvarianten beliebig einschränken. Bei den Spieloptionen lassen sich Bedenkzeiten für Spieler und Computergegner annähernd frei gestalten. Unterstützte Begrenzungen sind



X Minuten pro Partie, X Minuten pro Zug oder X Züge in Y Minuten usw.. Beliebig viele Züge des Spiels kann der Spieler wieder zurücknehmen. Ist man sich über die Güte eines geplanten Spielzugs nicht völlig im klaren, so besteht die Möglichkeit, den Zug probeweise durchzuführen und vom Computer bewerten zu lassen. Partien können außerdem jederzeit unterbrochen und abgespeichert werden. Mit einer VCR-Funktion können gespeicherte Spiele dann zurück- oder vorgespielt und an gewünschter Stelle wieder aufgenommen werden. Schon eher auf die Profis ausgerichtet sind außerdem Optionen wie Import und Export von Spielstellungen aus anderen Programmen in ASCII- oder Forsythe-Notation. Um jeden Spieler sein Lieblingsreglement zu gönnen, können zig USCF-Sonderregeln ein-

oder ausgeschaltet werden. Für Superdenker kann sogar "Blindfold Chess" eingestellt werden - eine abartige Spielvariante bei der alle unbewegten Figuren eines Gegners oder beider Gegner nicht sichtbar sind. Außerdem zu erwähnen ist natürlich die Tournament-Funktion und der Turniermodus. Neben der insgesamt sehr hohen

Fantasy sind toll, Alphabet dagegen ist ziemlich bescheiden) Sowohl 2-D und 3-D Ansicht als auch der "War Room View" sind sehenswert. Das Brett kann entweder bildschirmfüllend dargestellt werden oder nur zirka ein Viertel des Bildschirms überdecken. In stufenlos vergrößerbaren und verschiebbaren Fenstern werden

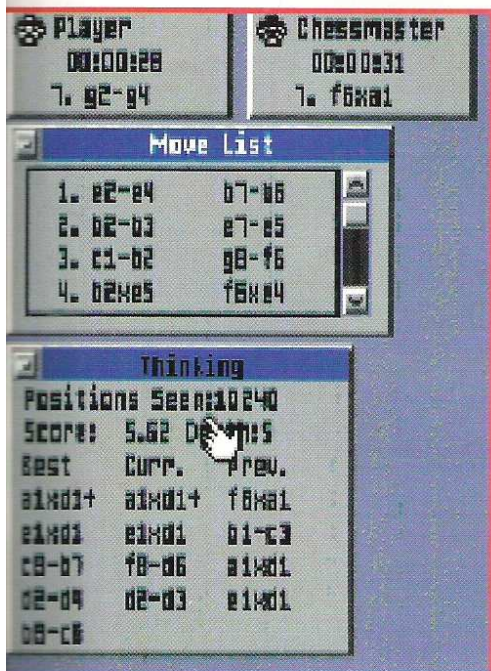


Im "Tutorial"-Mode werden für jede angewählte Figur sämtliche möglichen Zielfelder angezeigt.

Spielgeschwindigkeit des Computers, fällt auch der Grafikaufbau durchaus angenehm auf. Die mit Maus oder Joystick angeklickten Figuren lassen sich ruckelfrei über das Brett bewegen und positionieren. Im 256-Farben-Modus ist die Darstellung der verschiedenen Figurensätze - Stauton, Fantasy, Modern und Alphabet - überhaupt recht prachtvoll anzusehen. (Kleine Berichtigung: Stauton und

zusätzlich die Zeit (digital oder analog), die Liste der Züge, die Überlegungen des Rechners und etliche weitere Daten präsentiert. Mein Fazit: Software Toolworks Behauptung das "finest chess program in the world" geschaffen zu haben, kann ich durchaus zustimmen.

(tb)



ationen auf einen Blick.

PC unterstützt		DENKSPIEL	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	Hersteller	Besonderheiten
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex. Ram	Software Toolworks	- für Einsteiger u. Profis
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	Preis ca. DM 110,-	- ausführliche englische Handbücher
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	Muster von	- Historische Partien
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Leisure Soft	
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

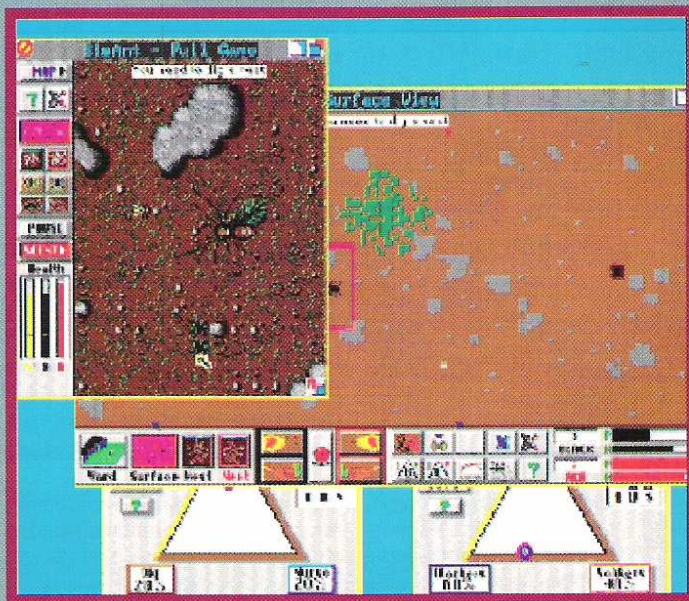
75% → 90% → 95% → 92%

**Maxis-Software hat sich als Schmiede komplexer strategischer Simulationsprogramme bereits einen Namen gemacht. "SimCity" und "SimEarth" setzten in ihrem Genre bisher die Maßstäbe. Ob aller guten Dinge drei sind, zeigt ein Blick auf Maxis' jüngstes Produkt.**

Auf leisen Sohlen schleicht sich der Anführer meiner Sechsbener hinter ein paar Kieselsteinen vorbei - der Einstieg zum Hauptquartier des feindlichen roten Stammes liegt nur noch einige Zentimeter entfernt. Angezogen von der chemischen Duftspur des Anführers folgt eine Zehnerhorde weiterer schwarzer Kampfameisen. Auf meinen Befehl hin verweilt die kampfbereite Meute - nervös umherwimmelnd, wie Ameisen eben so verweilen - noch einige Sekunden hinter dem natürlichen Sichtschutz. Der Augenblick erscheint mir jetzt günstig für einen Angriffsversuch: Der feindliche Einstieg ist nur von einigen roten Arbeitsameisen umgeben, und die sind mit dem Heranbringen von grünen Futterbällchen scheinbar eifrig beschäftigt. Nach einem doppelten Mausklick auf den Eingangshügel stürmen die Kämpfer endlich los. Die wenigen weiblichen Arbeitseinsekten werden von meinen - ebenfalls weiblichen - Kampfameisen im Handumdrehen überwältigt. Den gefährlichen Kieferzangen meiner Kämpferinnen fallen zahllose Fühler und rote Chitinbeinchen zum Opfer, bis ein Teil der schwarzen Truppe schließlich im Allerheiligsten des roten Stammes eingedrungen ist. Ein Doppelklick auf die fettleibige Ameisenkönigin, die leichtsinnig schlecht bewacht inmitten ihrer Larven liegt, und schon stürmt meine gelb gekennzeichnete Führerameise auf die Feindin los. Die alarmierte Verstärkung für den ungleichen Kampf kommt leider zu spät. Das einzige fruchtbare Tier ist tot, und damit ist auch das Schicksal des roten Stammes besiegelt... Hätte ich nur ein "Quick Game" gespielt, wäre das

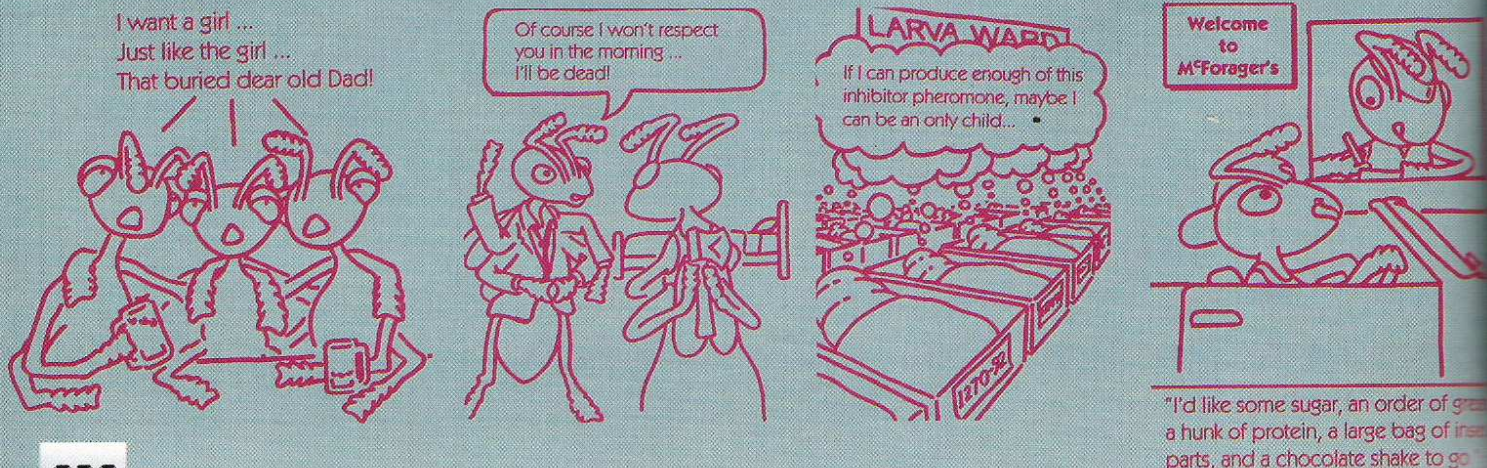
Spiel schon gewonnen. Im jetzigen "Full Game" dagegen stehen die schwierigsten Aufgaben noch bevor. Quadratmeter um Quadratmeter muß der amerikanische Vorkarten mit eigenständigen Kolonien der kleinen schwarzen Tierchen bevölkert werden. Nachdem die Feinde besiegt sind, steht mir noch die Invasion der menschlichen Wohnräume

bevor, der schwierigste aber auch amüsanteste Teil (Igitt, Daddy! - Kreisch) des Abenteuers. Wer "SimCity" und "SimEarth" kennt und schätzt, der wird als Fortsetzung der Simulationsklassiker vermutlich etwas noch Größeres als den, für viele Geschmäcker etwas zu komplex geratenen Planetensimulator "SimEarth" befürchtet haben. Weit gefehlt! Mit "SimAnt" hat sich der Hersteller Maxis wieder etwas mehr auf das Erfolgsrezept von "SimCity" besonnen. "SimAnt" ist die Simulation eines natürlich vorkommenden Systems, ausgestattet mit ständig animierten Grafikenfenstern, streckenweise gutem Sound und einer ganzen Menge sehenswerter Options-Schnickschnack. Die



**Die Spinne kann man auch als Verbündeten einsetzen. Ihr müßt sie einfach an den Eingang des roten Baues locken.**

erste Lektion, die sich der Spieler verinnerlichen sollte, ist die oft bittere Erfahrung, daß das Leben jeder einzelnen Ameise einen Furz zählt. Pardon, aber diese Ausdrucksweise ist angebracht, denn laut Handbuch kümmert ein Todesfall nicht einmal das betroffene Insekt selbst. Was in "SimAnt" zählt, ist nur das Überleben der schwarzen Ameisengemeinschaft. Das wiederum rechtfertigt die etwas ungewohnte Art der Spielsteuerung: Wie der Spieler gerade will, kann er jederzeit in jedes beliebige Tier seines Volkes schlüpfen. Die Ameise färbt sich am Bildschirm dann gelb und kann das Verhalten der Anderen durch das Versprühen von chemischen Spuren und Signalen beeinflussen. Jedes Spiel beginnt zunächst mit einer einzigen, im Boden behüteten, Königin. Durch Mausklick am oberen Rand des animierten Hauptfensters "Edit Window" krabbelt deren erste Tochter an die



"I'd like some sugar, an order of great hunk of protein, a large bag of insect parts, and a chocolate shake to go"



**Der Tod ist für Ameisen bedeutungslos. Für den Spieler auch, denn er wird umgehend wieder geboren!**

Punkten ausgemacht, kann die "Gelbe" sich bereits auf den Weg machen: Festgelegt wird der Weg der Ameise durch einfachen Mausklick auf das jeweilige Ziel in der Landschaft. Der Ausschnitt im "Edit Window", das wie die meisten Fenster in dem Pro-

gramm beliebig vergrößert, verschoben oder versteckt werden kann, scrollt auf Mausbewegung mit. Auf dem Weg zu den Nahrungskügelchen (stellvertretend für Essensreste, Insektenkadaver usw.) hinterläßt die Ameise des Spielers eine Duftspur, die eventuell vorhandene Stammesgenossen ebenfalls zu dem Fundort lockt. Alle aufgesammelte Nahrung wird auf direktem

Weg beschaffung festgelegt. Für die schwarze Königin läßt sich außerdem bestimmen, in welchem Verhältnis sie Arbeiterinnen, Kämpferinnen und Flugameisen auf die Welt bringt. Immer wenn gegnerische Ameisen sich bei der Futtersuche in die Quere kommen, beginnt in der Regel sofort ein Einzelkampf. Da die Nahrungsreserven auf jedem Quadratmeter Garten sehr begrenzt sind, hält sich auf diese Weise meistens eine überschaubare Anzahl

von unter 50 schwarzen Ameisen in jeder Parzelle auf. Wie der Spieler seine Aufgabe angeht, ist eigentlich völlig ihm überlassen, denn weder eine Zeitgrenze noch sonstige Umstände hindern ihn am Experimentieren. Selbst wenn die roten Ameisen schon einen großen Teil der rechteckigen Gartenfelder eingenommen haben und nur noch eine einzige schwarze Königin am Leben ist, hat der Spieler immer noch Chance, sein Volk ganz groß raus zu bringen, und über Flugameisen (spätere Königinnen) neue Kolonien im Garten zu gründen.



Wie bei den beiden Vorläufern haben die Programmierer wieder zahlreiche, grafisch aufgepeppt Kontrollanzeigen eingefügt. Anhand von Kurven- und Balkendiagrammen kann man sich ziemlich schnell über den Stand aller Spielparameter informieren. Eine sinnvolle Neuerung ist das, leider nicht sehr umfangreiche, Tutorialprogramm. Die Aufteilung in "Quick Game" und "Full Game" bietet kurzatmigen Spielern ein Spiel in zeitlich verkürzter Form (zirka 10 bis 30 Minuten pro Partie).

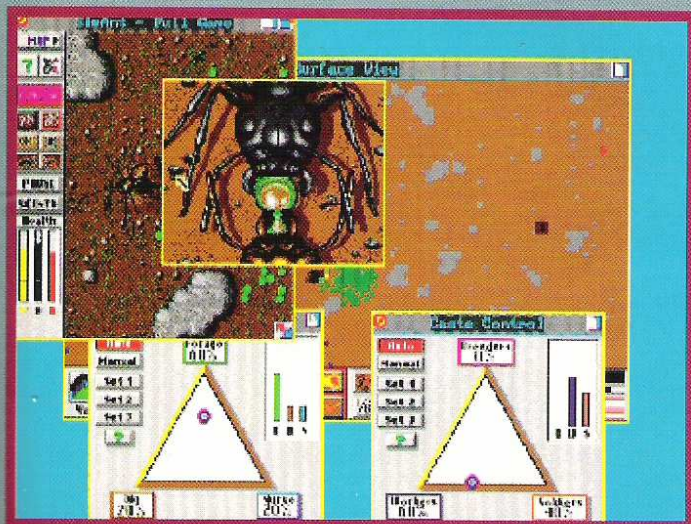
Im Fazit vermute ich, daß dem Spiel nicht der Erfolg seiner Vorgänger zuteil wird, da es im Schwierigkeitsgrad doch stark unter den beiden anderen anzusiedeln ist (sind erst einmal die richtigen Einstellungen im "Full Game" gefunden, gewinnt sich das Spiel quasi von selbst). Außerdem ermöglicht ein schlecht versteckter Cheat-Mode im "Quick Game" den Sieg schon nach 2 bis 3 Minuten. (tb)



**Geruchsfernsehen zum Anschauen. Die Duftspuren der Ameisen.**

Oberfläche. Die Darstellung der Spielfläche läßt sich nach Belieben vom Querschnitt durch den Erdboden zur zweidimensionalen Draufsicht auf die Gartenoberfläche umschalten. Die Darstellung der Oberfläche ist in der 640x480 Pixel VGA-Darstellung des Programms ziemlich detailliert mit kleinen und großen Kieselsteinen und einigen Farnblättern ausgeschmückt. Außerdem kriechen eßbare Raupen, harmlose Wanzen und die gefräßigen Spinnen über den Boden. Die einzelnen Ameisen wimmeln in ihrer Umwelt in etwa wie die "Populous"-Männchen auf ständiger Futtersuche herum. Wurde auf der Übersichtskarte eine Ansammlung von grünen

Weg in den Ameisenbau geschleppt und gehortet, denn nur ein gut versorgter Stamm kann genug Sprößlinge hervorbringen. Das allgemeine Verhalten des Stammes läßt sich im "Behaviour"-Fenster festlegen - auf Prozentzahlen genau wird dort die Gewichtung der drei Hauptaufgaben Brutpflege, Nestbau und Nah-



**Nachtanken auf Ameisenart.**

PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller Maxis	<b>Besonderheiten</b>
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 90,-	- gutes engl. Handbuch
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	<input checked="" type="checkbox"/> Muster von	- völlige Handlungsfreiheit
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	<input checked="" type="checkbox"/> Wial	- Tutorial im Programm
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

# L'EMPEREUR NAPOLEON 1



Diese "Honigwabe" stellt ein Schlachtfeld dar.

Damals waren die Machtverhältnisse noch etwas anders strukturiert.

In archaischen Prä-Compi-Zeiten hatte man für ausgeflippte Mitmenschen, die sich für Napoleon hielten, allenfalls eine Zwangsjacke oder eine Gummizelle übrig. Mit dem neuen Strategiespiel von Koei können verhinderte Heerführer ruhigen Gewissens ihren Neigungen im stillen Kämmerlein nachkommen.



Was - Import und Export? Sollte sich etwa schon damals die EG erahnen lassen?!

stellung des geschichtlichen Backgrounds wird im teilweise animierten Intro gezeigt. Wie auch Napoleon, so muß sich auch der Spieler durch überlegenes strategisches Können in der militärischen und schließlich politischen Hierarchie hochdienen. Neben einer Demo zur Einführung stehen des-

halb vier Szenarien zur Auswahl: Anno 1796 hat sich Bonaparte, in den Nachwirren des französischen Bürgerkriegs, mit seiner Truppe gegen Konterrevolutionäre zu behaupten, 1798 kämpft Napoleon gegen England, 1802 findet er sich als Erster Konsul von der großen Koalition, gebildet aus England,

Österreich, Preußen und Russland, bedroht. Schließlich will er 1806 als frischgebackener Kaiser seinen Herrschaftsbereich auf ganz Europa ausdehnen. Im Spiel selbst geht es letztendlich darum, möglichst viele Städte zu erobern. Dazu brauchst Du natürlich Truppen, Gold- und Versorgungsvorräte sowie Schiffe. Einheiten müssen bewegt und gepflegt, Kriege erklärt sowie eine Anzahl anderer Weisungen erteilt werden. Deshalb hast Du drei unterschiedliche Befehlsarten zur Verfügung, nämlich Officer-, Combat- und National Government Commands. Verschiedene Displays zeigen Dir zur Veranschaulichung jeweilige Landkarten der Schlachtfelder und der Länder, die Befehle, Vorräte und das Datum des Geschehens. Auch ein eingblendeter

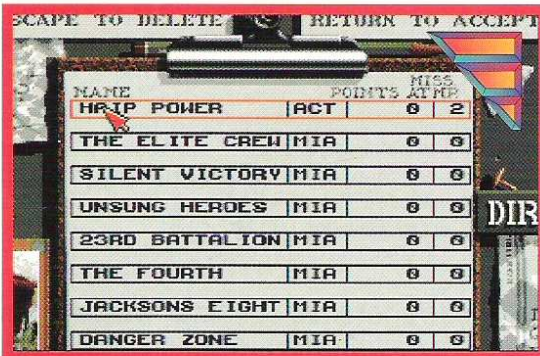
"Taschenrechner" hilft Dir bei Deinen Berechnungen und Kalkulationen. Trotzdem ist L'Empereur durch die Vielzahl der zu berücksichtigenden Fakten und Entscheidungen nichts für absolute Anfänger dieses Genres. Der einmal erreichte Spielstand kann natürlich gespeichert werden. Die EGA-Grafik wirft einen nicht gerade vom Hocker, aber darauf kommt es bei einem Spiel, das überwiegend aus Symbolen, Zahlen und Linien besteht, sowieso nicht an. Gesteuert wird das Geschehen bequem via Maus oder auch mittels Tastatur. L'Empereur kann sich als Strategiespiel mit dem Hintergrund der napoleonischen Zeit, die eine Abwechslung zur Vielzahl der Weltkrieg II-Szenarien darstellt, durchaus sehen lassen.

(mr)

PC unterstützt		STRATEGIE	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Koei	Besonderheiten - englisches Handbuch und Reference Card - mind. 640 kB RAM
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 100,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules <input type="checkbox"/>	Muster von Infogrames	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA <input type="checkbox"/>		
Soundblaster	<input type="checkbox"/> EGA <input checked="" type="checkbox"/>		
Roland	<input type="checkbox"/> VGA <input type="checkbox"/>		



**E**in fameses Intro mit passender Marschmusik, die sich jedoch schnell wiederholt, versetzt einen gleich in die richtige Atmosphäre. Wer die Fernsehserie DIENST IN VIETNAM kennt, weiß was einen erwartet. Die beigelegte Special Forces-Mütze aufgesetzt, und auf ins Kampfgetümmel. Doch so einfach geht es nun auch wieder nicht. Hier erwartet einen nicht ein primitives Ballerspiel, wie sie auf der schwarzen Liste zu Dutzenden zu finden sind. Zuerst muß man sich eine Team-Diskette



**Microprose wagte sich mit SPECIAL FORCES in ein ganz neues Gebiet, was Simulationen betrifft. Flugsimulationen, die militärische Missionen zum Inhalt hatten, gibt es viele. Simulationen der Einsätze von Spezialeinheiten in Krisengebieten gab es bisher noch nicht.**

rigkeitsstufe gibt es dann für insgesamt vier Klimazonen je vier Missionen. Hat man sich für eine Mission entschieden, muß man die Ausrüstung bestimmen, die mitgenommen werden soll. Zuviel Gewicht kann die Soldaten jedoch mübe machen und die Kampfmoral schwächen. Von Hubschraubern werden die

werden können. Spätere Aufträge erfordern genaueste taktische Überlegungen. Wie durchkämmt man mit vier Mann am günstigsten eine riesiges Gebiet, um einen Flugschreiber zu finden. Wie positioniere ich meine Soldaten so, daß der Gegner abgelenkt wird und der Spezialist seinen Auftrag durchführen kann. Mit primitiven Rambo-Manieren wird man maximal einen Auftrag bestehen, die Aussicht auf Orden ist allerdings nicht sehr groß dabei. Das Handlungsgeschehen wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Einen der vier Soldaten steuert man dabei selbst, während die anderen drei an bestimmte Punkte kommandiert werden können oder sich in den Büschen verstecken. Die Grafik ist nicht sonderlich spekta-

## SPECIAL

# FORCES

erstellen, auf der bis zu acht Spezialeinheiten abgelegt werden können. Je nach Mission wählt man sich dann die passende Einheit heraus, deren Zusammensetzung von spielentscheidender Natur ist. Vier Soldaten müssen für eine Mission ausgewählt werden und mit Decknamen wie Eagle oder Shark benannt werden. Je nach Missionsauftrag muß man auf Scharfschützen, Sprengstoffexperten oder Elektronikexperten zurückgreifen. Um nicht gleich zu Anfang Missionen mit der Lebenserwartung "1 Minute" vorgesetzt zu bekommen, kann man zwischen vier Schwierigkeitsstufen auswählen. In jeder Schwie-



Leute anschließend im Krisengebiet abgesetzt, zu dem jederzeit eine Karte abgerufen werden kann. Bei den ersten Missionen handelt es sich um relativ "einfache" Aufträge, die innerhalb von 30 Minuten auch von Anfängern durchgespielt

kulär, das Scrolling ruckelt, doch die Spielmotivation leidet darunter nicht im geringsten. Mit vielen Grafikoptionen, wie kleinen Hilfskarten, gerasterten Karten oder der Anzeige von bestimmten Positionen ist eine sehr gute Übersicht über das ganze Gebiet gewährleistet. Eine umfangreiche Tastaturbelegung erfordert zwar Einspielzeit, doch die Komplexität des Spiels wird einen dafür mehrere Wochen fesseln. Microprose hat es geschafft, eine fesselnde,



detailgetreue Simulation zu entwickeln, die sich deutlich von Ballerspielen mit ähnlichen Grafikdarstellungen absetzt. Das Erfüllen der Aufträge erfordert Köpfcchen, Ausdauer und Geschick. Freunde von innovativen Simulationen werden ihre wahre Freude daran haben.

Das "Special Forces" Rekrutierungsbüro.

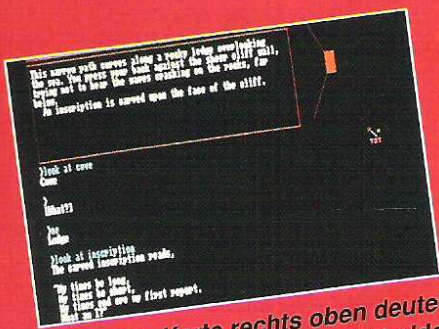
(hi)



AMIGA		SIMULATION	
A <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt	A <sup>500 plus</sup> <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Microprose	Besonderheiten
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	Preis ca. DM 80,-	- Special Forces-Kappe enthalten
2. Drive <input checked="" type="checkbox"/>	2 Player <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	

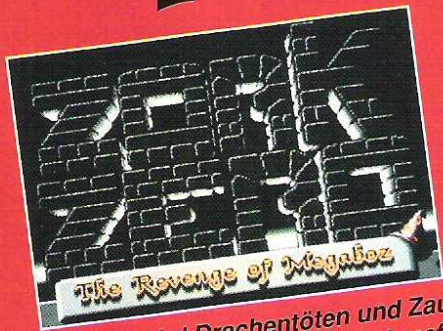
70% 75% 90% 76%

Was Ihr Euch hier in die Taschen packen könnt, würde selbst Sly "RAMBO" Stallone beeindrucken.



Die schlichte Karte rechts oben deutet bei Beyond Zork Fluchtwege der Unholde an.

# THE LOST TREASURES



Bei Zork Zero wird Drachentöten und Zauberstabschwingen von Intropanels und grafischer Benutzeroberfläche umrahmt.



Was wie eine triste Textverarbeitung aussieht, entpuppt sich als eines der haarsträubendsten Horrortrips im Adventure-Genre: Lurking Horror.



Die Maus mischt mit: Erstmals kann der Infocom-Abenteurer per Mausclick auf den Kompass durch finstere Gewölbe huschen.

Infocom-Textadventures haben nichts gemein mit der wortkargen Pixel-Pracht moderner Grafikorgien, sondern bestechen durch geniale Plots, verständnisvolle Par-

adern oder als Magier das Königlich retten und mächtigen Dämonen, Halbgöttern und ähnlichen finsternen Gesellen mit dem Zauberstab auf die Finger klopfen. Unholde ganz anderer Art bedrohen den Leser in den Kriminalstücken Deadline, Witness, Suspect, Ballyhoo und Moonmist. In Deadline und Witness bewaffnet

klassische Expeditionsdrama Infidel. Als Amateur-Forscher begibt sich der Spieler auf die Suche nach einer versteckten Pyramide, die ihre Schätze über die Jahrtausende vor den Fängen der Grabräuber bewahrt hat. Planetfall, Stationfall und Starcross katapultieren Science-Fiction-Fans weit in die Zukunft, um

**Die Jäger des verlorenen Schatzes werden nun endgültig von archäologischen Wühltisch-Grabungen zur Hebung fossiler Software-Juwelen erlöst. Activision hat auf der Winter-CES in Las Vegas eine Compilation mit 20 der besten Infocom-Textadventures angekündigt.**

# ASURES OF INFOCOM

ser und einem tiefgründig-makabren Humor. Dazu werden 20 detaillierte Karten geliefert, die dem Orientierungslosen Halt geben. Verzweifelte können zudem verstohlene Blicke in das beiliegende Hint-Book werfen. Dafür muß der Spieler der angelsächsischen Sprache mächtig sein, da die dichte Atmosphäre durch detaillierte Ortsbeschreibungen mit teilweise barock ausufernden englischen Satzbauten erzeugt wird.

Das von Activision geschnürte Textbündelchen beinhaltet zunächst einmal acht Fantasy-Adventures. In der berühmten Zork-Trilogie, der Enchanter-Trilogie mit den Teilen Enchanter, Spellbreaker und Sorcerer und den im gleichen Rahmen-Szenario spielenden Abenteuern Beyond Zork und Zork Zero darf der Held entweder die unterirdischen Ruinen des mächtigen "Great Undergro-und Empire" plün-

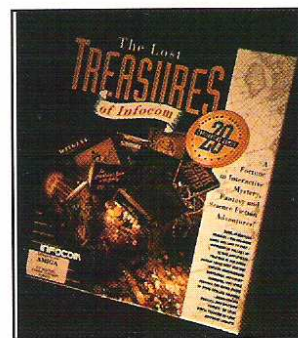
sich der Spieler mit Lupe und Bogart-Hut, um zwei raffiniert eingefädelte Morde unter Zeitdruck aufzuklären. In Suspect wird ein unter Mordverdacht geratener Partygast zum Detektiv wider Willen und muß daher den wirklichen Täter des Gemetzels finden. In Ballyhoo dagegen löst der Spieler ein Entführungsdrama in einem Wanderzirkus. Eine gefährliche Suche inmitten wilder Tiere und bizarrer Gestalten nach der verschundenen Tochter des Zirkusdirektors beginnt. Moonmist spielt in den finsternen Gewölb

intergalaktischen Mysterien auf die Spur zu kommen. Das berühmteste Stück der Sammlung ist letztlich Hitchhiker's Guide to the Galaxy. In dieser skurrilen Science Fiction-Persiflage wird der eigene Planet bedroht, da eine intergalaktische Umgehungsstraße gebaut werden soll. Ein Muß für jeden, der mit englischen Textabenteuern etwas anfangen kann.

The Lost Treasures of Infocom dürfte mit dieser Mischung aller Genres und der hervorragenden Ausstattung eines der ganz großen Highlights der nächsten Monate werden. Zwar sind noch einige andere Infocom-Perlen wie "Leather Goddesses" nicht enthalten, aber dennoch sollten belesene Schatzsucher die literarische Kostbarkeit nach Erscheinen schleunigst an sich reißen. Das hohe sprachliche

Niveau à la "Wonderland" zwingt jedoch zum Erwerb profunder Englischkenntnisse oder schwergewichtiger Lexika. Die Wortflut wird voraussichtlich Mitte April im Handel sein.

(ch)



## SPIELESAMMLUNG

PC

Hersteller Activision  
Preis ca. DM 120-150,-  
Muster von  
Hersteller

Helmi sagt:  
"O.K.!"



# Lifestyle Software Arts

## IBM Software

688 Attack Submarine	49,90	Keya of Maramon	49,90
Advantage Tennis	49,90	L'Empereur	59,90
Air Combat Aces	59,90	Lemmings	59,90
Air Land Sea	59,90	Logical	39,90
Airline	49,90	Lord of the Rings	59,90
Arachnophobia	49,90	Lost in LA	59,90
Baby Jo Going Home	49,90	Lost Patrol	39,90
Bandit Kings of China	59,90	Might an Magic 3	59,90
Blade of Steel	29,90	NAM	49,90
Bloodwych	59,90	No Greater Glory	49,90
Blues Brothers	49,90	Paperboy 2	39,90
Bundesliga Man. Prof.	49,90	Pirates	39,90
Big Business	39,90	Pools of Darkness	49,90
Boston Bomb Club	39,90	Pro Sport Challenge	49,90
California Games 2	49,90	Ralf Glau Edition	49,90
Castles of Dr. Brain	59,90	Railroad Tycoon	59,90
Centurion - df Rome	49,90	Rapcon	49,90
Civilization	59,90	Red Baron	59,90
Codename: Iceman	59,90	Riders of Rohan	59,90
Conan	59,90	Robin Hood	49,90
Conquest of Camelot	59,90	Search for the King	49,90
Conquest of Longbow	59,90	Search for the Titanic	49,90
Crystal of Arborea	49,90	SecretMonkey Islands 2	49,90
Curse Azure Bonds	49,90	Secret Weap. Luftw.	59,90
Das Boot	49,90	Simpsons	49,90
Deathbringer	39,90	Sim Earth	59,90
Die Kathedrale	59,90	Soccer Stars	39,90
Double Dribble	29,90	Space Ace 2	59,90
Drachen von Laas	39,90	Space Wrecked	59,90
Eco Quest	59,90	Spirit of Excalibur	59,90
Elvira	39,90	SWAP	39,90
Eye of the Beholder	49,90	Terminator 2	49,90
Eye of the Beholder 2	59,90	Their Finest Mission	19,90
F-19 Stealth Fighter	59,90	TV Sports Boxing	59,90
Floor 13	59,90	Western Front	59,90
Godfather - Der Pate	49,90	Wild West World	59,90
Golden Axe	49,90	Willy Beamish	59,90
Gold of the Aztecs	49,90	Winter Challenge	59,90
Harpoon	59,90	Wizardry Trilogy	59,90
Heart of China	59,90	Wolfpack	59,90
Bill Street Blues	39,90	Wonderland	59,90
Home Alone	49,90	Worlds at War	49,90
Immortal	49,90	WWF Wrestlemania	59,90
Imperium	49,90	Yeager Air Combar	59,90

## IBM-Sonderpreise

Austerlitz	21,90	Sherman M4	19,90
Blood Money	24,90	Shufflepuck Cafe	24,90
Budokan	24,90	Sinbad	19,90
Conqueror	19,90	Skate or Die	24,90
Defender of the Crown	24,90	Ski or Die	24,90
Enchanter	24,90	Sorcerer	19,90
Ferrari Formula 1	19,90	Speedball	24,90
Heroes of the Lance	24,90	Starflight	21,90
Iron Lord	24,90	Stormovik	24,90
King of Chicago	21,90	Strike Fleet	21,90
Klax	24,90	Tennis Cup	24,90
Kult	19,90	Thunderblade	24,90
Leather Goddess of Ph.	24,90	TV Sports Football	21,90
Moonwalker	19,90	Ultimate Golf	24,90
Mystical	19,90	Waterloo	19,90
North and South	24,90	Wings of Fury	24,90
Planetfall	24,90	Wishbringer	24,90
Rick Dangerous	21,90	World C. Leaderboard	19,90

## Amiga Game Power

Advantage Tennis	39,90	James Pond	39,90
Air Combat Aces	49,90	Killing Game Show	39,90
Air Land Sea	59,90	Kings Bounty	49,90
Airbus 320	59,90	Knightmare	49,90
Baby Jo Going Home	39,90	Knights of the Sky	59,90
Bandit Kings of China	59,90	Leander	39,90
Big Business	39,90	Lemmings	39,90
Birdst of prey	59,90	Life and Death	39,90
Blue Max	49,90	Magnum	49,90
Blues Brothers	39,90	Max	49,90
Boston Bomb Club	39,90	Moonstone	49,90
Build it	39,90	NAM	59,90
Bundesliga Man. Prof.	49,90	Oath	39,90
Cadaver	49,90	Outrun Europe	39,90
Cardinal of Kremlin	39,90	Pegasus	39,90
Centurion of Rome	39,90	Pirates	39,90
Cruise for a Corpse	39,90	Populous 2	59,90
Curse Azure Bonds	49,90	Powermonger	49,90
Cybercon 3	39,90	Prehistoric	39,90
Das Boot	49,90	Railroad Tycoon	59,90
Die Kathedrale	59,90	Robin Hood	39,90
Double Double Bill	59,90	Robocop 3	39,90
Drachen von Laas	49,90	Rolling Ronny	39,90
Eye of the Beholder	49,90	Search for the King	59,90
First Samurai	49,90	Shadow Dancer	39,90
Flight of the Intruder	59,90	Silent Service 2	59,90
Fort Apache	59,90	Simpsons	39,90
Frenetic	39,90	Skull and Crossbones	39,90
Galactic Empire	39,90	Soccer Stars	39,90
Godfather - Der Pate	49,90	Space Ace 2	59,90
Gods	39,90	Speedball 2	49,90
Golden Axe	39,90	Starflight 2	39,90
GP Tennis Manager	39,90	Super Heroes	49,90
Grandstand	49,90	Terminator 2	39,90
Halls of Montezuma	39,90	Turrican 2	39,90
Harpoon	59,90	Under Pressure	49,90
Heart of China	49,90	USS John Young 2	39,90
Heimdall	59,90	Utopia	59,90
Hill Street Blues	39,90	Volfield	39,90
Home Alone	39,90	Warlock-The Avenger	49,90
Hudson Hawk	39,90	Wild West World	59,90
Hunt for red October	39,90	Wild Wheels	39,90
Imperium	39,90	Wolf Pack	59,90
James Bond Collection	39,90	Wolfchild	39,90
		Z-Out	29,90

## AMIGA-Sonderpreise

Ancient Games	19,90	Manix	21,90
Blazing Thunder	24,90	Mean Machine	24,90
Bubble Bobble	24,90	Mindbender	24,90
Budokan	21,90	Mystical	19,90
Conflict Europe	24,90	New Zealand Story	21,90
Continental Circus	24,90	North & South	19,90
Conqueror	19,90	Onslaught	24,90
Crazy Cars	19,90	Powerdrift	24,90
Daily Double Horse	21,90	Projectyle	29,90
Dragon Ninja	21,90	Rick Dangerous	21,90
Fantasy World Dizzy	24,90	Rodeo Games	24,90
Final Whistle	24,90	Scooby Doo	24,90
Head over Heels	19,90	Shadow of the Beast	21,90
Heroes of the Lance	24,90	Shinobi	24,90
Hostages	19,90	Sinbad	19,90
Interceptor	24,90	Sky High Stunt Man	24,90
Impossamole	21,90	Sorcerer	19,90
Kid Gloves	19,90	Super Hang On	19,90
King of Chicago	24,90	Toobin	24,90

Alle Spiele sind komplett in deutsch - Versandkostenanteil 6,50 DM - Irrtum vorbehalten - Abgabe solange Vorrat reicht - Es gelten unsere AGB

**Lifestyle Software Arts - St.-Wolfgang-Str. 21 - 8859 Sinning -**  
**Bestellannahme rund um die Uhr - Anruf genügt!**  
**Telefon 08435/1607 . Fax 08435/1379**

Mit der stolzen Summe von 3 Milliarden Dollar wüßte wohl jeder unter uns einiges anzufangen... Nur schade, daß Dir das Geld als frischgebackener Projektmanager beim SME-Konzern nicht alleine gehört. Ganz im Gegenteil, eine Raumstation zu bauen, ist Deine gewichtige Aufgabe und da sind die Milliarden im Handumdrehen zur feuchten Erinnerung geworden.

Realistischer geht's nicht mehr, ist man fast versucht zu sagen, wenn man sich das Handbuch zur Vorversion von "Space M.A.X." durchblättert. Die Raumstation M.A.X. (Materialveredelung + Astrophysik + eXperimente) sei der logische Nachfolger einer von Präsident Ronald Reagan im Januar 1984 tatsächlich in Auftrag gegebenen Raumstation, ist dort zu lesen. Da die alte NASA-Station Baujahr 1992 sich als der große Knüller erwies und die NASA sich vor Forschungsaufträgen gar nicht mehr retten konnte, gründet sich im Jahre 1997 die Space-Max-Enterprises Inc., wel-



Von hier aus steuert der Spieler alle Aktionen.

# SPACE M.A.X.

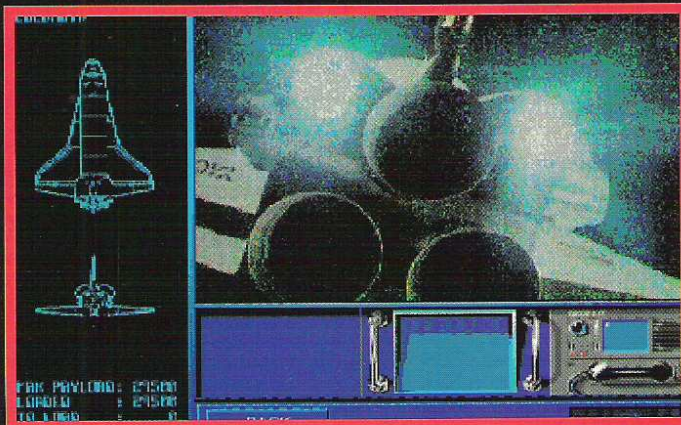


che unter kräftiger Mithilfe der Raumfahrtbehörde eine gigantische zivile Raumstation in den Orbit verpflanzen will. Die Verträge mit den zahlungskräftigen Auftraggebern - darunter klangvolle Namen wie 3M-Company oder Union Carbide - sind bereits unterschrieben und der Zeitrahmen ist genau abgesteckt. In der Schwierigkeitsstufe eines "Management Trainee" bleiben dem Spieler ganze 75 Tage, die einzelnen Module der Raumstation in eine Umlaufbahn zu schießen und dort bis zur Funktionstüchtigkeit zu montieren. Zur Verfügung stehen ihm dafür vier NASA-Shuttles und eine größere Transportrakete. Bereits beim Laden der Raum-

fähren bleibt alles dem Spieler überlassen: Welche Module er zuerst in den Orbit bringen will, die räumliche Anordnung der Raumstation und so weiter. Damit M.A.X. schon in einer frühen Projektphase von einer Bedienungscrew bewohnt werden kann, sollten allerdings die Kernmodule für Energieerzeugung und Hitzeabstrahlung, die Kommandobrücke sowie der Wohnbereich zuerst montiert werden. Ungeschickte Auswahl von Versorgungsgütern und Vorräten führt sehr schnell zu Protesten von Seiten der Astronauten. Im schlimmsten Fall führt die Lage aber zu einem Streik im Weltraum - und dann kann der

Spieler sich die großzügige Prämie von SME und seine ganze Karriere gleich abschmieren. Stellt man sich dagegen klug an, so kann man bereits während des Baus von M.A.X. für das Anlaufen der einzelnen Forschungsaufträge sorgen, um auf diese Weise noch mehr Prämien vom Arbeitgeber einzustreichen. Grafisch gesehen dürfte das Spiel einiges zu bieten haben. Zu den interessanten Startsequenzen auf der Erde und den Montagesequenzen im Orbit aus unserer Vorabversion sollen noch einige animierte Grafiken und eine spezielle Druckerunterstützung dazukommen. Unterstützt werden natürlich alle üblichen Eingabegeräte sowie Roland- und AdLib-kompatible Soundkarten. Auf die Simulation kann man wirklich gespannt sein.

(tb)



Start- und Landephasen werden mit Digi-Bildern aufgelockert.

## WIRTSCHAFTS-SIMULATION

PC

Hersteller Starbyte  
Preis ca. DM 90,-  
Muster von  
Hersteller

Helmi sagt:  
"Gut!"



# ETERNAM

Mit Software ist es inzwischen fast so wie mit den Kinofilmen, hat etwas eingeschlagen, wird gleich ein zweiter Teil auf den Markt geworfen, um noch mehr Kohle zu machen.

Das Adventure "ETERNAM" ist der Nachfolger von "DRAKKHEN", nur mit noch mehr Schwierigkeiten gespickt und von der zu erforschenden Umgebung her, wesentlich weiträumiger. Meine Testversion war leider nur französisch und deshalb im Handling etwas unkomfortabel (weil ich außer "MERDE" kein Wort franzö-



Im Schloß sind viele Gags versteckt.



Dialog mit Comic-Charakter.

sich spreche). Du bist als Spieler auf Archipelago, einem sehr ungemütlichen Pflaster. Irgendetwas ist faul, aber Du weißt nicht was, irgendetwas Böses ist im Anrollen. Deine Aufgabe ist nun, dieses

was halt sonst noch in einem Adventure so an Arbeit anfällt. Dabei wird dieses Adventure nur ein Teil einer ganzen Adventuresaga sein. Es steht uns also noch einiges bevor. Dazu gibt es natürlich 3D-Grafik in 256 Farben und AdLib Sound. Gesteuert wird mit Tastatur oder Joystick, eine Mausunterstützung wäre wünschenswert gewesen. Die Bedienung erfolgt dabei über Icons, die in der unteren Bild-

hälfte in einer Art Statusleiste angezeigt sind. Da nur eine auserlesene Schar unter uns des Französischen mächtig ist, warten wir gespannt auf eine übersetzte Version. Eternam hat das Zeug zu einem würdigen "Drakkhen"-Nachfolger. (mr)

## ARCADE-ADVENTURE

PC

Hersteller Infogrames  
Preis ca. DM 100,-  
Muster von Hersteller

Helmi sagt:  
"Gut"!



# JIM POWER IN MUTANT PLANET

Jim Power ist der Held in dem neuesten Jump 'n Run von Loricel, in das wir einen Blick werfen durften.

Mittels exakter Joysticksteuerung scrollt der sonnenbebrillte Kleine horizontal nach rechts durch eine bizarre Landschaft. Dabei wollen ihm "Römer" und etwas steifbeinige Kampf Hunde ans Leder. Wird er nämlich durch einen Gegner berührt, zerfällt er blitzschnell bis

aufs Knochengerst. Vom Schwierigkeitsgrad her ist das Spiel jedoch nicht allzu schwer. Unser Fratz hat außerdem eine Automatikwaffe, die aufgepeppt werden kann sowie ganze fünf Leben. Der Sinn des Spiels besteht hauptsächlich darin, Schlüssel zu finden und dieselben zu sammeln.

Außerdem kann der Score durch das Einheimsen von Steinen erhöht werden. Hüten soll sich Jim - neben den bereits oben erwähnten Fallgruben mit angespitzten Pfählen, niedersausenden Balken sowie energieverzehrenden Säuretropfen. Die hörbare Musik erstreckt sich über das ganze Spiel. Die Grafik kann sich durchaus sehen lassen. (mr)

## JUMP 'N RUN

AMIGA

Hersteller Loricel  
Preis ca. DM 80,-  
Muster von Hersteller

Helmi sagt:  
"Gut"!



Althergebrachtes in bunter Grafik.

von 15-19 Uhr

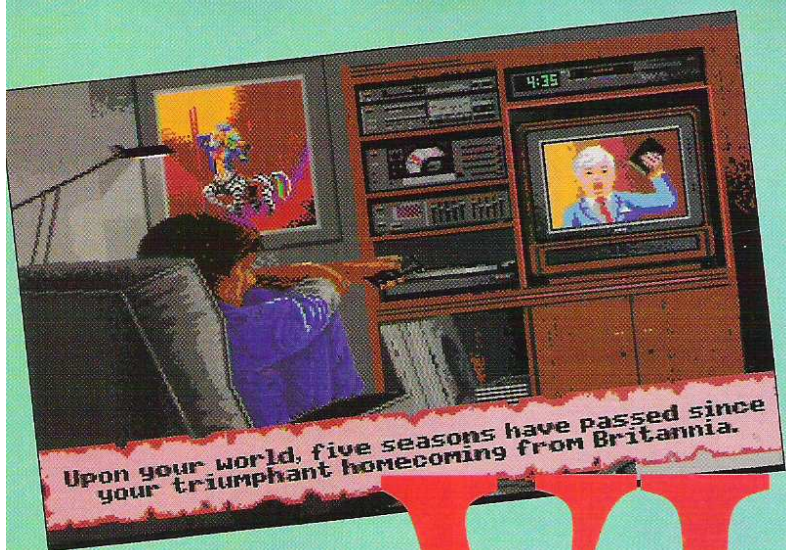
Anfragen: 0241/407893  
Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft Laden eröffnen?

## MultiMedia Soft

Ein Koffer voller Spielspaß! Wo?

2000 HAMBURG 70 Wendemuthstr. 57 Tel. 040/6528426	0-1035 BERLIN Schreinerstraße 54 Tel. 00372/5891312	4630 BOCHUM Sommerdellenstr. 54 Tel. 02337/10063	0-1150 BERLIN
2000 HAMBURG 20	5100 AACHEN Mörgenstraße 4 Tel. 0241/407893	5160 DÖREN Südstraße 24 Tel. 02421/56146	4800 BIELEFELD 16 Brakhofstraße 21b Tel. 0521/763918
	8460 SCHWANDORF Klosterstraße 8 Tel. 09431/1720	6946 WEINHEIM-TRÖSEL Wünnemichelsbacherstr. 3 Tel. 06201/2000	

COMPUTERSPIELE MIETEN!



wirklich ausgezeichnet gemacht ist, lohnt es sich einige Zeit zuzusehen. Vor der Tür befindet sich ein Kreis von Steinen, worin eine magische Tür erscheint. Du gehst hindurch und findest Dich gefesselt auf einem steinernen Altar wieder. Alpträumhafte Gestalten umlagern Dich. Da erscheint wieder dieses Tor, durch das nun Deine drei Begleiter aus den ersten fünf Teilen treten, um Dich mit nach Britannia zu nehmen. So eindrucksvoll die Geschichte erzählt wird, nach dem dritten Mal wird sie trotzdem langweilig. Man kann sie aber einfach überspringen, und gelangt dann in ein Auswahlmenü, in wel-

lich in Szene gesetzt worden, wie das ganze Spiel. Du kommst zu einem Zigeunerwagen, betrittst ihn und sitzt vor einer Zigeunerin. Diese stellt Dir eine Menge Fragen, bei denen Du immer zwei Möglichkeiten der Antwort hast. Je nach Antwort nimmst sie eine von acht Flaschen und gießt deren Inhalt in ein Gefäß. Wenn Du alles beantwortet hast, mußt Du die Brühe trinken! Mit diesem "Zaubertrank" gestärkt, kommst Du in das eigentliche Spiel. Leider kommst Du erst jetzt darauf, daß Du eine "Player Disc" brauchst, was die Anleitung infamerweise verschweigt. Nachdem Du Dich noch für drei Begleiter entschieden hast, geht es endlich los. Im Spiel siehst Du alles aus der Vogelperspektive. Zum Glück haben die Gebäude keine Dächer, so kannst Du Dich auch durch Räume bewegen. Du deute einfach mit dem Mauszeiger auf einen Punkt, und Dein "Alter Ego" bewegt sich dorthin. Deine Begleiter folgen Dir immer unauffällig. Die Steuerung ist denkbar einfach. Einfach einen Gegenstand anklicken und aufnehmen, oder damit eine Handlung vornehmen.

# ULTIMA

**Lange genug mußten die Amiga User ja darauf warten. Doch nun endlich ist es auch für unsere Freundin erhältlich! Ganz klar, die Rede ist von "Ultima VI - The False Prophet".**

In der Packung finden wir neben einem Halbedelstein auch eine schön gezeichnete Landkarte auf noblem Papier. Das leider englischsprachige Handbuch führt uns in die Handhabung des Spiels ein. Für die Installation auf Festplatte oder Disketten liegt eine deutsche Beschreibung bei. Falls Ihr nicht zu den glücklichen Besitzern einer Festplatte gehört, braucht Ihr noch vier formatierte Disketten. Mit dem Original wird nicht

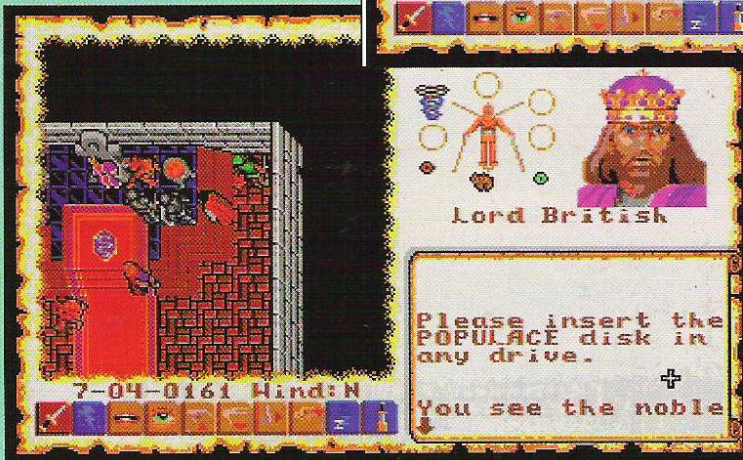


Nach kurzer Eingewöhnung geht das recht flott von der Hand. Die Rätsel sind nicht allzu schwer und eigentlich immer durch Nachdenken oder Ausprobieren zu lösen. Trotzdem ist das

Spiel erstaunlich komplex. In der Taverne z.B. gibt es eine riesige Auswahl an Weinen, und alle Personen kennenzulernen, mit denen man Kontakt aufnehmen kann, dauert eine ganze Weile! Ob man sie dann als Freund oder Feind gewinnt, hängt ganz von Dir ab. Wer Rollenspiele mag kommt um die Anschaffung von "Ultima VI" sowieso nicht herum, aber auch Neulingen sei das Game wärmstens ans Herz gelegt. Grafik und Sound lassen nicht zu wünschen übrig, Handhabung und Spielverlauf bieten ebenfalls keinen Grund zur Beanstandung. Hier wurde nicht einfach eine Umsetzung zusammengeschustert, wie man es leider öfter sieht, sondern ein Spiel liebevoll und sorgfältig für unsere Freundin umgesetzt.

**Avatar Sir Arthy kämpft todesmutig gegen eine Gargoyle.**

chem man seinen Namen, seine besonderen Eigenschaften, sein Aussehen usw. festlegen kann. Natürlich kann man auch einen Charakter aus den vorhergegangenen Ultima-Folgen übernehmen. Die Art wie man seine Eigenschaften festlegt, ist ebenso herr-

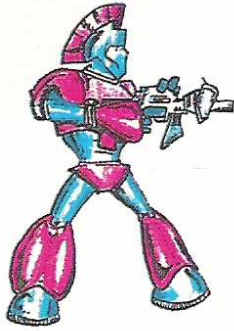


**Wie immer mit von der Partie: Lord British. Als weiser König kämpft er wieder gegen die chaotische Unterwelt.**

gespielt, auf einen Kopierschutz wurde auch verzichtet. Montieren wir also das Game auf unsere (hoffentlich vorhandene) Festplatte. Da alle Dateien gepackt vorliegen, dauert das eine kleine Weile. Nachdem wir das überstanden

haben, kann es endlich losgehen. Alleine der grandios gemachte Vorspann ist fast schon den Anschaffungspreis wert. Du sitzt vor dem Fernseher, draußen tobt ein Sturm, und Du beobachtest das Fernsehprogramm. Da es

<b>AMIGA</b>		<b>ROLLENSPIEL</b>	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Hersteller Origin</b>	<b>Besonderheiten</b>
unterstützt		Preis ca. DM 99,-	- Packungsbeilagen: - Stein u. Landkarte
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/>	HDrive <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Muster von</b>	- engl. Handbuch
2.Drive <input checked="" type="checkbox"/>	2 Player <input type="checkbox"/>	PC Computercenter	- Festplatte empfohlen



# SOFT KONZEPT



030/

621 40 66/67/68

Sofort  
lieferbar!  
Handlerrufen erwünscht

## NEU IN BERLIN!

AMIGA - IBM PC - NINTENDO NES - GAME BOY - MEGA DRIVE - GEAR

AMIGA		Preis	IBM		Preis
Lemmings	deutsch	49,95	Space Quest IV	deutsch, VGA	71,95
Lemmings Zusatz	deutsch	35,95	Links	deutsch	71,95
Red Baron	deutsch	62,95	Battle Isle	deutsch	65,95
Elvira II	deutsch	62,95	Sim Amt		71,95
Amberstar	deutsch	62,95	Secret Weapons of the Luftwaffe		71,95
Leander	deutsch	49,95	Civilization	deutsch	71,95
Railroad Tycoon	deutsch	56,95	Shuttle		81,95
Ultima VI	deutsch	56,95	Star Trek		71,95
Space Quest IV		62,95	Wing Commander II	deutsch	71,95
Intruder		49,95	Falcon 3.0		99,95
Pinball Dreams		59,95	Chessmaster 3000		85,95
Dynablaster		59,95	Eye of the Beholder II		79,95

## SOFT CONCEPT Soft- und Hardware

Inh. Frederic Bichat

Hermannstraße 12 · 1000 Berlin · 44 Telefax 030/ 621 40 69

### PD & Shareware Pakete

#### Game Pack I CGA

Popcorn, Nyet II, Ford Sim. II, Stiker, Miramar, Fiesta Sim., Maze Cube, Jeep Sim. DM 25.00

#### Game Pack II EGA / VGA

Psion Chess, Cyrus Chess, Mühle12, Dame12, 5 Gewinnt, Mah Jongg, Pinball Games, Skat, Battle Fleet, Backgammon DM 25.00

#### Game Pack III EGA / VGA

Hugos House I + II, Last half of Darkness, Fraç, Robot I + II, Quatris, Captain Comic, Dark Ages I, Perestroika DM 25.00

#### Game Pack IV EGA/VGA

Commander Keen, Duke Nukem, Titanman, Shooting Gallery, Snake Snap, Dangerous Dave, Russian Front II, Facetris, Solitaire, Clone Invaders. DM 25.00

#### Game Pack V EGA/VGA

Boxquest (Sokoban), Bushido, Sharks, Kung Fu Louie, Miner, PC - Fender, Alien & Bananoid, Avoid the Noid. DM 25.00

#### Windows 3.0 Font Pack

36 Schriftfonts DM 15.00

#### Windows 3.0 ATM Font Pack

Schriftfonts für dem Type Manager DM 15.00

#### Windows 3.0 BMP Pack

10 5.25" b.z.w. 5 3.5" Disketten voll mit Hintergrundbildern DM 25.00

#### Windows Pack I

Command Post, Showgif & Wingif, Metz Tools, Icondraw, Wintris, Fractal Paint, Paint Shop. Alles was man für Windows braucht! DM 25.00

#### Windows Utilities I

7 5.25" b.z.w. 4 3.5" Disketten voll mit Utilities für Windows 3.0 DM 17.50

#### GS - Pack

GS - Adress, Auftrag, Bestell, Orte, Menü, EAR. DM 15.00

Paketpreise wie angegeben.

### Public Domain Studio Nürnberg GmbH

Werderstr.4, 8500 Nürnberg 20, Tel.:0911/53 63 36  
Hallstadterstr.21, 8600 Bamberg, Tel.:0951/66 525

### Public Domain & Shareware Disketten

<input type="checkbox"/> Frog - Copy (V)	1 Disk	<input type="checkbox"/> Battle Fleet (EM)	1 Disk
<input type="checkbox"/> Hausverwaltung	8 Disk	<input type="checkbox"/> Last half of Darkness (E)	1 Disk
<input type="checkbox"/> Viruscan V86 oder höher	1 Disk	<input type="checkbox"/> Kung Fu Louie (E/V)	3 Disk
<input type="checkbox"/> Scantool	1 Disk	<input type="checkbox"/> Backgammon	1 Disk
<input type="checkbox"/> Graphic Workshop	1 Disk	<input type="checkbox"/> Ford Sim. II (C/E/V)	2 Disk
<input type="checkbox"/> Graphic Lotto	1 Disk	<input type="checkbox"/> Jeep Sim. (C/E/V)	2 Disk
<input type="checkbox"/> Mega Cad V2.0	3 Disk	<input type="checkbox"/> Clone Invaders (C/E/V)	1 Disk
<input type="checkbox"/> Banküberweisung	1 Disk	<input type="checkbox"/> Captain Comic (E)	1 Disk
<input type="checkbox"/> Thünder	1 Disk	<input type="checkbox"/> Super Pinball (C/E/V)	1 Disk
<input type="checkbox"/> FB Translator	1 Disk	<input type="checkbox"/> Pinball Games (E)	1 Disk
<input type="checkbox"/> Lighting Press	1 Disk	<input type="checkbox"/> Solitaire	1 Disk
<input type="checkbox"/> Lighting Press Clip Arts	5 Disk	<input type="checkbox"/> Nyet II (Tetris) (H/C/E/V)	1 Disk
<input type="checkbox"/> 4DOS V4.00	2 Disk	<input type="checkbox"/> Mah Jongg	1 Disk
<input type="checkbox"/> LZEXE & LZEXE Tools	2 Disk	<input type="checkbox"/> Boxquest (E)	1 Disk
<input type="checkbox"/> Hugos House of H. (E)	1 Disk	<input type="checkbox"/> Zahlenknibbel (H/C/E/V)	1 Disk
<input type="checkbox"/> Hugo II Whodunit? (E)	1 Disk	<input type="checkbox"/> Barneys Vokabeltrainer	1 Disk
<input type="checkbox"/> Shooting Gallery (V)	1 Disk		
<input type="checkbox"/> PC - Skat	1 Disk		
<input type="checkbox"/> 5 Gewinnt (E/V)	1 Disk		
<input type="checkbox"/> Perestroika (E/V)	1 Disk		
<input type="checkbox"/> Commander Keen Vol. I (E/V)	1 Disk		
<input type="checkbox"/> Commander Keen Vol. IV (E/V)	1 Disk		
<input type="checkbox"/> Paganitzu (E/V)	1 Disk		
<input type="checkbox"/> Crystal Cave (E/V)	1 Disk		
<input type="checkbox"/> Robomaze II (E/V)	1 Disk		
<input type="checkbox"/> Robomaze III (E/V)	1 Disk		

**GAME  
BOY**  
Das Buch  
38 Spiele  
völlig aufgelöst  
DM 19.80

### Deutsche Handbücher

<input type="checkbox"/> GS - Auftrag	DM 19.80
<input type="checkbox"/> GS - EAR	DM 19.80
<input type="checkbox"/> Mega Cad V2.0	DM 24.80
<input type="checkbox"/> 4DOS	DM 19.80
<input type="checkbox"/> Lighting Press	DM 16.80
<input type="checkbox"/> XBTX	DM 19.80
<input type="checkbox"/> Graphic Workshop	DM 19.80
<input type="checkbox"/> EGA - Spiele	DM 16.80
<input type="checkbox"/> EtikettenStar	DM 19.80
<input type="checkbox"/> Windows Utilities	DM 19.80
<input type="checkbox"/> Automenu	DM 16.80
<input type="checkbox"/> ARC - Pack	DM 19.80
<input type="checkbox"/> File Express	DM 19.80
<input type="checkbox"/> Wampum	DM 19.80
<input type="checkbox"/> Mathe Ass	DM 19.80

#### Preise!!!!!!

für PD & Shareware Disketten  
5.25" Format Einzelpreis DM 3.00  
3.5" Format Einzelpreis DM 3.50

### LEERDISKETTEN

	10 Stück	100 Stück	Menge	Deutsches Handbuch
3.5" DD	DM 9.00	DM 85.00	.....	<b>VIRUSCAN</b> DM 19.80
3.5" HD	DM 15.90	DM 140.00	.....	
5.25" DD	DM 5.30	DM 50.00	.....	<input type="checkbox"/>
5.25" HD	DM 9.90	DM 90.00	.....	

### BESTELLUNG

Ja, ich bestelle hiermit die auf dieser Seite angekreuzten Programme im Format:  
PC 3,5"  5,25"  GRATIS Katalog Disk

Name: \_\_\_\_\_ Bank: \_\_\_\_\_

Str.: \_\_\_\_\_ Kto.Nr.: \_\_\_\_\_

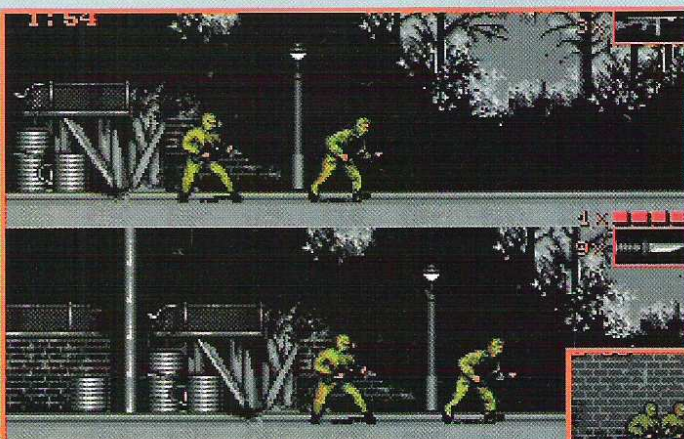
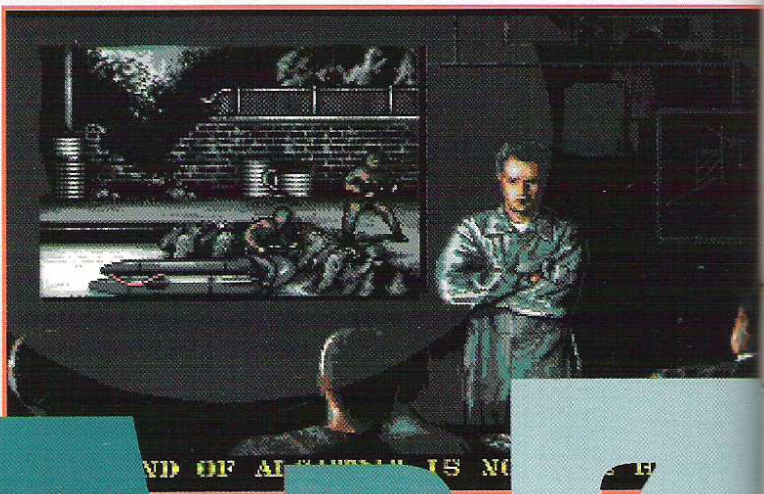
PLZ/Ort: \_\_\_\_\_ BLZ: \_\_\_\_\_

per Nachnahme zzgl. DM 7.00  Vorkasse zzgl. DM 4.00  Lastschrift Portofrei

**Das berühmt berüchtigte Gefängnis, Inspiration mehrerer Filme, hat nun ausgedient. Der unbeliebte Drogenschieber Tardiez hat sich auf der Insel eingenistet und der CIA soll ihn nun verschleichen, bevor die BPS ihn auf die nicht minder unbeliebte Schwarze Liste setzt.**

Der langerwartete Nachfolger vom mehrfach ausgezeichneten Geiselnbefreiungsspiel **HOSTAGES** ist nun endlich eingetroffen. Mit dem Vorgänger hat **Alcatraz** allerdings nicht viel gemeinsam, außer daß man sich die Brötchen wieder als Mitglied einer Spezialeinheit verdient. Sonderlich originelle Ideen findet man darin leider nicht, die Programmierer haben leider nur fleißig Ideen aus Spielen wie **Combat School** und Metzelspielen mit **Barett-Trägern** übernommen. Das Thema eines Gefängnisausbruchs war anscheinend nicht ergiebig genug, und so wurde daraus nur ein weiteres Spiel aus der Reihe "Rambo lebt". Ein gut gemachtes Intro stimmt auf das bevorstehende Abenteuer ein. Hervorragende Grafiken beim Mission-Briefing erzeugen genau die richtige Atmosphäre und fördern die Motivation. Der Schwierigkeitsgrad

# ALCATRAZ



**Zu zweit kämpft es sich leichter - dank zweigeteiltem Bildschirm.**

Sie sind sehr gut spielbar und bieten gelungene Abwechslung vom Metzler-Allerlei. Den Grafikern und Musikern muß man ein Lob für ihre realistisch wirkenden Werke aussprechen, mag dies beim Sound auch ein bißchen zuviel des Guten gewesen sein. Doch so wurde aus dem Dutzendware-Spiel dank audio-visueller Qualitäten noch ein brauchbares Actionspiel. Wieso allerdings die französischen Programmierer nicht in der Lage



**Der Drogenmafia soll der Garaus bereitet werden.**

kann glücklicherweise eingestellt werden, was beim ersten Spielen große Frusterlebnisse verhindert. Diese werden allerdings spätestens dann auftreten, wenn man dank fehlender Paßwörter und Continues den ersten Level zum tausendsten Male wiederholt. Hat man sich damit abgefunden, sollte man sich am besten mit einem Freund in die Gefahrenzone begeben. Dank Splitscreen-Technik kann man die Drogenfuzzis zu zweit aufmischen, was deutlich mehr Spaß macht. Man schlägt sich in der Regel durch horizontal-scrollende Szenarien, in denen aus allen möglichen Ecken die net-

ten Tardiez-Gefolgsleute hervorkriechen. Das große Rätsel bei solchen Spielen ist für mich immer wieder, weshalb die toll ausgebildeten Kampfmaschinen nur mit einem Messer bewaffnet losgeschickt werden. Sollte die weltweite Abrüstung etwa zur Waffenrationierung geführt haben? Einem echten Special-Force-Mitglied macht dies natürlich nichts aus, er überwindet lediglich die herbeistürmenden Feinde, und schnappt sich deren Messer, Maschinengewehre, Flammenwerfer und Granaten. Im Übrigen lassen die ihre Ausrüstung schon fallen, bevor sie überhaupt richtig erledigt sind. Durch erschreckend realistische Soundeffekte erhält das Spiel einen makabren Touch, den man seiner Oma nicht zumuten sollte. Die Animationen unserer Helden sind sehr fein geraten, so macht es fast

Spaß, mit einem gekonnten Hechtsprung den Minen und anderen Gefahrenpunkten auszuweichen. Sollte ein Sprung auch nichts mehr nützen, kann man auch hinter Mauern und Wänden Unterschlupf suchen und so dem Gegner ein Schnippchen schlagen. Ab und zu muß man sich durch verschiedene Gebäude schlagen und Gegenstände suchen. Diese Sequenzen bieten eine gute 3D-Grafik, die an die Tunnelszene aus **Platoon** erinnert.

sind, dem Amiga ein ruckelfreies Scrolling zu entlocken, wird wohl ungeklärt bleiben. Die umfangreichen Levels und der ansteigende Schwierigkeitsgrad werden Actionfans für längere Zeit fesseln, den Ansprüchen eines **Hostages**-Nachfolger wird das Spiel allerdings mit Sicherheit nicht gerecht. (hi)

<b>AMIGA</b> A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt		<b>ACTION</b>	
1 MByte <input type="checkbox"/> 2 Drive <input checked="" type="checkbox"/>	H Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Hersteller</b> Infogrames <b>Preis</b> ca. DM 90,-	<b>Besonderheiten</b> - 2 Spieler gleichzeitig - BPS Favorit - Hostages-Nachfolger
<b>Muster von Hersteller</b>		<b>68%</b>	



# POWER MONGER

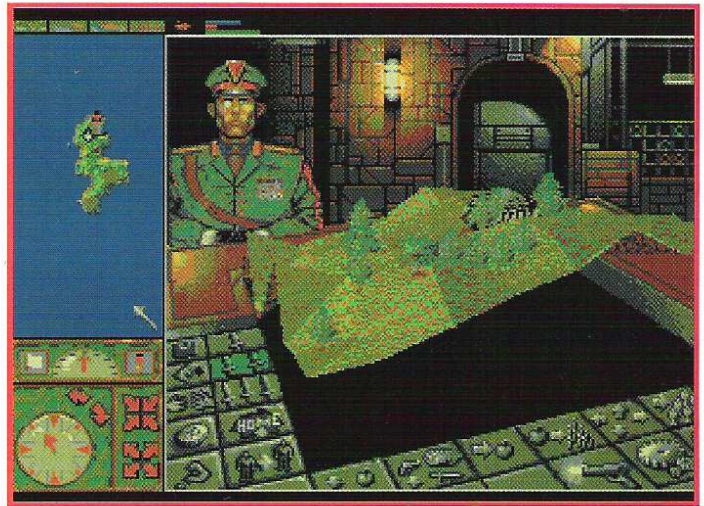
## WORLD WAR I EDITION

Nach dem Erscheinen von Populous II wurde auch sein insgeheimer Nachfolger Power Monger neu aufgelegt und erweitert. World War I versetzt Euch in das Europa zu Beginn dieses Jahrhunderts...

Einmal nannten man ihn den großen Krieg. Damals stellte er alle bisherigen Konflikte in den Schatten. Nachdem 50 Jahre in Europa Frieden geherrscht hatte, brach 1914 die Hölle los. Niemand hatte auch nur annähernd an die blutigen Resultate eines mechanisch geführten Krieges glauben können. Ganze Völker wurden mobilisiert, sämtliche Reserven aufgebraucht. Die Fabriken arbeiteten Tag und Nacht, um die Waffenkontingente aufzufüllen. Maschinengewehre, Panzer und Flugzeuge bewiesen, daß Kriegsoffer von nun an in Millionen gezählt werden mußten... World War I ist im großen und

ganzen nichts als eine Szenarienerweiterung für ambitionierte Powermonger-Freaks. Sämtliche Icons und Befehlssymbole sind nämlich nur "modernisiert". Ebenso verhält es sich mit den Schlachten, denn es ist relativ egal, ob ein Panzer gegen ein MG-Nest oder ein Ritter gegen eine Schar Bogenschützen kämpft. Weder Grafik noch Sound sind bemerkenswert verbessert worden. Dazu kommt noch, daß World War I nur mit der originalen Power Monger Diskette spielbar ist. Diese unnötige Fortsetzung ist wirklich nur für absolute Liebhaber geeignet.

(ag)



Bildschirmaufbau wie Icons sind bei World War I im großen und ganzen unverändert vom Original Power Monger übernommen.

### AMIGA

A  A 500 plus   
unterstützt

1 MByte  HDDrive   
2.Drive  2 Player

### STRATEGIE

Hersteller Electronic Arts **Besonderheiten**  
Preis ca. DM 60,-  
- Original Power Monger wird benötigt.  
Muster von  
PC Computer Center



## Abandoned Places

Ob Prinz der Unterwelt, ob Lord des Bösen oder Gevatter Tod persönlich. Die Stories bei Rollenspielen sind oft nach dem Schema "Böse Schergen bringen ein idyllisches Ländchen in Aufruhr und reißen es sich unter den Nagel" aufgebaut. Und Ihr versammelt wieder aufrichtige Helden mit Einzelkämpferlehrgang, theologischer Ausbildung oder magischer Kraft um Euch und schreitet dagegen ein.

Soweit gibt es eigentlich nichts neues bei dem Rollenspiel "Abandoned Places" von Electronic Zoo. Die bösen Buben nennen sich diesmal Prinz

der Dunkelheit und Bronakh, seines Zeichens Erzmagier. Aus einer bescheidenen Garde von zwölf Helden wählt man sich zunächst zwei Krieger, einen Geistlichen

und einen Weisen aus. Dann macht man sich auf, dem mythischen Land Kalynthia aus der Patsche zu helfen. Beginnt man das Abenteuer, findet man sich zuerst in der inneren Welt wieder. In Dungeonmaster-Manier, jedoch weniger prächtig, schlägt man sich von Tor zu Tor durch die Verließe und erwehrt sich herbeischleichender Monster, die man mit Zaubersprüchen erledigen kann. Die Anwendung der Zaubersprüche und die daraus resultierende Zer-

bröselung und Verfeuerung der Monster kann man auf dem Screen mitverfolgen. Die Grafiken können sich zwar in keinem Falle mit denen von Eye of the Beholder messen, sind jedoch ausreichend gut gelungen und werden flott aufgebaut. Die Außenwelt wird aus der Vogelperspektive dargestellt, und erinnert in ihrer Darstellungsform somit am ehesten noch an Rings of Medusa. Die verschiedenen Orte und Inseln können entweder zu Fuß, mittels Pferd oder dank eines Bootes besucht werden. In den Ortschaften stehen einem dann eine Reihe von Icons zur Verfügung, die wie üblich zu Kneipen, Tante Emma Läden und Waffenshops führen, in denen man seine Ausrüstung aufbessern kann. Inventories und Charakterstatistiken können einfach und bequem mit der Maus angewählt werden. Das Spiel ist im allgemeinen sehr einsteigerfreundlich geraten und kann mit einem humanen Schwierigkeitsgrad aufwarten.

(hi)



In Dungeon Master Manier schlägt man sich durch die Unterwelt.

### AMIGA

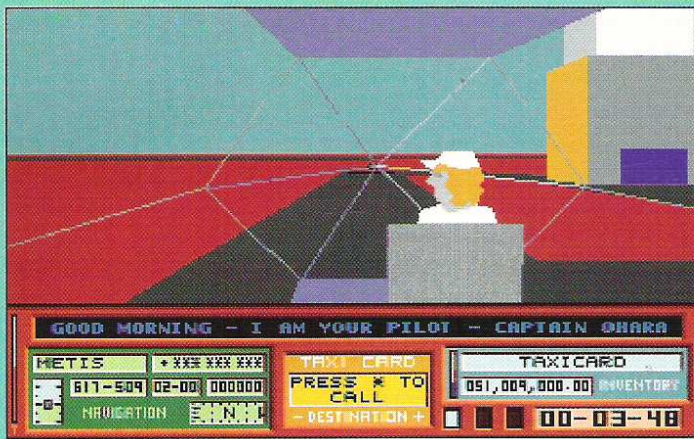
A  A 500 plus   
unterstützt

1 MByte  HDDrive   
2.Drive  2 Player

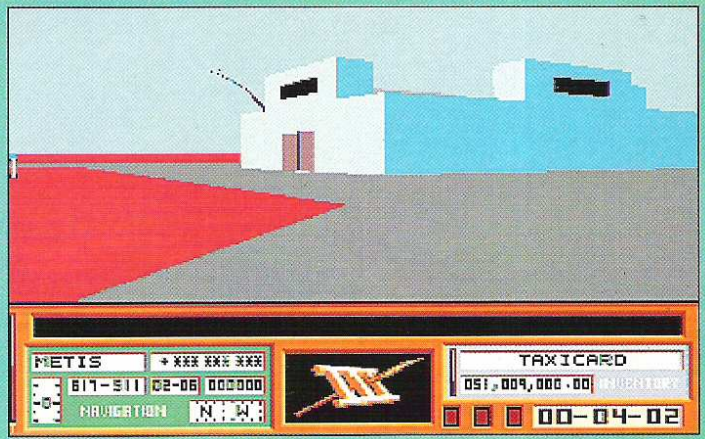
### ROLLENSPIEL

Hersteller Electronic Zoo **Besonderheiten**  
Preis ca. DM 100,-  
- Kein Kopierschutz  
- Komplett in Deutsch  
- Karte beiliegend  
Muster von  
PC-Computercenter





Das Vektortaxi bringt Euch an das gewünschte Ziel.

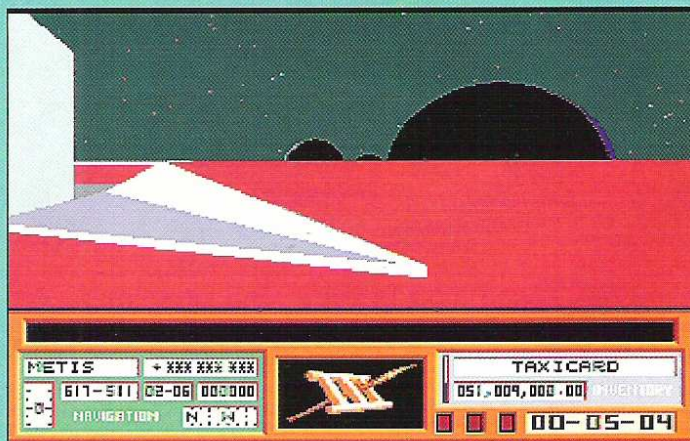


Die Grafik ist an Detailarmut kaum noch zu übertreffen.

# MERCENARY MERCENARY MERCENARY MERCENARY

Man hat als Mercenary, oder anders ausgedrückt als Söldner bzw. Glücksritter, einen letzten Job erledigt. Gelohnt hat es sich allemal: 50 Millionen intergalaktische Points nennt man sein eigen. Aber sich schon zur Ruhe zu setzen? - No, Sir, dafür ist man nicht der Typ...

Zum einen sind einige geldgierige Aasgeier hinter Deinen mühsam verdienten Kohlen her, zum anderen will Dich ein gewisser P.C. Bill anheuern. Dieser Mr. Bill ist auf den zweiten Blick ein ziemlicher Unsympath: Ein skrupelloser Geschäftsmann und Politiker, eine Mischung, die noch nie besondere Früchte getragen hat. So plant er einen Bergwerksbetrieb auf einem Teil des Planeten, der ihm zwar guten Profit bringt, dafür aber die Umwelt katastrophal beeinträchtigt. Natürlich entscheidest Du Dich für die Seite des Guten und entscheidest Dich, diesem Ehrgeizling das Handwerk zu legen. Du könntest eine von fünf Möglichkeiten einschlagen: Dich als Gegenkandidat bei der nächsten Präsidentschaftswahl aufstellen lassen, Bill's Spielcasino durch zu hohe Gewinne ruinieren, Bill fangen und in ein ausbruchssiche-



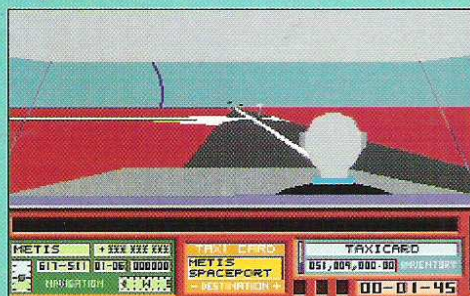
Selbst in fernster Zukunft ist so ein Horizont starker Tobak.

möchte ich mich an dieser Stelle ausschweigen. Ungeduldige, die nicht weiterkommen sollten, finden in der Box versiegelte Umschläge mit dem Inhalt derselben! Was Du zuerst brauchst, ist ein Fahrplan der öffentlichen Verkehrseinrichtungen, um Dich an die gewünschten Orte zu begeben. Auch Taxis können in Anspruch genommen werden. Daß diese Vehikel natürlich nicht von Dir gesteuert werden, ist klar. Dafür entscheidest Du, wann und wo Du sie verlassen möchtest. Hinter manchen Hangars stehen Raumgleiter, die Du selbst steuerst. Dazu muß natürlich erstmal der notwendige Schlüssel aufgetrieben werden. Überhaupt - Gegenstände aufnehmen oder sich ihrer entledigen, ist bei Mer-

cenary III eine Kleinigkeit. Auch kannst Du Dich, mit dem nötigen Untersatz, in der kompletten Galaxie des Gamma Systems bewegen. Die dazu notwendigen Sternkarten sind dem Spiel ebenfalls beigelegt. Doch erwarte Dir von dieser Bewegungsfreiheit nicht allzu viel! Die Gleiter lassen sich im Raum nur horizontal lenken. Der Abschub der Abwehrkaten ist nicht nur für Simulationstreaks ein Witz. Die Vektorgrafik ist ziemlich

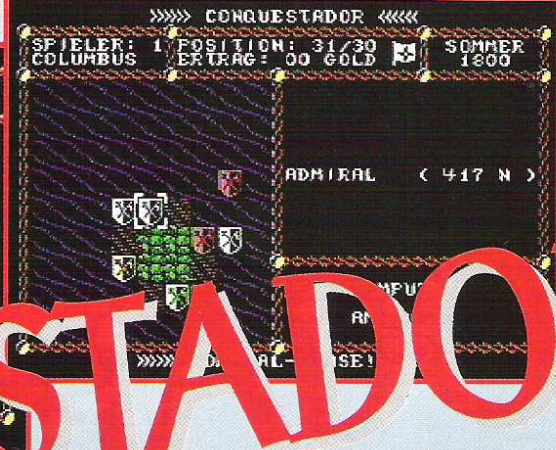
einfach gehalten und bietet wenig abwechslungsreiche Details. Zudem kommt noch ein relativ holpriges Scrolling. Was auch wenig Anreiz bietet, ist das Wissen, im Spiel nicht "sterben" zu können. So ließ ich mich getrost einige Male von einem Taxi überrollen oder mit dem Raumer in eine Sonne stürzen. Eine die Stimmung hebende Musik gibt's auch nicht, lediglich einige FX sind zu hören. Bewegen kannst Du Dich mittels Joystick. Na ja, wenigstens ist die Spielbeschreibung in deutsch. Trotzdem konnte mir Mercenary III keine großen Begeisterungs-Schreie entlocken!

(mr)



res Gefängnis stecken oder seine Raumflotte zusammenschließen und ihn damit in die Flucht jagen. Daneben gibt es noch eine Möglichkeit, welche die höchste Belohnung einbringt, die aber hier nicht verraten werden soll. Auch über die detaillierten Lösungsanleitungen für die fünf anderen Chancen

AMIGA		ADVENTURE	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A <sup>500 plus</sup> <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Rushware	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 90,-	- sechs versiegelte Umschläge
1 MByte <input type="checkbox"/>	H Drive <input type="checkbox"/>	Muster von	
2. Drive <input type="checkbox"/>	2 Player <input type="checkbox"/>	PC Computercenter	
30%		45%	
60%		50%	



# CONQUESTADOR

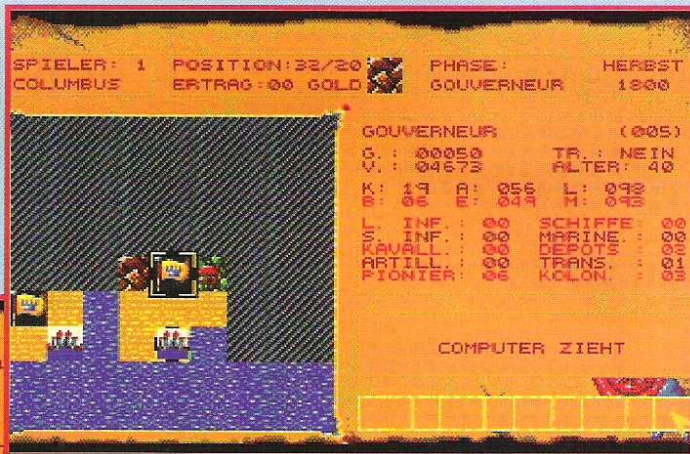


Grafisch schlichter, doch spielerisch genauso anspruchsvoll ist die C64-Version.

Strategiepuristen unter den Spielefans dürfte der Name GERMAN DESIGN GROUP ein Begriff sein. Mit grafisch schlichten, aber spielerisch komplexen Spielen verstanden sie es bisher glänzend, ihre Fangemeinde ständig zu vergrößern. Mit CONQUESTADOR dürfte ihnen der größte Wurf gelingen.

Die Geschichte des Spiels beginnt im Jahre 1798. Wir befinden uns auf dem Planeten Paradise, genauer noch auf dem Kontinent Andromeda. Die Forschungsflotte von König Carlos VII. ist mit aufsehenerregenden Neuigkeiten zurückgekehrt. Es wurde ein neuer Kontinent entdeckt, der die Raumknappheit auf Andromeda beenden könnte. Im Frühling des Jahres 1800 kommt Ihr nun zum Zug. Ihr müßt das Kommando über die aufgestellte Flotte übernehmen, und dafür Sorge tragen, daß der neue Kontinent

lungsmöglichkeiten sind sehr komplex. Als oberster Boss hat jeder teilnehmende Spieler die Aufgabe, die Handlungen mehrerer Conquistadoren zu leiten. Admirale sind



Der Gouverneur wartet auf seine Anweisungen. (Amiga)

mehreren Spielern sehr abwechslungsreich und spannend, größere Wartepausen für die einzelnen Mitspieler treten kaum auf und lassen keine Langeweile aufkommen. Es wäre bei weitem zu umfangreich, im Rahmen dieses Testberichts auf die zahlreichen Details einzugehen, die wohl durchdacht und logisch aufgebaut sind. Bei jedem Spielstart wird zum Beispiel die Landkarte neu generiert, was für Abwechslung in den Spielabläufen sorgt. Die grafische Realisation ist überraschend gut gelungen, sogar der Sound erreicht gehobenes Niveau. Mit Battle Isle kann sich Conquestador zwar nicht messen, doch eine Empfehlung ist es sicher wert.

(hi)



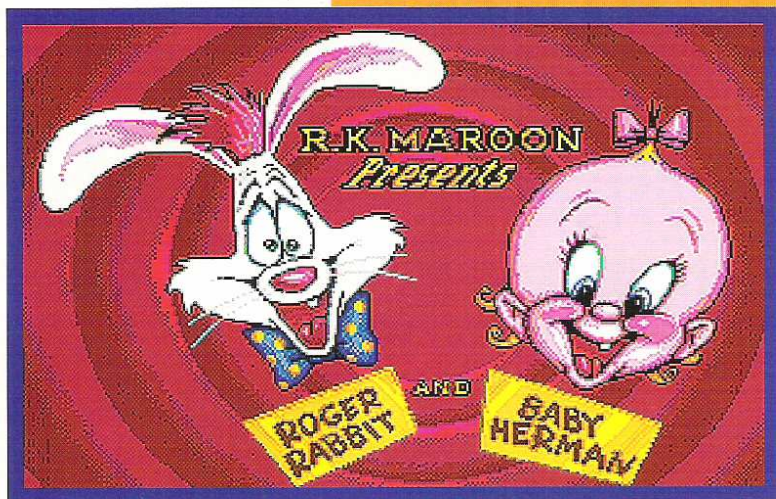
Die kleine Insel will auch kolonialisiert werden

erobert und kolonialisiert werden kann und somit als neuer Lebensraum dient. Bis zu vier Spieler können sich an diesem Strategiespiel beteiligen. Um auch Anfängern eine Chance zu lassen, kann der Schwierigkeitsgrad großzügig eingestellt werden. Dem Spieler wird allerdings viel Einarbeitungszeit abverlangt, der aber wochenlangem Spielspaß folgt. Bis man einigermaßen in der Lage ist, geschickte Entscheidungen zu fällen, sollten vor allem Neulinge eine große Portion Geduld beweisen. Die Hand-

lungensmöglichkeiten sind sehr komplex. Als oberster Boss hat jeder teilnehmende Spieler die Aufgabe, die Handlungen mehrerer Conquistadoren zu leiten. Admirale sind bestens geeignet, Seegefechte und den Transport von Material auszuführen, während man Gouverneure eher mit der Kolonialpolitik beauftragt. Generäle bevollmächtigt man am besten mit militärischen Handlungen auf dem Festland. Sollten sich keine Mitspieler finden, hat man es mit mehr oder weniger hartnäckigen Computergegnern zu tun. Sehr viel Spielspaß bereiten die Seegefechte mit feindlichen Schiffen, bei denen fette Beute herauspringen kann. Ähnlich Battle Isle wurde der Spielablauf in zwei Spielphasen aufgeteilt, und zwar auf die Strategiephase und die Aktionsphase. Das Spiel ist mit

<p><b>AMIGA</b></p> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A <sup>500</sup> <sub>plus</sub> <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>unterstützt</p> <p>1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/></p> <p>2 Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Player <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>STRATEGIE</b></p> <p>Hersteller German Design Group</p> <p>Besonderheiten</p> <p>1 - 4 Spieler</p> <p>Preis ca. DM 80,-</p> <p>Muster von BOMICO</p> <p>- Komplett in Deutsch</p> <p>- Poster</p>
<p>65%</p>	<p>50%</p>
<p>75%</p>	<p>67%</p>

<p><b>C64</b></p> <p>Besonderheiten wie Amiga</p>	<p><b>STRATEGIE</b></p> <p>Hersteller German Design Group</p> <p>Muster von BOMICO</p> <p>Preis ca. DM 60,-</p>
<p>60%</p>	<p>65%</p>
<p>75%</p>	<p>71%</p>



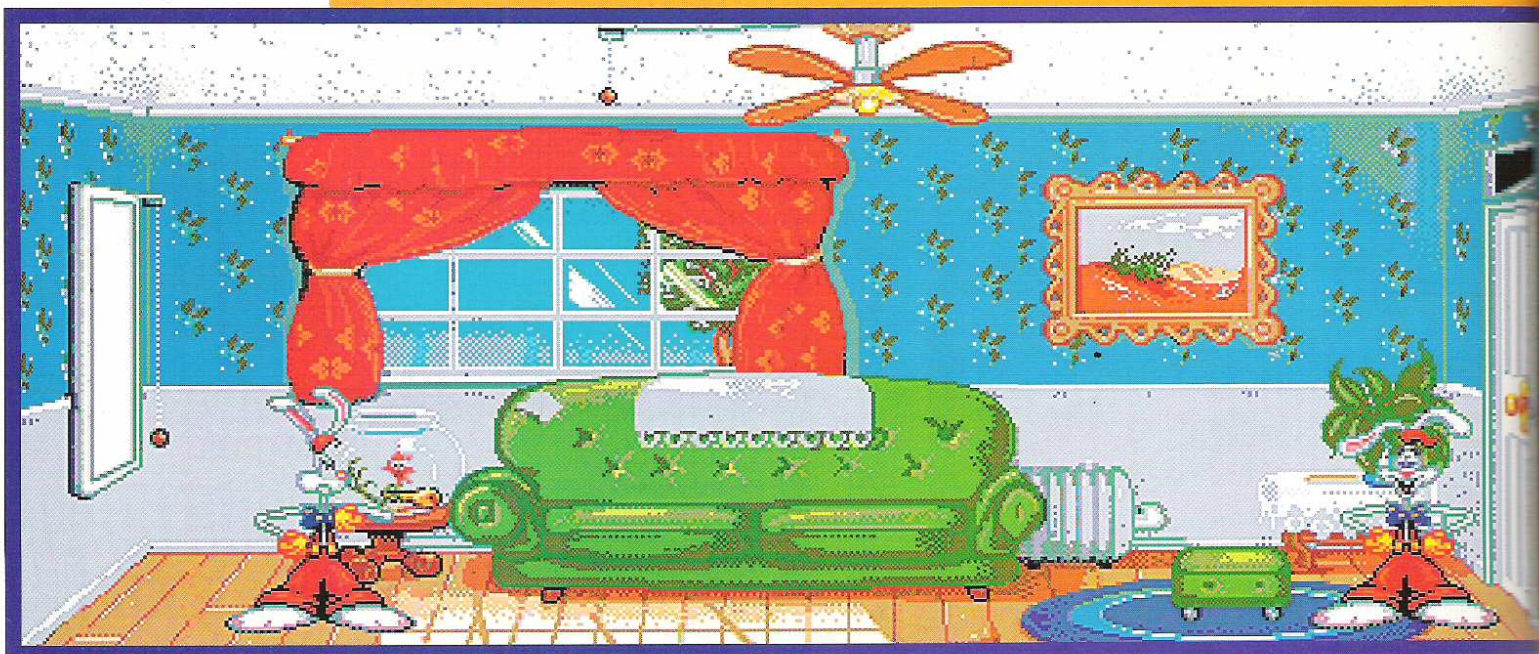
# HARE RAISING HAVOC

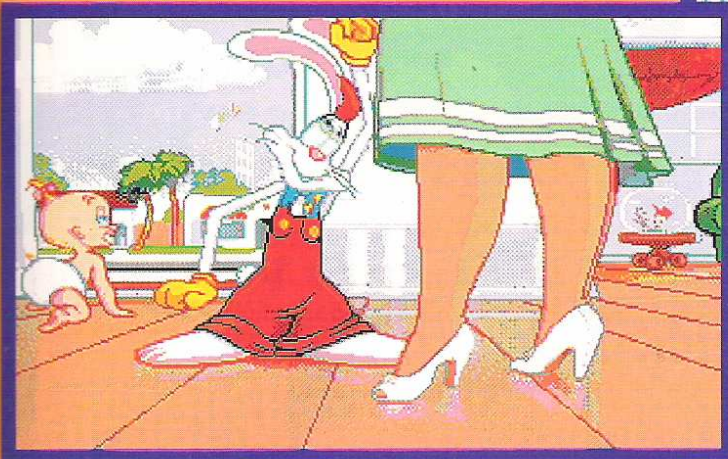
**Als mir dieses Spiel auf den Schreibtisch flatterte, konnte ich zunächst auch nichts mit dem Titel anfangen. Aber bald stellte sich heraus, daß es sich dabei um einen guten, alten Bekannten handelt!**

**D**en zweiten Teil von Roger Rabbit! Da ich den ersten Teil schon sehr gelungen fand, muß sich der zweite aber mächtig ins Zeug legen. Und das tut er auch!

Kommen wir kurz zur Hintergrund-story: Roger soll auf Baby Herman aufpassen. Leider verschwindet der Kleine (was sonst!) und unser Freund Langohr hat keine andere Wahl, als ihn so schnell wie möglich zurückzuholen. Leichter gesagt als getan, denn jeder Raum ist verschlossen. Man muß sich schon einiges einfallen lassen, um von einem Raum in den

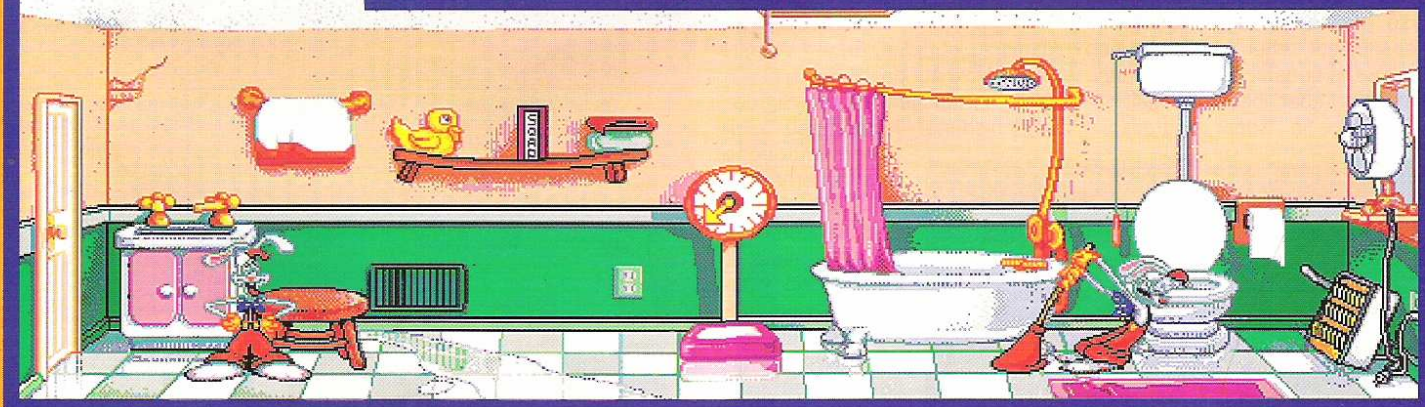
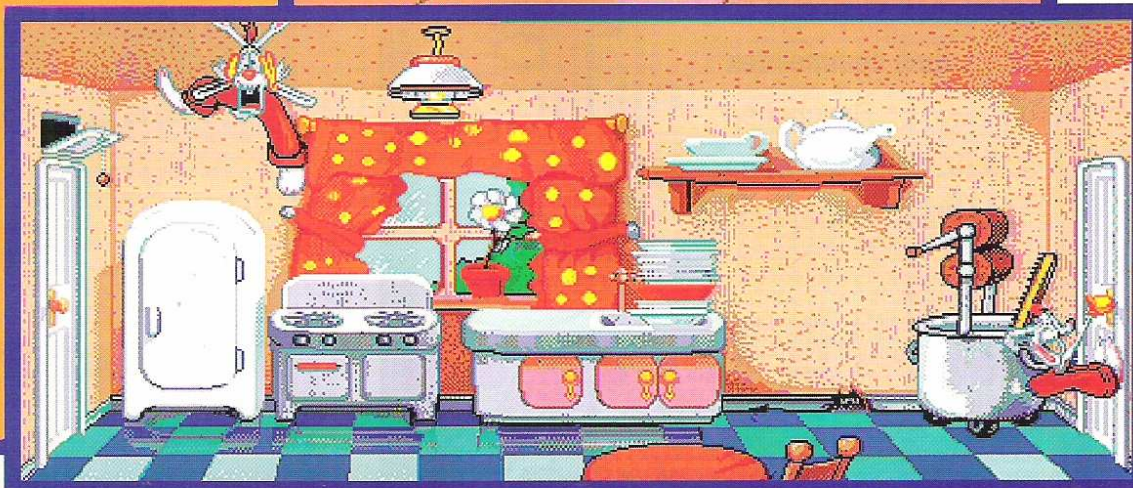
anderen zu gelangen. Leider sind die Handlungsmöglichkeiten nicht so reichlich, wie man das vielleicht gerne hätte. An einer beliebigen Stelle drückt man einfach den Feuerknopf und Roger tut, was er momentan gerade als sinnvoll erachtet. Erstaunlicherweise kann man daraus ziemlich komplexe Handlungsabläufe basteln! Da die Rätsel nicht immer logisch sind, bleibt einem nichts anderes übrig als ausprobieren. Da das Spiel durch grandiose Grafiken, die einem Trickfilm in nichts nachsteht, glänzt und eine Unmenge an versteckten Gags hat, macht das Her-





**Sollte Roger keinen Erfolg haben, schickt ihn Baby Herman's Mutter dahin zurück, wo er herkam - ins Versuchslabor.**

umprobieren einen Heidenspaß! Leider hat man nicht so viel Zeit wie man möchte, doch glücklicherweise kann man an vielen Stellen zusätzliche Zeit finden, die man auch dringend benötigt. Damit Ihr eine ungefähre Vorstellung von dem bekommt, was Euch erwartet, will ich Euch beschreiben, wie Ihr aus dem ersten Raum kommt. Den Rest müßt Ihr schon selbst herausfinden. Anfangs befindet Ihr Euch im Wohnzimmer. Schiebt den Hocker zur Seite und hebt den



Teppich hoch. Darunter findet Ihr einen Magneten, den Ihr mitnehmt. Damit geht Ihr zum Aquarium und holt mit dem Magneten den Schlüssel heraus. Vorsicht, nicht nochmal hineinfassen, der Fisch ist bissig! Ganz links findet Ihr eine Schnur. Wenn Ihr daran zieht, fällt Euch das Bügelbrett auf den Kopf. Das ist zwar unangenehm, aber wichtig! Danach gehts auf das Sofa. Auf der linken Seite so lange hochspringen, bis Ihr den Schalter für den Ventilator erreicht, und den einschalten. Danach rechts hochspringen, bis Roger in den Ventilator gezogen wird. Laßt ihn ruhig ein wenig kreisen. Wenn Ihr dann im richtigen Moment auf den Feuerknopf drückt, fliegt Roger nach links, landet schreiend auf dem Bügelbrett, das federt zurück, Roger wird auf den Hocker geschleudert, prallt ab und fliegt in

hohem Bogen durch das Oberlicht der Türe in den zweiten Raum. In diesem Stil geht es dann weiter. Wenn man Baby Herman nicht findet (was am Anfang zwangsläufig der Fall ist, da die Zeit nicht reichen wird), finden wir Roger in einem Filmstudio wieder, wo er vom Regisseur einen Riesenanpiff bekommt, weil er die Szene verpatzt hat. Man kann sich dann entscheiden, ob man für heute aufhören möchte, oder die Szene wiederholen will. Während des ganzen Spiels hat man eigentlich ständig das Gefühl, vor einem Trickfilm zu sitzen, in dem man die Hauptfigur steuert. Die Grafiken und der Sound gehören mit zum Besten, was ich bisher auf dem Amiga bewundern konnte. Die vielen Gags, die versteckt wurden bringen Dich auch nach längerem Spiel immer wieder zum Schmun-

zeln. Die Animationen sind vom Feinsten. Das ganze Game hat Witz und Pfiff. Ich spielte das Game auf einem A2000 mit Festplatte, 7 MB und 68030 Turbo-karte. Fast war ich in Versuchung, das Spiel als perfekt zu bezeichnen. Auf einem Standardamiga (allerdings sollte er schon 1MB haben) geht etwas vom Spielspaß verloren. Man hat desöfteren War-

tezeiten und die Grafik stockt an manchen Stellen, da das Laufwerk gerade Daten schaufeln muß. Die Installationszeit des Games beläuft sich auf ca. 60 Minuten bei einem Standard A500 mit der A590-Festplatte. Da das Spiel nur von der Festplatte zu spielen ist, gibt es natürlich derbe Abzüge im Bereich Gameplay. (rr)

## AMIGA

A  A 500   
plus  
unterstützt

1 MByte  H Drive   
2 Drive  2 Player

## ARCADE-ADVENTURE

Hersteller Infogrames  
Preis ca. DM 100,-

Muster von  
Infogrames

**Besonderheiten**  
- nur mit Festplatte  
- 4 Disketten



**Motor Psychos unter Euch sind Orte wie Tunis, Agadez, Tumu und Dakar sicherlich ein Begriff, da einzelne Etappen der spektakulären Rallye Paris-Dakar daran vorbeiführen. Der Wunsch ist natürlich groß, selbst einmal an dem spannenden Geschehen teilzunehmen - wenn auch "nur" hinter dem Joystick.**

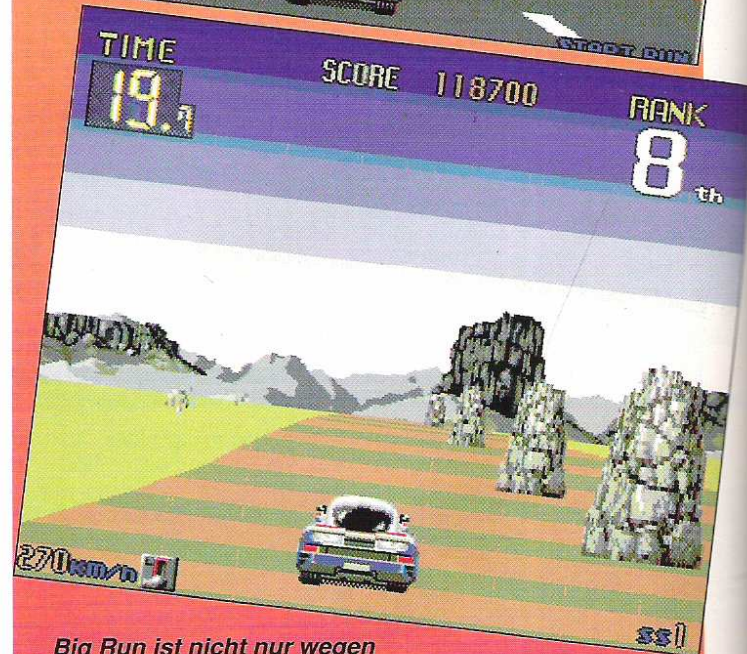
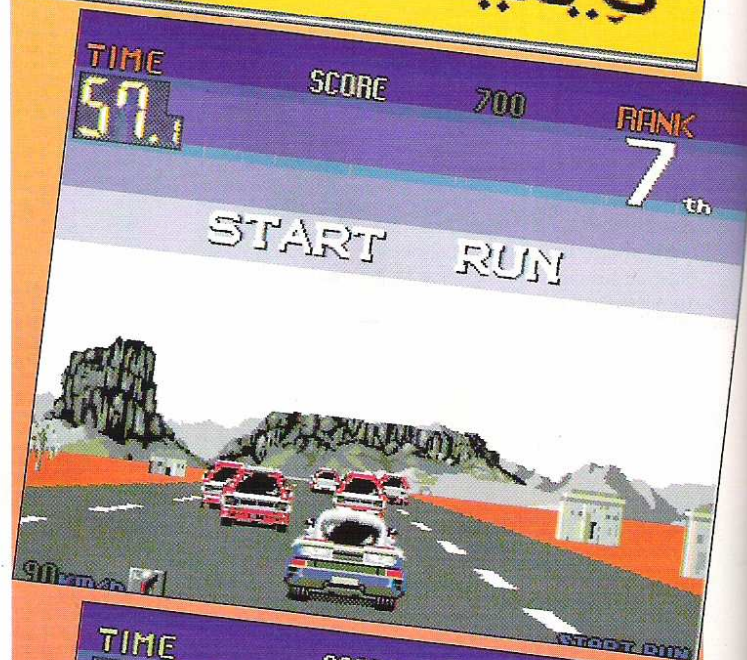
**D**eshalb stellt sich die Frage, ob es "Big Run" Euch auch wirklich ermöglicht, ein wenig an der Rennatmosphäre schnuppern zu lassen und Euer fahrerisches Können zu testen. Nun, zunächst begeisterte mich die hardrockmäßige Musik im ansonsten eher bescheidenen Intro. Die äußerst hörbaren Klänge müssen aber beim eigentlichen Einstieg in das fahrerische

damit zu kämpfen, Eurem Vordermann nicht auf das Heck zu brummen, so tauchen auf der Strecke verschiedene Hindernisse auf. Unterschiedliche Straßenverhältnisse, Bodenwellen und Öllachen müssen gemeistert, Felsen und Konkurrenten umrundet, Wasserfurten durchwatet werden. Auch die Etappenzeit muß man im Auge behalten - diese wird links oben im Display eingeblendet. Denn davon hängt es ab, ob Ihr die jeweilige Etappe geschafft habt. Als Erläuterung ist

das Demo am Anfang des Spieles empfehlenswert. Knallt man einmal gegen ein Hindernis, fährt das Auto unbeschadet weiter, da insgesamt drei Credits zur Verfügung stehen. Als strahlender Sieger trägt Ihr Euch im Highscore ein. Leider könnt Ihr bei Big Run nicht gegeneinander antreten, aber durch die bescheidene Gesamtbewertung ist das etwas einfache Programm sowieso nicht unbedingt empfehlenswert, auch im Hinblick auf das Preis-Leistungsverhältnis!

(mr)

# BIG RUN



**Big Run ist nicht nur wegen der Wüstenpisten ein recht trockenes Unterfangen.**

## AMIGA

A  A 500 plus   
unterstützt

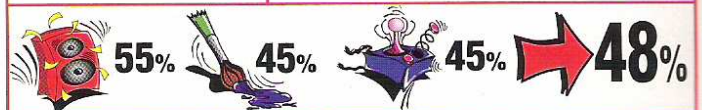
1 MByte  HDrive   
2 Drive  2 Player

## SPORTSPIEL

Hersteller Storm  
Preis ca. DM 80,-

Muster von  
Leisuresoft

Besonderheiten  
- Deutsche Anleitung



**Tel. 0711 / 81 27 36**

St. Pöltener Str. 29 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 5,- / Ausl.: Scheckvorkasse DM 14,-  
 Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga/Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	69,90	3 D Konstruktions Kit	99,90
Airbus 320	88,90	Airline	64,90
Alcatraz	62,90	Award Winners	69,90
Amberstar	74,90	Battle Isle	78,90
<b>Apydia</b>	<b>68,90</b>	Black Gold	72,90
Barbarian 2	59,90	Bundesliga Manager Prof.	68,90
<b>Battle Isle</b>	<b>68,90</b>	Castles	74,90
Birds of Prey	77,90	Civilization (e)	82,90
Black Gold	68,90	<b>Civilization dt.</b>	<b>94,90</b>
<b>Bundesliga Man. Prof.</b>	<b>68,90</b>	Chessmaster 3000	79,90
Castles (e)	68,90	Die Kathedrale	81,90
Celtic Legends	72,90	EccoQuest	79,90
Conquestor	72,90	<b>Elvira Mistress 2</b>	<b>84,90</b>
Darkman	69,90	ESS Mega	84,90
Die Kathedrale	81,90	<b>Eye of the Beholder 2</b>	<b>68,90</b>
<b>Elvira Mistress 2</b>	<b>69,90</b>	F 16 Falcon 3.0 dt.	89,90
Eye of the Beholder (d)	69,90	Golden Eagle	69,90
Fate Gates of Dawn	69,90	Goblins	68,90
Flight of the Intruder	78,90	Gods	72,90
Formula Grand Prix	76,90	Great Courts Tennis 2	69,90
Gobiliins	68,90	Gunship 2000	84,90
Gods	59,90	Harpoon 2	84,90
Golden Eagle	62,90	Heart of China dt.	84,90
Great Courts Tennis II	67,90	Hero Quest Twin Pack	74,90
Harlequin	59,90	Hyperspeed	92,90
Harpoon 2	74,90	Indiana Jones 4	a.A.
Heart of China dt.	78,90	Indiana Jones Adv.	68,90
Heimdall	82,90	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Indiana Jones 4	a.A.	Lemmings	72,90
Indiana Jones Adv.	64,90	Lemmings Data Disk	49,90
James Pond 2	58,90	Life & Death 2	68,90
Jimmy White Snooker	69,90	Links	78,90
Knight Mare	68,90	L'empereur	88,90
Knights of the Sky	76,90	Mad TV	82,90
Leisure Suit Larry 3 dt.	89,90	Magic Candle 2	74,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	Megatraveller 2 dt.	78,90
Lemmings	58,90	Might & Magic 3 dt.	82,90
Lemmings Data Disk	49,90	<b>Monkey Island 2 dt.</b>	<b>84,90</b>
Lethal Xcess	64,90	PGA Tour Golf Plus	78,90
Lotus Esprit Turbo Ch. 2	59,90	Police Quest 3 dt.	78,90
<b>Mad TV</b>	<b>78,90</b>	Pools of Darkness	72,90
Magic Pockets	59,90	Railroad Tycoon	82,90
Mega Lo Mania	72,90	Red Baron dt.	84,90
Midwinter 2	76,90	Robin Hood (Sierra)	88,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	Rocketeer	76,90
Monkey Island	74,90	Rogger Rabbit	74,90
No. 1 Collection	66,90	Secret Weapons o.L.L.	84,90
PGA Course Disk	39,90	Secret Weapons o.L.P38	34,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	Secret Weapons o.L.P80	44,90
Pinball Dreams (e)	62,90	Shuttle dt.	109,90
Populous 2	68,90	Silent Service 2	79,90
Populous Editor	39,90	Sim City + Populous	74,90
Power Monger Data Disk	39,90	<b>Sim Ant</b>	<b>78,90</b>
Railroad Tycoon	72,90	Sim Earth	86,90
Realms	68,90	Special Force	78,90
Red Baron dt.	79,90	Starbyte Super Soccer	74,90
Romance of the three Kingd. 2	94,90	<b>Star Trek</b>	<b>74,90</b>
Robocop 3	58,90	Tennis Cup 2	72,90
Rules of Engagement	59,90	Terminator	72,90
<b>Space Quest 4</b>	<b>74,90</b>	The Games Winter Chall.	79,90
Special Forces	78,90	Their finest Hour	72,90
Silent Service 2	79,90	Their finest Hour Mission	36,90
Sim Ant (e)	82,90	Ultima 6 + 3,5"	74,90
Soul Crystal	69,90	Ultima 7	76,90
Terminator 2	57,90	Uncharted Water	94,90
Their finest Hour Miss. Disk.	36,90	Willy Beamish dt.	79,90
The Oath	59,90	Wing Commander	79,90
Ultima 6 dt.	69,90	Wing Commander 2	78,90
Vengeance of Excalibur	69,90	Wing Commander 2 Miss. D.1	46,90
Vroom	63,90	Wing Commander Miss. D.2	39,90
Willy Beamish	74,90	Wing Commander Miss. D.1	39,90
WWF Wrestlemania	64,90	WWF Wrestlemania	69,90
<b>notwendiges Zubehör</b>			
Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep.-f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep.-f.A.2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootslektor	48,90	512 KB Speicher f.A.500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90



**WORLD OF WONDERS**

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden  
 und es werden täglich mehr.  
**Wir warten auf Sie...**

**AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN**

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager!

Unser Angebot für Sie!	Amiga	Atari	PC/IBM	Unser Angebot für Sie!	Amiga	Atari	PC/IBM
A 320 Airbus	82,90	82,90	a.A.	> Kings Quest 5 CD			a.A.
Abandoned Places	DV	76,90		Knights of the Sky	DA	69,90	69,90
Agony	DA	64,90		L'Empereur	DA	76,90	89,90
> Air Support	DA	64,90		Leander	DA	76,90	
> Amberstar	a.A.	a.A.		Leis. Larry 1	DA	76,90	82,90
Apydia	DA	64,90		Leis. Larry 5	DA	76,90	89,90
> Arena	a.A.	a.A.		Lemmings	DA	64,90	64,90
> A-Train			a.A.	Lemmings Data	DA	64,90	69,90
Battle Isle	DV	76,90	76,90	Lethal Excess	DA	69,90	
> Beverly Hills			a.A.	> Locomotion	DV	64,90	64,90
Black Crypt	DA	64,90		> Maddog Williams	a.A.		
Black Gold	DV	69,90	69,90	Mad TV	DV	76,90	a.A.
> Buck Rogers 2			69,90	Magic Candle 2	DV	76,90	
> Bushbuck			a.A.	Matrix	DA	64,90	
Cadaver	DV	64,90	64,90	Megaman			64,90
Chaos Engine	a.A.	a.A.		> Mercenary 3	DA	69,90	69,90
Chess Champ. 21/5	59,90	59,90	54,90	Might & Magic 3	DV		89,90
Civilisation	DV		119,90	Monkey Island 2	DV		89,90
Conquestador	DV	76,90		> No Buddies Land	a.A.	a.A.	
Conquest of Camelot	89,90			Nova 9	DA	64,90	89,90
Cruise for a Corpse	DV	69,90	69,90	> Ork	DA	64,90	
Darklands	a.A.	a.A.		Panzer Battles	DA	64,90	
> Das schwarze Auge	DA	a.A.	a.A.	> Paper Boy 2	DA		89,90
D Generation	DA	64,90	76,90	Paragliding	DA	76,90	76,90
Devious Design	EA	64,90	64,90	> Patton strikes back			89,90
Double Dragon 3	DA	64,90	64,90	Pinball Dreams	DA	64,90	
> ECO Quest	DA		89,90	Police Quest 3	DV		89,90
> Elvira 2 Adv.	DV	76,90	89,90	Populous 2	DV	69,90	69,90
Elvira 2 Arc.	64,90	64,90	64,90	Realms	DV	69,90	69,90
Eye of the Beholder 2			76,90	Robocop 3D	DA	64,90	64,90
<b>VERSANDKOSTEN:</b>							
<b>NACHNAHME 9,-</b>							
<b>VORKASSE 4,-</b>							
<b>EXPRESS 7,- AUFFREIS</b>							
<b>KARTON 3,- AUFFREIS</b>							
<b>DA=DEUTSCHE ANLEITUNG</b>							
<b>DV=DEUTSCHE VERSION</b>							
F-15 Strike Eagle 2	DA	76,90	76,90	Rocketeer			89,90
F-16 Falcon 3.0	DA		119,90	> Roger Rabbit	DA	69,90	69,90
Final Fight	DA	64,90	64,90	Rubicon	DA	64,90	64,90
> Fire & Ice	a.A.	a.A.	a.A.	Sea Soft & Sun	DA	64,90	64,90
First Samurai	89,90	64,90		Secret Weapons of			89,90
Formula One G.P.	DA	76,90		P 38 Mission			44,90
Fort Apache	DA	69,90	69,90	P 80 Mission			44,90
Fuzzball	DA	54,90		Shadowlands	DA	69,90	69,90
Gatew. Savage Frontier	76,90	69,90		> Sim Ant	89,90	89,90	
Goblins	DV	69,90	69,90	Sim Earth	a.A.	89,90	
Golden Eagle	DA	64,90	69,90	> Soul Crystal	DV	69,90	76,90
Godfather	DA	69,90	69,90	> Space Ace 2		82,90	89,90
Gods	DA	64,90	76,90	> Space Gun	DA	64,90	64,90
Guardian	DA	54,90	64,90	> Space Shuttle	DV		139,90
Harlequin	DA	64,90	64,90	Space Quest 4	DA	76,90	89,90
Heimdall	82,90	82,90		Special Forces	DA	84,90	84,90
Hot Rubber	DA	64,90	64,90	Spirit of Excalibur	DA	69,90	69,90
Hudson Hawk	DA	64,90	64,90	Star Trek 25 th	DA		76,90
Hyperspeed	DA		119,90	Steve Mc Queen		64,90	69,90
> Indy Heat	DA	64,90		Super Space Invaders	DA	64,90	82,90
> Jim Poker	a.A.	a.A.		Tennis Cup 2	DA		76,90
Keys to Maramon	64,90	69,90		Tipi Off		64,90	
Giants to Europe	29,90			Titus the Fox	DA	64,90	69,90
Kid Gloves 2	DA	64,90	64,90	Ultima 6	DA	76,90	82,90
> Klierhall	a.A.	a.A.		Uncharted Waters			139,90
<b>Bestellungen ab DM 100,- versandkostenfrei!</b>							

**Kostenlose Preisliste per Postkarte anfordern! System nicht vergessen!**

**Gameboy Top Titel: Adventure Island 74,90 - andere Gameboy Spiele auf Anfrage**

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/84747  
 Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie eine Bonusstern:

- für 4 Sterne erhalten Sie 4,- DM Rabatt
- für 7 Sterne erhalten Sie ein Spiel unserer Wahl
- für 15 Sterne erhalten Sie ein Joystick Com. Pro

**Sammelbesteller: Es lohnt sich!**

**Telefonischer Bestellservice - Jetzt noch schneller! -**

Schleswig Holstein	0461-44006	Mo-Fr: 17-21 Uhr
Niedersachsen	06051-69688	Mo-Fr: 14-21 Uhr
Nordrhein Westfalen	02195-7758	Mo-Fr: 14-21 Uhr
Rheinlandpalz	06232-36010	Mo-Fr: 9-19 Uhr
Hessen/Zentrale	06196-84747,84748,3276	Mo-Fr: 10-19 Uhr
	06196-82467	Mo-Fr: 19-21 Uhr
Baden Würtemberg	07171-68983	Mo-Fr: 18-22 Uhr
Bayern	0821-39490	Mo-Fr: 14-19 Uhr
Bestellung per Fax	06196-82467	Mo-Fr: 10-19 Uhr

**Für Druckfehler und Irrtümer keine Haftung**

**2,-**

Rabatt, erhalten Sie,  
 wenn Sie sich bei der  
 Bestellung auf die Play  
 Time beziehen!



**Ladengeschäfte (Öffnungszeiten tel. erfragen)**

2390 Flensburg (NEU), Batteriestr. 13	Tel.: 0461-44006
6231 FFM-Höchst/Schwabach/Ts., Marktplatz 39	Tel.: 06196-84747
6450 Hanau/Haiger, Heimatfriedring 11	Tel.: 06051-89688
6720 Ludwigshafen/Speyer, Falkenweg 1	Tel.: 06232-36010
8900 Augsburg, Fladergasse 5	Tel.: 0821-39490

John Madden Football bietet alles, was sich ein Sportspieffan nur wünschen kann. Eine erstklassige Aufmachung, realistische Soundeffekte, feine Animationen und exzellente Spielbarkeit garantieren einen erstklassigen Spielspaß. Bereits kurz nach dem Einladen staunt man zum ersten Mal. Ein digitalisiertes Titelbild und aufpeitschende Titelmusik mit den schönsten Rap-Einlagen versetzen einen mitten ins Stadion. Hat man kurz die wichtigsten Passagen des ausführlichen Handbuchs gelesen, kann der Spaß auch



# John Madden FOOTBALL

**Das bisherige Referenz-Programm unter den American Football-Simulationen, TV-Sports-Football von Cinemaware, hat ernsthafte Konkurrenz durch das neue Sportspiel von Electronic Arts bekommen.**

übersichtlicher Icons, in denen die Varianten skizziert sind, ist eine schnelle Einprägung sowohl in der Offensive als auch in der Defensive garantiert. Während des Spiels werden in mehreren Grafikenstern jederzeit die Anspielmöglichkeiten angezeigt, die für eine tolle Übersicht sorgen. Die Grafik des eigentlichen Spielfeldes wird in einer Pseudo-3D-Perspektive dargestellt und ziemlich schnell aufgebaut. Spieler, die sich weiter hinten befinden, werden auch kleiner dargestellt und vermitteln so das rich-

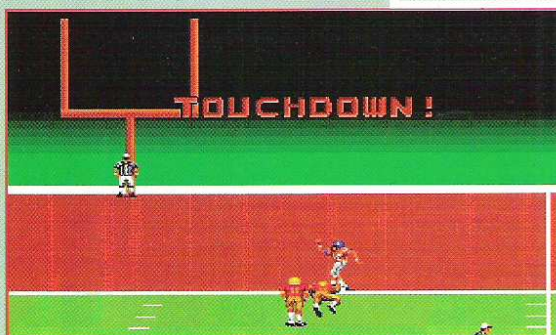
schon beginnen, über Joystick ist sehr gut gelungen und sorgt für einen äußerst flüssigen Spielablauf. Sowohl in der Offensive als auch in der Defensive stehen einem immer mehrere taktische Möglichkeiten zur Verfügung. In der Offensive muß man sich zunächst für die Gruppe entscheiden, die den Angriff austr-



Das gut durchdachte ...



.. und sauber programmierte Spiel ...



... verleitet nicht nur die Spieler zu Freudentränen.



Football mit echtem 3D-Effekt.



schnelles Spielchen zu machen, bei dem der gewinnt, der zuerst punktet. Natürlich stehen noch weitere Details zur Verfügung. Schlitterpartien auf vereistem oder nassem Rasen stehen nichts im Wege, außer man entscheidet sich, doch lieber in der Halle anzutreten. Daß man die Länge eines Quarters zwischen 5 und 15 Minuten variieren kann, ist dabei selbstverständlich. Die Steuerung

gen soll. Dieser teilt man dann die Formation mit, in der sie sich aufzustellen habt. Unter den sechs Spielmöglichkeiten, die sich bei jeder Formation anbieten, wählt man noch die passende aus und schon kann der Angriffspulk losrollen. Ihr müßt deshalb aber nicht lange Fachbücher wälzen und Begriffe auswendig lernen. Dank

tige Spielgefühl. Das Spiel wartet mit einem sehr realistischen Sound auf, denn fast alle Aktionen werden von digitalisierten Soundeffekten begleitet. Alle American Football-Fans brauchen nicht mehr länger auf ein Spiel für Ihren Amiga zu warten, John Madden Football ist IHR Spiel!

(hi)

<p><b>AMIGA</b></p> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt</p> <p>1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 2. Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Player <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>SPORTSPIEL</b></p> <p>Hersteller Electronic Arts <b>Besonderheiten</b> Preis ca. DM 90,- - hervorragend spielbar</p> <p>Muster von Hersteller</p>
<p>75%  80%  85%  <b>81%</b> </p>	

AMIGA		Larry 2	79,-
Populous 2	85,-	Magic Fly	69,-
Air-Land-Sea	99,-	Larry I	29,-
Bundesl. Man. Prof.	79,-	Space	89,-
De Luxe Paint IV	199,-	X-Copy 5.1	89,-
Powerm. World War I	59,-	Soccer Stars	69,-
Award Winners	89,-	F-19	79,-
Elvira	99,-	Stealth Fighter	99,-
Larry 3	69,-	Larry 5	89,-
Code Name Iceman	79,-	Kathedrale	69,-
Red Baron	89,-	Imperium	109,-
Quest of Glory II	79,-	Toky	69,-

**MEGA-TRADE**  
Die Nr. 1 im Hegau und Bodenseekreis

Mega Trade Computer + Videospiele  
Ekkehardstr. 16a - 7700 Singen  
Tel.: 0 77 31 / 6 66 34  
Fax: 0 77 31 / 6 45 21  
ATARI ST-Titel auf Anfrage!

IBM		Bundesliga Manager	69,-
Monkey Island 2	88,-	Bundesliga Man. Prof.	79,-
Civilization	99,-	Air-Land-Sea	99,-
Corporation	89,-	Strike Fleet	99,-
Gunship 2000	99,-	Thiet of Fate	89,-
Hoyle Book of Games	79,-	Deluxe Paint 2	88,-
Testdrive 2	59,-	Nova 9	99,-
Larry 5	89,-	Battle Chess 2	89,-
Stealth Fighter	109,-	Das Stundenglas	79,-
Bard's Tale Trilogy	69,-	Wing Commander 2 +	
Links	59,-	Special Operations 1	129,-
Jet	129,-	AD LIB Soundkarte	129,-
PGA Tour Golf	99,-		



# RUBICON

Im Mai 2011 verursachte ein Unglück in einem sowjetischen (?) Kernkraftwerk eine Katastrophe. Radioaktivität verbreitete sich über ein riesiges Gebiet. Die Sowjetunion (?) und Finnland wurden sofort evakuiert; es blieb jedoch keine Zeit, das Kraftwerk selbst zu evakuieren.



Baller-Arie mit Arnold-Einschlag.

Monate später wurden grauenhafte Mutationen von Tieren in dem Gebiet gefunden. Deine Mission ist es, das Kraftwerk zu erreichen und die Kernwaffen zu entschärfen, bevor eine der Mutationen davon Gebrauch macht. Auf dem Weg dorthin wirst Du von allen möglichen Biestern angegriffen, die vernichtet werden müssen. Wer hätte das gedacht!

Um Dir Deine Mission zu erleichtern, kannst Du an manchen Stellen Extras aufsammeln. Diese geben Dir zusätzliche Manövrierfähigkeiten und Schußkraft. Über Die "F- Tasten" kannst Du auch zwischen verschiedenen Waffen wählen. Im eigentlichen Spiel tappt Dein Sprite von links nach rechts, ballert auf alles, was sich bewegt und bringt sich durch gewagte Sprünge in Sicherheit. Jeder

Abschnitt wird von einem besonders zähen Endgegner gekrönt. Das kommt Dir bekannt vor? Mir auch! Ich wage gar nicht zu zählen, wieviele Spiele dieser Art ich schon in meinem Rechner hatte. Damit lockt man heutzutage keinen Hund mehr hinter dem Ofen vor. Dabei ist das Spielchen nicht einmal übel gemacht! Grafik und Sound gehen in Ordnung, es ist weder zu schwer, noch zu leicht, und wenn Dein Sprite ein Leben aushaucht, geht er mit einem saftigen Fluch zu Boden. Wenn man sich nicht darauf beschränkt hätte, das x-te "wenn es sich bewegt, das schieß es ab, wenn nicht, auch"-Game zu machen, hätte aus diesem Spielchen noch etwas werden können.

(rr)

<b>AMIGA</b> A <input checked="" type="checkbox"/> A <sup>500 plus</sup> <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt 1 MByte <input type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 2. Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/>	<b>SHOOT 'EM UP</b> Hersteller 21st Century Entertainment - als Packungsbeilage Preis ca. DM 79,- Muster von PC Computercenter <b>Besonderheiten</b> zwei Poster
75%  80%  70%  75%	

# Son Shu Si

Viele werden allein beim Titel "Son Shu Si" tief durchatmen. Handelt es sich etwa wieder um ein fernöstliches Prügelvergnügen im Stil von "First Samurai"? Weit gefehlt!

Die Aussagen der Packungsbeilage erweisen sich allerdings ebenfalls als sehr unpräzise, denn ein außergewöhnliches Adventure liegt mit diesem Spiel auf keinen Fall vor. Ganz Shou Seo trauert um seinen todkranken König. Der abtrün-

nige Priester Taar-Ka hat einen bösen Fluch über ihn verhängt und ist nicht bereit ihn zurückzunehmen. Wenn nicht bald irgendetwas geschieht, wird der König sterben und Chaos und Anarchie werden das Reich beherrschen. Ihr seid einer der wenigen wahren Helden,



Steinharte Jump'n Run Action.

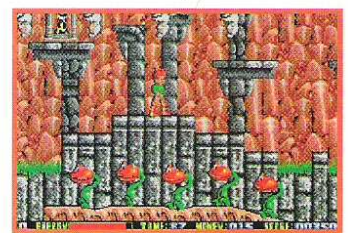
die dem einst blühenden Land tapfer zur Seite stehen und versuchen, Taar-Ka Einhalt zu gebieten. Die Story läßt den hoffnungsvollen Rollenspieler natürlich einiges erwarten, doch nach dem märchenhaften Intro ist von Magiern und edlen Rittern nicht viel zu sehen. Es präsentieren sich putzige Monster, ein rothaariger Zauberberhling und ...

... Plattformen. Jetzt ist alles klar! Das soll aber nicht heißen, daß es sich hier um ein Allerwelts-Jump'n Run-Spiel handelt, denn unterhaltensame Zwischensequenzen (unter anderem eine erweiterte Arkanoid-version) lockern das Spielgeschehen auf.

Das eigentliche Spiel ist nicht ganz so locker. Der hohe Schwierigkeitsgrad kann leicht zu Frustrationen führen, und die manchmal sehr ungenaue Spriteabfrage läßt die Spielbarkeit auch um einige Punkte sinken.

Fein dagegen wurde die Grafik gestaltet. Sanftes Scrolling auf einem ST, und dazu in alle Rich-

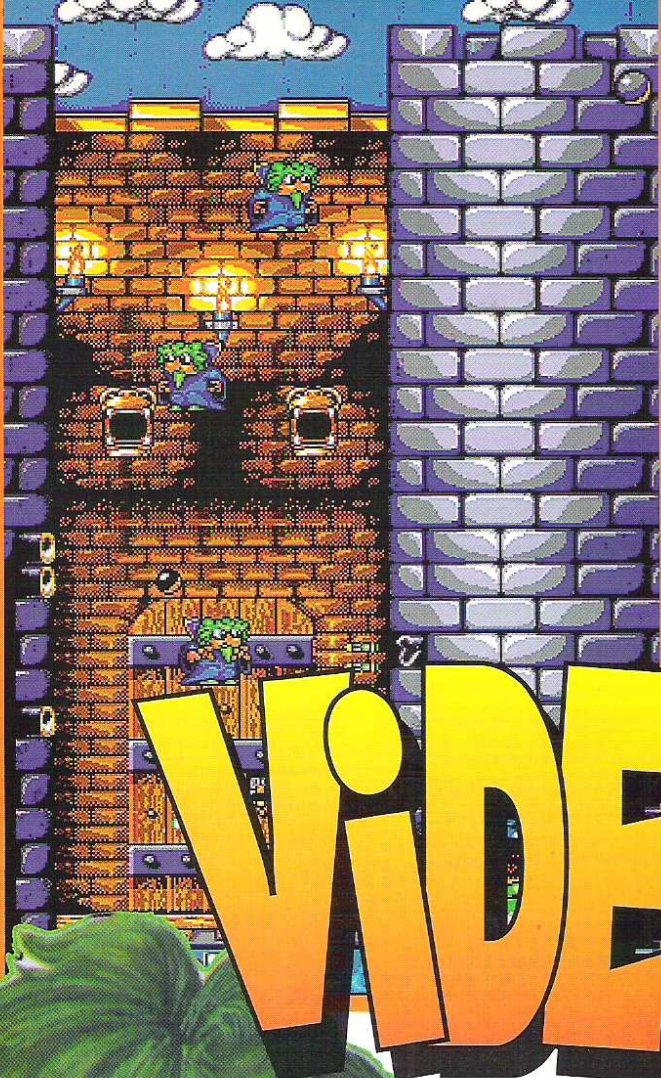
tungen? Das sieht man wohl nicht alle Tage. Auch die farbenfrohe Hintergrundgrafik kann begeistern, ganz zu schweigen von den sehr schön animierten Sprites. In musikalische Genüsse gelangt Ihr allerdings nur im Titelbild, denn während des Spiels müßt Ihr Euch mit den etwas dürrigen Soundeffekten zufriedengeben.



Abschließend läßt sich sagen, daß es sich bei "Son Shu Si" um ein sehr nettes Jump'n Run-Spiel handelt, das mit Sicherheit für einige Zeit an den Bildschirm fesseln kann.

(om)

<b>ATARI</b> unterstützt 520 ST <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 1040 ST <input checked="" type="checkbox"/> s/w <input type="checkbox"/> Mega ST E <input checked="" type="checkbox"/> Farbe <input checked="" type="checkbox"/> TT <input checked="" type="checkbox"/> 2. Drive <input type="checkbox"/>	<b>JUMP 'N RUN</b> Hersteller Expose Preis ca. DM 90,- Muster von Loricel <b>Besonderheiten</b> - Anleitung in Form eines A3-Posters
60%  85%  70%  72%	



rio. Jede dieser fünf Welten, mit Ausnahme der ersten, ist in vier Levels unterteilt. Hat Billy die Fallen, Monstren und anderen Widrigkeiten in den einzelnen Levels geschafft, wartet schon ein Endgegner auf ihn, wobei der Mega-gegner am Ende der fünften Welt alle anderen übertrifft. Bevor Du nun Billy via Joystick unterstützen kannst, mußt Du zuerstmal die Codeabfrage meistern. Dazu ist die Seitennummer im Handbuch, auf der sich ein bestimmtes Symbol befindet, einzugeben. Im Geschehen selbst steht Billy ein ganzes Waffenarsenal zur Verfügung! Hat er anfangs nur orange-farbige Kugeln, so kann er sich durch diverse Waffenicons "aufrüsten". Es gibt nämlich weitaus effektivere Raketen, Flammenwer-



*Dem unerbittlichen Scrolling zu folgen, erweist sich als schwierig.*

# VIDEO KID



**Eine feine Sache, wenn Daddy nach Hause kommt und sein Mitbringsel aus einem nagelneuen Videorecorder besteht. Was tut daraufhin unser videobegeisterter Billy?**

Natürlich nichts Besseres, als Papis X-rated Movies oder seine neuesten Horrorstreifen anzuglotzen. Doch diesmal war alles anders als sonst. Entweder wollte die Weltrevolution der Videorecorder ein abschreckendes Beispiel setzen oder das Ding hatte schlichtweg einen Werkfehler. Jedenfalls wurde Billy unter höhnischem Gelächter in das Gerät hineingebeamt. Dort eröffnete man ihm, daß er sich nunmehr als Gefangener zu betrachten hätte. Ihm würde jedoch eine Chance gegeben, in die Realität zurückzukehren: Billy soll Abenteuer in den Genres seiner bevorzugten Videofilme bestehen! Wie sich jeder vorstellen kann, zählen hierzu das Mittelalter, der Wilde Westen, Science-Fiction, die Gangster der 30er Jahre und letztendlich das Horrorszena-

fer, Pfeile, Kugeln, Laserwaffen und zuletzt eine "Superbombe". Durch andere Icons kannst Du die Richtung der Waffen verändern, Abwehrmittel aktivieren, die Lebensenergie aufpeppen oder Bonuspunkte ergattern. Eine Statusanzeige, die sich unten am Screen befindet, gibt Dir Infos über den momentanen Punktestand, Leben und Energie. Deinen werten Namen kannst Du im Highscore verewigen. Die etwas kindliche Grafik erinnert ein wenig an "Baby



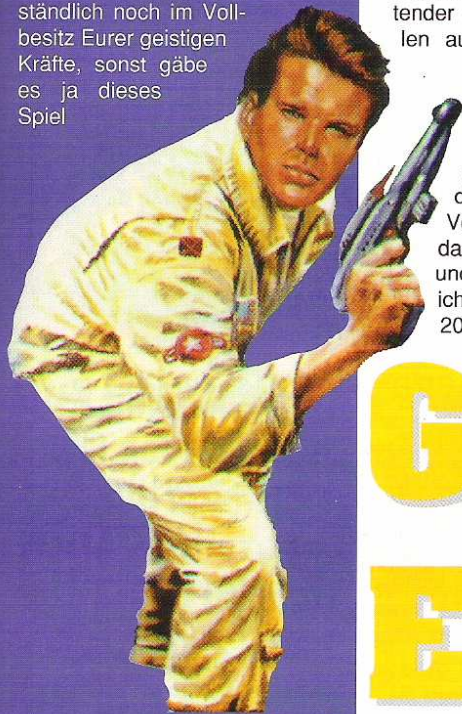
*Videoglotzen kann also doch schwere Folgeschäden nach sich ziehen.*

Jo". Eine witzige Musik gibt's nur im Intro, danach sind lediglich die FX zu hören. Der Schwierigkeitsgrad von Video Kid ist mehr im Mittelfeld angesiedelt. (mr)



<b>AMIGA</b> <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> A 500 <input checked="" type="checkbox"/> plus unterstützt		<b>SHOOT 'EM UP</b>	
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> 2. Drive <input type="checkbox"/> HDrive <input type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/>		Hersteller Gremlin Preis ca. DM 80,-	Besonderheiten - deutsches Handbuch
Muster von Leisuresoft		55%  60%  45% <b>53%</b>	

Der Bösewicht ist ausnahmsweise religiöser Natur. Er nennt sich Nahmur und ist der Oberpriester einer Sekte. Dank dieser Statuette hat er die Macht auf dieser Welt an sich gerissen und alle Menschen unter Kontrolle. Nur Ihr seid selbstverständlich noch im Vollbesitz Eurer geistigen Kräfte, sonst gäbe es ja dieses Spiel



gepaart mit passenden Soundeffekten schürte zunächst Hoffnungen in mir, schöne Stunden erleben zu können. In der Verpackung fand sich sogar ein großer Lageplan der Basis wieder, die es abzusuchen gilt. Mit beigelegten Aufklebern kann man sich bei fortschreitender Spieldauer wichtige Stellen auf dem Plan markieren.

Dies sollte später die Orientierung erleichtern, macht das Spiel jedoch ziemlich uninteressant, wenn man es einmal durchgespielt hat. Laut Verpackungsaufkleber ist das Spiel nur auf Amiga 500 und 500 plus lauffähig, als ich es aber auf einem Amiga 2000 startete und mir plötz-

noch keine Begeisterung hervor. Die fantastisch gelungene Animation unseres Helden erinnerte mich dann jedoch sofort an PRINCE OF PERSIA. Beeindruckt lief ich Richtung Bildschirmrand, doch als am Ende des ersten (!) Bildschirms der Amiga plötzlich nachzuladen begann und nicht scrollte, verflog die Euphorie. Das Spiel entpuppte sich als mäßiger Impossible Mission-Verschnitt mit einem wenig imposanten Reversi-



Wirklich sehenswert ist die fein animierte Spielfigur.

nicht vorhandenem Spielwitz. Selten ich habe ich eine so gute Animation gesehen, selten jedoch auch ein so uninspiriertes Gameplay. Man kann eigentlich nur von Golden Eagle abraten.

# GOLDEN EAGLE

Die namensgebende Statuette eines goldenen Adlers, welche magische Kräfte in sich birgt, wurde geklaut. Ihr solltet natürlich das Teil wieder besorgen, in einem klassischen Actionspiel, versteht sich.

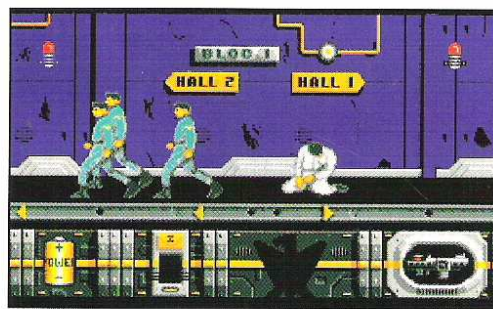


Auf einer Extradisk wird die Story, in Form eines Films, gleich mitgeliefert.

lich (auf Französisch!) mitgeteilt wurde, daß zu wenig Speicher vorhanden und somit nur eine abgespeckte Version lauffähig wäre, wurde ich das erste mal stutzig und ein erstauntes "Aha!" entflechte mir. Dieses war noch nicht verhallt, ich befand mich im Spiel und probierte wie üblich alle Tasten, um die beschriebenen

Funktionen anzuwählen, schon stürzte das Spiel ab. Beim nächsten Versuch begann ich endlich, durch die Gänge zu laufen. Große Spielfiguren, ganz gut gezeichnete Hintergrundgrafiken und durchschnittliche Soundeffekte riefen

nicht. Um dem Spiel auch noch mehrere Levels zu geben, daß heißt, um Euch die Aufgabe zu erschweren, hat er den Adler in mehrere Stücke zerteilt und getrennt versteckt. Soweit die Geschichte. Ein nettes Intro



Bei Golden Eagle geht nicht nur das Spieler-Sprite in die Knie...

leicht bessere Spielbarkeit klingen zwar gut, daß man das Spiel jedoch nicht auf der Festplatte installieren kann und ständig zwischen den fünf 5,25" Disketten wechseln muß, macht den Vorteil allerdings wieder zunichte.

(hi)

Spiel, daß anscheinend Abwechslung bieten soll, herumstehenden Terminals, die als spielerisch primitive Einlagen zu werten sind und

PC		ACTION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	Hersteller	Loriciel
Maus	<input type="checkbox"/> Ex.Ram	Preis ca. DM 80,-	Besonderheiten wie Amiga
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules		
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Muster von	
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	Hersteller	

45% 65% 25% → 42%

AMIGA		ACTION	
A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/>	unterstützt	Hersteller	Loriciel
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/>		Preis ca. DM 80,-	Besonderheiten
2.Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/>		Muster von	Hersteller
			- Plan mit Aufklebern
			- Intro auf Extradiskette
			- Tolle Animation

45% 65% 25% → 43%

ATARI		ACTION	
520 ST <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/>	unterstützt	Hersteller	Loriciel
1040 ST <input checked="" type="checkbox"/> s/w <input checked="" type="checkbox"/>		Preis ca. DM 80,-	Besonderheiten wie Amiga
Mega ST E <input checked="" type="checkbox"/> Farbe <input checked="" type="checkbox"/>		Muster von	Hersteller
TT <input checked="" type="checkbox"/> 2.Drive <input checked="" type="checkbox"/>			

35% 65% 25% → 40%

# Computersoftware Steffen Müller

Richtofenstraße 159 · 8933 Lagerlechfeld · Tel.: 0 82 32 / 64 09 · Fax 0 82 32 / 85 77

	Amiga	Atari		Amiga	Atari
3 D Konstruktion Kid + Video kpl. dt.	114,00	105,00	Kings Quest V (1 MB)	85,00	a.A.
Abandoned Places kpl. dt.	72,50	a.A.	Knights of the Sky dt.	74,00	74,00
Adv. Destroyer Simulator dt.	72,50	72,50	Larry III, komplett deutsch	84,50	a.A.
A.S.E. dt.	69,50	69,50	Larry 5 dt.	82,90	a.A.
Agony dt.	59,50	a.A.	Leander dt.	59,50	59,50
Amberstar	dt.	74,00	LEMMINGS dt.	57,00	57,00
74 00			LEMMINGS (100 neue Level) dt.	45,00	45,00
Air Combat Aces	77,00	a.A.	Legend of Fairhall, kpl. dt.	67,50	67,50
Airbus 320 1 MB kpl. dt.	89,50	a.A.	LOOM kpl. dt.	69,50	69,50
Aoiya dt.	65,00	a.A.	Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
Battle Command dt.	69,50	58,00	M-1 TANK PLATOON dt.	67,00	67,00
Battle Side dt.	69,50	a.A.	Manchester United Europe, dt.	55,50	59,50
Battlehawks 1942	59,50	—	Maui Island komplett dt.	59,50	59,50
Baron of Kings of China dt. (1 MB)	78,50	a.A.	Mercenary III dt.	69,50	a.A.
Barbarian II dt.	58,00	58,00	Microprose Mastergolf dt.	69,50	69,50
Big Business dt.	54,50	54,50	Midwinter II, kpl. dt.	75,00	75,00
Birds of Prey dt. 1 MB	74,00	a.A.	MID-29 FULCRUM dt.	77,00	77,00
Black Gold kompl. dt.	62,50	—	MONKEY ISLAND kpl. dt.	89,50	69,50
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	74,50	—	M. U. D. S. kpl. dt.	64,50	—
Bildkrieg May 1940	69,50	69,50	NAM "VIETNAM" dt. Anl.	67,50	67,50
Bloo Max dt.	69,50	a.A.	Oil Imparium kpl. dt.	54,50	59,50
Bundesliga Manager Professional kpl. dt.	64,00	64,00	ON THE ROAD kpl. dt.	57,00	59,50
Cadaver komplett dt.	38,50	38,50	PGA Tour Golf dt.	72,50	—
Cadaver Level Disk dt.	62,50	—	PGA Golf + Leveldisk dt.	72,50	—
Castles	69,50	a.A.	Pinball Dreams dt.	57,00	a.A.
Celtic Legends dt.	63,00	63,00	PIRATES dt.	58,00	58,00
Check Yeag 2.0 dt.	79,00	79,00	Pitfighter dt.	62,50	62,50
Conquest of Camelot	75,00	75,00	Populous dt.	47,00	47,00
Conquesteur kpl. dt.	58,00	—	Populous 2 dt.	69,50	69,50
Das Boot dt.	69,50	a.A.	Powermonger dt.	57,00	64,50
Deuteros dt.	69,50	69,50	Powermonger: Data-1 Weltkrieg	39,50	39,50
Die Kathedrale kpl. dt.	70,00	—	Railroad Tycoon kpl. dt. (1 MB)	75,00	75,00
Dynabaster dt.	59,50	56,50	Realms kpl. dt.	69,50	52,00
Elvira II kpl. dt. 1 MB	74,00	a.A.	Red Baron dt.	75,00	75,00
ELVIRA kpl. dt.	69,00	69,00	Red Storm Rising dt.	57,00	52,00
Eye of Beholder, komplett dt.	74,50	—	Ribscup 3 dt.	59,50	59,50
F4E-Gates of Dawn, komplett dt.	69,50	a.A.	Romance of 3 Kingdoms II	99,00	—
F-16 Strike Eagle 2	74,50	74,50	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
F-16 Falcon + Missionsdisk 1+2 dt.	79,50	79,50	Shadowlands dt.	67,00	67,00
F-16 Combat Pilot	64,00	64,00	Silent Service II dt. (1 MB)	62,00	62,00
F-16 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	Sim Ant 1 MB	—	a.A.
F-29 Resistor dt.	57,00	57,00	Sim City dt.	67,00	67,00
Flight of the Intruder, dt.	78,50	78,50	Sim City + Populous dt.	66,50	69,50
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00	Soul Crystal kpl. dt.	82,50	a.A.
Fornell one Grand Prix dt.	75,00	72,50	Space Ace II dt.	97,00	a.A.
Gangster Khan (1 MB) dt.	77,50	a.A.	Space Quest III, kpl. dt.	79,00	a.A.
Gladiators dt.	62,50	62,50	Their Finest Hour (E. o. B.) dt.	69,50	69,50
Great Courts II (1 MB) kpl. dt.	64,00	64,00	Their Finest Hour Miss. Disk 1	42,50	42,50
Harpagon Version 1.2.1 dt. + Battle Set 2	70,00	—	Titus the Fox dt.	57,00	57,00
Heart of China kpl. dt.	67,00	67,00	ULTIMA V dt.	73,50	72,50
Heinrich 1 MB kpl. dt.	69,50	69,50	UMS II dt.	67,50	67,50
Hill Street Blues, kpl. dt.	59,50	59,50	Vroom dt.	62,50	62,50
HUNTER, dt.	69,50	69,50	Warlords 1 MB	63,50	—
Invest dt.	63,00	63,00	Warlock the Avenger dt.	58,50	—
Kaiser, dt.	92,50	92,50	WOLFPACK (1 MB) dt.	69,50	a.A.
Kick off II + Player Manager +			Wrestle Mania + Video dt.	62,50	62,50
Kick off II Final Wylie dt.	62,50	62,50			

Auf Wunsch: Sicherheitskarten 2,50 DM / Softwaretest 2,50 DM

### AMIGA-SONDERANGEBOTE

Archipelagos	24,50	F-16 Combat Pilot	39,50	Mig 29 Sov. Sigt.	39,50	Tennis Cup	35,00
Bards Tale II, dt.	34,50	Flood	29,50	Outlands	24,50	Treasure Island Dizzy	24,50
CADEL	38,00	Footb. Manager 1 ct.	24,50	Rambo 3	29,50	Wings of Fury	39,50
Carrier Command dt.	29,50	Garrison	19,90	Run the Gauntlet	34,50	Winter Olympische dt.	24,50
Colorado dt.	39,50	Klax	24,50	Starlight dt.	39,50	X-Out dt.	34,50
Conqueror	34,50	Kulti	24,50	Strike Force Harrier dt.	24,50	Amiga Maps	49,00
Amiga 500 Speichererv.		— auf 2 MB + Uhr	189,00	Amiga Laufwerk		ATARI LYNX Gerät	197,00
— 1 MB absch. + Uhr	89,00	— 1 MB+Dung, Master + Chaos		Slimline 3.5 extern		Game Boy + Zubehör	154,00
— auf 2.3 MB + Uhr	310,00	Strikes Back kpl. dt.	159,00	Bus + abschaltbar 179,00		Game Gear + Spiel	289,00

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 4,- DM, Nachnahme + 8,-, Ausland nur Vorkasse: EG-Scheck + 12,- DM. Bestellen Sie bitte telefonisch Mo.-Sa. 9-22 Uhr persönlich, 24 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich. Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. Ab 4 Spiele versandkostenfrei.

# ComputerWorld

0 20 51 / 5 83 63

Ladenverkauf:

Friedrichstr. 191

5620 Velbert 1

## A.Triffterer

Versand von Soft- und Hardware für  
Konsolenspiele und Handheld-Konsolen

## Gameboy

Gamelight 34,-  
Lupe 24,-  
Koffer 35,-  
Carry All 40,-  
GameBoy Safe 20,-  
Cleaning Kit 20,-  
Light Max 69,-  
Batterie-Pack 69,-

Princess Bloblette 54,-  
Turrican 69,-  
Tecmo Bowl 89,-  
Kung Fu Master 54,-

Über 100 weitere  
Spiele am Lager,  
bitte Liste  
anfordern!

## Sega-Mega

Adams Family 69,-  
Atomic Punk 79,-  
Terminator 2 69,-  
Fortified Zone 79,-  
Dick Tracy 79,-  
Elevator Action 69,-  
Final Fantasy 2 109,-  
Football 89,-  
Prince of Persia 79,-  
Blades of Steel 69,-  
R-Type 54,-

Decapattack 109,-  
F-22 Interceptor 119,-  
CaliforniaGames 119,-  
Klax 109,-  
Phelios 119,-  
Toejam & Earl 119,-  
E.A. Icehockey 129,-  
Quackshot 119,-  
Streets of Rage 119,-  
Super Hang On 119,-

Game Gear:  
Donald Duck  
79,-

Alle Spiele mit  
deutscher Anleitung,  
für weitere Spiele  
bitte Liste anfordern.

## Lynx

Grundgerät II 199,-

Awesome Golf 79,-  
XYBots 79,-  
Bill & Ted 79,-  
Viking Childs 79,-  
Tournament

Golf 79,-  
Stun Runner 79,-  
Turbo Sub 69,-  
Warbirds 69,-  
Ishido 79,-  
Scrabyard Dog 69,-  
Weiter Spiele auf  
Anfrage.

Versand: +5 DM

Ausführliche Liste  
für Sega-Master,  
Game Gear und  
NES bitte  
anfordern

IMMER DIE  
HEIBESTEN  
SPIELE!

Theo  
KRANZ  
VERSAND  
& LADEN

MEGA DRIVE  
TOKI  
CALIFORNIA GAMES  
PIT FIGHTER  
KID CHAMELEON  
SUPER FANTASY-ZONE  
TECMO SOCCER  
UNDEAD LINE  
F1-GRAND PRIX  
BUCK ROGERS  
RINGS OF POWER  
WARSONG  
LYNX  
BASKETBRAWL  
HOCKEY  
TOKI  
ROLLING THUNDER

GAME BOY  
TERMINATOR II  
DRAGON'S LAIR  
DEXTERITY  
MEGA MAN  
NEO GEO  
FATAL FURY  
SOCCER BRAWL  
FOOTBALL FRENZY  
GAME GEAR  
DONALD DUCK  
SONIC  
FROGGER  
GG ALESTE  
MASTER SYSTEM  
ASTERIX  
DONALD DUCK

SUPER KICK OFF  
FLINTSTONES  
LUCKY DIME CAPERS  
SLIDER  
N.E.S.  
MEGA MAN 3  
TROG  
RESCUE RANGERS  
CAPTAIN PLANET  
MS-DOS  
STAR TREK 6  
BUCK ROGERS 2  
ELVIRA 2  
AMIGA  
CONQUESTADOR  
ULTIMA VI  
BLACK CRYPT

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN U.M. 1,- UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN: VERSAND PER ANN. DM 8,- BEI VORL. DM 1,- VERSAND UND LADEN: PRESORTIERTE, ANDERUNGEN VORBEHALTEN, UPS DM 10,-

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Tel.: 0931/ 57 16 01

TELEFON 0711 - 262 42 09

### HEISSE SOFT & COOLE PREISE

**SEGA MEGADRIVE** Pitfighter, Kid Chameleon, Terminator, Buck Rogers, Rings of Power, Alisia Dragoon, David Robinsons Supreme Court, Wonderboy 5 (USA), Desert Strike, Bulls vs. Lakers, Warsong, Task Force Harrier, Toki, u.v.m. Sonderangebote ab 49,- DM. Ständig Neuheiten!

**GAME GEAR** Frogger, Slider, Berlin Wall, Joe Montana, Spiele ab 39,- DM

**GAMEBOY** Die absoluten Tophits + 80 weitere Titel, Spiele ab 39,- DM

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Preisliste gegen frankierten Rückumschlag! Neues Clubmagazin 5-STAR, Über 50 Seiten Umfang mit über 20 aktuellen Spieletests und 10 Seiten Tips & Tricks!

TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1



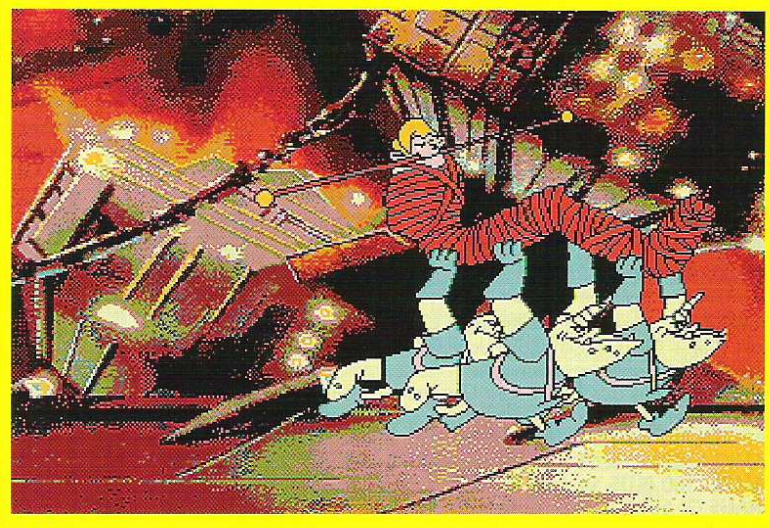
Wichtige Termine  
für die nächste Play Time:

Anzeigenschluß: 7. 4. 92

Druckunterlagenschluß: 9.4.92

Tel.: 02 03 / 305 11 51 und 55

Fax: 02 03 / 305 11 34



**Alles fing damit an, daß der üble Borf die ultimative Waffe entwickelte. Den Infantostrahler! Damit konnte er jeden mit einem einzigen Schuß in ein harmloses Kleinkind verwandeln.**

# SPACE ACE



**A**ce hatte sich Borf entgegengestellt, um der ahnungslosen Bevölkerung ein schlimmes Schicksal zu ersparen. Er wurde aber von der Waffe getroffen und in ein schwaches Kind verwandelt. Das kommt Euch bekannt vor?

Kein Wunder, so beginnt die Handlung des ersten Teils von "Space Ace". Im zweiten Teil versucht nun Borf mit seinen Helfern Rache zu nehmen. Doch lassen wir die Geschichte und kommen zum Spiel. Das erste was uns auffällt sind ein deutsches Handbuch, ein Poster und fünf Disketten. Schön, ich bekomme also eine Menge Material für mein Geld. Nichts wie rein ins Laufwerk mit der ersten Diskette, Commodore Gedenkmünze, und schon geht's los! Prachtvolle Grafik, bunte Farben, riesige Sprites und gute Musik! Was will man mehr. Die Bewegungen von Ace werden nicht direkt von Dir kontrolliert, sondern Du steuerst seine Reaktionen auf die Abläufe, die rund um ihn geschehen. Während Du die Animation betrachtest, mußt Du entscheiden wann und wohin sich Ace auf dem Bildschirm bewegen soll. Um eine Szene erfolgreich zu beenden, mußt Du eine bestimmte Bewegung ausführen, oder den Feuer-

knopf drücken. Der richtige Zeitpunkt ist dabei von größter Bedeutung. Es kann sehr leicht vorkommen, daß Du zwar die richtige Bewegung machst, aber zur falschen Zeit. Allerdings handelt Ace nicht immer, nachdem Du ihn zu einer Bewegung veranlaßt hast. Du mußt warten bis die ganze Animation beendet ist, und erst wenn Du alle nötigen Bewegungen herausgefunden hast, kommst Du in die nächste Szene. Das hört sich wirr und langweilig an? Stimmt, ist es auch! Man hockt vor dem Monitor, werkelt gelegentlich hektisch

mit dem Joystick herum und verbringt die meiste Zeit damit zuzusehen, was gerade so abläuft. Von gezieltem Handeln kann da keine Rede sein. Die wirklich prächtige Grafik und der ausgezeichnete Sound können uns zwar einige Zeit vom Einschlafen abhalten, aber der Spielablauf zieht auch den abgebrühtesten Gamer unweigerlich die Augenlider nach unten. Als Grafikdemo ist "Space Ace" zwar bestens geeignet, aber mit DM 99,- zu teuer. Für das Geld hätte man sich auch ein Spiel kaufen können. (rr)

## AMIGA

A  A <sup>500</sup> <sub>plus</sub>   
unterstützt

1 MByte  HDrive   
2.Drive  2 Player

## ADVENTURE

Hersteller Ready Soft **Besonderheiten**  
Preis ca. DM 100,- - 6 Disketten  
- Trickfilmanimation  
Muster von  
PC Computer Center





**COMPUTER  
E. GLÜCKS**



4100 DUISBURG 1 ZUM LITH 73

TEL.: 02 03 - 77 12 01 FAX: 02 03 - 77 13 84



AMIGA  
PC



CDTV  
GAME GEAR



**AMIGA500 Speichererweiterung 512 KB**  
inkl. Uhr + Akku, abschaltb. 1 Jahr Garantie ..... 67,-

**AMIGA 3.5" externes Laufwerk**  
abschaltb., Bus durchg., 1 Jahr Garantie ..... 139,-  
wie oben + Trackdisplay ..... 179,-

**AMIGA500 2-8 MB Speichererw.** 2 MB-bestückt ..... 349,-  
**AMIGA2000 2-8MB Speichererw.** 2MB-bestückt ..... 329,-

**AMIGA500 PLUS Speichererw.** auf 2MB-ChipRAM ..... 149,-

**MAUS GI-600C AMIGA optomech.** 1 Jahr Garantie ..... 59,-  
**MAUS GI-6000 AMIGA volloptisch** 1 Jahr Garantie ..... 99,-

**Infrarot Trackball AMIGA** 1 Jahr Garantie ..... 145,-

**JS-105-M1 HANDSCANNER AMIGA**  
105 mm Scanbr., >400 dpi, >A4, >64 Graust., 1 Jahr Gar... 429,-

**AMIGA 500 Plus** ..... 829,-

**AMIGA 2000 Plus** ..... 1.349,-

**CDTV** ..... 1.298,-

**Monitor 1084S** ..... 499,-

**Monitor 1085** ..... 529,-

**CDTV-Tastatur schwarz** ..... 189,-

**Drucker Fujitsu DL 900** ..... 699,-

**DL 1100 Color** ..... 799,-

Hier noch ein Auszug aus unserer aktuellen Software-Preisliste:

<b>SOFTWARE AMIGA:</b>		<b>SOFTWARE PC:</b>	
Microprose Form. One Grand Prix	74,96	Bundesliga Manager Prof.	74,96
Bundesliga Manager Prof.	74,96	Wing Commander 2	89,96
Wolf Child	59,96	Police Quest 3	89,96
Heart of China	74,96	Heart of China	89,96
Black Gold	67,46	Black Gold	74,96

Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an!



Händleranfragen erwünscht!  
Autorisierter "GOLDEN  
IMAGE" Distributor



## Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen!  
Bestellen Sie Jetzt!!!

Komplett deutsch  
oder mit deutscher  
Anleitung!

Best.-Nr.	Titel	PC 3,5 o. 5 1/4 DM	Amiga DM	Atari DM
92/17	Secret of Monkey Island II, dt.	82,50	78,50	—
92/18	Indy 4, dt. Vo. mögl.	82,50	82,50	—
92/19	Wing Commander II, dt.	82,50	82,50	—
92/20	Larry 5, dt.	82,50	82,50	—
92/21	Space Quest 4, dt.	82,50	—	—
92/22	Kings Quest, dt.	82,50	78,50	82,50
92/23	ELVIRA II, dt.	82,50	72,50	—
92/24	Police Quest 2, engl.	82,50	82,50	82,50
92/25	Might & Magic 3, dt.	82,50	68,50	—
92/26	Ultima 7, engl.	82,50	—	—
92/27	Maritian Dreams, engl.	82,50	82,50	—
92/28	Eye of Beholder II, dt.	82,50	69,50	—
92/29	Populous II, dt.	82,50	64,50	—
92/30	Simant, dt.	82,50	64,50	—
92/31	Star Trek 25th., engl.	82,50	72,50	—
92/32	Lotus Challenge II, dt.	—	69,50	69,50
92/33	Lemmings Data Disk, dt.	49,50	49,50	49,50
92/34	More Lemmings, dt.	73,50	73,50	73,50
92/35	Another World, dt.	80,50	61,50	—
92/36	Pegasus, dt.	—	64,50	64,50
92/37	Heimdall, dt.	82,50	69,50	—
92/38	Katalog mit 1500 Spielen (alle Systeme) u. Infozeitung	0,00	0,00	0,00

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)

TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto-, versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/AC, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 02 09 / 58 68 22 und 58 68 23, Fax: 02 09 / 58 68 24  
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR: X

## SOUNDBLASTER

- Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 279.-

- SET 2.0 incl. STEREO OPTION 320.-

X 12 Monate Garantie, Zugriff a. SB-Mailbox

SB-PRO incl. SantaFe 498.-

CD-ROM Laufwerk 798.-

## neu: BEST OF

Public Domain & SHAREWARE

ab 3 Mark pro Diskette :

Sonderliste + PC-Liste

kostenlos!!!

Buck Rogers II	69,90
Casino of the World	72,90
- Add on Poker	72,90
Chessmaster 3000	39,90
Civilisation	78,90
Eco Quest	89,90
Elvira 2 dt. vers.	76,90
Falcon 2 dt. vers.	89,90
Harpoon 3	76,90
- Battle 1.21	89,90
Hyperspeed	76,90
Laffer	89,90
More Utilities	82,90
Night & Magic 3 dt. Anl.	39,90
Monkey Island 2 dt. v.	92,90
Obitus	79,90
Paperboy 2 dt. vers.	68,90
Secret Weapons - Luftw.	82,90
- Mission Disk P38/P80	78,90
Shuttle Disk	77,90
Sim Ant	59,90
Star Trek dt. vers.	82,90
Super Space Invader	37,90
Wing Commander II	105,90
Star Trek dt. vers.	82,90
Shuttle Disk	73,90
Sim Ant	66,90
Star Trek dt. vers.	82,90

Okay Soft  
Am Graben 2 - W-6471 WEDING  
09674-1279 Fax-1294  
hotline new's  
-8405

## SEVEN-ELEVEN-SOFT

	Amiga	MS-DOS
4D Sports Driving	69,95	74,95
Amberstar kompl. dt.	74,95	-
Abandoned Places	79,95	-
Black Crypt	74,95	-
Buck Rogers 2	-	69,95
Bundesl. Man. Pro 1MB	74,95	74,95
Cadaver	69,95	94,95
Crime City	69,95	-
Dynablaster	74,95	-
Ecco Quest	-	94,95
Eye of the Beh. II 1MB	74,95	74,95
Elvira II kpl. dt.	74,95	94,95
Falcon 3.0	-	119,95
Formula 1 G. P. 1MB	74,95	-
Gobliins kpl. dt.	69,95	69,95
Harpoon	-	94,95
Knightmare	69,95	-
Larry V	74,95	94,95
Mercenary III	69,95	-
Might and Magic III 1MB	69,95	84,95
Monkey Island II kpl. dt.	94,95	94,95
Populous II 1MB	74,95	-
Sim Earth 1MB	74,95	94,95
Starflight II 1MB	59,95	74,95
Ultima V	19,95	52,95
Ultima VI 1MB	74,95	74,95
Ultima VII	-	79,95
Video Kid	69,95	-
Vroom	69,95	-
Wizzardry VII	-	79,95

**Mega Drive Module**

Buck Rogers	119,95
Quack Shot	99,95
Toe Jam and Earl	99,95

**Game Gear Module**

Lucky Dime Caper	69,95
Frogger	59,95
Sonic	69,95

**Sega Mega Drive**

dt. Version incl. Sonic	369,00
dt. Version ohne Spiel	289,00

**Mega Drive und Game Gear Module auf Anfrage**

Versandkosten 8,- DM + NN, Vorkasse 5,- Kein Ladenverkauf! Abholung nur nach Vereinbarung, 24h Bestellannahme, pers. Mo-Fr 16-20 Uhr

SEVEN-ELEVEN-SOFT

Andreas Schneller

Postfach 5446 - 7500 Karlsruhe 1

Tel: 0721/21 86 7

0711 - 262 42 09

- LADENGEWÄRT  
+ VERSAND
- DIE NEUESTEN HITS  
FÜR ALLE SYSTEME
- CLUBZEITUNG
- EILLIEFERUNG
- ANKAUF VON  
GEBRAUCHT-  
SPIELEN

TOP 4 · HACKSTR. 30  
7000 STUTTGART 1

Verlagsvertretung



0203 - 305 11 51/55

Fax:  
0203 - 305 11 33-34

# Head Line

Ihre Filme  
für  
Play Time

zuverlässig  
schnell  
preiswert

Falkstraße 45-47  
4100 Duisburg 1  
Tel.: 02 03 / 3 05 11 73  
Fax: 02 03 / 3 05 11 35

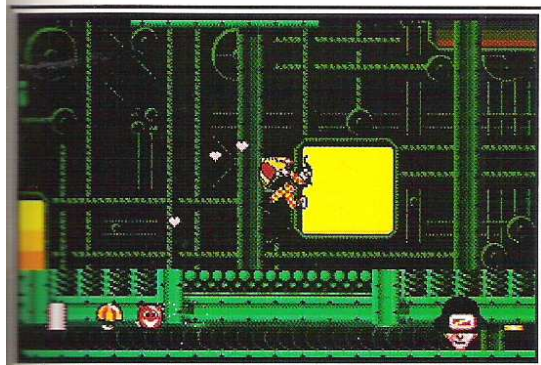
Das neueste Spiel vom englischen Hersteller Gremlin kann durch die abgedrehtesten, originellen Ideen alle Freunde von Plattformspielen begeistern. Das Spiel spielt im Lande Chimerica, dessen Herz gebrochen wurde, als Harlequin das Ländchen verließ. Nun versucht Harlequin, die vier Teile des zerbrochenen Herzens wiederzufinden. In diesem Abenteuer begegnen ihm die verrücktesten Gegner. Skorpione und Schlan-

gen wären noch die Gewöhnlichsten, Buddahs und herumwuselnde Wecker lassen jedoch erahnen, was noch auf einen zukommt. Das Spiel gewinnt durch die Idee mit den umlegbaren Schaltern wesentlich an Spielwitz. Bestimmte Schalter sorgen durch ihr Umliegen für das Erscheinen beweglicher Plattformen, während andere wiederum Tore öffnen oder Uhren wieder in Gang setzen. Das Game spielt sich auf insgesamt über 850 Bildschirmen ab, die in verschiedene Levels aufgeteilt wurden, welche abwechselnd immer wieder besucht werden müssen. Hat man zum Beispiel einen Teil des Herzens gefunden, muß man ihn in den Level mit den Taktstrichen und Noten bringen. Glücklicherweise kann jederzeit der Spielstand abgespeichert werden, was das Weiterkommen enorm erleichtert. Unser Kerlchen kann nicht nur laufen und springen, sondern er kann sich auch an Seile hängen und sachte mit einem Regenschirm zu Boden gleiten. Diese Extras sind in kleinen Kastenteufeln versteckt, die in einer wahren Grafikorgie aus der Schachtel springen. Die Feuerkraft der Herzen, die man verschießt, kann verstärkt werden, die dunkelroten Herzen haben dabei die größte Wirkung. Technisch wurde das Programm



# HARLEQUIN

Die stahlharten, cyberphilen Kampfmaschinen haben ausgedient. Als waschechter Harlekin im rotgelben Karoanzug springt man durch die verrücktesten und buntesten Welten und schmeißt mit Herzchen um sich.



Dank aufgespanntem Regenschirm ist eine sanfte Landung gesichert.

sehr gut realisiert. Tolle Animationen und perfektes Parallax-Scrolling in alle Richtungen, exzellente Steuerung und fairer Spielablauf lassen überhaupt keinen Spielfrust aufkommen. Die verschiedenen Musikstücke sind sehr gut gelungen und verleihen dem Spiel eine ungewöhnliche Atmosphäre. Die Grafiken sind auf den ersten Blick nicht gerade umwer-

fend. Zunächst erschrecken die ungewöhnlichen Farböne und seltsamen Elemente. Doch dadurch hebt sich das Spiel deutlich von anderen ab. Die Grafik ist sehr abwechslungsreich und gewinnt im Verlaufe des Spiels sogar noch deutlich an Qualität. Durch die verschiedenen Levelquerverbindungen, die mühsam erlernt werden müssen und das Strategieelement mit den Schaltern ist für lange Zeit hohe Motivation garantiert. Sogar Turrigan-Fans könnte diese Spiel gefallen, denn es wird sehr viel Action geboten, die technisch perfekt dargestellt wird. Gremlin kann man nur ein großes Lob aussprechen und ihnen wünschen, daß sie dieses Qualitätsniveau beibehalten können.

(hi)

## PD + SHAREWARE PAKETE

<b>Game Pack I (CGA)</b> Popcorn, Nyet II, Ford Sim. II, Striker, Miramar, Maze - Cube, Jeep Sim. Fiesta Sim. <input type="checkbox"/> DM 25.00	<b>Game Pack II (VGA)</b> Cyrus + Psion Chess, Mühle, Dame, 5 Gewinn, Mah Jongg, Skat, Pinball Games, Battle Fleet, Bachgammon. <input type="checkbox"/> DM 25.00
<b>Game Pack III</b> Robot I + II, Hugo I + II, Captain Com., Last Half of Darkness, Frac, Quatris, Dark Ages, Perestroika. <input type="checkbox"/> DM 25.00	<b>Game Pack IV</b> Comander Keen, Duke Nukem, Titanman, Shooting Gall, Dangerous Dave, Snake Snap, Russian Front II, Facetris, Clone Invaders, Solitaire. <input type="checkbox"/> DM 25.00
<b>Game Pack V</b> Boxquest, Bushido, Sharks, Kund Fu Louie, Miner, PC - Fender, Avoid the Noid, Alien & Bananoid. <input type="checkbox"/> DM 25.00	<b>Viruscan V86 oder neuer + Deutsches Handbuch</b> DM 21.00 <input type="checkbox"/>
<b>Original Microsoft Mouse</b> nur <b>DM 79.00</b> <input type="checkbox"/>	<b>Trackball</b> Seri. mit Treiber <b>DM 69.00</b> <input type="checkbox"/>

---

### Bestellung

Ja, ich bestelle hiermit die auf dieser Anzeige angekreuzten Pakete im Format:  
 PC 3.5"  PC 5.25"  Gratis Katalog - Disk

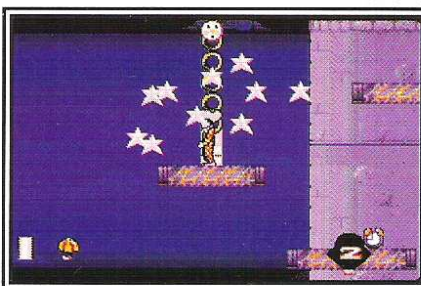
Name: \_\_\_\_\_ Bank: \_\_\_\_\_

Str.: \_\_\_\_\_ Kto.Nr.: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_ BLZ: \_\_\_\_\_

per Nachnahme zzgl. DM 7.00  Vorkasse DM 3.00  Lastschrift Portofrei

**Public Domain Studio Nürnberg GmbH**  
 Werderstr. 4, 8500 Nürnberg 20, Hallstadterstr. 21, 8600 Bamberg  
 TEL.: 0911 / 53 63 36, Fax : 0911 / 53 47 64



Wundervolle Extras bringt der Schachtelteufel zum Vorschein.

<h2 style="text-align: center; margin: 0;">AMIGA</h2> <p style="text-align: center; margin: 0;">A <input checked="" type="checkbox"/> A <sup>500</sup> plus <input checked="" type="checkbox"/>                  unterstützt</p> <p style="margin: 0;">1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/>                  2 Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/></p>	<h2 style="text-align: center; margin: 0;">JUMP 'N RUN</h2> <p style="margin: 0;"><b>Hersteller Gremlin</b>                  Preis ca. DM 80,-</p> <p style="margin: 0;"><b>Muster von Hersteller</b></p> <p style="margin: 0;"><b>Besonderheiten</b>                  - 850 Bildschirme                  - Spielstandspeicher-möglichkeit</p>



# SOFTWARE v o m FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST	C64D
4 Wheel Drive dt. Anl.		72,90	72,90	--
Aces of the Pacific VGA	79,90*	--	--	--
Advantage Tennis dt. Anl.	74,90	65,90	65,90	--
Airbus 320 dt.		95,90	95,90*	--
Award Winners	69,90	59,90	69,90	--
Blues Brothers dt. Anl.	65,90	65,90	65,90	39,90
Bundesliga Manager Professionell dt.	69,90	69,90	--	--
Castles of Dr. Brain (Sierra)	82,90	--	--	--
Champions	59,90	48,90	48,90	39,90
Civilisation dt.	94,90	--	--	--
Double Dragon 3	--	59,90	59,90	39,90*
Epic	--	57,90	57,90	--
Gauntlet 3	--	59,90	--	--
Godfather dt. Anl.	75,90	75,90	--	--
Gunship 2000 dt.	82,90	--	--	--
Kings Quest 5	--	82,90	--	--
L'Empereur	85,90	--	--	--
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	82,90	--	--
Lethal Xcess dt. Anl.	--	69,90	69,90	--
Populous 2 dt.	--	79,90	79,90*	--
Space Quest 4	95,90	86,90*	--	--
Space Wrecked	72,90	72,90	--	--
Special Forces dt. Anl. 1MB	--	75,90*	75,90*	--
Strike Commander	84,90*	--	--	--
Super Heroes Compilation	--	69,90	--	49,90
Terminator 2 dt.	69,90	59,90	59,90	38,90
Ultima 7	82,90*	--	--	--
Ultima Trilogy 2	85,90*	--	--	--
Ultima Underworld	85,90*	--	--	--
Wing Commander Deluxe Edition	95,90*	--	--	--
Wizardry 7 VGA	85,90*	--	--	--
WWF Wrestling dt. Anl.	72,90	62,90	--	39,90
Wayne Gretzky Hockey 2	69,90	69,90*	--	--

**Hardware**  
Thunderboard.... die kompatible Soundkarte für PC's 259,00

**Preisknaller ..**

Double Drag, 2 AMI, PC*	29,00	Gauntlet 64D Disk	9,90
Klax AMI, PC, ST	29,00	Footballer of Year 64D Disk	9,90
Rolling Thunder 64D Disk	9,00	Roadrunner C64 Disk	9,90

**Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11**  
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/2 61 14 28

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland. Ausland nur Vorkasse. Für UPS Versand Preise erfragen. \* Ankundigung, \*\* Solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.  
NUR VERSAND. KEINE ABHOLUNG!!

## Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

### MN-Hobby Soft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim  
Parkplatz am Museum  
(ausgeschildert)  
Mo.-Sa. 9.30-12.30  
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,  
täglich Neuheiten,  
ständig Sonderangebote.

### Computerspiele Module

Software zum Anfassen,  
alle Systeme,  
großer Parkplatz,  
leicht zu finden.

Jetzt auch im  
**TOPWARE**  
**COMPUTER-CENTER**  
Leninallee 168  
O-4020 Halle

**Auf nach Halle**

## Computerferien

Das Computercamp  
im Schwarzwald

BASIC \* GFA-BASIC  
'C'-Programmierung  
Maschinensprache  
Desktop-Video  
Musik & Computer  
IBM-komp. PC, AMIGA, ATARI ST,  
Commodore C 64/C 128

### AMERICAN SPORTS

Skaten, BMX, Bumerang, Baseball,  
Surfen, Football, Mountain-Bike

### Freizeit

EUROPA-PARK, Rodelbahn,  
Rundflug, Kino und vieles mehr

**Sofort kostenlosen  
Prospekt anfordern!**

## Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

Lexerstraße 6  
D-7800 Freiburg  
Telefon (0761) 89 28 69  
Telefax (0761) 89 28 84  
BTX (0761) 89 28 91

# GNADENLOS 0 89 - 480 29 13



**SEGA MEGA**

Atomic Robokid	59,90
Battlemaster	89,90
Bare Knuckle	69,90
Bonanza Bros.	49,90
Buck Rogers	99,90
California Games	89,90
Crackdown	39,90
E - Swat	39,90
Dahna	89,90
Dangerous Seed	49,90
Devil Crash	95,90
Double Dragon II	89,90
EA Hockey	75,90
El Viento	75,90
F 22 Interceptor	89,90
Fantasia	69,90
Fantasm Soldier	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Final Blow	89,90
Fire Mustang	69,90
Gainground	49,90
Gaiars	49,90
Ghost'n Ghouls	75,90
Golden Axe	63,90
Gynoug	65,90
Hard Driving	49,90
Hellfire	47,90
Immortal	89,90
Ishido	29,90
James Pond	69,90
Jewel Master	49,90
John Madden II	85,90
Magical Hat	45,90

Marvl Land	59,90
Megatrx	49,90
Mercs II	65,90
Midnight Resistance	69,90
Might & Magic	89,90
Outrun	49,90
PGA Golf	89,90
Populous	69,90
Quackshot	49,90
Rent a Hero	49,90
Rings of Power	99,90
Road Blasters	89,90
Road Rush	79,90
Sonic the Hedgehoc	75,90
Spiderman	55,90
Starcruiser	49,90
Starflight	95,90
Streets of Rage	69,90
Sword of Sodan	45,90
Tecmo World Cup	79,90
Thunderforce II	49,90
Toki	69,90
Turrican	79,90
Undeakline	69,90
Valis III	49,90
Valis IV	89,90
Verytex	65,90
Volleyball	49,90
Volvief	49,90
Wani Wani World	49,90
Warsong	99,90
Whip Rush	29,90
Wonderboy III	39,90
Ys III	109,90

**GAME GEAR**

Gamegear/Columnns	
& Berlin Wall	249,90
Widegear	29,90
Akkuset	59,90
Berlin Wall	39,90
Donald Duck	52,90
Fantasy Zone	52,90
Galaga 91	52,90
Game Collection	49,90
Mickey Mouse	49,90
Monaco GP	45,90
Outrun	45,90
Shinobi GG	49,90
Sonic the Hedgehoc	55,90

**GAME BOY**

Akkuset	39,90
Lightplayer	29,90
Adventure Islands	55,90
Afterburst	39,90
Altered Space	55,90
Astroid	49,90
Battle Toads	55,90
Bettle Juice	55,90
Bill Elliot	55,90
Bo Jackson	49,90
Cha Cha Maru	39,90
Choplifter II	55,90
Crystal Quest	49,90
Doraemon	29,90
Faceball 2000	59,90
Fishdude	29,90
HAL Wrestling	49,90
Home Alone	55,90

Hong Kong	39,90
Kid Icarus	49,90
Metroid II	49,90
Mickey D. Chase	55,90
Monopoly	59,90
Prince of Persia	55,90
Radar Mission	39,90
Sneaky Snakes	53,90
Robocop II	55,90
Solomon's Club	53,90
Startreck	55,90
Tail Gator	55,90
Turrican	55,90
Volleyfire	29,90
NBA Allstars	55,90
Snow Bros.	39,90
Ishido	15,90
Soccer	29,90
Palamedes	35,90
Pocket Stadium	29,90

**FAMICOM**

Grundgerät RGB	
inkl. Spiel	459,90
Actraizer	59,90
E.D.F.	109,90
Final Fantasy II	129,90
Final Fight	109,90
Ghost & Ghouls	109,90
Home Alone	119,90
Joe & Mac	109,90
John Madden	109,90
Lagoon	119,90
Thunderspirit	109,90
STV	109,90
Ys III	129,90

**NEO GEO**

Konsole	699,90
Alpha Mission	269,90
Burning Fight	269,90
Cyberlip	249,90
Crossed Swords	269,90
Eightman	269,90
Fatal Fury	279,90
Ghostpilot	249,90
Robo Army	269,90
Sengoku	269,90
Soccer Brawl	279,90
Super Spy	219,90
Trash Ralley	279,90

### SEGA MASTER II

Grundgerät m. Spiel 99,90

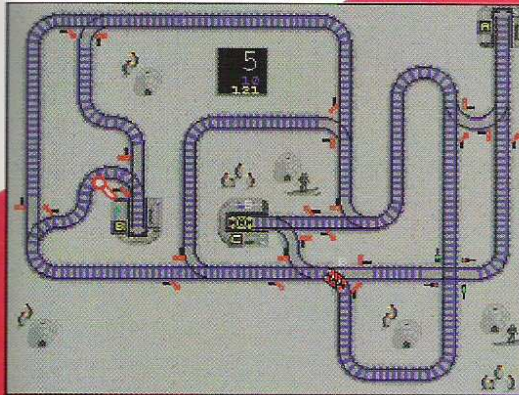
Weitere Spiele lieferbar.

**LIEFERBEDINGUNGEN:**  
Alle Spiele sind Importe,  
ohne deutsche Anleitung.  
Wir haften nicht für die  
Kompatibilität der Spiele.  
Lieferung per Nachnahme  
zuzügl. DM 7,- Versandk.  
Umtausch ist generell aus-  
geschlossen (außer bei  
defekter Ware).  
Keine Auslandslieferung  
Sie erreichen uns Mo.- Fr.  
von 10.00 h - 18.30 h.  
**KEIN LADENVERKAUF**  
Gnadenlos GmbH, Post-  
fach, 8000 München 80



Die Grundidee, die hinter Locomotion steht, ist denkbar einfach: Auf einem Streckennetz sollen mehrere Lokomotiven in einer begrenzten Zeit unversehrt an ihre Zielbahnhöfe geleitet werden. Wie im richtigen Leben, geht auch hier nicht alles glatt und durch unbedachtes Stellen von Weichen kann es desöfte-

gleiche Stelle befördert. Ein Level gilt als gelöst, sobald eine bestimmte Anzahl Lokomotiven ihren Zielbahnhof erreicht haben. In jedem Level sind nicht nur das Streckennetz, die Zahl und Anordnung der Bahnhöfe und Weichen, sondern auch die Grafik geändert, die Sie mal in die Wüste, in den Urwald, in eine verschneite Eislandschaft oder nach "Germany" tuckern läßt. Als besonderer Clou müssen die Geisterloks in den hohen Spielstufen erwähnt werden, die nur für kurze Zeit mit dem Zielbahnhof markiert sind und sonst nur durch ihre unterschiedlichen Farben voneinander unterschieden werden. Wohl dem, der ein gutes Gedächtnis hat...



Mit Kelle, Pfeife und Mütze allein ist es hier nicht getan.

ren zu Kollisionen kommen. Höchst heikel wird die Angelegenheit, wenn in höheren Levels vier Loks unterwegs sind, zwei weitere losfahren, aber nur zwei Bahnhöfe zur Verfügung stehen. Spätestens jetzt wird aus dem ruhigsten Familienvater ein Subjekt mit hochrottem Kopf, zittrigen Händen und nervösem Muskelzucken.

Eine hörenswerte Titelmusik und zweckdienliche Soundeffekte sind ebenso im Spiel enthalten wie eine Handbuchabfrage, die den Kopierschutz ersetzt. Dadurch wird der Spieler noch ein wenig mit Daten über historische Lokomotiven bedient, die im Handbuch zum Spiel nachgeschlagen werden können.

# Locomotion

Unter den mehr als hundert Aufstellungen (genau 108) finden sich jedoch zwischendurch auch ein paar einfache Strecken zum Entspannen. Hat man erst einmal einen Levelblock (neun Strecken) absolviert, gibt es als Belohnung ein Paßwort, das Euch bei einem späteren Spielstart wieder an die

In der Praxis erweist sich das Spielen als äußerst angenehm, da die Steuerung problemlos über die Maus erfolgt. Weichen werden per Mausclick umgestellt und mit der rechten Maustaste kann noch etwas Holz nachgelegt werden - sprich, die Loks fahren etwas schneller.



Auch auf Eure Modelleisenbahnkenntnisse solltet Ihr Euch nicht verlassen.

Durch das einfache, doch beinahe geniale Spielprinzip ist für Langzeitmotivation gesorgt und wird durch die Vielzahl an Aufstellungen, das Paßwortsystem, die speicherbare Highscore-Liste und die verschiedenen Grafiksets weitgehend unterstützt. Der Suchfaktor ist bereits nach den ersten gespielten Levels

## PD + SHAREWARE PAKETE

### Game Pack I (CGA)

Popcorn, Nyet II, Ford Sim. II, Striker, Miramar, Maze - Cube, Jeep Sim, Fiesta Sim.  
 DM 25.00

### Game Pack II (VGA)

Cyrus + Psion Chess, Mühle, Dame, 5 Gewinnr, Mah Jongg, Skat, Pinball Games, Battle Fleet, Bachgammon.  
 DM 25.00

### Game Pack III

Robot I + II, Hugo I + II, Captain Com., Last Half of Darkness, Frac, Quattris, Dark Ages, Perestroika.  
 DM 25.00

### Game Pack IV

Comander Keen, Duke Nukem, Titanman, Shooting Gall, Dangerous Dave, Snake Snap, Russian Front II, Facetris, Clone Invaders, Solitaire.  
 DM 25.00

### Game Pack V

Boxquest, Bushido, Sharks, Kund Fu Louie, Miner, PC - Fender, Avoid the Noid, Alien & Bananoid.  
 DM 25.00

### Viruscan V86 oder neuer + Deutsches Handbuch

DM 21.00

**Original**  
**Microsoft Mouse**  
 nur  
**DM 79.00**

**Trackball**  
 Seri. mit Treiber  
**DM 69.00**

## Bestellung

Ja, ich bestelle hiermit die auf dieser Anzeige angekreuzten Pakete im Format:

PC 3.5"  PC 5.25"  Gratis Katalog - Disk

Name: \_\_\_\_\_ Bank: \_\_\_\_\_

Str.: \_\_\_\_\_ Kto.Nr.: \_\_\_\_\_

PLZ / Ort: \_\_\_\_\_ BLZ: \_\_\_\_\_

per Nachnahme zzgl. DM 7.00  Vorkasse DM 3.00  Lastschrift Portofrei

**Public Domain Studio Nürnberg GmbH**

Werderstr. 4, 8500 Nürnberg 20, Hallstadterstr. 21, 8600 Bamberg

TEL.:0911 / 53 63 36, Fax : 0911 / 53 47 64

**Wer bei dem Namen jetzt unvermittelt an Kylie Minogue, die Dame mit der riesigen Stimme denkt, der liegt ein wenig neben den Gleisen. Es geht zwar auch um die "Tschu-Tschu"-Eisenbahn, doch singen braucht keiner von Euch...**

aktiv und läßt Euch so manche Stunde als Weichensteller vor dem Amiga verbringen.

Wem die Levels nicht knifflig genug sind, kann sich mit dem im Programm befindlichen Editor weitere 108 Level basteln und auch eigene Grafiksets einbinden. Der Editor ist kinderleicht zu bedienen und durch das ausführliche Handbuch sehr gut erklärt.

Als weiterer Pluspunkt ist anzumerken, daß Locomotion auch von Festplatte spielbar ist, was natür-

lich die ohnehin schon kurzen Ladezeiten beinahe ganz verschwinden läßt.

Locomotion gehört ganz bestimmt zu den seltenen Spielen, die durch ihr einfaches aber brillantes Spielkonzept und ihren hohen Grad an Motivation zu fesseln wissen. Eine durchaus lohnenswerte Anschaffung auch für all diejenigen Zeitgenossen, die nicht jede freie Minute mit ihrer Modelleisenbahn verbringen.

(wk)

## AMIGA

A  A 500 plus   
 unterstützt

1 MByte  HD Drive   
 2. Drive  2 Player

## STRATEGIE

Hersteller Kingsoft  
 Preis ca. DM 80,-  
 Muster von  
 Prestige Softwareentwicklung GmbH

**Besonderheiten**  
 - Paßwortsystem  
 - deutsche Anleitung  
 - eingebauter Level-editor





Das Auto-Mapping zeichnet bereits erkund-schaftetes Gelände genau auf.

Vor über tau-send Jahren vereinte sich der Schwarzmagier Tarbos mit einem Lord-Dämon und wurde so das mäch-tigste Lebewesen Lynamions. Voll von Größenwahn rief er sich selbst zum Gott des Chaos aus und verlangte Verehrung. Doch König

Doch zu jedem Spruch gibt es einen Gegenzauber, der jedoch am selben Ort gewirkt werden muß. Also versiegelten die zwölf Magier Godsbane mit dem Amberstar und zerbrachen anschließend das Juwel in dreizehn Teile.

"Wie schaffte es dann Marmion ohne den Amberstar in die Burg zugelangen?" Shandra, der graue Zauberer erwiderte etwas ärger-lich: "Ich sagte euch doch bereits, daß Marmion einen Pakt mit dem Höllenfürsten Bralkur einging. Er

Ultimastil durchaus nicht schlecht gemacht. Zu Beginn ist man zwar auf sich selbst gestellt und damit relativ schwach, aber viele Helden wollen sich Dir (nach einer anre-genden Unterhaltung) anschließen und so kannst Du mit einer Gruppe von bis zu sechs Mannen die Gegend (un)sicher machen. Deine neuen Freunde gehören zu den verschiedensten Klassen und Ras-sen und haben demnach die unter-schiedlichsten Fähigkeiten. Natür-lich lernt man aus seinen Fehlern und verbessert so seine Eigen-schaften, d.h. man erhöht zum Bei-spiel seine Kampfkraft, damit man den ekelhaften Kreaturen besser eins über die "Rübe" ziehen kann. Die vielen Völker auf Lynamion sprechen die abartigsten Dialekte und Sprachen. Wenn also keiner Deiner Gruppe Elfisch erlernt hat oder von Natur aus versteht, nützt Euch die hübsche Elfenmaid mit ihren Ratschlägen und Warnungen gar nichts. Normalerweise sehen Deine Helden die Welt aus der Vogelperspektive, aber in Städten

hatte also durchaus die Macht, seinen Körper in die Burg zu tele-portieren. Wir verfügen aller-dings nicht über derartige Mittel." "Gut, wir werden ver-suchen Marmi-on aufzuhalten, bevor er Tar-bos zurückho-



Gute Ausrüstung ist lebensnotwendig.



Aufgepaßt, viele wichtige Gegenstände sind hinter Geheimtüren verborgen!

# Amberstar

**Amberstar ist ein wahrer Stern am Rollenspielhimmel, der mindestens ebenso hell leuchtet, wie die Produkte bekannterer Softwarefirmen.**

Mara-kahn dachte nicht im Traum daran, sich zu unterwerfen und seine Tochter Mylneh, Tarbos zur Frau zu geben. Also beauftragte er seine besten Magier, den Gott des Chaos aufzuhalten. Je vier weißen, grauen und schwarzen Zauberern gelang es schließlich, Tarbos von der Burg Godsbane auf den dritten Mond des Planeten zu verbannen.

len kann. Aber selbst wenn wir die einzelnen Stücke des Amberstar finden und in der Lage sind, sie zusammenzu-setzen, wird es dann noch nicht zu spät sein?", die Heldengruppe wurde immer unruhiger, angesichts der kommenden Gefahren. "Ihr müßt es versuchen, es ist unsere letzte Hoffnung!", erschöpft und verzweifelt läßt sich der Magier in seinen Stuhl fallen...

Amberstar zielt wirklich voll auf die Essenz eines Rollenspiels. Kriege-rische Auseinandersetzungen sind eher unwichtig, während im großen und ganzen das Lösen exotischer Rätsel und die Konver-sation mit allen möglichen Charak-teren im Vordergrund steht. Trotz-dem sind die Kampfsequenzen im

und Verliesen muß Du Dich mit der dreidimensionalen Darstellung begnügen. Damit man nicht mit unnötiger Kartenzeichnerei geplagt wird, ist der Auto-Mapper ständig in Betrieb (zumindest solange Du etwas sehen kannst...!). Am Sound Amberstars ist wirklich nichts auszusetzen, ebenso ist die Grafik sehr schön detailliert und übersichtlich gestal-tet. Geradezu phantastisch aufge-baut ist auch die simple Steuerung, schon nach kurzer Zeit findet man sich problemlos zurecht. Einziges Manko: Atari-Besitzer ohne Fest-platte müssen alle paar Minuten die Diskette wechseln. Hoffentlich wird das bei der Amiga-Umsetzung verbessert. Ansonsten ein ganz großes Lob an Thalion Software. Nur weiter so!

(ag)

ATARI		ROLLENSPIEL	
unterstützt		Hersteller Thalion	Besonderheiten
520 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	Preis ca. DM 100,-	- Spiel/Anleitung in deutsch
1040 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	- Auto-Mapping
Mega ST E	<input checked="" type="checkbox"/>		- Karte enthalten
TT	<input type="checkbox"/>		
	<input checked="" type="checkbox"/>		
	<input checked="" type="checkbox"/>		
	<input checked="" type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>		

85% 85% 90% **87%**



Magische Barrieren (links) und Glyphen (rechts) versperrern den Weg. Wer sie gewalttätig durchbricht, muß die Konsequenzen tragen.



# BLACK CRYPT

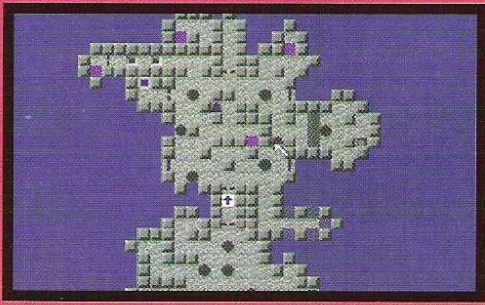
Nachdem "Dungeon Master" einen durchaus positiven Anklang auf dem Software-Markt verbuchen konnte, wurde dessen erfolgreiches Konzept mehrfach kopiert, wobei allerdings bis jetzt nur "Eye of the Beholder" aus der mittelmäßigen Masse hervorstach. Das Rollenspiel "Black Crypt" ist ganz im Stil von "DM" gehalten und verspricht, zu einem wahren Klassiker zu avancieren.

Das Land Astera wird von den Vier Gilden, denen der Kleriker, Zauberer, Krieger und Druiden, verwaltet. Sie teilen sich die Herrschaft und regieren weise, doch in der Ausbildung des jungen Estoroth unterlief den Priestern ein fataler Fehler. Sie bemerkten viel zu spät, daß ihr genialer Schüler, erfüllt von Hunger nach Macht, Bündnisse mit dämonischen Kräften einging. Dies verletzte den Heiligen Kodex der Kleriker, also verwies Astera hoher Rat Estoroth des Landes. Voll Rachedurst schwor dieser schließlich Vergeltung und wenige Zeit später überfielen seine schrecklichen Armeen von Untoten, Dämonen und Teufeln das friedliche Land. Nur der Zusammenarbeit der Vier Gilden und dem Einsatz großer Helden ist es zu verdanken, daß Estoroth in eine andere Dimension verbannt werden konnte. Nach über zwei Jahrzehnten erlosch jedoch die Energie der alten Beschwörungen und Estoroth konnte zurückkehren. Wieder werden vier Helden ausgeschiedt, um ihn diesmal endgültig zu besiegen. Die Anfangsstory ist wie bei so vielen Rollenspielen ein alter Hut, eine ähnliche Vorgeschichte gab es schon in Amberstar und Dungeon Master, aber na ja, Kreativität ist eben nicht jedermanns Stärke.

Black Crypt ist ein Produkt von Raven Software, einer neuen Programmierer-Crew, die fast alle begeisterte "Dungeons and Dragons"-Spieler sind. Das heißt natürlich, daß sämtliche Regeln, wie die aller SSI Rollenspiele auch, denen von D&D gleichen. Nachdem man seine vier Charaktere entwickelt hat (Krieger, Kleriker, Zauberer und Druiden; leider ist keine andere Kombination möglich), findet man sich im ersten Stockwerk der "Schwarzen Gruff" wieder, d.h. man kann das Verlies anders als bei Eye of the Beholder II nicht verlassen, um sich eine bessere Ausrüstung zu kaufen. Die unterirdischen Labyrinth sind derart komplex gebaut, daß man sich in kürzester Zeit verirrt hätte, gäbe es da nicht den Zauberspruch "Wizard Sight", der automatisch sämtliche Wege mitzeichnet. Black Crypt überhäuft jeden Spieler mit einer Masse an kleinen und kleinsten Schaltern, Teleportationsfeldern, magischen Barrieren sowie sichtbaren und unsichtbaren Glyphen, die beim Durchschreiten der gesamten Gruppe beträchtlichen Schaden zufügen. Sehr gehässig sind dann noch die teil-

weise unsichtbaren Bodenplatten, die nicht einmal beim Betreten ein Geräusch verursachen. Zu guter Letzt sind die substanzlosen Wände natürlich auch wieder mit von der Partie. Anscheinend hatten die Programmierer auch etwas für das knifflige Spiel "Bard's Tale" übrig, denn Drehfelder, Dunkelheits- und Anti-Magiezonen kosten die letzten Nerven. Doch durch das Auto-Mapping und dem "Ring of Location", der den genauen Standpunkt im Verließ angibt (und den hoffent-

von den exotischsten Monstern geplagt. Die einen vergiften, beschwören Feuerkugeln oder klauen Euere mühsam erbeutete Ausrüstung, andere sind gar unsichtbar. Erwähnenswert ist dann die (Gott sei Dank) sehr benutzerfreundliche Steuerung. Schon nach kurzer Eingewöhnung stellt zumindest dies kein Problem mehr dar. Allerdings kann es einige Zeit dauern, bis man einen im Gepäck verstauten Gegenstand wiederfindet. Zahlreiche Kisten, Rucksäcke, Beutel und Kästchen, die dann sogar noch ineinander gelegt werden können, verursachen zumindest bei allen schlampigen Spielern, schnell das reinste Chaos. Über 25 Levels mit den schwierigsten Aufgaben dürften enorm viele spannende Stunden garantieren. Unterstützt wird das ganze noch von einer Spitzen-Grafik und tollen FX, die anderen Rollenspielen wenigstens ebenbürtig ist. Black Crypt erfüllt somit sämtliche Voraussetzungen, um von fanatischen Freaks als absolutes Kultspiel betrachtet zu werden.



Raffiniertes Auto-Mapping läßt kaum Wünsche offen.

lich jeder ziemlich schnell findet!), sind so ziemlich alle Rätsel (nach längerem Grübeln!) lösbar. Während der Erforschung der Stollen wird man selbstverständlich

(ag)

<b>AMIGA</b> A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt 1 MByte <input type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 2 Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/>	<b>ROLLENSPIEL</b> Hersteller Electronic Arts Preis ca. DM 80,- Besonderheiten - Automapping - 5 Disketten Muster von Hersteller

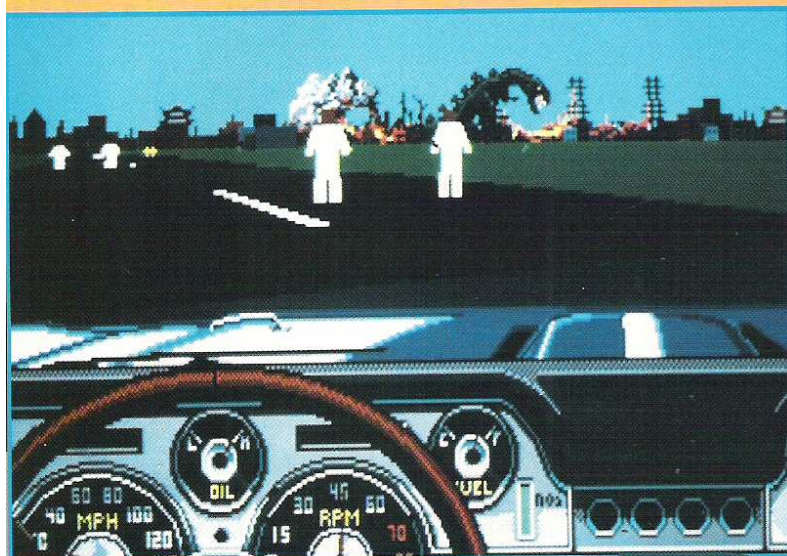
# Crash Course

**Spektrum Holobyte** lockt benzinblütige Asphaltpiraten mit einem Klassiker: Der 66'er Shelby Mustang soll automobilen Leidenschaften wecken. Doch bei Holobytes Rundkurs ist nicht etwa lässiges Cruising auf endlosen Highways angesagt, sondern vielmehr geht es um die Überwindung

lich einen Kompressor, der per Tastendruck noch mehr Schub auf die Achsen treibt. Kaum hat man sich vom atemberaubend schnellen und nahezu ruckfreien Scrolling erholt, zeigt Crash Course, was eine Rennsimulation draufhaben sollte: Hier verfolgt man nicht einfach ein graues Vektorband, sondern wird in engen Kurven auf einer Seite voll in die Stoßdämpfer gedrückt, so daß ein unglaublich realistisches Fahrgefühl auf-



*Unfallträchtige Loopings und gefährliche Korkenziehertunnel garantieren bei 4D Sports Driving ein lang anhaltendes Schleudertrauma.*



*Crash Course geizt nicht mit Humor: Vor der Tokio-Skyline mit Godzilla-Monster verirren sich desorientierte Zuschauer auf die Fahrbahn.*

# BURN AM BILDSCO

**Hat Vati wieder mal den Opel für die Fahrt zur Freundin nicht herausgerückt, der Fahrprüfer sich für kleine Patzer an Vorfahrtsstraßen grausam gerächt oder uniformierte Wegelagerer das Taschengeld als Tribut gefordert? PLAY TIME hat ein Herz für frustrierte Bleifüßler und zeigt, wo der Asphalt wirklich kocht: Nachdem Microproses gummifressender Formel 1-Hammer in der letzten Ausgabe das monatliche Siegertreppchen erklommen hat, rasen nun neun hubraumstarke Konkurrenz-Simulationen über die Pixelpiste, um einen Parkplatz im Spieleregale der Joystick-Junkies zu ergattern.**

halsbrecherischer Stuntstrecken mit Steilkurven, Loopings und Sprungschancen. Bei der ersten Qualifikationsrunde läßt der vermeintliche Oldtimer gleich die Muskeln spielen: Mit infernalischem Motorengerüll aus der Soundkarte schießt der Koloß aus Blech und Stahl blitzschnell über die Startlinie. Die vom fein detaillierten Cockpit aus sichtbare Kompressorhaube dient nicht nur zur Erzeugung cooler Effekte, sondern beherbergt im Gegensatz zur angespachtelten Plastikattrappe heimischer Manta-Clubs tatsäch-

kommt. Wenn die Steuerung im ersten Moment auch etwas empfindlich erscheint, so kann der erfahrene Asphalt-Cowboy durch das realistische Kurvenverhalten genau einschätzen, wann der Mustang schleudert und sich überschlägt. Bevor man jedoch wegfliegenden Karosserieteilen und Radkappen verdutzt hinterhersehaut, kann man gegenlenken und die Katastrophe verhindern. Hat der Kurvenpatzer trotzdem fatale Folgen, wird dem Gestrandeten das dramatische Ereignis per Replay erneut drastisch vor

Augen geführt. Wer sich nach einigen Runden trotz johlender Zuschaueremengen einsam fühlt, kann drei computersimulierte Straßenrowdies oder moderverbundene Freunde zum Burn Out herausfordern. Crash Course geizt nicht mit Optionen und bietet bis ins Detail einstellbare Schwierigkeit und Fahrverhalten, Videorecorder, Replay-Optionen nach Unfällen, verschiedene Außen- und Innenperspektiven und vor allem einen Streckeneditor, mit dem der ambitionierte Straßenbauer endlosen Fahrspaß zusam-

menbasteln darf. Einen Kratzer findet man trotzdem auf der Karosserie des Vektor-Flitzers: Die in der Anleitung gepriesene 256fache VGA-Farbgrafik ließ sich beim Testexemplar nicht installieren, es mußten EGA-Parcours gefahren werden. Geschwindigkeit und die satte Portion Humor im Rennen bügelt diese Scharte jedoch locker wieder aus.

## 4D Sports Driving

4D Sports Driving von **Mindscape** schlägt in die gleiche Kerbe wie Crash Course: Nicht eintönige Karussellfahrten werden geboten, sondern Stunts und heiße Schlitten sollen den Adrenalinspiegel in ungeahnte Höhen treiben. **Mindscape's** Fuhrpark umfaßt nicht weniger als elf verschiedene Autotypen, deren Innenausstattungen und Fahrverhalten originalgetreu nachempfunden sind. Sowohl mit platten Ferrari- und Jaguar-Flundern, als auch mit Rallye-Schleudern wie dem Audi Quattro und

Das charmante Lächeln des weiblichen Pisten-schrecks trägt: Helen Wheels gehört bei 4D Sports Driving zu den brutalsten Verkehrsteilnehmern.

**Helen Wheels**

Age: 24 Height: 6'0  
 Years Experience: 7  
 Expertise: All

Problems: Likes bumper cars.

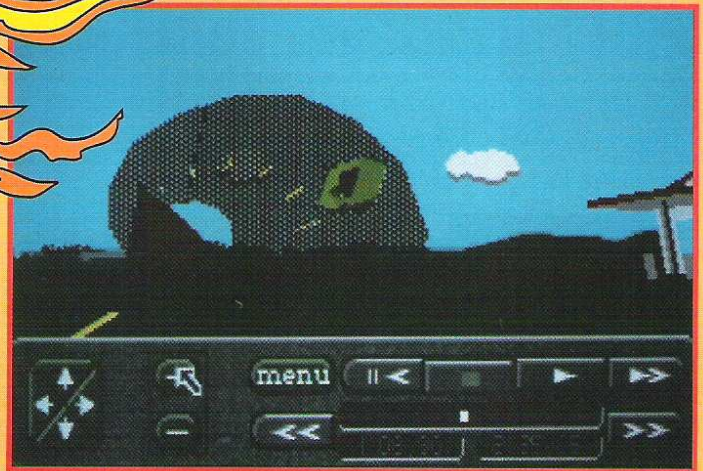
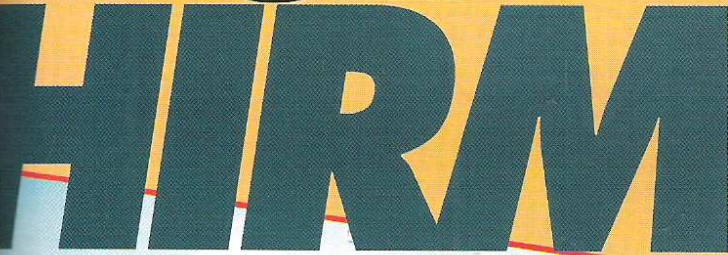
Background: She considers stunt driving her calling. Her current drawback may be caused by a brief but enjoyable stint driving demolition derbies. Her sweet smile makes the destructive behaviour more surprising. Try to keep her out of the expensive

Last Name

Die dramatisch animierten Unfälle dürften sich ohnehin besonderer Beliebtheit seitens destruktiv veranlagter Asphalt-Cowboys erfreuen. Die Strecken ähneln prinzipiell denen von Crash Course. Sprungschanzen, Tunnel, Brücken, Eis- und Schlammabläge, Steilkurven und Loopings gehören zum Standard des angebotenen Verkehrsnetzes. Auch bei 4D-Sports Driving dürfen infrastrukturelle Träume per Streckeneditor verwirklicht werden. Wer nach einigen Runden in Loopings und Korkenziehertunnels schwindelfrei geworden ist, kann sich nun mit der computergesteuerten Raserkonkurrenz auf der Piste messen. Der visuelle Genuß eines Duells darf natürlich auch

## Hard Drivin' 2

Ataris Spielhallenknüller "Hard Drivin'" gilt als Großvater aller semi-realistischen Schikanenraserien und verursachte ein an Hysterie grenzendes Stunt-Fieber in der Computerwelt. Die neueste Computerversion "Hard Drivin' 2" von Domark wartet mit einer Fülle an Sprungschanzen, Loopings, Steilkurven, einem Streckeneditor für Do-it-yourself-Pisten, VCR-Funktion, Trainings- und Meisterschaftsrennen und 2-Spieler-Option auf. Damit der Pistenrüpeler auch etwas zu überholen hat, werden die Vektorstraßen zudem von weiteren Verkehrsteilnehmern bevö-



Voyere sind bei 4D Sports Driving gut aufgehoben: Unzählige Außenansichten zeigen dramatische PS-Duelle und waghalsige Stunts aus verschiedenen Perspektiven.

per Recorder der Nachwelt erhalten werden, verschiedene Perspektiven sind schon eine Selbstverständlichkeit bei einem derart luxuriösen Programm. Auch ohne 2-Spieler-Option und trotz einiger kleiner Bugs während der Kurvenhatz sollte 4D Sports Driving in keinem Software-Rennstall fehlen.

Unklar bleibt jedoch, womit der Bleifußträger eigentlich um die Kurven hetzt: Im Introbild wird ein Testarossa abgebildet; das Cover dagegen zeigt einen Ferrari F 40, während das Handbuch derartige unwichtige Details völlig übergeht. Das ist auch besser so: Denn der Titel "Hard Drivin'" scheint angesichts der kaugummizähnen



Sprungschanzen, Korkenziehertunnel und Steilkurven garantieren dem Joystick-Rüttler ein Schleudertrauma, das bei Stunt-Rennen wohl einmalig ist.

dem Lancia Delta darf sich der Highway-Henker auf den Pisten austoben. Die Detailbesessenheit der Programmierer macht noch nicht einmal vor der Geräuschkulisse unter der Motorhaube halt: Während der Formel 1-Porsche seine 700 PS hysterisch heulend auf die Straße bringt, dröhnt der kraftstrotzende 5,6-Liter Langhu-

ber der Corvette auch bei Spitzengeschwindigkeiten noch sonor. Das Fahrverhalten bei Schanzensprüngen und Stuntszenen übertrifft sogar noch Crash Course um eine Spoilerbreite. Die flüssige und ruckfreie Grafik wirkt mitreißend und schnell. Da fehlt eigentlich nur noch der Stuhlrüttler als Hardware-Erweiterung.



Wer bei Hard Drivin' 2 durch die Steilkurve zockelt, kann nebenbei noch gemütlich von schnelleren Digital-Flitzern träumen.



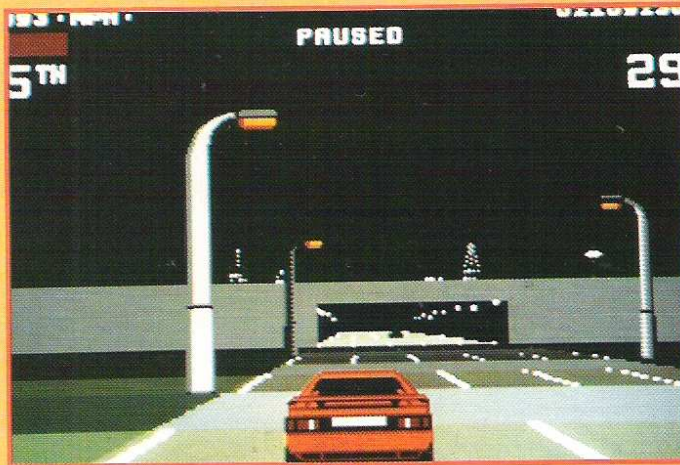
**Was vor kurzem noch ein Hit war, wird heute schon locker von schnelleren Vektor-Flitzern überholt: Hard Drivin' 2 läßt die Wettfahrt eher gemächlich angehen.**

Geschwindigkeit und der trägen Steuerung vor allem beim PC tiefend gewählt. Vor zwei Jahren wäre das Spiel wohl ein Hit gewesen, heute dagegen findet man auf allen Systemen heißere Geschosse für die Kurvenhatz. Wer DM 100,- wegen Verstoßes gegen die Straßenverkehrsordnung bei den Schergen des Innenministers abliefern, hat wahrscheinlich mehr Spaß fürs Geld gehabt. Deswegen hat Atari bereits einen Kronprinzen ernannt, der das benzinhaltige Erbe des Vektorrenners antreten soll und den Nachfolger "Race Drivin'" in den Spielhallen vorgestellt. Eine Computerumsetzung ist in diesen Tagen zu erwarten.

## Lotus Turbo Challenge 2

Allein Atarianern und Amiga-Gamern ist der von Gremlin bescherte Geschwindigkeitsrausch auf dem Lotus Esprit und dem Lotus Elan vorbehalten. Der Joystick-Junkie ist mit dem angelsächsischen Nobel-Hobel nicht auf dem üblichen Asphaltkreisel unter-

wegs, sondern kämpft sich durch acht Levels, in denen es allen physikalischen Widrigkeiten zum Trotz gilt, unter Zeitdruck verschiedene Checkpoints zu erreichen. Über-



**Mitreibende Geschwindigkeit, tolle Grafik und abgefahrene Hindernisse machen Lotus Turbo Challenge 2 zu dem Action-Hammer schlechthin.**

wundene Levels werden mit Paßwörtern honoriert, die Zugang zur nächsten Etappe gewähren. Doch auf dem Weg zum Ziel lauern allerlei Tücken auf den eiligen Teerkocher: Mal kreuzt ein überlanger Schwertransporter den

Weg, dann wieder liegen Baumstämme, Steine oder Konkurrenten vor der eigenen Kühlerhaube oder die Natur rächt sich mit Nacht und Nebel. Wer angesichts solcher Bedrohungen auf spektakuläre Verschrottungen hofft, der wird enttäuscht. Ähnlich wie beim Auto-Scooter auf dem Oktoberfest kommt es bei Kollisionen zwar martialisch, der Schaden ist jedoch nicht materieller Art. Vielmehr werden Crashes mit empfindlichen Zeitverlusten bestraft, die das Erreichen des nächsten Etappenziels erschweren. Im Gegensatz zu vielen ande-

ren Software-Rennen tendiert Lotus Turbo Challenge 2 eher zum Arcade-Game. So behindern Schnee- und Regenschauer und staubige Wüstenpisten weniger die Straßenlage, sondern eher die Sicht auf nahende Hindernisse. Trotz der semi-realistischen Darstellung begeistern die englischen Upper-Class-Vehikel jeden, der nur einen Tropfen Benzin im Blut hat: Die Steuerung reagiert präzise und die Geschwindigkeit ist trotz der detaillierten und farbenfrohen Pixelgrafik atemberaubend schnell. Untermalt wird die Raserei durch fetzige Intromusik und knackige Soundeffekte. Die Leveljagd steigert die Motivation ins Unermeßliche. Wer alle Etappen gemeistert hat, darf den Geschwindigkeitsrausch per Nullmodem mit bis zu vier Spielern erleben oder auch ohne Modem zu zweit auf einem Split-Screen rasen. Lotus Turbo Challenge 2 ist damit für Joystick-Akrobaten einer der heißesten Schlitten, die zur Zeit auf Pixelpisten unterwegs sind.

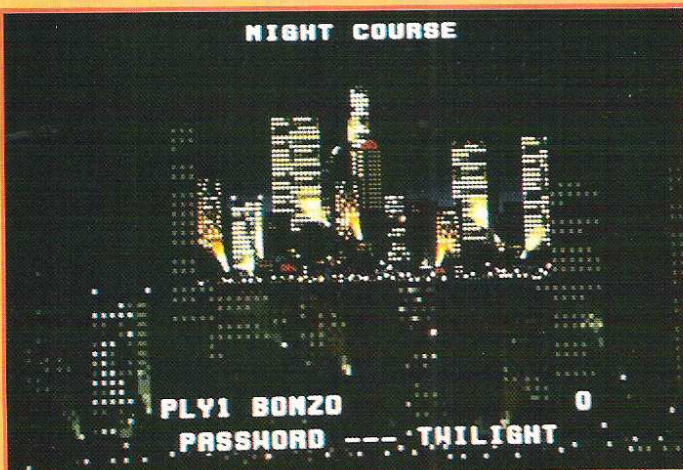
## Test Drive 2 und 3

Seit Jahren sorgt die Test Drive-Serie von Accolade für Blechknappheit auf den digitalen Highways. Aktuell ist zur Zeit der neue Teil Test Drive 3 - The Passion für PC und die Compilation von Test Drive 2 für Amiga, PC und C 64. Test Drive 2 beinhaltet neben dem Hauptprogramm "The Duel" vier zusätzliche Landschafts- und Autodisketten. Der Testpilot kann also seine Softwaregarage auf einen Schlag zusätzlich mit fünf modernen Sportwagen und fünf klassischen Musclicars bestück-

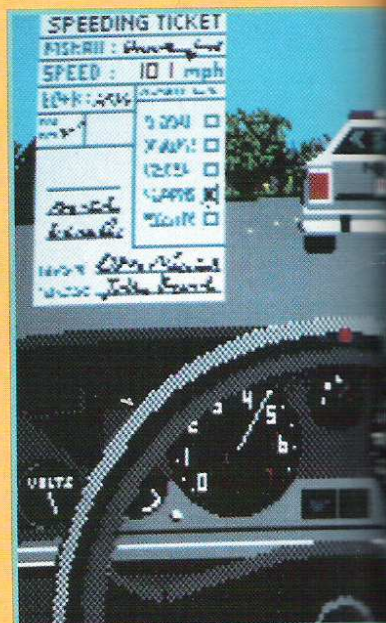


**Ohne Benzin ist der Sieg dahin: Bei Test Drive 2 muß wie im richtigen Leben nachgetankt werden.**

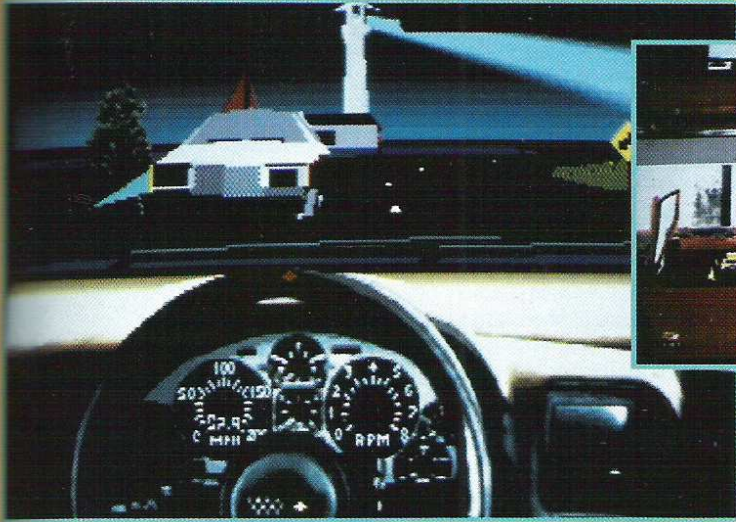
ken. Zudem darf der eilige Tourist holländische Tulpenfelder, französische Küstenstreifen und die schweizerische Almidylle aus den Augenwinkeln betrachten oder aber im sonnigen Kalifornien automobilen Terror verbreiten. Ziel des rasanten Duells ist es, den Konkurrenten im Porsche 959 oder Ferrari F 40 zu überrunden. Da der Schauplatz des Hubraum-Gefechts das öffentlich zugängliche Verkehrsnetz ist, wird die Raserei zum einen von normalen Verkehrsteilnehmern behindert,



**Monumentale Digitalbilder drohen neue Levels an.**



**Test Drive 2: Strafzettel pflicht. Zuschnappende Radarfallen. Zeitverluste. Der Führerschein nicht entzogen werden.**



Über digitalisierte Cockpitinstrumente blickt der Testfahrer auf eine phantastische Vektorwelt.



**Traumautos locken den Piloten mit digitalisierten Bildern.**

schöne Schaukelpartie wie bei Crash Course, aber die für Accolade startenden Kilometerfresser liegen natürlich auch viel flacher auf der Straße als ein Mustang. Die Steuerung erweist sich als etwas gewöhnungsbedürftiges Sensiblen; ein kurzes Tippen auf den Cursortasten jagt die Vehikel auf lockere 200 km/h. Zur Vermeidung längerer Geländeausflüge bei der recht verwinkelten und kurvenreichen Yosemite-Piste empfiehlt sich also die Verwendung eines Joysticks mit etwas längeren Steuerwegen. Eine kleine Benzinträne muß jedoch wegen des Sounds vergessen werden, da hier kein Motorengeräusch hörbar ist, sondern lediglich das Gedudel des Autoradios.

Das Spielprinzip, das bereits in der Vergangenheit hohe Verkaufszah-

len beschert hat, wurde beibehalten: Es wimmelt nur so von Polizeiwagen, die zudem mit der Speedgun, einer berühmten Radarpistole, ausgerüstet sind. Wieder geht es darum, den Schergen zu entgehen und die übrigen motorisierten Rabauken abzuhängen.

Test Drive 3 lockt sogar eingefleischte Radfahrer ans Steuer. Trotz des abgefahrenen Strafzettelsammler-Szenarios kann das Vektor-Spektakel mühelos als Simulation durchgehen. Vor lauter Geschwindigkeitsrausch darf jedoch nicht vergessen werden, daß die fünf Etappen der Yosemite-Szenerie relativ schnell durchrast werden können, so daß die von Accolade bereits eifertig auf den Markt geworfenen Zusatzdisks Folgekosten bescheren, um dem Renneifer dauerhaft verfallen zu können.

**Super Monaco Grand Prix**

Die Aufgabe des Asphaltkochers steht in Sega's Super Monaco Grand Prix außer Zweifel: Die hurtige Kurvenhitzer auf vier berühmten

Rennstrecken und das Hinterlassen erster schwarzer Streifen auf der noch jungfräulich unberührten Ziellinie wird mit dem Erhalt güldener Trophäen honoriert. Bei solcher Hektik werden Boxenstops, Reifenwechsel oder gar Tankstellenbesuche zur Nebensache. Der rasanten Belustigung ist der einfache Spielaufbau trotz-

zum anderen kann zu deren Schutz das Auge des Gesetzes hinter jeder Wegbiegung lauern. Mit diesen erfreulich realistischen Rahmenbedingungen kommt Test Drive 2 aus grafischer Sicht leider nicht ganz mit. Zwar lassen sich die Vehikel auf dem Amiga und dem PC einigermaßen flüssig steuern. Trotzdem will an der gebotenen Szenerie keine rechte Freude aufkommen, da die vorbeihuschenden holländischen Windmühlen und deutschen Eichen einfach zu platt am Straßenrand hängen und zu träge vorbeizwandern. Während beim PC nur EGA-Grafik geboten wird, fließen die Farbverläufe beim Amiga etwas besser ineinander. Dennoch: Ein Augenschmaus ist die Hetzjagd auf keinem System, vor allem beim Anblick der konkurrierenden Pixelpracht.

Doch da Accolade ahnt, daß wüste Straßenräuberei der heimliche Wunschtraum vieler braver Golffahrer ist, wurden die flinken Karosseriebauer der Software schmiede erneut bemüht, um den dritten Teil des Pistenschrecks

herzustellen. Test Drive 3 - The Passion präsentiert sich tatsächlich als prächtiger Fahrlehrertraum: Bevor der Joystick-Akrobat im Interieur eines sündhaft teuren Lamborghini Diablo, Chevrolet CERV III oder Pininfarina Mythos versinkt, sollte bereits beim Anblick der digitalisierten Introbilder in 256 VGA-Farben das Benzin im Mund zusammengelaufen sein. Das Cockpit des Fahrzeugs wurde nun komplett digitalisiert, während der Yosemite National Park als Schauplatz des Duells in eine Vektorlandschaft verwandelt wurde, die auf den Bildschirmen derzeit ihresgleichen sucht. Die Szenerie strotzt nur so vor Details wie Bächen, Hütten, Straßenschildern, Tunnels und Bahnübergängen. Der besondere Clou ist jedoch das Wetter, das erst richtige Stimmung ins Rennen bringt. Mal scheint die Sonne, dann wieder kämpfen sich die Sportflundern durch Nebelbänke oder es klatschen Regentropfen auf die Windschutzscheibe. Weitere atmosphärische Hämmer sind nächtliche Treibjagden im Schein von Leuchttürmen und Straßenlaternen. Sogar Wildenten und Reiher kreuzen die Straße, während Mücken an der Frontscheibe des Wagens dunkle Flecken hinterlassen. Bei dieser unbeschreiblichen Detailfülle liegt die bange Frage nach der Geschwindigkeit nahe. Doch auch der motorisierte Hektiker mit einem schnelleren PC kommt voll in den Genuß von Speed und Detail. Die Simulation des Fahrverhaltens gehört zum Besten, was zur Zeit technisch realisierbar erscheint. Beim Gasgeben zieht der Wagen mit der Front nach oben, beim scharfen Bremsen drückt sich das gesamte Vehikel dagegen in die vorderen Stoßdämpfer. In den Kurven entsteht zwar nicht so eine



Heiße Kurven verwirren bei Super Monaco GP auch den ausgebufftesten Rennfahrer.



Herrliche Unfallanimationen verleiten zu Fahrfehlern.



Die Windschutzscheibe: Scharfe, empfindliche Lenkung glücklicherweise



**Detaillierte Landschaft und hohe Geschwindigkeit machen Super Monaco GP zu einem heißem Tip für Action-Fans, die ohne die mentale Nähe zu Berger und Senna nicht leben können.**

dem keineswegs abträglich. Die Asphaltkreisel ziehen zügig und ruckfrei an der Formel 1-Blechdose vorbei, die Pixelgrafik wirkt recht detailliert und die Steuerung reagiert präzise. Trotz des Formel 1-Szenarios darf auch Super Monaco Grand Prix nicht mit hyperrealistischen Simulationen wie dem Microprose-Flitzer verglichen werden. Immerhin gibt es drei Schwierigkeitsstufen, in denen zwischen Automatik, 4-Gang- und 7-Gang-Schaltung gewählt werden darf. Der Tanz durchs Getriebe gestaltet sich erfreulich angenehm; per Druck auf den Feuerknopf hebt das flinke Händchen des digitalen Fahrers den Gang ein. Der Spieler behält durch großformatige Anzeige der Drehzahlen am linken Monitorrand den Überblick über fällige Gangwechsel, während ein stilisierter Rückspiegel am oberen Rand die

hoffentlich hinter dem eigenen Spoiler fahrende Konkurrenz zeigt. Einziger Makel bleibt bei den Computerversionen die fehlende 2-



**Vrooms Effekthascherei bei Unfallszenen erfreuen destruktive Spielernaturen.**

Spieler-Option, die das Rennfahrer-Thermometer noch weiter nach oben schnellen lassen würde. Angesprochen wird mit diesem Action-Knüller eher der ambitionierte Feinmotoriker, der gefühlvolle Joystick-Hebeleien liebt und dicke Handbuch-Wälzer elegant umfährt.

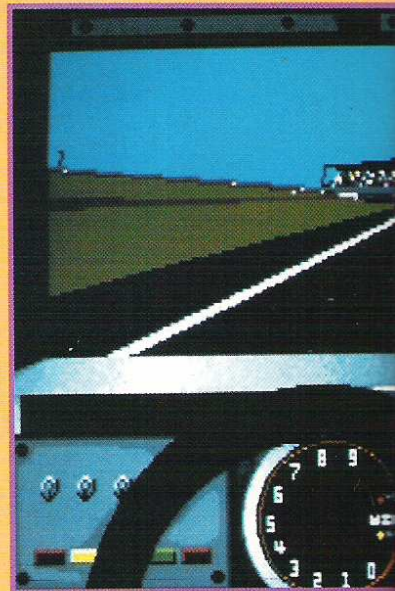
## Vroom

Was drückt die Sehnsucht eines Programmierers nach einem blitzschnellem, actionreichen Rennspektakel besser aus als die verbalisierte Lautmalerei eines aufheulenden Formel 1-Motors als Titel des Spiels? Vroom von Lankhor ist ein solcher Höhepunkt im digitalen Rennstall. Der Spieler kann entweder im Arcade- oder im Wettkampfmodus berühmte Rennpisten umrunden, die zumindest in der Streckenführung ihren realen Vorbildern entsprechen. Die vielen Landschaftsdetails verleihen der ohnehin schon berausenden Geschwindigkeit erst das richtige Gefühl für die Raserei. Handschaltung und Automatik, Boxenstops, Pole Position-Gerangel in der Qualifikation, präzise Maus- und Joystick-Steuerung und der beeindruckende Sound der kreischenden Motoren machen

Vroom zu einem außergewöhnlichen Spaß für verkannte Renngenies. Im Wettkampf- und Trainingsmodus kann ein zweiter Spieler per Modem bzw. Nullmodem auf die Piste gezwängt werden. Anfällig für Nörgeleien ist allein die winzige Darstellung des Armaturenbrettes und der zum Teil nicht unwichtigen Anzeigen. Insgesamt geht Vroom jedoch sogar noch eine Spur früher über die Ziellinie als Super Monaco Grand Prix, da die größere Optionsvielfalt einen noch längeren Spielspaß ver-

spricht als

## Bill Elliott's Nascar Challenge



**Das Serienauto offenbart sein Mit bis zu 200 Meilen pro Stunde Asphalt rund umkreisen.**

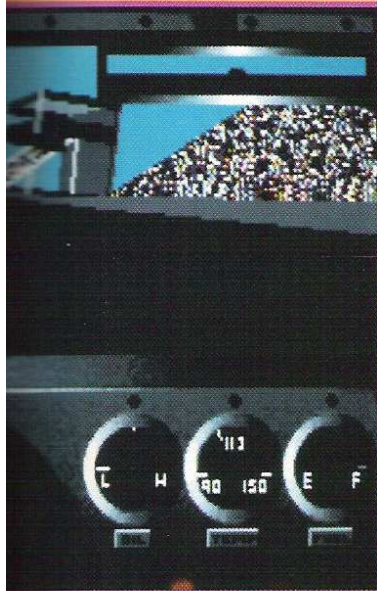
Es gibt Sportarten, bei deren Anblick Amerikaner hysterische Verzückungsschreie ausstoßen, der Rest der Welt jedoch nur ungläubig staunend mit dem Kopf schüttelt. Dazu zählen überaus intelligente Wettkämpfe wie Zwergerwerfen, Damen-Schlammcatchen und Ochsenfrosch-Wethüpfen. Ähnliche Skurrilitäten beschert auch der amerikanische Motorsport dem johlenden Pöbel. Eine noch recht zahme Variante der automobilen Volksbelustigung sind Stock Car-Rennen, in denen nach festen Regeln aufgebohrte Serienlimousinen an den Start gehen. Bill Elliott's NASCAR Challenge soll nun die Atmosphäre dieser unfallträchtigen Kurbelei auf den PC-Monitor bannen. Dazu stehen dem Stock Car-Racer der Ford Thunderbird, der Chevrolet Lumina und der Pontiac Grand Prix zur Verfügung. Ob man am Ende des Rennens das Siegertreppchen erklimmt oder jammernd die Beulen im Kotflügel zählt, hängt hauptsächlich vom richtigen Tuning des Vehikels und der Renntaktik ab. Acht Pisten halten als Schauplatz her, die entweder als platter Rennkreisel oder als Steilkurvenring ausgebaut sind. Im Rennen selbst wird eigentlich alles geboten, was man derzeit von Rennsimulationen erwarten kann: Flüssiges und schnelles Scrolling, solide Steuerung, AdLib-Sound,

schmucke Grafik, Replayfunktion, Boxenstops, komfortable Bedienung und realitätsnahe Darstellung. Nun sollte dem Ausstoß eines begeisterten Freudegeheuls in die benzingschwängerte Luft nichts mehr entgegenstehen. Nur leider wird das Herumkurven auf den amerikanischen Stock-Car-Strecken trotz der guten Gaben der Programmierer relativ schnell langweilig. Das liegt zum einen an den wenig aufregenden, oft kreisrun-



**Es gibt derzeit keine schnellere Formel 1-Raserei in der Computerwelt: Packende Dramatik bei Vroom-Duellen.**





**ihre Gestalt als Rennwagen: wann der Stock-Car-Feger das**

den Strecken, die der Schleudertraumatiker ohne Mitspieler bewältigen muß. Zum anderen muß der Stock-Car-Pilot nur ein wenig Erfahrung mit dem Tuning sammeln, um recht zügig in den vorderen Rängen der Rennstatistiken aufzutauchen. Da man dem Programm und dem ausgezeichneten deutschen Handbuch den massiven Drang zum Realismus anmerkt, kann man Stock-Car-Profi Bill Elliott kaum um seinen Beruf als Asphaltkreisel-Pilot beneiden. Ein Programm, das Fans des Sports und Sprungschanzenhassern vorbehalten bleiben sollte.

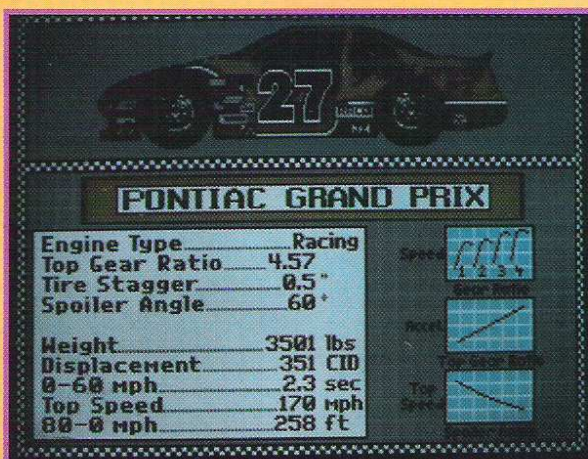
In welches der neun verlockenden Interieurs dieser Bitmap-Blechlawine sollte sich der Bleifüßler nun hineinzwängen? Zur Verringerung der Qual der Wahl sollten zunächst einmal Hard Drivin'2 und Test Drive 2 in die Garage zurückgeschoben werden. Bill Elliott's NASCAR Challenge als gutgemeinter Versuch einer realistischen Darstellung amerikanischer Volksbelustigungen bringt leider auch nicht den dauerhaften Spielspaß und wandert ebenfalls zurück in die Garage.

Wer auf extrem realistische Rennsimulationen steht, der kommt an Microprose's Formula One Grand Prix ohnehin nicht vorbei. Nur dort sind die Pisten, das Fahrverhalten der Wagen und die Atmosphäre so pur und unverfälscht wiedergegeben, daß der Geruch verbrannten Gummis förmlich aus dem Monitor quillt.

Bleiben also nur noch die heißen Tips für Hektiker und Aktionisten, deren Glück auf dieser Erde im Feuerknopf des Joysticks liegt. Probefahrten mit Vroom, Super Monaco GP, Lotus Turbo Challenge 2, 4-D Sports Driving, Crash Course und Test Drive 3 sollten beim



**Komfortable Bedienungspanels verkürzen die Boxenstops.**



**Hier können biedere Leasing-Limousinen zu PS-Bestien getunt werden.**

nächsten Besuch beim Software-Höker fest eingeplant werden. Diese sechs Digital-Flitzer rangeln Stoßstange an Stoßstange in der Spitzengruppe aller actionlastigen Geschwindigkeitsberauschungen, so daß die Kaufentscheidung letztlich von persönlichen Geschmack abhängt. Spannung und Schleudertrauma bieten diese Straßenrowdies mehr als genug. Drivers, start your engines!

(ch)

Simulation	Renntyp	Fahrzeugtypen	Steuerung	Spielerzahl	Strecken	Besonderes
4 D Sports Driving PC, Amiga ca. 80,- DM	Stunt	Lamborghini Countach und Jeep LM 005, Ferrari GTO, Jaguar XJR 9, Lancia Delta, Porsche Carrera 4, March Indy und 962, Corvette ZR 1, Honda Acura NSX, Audi Quattro Sport	Joystick, Maus, Tastatur	1 Spieler	6 Strecken + Editor	6 Computergegner mit eigenem Charakter, Replay-Modus, verschiedene Perspektiven
Hard Drivin' 2 PC, Amiga, Atari ST ca. 80,- DM	Stunt	unbekannt	Joystick, Maus, Tastatur	2 Spieler über Nullmodem	5 Strecken + Editor	Replay-Modus, verschiedene Perspektiven
Crash Course PC ca. 100,- DM	Stunt	Shelby's 66'er Mustang; weitere Modelle sind über Editor wählbar, unterscheiden sich jedoch vom Mustang nur in der Spitzengeschwindigkeit	Tastatur, Joystick, Maus	2 Spieler über Modem	5 Strecken + Editor	3 Computergegner mit eigenem Charakter, Replay-Modus, verschiedene Perspektiven.
Test Drive 2 - Collection PC, Amiga, C64 ca. 120,- DM	Straßenrennen	Lotus Turbo Esprit, Ferrari Testarossa, Porsche 911 RUF, Lamborghini Countach, Corvette ZR1, Corvette Stingray, Pontiac GTO, Dodge Charger	Joystick, Tastatur, C-64: Joystick	1 Spieler	2 Szenerie-Disketten mit 13 Etappen	Rückspiegel
Lotus Turbo Challenge 2 Amiga, ST ca. 90,- DM	Straßenrennen	Lotus Esprit Turbo, Lotus Elan SE	Joystick, Tastatur	2 Spieler per Split-Screen, bis 4 Spieler über Modem	8 Levels	Paßwortvergabe für bewältigte Levels, unterschiedliches Wetter
Test Drive 3 PC ca. 120,- DM	Straßenrennen	Lamborghini Diablo, Chevrolet CERV III, Pinitarina Mythos	Joystick, Tastatur	1 Spieler	1 Strecke mit 5 Etappen	zusätzliche Scenery- & Car-Disks erhältlich, verschiedene Perspektiven, Replaymodus, unterschiedliche Wetterbedingungen, Rückspiegel
Bill Elliott's NASCAR Challenge PC ca. 120,- DM	Stockcar-Rennen	Pontiac Grand Prix, Chevrolet Lumina, Ford Thunderbird	Joystick, Tastatur	1 Spieler	8 Strecken	Tuningoptionen des Fahrzeugs, Rückspiegel
Vroom Amiga, ST ca. 85,- DM	Formel 1	Formel 1 Rennwagen	Joystick, Maus	bis 2 Spieler über Modem	6 Strecken	Rückspiegel
Super Monaco Grand Prix Amiga, ST, C64 ca. 80,- DM	Formel 1	Formel 1 Rennwagen	Joystick, Maus, C64: Joystick	1 Spieler	4 Strecken	unterschiedliche Wetterbedingungen, stilisierter Rückspiegel, Konsolenversionen für Master System und Mega Drive erhältlich

# POPULOUS II

Als die Programmierer von Bullfrog huldvoll den Computerfreaks den Nachfolger des göttlichen Spiels namens Populous bescherten, dachten sie zunächst nicht an die armen ST-Besitzer. Doch Populous II steht nun auch für den breiten Bereich der ST-Bevölkerung zur Verfügung.

Das Spielprinzip ist gleich geblieben. Immer noch versucht Ihr jeweils gegen eine griechische Gottheit den Kampf, auf der am Screen dargestellten Welt, zu gewinnen, um schließlich gegen Zeus selbst zu bestehen. Die Optionen und Levelcodes, sind mit denen der Amigaversion identisch, so daß in Sachen Geschwindigkeit und Grafik keine Abstriche zu machen sind. Jeder ST'ler kann also ebenfalls in den Genuß kommen, die Anhänger zu Asche zer-

fallen zu sehen, wenn man sie mit ein paar "kleinen" Blitzen maltrettiert hat. Sogar die Möglichkeit, zwei Compis mit Nullmodemkabel zu verbinden und gegen einen Freund anzutreten ist geblieben. So kann ich nur sagen, sicher ist, daß die Atari Besitzer bei der neuen Populous II Umsetzung in fast den selben Hochgenuß kommen wie die Amigianer. "Fast" deshalb, weil leider wieder einmal kleine Soundabstriche zu machen waren. (ss)



## ATARI

unterstützt

520 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>
1040 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	s/w	<input type="checkbox"/>
Mega ST E	<input checked="" type="checkbox"/>	Farbe	<input checked="" type="checkbox"/>
TT	<input checked="" type="checkbox"/>	2.Drive	<input type="checkbox"/>

**Hersteller** Bullfrog  
**Preis** ca. DM 80,-  
**Muster von**  
Rushware

## STRATEGIE

**Besonderheiten**  
- Spiel über Null-Modem-Kabel oder Modem möglich.



# SILENT SERVICE II

1985 landete Microprose mit Silent Service einen echten Hit. 1992 kommt nun die Version zwei für die Atari-Familie auf den Markt.

Zur Zeit schießen die "Simulatoren" wie Pilze aus dem Boden. Ein neuer Flugsimulator hier, ein Autorennen dort. Oder darf es vielleicht etwas mehr Strategie sein? Alles was nicht niet- und nagelfest ist, wird verarbeitet. Nur die U-Boote kamen lange Zeit zu kurz. Schon im echten Einsatz eher unsichtbar, war und ist es auf dem Computer kaum besser. Obwohl es ab und zu ein paar vielversprechende Versuche gab, dieses Thema umzusetzen, wurde einfach nichts daraus. Nur Silent Service konnte sich in meinem Bekanntenkreis ganz gut halten. Nun gibt es bereits einige Pro-

gramme in der zweiten, dritten oder vierten Version, und mit Silent Service II schließt sich Microprose diesem Trend an. Wie zu erwarten sitzen die Neuerungen im Detail. Besserer Sound, endlich Schiffe in brauchbarer (digitalisierter) Bitmapgrafik und ein paar Spieloptionen mehr. Das Handbuch ist in gutem Deutsch verfasst und sehr umfangreich. Einzig störend ist nur die englische Tastaturschablone sowie die fehlende Unterstützung für Maus und Joystick. Als Fazit: Für Simulatorfans uneingeschränkt zu empfehlen, der Rest sollte zumindest einen längeren Blick darauf werfen. (ob)



## ATARI

unterstützt

520 ST	<input type="checkbox"/>	HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>
1040 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	s/w	<input type="checkbox"/>
Mega ST E	<input checked="" type="checkbox"/>	Farbe	<input checked="" type="checkbox"/>
TT	<input type="checkbox"/>	2.Drive	<input type="checkbox"/>

**Hersteller** Microprose  
**Preis** ca. DM 80,-  
**Muster von**  
Leisuresoft

## SIMULATION

**Besonderheiten**  
- gute deutsche Anleitung  
- benötigt 1 MB Unterstützung



# HEIMDALL

Heimdall, das vor kurzem in Play Time getestete Rollenspiel, entführte die geneigten Amigagambler in die Sagenwelt der Wikinger. Ob die neue Umsetzung für den Atari ST ebenfalls lohnenswert ist, werdet Ihr gleich feststellen.

Kurz zur Story, diese handelt vom finsternen Zeitalter der Wikinger, in der Ihr, von Odin selbst auf die Erde geschickt, die von Loki, dem Gott des Bösen, gestohlenen Waffen nach Asgard zurückbringen sollt. Dort werden die guten Stücke dringend gebraucht, um eben in der letzten großen Schlacht nicht völlig wehrlos dazustehen. Auf Eurer Suche bewegt Ihr Euch durch die verschiedensten Gefilde der drei Welten Mitgard, Asgard und Utgard, die in ziemlich viele kleine Inseln auf-

geteilt sind. Schade ist bei dem Spiel jedoch, daß immer nur einer der bis zu fünf Köpfen großen Party aktiv ist. Stirbt der aktuelle Held, der übrigens am Anfang aus einer ganzen Palette von Wizards, Navigatoren, Druiden usw. ausgewählt werden kann, wird erst der nächste aktiv. Die Kämpfe sind grafisch schön anzusehen, ist es doch nicht zu übersehen, wenn man einen Gegner "umnietet". Allgemein läßt sich über Heimdall nichts Negatives sagen, einzig der Sound nervt nach einiger Zeit. (ss)



## ATARI

unterstützt

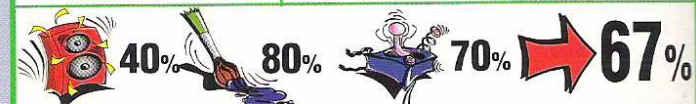
520 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive	<input type="checkbox"/>
1040 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	s/w	<input type="checkbox"/>
Mega ST E	<input checked="" type="checkbox"/>	Farbe	<input type="checkbox"/>
TT	<input checked="" type="checkbox"/>	2.Drive	<input checked="" type="checkbox"/>

## ARCADE-ROLLENSPIEL

**Hersteller** Core Design  
**Preis** ca. DM 70,-

**Besonderheiten**  
- 5 Disketten  
- farbige Karte

**Muster von**  
Leisuresoft



# HARE RAISING HAVOC

Unser Karnickel steht mal wieder vor dem alten Problem, auf Baby Herman aufpassen zu müssen. Dieser macht Roger die Hölle heiß, indem er spurlos verschwindet.

Die Zeit drängt, Herman muß sicher und wohlbehalten wiedergefunden werden, da Muttis Rückkehr drohend bevorsteht! Das Problem der langen Wartezeiten bzw. dem Stocken der Grafik beim Standard-Amiga fällt bei der PC-Version von Hare Raising Havoc weg, da das Programm auf die Festplatte geladen und von dort gespielt werden muß. Dabei werden sämtliche Konfigurationen (Schnelligkeit des Rechners, Farb- und Soundkartentyp usw.) vom Installationsprogramm automa-

tisch ermittelt. Leider hatte dies jedoch zur Folge, daß die Automatik meine Soundblasterkarte nicht erkannte, was letztendlich ein kniffliges Ändern der Kippschalterstellung mit sich brachte! Hier wäre die einfachste, aber auch kostspieligste Lösung, sich Disney's Sound Source-Zusatzgerät zu besorgen. Ob sich diese Investition lohnt, bleibt absoluten Roger Rabbit-Fans überlassen, welche unbedingt die Originalstimmen und den Soundtrack des Films hören wollen.

(mr)

# SOUL CRYSTAL

Bei einem Abenteuer-Urlaub in Schottland wird Schuljunge Dave Parker unglücklicherweise in ungewollte Abenteuer verstrickt: Durch ein mysteriöses Zeittor gerät er in halsbrecherische Abenteuer in einer mittelalterlichen Parallelwelt.

Ein paar coole Sprüche zwischendurch sind bekanntlich in jedem Adventure eine willkommene Auflockerung. In "Soul Crystal" (Volltest Ausgabe 4/92) wirkt sich die ständige Einflechtung von privaten Kommentaren leider eher störend auf die - ansonsten schon gelungene - mittelalterliche Spielatmosphäre aus. Die Suche des Schuljungen Dave nach dem Geheimnis einer fantastischen Parallelwelt wird auf dem PC von durchschnittlich guten, aber etwas

klein geratenen VGA-Bildchen illustriert. Die Steuerung über Maus oder Tastatur wurde sehr gut umgesetzt, vom abwechslungsreichen Sound mit über 800 Kbyte Umfang hört man ohne Soundkarte leider nichts. Mit, wird man von schönen und stimmungsvollen Melodien verwöhnt. Der mittlere Schwierigkeitsgrad macht "Soul Crystal" ansonsten auch für Anfänger geeignet.

(tb)

# WHIRLWIND SNOOKER

Die Amigafans können sich jetzt auch mit Archer Mc Lean's Snooker-Simulation vergnügen.

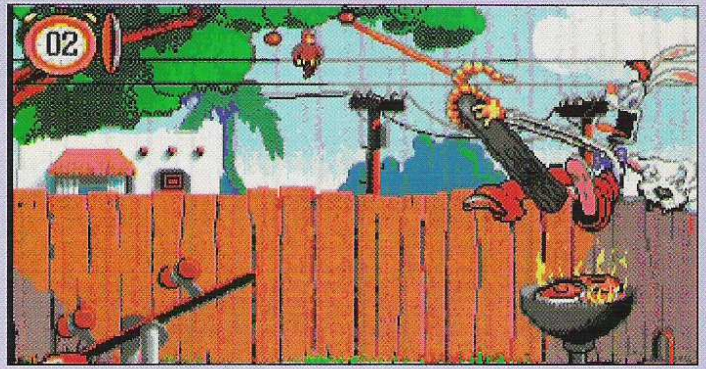
Alle, die schon einmal ein Queue in der Hand hatten und ein bißchen Faszination dabei verspürten, sollten sich nun auch schnellstens die Snooker-Regeln beibringen, sonst entgeht ihnen der perfekte Sportspielspaß.



Die Amigaversion steht der ausgezeichneten ST-Version in nichts nach. Eine hervorragende 3D-Grafik vermittelt ein optimales Spielgefühl. Aus allen möglichen Blickwinkeln und Positionen kann man auf den Tisch blicken, die Grafik erlaubt sogar eine regelrechtes Herumgehen um den Tisch. Sie ist äußerst flott und sehr detailliert. Dank exzellenter

Icons findet man sehr schnell Einstieg in das Spiel, das einem die unmöglichsten Stöße gelingen läßt. Die Entfernungen auf dem Billardtisch lassen sich sehr genau abschätzen und die Stoßstärke ist optimal dosierbar. Digitalisierte Soundeffekte von klatschenden und pfeifenden Zuschauern und saches Klicken von Kugeln versetzen einen fast in die Kneipe von nebenan. Eine Partie mit einem menschlichen Partner läßt sich zwar durch keine Computersimulation ersetzen, als äußerst gelungene Trainingsmöglichkeit kann man das Spiel aber allemal bezeichnen.

(hi)



<b>PC unterstützt</b>		<b>DENKSPIEL</b>	
Joystick <input type="checkbox"/>	HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Disney Software	Besonderheiten
Maus <input type="checkbox"/>	Ex.Ram <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 80,-	- mind. 640 kB-
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Hercules <input type="checkbox"/>	Muster von Infogrames	- Codewheel
AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	CGA <input checked="" type="checkbox"/>		- deutsches Handbuch
Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	EGA <input checked="" type="checkbox"/>		- 5 MB Festplattenspeicher
Roland <input type="checkbox"/>	VGA <input checked="" type="checkbox"/>		

75% 80% 70% → 75%



<b>PC unterstützt</b>		<b>ADVENTURE</b>	
Joystick <input type="checkbox"/>	HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Starbyte	Besonderheiten
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Ex.Ram <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 90,-	- umfangreiches Text-/
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Hercules <input checked="" type="checkbox"/>	Muster von Starbyte	Gratik-Adventure
AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	CGA <input checked="" type="checkbox"/>		- komplett in deutsch
Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	EGA <input checked="" type="checkbox"/>		
Roland <input checked="" type="checkbox"/>	VGA <input checked="" type="checkbox"/>		

75% 45% 65% → 63%



<b>AMIGA</b>		<b>SPORTSPIEL</b>	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Virgin	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 90,-	- Poster
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive <input type="checkbox"/>	Muster von PC Computercenter	- deutsches Handbuch
2. Drive <input checked="" type="checkbox"/>	2 Player <input checked="" type="checkbox"/>		

75% 85% 90% → 85%

# TOKI

**Toki, das "affenstarke" Automatenspiel, das sicherlich nicht nur mich fast ein Vermögen verspielen ließ, ist jetzt für alle Mega Drive-Besitzer erhältlich.**

Für diejenigen, die es noch nicht wissen: Alte Story, altes Leid - Deine Freundin ist entführt, Du selbst in einen Affen verwandelt, Deine Aufgabe - logo - befreie sie und erlange selbst wieder Menschengestalt. In der Rolle des Affen kämpft man sich nun, fleißig Früchte sammelnd, durch die sehr abwechslungsreich und lustig gestalteten Level. Das Level-Repertoire erstreckt sich von einer Dschungel- und Lavawelt bis hin zur Unterwasserwelt, die übrigens allesamt grafisch super in Szene gesetzt sind. Hat Toki schon eine schöne Stange guter Background-

grafiken aufzuweisen, übertrifft es sich selbst mit der großen Anzahl an eingebrachten Gags und gutgezeichneten Gegnern sowie einer Palette an Extragegenständen. Ein Wort noch zu der, durch gewisse Extras aufzupeppende, Munition des Affen - die verschießt er nämlich aus dem Maul - reichlich außergewöhnlich findet Ihr nicht!? Wen aber auch diese kleine Sache nicht stört, bekommt mit Toki ein super Jump 'n Run ins Haus, das, wenn es mir auch streckenweise etwas zu langsam vorwärts geht, mit Sicherheit seinen Preis wert ist. (ss)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- 2-Player-Mode

## JUMP 'N RUN

**Hersteller** Sega  
**Preis** ca. DM 90,-

**Muster von**  
Top 4



# BUCK ROGERS

**Electronic Arts beginnt nun ihre Spielepalette für das Mega Drive mit Konvertierungen von SSI-Rollenspielen aufzuwerten. Damit dürfte die 16-Bit Maschine Segas endlich auch Anti-Action-Freaks ansprechen.**

Wir befinden uns im Jahre 2456. Die Menschheit bevölkert fast unser ganzes Sternensystem. Es herrscht Krieg. Rebellierende Neo-Forces verloren sämtliche Schlachten gegen die Truppen der Unterdrücker. Doch das plötzliche Auftauchen Buck Rogers dreht den Spieß um. Von neuem Mut beseelt, wehren sich immer mehr Menschen gegen die Tyrannei, aber die gegnerischen Armeen sind geradezu übermächtig. Bis



jetzt hatten nur PC- und Amiga-User das Vergnügen, doch nun können sich alle Mega Drive-Besitzer auf "Buck Rogers" freuen. Ich habe selten eine Umsetzung gesehen, die derart gelungen nachprogrammiert wurde. Die Grafik ist der Amiga-Version mindestens ebenbürtig. Zuerst war ich wegen der Steuerung recht skeptisch, aber das Joypad bescherte mir zum ersten Mal eine angenehme Überraschung. (ag)

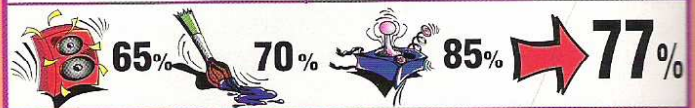


## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- englische Anleitung

## ROLLENSPIEL

**Hersteller** Electronic Arts **Muster von**  
**Preis** ca. DM 120,- **Top 4**



# 4D SPORTS DRIVING

**Tempolimit - ja oder nein? Eine Frage, die natürlich nicht nur unsere Politiker brennend interessiert.**

Den stolzen Amigabesitzern wird diese Entscheidung jedoch etwas leichter gemacht, denn mit 4D Sports Driving erhalten sie ein überdurchschnittliches Rennspiel, das Elemente aus "Hard Drivin" und "Stunt Car Racer" verbindet. Wie bei der PC-Variante können Strecke, Wagen und Art des Rennens individuell auf den Spieler abgestimmt werden. In Verbindung mit dem abspeicherbaren Rundenrekord wird dadurch die Motivation natürlich erheblich gesteigert. In Punkto Grafik lassen sich nur wenige Fehler entdecken. Die ausgefüllte Vektorgrafik scrollt in einer

annehmbaren Geschwindigkeit über den Bildschirm, was vor allem aus der Vogelperspektive gut zur Geltung kommt. Negativ aufgestoßen ist mir allerdings die Tatsache, daß einige Brücken und Loopings erst ziemlich spät sichtbar werden und die daraus resultierende Hektik entsprechend groß ist. Die Soundeffekte wurden gut getroffen, wobei es verständlicherweise extrem schwierig ist, ein originalgetreues Motorbrummen - vor allem, wenn es sich um einen Ferrari handelt - aus dem Lautsprecher zu locken. (om)



## AMIGA

A  A 500   
plus unterstützt

1 MByte  HDrive   
2 Drive  2 Player

## SPORTSPIEL

**Hersteller** Mindscape  
**Preis** ca. DM 90,-

**Muster von**  
Top 4

**Besonderheiten**  
- PC-Anleitung für ein Amigaspiel

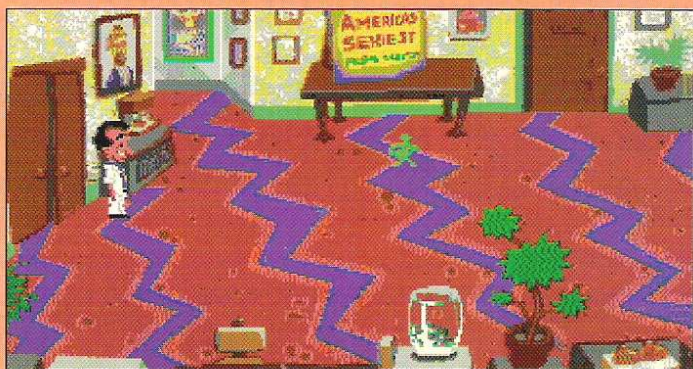


# LARRY V

Gerade noch rechtzeitig zur Überbrückung der letzten dunklen und verregneten Abende ist der Super-Hit Leisure Suit Larry V jetzt auch in der Amiga-Konvertierung erhältlich.

Das freizeitschlingende Adventure wurde ja ausführlichst in Play Time 12/91 vorgestellt, allerdings in der PC-Version. Aber keine Bange, die Abenteurer Larry's und seiner Gespielin Passionate Patty kommen auf dem Amiga genauso gut rüber! Allerdings sollte Dein treuer Rechner eine Festplatte oder doch zumindest eine zweite Floppy haben. Neben einer "Dual Floppy Play Disk" muß das die stolze Anzahl von sechs Disketten aufweisende Programm ja schließlich irgendwo untergebracht werden.

Bei nur einem Laufwerk ist die Play Disk nämlich nach jeder einzelnen Diskette nachzuladen. Eine in der Box befindliche Ausgabe von "PLAYSPY", der imaginären Hauszeitung des FBI, illustriert Dir die Girls der Mafia Geheimwaffen wie z. B. schießende Büstenhalter. Dies wie auch das Handbuch und die Flugkarte der Aerodork Airlines sind in deutscher Sprache. Abgesehen davon, der letzte, der sich die Frage stellt, wo denn nun eigentlich Larry IV abgeblieben ist, hat seit neuestem ein Recht auf Krankengeld. (mr)



## AMIGA

A  A<sup>500</sup>   
plus  
unterstützt

1 MByte  H Drive   
2 Drive  2 Player

## ADVENTURE

Hersteller Sierra  
Preis ca. DM 120,-

**Besonderheiten**  
- komplett deutsche  
Anleitung

Muster von  
Bomico

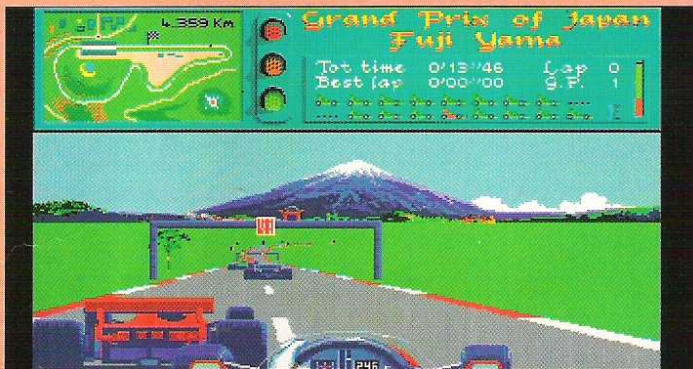


# VROOM

Nach einer Wartezeit von mehreren Monaten werden auch die Besitzer eines Amigas mit dem Spiel Vroom beglückt.

Seit dem Preview in der Dezemberausgabe hat sich eigentlich nicht viel geändert. So wird der Joystick inzwischen in allen Spielmodi unterstützt. Nun kann endlich die etwas unglücklich gestaltete Maussteuerung umgangen werden. Leider wurde die Grafik vom Atari ST übernommen. Der Amiga hat wirklich etwas besseres verdient! Auch der Sound hätte eine Überarbeitung nötig gehabt. Natürlich ist die Qualität der Soundeffekte durchaus überzeugend. Konvertierung hin oder her, die Hardware des Amigas aber sollte doch mehr aus-

gereizt werden. So aber ist Vroom nur ein weiteres Spiel, das sich in die lange Kette der 08-15 Umsetzungen einreihet. Ansonsten sind die Cockpitanzeigen noch immer zu klein und der Rennstrecken noch immer zu wenig. Trotz allem ist diese Simulation noch immer eine der Besten, die auf dem Markt sind. Die Perspektive ist einzigartig, die FX passend. Die Sensibilität der Steuerung ist übrigens zwischenzeitlich auch einstellbar geworden, was die Spielbarkeit deutlich erhöht. (ob)



## AMIGA

A  A<sup>500</sup>   
plus  
unterstützt

1 MByte  H Drive   
2 Drive  2 Player

## SIMULATION

Hersteller Lankhor  
Preis ca. DM 90,-

**Besonderheiten**  
- unterstützt  
Nullmodem

Muster von  
Hersteller



# SUPER SPACE INVADERS

Die Neuauflage des Telespiel-Sauriers "Space Invaders" läßt Erinnerungen an das Jahr 1978 wach werden: Ruckeliges Scrolling, nervtötendes Gepiepse und keinerlei grafische Besonderheiten.

Die Grafik wurde bei der PC-Version von "Super Space Invaders" durch hübsche VGA-Hintergrundbilder und abwechslungsreiche gold-blau-schimmernde Weltraummonster ersetzt. Ansonsten gingen in das Schießspiel leider kaum neue Ideen ein. Die Spielgeschwindigkeit hat sich im Vergleich zum Klassiker sogar eher verschlechtert als verbessert. Besonders spaßtötend ist eine neue Regel im Spiel, nach der immer maximal ein einzelner Schuß auf die Aliens abgefeuert werden kann, der näch-

ste Schuß steht dem Spieler erst nach dem Auftreffen des Vorhergegangenen zur Verfügung - und das kann durchaus erst nach ein bis zwei Sekunden der Fall sein. Ballerspaß ist also nicht angesagt. Ganz gut ist der Zwei-Spieler-Modus, der mangels Joystick- oder Mausunterstützung ebenfalls auf der Tastatur stattfinden muß. Unser Fazit: Tote Würmer soll man besser in Ruhe lassen, anstatt sie halbherzig wiederzubeleben. (tb)



## PC

unterstützt  
Joystick  HD Drive   
Maus  Ex.Ram   
Tastatur  Hercules   
AdLib  CGA   
Soundblaster  EGA   
Roland  VGA

## SHOOT `EM UP

Hersteller Taito  
Preis ca. DM 100,-

**Besonderheiten**  
- unterhaltsamer  
Zwei-Spieler-Modus

Muster von  
Bomico





# MARIOS MAGIC

## MARIO LÄSST GRÜSSEN

**S**age und schreibe über zwei Millionen Game Boys allein in Deutschland verkauft, Tendenz stetig steigend. Hunderte von Spielen, mannigfaltiges Zubehör, 40 Millionen DM Werbung für 1992, Wahnsinn! Nintendo hat in kürzester Zeit das geschafft, wovon Mattel und andere seit Jahren nur träumen: Vorbei an Lego und damit die Nummer Eins der Spielwaren-Lieferanten in Deutschland zu werden. Aber nicht nur hierzulande, auch in Japan ist Nintendo zu einem Selbstläufer geworden: Die Firma aus Kyoto löste in der Rangliste der erfolgreichsten Unternehmen Japans den bisherigen Spitzenreiter Toyota (getreu dem Motto: Nichts ist unmöglich!) ab. Wo man nur hinsieht, überall ein Boom der seinesgleichen sucht. Und nun das I-Tüpfelchen: Das Game Boy-Special in der Play Time. Mit Marios Hilfe, werden wir Euch durch seine fantastische Welt begleiten. Wir werden Spiele testen, über Zubehör berichten und Trends durchleuchten. Freut Euch schon in dieser Ausgabe auf Terminator 2, das Spiel zum Film, ebenso wie die liebenswerte Addams Family. Auf Elevator-Action, Altes in neuem Gewand, auf Adventure Island, Hudsons Jump 'n Run Spaß sowie Fortified Zone,

Beetlejuice, Pipe Dream, und für die Manager unter Euch den Personal Organizer. Und natürlich gibt es auch eine megastarke Komplettlösung, diesmal zu Final Fantasy Legend 2. Und das alles mit einer noch nie dagewesenen Bildqualität. Keine Wünsche sollen offen bleiben und so bitten wir Euch: Trennt Euch für ein paar Minuten von Eurem kleinen Freund und schreibt uns Eure Meinung. Spart nicht mit Lob, Kritik und Anregungen. Das Ganze schickt an :

CT-Verlag  
 Kennwort: Mario  
 Gufidaunerstr. 13  
 W-8501 Schwarzenbruck.

Unter allen Einsendern verlosen wir 10 nagelneue Mario Kartenspiele der Firma CBD.

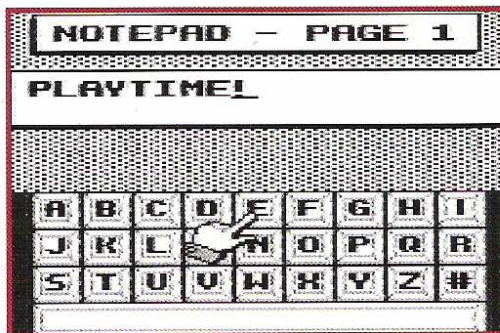
Und nun eingetaucht in die fantastische Game Boy-Welt!  
 Euer Thorsten

# PERSONAL ORGANIZER

**Auch der kleine Game Boy versucht nun im Bereich "ernsthafte" Programme von sich Reden zu machen. Mit dem Modul "Personal Organizer" bringt Nintendo erstmals einen kleinen "Game Manager" auf den Markt. Grund genug für uns, das Ganze einmal näher zu betrachten.**

**G**leich nach dem Einschalten wird man nach Zeit und Datum gefragt, wobei hier schon der erste Minuspunkt anzumerken ist, diese Eingaben werden nicht abgespeichert und müssen so jedes Mal neu eingegeben werden! Dies ist eindeutig eine Verfehlung, hätte es doch sicherlich kein Problem dargestellt, dies genau wie die anderen anfallenden Daten abzuspeichern. Hat man die Angaben (Zeit, Datum) eingegeben, befindet man sich in einem Menü, das einem folgende Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung stellt: Terminplaner, Kalender, Telefonverzeichnis, wichtige Telefonnummern, Weltzeituhr, Taschenrechner und einen kleinen Notizblock. Im Terminplaner lassen sich noch ziemlich komfortabel das Datum und die Zeit der Verabredung, diverse Geburtsdaten etc. einstellen, bemerkbar macht sich allerdings schon

hier die Schwierigkeit, etwas mit dem Game Boy einzugeben. Das Problem wurde mit einer kleinen Tastaturdarstellung im unteren Teil des Screens gelöst, auf der die



Buchstaben mit Hilfe der Zeigehand angefahren und mittels Knopfdruck ausgelöst werden müssen. Die dauernde Herumfaherei mit dem Zeiger geht selbst geduldigen Menschen nach einiger Zeit tierisch auf die Nerven. Der zweite Menüpunkt, die Kalenderfunktion, ist recht anständig gelöst, nicht nur das aktuelle

Datum wird angezeigt, auch Feiertage werden bei der jeweiligen Monatswahl hervorgehoben. Hier muß auch erwähnt werden, daß es sich dabei um die amerikanischen Feiertage handelt, mit denen wir Europäer größtenteils nichts anfangen können. Der Kalender geht bis 2099, was wohl den meisten Leuten genügen sollte. Ebenfalls bei der Adressfunktion stellt sich wieder das gleiche Problem - die Eingabe. Kann die maximale Anzahl an möglichen Namen mit 90 als ausreichend angesehen werden, läßt jedoch die Suchgeschwindigkeit bei Ausreizung dieser Grenze erheblich nach. Möglichkeiten wie Suchen, Blättern, Editieren und Löschen von bereits vorhandenen Daten sind gegeben.

Die gleich darauf folgende Funktion der bereits hardwareverankerten Rufnummern mit der in Amerika bekannten '800' Vorwahl nutzen einem hier in Europa herzlich wenig, außer man plant gerade einen Amerika-Urlaub, was schätzungsweise nicht gerade ein Regelfall ist!

Wer viel und weit reist, der erspart sich in Zukunft mit diesem Modul die Frage nach der genauen Zeit am Ort, denn die Weltzeitanzeige gibt Auskunft über ca. 90 Städte rund um die Welt. Den allzeit zu faulen Kopfrechnern zuliebe ist natürlich auch an einen Taschenrechner gedacht worden, der bis zu neun Stellen darstellen



kann, die Grundrechenarten und auch das Wurzelziehen beherrscht. Größere mathematische Probleme können sicher nicht mit ihm gelöst werden, aber zum kurzen Check reicht's allemal. Zu guter letzt ist noch die Notizfunktion zu erwähnen, in der viermal bis zu 36 Zeichen eingegeben werden können.

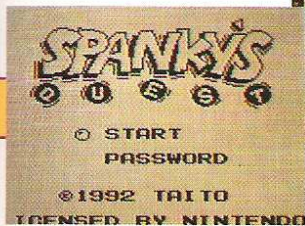
Allgemein ist zu sagen, daß der Ausdruck "professionell" hier wohl gänzlich unangebracht ist. Der Organizer kann - zumindest für den privaten Bereich - einiges bieten, ist aber auch hier stellenweise ungeeignet, betrachtet man nur einmal das amerikanische Rufnummernverzeichnis. Sucht man einen elektronischen Merker gibt es wesentlich komfortablere Tastatur-Rechner zum gleichen Preis. Mein Rat - erstmal antesten. (ss)

**DATENBANK**

**GAME BOY**

Hersteller Nintendo  
 Preis ca. DM 70,-  
 Muster von  
 Top 4

Helmi sagt:  
 "Geht so!"



## Spanky's Quest

Kurz vor Redaktionsschluß erreichten uns erste Bilder zu oben genanntem Spiel aus dem Hause **Laguna**, die uns freundlicherweise von **Herrn Gubba** zur Verfügung gestellt wurden. Einen ausführlichen Test findet Ihr in der nächsten Ausgabe. (ts)

## Faceball auf dem Game Boy

Mit einem Lächeln im Gesicht, sahen wir die erste Version von **Faceball 2000**, einem gelungenen Versuch, das Midi Maze Spielprinzip auf Game Boy-Format zu bannen. Wie man sich am besten durch die 3D-Landschaft mogelt, zeigen wir Euch in einer der nächsten Ausgaben. (ts)

## Ein Märchen aus Tausendundeiner Nacht

Der **Prinz von Persien** hat ein dickes Problem: Der Großwesir, seines Zeichens Bösewicht vom Dienst, hat sich der Prinzessin bemächtigt und hält sie, gegen ihren Willen natürlich, in seinem verwinkeltem Schloß gefangen. Gemäß der obersten Prinzenpflicht, gilt es jetzt, jede Menge Dungeons zu durchforsten. Springen, Schlagen, Klettern und Stechen sind von nun an des Prinzen einzige Beschäftigung. Aufgrund der tollen Animationen, war dieses Spiel schon auf den Heimcomputern ein Renner. (ts)

## Acclaim 1992

Als zweitgrößter Nintendo-Lizenznehmer, wird **Acclaim 1992** noch eine ganze Reihe von Game Boy-Modulen auf den Markt bringen. Darunter auch folgende Titel: **Knock-Out Boxing** und **Ferrari GP**. (ts)

## Ausgabe 6/92

Bereits im Test für die nächste Ausgabe sind: **Marble Madness** und **Gauntlet 2**. Alle zwei Programme kommen von der Firma **Mindscape** aus Kaarst. Beides vielversprechende Programme. Ob sie es wert sind, gekauft zu werden? (ts)

# MARIOS MAGIC



## LARRY V FÜR DEN GAME BOY

Die Sensation ist perfekt!

**Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns eine Nachricht, die neue Dimensionen im Spiel mit dem Game Boy eröffnet. Das erste B-M-(Bi-Modul) Grafik-Action-Adventure ist da! LARRY V auf dem Game Boy.**

**Auf zwei (2!) Modulen wurden satte 6,4 MByte untergebracht. Durch die neue Bi-Modul-Technik wurde das erste Spiel geschaffen, das nach ca. 50 % Spielzeit auf der zweiten Cartridge fortgesetzt wird.**

**Der Doppel-Pack wird ca. DM 140,- kosten.**

(ak)



## Unsere TOP 10

Subjektiv ohne Ende, findet Ihr hier unsere persönlichen Lieblinge:

- Platz 1 **Final Fantasy Legend 2**
- Platz 2 **Final Fantasy Adventure**
- Platz 3 **Battletoads**
- Platz 4 **Castelian**
- Platz 5 **Mickey's Dangerous Chase**
- Platz 6 **Double Dragon**
- Platz 7 **Robocop**
- Platz 8 **Tetris**
- Platz 9 **Terminator 2**
- Platz 10 **Choplifter 2**

Zusammengestellt von ts.

## Weitere Neuheiten in loser Order

Bereits auf den Releaselisten:

**The Attack of the Killer Tomatos** von Toy Headquarter, **Tiny Toon** und **Top Gun** von Konami, **Knock Out Boxing** und **Ferrari GP** von Acclaim, der **4 in 1 Funpack** von Interplay, **D-Force** und **Xardion** von Asmik, **Super Hunchback** von Ocean, **Dr Franken**, **Sword of Hope 2** und **Trick and Trap** von Kemco. Über sämtliche Programme in Kürze mehr. (ts)

## Mario Kartenspiele

Die Firma **CBD** aus Frankfurt klingt sich professionell an den Game Boy und dort speziell in den Mario-Boom ein. Zu Testzwecken standen uns zwei der vier Kartenspiele aus diesem Verlag zur Verfügung. **Mario Madness** begrüßt einen, nach dem Öffnen der Packung, mit 112 Spielkarten, einem entsprechenden Block sowie der Spielanleitung und einem Produktkatalog. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele und dabei auch möglichst hochwertige Karten des gleichen Rangs zusammenzustellen. Dabei gilt es, mindestens drei und maximal acht gleichrangige Karten auf die Hand zu bekommen. Daneben gibt es noch eine Reihe von Zusatzfunktionen und Karten, die zur Abwechslung beitragen.

Das andere Kartenspiel, **Super Bluff**, trägt das Spielziel schon fast im Namen: Bluffen, daß sich die Balken biegen und so möglichst schnell und gewieft alle Karten auszuspielen (Originalton aus der Spielanleitung). Zum Spiel gibt es ebenfalls 112 Karten, einen Block und eine ausführliche Spielanleitung.

Eine willkommene Abwechslung zum elektronischen Mario. (ts)



# MARIOS MAGIC

Und dies wird auch aller Terminatoren Anfang und der Menschheit Untergang sein. Auf dem kurzen Weg der Chip-Evolution, gewinnen die Maschinen immer mehr die Oberhand, bis ein Teil dieser Hand, auch bekannt als Finger, den berühmten roten Kopf drückt. Folge: Durch einen thermonuklearen Urknall, werden die Uhren auf Null gestellt, die Geschichte der Menschheit findet dann ihr ultimatives Ende. Fortan wird die ganze Welt von Terminatoren regiert und beherrscht. Wirk-

schnell von Begriff sind, schicken sie diesmal eine verbesserte Version ins Rennen, den T1000, nachdem der T800, Spitzname ArniS, schon einmal versagte.

### Level 1 - Das Skynet Verteidigungsschild

Unter schwersten grafischen Bedingungen, sollst Du in John Connors Haut, die fünf Empfangs- und Sendestationen des Verteidigungsnetzes in der richtigen Rei-

eliminieren. Selbstschußanlagen zu überlisten und schließlich den richtigen Eingang zu finden (versuche einmal, einem Terminator zu folgen. Wenn Du es überlebst, wird er Dich zur richtigen Tür führen.) Hier wartet dann Dein ArniS auf Dich, der Dir fortan sehr hilfreich sein wird. Vorausgesetzt allerdings, Du bewältigst:

### Level 3 - Neuprogrammierung des T800

ziemlich umsonst, und man kommt nicht in den Genuß von:

### Level 4 - Harley Driving im Entwässerungskanal

Diesmal in ArniS Haut und Lederjacke, geht es darum, den Weg zum Cyberdyne-Gebäude zu finden (immer geradeaus) und den zuvor noch so kämpferischen John, zu beschützen. Erschwert wird die ganze Aktion durch jede Menge Müll auf dem Kanalboden, sowie dem T1000 in einem qualmendem Truck dicht hinter Euch. Im Vergleich zu Level eins kann man hier schon wesentlich mehr erkennen, und wer den Film kennt hat an diesem Action-Level, vor allem wegen seines großen Wiedererkennungseffektes, seine wahre Freude.

Um Euch nicht alles zu verraten, und um Euch im Ungewissen zu lassen, wie weit ich denn gekommen bin, folgt hier keine weitere Beschreibung der Level fünf und

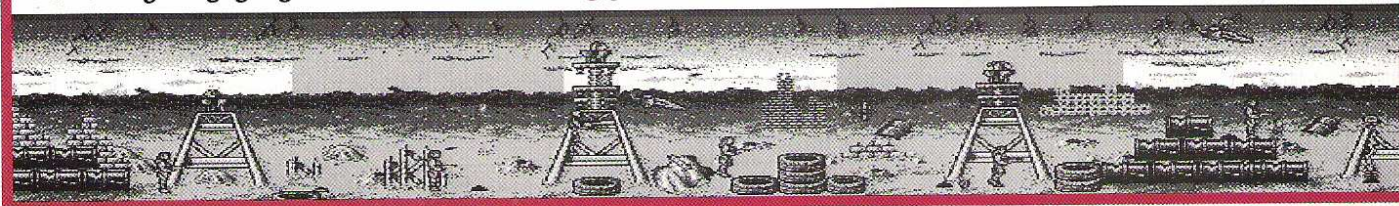
# TERMINATOR 2

## TAG DER ENTSCHEIDUNG AUF DEM GAME BOY

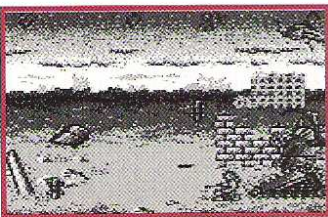
Knapp drei Monate nach der Computerversion, können nun auch die Gameboys and -girls den Kampf gegen die Terminatoren aufnehmen. Eigentlich sollte ja jeder wissen, daß im Jahr 1995, von der Firma Cyberdyne Systems, ein Neuralnet Mikroprozessor entwickelt wird, der erste Chip, der denken und lernen können wird wie ein Mensch.



Level 1: Um das Schutzschild zu zerstören, müssen die einzelnen Sende- und Empfangstürme in der richtigen Reihenfolge angegangen werden. Zur Belohnung gibt es dann eine Planierraupe zum Nachtsch.



lich die ganze Welt? Nein (jetzt bitte eine Lupe vorstellen), ein kleines unbeugsames Untergrund-Dorf leistet erbosten Widerstand. Da man der Lage aus Terminato-



rensicht nicht Herr wird, entscheidet man sich ein zweites Mal, einen Blechmann in die Vergangenheit zu schicken, um dort dem morgigen Anführer des Widerstandes den Himmel auf den Kopf fallen zu lassen. Da die Maschinen

hefolge (Tip: Der Größe nach und dabei beim Größten anfangen) zerstören. Leider sind Gegner und Umgebung nur schwer auszumachen. Es knallt und kracht zwar an allen Ecken, doch die Sicht ist stark verschleiert.

Sollte es Dir dennoch gelingen, wartet der erste Endgegner auf Dich, eine gepanzerte Planierraupe. Durch fleißiges Hochspringen, schießen und Nichtgetroffenwerden erreicht man:

### Level 2 - Skynet

Auf der Suche nach dem Terminatoren-Parkhaus, gilt es wieder, die verschiedensten Bleispucker zu

Denn ohne massiven Eingriff in die CPU, wird aus keinem T800 ein Freund fürs Leben. Zur Abwechslung mal kein Action-Level, sondern etwas für den Tüftler in Dir. Die Anzeigen des Schaltkreises müssen so verändert werden, daß alle Anzeigen auf Null stehen. Man sollte dabei aber aufpassen, daß jeweils ein geschlossener Stromkreis entsteht, sonst war die Arbeit

sechs. Nur soviel sei gesagt: Toller Sound, gute Grafik, aber schwer zu erkennen. Eingefleischte Arnold, bzw. Terminatorfans, werden sich auch von den Erkennungsproblemen in einigen Levels nicht abhalten lassen. Alle anderen müssen wohl abwägen, ob ... Hasta La Vista, Baby.

(ts)

## GAME BOY

Besonderheiten  
- realistische und gute Filmumsetzung

## SHOOT 'EM UP

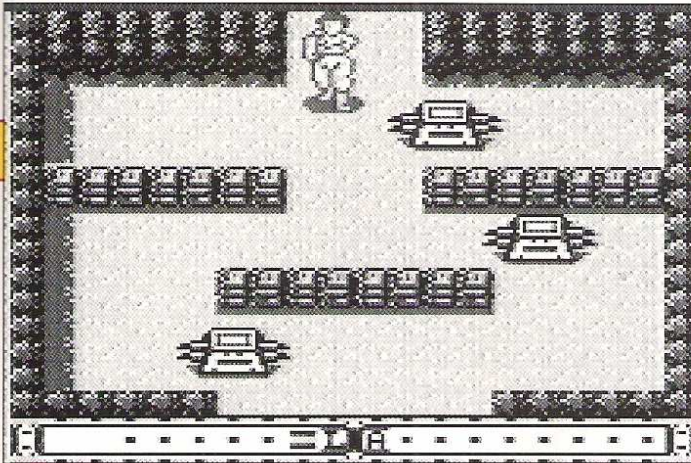
Hersteller Ljn  
Preis ca. DM 70,-

Muster von  
Hersteller





# MARIOS MAGIC



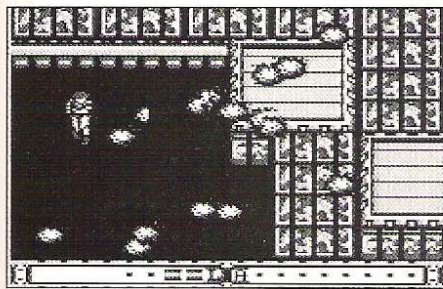
## FORTIFIED ZONE

Ob allein oder am Dialogkabel - bei "Fortified Zone" stellt der Spieler fest, daß Agenten auf dem Game Boy nicht einsam, sondern an Langeweile sterben. Alistar Mc'Lean läßt grüßen ...

Die Story ist sattem bekannt: Eine Gruppe von Agenten (hier ein Mann und eine Frau) versucht, in einer Nacht- und Nebelaktion in die Festung des Feindes einzudringen und dort nach geheimen Botschaften zu suchen. Vier befestigte Zonen gilt es zu durchbrechen, ehe man dem feindlichen Boss Auge in Auge gegenübersteht und die Mission kurz vor ihrer Vollendung steht. "Fortified Zone" ist eines von jenen Spielen, bei denen ich meinen Game Boy nach zwei Minuten am

dann ganz besonders kraß bemerkbar, wenn der Spieler in einen bereits leergekämpften Raum zurückkehrt und die Bösewichter dort erneut auf der Matte stehen. Solche Pannen grenzen schon fast an Stümperei.

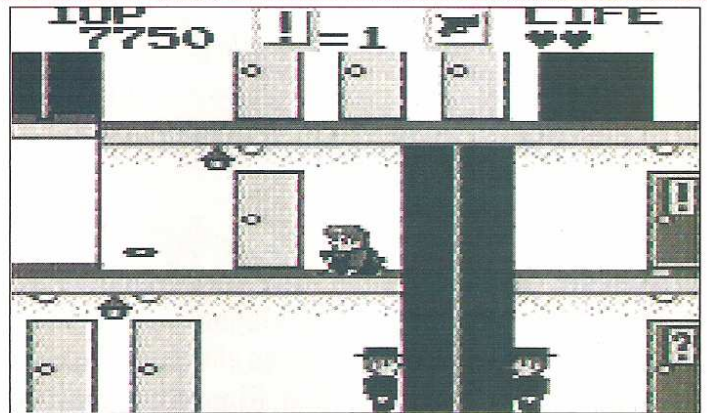
Die grafische Gestaltung des Spiels ist ordentlich und bietet keinen Anlaß zu Kritik. Mit dem Programmteil "Sound Boy" kann man sich sämtliche Musik- und Klangstücke der "befestigten Zone" zu Gemüte führen, 31 an der Zahl - eine nette Idee. Interessant gestaltet ist der 2-Player-Modus: Die Spieler sind hier im gleichen Spiel unabhängig voneinander unterwegs, das heißt sie können sich zwar, müssen sich aber nicht unbedingt im gleichen Raum aufhalten. An dem langweiligen Spielgeschehen ändert ein angekoppelter zweiter



Game Boy natürlich wenig. Mag sein, daß der ein oder andere Action-Adventurefreak nach einer längeren Eingewöhnungsphase Gefallen an "Fortified Zone" finden kann - ich kann mich mit diesem Modul jedenfalls nicht sonderlich anfreunden.

Game Boy natürlich wenig. Mag sein, daß der ein oder andere Action-Adventurefreak nach einer längeren Eingewöhnungsphase Gefallen an "Fortified Zone" finden kann - ich kann mich mit diesem Modul jedenfalls nicht sonderlich anfreunden.

(sg)



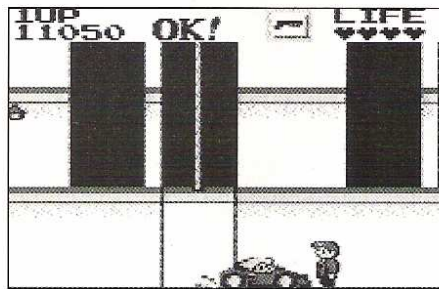
## ELEVATOR ACTION

Die Elevator Action Umsetzung für den Game Boy, hält das, was Kenner des Spiels von ihr erwarten. Eine nicht alltägliche Spielidee, in ansprechender Verpackung, ohne großen Anspruch.

Anspruch in der Hinsicht, daß die unterschiedlichen Levels keine wesentlichen Unterscheidungsmerkmale aufweisen, was zu ganz klaren Einbußen und Abzügen in Punkte Gameplay führt. Doch eins nach dem anderen.

Als James Bond im Game Boy-Format, ist es Eure Aufgabe, eine abhandengekommene Diskette

Suche nach der Diskette kommt Ihr an unzähligen Spezialtüren vorbei, die die unterschiedlichsten Waffen für Euch bereithalten. Von der einfachen Pistole über die Uzi und Granaten, bis hin zur Short Gun, mit der es am meisten Spaß macht. Im Zuge einer systematischen Durchsuchung, gelangt ihr im Optimalfall vom Speicher in den Keller, wo die kleine Blonde aus der Bar von gestern Abend, im (hoffentlich) roten Sport Cabrio auf Euch wartet. Dazwischen lagen dann Dutzende von Aufzügen Rolltreppen und Spezialtüren. Und gerade die Spezialtüren können Euch ganz schön die anstehende Party versauen. Habt Ihr nämlich



mit belastendem Beweismaterial wiederzubeschaffen und in Sicherheit zu bringen. Gesagt getan. Von nun an gilt es, die gut bewachten und gesicherten Gebäude der Organisation nach der Diskette zu durchforsten, diverse feindliche Agenten, mit den unterschiedlichsten Waffen zu eliminieren, Alarmanlagen außer Gefecht zu setzen, Hunde zu beseitigen und Robotern den Saft abzdrehen. Auf der

nur eine einzige übersehen, beamt Euch eine unsichtbare Kraft an den Ort des Vergessens zurück, und der Spaß beginnt von vorn. Das hört sich ja alles ganz passabel an und sieht auch ganz ansprechend aus, nur im nächsten Level ergeben sich keine sonderlichen Änderungen, so daß sich das gesamte Spiel, nur mit Mühe an die Spitze des Mittelmaßes stellen kann.

(ts)

GAME BOY	ARCADE-ADVENTURE	
<b>Besonderheiten</b> - spielt man zu zweit, sind die Helden nicht "aneinandergebunden"	<b>Hersteller</b> Jaleco <b>Preis</b> ca. DM 70,-	<b>Muster von</b> Top 4
65%	70%	60% → <b>64%</b>

GAME BOY	JUMP 'N RUN	
<b>Besonderheiten</b> - "Spielhallenoldie"	<b>Hersteller</b> Taito <b>Preis</b> ca. DM 80,-	<b>Muster von</b> Laguna
65%	65%	50% → <b>59%</b>



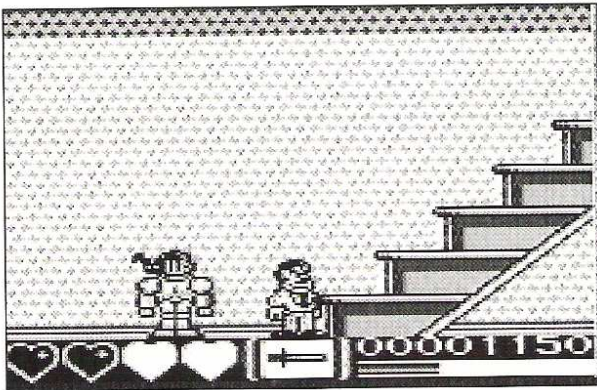
# MARIOS MAGIC

## The Addams Family

Obwohl die "Addams Family" ihre Verbindung zu den guten, alten "Munsters" nicht leugnen kann, erlebt im Moment keine andere Kultserie so ein phantastisches Comeback. Nach dem großen Kinoerfolg machte sich nun Ocean daran, eine passende Umsetzung für den Game Boy zu produzieren.

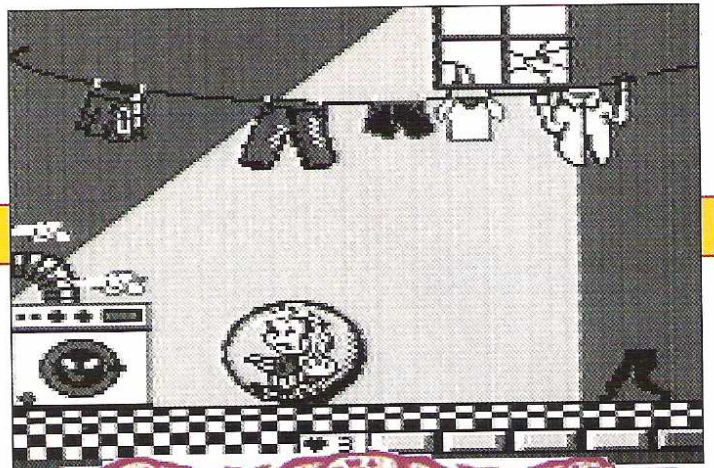
Kaum hatte ich das Spiel gestartet, tönte auch schon die wundervolle Musik des alten S/W-Streifens aus dem Lautsprecher. Das typische "Schippd-schnipp" durfte da natürlich nicht fehlen. Derart begeistert nahm ich das Modul etwas genauer unter die Lupe. Die Familie Addams hat eine Räumungsklage am Hals. Aus diesem Grund macht sich die ganze Verwandtschaft zum Anwalt auf, dem

Spielebenen müssen in der richtigen Reihenfolge durchlaufen werden, um entscheidende Items einsammeln zu können. Die fiesen Obermonster entwickeln sich dann zu einem noch größeren Problem, denn aus einem unverständlichen Grund hat Gomez's Waffe nur eine begrenzte Anzahl an Schüssen, so daß schießwütigen Spielern oft die Munition ausgeht. Die Qualität der Grafik hält sich in Grenzen, auch wenn sie nicht



zweilichtigen Mr. Tully Alford. Dieser ist aber seinerseits hinter dem Vermögen der wohlhabenden Schauergestalten her und hält sie deshalb an verschiedenen Orten fest. Daß es sich bei der "Addams Family" um kein leichtes Jump'n Run Spiel handelt, stellt sich schon nach wenigen Spielminuten heraus. Nicht nur die Gegner nerven penetrant, auch die einzelnen

unbedingt als schlecht zu bezeichnen ist. Man muß sich eben voll auf den Screen konzentrieren, da der Nebeneffekt viele Gegenstände geschickt versteckt. Die Musik gefällt da schon besser. Die gruselig schrillen Töne vermitteln dem Spieler die schauerliche Umgebung und stoßen erst nach vielen Spielstunden auf taube Ohren. (om)



"Beetlejuice!" - "Hier bin ich, Schätzchen." - "Beetlejuice, da sind Geister auf dem Speicher, Dämonen im Studierzimmer." - "Und ein Kobold steckt im Boiler. Ich weiß, wie man seinen Spaß hat, oder?"

Zum Halloween Tag hat sich Beetlejuice das ganze Haus voller Freunde geladen, sehr zum Mißfallen seiner kleinen Freundin Lydia, der er vorher nichts von seinem Vorhaben erzählt hat. Entrüstet fordert die Mademoiselle den Hausgeist auf, die unliebsamen Besucher schnellstmöglich an die frische Luft zu setzen. Als sich Beetlejuice daran macht, die Geisterparty aufzulösen, muß er feststellen, daß sich seine wider-gespensigen Freunde im Dictz'schen Anwesen bereits häuslich niedergelassen haben und dieses in eine waschechte Geisterbahn umfunktionieren. So macht sich unser körperloser Freund mit dem Gedanken vertraut, daß das heutige Mittagessen aus gruseltechnischen Gründen entfallen wird, stößt einen tiefen Seufzer aus und schreitet an die Arbeit. Mit seinen magischen Fähigkeiten dürfte es doch eigentlich ein leichtes sein, den fliegenden Tellern und Tassen Einhalt zu gebieten, den Wollgeist aus der Waschmaschine zu vertreiben, einer Überschwemmung im Badezimmer vorzubeugen und in der Küche und auf dem Dachboden wieder für Ruhe zu sorgen - schließlich nennt man ihn nicht umsonst den "Geist, der dreist beißt" (alternative Vorschläge für

eine deutsche Version von "the-ghost-with-the-most" nimmt die Redaktion gerne entgegen"). Von Beginn an weiß das Spiel, mit einer hervorragenden Grafik, einer gefälligen Hintergrundmusik und dem dezenten Einsatz von Soundeffekten zu gefallen. Der Vorspann ist erfreulich kurz gehalten und sorgt mit seinem comichaften Charme für einen Einstand nach Maß. Mit softem Scrolling eilt der Hausgeist von Zimmer zu Zimmer, um vor Ort die verschiedensten Aufgaben zu lösen. Den soeben hohen Schwierigkeitsgrad relativiert eine exakt programmierte Steuerung, die es dem Spieler ermöglicht, auch in noch so tumulthaften Situationen die Übersicht zu behalten. Hinzu kommt, daß die Programmierer beim Entwickeln von "Beetlejuice" sowohl Sinn für Humor als auch Liebe zum Detail gezeigt haben. Sorgt im Schlafzimmer ein "Grimassen-Wettbewerb" für Stimmung, so bleibt im Waschraum, wenn der Spieler von Seifenblasen und einer an der Wäscheleine hängenden Hose attackiert wird, kaum ein Auge trocken. Ein empfehlenswertes Spiel nicht nur für jene, die die Streiche des chaotischen Hausgeists bereits aus der gleichnamigen Zeichentrickserie kennen. (sg)

GAME BOY	JUMP 'N RUN
Besonderheiten - Spiel zum Film	Hersteller Ocean Preis ca. DM 70,- Muster von Top 4
75%            65%            60%            65%	

GAME BOY	JUMP 'N RUN
Besonderheiten - Spiel zur gleichnamigen Zeichentrickserie	Hersteller Ljn Preis ca. DM 70,- Muster von Top 4
75%            80%            70%            75%	

**Kein Scherz!**  
**Eröffnung 1. April**  
**3000 Hannover**  
**Georgswall 3**  
**0511-321795**

# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

**Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95**

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx \*Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Saarland: Homburg  
 14-18 Uhr  
 06841/64587

Hessen: Frankfurt  
 12-18 Uhr  
 069/613282

Bayern: München  
 12-18 Uhr  
 089/761908

NRW: Kamen  
 12-18 Uhr  
 02307/72181

Württemberg: Aalen  
 10-18 Uhr  
 07361/680663

Baden: Freiburg  
 10-18 Uhr  
 0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-  
 Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

**Jetzt neu:  
 Konsolen  
 zu teuflischen  
 Preisen**

## CARTRIDGES

### SEGA MEGA DRIVE

688 Submarin Attacke	129,95
Alex Kidd	99,95
Budokan	121,95
Centulon	121,95
Cyberball	111,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Fighting Maste jap.	99,95
Gholsen Ghosts	121,95
Golde Axe 2	111,95
James Pond 2VS	112,95
Jewel Master	104,95
Junction jap.	49,95
Klax	101,95
M 1 Battle Tank	121,95
Magic Hat jap.	59,95
Mega Trax jap.	94,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Phantasy Star III	124,95
Might & Magic 2	139,95
Monster Hunter jap.	79,95
Moonwalker	111,95
Phelios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 2	171,95
Phantasy Star 3	124,95
Rambo 3	94,95
Revenge of Shinobi	111,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Sonic The Hedgehog	111,95
Spiderman	121,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Super Thunder Blade	111,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Thunder Force 3	101,95
Wonderboy 3	111,95
Wrestle War	111,95
Zero Wings jap.	99,95

### SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Atered Beast	84,95
American Pro Footb.	84,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
California Game	84,95
Casino Games	84,95
Choplifter	74,95
Cyber Shinobi	89,95
Dick Tracy	94,95
Donald Duck (Dime Caper)	94,95
Double Dragon	84,95
Dynamit Dux	84,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	74,95
Finale Bubble Bobble	84,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	94,95
G-Loc	74,95
Gauntlet	94,95
Ghostbusters	84,95
Gholsen'n Ghosts	94,95
Golden Axe	94,95
Golfomania	111,95
Great Football	74,95
Indiana Jones	94,95
Kung Fu Kid	74,95
Laser Ghost	94,95
Mickey Mouse	94,95
Moonwalker	94,95

Out Run	84,95
Pacmania	101,95
Paperboy	94,95
Phantasie Star	131,95
Pro Westling	64,95
Psycho Fox (2Mega)	84,95
Running Battle	94,95
Rambo (L. PH.)	84,95
RC Grand Prix	84,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spidermann	94,95
Strider	111,95
Summer Games	74,95
Super Monaco G.P.	84,95
Super Tennis	39,95
Tennis Ace	84,95
The Flintstones	84,95
Thunderblade	84,95
Ultima 4	124,95
Wonder Boy 3	84,95
World Games	84,95
World Soccer	74,95
Zillion 2	74,95

### SEGA GAME GEAR

Adv. o. G. jap.	59,95
Devilish	78,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Factory Panic	66,95
Frogger	66,95
G-Loc	56,95
GG Aleste jap.	76,95
Griffin jap.	62,95
Halley Wars	76,95
Joe Montana Football	66,95
Leader Board	75,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	59,95
Outrun	76,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	76,95
Sonic the Hegehog	76,95
Space Harrier	66,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taro-Ruto-Action jap.	59,95
W.C. Leaderbord	75,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	66,95

### NINTENDO

A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Archivals	94,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Boulder Dash	67,95
Castelmania	94,95
Days of Thunder	94,95
Defender o.t. Crown	124,95
Double Dragon 2	114,95
Dr. Mario	84,95
Duck Tales	94,95
Exite Bike	64,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95
Gradius	94,95

Kickle Cubicle	67,95
Kid Icarus	94,95
Knight Rider	94,95
Kung Fu	64,95
Legend of Zelda	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Quantum Fighter	84,95
Rad-Racer	94,95
RC PRO AM	84,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	114,95
Simpsons	114,95
Skate or Die	99,95
Ski or Die	99,95
Snake Rattle N'Roll	69,95
Super Mario 2	99,95
Super Mario 3	99,95
Swords & Serpents	114,95
Teenage Mutant Hero II	124,95
The Battle of Olymp	114,95
Top Gun 2	114,95
Total Recall	99,95
World Cup	84,95
Wrestlemania Chall.	99,95

### GAME BOY

Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Baseball	47,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Battleloads	77,95
Blades of Steel	64,95
Bo Jack Footb./Baseb.	84,95
Boomers Adventure	57,95
Bugs Bunny Crazy	54,95
Burai Fighter Deluxe	49,95
Castlevania	67,95
Chessmaster	54,95
Dead Allien Opus	44,95
Dead Hear Scrabble	64,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablaster	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Gauntlet 2	64,95
Gozilla	59,95
Gremlings 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kwirk	49,95
Marble Madness	64,95
Mickey Mouse	74,95
Motocross Maniacs	49,95
Navy Seals	67,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Ambition	84,95
Othello	52,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
R-Type	74,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Skate orDie/Bad'n Rad	67,95
Solar Striker	49,95
Super Mario Land	49,95
Super R.C. Pro AM	74,95

Teenage Mut. H. Turt.	64,95
The Simpsons	67,95
Turrican	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

### ATARI LYNX

Bill + Ted's	79,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampagne	74,95
Robotron 2000	79,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Viking Child	79,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

### SPIELE - KONSOLEN + ZUBEHÖR

<b>SEGA MASTER</b>	
Sega Master System II	
+ Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95
Light Phaser + Shoot Game	154,95
Rapid Fire Unit	29,95
<b>SEGA MEGA</b>	
Action Replay	149,00
Master Convertor	129,95
Mega Drive + Sonic (d)	389,00
Mega Drive dtsh. o. Spiel	289,00
Mega Drive jap. o. Spiel	264,00
Power Stick	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95
<b>GAME GEAR</b>	
Game Gear Grundgerät	289,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95
<b>NINTENDO NES</b>	
NES Grundgerät	219,00
NES Superset	289,00
NES Lithgun	69,95
NES Tragetasche	29,95
NES Spielebox	14,95
<b>GAME BOY</b>	
Game Boy + Tetris	156,95
Netzteil, Accu	69,95
Case Boy	24,95
Game Boy Lampe	34,95
Game Boy Lupe	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95
<b>ATARI LYNX</b>	
Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	34,95

**Pssst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?**



# MARIOS MAGIC



## AVENTURE ISLAND II

Obwohl der erste Teil der wilden Inselabenteuer immer noch im Land der untergehenden Sonne verweilt, hat sich Hudsonsoft dazu entschlossen, "Adventure Island 2" auch den europäischen Nintendo-Besitzern zugänglich zu machen.

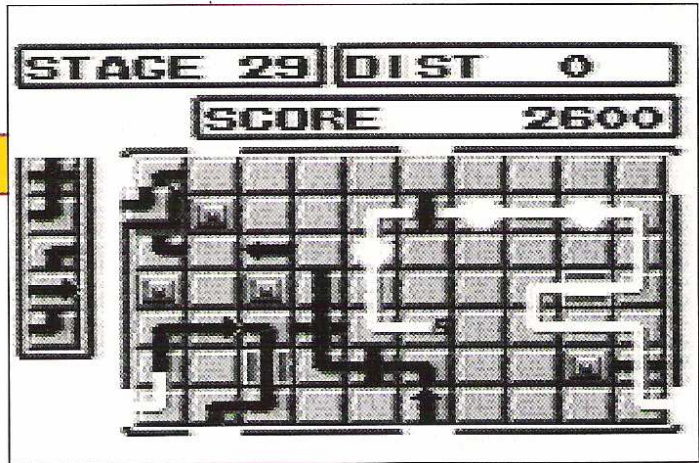
Hier also die Hintergrund-story. Vor wenigen Monaten habt Ihr Prinzessin Leilani aus den Händen eines finsternen Medizinmanns befreit. Dieser konnte sich die Schmach natürlich nicht so einfach bieten lassen und entführte im Gegenzug die Schwester der holden Königstochter. Eure Aufgabe besteht nun darin, dem Buschmann Tina zu entreißen und zurück ins Schloß zu bringen.

"Wonderboy" scheint vor allem in Japan noch viele Spielefreaks zu begeistern, denn "Adventure Island 2" stellt eine exakte Kopie des betagten Klassikers dar. Zwar wurde die Grafik ein wenig verändert und Extras gibt es nun in Hülle und Fülle, doch der Spielablauf kann nur wenige Unterschiede aufweisen. So kann der tapfere Mr. Higgins zum Beispiel kleine Dinosaurier bändigen und auf ihnen reitend, fliegend oder schwimmend die Insel erkunden. Außerdem sind das altbewährte Skateboard und

die rotierende Axt wieder mit von der Partie. Am Anfang eines Levels bietet sich Euch dann die Möglichkeit, verschiedene Gegenstände mit auf die Expedition zu nehmen. Ihr könnt dabei die Axt, das Skateboard oder eines der prähistorischen Lebewesen auswählen.

Bei der grafischen Gestaltung hat Hudsonsoft nur halbe Arbeit geleistet. Das Scrolling ist zwar butterweich, und die Hintergrundgrafik fügt sich auch fabelhaft ins Spielgeschehen ein, doch sind gerade die Sprites ebenso durchschnittlich gezeichnet wie animiert. Sound und Musik kommen über das Mittelmaß auch nur knapp hinaus.

Der relativ niedrige Schwierigkeitsgrad und die gute Spielbarkeit machen "Adventure Island 2" dennoch zu einem lohnenswerten Jump 'n Run-Spiel, das einige Stunden Spielspaß garantiert. (om)



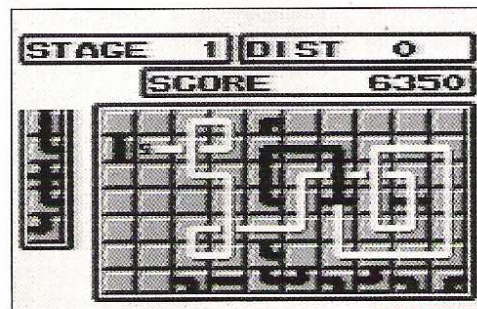
## PIPE DREAM

Wie heißt es bei Reinhard Mey doch noch so schön? "Ein dreifach hoch dem, der dies goldene Handwerk schuf". Also anfangs mochte ich das ja nicht glauben ...

Aber seit mir ein Freund während einer Zugfahrt ein Spiel namens "Pipe Dream" überreichte, hat das Klempnerhandwerk bei mir und meinem Game Boy "goldenen Boden". Bei "Pipe Dream" muß der Spieler versuchen, von einem Startfeld aus innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits mit willkürlich vorgegebenen Teilen eine möglichst lan-

de von Denkspielen aber jederzeit problemlos zu einer Sucht werden können. Hier wird der Spieler weder von atemberaubenden Grafiken, noch von einem phantastischen Sound geblendet, sondern findet endlich einmal wieder eine Spielidee vor, die diesem Namen tatsächlich gerecht wird.

Das nett aufgemachte Titelbild und eine handlich-übersichtliche Grafik umrahmen zusammen mit drei flotten Melodien das Spielgeschehen und sorgen dafür, daß "Pipe Dream" so schnell nicht langweilig wird. Wahrhaft atemberaubend ist der Preis, für den dieses "low-budget"-Modul nahezu allorts verhöckert wird:



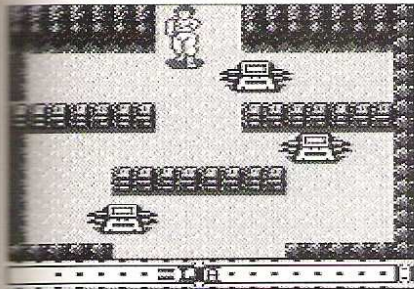
ge Pipeline zusammenzubasteln. Ist das Zeitlimit abgelaufen, strömt am Startfeld eine glibbrige Flüssigkeit ein und schiebt sich langsam entlang der Röhrenstrecke. Der Spieler kann dann zwar weiterhin den Klempner mimen, jedoch ist das Spiel, sobald der Glibber am Ende der Pipeline angekommen ist, beendet.

"Pipe Dream" ist eines von jenen Spielen, die zwar schon etwas länger auf dem Markt sind, für Freun-

der 35 Märker mußte ich lohnen, um in den Besitz dieses phantastischen Spiels mit seinen zigtausend Kombinationsmöglichkeiten zu gelangen. Meiner Meinung nach muß "Pipe Dream" einen festen Platz in jeder gutsortierten Game Boy-Sammlung haben, denn dieses Spiel ist ein zeitloses Juwel und darf auf keinen Fall in der Flut der Neuveröffentlichungen untergehen! (sg)

<b>GAME BOY</b>	<b>JUMP 'N RUN</b>
<b>Besonderheiten</b> - erster Teil in Deutschland nicht erhältlich	<b>Hersteller</b> Hudsonsoft <b>Muster von</b> Hersteller <b>Preis</b> ca. DM 70,-
60%  65%  75% <b>68%</b>	

<b>GAME BOY</b>	<b>DENKSPIEL</b>
<b>Besonderheiten</b> - englische Anleitung	<b>Hersteller</b> Bullet-Proof <b>Muster von</b> Paul Plodder <b>Preis</b> ca. DM 40,-
65%  65%  95% <b>86%</b>	



## FORTIFIED ZONE

Level 2 - 3375  
Level 3 - 1681  
Level 4 - 1122

## BATTLE PING PONG

Level 2 - 7822  
Level 4 - 1604  
Level 6 - 5802  
Level 8 - 0511

Level 3 - 6524  
Level 5 - 0781  
Level 7 - 8731

*Stefan Hartmann*

## SWORD OF HOPE

Wenn Ihr bei diesem Rollenspiel knapp bei Kasse sein solltet, und Eure Lebensenergie auch eine kleine Auffrischung nötig hätte, so besucht einfach den SHAMAN und speichert ab. Danach schaltet Ihr den Game Boy aus, wartet einen kurzen Moment und schaltet ihn dann wieder ein. Wenn Ihr jetzt das Paßwort eingibt, habt Ihr nicht nur volle Magie, sondern auch die Lebensenergie hat ihren Maximalwert erreicht.

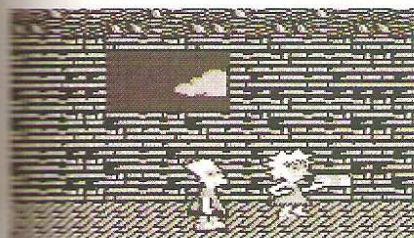
*Oliver Klein*

## MICKEY MOUSE 2

Level 1 - TIME	Level 2 - TEST	Level 3 - GAME
Level 4 - SHIP	Level 5 - RACE	Level 6 - WORD
Level 7 - SHOP	Level 8 - SIZE	Level 9 - QUIZ
Level 10 - DOLL	Level 11 - DATE	Level 12 - ZOOM
Level 13 - DISK	Level 14 - GOLD	Level 15 - ZERO
Level 16 - FIRE	Level 17 - ROOT	Level 18 - READ
Level 19 - TAPE	Level 20 - UNIT	Level 21 - SONG
Level 22 - TYRE	Level 23 - LOVE	Level 24 - NOTE
Level 25 - JAZZ	Level 26 - HELP	Level 27 - KING
Level 28 - GIFT		

*Marianne Langbartel*

## THE SIMPSONS



Die Baumhaus-Banditen lassen sich sehr leicht besiegen. Man wartet bis sie ziemlich nah herangekommen sind, wirft einen Bumerang in die andere Richtung und springt über den Schurken hinweg!

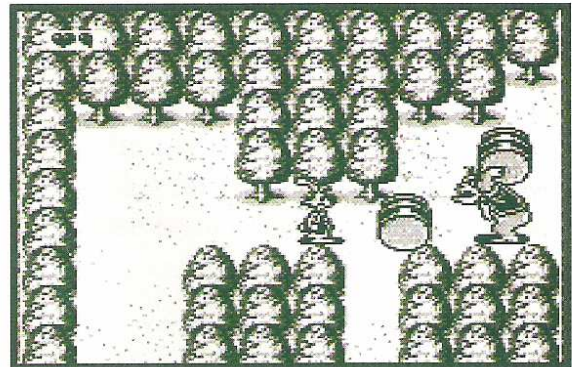
*Achim Lück*

## ROGER RABBIT

2. Szene - DLT3QYBY  
4. Szene - MMCFGWXJ  
6. Szene - RTJBWN43

3. Szene - GPLDMSRC  
5. Szene - BGQTVKJP

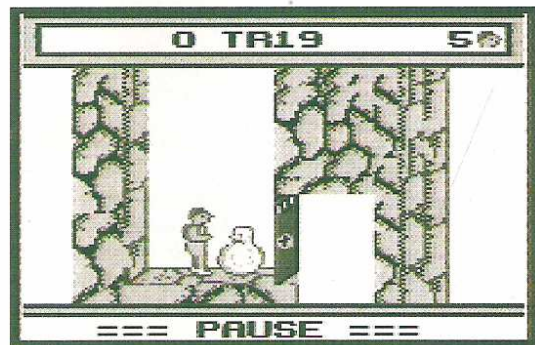
*Andreas Siegert*



## THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

Wenn Ihr im Fahrstuhl seid, verwandelt Ihr Blob mit Hilfe von Cola in eine Blase. Jetzt nach unten fahren, nach rechts und dann jeweils einen Bildschirm nach rechts, nach oben, nach links, nach oben und nach rechts. Hier findet Ihr einen Schalter, gegen den Ihr laufen solltet. Zurück im Fahrstuhl werdet Ihr nun sehr schnell feststellen, daß dieser nach oben fährt.

*Andre Meck*



## BLADES OF STEEL

Hier ist eine Taktik, die Ihr während des Spiels anwenden solltet. Allerdings solltet Ihr vorher den "Penalty Shot" gut üben.

1. Schnappt Euch den Puck und lauft damit in die eigene Spielhälfte.
2. Es wird Euch nur ein einziger gegnerischer Spieler folgen.
3. Jetzt mit dem Puck solange herumlaufen, bis sich Euer Tor genau zwischen Eurem und dem gegnerischen Spieler befindet.
4. Nun das Joypad nicht mehr bewegen und die Zeit sicher ablaufen lassen.
5. Am Ende des Matches steht es also 0:0, und der "Penalty Shot" muß schließlich entscheiden, wer der Sieger sein wird.

*Sebastian Graf*



## FINAL FANTASY LEGEND II

**Nach vielen erbitterten Kämpfen und ca. 40 Stunden effektiver Spielzeit ist der neue Stern unter den Game Boy-Rollenspielen endlich gelöst. Als sehr schlagkräftige Truppe hat sich eine Mischung aus Menschen und Mutanten erwiesen. Unsere Artgenossen solltet Ihr am besten in die erste Reihe stellen, die beiden Mutanten schleudern ihre Zaubersprüche über die Köpfe ihrer Gruppenmitglieder hinweg. Um alle Attribute möglichst schnell zu steigern, solltet Ihr keinem Kampf aus dem Weg gehen, auch wenn die Gegner noch so schwach (oder stark?) sind. Außerdem empfiehlt es sich, am Anfang das gesamte Inventory mit X-Cure aufzufüllen, da eine schlecht ausgerüstete Gruppe oft getroffen und dementsprechend verletzt wird.**

**O**wohl sich dieser Text Komplettlösung schimpft, möchte ich doch auf die genaue Darstellung der ersten Welten verzichten, denn diese sind in der Anleitung ausreichend beschrieben. Fangen wir also gleich in der Welt der Riesen an.

### GIANTS WORLD

Der geheime Zugang zum Dorf der Riesen befindet sich unterhalb der Höhle in der Mitte der Steinwand. Es können nur zwei Häuser betreten werden. Das erste ist nicht mehr als ein überdimensionales Schlafzimmer mit zwei Schatztruhen. Hier findet Ihr die Magisteine "Power" und "Speed". Da die beiden Menschen mit herkömmlichen Waffen kämpfen, solltet Ihr ihnen auch diese Items gönnen. Das zweite Haus kann durch den kleinen Hundeeingang betreten werden. Einfach auf das Fensterbrett steigen und das Wundermittel "Micron" vom Tisch nehmen. Jetzt zurück zum Tempel der Isis und die verstörte Ki retten. Um in ihren Körper zu gelangen, müßt Ihr den Verkleinerungstrank Micron anwenden. In Kis Beinen solltet Ihr Euch immer rechts halten und in ihren Armen immer links. In allen anderen Körperteilen sind die Magisteine leicht zu finden. Nachdem Ihr den obersten Störenfried in Kis Kopf besiegt habt, werdet Ihr wieder in Eure normale Größe zurückverwandelt.

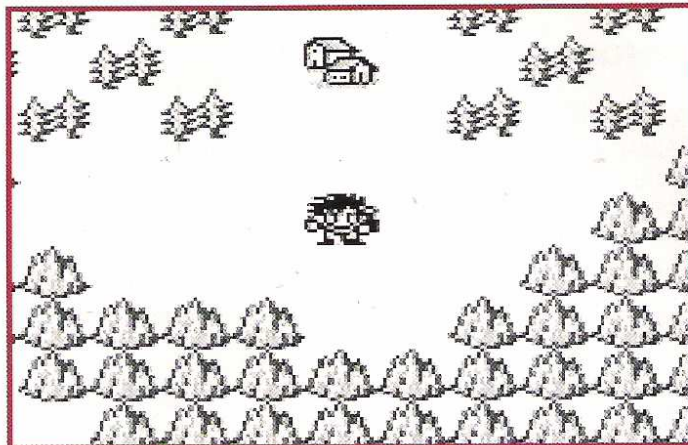
### APOLLO'S WORLD

Im Palast erhaltet Ihr von Apollo persönlich einen Magstein. Laßt Euch aber von seiner freundlichen Art nicht fehlleiten ...

In dieser Welt gibt es drei wichtige Orte. Zunächst solltet Ihr den Unterwasservulkan suchen. Er befindet sich ganz im Süden und kann nur über den kleinen Steg

betreten. Auch hier wieder alles abgehen und auf Geheimgänge achten. Als letztes müßt Ihr die verschollene Lynn aus der "Cave Of Mountain" herausholen. Im nördli-

(getrennter Eingang). Nachdem Ihr den Roboter besiegt habt, bringt Ihr Lynn zu ihrer todkranken Mutter zurück, die Euch für Eure Bemühungen einen Magstein schenkt.

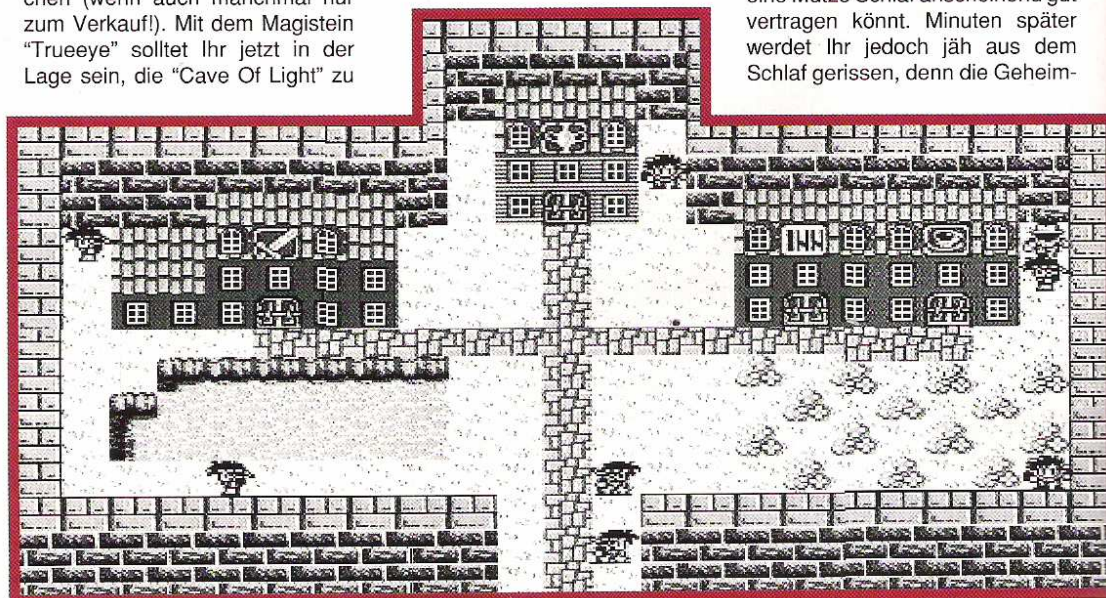


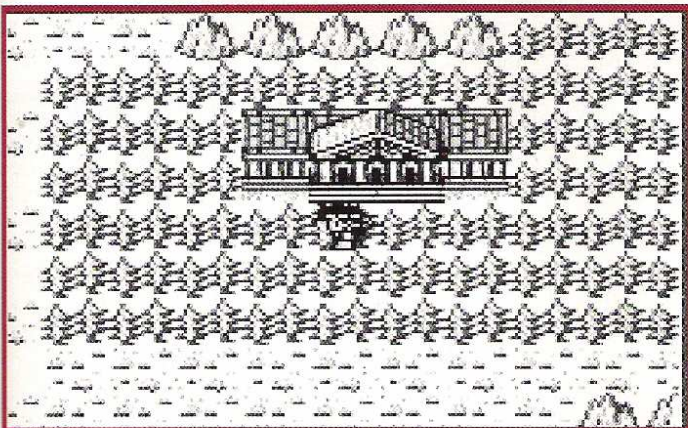
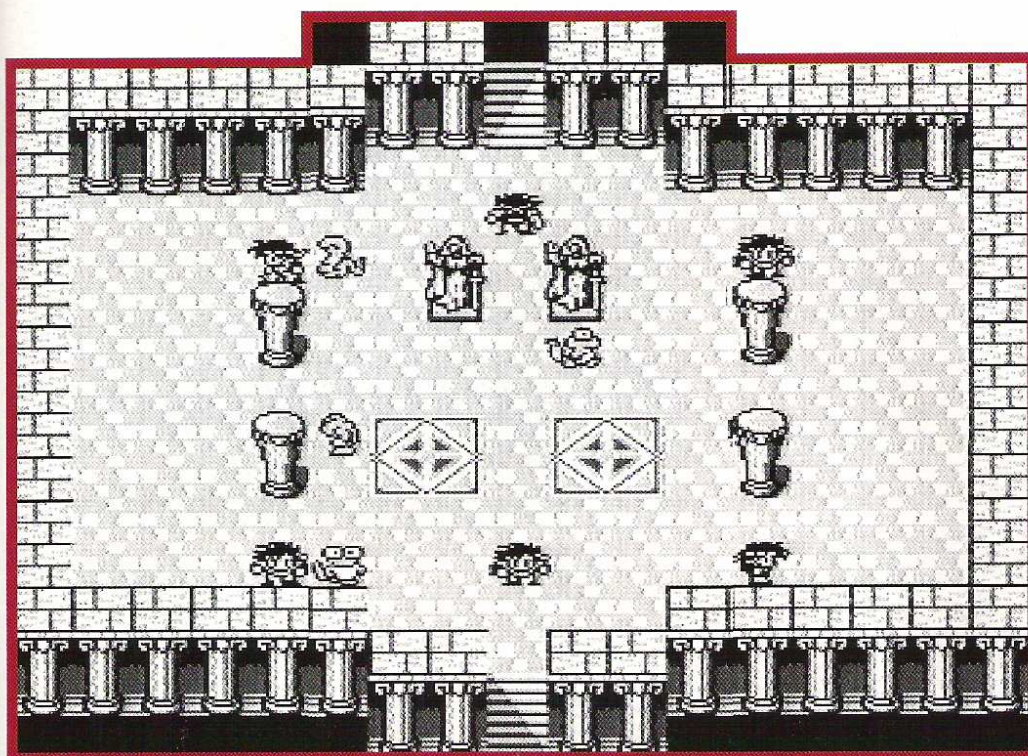
unterhalb der Hafenstadt erreicht werden. Ihr solltet - wie übrigens in jedem Dungeon - jeden Winkel durchstöbern, denn alle Gegenstände sind irgendwie zu gebrauchen (wenn auch manchmal nur zum Verkauf!). Mit dem Magstein "Trueeye" solltet Ihr jetzt in der Lage sein, die "Cave Of Light" zu

betreten. Auch hier wieder alles abkassieren, wirklich weiterkommen könnt Ihr nur im weiter westlich gelegenen Teil der Höhle

### TOWN

Erst einmal alle Vorräte aufrischen (X-Cure) und sich im Inn erholen. Die Mutanten können nämlich nur hier ihre Zauberenergie zurückgewinnen. Dann in das Café gehen und die Musikbox röhren lassen (Heroic Tune). Es öffnet sich daraufhin ein verborgener Geheimgang. Die Freude wird allerdings nur von kurzer Dauer sein, da Euch einige Soldaten festnehmen werden. Im Gefängnis müßt Ihr nun einige Zeit warten. Jetzt bekommt Ihr zum ersten Mal Euren Vater längere Zeit zu Gesicht. Er erklärt Euch die Sachlage und schickt Euch anschließend ins Bett, da Ihr eine Mütze Schlaf anscheinend gut vertragen könnt. Minuten später werdet Ihr jedoch jäh aus dem Schlaf gerissen, denn die Geheim-





basis wird überfallen. Die Magesteine wurden gestohlen und alles scheint zu spät. Dad schließt sich Euch an, und so beginnt die Jagd nach den verhassten Dieben. Habt Ihr alle erledigt, so könnt Ihr Euch zum "Pillar Of Sky" begeben. Hier wartet schon der nächste Bösewicht, der Euch ans Leder will. Nach einem kurzen Kampf gehört Euch der letzte Magestein dieser Welt, und Ihr könnt seelenruhig die nächste betreten. Der finstere Obermottz der Räuberbande hat Euch jedoch hier schon aufgelaert. Er hat Lynn entführt und meint, Euch auf diese Weise in die Knie zwingen zu können. Dad ist da ganz anderer Meinung und wirft sich todesmutig auf den hinterhältigen Kidnapper. Beide verschwinden daraufhin für einige Zeit, aber wenige Sekunden später taucht

das fiese Monster wieder auf. Von Eurem Vater fehlt allerdings jegliche Spur...

## WORLD OF VENUS

Zunächst solltet Ihr Euch direkt an die Schönheitskönigin wenden. Dazu geht Ihr in den mittleren der drei Türme. Wenn Ihr die Stadt durch den südlichen Ausgang verlaßt, so befindet sich nordwestlich von Eurem derzeitigen Standort ein kleines Dorf. Hier hausen die häßlichen und gebrechlichen Menschen dieser Welt. Unter diesen weilt auch Leon, der von der unbarmherzigen Venus aufgrund eines gebrochenen Beines verstoßen wurde. Er klärt Euch über den wahren Charakter der Venus

um damit Venus zu besiegen. Ihr eilt ihm nach und betretet den linken der drei Türme, in dem die Hochzeitszeremonie im vollen Gange ist ...

## RACE CIRCUIT

Nachdem Ihr die hinterhältige Venus erledigt habt, geratet Ihr in der nächsten Welt in ein spannendes Rennen. Um den Gewinn - wie immer Magesteine - sicherzustellen, müßt Ihr Euch zunächst den langsamsten Rennrachen zulegen. Die Geschwindigkeit ist bei diesem Rennen nämlich überhaupt nicht wichtig, denn nur das Überleben sollte Euer Ziel sein ...

## WORLD OF EDO

Zunächst geht Ihr in das Dorf, das ungefähr in der Mitte der Karte liegt. Hier versucht Ihr nun, die nördliche Brücke zu überqueren. Ihr werdet von den Hatamotos solange daran gehindert, bis Hana auftaucht. Sie gibt Euch den Weg frei, und Ihr könnt in den beiden Shops wahnsinnig gute Waffen einkaufen. Jetzt ab zu Hanas Dorf (im Osten des ersten Dorfes), wo man schließlich erfährt, daß Echigoyas Waren nur aus Schmuggelgeschäften stammen. Bei Echigoya angekommen (das einzige Geschäft unterhalb der Brücke), geht Ihr um den Ladentisch herum und erfährt auf diese Weise von einem Schmuggelschiff, das im Hafen eingelaufen ist. Nachdem Ihr Hana aus den Klauen der Pira-

auf und erzählt von seiner Verlobten Flora, die jetzt einen anderen heiraten muß.

Direkt im Norden der Stadt soll sich angeblich eine Höhle befinden, die mit wunderbaren Items nur so gespickt sein muß. Also nichts wie hin. Auch hier wieder alle Gänge durchlaufen, denn nur dann kommt man aus diesem Labyrinth wieder heraus. Endstation ist der rechte der drei Türme (Ihr habt also soeben die Kanalisation durchwandert). Jetzt solltet Ihr mit Flora reden, denn nur dann erschüttert ein furchtbares Beben den ganzen Palast. Nordwestlich des Dorfes ist



nun ein Vulkan aufgetaucht. Hier warten auch wieder drei Magesteine auf Euch. Sobald Ihr sie aber einsammeln möchtet, wird sich Leon auf einen der Steine stürzen,

ten befreit habt (sie ist mittlerweile entführt worden), macht Ihr Euch auf zum Gerichtshof. Der Richter steht unter Echigoyas Fuchtel und so ist es kein Wunder, daß die



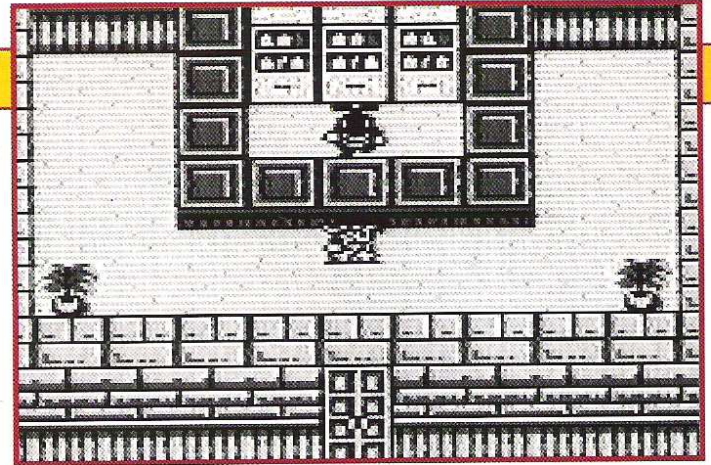
# MARIOS MAGIC

Gerichtsdienere keinen Hinweis auf illegale Aktivitäten gefunden haben. In Hanas Haus klärt sich nun vieles auf. Echigoya ist gar nicht der Grund allen Übels, sondern einzig und allein der böse Oberschurke Shogun. Sein Schloß ist das größte Gebäude in Edo und ist von einer großen Burgmauer umgeben. Im Vorhof trifft Ihr oft auf Knights, die besonders lukrative Gegner darstellen. Acht Knights geben über 3000 GM und meistens eine Vielzahl nützlicher Gegenstände (wertvolle Schwerter und Schilde). Am Ende des Labyrinths wartet Shogun auf Euch. Er ist relativ leicht zu besiegen, doch sein Vater Magnate ist schon ein

Odin besiegen, um in die nächste Welt zu gelangen.

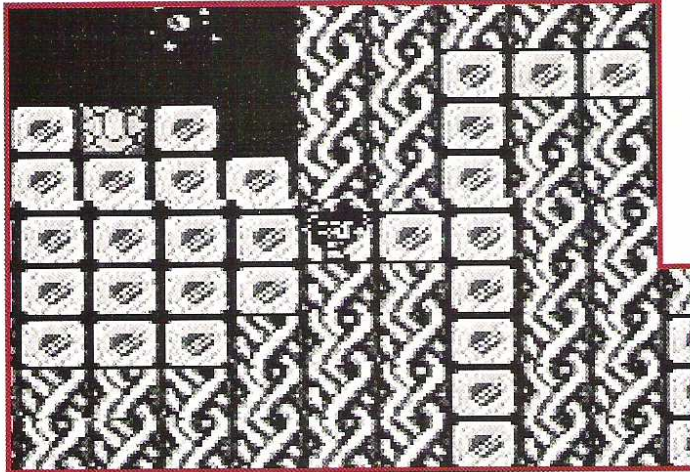
## FINAL WORLD

Jetzt kommt Apollos wahrer Charakter zum Vorschein. Er nimmt alle 77 Steine an sich, ohne daß irgendetwas dagegen unternommen werden könnte. Es scheint zwar alles verloren, doch taucht in diesem Augenblick Dad auf. Er erklärt Euch, daß es noch einen weiteren Magistein gibt, und daß sich dieser noch nicht in Apollos Gewalt befindet. Im Dorf solltet Ihr noch einmal richtig einkaufen



und die gefundenen Parasuits. Der eine Mutant erhält zwei Flares (oder Missiles), der andere nur Heal-Stäbe. Außerdem sollten Eure Helden mindestens 950

werden. Isis begleitet Euch auf diesem Weg, der mit Abstand den schwersten Teil des Spiels darstellt.



harter Brocken. Zauberei auf ihn anzuwenden ist zwecklos. Also die Mutanten mit Samurai (solltet Ihr gefunden haben) und Missile bewaffnen. Nach dieser Schlacht geht es weiter zum ...

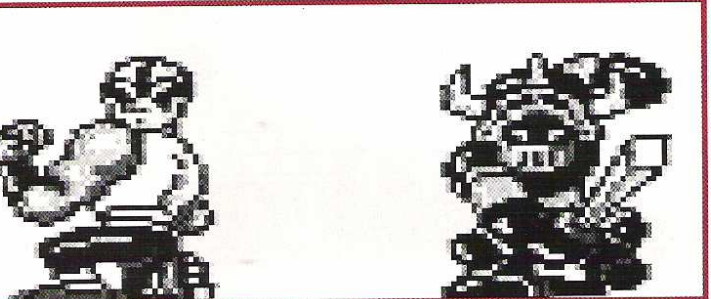
## NASTY DUNGEON

Diese Höhle ist praktisch die Probe, ob Eure Helden wirklich gut genug sind, die letzten Welten zu überstehen. Auf die Frage der Fee, die am Ende der Höhle auf Euch wartet, solltet Ihr unbedingt mit "ja" antworten, da Ihr Euch sonst wieder am Anfang des Dungeons befindet.

## ODIN'S PALACE

Nach Eurer Ankunft in dieser Welt solltet Ihr Euch in Richtung Osten orientieren, denn hier steht Odins Palast (Asgard?). Hier gibt es ebenfalls nicht viel zu kommentieren, denn Ihr müßt eigentlich nur

(vor allem viele Zelte), bevor es dann in die Höhle südöstlich des Dorfes geht. Das Endmonster ist relativ leicht zu besiegen, und der letzte Magistein Heart ist Euch sicher. Ihr solltet jetzt nicht überstürzt zur Pillar of Sky laufen, um Apollo endgültig zu vernichten, sondern es müssen alle Helden erst einmal so gut wie möglich ausgerüstet werden. Die beiden Menschen erhalten jeweils zwei Tanks



(Mensch) bzw. 650 (Mutant) Lebenspunkte besitzen, denn sonst ist ein Sieg aussichtslos. Am Anfang des Kampfes können alle Charaktere munter drauf losschlagen. Nach ungefähr vier Runden verwandelt sich Apollo dann in eine reißenden Bestie. Jetzt wird es ernst. Trotzdem immer weiter angreifen, nie verteidigen. Denkt aber daran, daß der letzte Mutant nur noch Heal-Zauber anwenden darf. Nach gewonnenem Kampf könnt Ihr alle 78 Magiteile zusammensetzen, und die Göttin Isis entsteht aus den vielen kleine Scherben. Wer jetzt glaubt am Ende zu sein, der hat sich bitter getäuscht! Das defekte Sicherheitssystem muß nämlich auch noch repariert

## CENTRAL SHRINE

Ihr gelangt in den Central Shrine, indem Ihr durch die Tür geht, vor der Ihr Apollo niedergestreckt habt. Von nun an könnt Ihr keinem Monster mehr entfliehen, d.h. so oft wie möglich abspeichern, denn Odin kann Euch jetzt auch nicht wieder zum Leben erwecken. Nachdem Ihr den zweiten Oberfiesling besiegt habt, könnt Ihr die Himmelsbrücke betreten. Bei der ersten Kreuzung solltet Ihr folgenden Weg einschlagen: links, oben, rechts, rechts, oben, rechts, rechts, rechts, oben, oben, links, oben, oben, links, oben, oben.

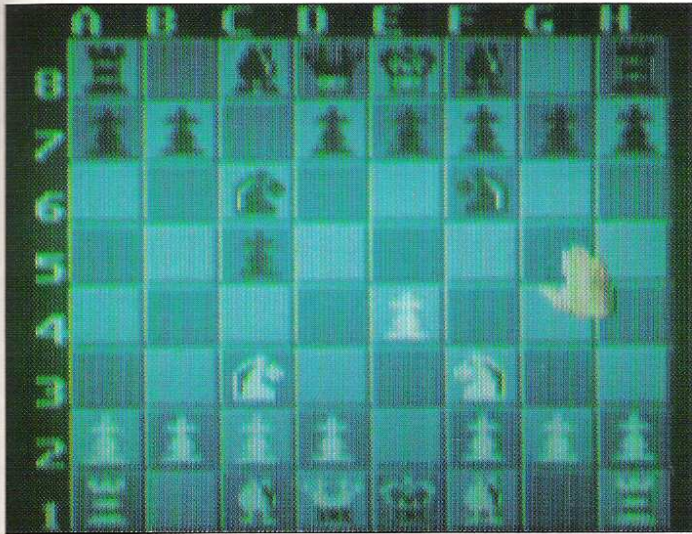
Jetzt solltet Ihr eigentlich direkt vor dem Sicherheitssystem stehen. Noch ein letztes Mal abspeichern, alle Gruppenmitglieder heilen und dann auf in den Kampf. In den ersten vier Runden können alle Charaktere bedenkenlos angreifen. Doch danach sollte man wieder den letzten Mutanten (mit den meisten Manapunkten) Heal-Zauber sprechen lassen. Mit viel Glück könnt Ihr auch dieses letzte Hindernis überwinden und Euch den wunderbaren Schluß ansehen, der auf einen dritten Teil der Final Fantasy-Saga hoffen läßt.

(om)



# THE CHESSMASTER

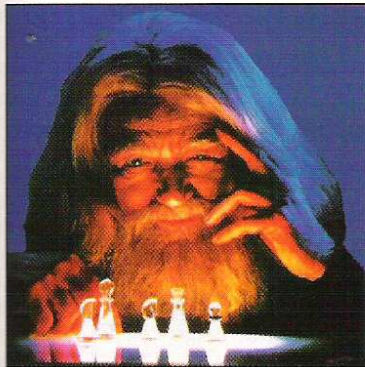
Endlich auch eine Schachsimulation für Segas Kleinen. Streng den klassischen Schachregeln folgend, spielst Du in einer der 16 Schwierigkeitsstufen gegen den Chessmaster.



Der Chessmaster hat nun nach den anderen Handhelds auch den Game Gear befallen.

Dieser ist nicht nur bemüht, Dir ein würdiger Gegner zu sein, sondern bietet Dir auch eine ganze Palette von Hilfen an. So weist er Dich auf verbotene Züge hin, gibt Dir Tips für weitere Züge und hält Dir die Möglichkeit offen, beliebig viele Züge zurückzunehmen. Jeder Zug, ob Weiß

ihre Beachtung, sogar das oft vernachlässigte En passé-Schlagen. Selbstverständlich funktionieren auch das Rochieren und das Umwandeln eines Bauern. Um Dir das Leben so richtig schwer zu machen, verfügt der Chessmaster über eine Sammlung von 150.000 klassischen Schachzügen. Zur eigenen Unterhaltung, kann man auch den Chessmaster beim Spiel gegen sich selbst beobachten, oder einen Freund herausfordern. Sollte ein Spiel einmal nicht beendet werden können, besteht die Möglichkeit, dieses abzuspeichern und bei nächster Gelegenheit fortzusetzen. Die Level eins und zwei sind wirklich nur für Anfänger geeignet, die Level ab Nummer neun nur für Leute mit viel Zeit. Hier geht nämlich die Rechenarbeit für den Chessmaster los. Wartezeiten von bis zu neun



Minuten sind dann keine Seltenheit mehr. Resümierend ist zu sagen, auch in Ermangelung jeglicher Alternativen, daß jeder Schachbegeisterte Game Gear Besitzer an diesem Programm seine Freude haben wird.

(ts)

## GAME GEAR

Besonderheiten  
- Sprachausgabe

## STRATEGIE

Hersteller Sega  
Preis ca. DM 90,-

Muster von  
Virgin



## Groovers Paradise

Postfach 200 · 3104 Unterlüß

Fax 05827-7724

Versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)

Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM



# Software zu Hammerpreisen!!!

## Amiga

AUSTERLITZ		MURDERS IN SPACE	11,50
BADLANDS	11,50	MYSTICAL	11,50
THE BALL GAME	11,50	NARCO POLICE	15,90
BATTLEMASTER	15,90	NAVY MOVES	15,90
BATTLESHIPS	15,90	NINJA RABBITS	11,50
BILLARDS 2	15,90	OPERATION COMBAT	15,90
BLADE WARRIOR	15,90	OPERATION HARRIER	15,90
BLASTEROIDS	15,90	PACLAND	15,90
BOMBER MISSION	15,90	PANTASIE - BONUS ED.	15,90
BURGER MAN	9,99	PASSING SHOT	15,90
CARRIER COMMAND	15,90	PRESIDENT IS MISSING	15,90
CHALLENGER	9,99	PRO. SOCCER	15,90
CHAMBERS OF SHOALIN	15,90	PROSPECTOR	11,50
INT. CHAMPIONSHIP ATHLETICS	11,50	QUASIMODO	11,50
CHESSMASTER 2100	25,90	RAINBOW WARRIOR	15,90
COLOSSUS CHESS	15,90	ROCKY	9,99
CONFLICT IN EUROPE	11,50	RODES GAMES	11,50
CYBERBALL	11,50	ROTOX	15,90
DAILY DOUBLE	15,90	RUNNING MAN	15,90
DALGLISH SOCCER MATCH	11,50	SLIPSTREAM	9,99
DARK FUSION	9,99	SONIC BOOM	15,90
DAYS OF THUNDER	15,90	SPACE BATTLE	9,99
DEATH BRINGER	15,90	SPACE HARRIER 2	15,90
DEFLEKTOR	11,50	STARGLIDER 2	15,90
DEJA VU 2	15,90	STARGOOSE	11,50
DOGS OF WAR	15,90	STRIKER	11,50
DRAGON SPIRIT	11,50	STUN RUNNER	11,50
DRAGONBREED	15,90	THAI BOXING	11,50
DRAK CASTLE	15,90	THUNDERBIRDS	15,90
DRAKKHEN	15,90	THUNDERSTRIKE	15,90
EAGLES RIDER	11,50	TIME BANDIT	9,99
THE EXECUTIONER	15,90	UNDER PRESSURE	11,50
FIGHTER MISSION	11,50	WORLD CUP 90	15,90
FIREZONE	11,50	ZAK MCKRAKEN	15,90
FLIGHTPATH 737	9,99		
FLINTSTONES	11,50		
FOOTBALL MANAGER	15,90		
FOOTBALL MANAGER 2	15,90		
FORMULA 1 GRAND PRIX	11,50		
FROSTBYTE	9,99		
GALAXY FORCE	11,50		
GFL GOLF	11,50		
GHOSTCHASER	9,99		
GLOBULUS	15,90		
GOLDRUNNER	9,99		
GOLDRUNNER 2	9,99		
HARRIER COMBAT	15,90		
HOTSHOT	11,50		
HUNTER	15,90		
HYDRAS	11,50		
ICE HOCKEY	9,99		
ICE PALACE	11,50		
JUMP JET	9,99		
JUPITER PROBE	9,99		
KARTING GRAND PRIX	9,99		
KEEP THE THIEF	15,90		
LAS VEGAS	11,50		
LEATHERNECK	9,99		
LEGEND OF THE LOST	11,50		
LOCOMOTION	9,99		
MANHATTAN DEALERS	15,90		
MOTORBIKE MADNESS	11,50		
MOUSETRAP	9,99		

## IBM PC

### 3,5"

AUSTERLITZ	
BOULDERDASH II	15,90
COLOSSUS CHESS	9,99
CONFLICT IN EUROPE	15,90
DAILY DOUBLE	15,90
FOOTBALL MANAGER	15,90
GFL BASEBALL	15,90
GFL GOLF	11,50
HARLEY DAVIDSON	11,50
INTERNATIONAL KARATE	15,90
KING OF CHICAGO	11,50
MASTER BLASTER	15,90
MURDER IN SPACE	9,99
NEVERMIND	11,50
NINJA RABBIT	19,90
OPERATION COMBAT	11,50
PRO LEAGUE BASEBALL	15,90
RED OCTOBER 2	9,99
RODEO GAMES	15,90
SAFARI GUNS	15,90
SPACE BATTLES	11,50
SPACE GAMES	9,99
STRIKE FORCE	9,99
SUMMER OLYMPIA	11,50
WINTER OLYMPIA	11,50

• Wir beliefern auch Fachgeschäfte zu Grosshandelspreisen • Mindestbestellmenge 30,- DM.  
• Falls möglich bitte Ersatztitel angeben.



# 20 Jahre HUDSON

1973, Sapporo, Japan. Unbemerkt vom Rest der Welt, wird in diesem Jahr eine Firmengründung vollzogen, die nachhaltige Wirkung auf unseren heutigen Spielmarkt haben sollte.

*Neuheiten für dieses Jahr*

## Hudson Japan

Obwohl zu Beginn noch nichts so recht darauf hindeuten wollte, (angefangen hatte Hudson, mit dem Verkauf von Kunstphotographien und Radiozubehör), entwickelte sich aus dieser Firma einer der bedeutendsten Softwareproduzenten der Welt. Richtig los ging es dann eigentlich 1984, mit der Entwicklung und dem Verkauf von NES Software. 1987 kam dann Software für die PC Engine dazu, 1988 für das CD-Rom System. 1989 reihten sich Game Boy und TurboGrafx 16 in die Produktpalette mit ein. 1990 schließlich gaben sich auch die beiden Handheldmaschinen PC Engine GT und TurboExpress die Ehre. Mittlerweile hat Hudson Zweigniederlassungen in Tokyo, Nagoya, Fukuoko und Osaka sowie in San Francisco, Hongkong und Taiwan. Seit April 1991 unterhält Hudson auch eine eigene Schule, die Designer Grafik Group, in der speziell Spielprogrammierer und Grafiker ausgebildet werden. Nach harter Auslese und noch härterer Ausbildung, winkt den Besten ein fester Job bei Hudson, die anderen werden dankend von den Mitbewerbern aufgenommen. Ab September '92 wird es ein eigenes Hudson-Forschungszentrum für Video und Grafik geben. Hier wird dann im Besonderen auf den CD- und Multimedia-Markt eingegangen.

## Der heutige Hudson Geschäftsbereich

Neben der Spielsoftwareentwicklung, die ca. 80% zum Gesamtumsatz beiträgt, entwickelt Hudson auch Hardware, wie zum Beispiel die HU Card/Bee Card, oder, in Zusammenarbeit mit der Firma NEC, die PC Engine.

## Hudson Soft Europe

Etwas anders gestaltet sich die Produktpalette der europäischen Tochter von Hudson Soft Co.Ltd. Erst am 25.07.1991 in Hamburg gegründet, wird man hier auch für die gängigen Homecomputer Software entwickeln. In Zusammenarbeit, auch mit kleineren Softwarefirmen und Programmier-

## Erfolg in Zahlen

Hudson gesamt erzielte 1991 ein Ergebnis von 640 Millionen DM, wobei auf die noch junge Hudson Europe bereits 2 Millionen entfallen. Für das nächste Jahr ist schon eine Steigerung um rund 600% geplant, das heißt auf ca. 14-15 Millionen DM.



Das HUDSON-Team: Herr Bialke, Herr Albertz und Herr Gliszczynski.

teams, will man pfiffige Ideen hervorbringen und umsetzen. In der internen Firmenstruktur ergeben sich zwei zu trennende Bereiche. Zum einen die Entwicklung, die von Herrn Bialke betreut wird, sowie der Verkauf, mit Herrn Gliszczynski.

## Neu im Team

Seit diesem Monat verstärken Herr Albertz, im Bereich Entwicklung, und Herr Shibata im Bereich Verkauf, das erfolgreiche Team in Hamburg. In Punkto Expansion ist von Hudson Europe in diesem Jahr allerdings noch einiges zu erwarten. Weltweit verfügt Hudson zur Zeit über rund 350 Mitarbeiter.

NES-Freunde aufgepaßt, im Juni ist es soweit, der Game Boy und Amiga Knaller Dynablastler läßt auch auf dem NES die Fetzen fliegen. Für alle, die schon ein Super Famicom besitzen oder aber sich zur Markteinführung in diesem Jahr eines zulegen wollen: Im Herbst erscheint Bong. Game Boyianer werden darauf noch bis Mitte 1993 warten müßen.

(ts)

## DAS HUDSON

### GEBURTSTAGSGEWINNSPIEL

Anläßlich des 20-jährigen Bestehens, verlosen Hudson Soft und Play Time 30 neue Hudson Module.

- 10x Adventure Island II für das NES
- 10x Adventure Island für den Game Boy
- 10x Jackie Chan's Action Kung Fu für das NES

### Die Gewinnfrage:

Wenn Ihr den Text aufmerksam gelesen habt, wird es Euch sicherlich nicht schwer fallen, die folgende Frage zu beantworten:

**Wann wurde die Firma Hudson Soft Europe gegründet?**

Schreibt das Datum auf eine Postkarte und schickt Sie an:

• CT Verlag  
Kennwort: Hudson  
Gufidaunerstr. 13  
W-8501 Schwarzenbruck

Der Einsendeschluß ist der **6. Mai 1992**.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Hudson und des CT Verlags sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

**WICHTIG!!!** Bitte vermerkt auf der Postkarte, für welches System Ihr den Preis, im Falle einer Ziehung, erhalten wollt.

# Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
A 320 Airbus dt.	99,90	99,90	
Abandoned Places dt.	69,90	69,90	
Agony dt.	59,90		
Amberstar dt.	74,90	74,90	
Another World dt.	59,90	59,90	
Apidya dt.	64,90		
Barbarian II dt.	59,90	59,90	
Bards Tale Trilogy dt.			79,90
Battle Isle dt.	69,90	69,90	
Birds of Prey dt.	74,90	74,90	
Bundesliga Manager Prof. dt.	69,90	69,90	
Cadaver dt.	64,90	64,90	89,90
Cadaver: The Payoff dt.	39,90	39,90	
Castle of Dr. Brain dt.			89,90
Castles dt.	64,90	74,90	39,90
Castles Data Disk dt.			39,90
Celtic Legends dt.	69,90		
Civilization dt.			89,90
Conquest of the Longbow VGA dt.			79,90
Covert Action dt.	74,90	89,90	
Cruise for a Corpse dt.	69,90	69,90	69,90
Die Kathedrale dt.	89,90	89,90	
Eye of the Beholder VGA dt.	69,90	79,90	
Eye of the Beholder 2 VGA dt.			79,90
Elvira 2 Jaws of Carberus dt.	74,90	79,90	
Falcon 3.0 dt.			99,90
Fascination dt.	64,90	64,90	84,90
Fate Gates of Dawn dt.	69,90	69,90	
Flames of Freedom dt.	74,90	74,90	89,90
Flight of the Intruder dt.	79,90	79,90	
Glücksrad dt.	44,90	54,90	
Godfather dt.	64,90	64,90	
Grand Prix Formula One dt.	74,90	74,90	89,90
Great Courts 2 dt.	64,90	64,90	64,90
Heart of China VGA dt.	79,90	89,90	
Indiana Jones 3 dt.	64,90	64,90	69,90
Indiana Jones 3 VGA dt.			89,90
Indiana Jones 4 VGA dt.			99,90
Kings Quest 5 VGA dt.	89,90	89,90	
Larry 5 VGA dt.	89,90	89,90	
Leander dt.	59,90		
Lemmings dt.	59,90	59,90	79,90
Lemmings Data Disk dt.	39,90	39,90	59,90
Lemmings 2 dt.	59,90	64,90	
Les Manies Lost in L.A. dt.			79,90
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59,90	59,90	
Mad TV dt.	69,90	79,90	
Manchester United Europe dt.	59,90	59,90	59,90
Maniac Mansion dt.	64,90	64,90	64,90
Mega-Lo-Mania dt.	69,90	69,90	
Mega Twins dt.	59,90	59,90	
Might & Magic 3 VGA dt.			89,90
Pirates dt.	59,90	59,90	59,90
Police Quest 3 VGA dt.			89,90
Populous 2 dt.	69,90	69,90	
Powermonger dt.	64,90	64,90	
Powermonger World War 1 dt.	39,90	39,90	
Railroad Tycoon dt.	79,90	79,90	89,90
Realms dt.	64,90		89,90
Red Baron VGA dt.			89,90
Secret of Monkey Island dt.	69,90	69,90	69,90
Secret of Monkey Island dt. VGA			79,90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79,90		
Secret of Monkey Island 2 dt. VGA			79,90
Silent Service 2 dt.	79,90	79,90	79,90
Sim Earth dt.	74,90	74,90	89,90
Secret Weapons of Luftwaffe			39,90
Secret Weapons Missions			39,90
Space Quest 4 VGA dt.	89,90	89,90	
Special Forces dt.	74,90	74,90	
Star Trek VI dt.			89,90
Starbyte Super Soccer dt.	64,90	74,90	
Steigenho. Hotelmanager dt.	64,90	64,90	
Tradars dt.	64,90	64,90	
Ultima 6 dt.	64,90	64,90	79,90
Ultima 7 dt.			79,90
Uncharted Waters			99,90
Utopia dt.	69,90	69,90	
Willy Beamisch VGA dt.	74,90	89,90	
Wing Commander VGA			79,90
W.C. Secret Missions 1 od. 2			39,90
Wing Commander 2 VGA dt.			89,90
W.C. 2 Speech Accessory Pack			39,90
W.C. 2 Special Operations 1			49,90
Winter Challenge dt.			74,90
Wolfchild dt.	59,90	59,90	
Zak McKracken dt.	64,90	64,90	64,90

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?  
Dann Rufen Sie bei uns an,  
wir haben viele weitere Spiele im Angebot !!!

Disketten 5.25" 2D	10er Pack	4,90
5.25" HD	10er Pack	12,90
3.5" 2DD	10er Pack	9,90
3.5" 2HD	10er Pack	16,90
Speichererweiterung 512 KB mit Uhr, abschaltb.		99,00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar		159,00
Sound Blaster Version 2.0 dt.		299,00
Game Card PCXTAT bis 16 MHz, 2 Gameports		39,00
Game Card 386/486 bis 33 MHz, 2 Gameports		69,00
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST, C64)		14,90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST, C64)		39,90
Quickshot 123 (PCXTAT)		24,90
Comp. PRO STAR/PC incl. GameCard		99,00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.  
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)  
oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)  
Auslandsversand:  
(NN od. Vorkasse + 20 DM)  
FORDERN SIE UNSERE  
GESAMTPREISLISTE AN!  
(Bitte DM 1.- für Porto beilegen)

## Händler-Anfragen erwünscht !!!

# Groß Electronic

Versandzentrale + Ladengeschäft  
Gartenweg 4  
D-8391 Röhrenbach  
Telefon 08582/1599  
Telefax 08582/8625

# MEGA TRADE

Die Nr. 1 im Hegau und Bodenseekreis

<b>SEGA GAME GEAR</b>		
Game Gear mit Columbus Slider		269,-
Dragon Crystal		59,-
G-Loc		59,-
Mickey Mouse		69,-
Putter Golf		49,-
Shinobi		69,-
Super Monaco Grand Prix		59,-
Joe Montana		59,-
Outrun		59,-
Leaderboard Golf		69,-
Pacman		59,-
Pengo		49,-
Sonic The Hedgehog		69,-
Factory Panic		49,-
Wide Gear (Lupe)		49,-
<b>GAMEBOY</b>		
Nintendo Gameboy kompl.		138,-
Adventure Island	NEU	59,-
All Star Challenge (D)		69,-
Amazing Tater	NEU	59,-
Asteroids	NEU	59,-
Atomic Punk		59,-
Battle Toads		59,-
Belmonts Revenge		69,-
Blaster Master Boy		59,-
Bugs Bunny 2		59,-
Burger Time		59,-
Ceasar's Palace		59,-
Chase H.Q.	NEU	59,-
Choplifter		59,-
Crystal Quest	NEU	59,-
Cyraid		49,-
Dexterity		49,-
Double Dragon		59,-
Double Dragon 2 (D)	NEU	69,-
Final Fantasy I + II	je	59,-
Fortified Zone	NEU	59,-
Golf		49,-
Hatris		49,-
Home Alone	NEU	69,-
Klax		59,-
Marus Mission	NEU	59,-
Mega Man 2		69,-
Mickey Mouse	NEU	69,-
Mysterium		59,-
Navy Seals	NEU	59,-
Operation C		69,-
Paperboy		59,-
Q-Bird	NEU	69,-
Radar Mission		59,-
Robocop 2	NEU	69,-
Simpsons (D)	NEU	59,-
Bad'n Rad		39,-
Tour de Thrash	NEU	69,-
Spiderman		59,-
Sword of Hope		59,-
Teenage Turtles		49,-
Teenage Turtles 2	NEU	69,-
<b>LYNX</b>		
Lynx Grundgerät		199,-
A.P.B.		59,-
Chips Challenge		59,-
Chakered Fly		59,-
Gates of Zendor		59,-
Golf		59,-
Electro Cop		59,-
Pac-Land		59,-
Rampage		59,-
Road Blaster		59,-
Robo Squash		59,-
Scrapyard Dog		59,-
Slime World		59,-
Super Shinobi		59,-
S.T.U.N. Runner		59,-
Viking Child		59,-
Xenophobe		59,-
<b>NINTENDO NES</b>		
Nintendo Nes Grundgerät		179,-
A Boy and His Blob		89,-
Air Wolf		89,-
Bayou Billy		89,-
Blades of Steel		89,-
Capt. Sky Hawk		89,-
Days of Thunder		89,-
Defender of the Crown		89,-
Iron Sword		89,-
Knight Rider		89,-
Life Force		89,-
Mario I		49,-
Mario II		79,-
Mario III		99,-
Mission Impossible		89,-
Snake Rattle and Roll		89,-
Starwars	NEU	109,-
Zelda I		89,-
<b>SEGA MEGA DRIVE</b>		
Sega Mega Drive Grundgerät		379,-
Action Replay		139,-
Air Buster	NEU	89,-
Art Alive		89,-
688 Attacke Sub		99,-
Batman		99,-
California Games	NEU	89,-
Castle of Illusion		79,-
E-Swat II		99,-
Fantasia		99,-
Golden Axe II		99,-
Growl	NEU	89,-
James Pond		99,-
James Pond 2		99,-
Joy Pad		79,-
King's Bounty		99,-
Merces		99,-
Might and Magic		99,-
Moonwalker		49,-
Phantasy Star III		109,-
Populous		99,-
Quack Shot		99,-
Rings of Power	NEU	99,-
Shadow of the Beast		109,-
Shadowdancer jap.		79,-
Shining in the Darkness		99,-
Sonic		99,-
Starflight		109,-
Super Hang-On		59,-
Super Monaco		89,-
Super Shinobi jap.		69,-
Truxon	NEU	89,-
Turrican		89,-
YS.3	NEU	89,-

Bitte unseren kostenl. Gesamtkatalog anfordern!  
Mega Trade Computer + Videospiele  
Ekkehardstr. 16a - 7700 Singen  
Tel.: 0 77 31 / 6 66 34  
Fax: 0 77 31 / 6 45 21

# ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

international  
Entertainment  
GmbH

# SkyLine

Tel. 0711 / 81 27 36  
St. Pöltener Str. 29 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 5,- / Ausl.: Scheckvorkasse DM 14,-  
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Game Gear	Game Boy		
Devilish	77,90	Alleyway	49,90
Donald Duck	72,90	Amazing Spiderman	49,90
Dragon Crystal	64,90	Baseball	49,90
Factory Panic	64,90	Battletoads	72,90
G-Loc	64,90	Boomers Adventure	57,90
GG Alest 2 jap.	74,90	Bubble Bobble	63,90
Griffin jap.	64,90	Castlevania 2	67,90
Halley Wars	72,90	Double Dragon 2	63,90
Joe Montana Football	64,90	Duck Tales	64,90
Mickey Mouse	72,90	Dynablaster	52,90
Ninja Gaiden	72,90	F 1 Race & 4 Spieler Ad.	69,90
Psychic World	54,90	Final Fantasy Adventure	89,90
Putter Golf	54,90	Final Fantasy Legend 2	89,90
Shinobi	73,90	Fortified Zone	76,90
Sonic the Hedgehog	73,90	Gargoyle 'e Quest	51,90
Super Golf jap.	57,90	Gauntlet 2	66,90
Super Monaco GP	54,90	Hunt F. Red October	76,90
Taro Ruto Action jap.	57,90	Mickey Mouse	76,90
The Berlin Wall jap.	64,90	Nemesis	66,90
Wonder Boy	54,90	Ninja Gaiden	82,90
		Nobunaga's Ambition	89,90
		Pinball -Rev. Gator	47,90
		Rogger Rabbit	79,90
		Side Pocket	51,90
		Skate or Die/Bad Rad	66,90
		Sneaky Snakes	76,90
		Super Mario Land	47,90
		Tennis	47,90
		World Cup	51,90
		WWF Superstars	62,90

Sega Master	
Alex Kidd 4	81,90
Asterix	92,90
Back to the Future 2	81,90
Basketball Nightmare	81,90
Captain Silver	81,90
Donald Duck (Dime Capper)	92,90
Fantasy Zone 3 "Maze"	72,90
Ghostbuster	79,90
Indiana Jones	89,90
Laser Ghost (f. Pistole)	92,90
Mickey Mouse	89,90
Pro Wrestling	67,90
Sonic	92,90
Spiderman	89,90
The Flintstones	82,90
Wonder Boy 2	82,90

Sega Mega	
California Games	94,90
Dinoland	49,90
E - Swat	109,90
Fat Man jap.	72,90
F-22 Interceptor	109,90
Fire Mustang jap.	89,90
Ghoulsten Ghost	114,90
Golden Axe 2	104,90
Gynoug jap.	77,90
James Pond 2	96,90
John Madden	87,90
Junction jap.	52,90
Kid Chameleon	114,90
Kings Bounty	99,90
Klax	99,90
Magic Hat jap.	62,90
Thunder Force 3	99,90
Toki	96,90
Winter Challenge	109,90
Wrestle War	109,90

Zubehör	
Action Replay f. Sega Master	149,00
Control Pad f. Master	27,90
Control Stick f. Master	47,90
Converter f. Mega Drive	134,90
Game Boy + Tetris	148,90
Game Gear Grundgerät	286,00
GB - Koffer	32,90
GB - Lampe	32,90
GB - Lupe	27,90
GB - Netzteil + Accu	64,90
GB - Tragetasche	27,90
GB - Verstärker	47,90
Japan Adapter f. Sega Mega	32,90
Joypad f. Mega Drive	44,90
Light Phaser f. Master	109,90
Lynx Adapter Zi. Anzü.	29,90
Lynx Grundgerät 2	198,00
Lynx Netzteil	27,90
Lynx Tasche groß	32,90
Lynx Tasche klein	29,90
Master Gear Adapter	62,90
Mega Drive + Sonic (d)	392,00
NES Grundgerät	214,00
NES Lightgun	64,90
NES Spielbox	18,90
NES Superset	279,00
NES Tragetasche	24,90
Power Stick f. Mega Drive	109,90
Rapid Fire Unit f. Master	27,90
Sega Master System 2	147,00
Sega Master System 2 incl. Sonic	198,00
Wide Gear f. Game Gear	39,90

Lynx	
Blue Lightning	72,90
California Games	72,90
Checkered Flag	69,90
Elektroop	72,90
Hard Driving	76,90
Ishido	79,90
Klax	79,90
Pac Land	79,90
Paperboy	79,90
Road Blasters	79,90
Robo Squash	67,90
Rygar	76,90
S.T.U.N. Runner	79,90
Shanghai	72,90
Slime World	79,90
War - Birds	69,90
Xenophobe	72,90
Zarlör Mercenary	72,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

# BURNING FORCE

Als mein Blick auf das exzellente Cover von "Burning Force" fiel, dachte ich im ersten Moment, die Superheldin aus "El Vieto" wäre für ein weiteres Abenteuer via Mega Drive zurückgekehrt. Doch dem war nicht so.

Ort des Geschehens bei "Burning Force" sind nicht etwa die Straßen des Großstadtschungels, sondern die Weiten des Weltraums. Der Spieler ist einer der Absolventen, die an der Weltraumuniversität das Ausbildungsprogramm als "Raumkämpfer" durchlaufen. In bester "Space Harrier"-Manier jagt er auf seinem Airbike in beeindruckendem Tempo über die ausgesuchten Test-Plateaus und lichtet mit seinem Laser und Zielsuchraketen die Reihen der Gegner.

Sind die Steuerungsmöglichkeiten anfangs noch ziemlich eingeschränkt, so kann der Spieler spätestens ab dem zweiten Level die volle Bildschirmbreite ausnützen. Die Soundeffekte bei "Burning Force" (blöder Name übrigens) sind für diese Art von Spielen muster-gültig, jedoch nervt die hektische Hintergrundmusik hier schon nach kurzer Zeit gewaltig. Shoot 'em Up-Fans sollten dieses Teil gerade seiner Geschwindigkeit wegen unbedingt antesten.

(sg)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- Tolles Cover Artwork

## SHOOT 'EM UP

**Hersteller** Namco  
**Preis** ca. DM 100,-  
**Muster von** Virgin



# WORLD CUP 92

Daß die diesjährige Fußball-Europameisterschaft ein gefundenes Fressen für die großen Softwarehäuser darstellt, war eigentlich jedem von uns klar.

Viele Spielhallenfreaks werden World Cup 92 bereits kennen, denn wer hat nicht so manche Mark in den wundervollen Automaten namens "Euro Cup" investiert. Wenn Tecmos Neuling eine Umsetzung darstellen soll, so ist diese allerdings nur in wenigen Teilbereichen geglückt. Die Spieler gleichen denen der Urversion auf's Haar, die Animation ist sauber und auch das Scrolling ist einwandfrei. Die ersten Mängel machen sich erst bei den Soundeffekten bemerkbar, denn ein kräftiger Schuß mit dem Spann klingt eher nach einem fallengelassenen

Waschlappen als nach einem getretenen Fußball. Negativ aufgefallen sind mir außerdem das viel zu kleine Spielfeld, das zudem durch unnötige Anzeigen an Größe verliert, die gewöhnungsbedürftige Steuerung und die erschreckend wenigen Schuß-techniken. Das hört sich jetzt vielleicht alles nach einem totalen Flop an. Ist es aber bei weitem nicht! Trotz dieser Minuspunkte ist "World Cup '92" immer noch ein sehr schönes Spiel, das richtige Fußballnarren bestimmt begeistern kann.

(om)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- Automatenumsetzung  
- Nur 1 Player

## SPORTSPIEL

**Hersteller** Tecmo  
**Preis** ca. DM 90,-  
**Muster von** Top 4



# WARSONG

Die legendäre Klinge "Warsong" war einst Insignium der Tyrannei, denn der Besitzer des Schwerts verfügte über eine unglaubliche Macht.

Warsong ist ein hervorragendes Fantasy-Strategiespiel. Eine derartige Schlachtensimulation fehlte noch in der rasch wachsenden Mega Drive-Auswahl. Besonders reizvoll an diesem Spiel ist, daß Deine Charaktere, die gleichzeitig die Hauptlast in der Schlacht tragen, an Erfahrung gewinnen und somit immer besser werden. Jeder Anführer verfügt außerdem über mystische Kräfte und kann bis zu acht Kohorten befehligen. Viele verschiedene Truppenarten, Monster und Geländeformen lassen

immer wieder neue strategische Probleme aufkommen. Die detaillierte Grafik erhöht die Spielbarkeit und vor allem den Spielspaß. Besonders hervorstechend ist jedoch der exquisite Sound, der einen förmlich mitten ins Schlachtgetümmel versetzt. Nachdem man sich mit der relativ unkomplizierten Steuerung vertraut gemacht hat, kann man Warsong in vollen Zügen genießen.

(ag)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- englische Anleitung  
- nur 1 Player

## STRATEGIE

**Hersteller** Treco  
**Preis** ca. DM 120,-  
**Muster von** Top 4



# HELLFIRE

**“Ihr werdet schon sehen, das Zeug haut rein”, sprach der Teufel, als er den Cocktail zusammenstellte und die höllische Mixtur seinen Gefolgsleuten kredenzte.**

Und er hatte nicht zuviel versprochen. “Hellfire” bringt sogar geübte Shoot ‘em Up-Kämpfer ins Schwitzen, wobei einige nette Extras und ein völlig neues Waffensystem den eigentlichen Spielreiz ausmachen. Der traditionelle Einheitsschuß wird jetzt endgültig abgeschafft. Durch einen kurzen Knopfdruck kann die gewünschte Schußvariante ausgewählt werden, so daß zu jedem Zeitpunkt diagonale, senkrechte oder waagerechte Salven möglich sind. Bunte Sprites, hervorragende Soundeffekte, farbenfrohe Szenarien und ein sauberes Scrolling umrahmen das gelungene Spiel

und sorgen für viel Abwechslung auf dem Bildschirm. Minuspunkte sammelt man im Hause Sega allerdings mit dem etwas dürrtigen Intro: Wurde dort gänzlich auf eine klangliche Gestaltung verzichtet, so nervt im Spiel eine bestenfalls durchschnittliche Musik bereits nach kurzer Zeit gewaltig. Auch die an sich problemlose Steuerung hätten wir uns in manchen Spielsituationen ein wenig präziser gewünscht.

Trotzdem: “Hellfire” ist - gerade wegen seiner mannigfaltigen Schußvarianten - ein Muß für jeden “bemegadrihten” Ballermanniac. (om/sg)

# RINGS OF POWER

**Schon vom Namen her erinnert dieses Rollenspiel ein wenig an “Herr der Ringe”. Nun wollen wir doch mal sehen, ob Rings of Power einem derartigen Anspruch auch gerecht werden kann.**

Einst war unser Planet öde, aber mit Nexus` Erscheinen kam das Goldene Zeitalter. Mit seinem Stab der Schöpfung verwandelte er die Welt in ein Paradies. Doch unser glückliches Dasein wurde uns zum Verhängnis, denn voller Neid kämpfte der böse Dämon Void mit Nexus um den magischen Stab, der dabei in zwei Teile zerbrach. Damit der andere den Stab nicht erlangen konnte, verwandelten beide ihr Bruchstück in Ringe und versteckten diese. Viele haben bereits versucht, die Ringe zu finden, um sie

Nexus zu bringen, doch sie alle sind gescheitert. Ihr seid die letzte Hoffnung!

Mit Rings of Power gibt es endlich auch für das Mega Drive ein Rollenspiel, das sich durchaus mit Klassikern, wie zum Beispiel Ultima, messen kann. Die relativ unkomplizierte Steuerung rückt das wahre Spielgeschehen mehr in den Mittelpunkt und erhöht so nicht unwesentlich das Spieffeeling. Darüberhinaus ist die Grafik sehr detailliert und der Sound auf die entsprechende Situation abgestimmt. (ag)

# JAMES POND II

**James Pond, der tapfere Unterwasseragent, klopfte vor einiger Zeit Dr. Maybe gehörig auf die Finger. Jetzt programmierte ihm Electronic Arts einen neuen Auftrag.**

So ist es nun Eure Aufgabe, die von Dr. Baybe versteckten Pinguin-Bomben, in der Spielzeugfabrik des St. Nikolaus zu entschärfen und den Bösewicht festzunehmen. Um mit der Überwassermission klar zu kommen, wurde für James eine Rüstung erfunden, mit der er auch an Land überleben kann. Pond II spielt sich super, die Steuerung ist fantastisch, ebenso wie die zahllosen, liebevoll in Szene gesetzten Gegner, Extras und Parallax-Hintergrundgrafiken, die übrigens butter-

weich scrollen. Auch die Idee, daß sich Pond mit Hilfe des Anzugs beliebig in die Höhe strecken kann ist neu, und rundet den überaus positiven Gesamteindruck ab, den das Game mir schon nach wenigen Spielminuten vermittelte. Daß dieses Game nach einiger Zeit süchtig macht, steht für mich außer Zweifel, so kann ich Euch nur raten, kauft es, bevor es die anderen haben und Ihr auf dem Trocknen steht! (ss)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- Es kann in jede gewünschte Richtung gefeuert werden.

## SHOOT 'EM UP

Hersteller Sega  
Preis ca. DM 100,-  
Muster von Virgin

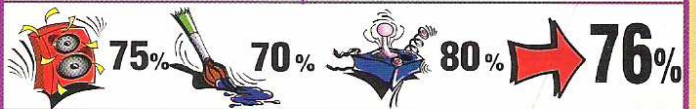


## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- deutsche Anleitung

## ROLLENSPIEL

Hersteller Electronic Arts  
Preis ca. DM 120,-  
Muster von Virgin



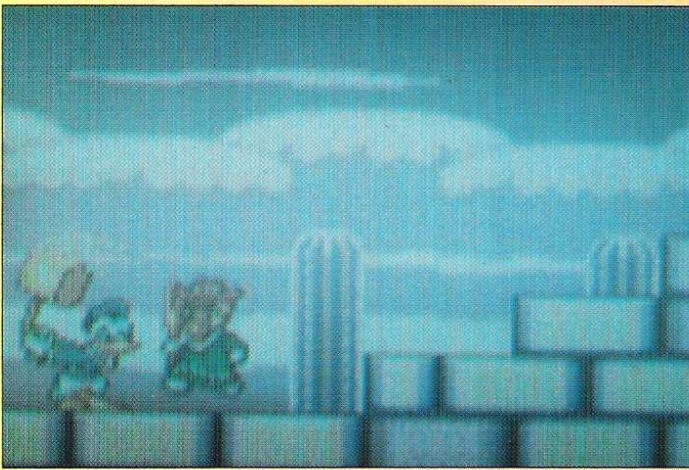
## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- butterweiches Parallaxscrolling  
- ausgeflippede Hintergrundgrafiken

## JUMP 'N RUN

Hersteller Electronic Arts  
Preis ca. DM 100,-  
Muster von Virgin





Die große Keillerei im Aztekenreich ist einer der schwereren Level.



Tolle Animationen und vielfältige Hindernisse sorgen für reichlich Spielspaß.

# THE LUCKY DIME CAPER

STARRING

# DONALD DUCK

**Einmal Donald sein und den großen Holzhammer schwingen. Mit "The Lucky Dime Caper" kann dieser Wunsch für jeden Game Gear Besitzer zur Wirklichkeit werden.**

Und selten war ein Comic-charakter detaillierter und liebevoller in Szene gesetzt. Doch wahren wir den guten Stil und beginnen bei den Wurzeln bzw. den Anfängen. Anlässlich ihres Geburtstags erhalten die drei Donald-Neffen Tick, Trick und Track, anstelle der erhofften Spielsachen, "nur" jeweils einen Glückstaler von ihrem Multimilliarden-Taler-Onkel Dagobert. Mit dem Hinweis, daß auch er, damals in Klondike, mit nur einem Taler den Grundstock für sein gewaltiges Vermögen schuf, versucht Onkel Dagobert sein Geschenk ins rechte Licht zu rücken. Doch noch ehe die Feier ihren Höhepunkt erreicht, werden die drei neuen Glückstalerbesitzer von Gehilfen der Zauberin Gaukeley dem Fest entrissen und zur vorläufigen Deponierung an drei verschiedene Orte gebracht... Und noch ehe einer der alten Ducks reagieren konnte, stand die olle Gundel höchstpersönlich und selbst vor Onkel Dagobert, um auch ihn von seinem Glückstaler, der sagenumwobenen Nummer eins, zu befreien. Im Besitz von vier G-Talern, kann es ihrer Meinung nach nur noch eine Frage der Zeit sein, bis sie zur reichsten Frau der Welt werden würde.

#### DAS SPIEL

Soweit die einleitende Vorgesichte, die in echter Zeitschrift-

ten-Comic-Manier über den GG flimmert. Um diesem Unrecht zu begegnen, bedarf es natürlich einer ausgefeilten Taktik, sprich eines großen Holzhammers. Mit diesem schickt nun, gestreng dem Motto: "Wer Geld hat, hat das Sagen, der Rest muß sich plagen", unser O.Dago den armen Donald auf die Suche nach den Neffen, bzw. den Glückstalern.

#### DIE INFOBILDER

Zu Beginn des Spiels, seht Ihr eine Karte, auf der Euch gezeigt wird, an welchen Orten die drei Neffen gefangen gehalten werden. Eure erste Aufgabe besteht nun darin, die Drei in alter Jump 'n Run Manier zu befreien. Denn erst dann erfahrt Ihr, wo sich die Glückstaler befinden.

Bevor Ihr dann zum ersten Mal den Hammer schwingt, wird Euch auf dem Status-Bildschirm der aktuelle Punktestand, die Anzahl Eurer Leben, sowie die Ebenennummer angezeigt. Und los geht's.

#### STAGE 1, die nördlichen Wälder.

Zugleich einer der schönsten und buntesten Levels. Pilze, Spinnen, Bienen und Biber machen einem hier zu schaffen und geben dem Hammer in Deiner Hand eine Menge zu tun. Am meisten Spaß macht es, zuerst zu springen und dann von oben den Hammer zu schwingen.

#### STAGE 2, die amerikanischen Wälder.

Wasser, Fische, plötzlich abtauchende Schildkröten und glibbrige Schlangen machen Euch hier zu schaffen. Solltet Ihr einen, wahrscheinlich unabsichtlichen, Absteher in die Tiefen der amerikanischen Seen machen, bitte, dann solltet Ihr wenigstens schwimmen können. Mit Taste A könnt Ihr hier die Schwimmtiefe beeinflussen, um Euch an den Piranhas vorbeizumogeln, denn Waffen (Hämmerchen oder Flugscheiben, letztere habe ich bisher unterschlagen, das heißt bewußt nicht erwähnt, da sie eigentlich keinen Spaß machen und den Hammer wieder zurück wünschen lassen) kann man hier unten keine verwenden.

#### STAGE 3, die Anden.

Hier wird man von freundlichen Attrappen mit fliegenden Keulen sowie von verzauberten Töpfen begrüßt. Teilweise haben sich diese in ziemlichen Höhen verschanzt und erfordern somit sowohl Sprungkraft, als auch List. So, Teilaufgabe eins wurde ja prima gelöst, alle Neffen sind wieder frei. Doch von den Glückstalern fehlt noch jede Spur. Also weiter.

#### DIE GLÜCKSTALER

Taler 1 wurde auf einer tropischen Insel versteckt, mit vielen kleinen, wilden Inselbewohnern, Statuen und Fledermäusen. Taler 2 umgibt sich auch mit Fledermäusen, allerdings in Ägypten, wo darüberhinaus noch Schlangen, Skorpione und natürlich Mumien rumwandern. Taler 3 gibt sich, und da heißt es, sich warm anzuziehen, am Südpol die Ehre. Neben Eis und Schnee wartet hier auch der Schneemann auf seinen Tee, äh tapferen Herausforderer muß es natürlich heißen.

Taler 4, der ja eigentlich die Nummer eins ist, befindet sich auf Gundels Schloß und erwartet Dich zum großen Show Down über den hier nichts verraten wird.

#### ÜBERZEUGENDE LEISTUNG

Selten überzeugte ein Spiel auf dem Game Gear in so eindrucksvoller Weise. Ein zeichentrickwürdig animierter Donald, in hinreißender Landschaft, mit zahlreichen lustigen und auch schwierigen Hindernissen, der den Vergleich zur Master System Version in keinster Weise zu scheuen braucht. In dieser Qualität freue ich mich schon heute auf die Quakhot Umsetzung. Quark. (ts)

## GAME GEAR

Besonderheiten  
- Comic-Vorspann

## JUMP 'N RUN

Hersteller Sega  
Preis ca. DM 80,-

Muster von  
Virgin Games



# ASTERIX

**Man schreibt das Jahr 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt - ganz Gallien? Nicht ganz, ein kleines Dorf leistet schon seit Jahren erbitterten Widerstand.**

**D**och nun sieht es nicht gut aus, denn Miraculix, der Druide ist entführt worden. Klar, daß Ihr in dem neuen Spiel in die Rolle von den beiden Helden Asterix und Obelix schlüpft, um Euren Zaubertrankbrauer zu befreien. Da nicht selten Film- oder Buchumsetzungen schlecht ausfallen, war ich natürlich gespannt, was das Game zu bieten hat! Doch schon nach dem ersten Level, merkte ich, das meine Sorge unberechtigt war. Denn in den sechs umfangreichen Levels, die in zahlreiche Stages aufgeteilt sind, wimmelt es nur so

von Geheimgängen, schön animierten Gegnern wie Römern, Fledermäuse, Krokodile, Schlangen usw., um nur ein paar zu nennen. Ein zusätzliches Feature ist, daß man wahlweise die Levels mit Asterix oder dem "kleinen Dicken" durchspielen kann, wobei dann der Levelaufbau verschieden ist. Viele Extras, ein gut durchdachter Spielablauf, in dem auch schwierige Stellen mit Köpfchen und Geschick zu bewältigen sind, machen "Asterix" zu dem, was es ist, ein Spitzenspiel.



(ss)

# ART ALIVE

**Nur noch schnell die Hintergrundfarbe verändern, den Himmel des Bildes etwas korrigieren. So, ... fertig, wo ist die Speicherfunktion?! Waaaass? Ich kann es nur auf Video aufnehmen! Schande, Schande, jetzt hab` ich aber gerade keinen, um mein schönes Bild zu sichern. Pech gehabt!**

**S**o oder ähnlich, wird es sicherlich allen gehen, die sich "Art Alive", ein Malprogramm auf dem Mega Drive, zulegen. Denn leider können die Bilder nur auf Video aufgezeichnet werden, ausdrucken ist nicht, außer man besitzt einen Fernsehprinter. Das Paintprogramm serviert einem in Sachen Zeichenfunktionen das gängige Standardmenü wie Kreise, Vielecke, Füllfunktion, Sprayedose usw. Jedoch hat es auch eine

Reihe von bereits vorgemalten Hintergrundgrafiken zu bieten, die es dem Zeichenfaulen erlauben, schon nach kurzer Zeit ein passables Bild auf den Screen zu bringen. Als kleines Bonbon sind bereits, animierte Sprites aus anderen Sega-Spielen auf das Modul gebannt, die ebenfalls mit in die Bilder eingebunden werden können. Meiner Meinung nach ist "Art" denkbar unprofessionell, zumal die Steuerung mit dem Pad

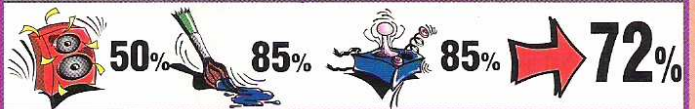


## MASTER SYSTEM

**Besonderheiten**  
- gelungene Comicumsetzung

## JUMP 'N RUN

**Hersteller** Sega  
**Preis** ca. DM 100,-  
**Muster von** Virgin



eine Katastrophe ist und nicht einmal an eine Zoomfunktion gedacht wurde. Darüberhinaus bleibt noch anzumerken, daß geschwungene Linien im "Freihand-Modus" mit dem Joypad absolut nicht hinzukriegen sind.

(ss)

## MALPROGRAMM

## MEGA DRIVE

**Hersteller** Sega  
**Preis** ca. DM 120,-  
**Muster von** Virgin



Helmi sagt:  
"Geht so!"

# FIRE SHARK

**Ich bin ein Softwarenostalgiker und trauere den Zeiten nach, als der Max noch blau war. Heutzutage machen die Doppeldecker mal schnell einen auf Feuerhai und zaubern megabedrivten Gamefreaks ein wahres Feuerinferno auf den Bildschirm.**

**I**ch bin ja wirklich kein überragender Shoot 'em Up-Spieler, aber "Fire Shark" stellt, zumindest in der Spielstufe "Easy", auch für unerfahrene Spieler keine größere Schwierigkeit dar. Schon mit der einfachsten Schußvariante läßt sich der Bildschirm problemlos lichten. Hat man seinen Doppeldecker erst einmal durch die herumschwirrenden Bonussymbole aufgepöppelt, läßt eine starre, sechsstrahlige Feuerfunzel keinem der Feinde nur den Hauch

einer Chance. So wird das Bildschirmgemetzel recht schnell recht langweilig. Bei unserem ersten Probespiel schalteten wir das Mega Drive nach 15 durchgespielten Minuten bei etwas über 500.000 Punkten entnervt ab. Einmal mehr ist die Musik nur mäßig. Die Grafik ist annehmbar, die Steuerung präzise, das Intro dürrig gestaltet. Mein Tip: Wenn Euch nach einem Ballerspiel ist, dann greift lieber zu "Hellfire".

(sg)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- sattsam bekanntes Spielkonzept wird zum x-ten Mal aufgewärmt.

## SHOOT 'EM UP

**Hersteller** Sega  
**Preis** ca. DM 110,-  
**Muster von** Virgin



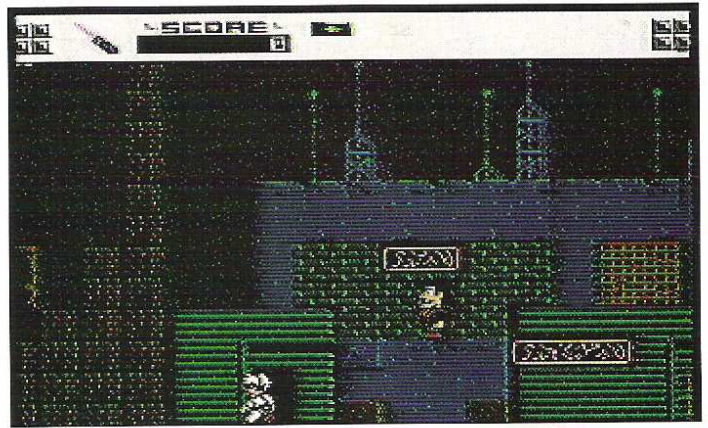
# RAD GRAVITY

Verrückte Spiele sind allem Anschein nach groß im kommen. Das war bereits mit dem Erscheinen von "ToeJam & Earl" abzusehen. Activisions neuestes Werk ist zwar nicht ganz so abgefahren, schlägt aber trotzdem eindeutig in diese Richtung.

Ihr übernehmt die Rolle des jungen Raumkadetten Rad Gravity (welch sinniger Name für einen Piloten), der vom Compumind Kakos den Auftrag erhält, die alte Planetenverbindung wiederherzustellen. Diese Verbindung wurde von Agathos, einem irren Zauberer, unterbochen, indem er alle Compuminds (diese Megarechner waren praktisch für alles zuständig) mit einem Fluch belegte und streng bewachen ließ. Rad Gravity ist eigentlich nicht viel mehr als ein gut gemachtes Jump

n Run-Spiel, doch gerade Ideen wie bewaffnete Omas und wild fuchtelnde Sonnenbrillenmachos, animieren dazu weiterzuspielen. Die Grafik ist für das NES durchaus sehenswert, und vor allem die gewaltigen Roboterriesen werden beeindruckend dargestellt. Sound und Musik können mit der lobenswerten Comicgrafik allerdings nicht ganz mithalten, jedoch bietet sich ja zum Glück immer noch die heimische Stereoanlage an.

(om)



<b>NES</b>	<b>JUMP 'N RUN</b>	
<b>Besonderheiten</b> - Story in Form eines Comics	<b>Hersteller</b> Activision <b>Preis</b> ca. DM 90,-	<b>Muster von</b> Top 4
40%	70%	75%
<b>63%</b>		

# TROG

"Troggs fressen schneller, als sie denken", so steht es schwarz auf weiß in der Anleitung geschrieben. Aha, folglich gelten hier also die gleichen Regeln wie an der Pizzabude...

Vor langer, langer Zeit lebten in einem Land namens OG die beiden Dino-Kids Spike und Bloop. Ihr liebster Zeitvertreib war es, die dämlichen Troggs zu ärgern und ihnen ihre leckeren blauen Eier zu klauen. "Trog" ist ganz nett aufgemacht, wenngleich an den Spieler nicht allzuhohe Anforderungen gestellt werden. Die zahlreichen ins Spielgeschehen eingebundenen Gimicks wie Bonusrunden, Tunnels, Teleporter oder Katapulte sorgen für eine ganze Menge Abwechs-

lung. Viel Spaß macht es auch, die Troggs vom Bildschirm zu prügeln oder sie als mutierter Tyrannosaurus Rex durch das Labyrinth zu jagen. In Bezug auf Grafik bietet "Trog" zwar nichts weltbewegendes, dafür sind die Sprites sauber designt und animiert. Minuspunkte sammelt das Spiel hingegen mit der öden und einfallslosen Musik, und auch die Steuerung hätte ich mir ein wenig präziser gewünscht. Trotzdem: "Trog" ist - allein oder zu zweit - auf dem NES für eine ganze Menge Spielspaß gut.

(sg)



<b>NES</b>	<b>ARCADE-ACTION</b>	
<b>Besonderheiten</b> - Weckt nach längerem Konsum animalische Triebe	<b>Hersteller</b> Aklaime <b>Preis</b> ca. DM 90,-	<b>Muster von</b> Bienengräber
40%	60%	80%
<b>62%</b>		

# ADVENTURE ISLAND II

Hudsonsoft wird mit seinem neuesten Streich "Adventure Island 2" nicht nur auf dem Game Boy vertreten sein, sondern auch auf dem etwas älteren, aber immerhin farbigen NES.

Die Story läßt sich von den veränderten Hardwarebedingungen nicht beeindrucken. Also werft Euch in Euer schönstes Baströckchen und macht dem hartnäckigen Mediziner den Garaus. In Punkto Grafik hat praktisch eine Umschichtung der technischen Mängel und Feinheiten stattgefunden, denn bei der NES-Version ist das Scrolling oft ungenau, und auch die Sprites flackern ab und zu. Dafür sind letztere aber sehr schön gezeichnet, und die Hintergrundgrafik ist besonders farbenfroh und

abwechslungsreich. Gut gefallen haben mir auch die übergroßen Dinosaurier. Die musikalische Untermalung kann da natürlich nicht ganz mithalten, obwohl die sorgenlose Südseeatmosphäre sehr gut eingefangen wurde. Auf dem NES macht "Adventure Island 2" noch viel mehr Spaß als auf dem Game Boy. Das liegt nicht nur am größeren Bildschirm und der besseren Grafik, sondern vielmehr an der sagenhaften Spielbarkeit, die den Aloha-Kämpfer zu keinem Zeitpunkt verzweifeln läßt.

(om)



<b>NES</b>	<b>JUMP 'N RUN</b>	
<b>Besonderheiten</b> - starke Parallelen zu Wonderboy	<b>Hersteller</b> Hudsonsoft <b>Preis</b> ca. DM 90,-	<b>Muster von</b> Hersteller
65%	75%	80%
<b>74%</b>		



# BAYOU BILLY

Als "Bayou Billy" müßt Ihr in Konamis neuester Double Dragon-Variante versuchen, Eure Freundin aus den Händen eines hundsgemeinen Paten der Mafia zu befreien.

Im ersten Abschnitt heißt es Prü-geln pur. Mit Faust- und Fußschlag streckt Ihr einen Gegner nach dem anderen nieder, macht Euch über die verschiedensten Waffen her und müßt auf diese Weise den jeweiligen Endgegner erreichen. Auf die Dauer wäre das natürlich ziemlich langweilig, und das Spiel würde bald im Regal verstauben. Ähnliche Gedanken scheint sich Konami auch gemacht zu haben, denn es wurde nicht vergessen, zwei weitere Spielsequenzen hinzuzufügen. So könnt Ihr im zweiten Level mit 180 mph durch

die Wüste flitzen und im dritten Teil die Leibgarde des Godfathers Gordon ausschalten (hart an der Indexgrenze!) Grafik und Sound sind von ausgezeichnete Qualität. Die Sprites sind besonders schön animiert, das Scrolling ist sauber und auch die Hintergrundgrafiken können sich sehen lassen. Die Musikstücke sind einfallsreich komponiert worden und bei den Soundeffekten sticht vor allem die Sprachausgabe heraus.

(om)



**NES**

**Besonderheiten**  
- Sprachausgabe

**BEAT 'EM UP**

**Hersteller** Konami  
**Preis** ca. DM 90,-  
**Muster von** PC Computercenter



# LUNAR POOL

Mit Lunar-Pool, hat sich Nintendo nun in die schon ohnehin lange Schlange von Pool Billard-Simulationen eingereiht.

Doch da die NES-Besitzer in Richtung Billard sowieso etwas vernachlässigt wurden, kommt manchen, denen ein Tisch zu teuer ist, das neue Modul gerade recht, dachte ich. Kurz eine Spielbeschreibung, für all jene die keine Ahnung haben, was es denn mit Pool-Billard auf sich hat. Bei diesem Spiel, geht es darum... Halt, die "echten" Pool-Regeln im Kopf, bemerkte ich nach kurzer Zeit, daß man sich in Lunar-Pool keineswegs an diesen orientiert, sondern einfach eigene erfunden hat! Kurz zu den vereinfachten Regeln, die Kugeln müssen also

"einfach" in den Löchern versenkt werden, die zur Verfügung stehen. Zur Verfügung stehen deshalb, weil dieses Kugelspiel ähnlich wie einige Minigolfsimulationen mit über 50 verschiedenen "Billardparcours" aufwarten kann. So ähnelt es denn mehr einer Minigolfversion, mit dem kleinen Unterschied, daß es neun statt einem Ball gibt. Die Steuerung und das Spielfeeling sind okay, trotzdem, der Name "Pool" ist hier wohl nicht gerade angebracht. Mein Rat: Erstmals antesten!

(ss)



**NES**

**Besonderheiten**  
- verschiedene "Tische"

**SPORTSPIEL**

**Hersteller** Nintendo  
**Preis** ca. DM 90,-  
**Muster von** PC Computercenter



# THE FLINTSTONES

Nachdem sich letzten Monat die Master-Umsetzung der Familie Feuerstein beweisen mußte, steht diesmal die NES-Version auf dem Prüfstand.

Wer jetzt wieder die langweilige Story vom heißersehten Bowlingabend erwartet, liegt vollkommen falsch. Taito hat sich nämlich etwas Neues einfallen lassen. Eines schicksalhaften Tages taucht der seltsame Dr. Turner in Bedrock auf. Er ist ein Zeitreisender aus dem 30. Jahrhundert und hat sich in den Kopf gesetzt, einige Exemplare dieser seltenen Spezies in seine Zeit zu entführen. Der Zufall will es, daß sich unter diesen Urtieren auch die Haustiere von Fred und Barney befinden. Diese sehen nur noch eine Möglichkeit: Der gemeinsame Freund Gazoo, ein

friedlicher Außerirdischer, muß ihnen bei der Rettung der Dinos zur Seite stehen. Die unterhaltsame Comic-Grafik hat es wirklich in sich. Nicht nur der Hintergrund wurde wunderbar gezeichnet, auch die verschiedenen Sprites (Säbelzahniger, Schlangen, Flugsaurier und natürlich Fred) wurden phantastisch in Szene gesetzt. Schade ist nur, daß gerade die großen Monster etwas flackern. Die Musik ist auf Dauer etwas nervenaufreibend, doch ist die Umsetzung der typischen Erkennungsmelodie gut gelungen. Mir bleibt nur noch eines zu sagen: Yappadappadoo!

(om)



**NES**

**Besonderheiten**  
- witzige Comic-Grafik

**JUMP 'N RUN**

**Hersteller** Taito  
**Preis** ca. DM 80,-  
**Muster von** Laguna



# Die Charts DES MONATS

Die Charts des Monats werden  
ermittelt durch

## media control

- 1 (2.Mo) Formula 1 Grand Prix  
(Microprose)
- 2 (4.Mo) Bundesliga Man. Prof.  
(Software 2000)
- 3 (3.Mo) Airbus A 320  
(Thalion)
- 4 (3.Mo) Populous II  
(Electronic Arts)
- 5 (4.Mo) Battle Isle  
(Blue Byte)
- 6 (3.Mo) Lotus Turbo Chall. II  
(Gremlin)
- 7 (5.Mo) Silent Service II  
(Microprose)
- 8 (3.Mo) Oh No! More Lemmings  
(Psygnosis)
- 9 (NEU) Apidya  
(Play Byte)
- 10 (3.Mo) Birds of Prey  
(Electronic Arts)

- 1 (4.Mo) Bundesliga Man. Prof.  
(Software 2000)
- 2 (7.Mo) Lemmings  
(Psygnosis)
- 3 (3.Mo) Civilization  
(Microprose)
- 4 (NEU) Falcon 3.0  
(Spectrum Holobyte)
- 5 (3.Mo) Battle Isle  
(Blue Byte)
- 6 (5.Mo) Wing Commander II  
(Origin)
- 7 (3.Mo) Monkey Island II  
(Lucasfilm)
- 8 (NEU) Star Trek  
(Interplay)
- 9 (3.Mo) Might & Magic III  
(New World Comp.)
- 10 (5.Mo) Gunship 2000  
(Microprose)

- 1 (3.Mo) Terminator II  
(Ocean)
- 2 (6.Mo) Bundesliga Manager  
(Software 2000)
- 3 (7.Mo) Pirates  
(Microprose)
- 4 (2.Mo) Winzer  
(Starbyte)
- 5 (3.Mo) The Simpsons  
(Ocean)
- 6 (3.Mo) USS John Young Spe.  
(Magic Bytes)
- 7 (7.Mo) Elvira-Mistress o.t.Dark  
(Flair)
- 8 (NEU) WWF Wrestling  
(Ocean)
- 9 (3.Mo) Air Sea Supremacy  
(Ubi Soft)
- 10 (6.Mo) Manchester Un.Europe  
(Krisalis)

- 1 (9.Mo) Monkey Island  
(Lucasfilm)
- 2 (NEU) Airbus A 320  
(Thalion)
- 3 (3.Mo) Mega Lo Mania  
(Image Works)
- 4 (3.Mo) Lotus Turbo Chall. II  
(Gremlin)
- 5 (NEU) Silent Service II  
(Microprose)
- 6 (10.Mo) Lemmings  
(Psygnosis)
- 7 (NEU) Amberstar  
(Thalion)
- 8 (NEU) Fate - Gates of Dawn  
(ReLine)
- 9 (5.Mo) Sim City/Populous  
(Infogrames)
- 10 (6.Mo) Flight of the Intruder  
(Mirrorsoft)

## KONSOLENCHARTS

- 1 Hard Drivin 95%
- 2 Awesome Golf 75%
- 3 Scrapyard Dog 75%
- 4 Checkered Flag 72%
- 5 Ishido 66%

- 1 The Lucky Dime C. 91%
- 2 Sonic 89%
- 3 World Class Lead. 82%
- 4 Factory Panic 71%
- 5 Halley Wars 60%

- 1 Battle Toads 91%
- 2 Final Fant. Adv. 90%
- 3 Final Fant. Leg. II 90%
- 4 Pipe Dreams 86%
- 5 Choplifter 85%

- 1 Super M. Bros. 3 93%
- 2 Maniac Mansion 92%
- 3 Mega Man III 90%
- 4 Final Fantasy I 88%
- 5 Boulder Dash 86%

In den Konsolencharts  
präsentieren wir die Spiele  
mit den besten Wertungen  
(Nicht von media control  
ermittelt).

# MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE

## SPECIAL

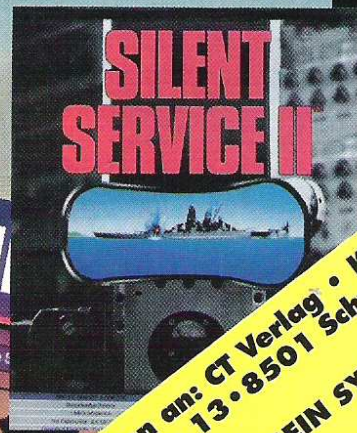
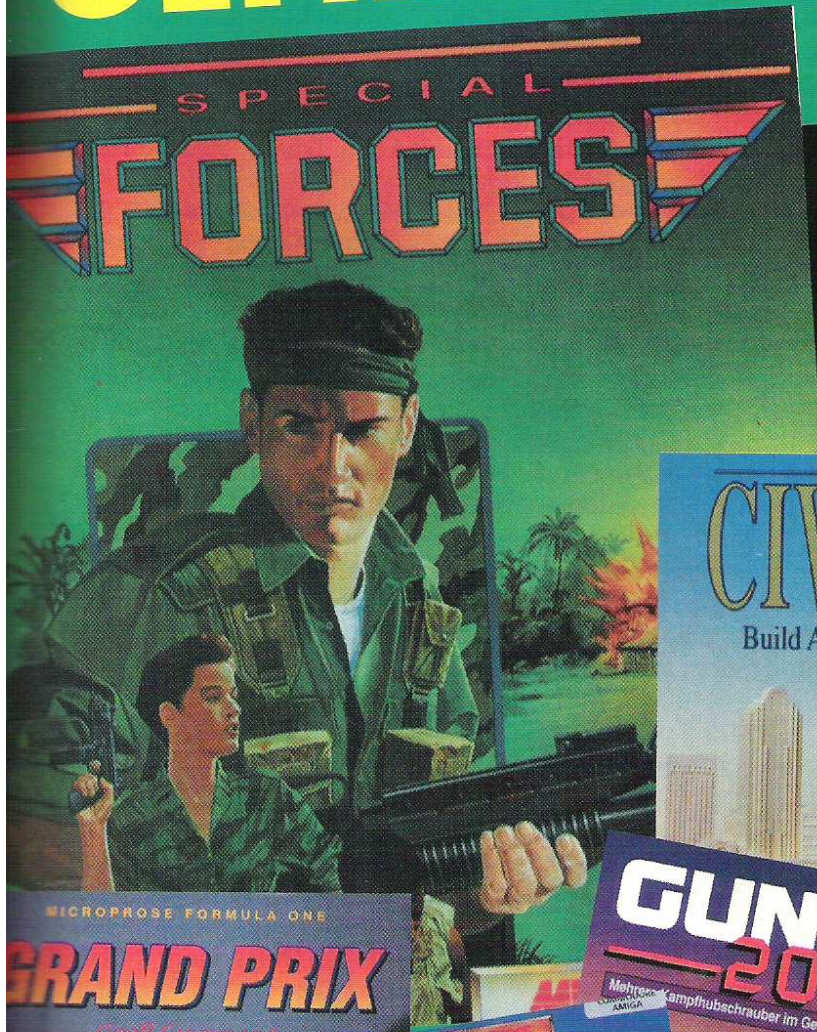
# FORCES

# SIND GEFRAGT!

Hier gibt's was zu gewinnen!  
Nämlich Microprose-Programme satt.

Wer die untenstehende Aufgabe lösen kann, greift ordentlich ab, und zwar vom Allerfeinsten. Drei der fünfzehn glücklichen Gewinner bekommen eine Auswahl an Microprose Software für ein System Ihrer Wahl. Sechs Programme für den Ersten, vier für den Zweiten und zwei für den Dritten. Die Plätze vier bis fünfzehn sind auch zu beneiden. Die dürfen sich aus der reichhaltigen Auswahl an Spielen frei einen Titel wählen. Vergesst also nicht, Ever System mit anzugeben! Und jetzt sind sie gefragt, Eure "Special Forces" in der Denk-Murmel. Es gilt, eine einfache Rechnung zu lösen: Multipliziert die Anzahl der Mitglieder eines Special Forces Kommandos mit der Gesamtwertung des Spiels und addiert anschließend noch die Seitenzahl, auf welcher der Test steht. Bekommt Ihr jetzt 318 heraus, habt Ihr etwas falsch gemacht und müßt noch einmal von vorn anfangen. Dann nur noch das Ergebnis in den

Coupon eintragen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und bis 6. Mai '92 an uns schicken. Und schon seid Ihr in der Verlosung mit dabei.



**Resultat ausschneiden und Abschicken an: CT Verlag • Kennwort "Microprose"**  
Gufidauner Straße 13 • 8501 Schwarzenbruck

ERGEBNIS: \_\_\_\_\_

SENDER: \_\_\_\_\_

MEIN SYSTEM: \_\_\_\_\_

# Hallo Play Time!



**E**ndlich ist es wieder Frühling und die Leserbriefe, die sich bisher eher zögernd ins Freie wagen, treten nun vermehrt auf, und treiben seltsame, bunte Blüten. So hoffe ich doch zumindest.

## Es war einmal

Es war einmal vor einiger Zeit, da trug es sich zu, daß ein Sternenkreuzer abstürzte. Ich kam mit dem Leben davon, doch nun war ich auf einem fremden Planeten gelandet, auf dem ich mich nicht auskannte. Nach dieser Zeit des Elends kam ich zu einem riesigen Gebäude, einem Schloß mit richtigem Burggraben. Ich ging über die Zugbrücke und betrat das alte Gemäuer. Ich schaute mich um und kam in einen großen Saal. Ich erschrak, als ein alter Mann auf mich zukam. Erstaunlicherweise fing er ein Gespräch an, auf das ich mich einließ. Wir redeten über viele Dinge. Schließlich kam er auf ein Thema zu sprechen; das sehr interessant war: Eine Computerzeitschrift namens Play Time! Er hielt die neueste Ausgabe in Händen und zeigte mir seine PT-Sammlung. Dann fing er an zu erzählen. Er kritisierte den Druck auf Hochglanzpapier, für das viele Bäume sterben mußten. Er sagte Altpapier wäre sehr viel umweltfreundlicher. Das Tips und Tricks Heftchen gefiel ihm sehr, doch leider war es unmöglich, darauf Karten abzudrucken. Was er sehr lobte waren Poster und Ge-

winnspiel. Daraufhin zeigte er mir seine Toilette, in der viele PT-Poster aufgehängt waren. Und obwohl der alte Mann sehr weise aussah, plagte ihn eine Frage: Darf eine Computerzeitschrift, die zum Teil schon von Achtjährigen gelesen wird, Zigarettenwerbung machen? Und er zeigte mir die Nr. 3/92, Seite 105... Ich war entsetzt! Doch der alte Mann hatte nicht genug. Er lobte den Preis, die News, und die Aufmachung der Tests. Schlecht fand er die Qualität der Game Boy Fotos. Außerdem hatte er eine Bemerkung zu den Leserbriefen zu machen. Die meisten sähen so aus, daß am Anfang: "Ich habe mir die PT zum ersten Mal gekauft und fand sie toll" steht, dann: "Der Preis von DM 4,90 ist super" steht. Er fragte sich, ob es nicht langweilig wäre, immer die gleichen Briefe zu beantworten. Dann bedankte er sich für die Unterhaltung und verschwand wieder. Ich machte mich auf die Suche nach etwas, das mich von diesem Planeten wegbringen könnte, doch ich fand nix. Nun sitze ich heute noch hier und schreibe Euch einen Brief.

*Peer, der Heimatlose*

**Es war vor einiger Zeit, da trug es sich zu, daß ein ur-**

**Ihr laßt mich doch bestimmt nicht hängen, oder? Nicht, daß ich mich über die bisherigen Leserbriefe beschweren will (im Gegenteil!), aber wo sind all die anderen Leser?**

**alter, von der Zeit gebeugter Redakteur durch das Redaktionsgebäude wanderte. Im Keller entdeckte er eine von Staub bedeckte Kiste, die wohl aus dem Jahr 1992 stammen mußte. Als er sie öffnete, stellte er fest, daß sie Leserbriefe enthielt. Er begann, einige zu lesen. Da beschwerten sich Leser über das Papier. Auch nörgelte man an den Game Boy Fotos, obwohl sich diese schon gewaltig verbessert hatten. Viele beschwerten sich auch über eine Anzeige. Ob der vielen Kritik der Leser war der uralte Redakteur ziemlich bedrückt, und er fragte sich, ob man damals nicht alles falsch gemacht hatte. Doch da fiel sein Blick zufällig auf die Zeilen von Peer, dem Heimatlosen! Da hellte sich sein Blick auf, er lachte und freute sich wieder seines Daseins als Redakteur.**

## Nachbestellung

Ich finde Eure Zeitschrift wirklich gut, denn sie wird von Ausgabe zu Ausgabe besser. Leider habe ich einige Nummern verpaßt und möchte sie gerne nachbestellen, d.h. falls Ihr noch

welche übrig habt. Die Bestelladresse habe ich zwar, doch ich habe keine Ahnung, wie das mit dem Bestellen (Vorkasse, Scheck oder Bargeld, Nachnahme, Rechnung usw.) läuft, und möchte Euch bitten, eine Antwort darauf zu veröffentlichen. Ich wäre Euch sehr dankbar. Außerdem glaube ich, daß ich nicht der einzige Leser bin, der null Ahnung hat, wie das alles funktioniert. Machts gut, und viel Erfolg!

Oliver

Leider haben wir nicht mehr von allen bisher erschienen Play Time Ausgaben so viele, daß wir sie zur Nachbestellung anbieten könnten. Nachbestellen könnt Ihr erst ab PT 1/92. Ihr schreibt uns einfach an nachstehende Adresse welche Nummer Ihr gerne hättet und wir schicken sie Euch zu. Bezahlen müßt Ihr leider per Vorkasse! Jedes Heft kostet nur noch DM 4,90. Diesen Betrag legt Ihr bitte als Scheck, Verrechnungsscheck oder Bargeld bei. Alles klar?

## Nachbestelladresse:

Computec Verlag  
Leserservice  
Postfach  
8500 Nürnberg 1

## Geldsorgen

Ich finde Eure Zeitschrift im großen und ganzen sehr gut. Ich habe nur eine kleine Kritik.

1. Ihr solltet die Tests für C64, Atari, Lynx, Game Boy, Game Gear, Mega Drive und NES abschaffen, dafür mehr über Amiga und PC berichten.

2. Die Preise der getesteten Games sind zu teuer, z.B. Heimdall (Ausgabe 2/92) DM 100,-! Woher soll ich DM 100,- nehmen? Darum mein Vorschlag: Könnt Ihr nicht die Spiele günstiger verkaufen?

Roland Wild

Zu Punkt 1. möchte ich eigentlich gar nichts sagen. Unser Name ist nun einmal Play Time und nicht Amiga-Time.

Zu Punkt 2. Woher Du das Geld nehmen sollst, können wir Dir auch nicht sagen, da wir keine Finanzzeitschrift sind. Wenn Dir der Betrag zu teuer ist, kannst Du ja einen Versandhändler suchen, der das Game billiger anbietet. Dazu gibt es ja die Anzeigenseiten. Was wir auf

jeden Fall nicht tun werden, ist anzufangen, Spiele zu verkaufen. Erstens weil wir das nicht dürfen, und zweitens weil wir das nicht wollen! Verlangst Du eigentlich auch von Deinem Softwareladen, daß er Dir Testberichte schreibt?

## Wing Commander

Ich finde Eure Zeitschrift super. Seit der Ausgabe 11/92 kaufe ich sie. Ich besitze einen Amiga 500 (1 MB) und wüßte gerne wann endlich Wing Commander für den Amiga erscheint.

Andreas Bosso

Wann Wing Commander für den Amiga erscheint wüßten wir auch gerne. Fraglich, ob das je der Fall sein wird. Eine zeitlang war es zwar im Gespräch, doch sind die Jungs von "Origin" offensichtlich wieder davon abgekommen. Das mag daran liegen, daß WC ziemlich hohe Ansprüche an die Hardware stellt, und mit "nur" einem MB und ohne Festplatte wohl kaum zu realisieren ist. Gerüchtweise war zu

hören, daß WC auf Modul gebrannt herauskommen könnte. Man wird sehen.

## Werbung

Hallo Play Time Redaktion! Ich finde Eure Zeitschrift echt super, genauso wie den Preis. Doch nun habe ich auch etwas entdeckt, daß mir, und bestimmt auch vielen Anderen nicht gefällt! Ich hoffe, Ihr seid wegen dieser Kritik nicht sauer. Sie ist ja auch nicht böse gemeint. In der Ausgabe 3/92 ist die Werbung auf Seite 105 völlig unnötig. Zigarettenwerbung in einer Computerzeitschrift, also wirklich!! Ist Euch eigentlich nicht klar, daß Ihr damit viele Leute (jüngere) beeinflusst? Statt dieser Werbung könntet Ihr doch eine "Tauschbörse" machen. Das wäre doch keine schlechte Idee. Oder? Also? Laß Euch das durch den Kopf gehen. Mit besten Computergrüßen

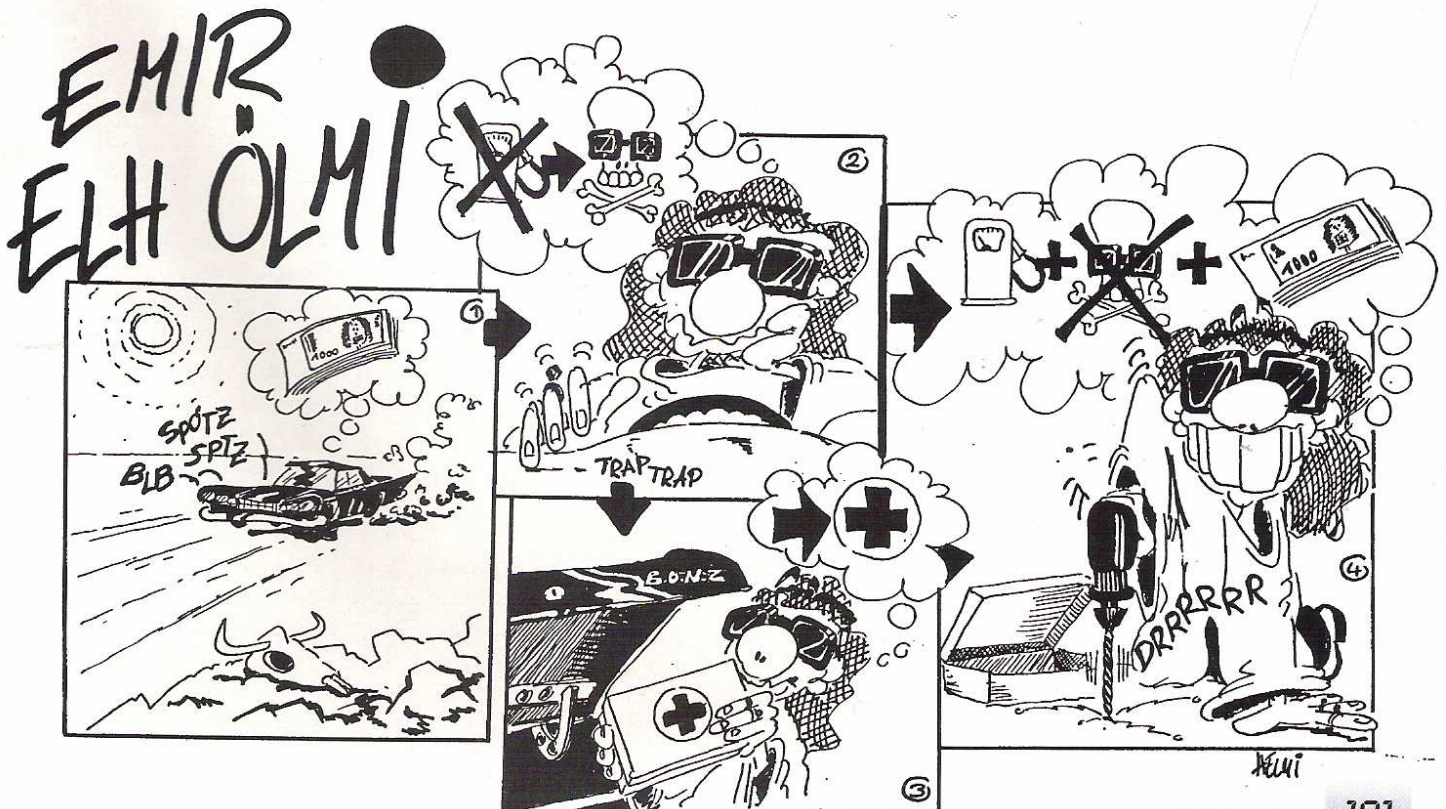
Tomeli Kwiatek

Dein Vorschlag ist zwar nicht schlecht, hat aber einen Nachteil. So komisch wie das klingen mag: Die Jungs von der Werbeagentur zahlen

recht viel für so eine Seite. Das kommt nun wieder Euch zugute, da wir nur mit den Einnahmen von Werbeseiten den Preis aufrecht erhalten und dabei sogar die Qualität steigern können. Zudem sind wir auch nicht die einzige Computerzeitschrift die Werbung (doch, doch, auch für Glimmstengel!) bringt, die eigentlich nix mit Computern zu tun hat. Nichtraucher können ja einfach darüber hinweg blättern, wir zwingen auch niemanden, von Hersteller XX das Spiel YY zu kaufen.

## Verarschung

Sehr geehrtes Play Time Team... Auch ich möchte mal meine Meinung in Euer Heft bringen. Den Preis finde ich eigentlich gerade richtig, nur das "NUR 4,90" nervt langsam etwas. Auch könnte man meinen Ihr hättet etwas gegen PCs, obwohl der ja immer mehr aufholt. Jetzt habe ich die Ausgabe 2/92 vor mir liegen, und sehe kein "Tips & Tricks Heft". Warum? War es, als es von Euch kam noch da? In den "Hallo PT" Seiten ha-



be ich das Gefühl, daß Ihr mit Euren Antworten etwas die Leser verarscht!!!! Ihr wißt bestimmt, was ich meine, und hoffe sehr, daß Ihr das mit mir nicht macht!

*Roland Leitner*

**Ehrenwort, wir heften JEDER (!) Ausgabe ein "Tips & Tricks Heft" bei! Wenn es manchmal nicht zu finden ist, liegt das am Vertriebsweg, an unehrlichen Zeitgenossen oder an sonstwas. Ist uns auch ein Rätsel. Schade, daß Du das Gefühl hast, wir würden Leser verarschen (womit wir genau dreimal Grund zum Meckern gegeben haben). Diesen Ausdruck finden wir doch stark übertrieben! Man könnte es viel besser umschreiben. Zum Beispiel mit: "Was sich liebt, das neckt sich!"**

### Eigenbau

Hil Himmel, A... und Zwirn... Ihr habt ja das reinste Computermagazin-Imperium erschaffen: Wo ich meine Lauscher auch aufmache, Ihr seid die einzige Zeitschrift, von der man redet! Bei Zeus, Ihr habt da etwas auf die Beine gestellt, das kann sogar selbstständig laufen; alle Achtung!! Und weiter geht's! Würdet Ihr eigentlich auch Spiele testen, die von anderen Lesern erfunden bzw. programmiert wurden? Zum einen erfahren die Erfinder, was erfahrene Tester an dem Werk auszusetzen haben, zum anderen könnten irgendwelche Firmen auf das Spiel aufmerksam werden. Falls der eine oder andere Leser das Spiel kaufen möchte, wäre das natürlich auch nicht übel!

*Yves Malterre*

**Das Einzige, was wir auf die Beine gestellt haben und das inzwischen wieder selbstständig laufen**

**kann, war unser Thorsten nach dem letzten Betriebsausflug (ganz ruhig Roland, es ist nicht böse gemeint). Aber lassen wir das. Natürlich würden wir auch Spiele von Lesern testen. Falls Ihr was gebastelt oder programmiert habt, schickt es uns einfach zu.**

### Privatposter

Hallo Play Time

Da ich einer, von wahrscheinlich vielen "Monkey Island"-Anhängern bin, habe ich mir den ersten Teil (der Zweite folgt sogleich) gekauft, und jetzt wäre mir ein Poster in der Größe DIN A1 recht. Es ist doch wohl nicht zu viel verlangt, wenn Ihr in der nächsten Ausgabe ein Monkey Island Poster drucken würdet. Danke schon im Voraus. Tschau ...

*Volker*

**Der Eine will sofort ein Monkey Island Poster, der Andere eines von seiner Tante ... Jungs, manchmal könnt Ihr es uns aber ganz schön schwer machen!**

### Schaltplan

Liebe Play Time Redaktion, ich habe ein großes Problem, und würde mich freuen, wenn Ihr mir helfen könnt. Meine Floppy (1541) ist kaputt, und ich benötige ganz dringend den Schaltplan. Da ich nicht so viel Taschengeld habe, wollte ich Euch bitten, ob Ihr mir einen als Fotokopie schicken könntet. Oder wo könnte ich sonst einen herbekommen? Viele Grüße...

*Kai*

**Schade. Für technische Fragen sind wir leider die falsche Adresse. Wenn bei uns etwas verraucht, geben wir es immer dem Fachmann zum Heilemachen. Bei der Firma "Rat**

**& Tat" (so ziemlich in jeder Gegend vertreten) kannst Du jedoch so einen Schaltplan bekommen. Das soll nun keine Schleichwerbung sein, es ist eben die einzige Firma, die mir auf die Schnelle einfällt.**

### Szene

Hallo Ihr von der Play Time, ich beziehe mich auf den Brief von einer gewissen NO NAME INC., mit dem Titel "Sicherheitskopie". In der Antwort auf diesen Brief habt Ihr geschrieben, daß Ihr eine andere Vorstellung von der Szene habt. Was habt Ihr denn für eine Vorstellung? Ich selber bin Mitglied in der sog. Szene! Für Typen wie die No Name Inc. haben wir einen Namen: Solche Leute nennen wir LAMER! Und eben diese Leute sind es, die wir in der Szene nicht gern sehen. Denn sie machen das Klima kaputt! Die richtige Szene besteht aus Leuten, die sich gegenseitig zeigen was sie drauf haben. Mit Raubkopien haben wir nichts am Hut. Wenn Ihr mehr Infos über die LEGALE Szene haben wollt, meldet Euch bei mir. Alexander Waschkau

**Wir sind auch der Meinung, daß die sog. Szene nichts mit Raubkopierern zu tun hat. Wir wollen auch kein Forum für Raubkopierer werden. Über Zuschriften jeder anderen Gruppe würden wir uns aber sehr freuen.**

### Mahnmanns Mahnung

Sehr geehrte Damen und Herren, der Anlaß meines Schreibens ist die Ausgabe 3/92 Ihres Blättchens. Mein zwölf Jahre alter Sohn pflegt(e) bisher, Ihre Zeitschrift zu kaufen, da er einen Amiga besitzt und so

glaubte, stets auf dem Laufenden über Software zu sein. Mittlerweile habe ich ihm persönlich den Kauf verboten. Ich werde auch eine Aufnahme Ihrer Zeitschrift in die Liste der jugendgefährdenden Schriften beantragen. Der Grund ist folgender. Sie haben anscheinend nicht genug Fingerspitzengefühl für die Auswahl Ihrer Werbung. Da ich mich auch dafür interessiere, was mein Sohn liest, habe ich mir Ihre Zeitschrift in einer ruhigen Stunde einmal angeschaut. Und was sehe ich? Da ist doch tatsächlich Zigarettenwerbung abgedruckt! Das ist eine Unverschämtheit! Ich habe über eine völlige Sperrung Ihrer Zeitschrift schon nachgedacht. Ich erwarte von Ihnen eine Veröffentlichung im Leserforum! Erst dann werde ich, je nach der Reaktion der werten Leserschaft meinen Antrag in die L.d.j. Schriften überdenken. Ich hoffe auch in Ihrem Interesse, daß das mit der Zigarettenwerbung nicht noch einmal passiert. Andernfalls müssen Sie mit einer Klage rechnen.

*Dr. Manfred Mahnmann*

**Huch, sind wir erschrocken, als wir Ihr Schreiben erhielten. Fühlten wir uns doch an längst vergessen geglaubte Leiden während unserer Bundeswehrzeit schmerzlich erinnert. Zu Ihrem Leidwesen ist die Anzeigenschaltung für Erzeugnisse der tabakverarbeitenden Industrie in monatlichen Publikationen aber völlig legal. Ob wir damit die Pfade des guten Geschmacks verlassen, sei einmal dahingestellt. Da auch andere Computerzeitschriften z.Zt. eine ähnliche Werbung laufen haben (deren Liste dürfte Ihnen vorliegen?), fühlen wir uns moralisch gar nicht sooo verpflichtet. Allgemeine Be-**

# GAMES ON

Action, Jump & Run, Strategie, Logik, Simulationen und Adventures - ein reichliches Sortiment an Software für den Commodore C-64.

Neben ausgewählten Spielen finden Sie ausführliche Test, Previews und Tips zu aktuellen Spielen.

Außerdem gibt es viele interessante News im Crackermagazin, tolle Wettbewerbe und "Prof. Plodder's" Leserbriefecke!

vorgestellt in



Das Computer-Spiele-Magazin

Jeden Monat  
**NEU** bei Ihrem  
Zeitschriftenhändler

# GAMES ON

Ausgabe 4 + 5/92

Das C64-Spielmagazin auf Diskette

Für nur **DM 7,90**

Mit 5 Spielen in dieser Ausgabe!

**Hi Ska Do**

Tolles Logikspiel

**Pot Fun**

Per Spielautomat



Unverbindliche Preisempfehlung

wunderung erregte bei uns die fürsorgliche und zarte Art, wie Sie Ihren Sohn sanft anleiten, die Klippen des Lebens zu umschiffen. Könnte es sein, daß Sie ein ganz klein wenig autoritär und überheblich sind? Nein, das können wir uns nicht vorstellen! Uns bewegte auch die Frage, ob das "Dr." vor Ihrem Namen ein Titel, oder die Abkürzung für Dieter ist. Da Ihr Brief diverse Rechtschreib-, Grammatik- und Satzzeichenfehler enthielt, nehmen wir an, Sie waren in Eile, und das "Dr." ist ein Titel. Da Sie sich offenbar keine schlimmeren Entgleisungen der freien Marktwirtschaft vorstellen können, beglückwünschen wir Sie zu Ihrem ausgeglichenen Lebenswandel. Übermitteln Sie Ihrer Gattin unsere Verehrung. Wenn davon noch ein Rest übrigbleibt, behalten Sie ihn ruhig.

### Froschteich

Hallo Play Time!  
Als ich die PT 4/92 durchblätterte, glaubte ich mich trifft der Schlag. Ihr habt doch wirklich aufgrund einiger Leserbriefe den "Wetterfrosch" abgesetzt. Dieses Kästchen mit den "lustigen" Zeichnungen ist doch grauenhaft! Ich habe zehn Freunde, die Computerzeitschriften lesen (davon acht die Play Time) gefragt was ihnen an Eurer Zeitschrift am besten gefällt. Sechs von acht antworteten mit: Poster und Kröte!!! Ich finde Ihr solltet noch einmal darüber nachdenken, ob Ihr nicht doch den Frosch wieder bringt. Das ist bereits der zweite krötenfreundliche Brief, den ich Euch schreibe (den Ersten habt Ihr ja nicht veröffentlicht). Ich glaube Ihr seid selber froh, einen Grund bekommen zu haben, um den

Frosch loszuwerden. Aber ich gebe nicht auf!

*Thomas Westenthaler*

Im Grunde genommen sind wir nicht froh, den Frosch losgeworden zu sein. Es gab in der Redaktion sogar eine kleine Trauerfeier, als wir das arme Tier in den Vorruhestand schicken mußten. Aber wir sind der Meinung, daß das neue Bewertungssystem besser, übersichtlicher und informativer ist. Nachdem uns auch die Leser mit "Anti-Frosch-Briefen" richtiggehend zuschütteten, haben wir eigentlich das Gefühl, das Richtige getan zu haben. Und nun kommen Thomas, Sven, Jörg, Tina und noch eine Menge Anderer, und singen Ruhmeslieder für den Frosch! Wir verstehen die Welt nicht mehr.

### Froschschenkel

Hallo Play Time!  
Nun werde ich Euch mal wieder schreiben, allerdings nicht wie viele Leser einen Brief mit lauter Bemängelungen. Nein, ich will Euch heute einmal loben. Als ich Eure Nr. 4/92 im Briefkasten fand, schlug ich sie sofort auf. Was ich da sah, haute mich um! Zuerst fielen mir die neuen Seitenzahlen auf (super). Aber viel besser war die Umstellung Eurer Bewertungsblöcke. Der doofe Frosch ist weg! Endlich kann man auf Anhieb sehen, ob das Spiel auch die Fähigkeiten des Computers ausnutzt. Dafür werden Euch die PC-Besitzer ewig dankbar sein. Es bleibt für mich nur eine Frage offen: Was meint Ihr mit H-Drive? Ich hoffe, daß Ihr meine Frage beantwortet, indem Ihr meinen Brief abdruckt. Bis dann:

*Daniel Doller*

P.S. Macht weiter so!

Auch dieser Brief wird für eine ganze Reihe von Zuschritten veröffentlicht, die alle das neue Bewertungssystem besser finden. Mit "H-Drive" ist etwas ganz anderes als mit "H-Milch" gemeint.

"H-Drive" = "Hard-Drive" = Fest-Laufwerk(?). Wirklich etwas seltsam. Um aber für die Zukunft alle Unklarheiten zu beseitigen, wird es ab dieser Ausgabe korrekterweise "HD-Drive" = "Hard-Disk Drive" = Festplattenlaufwerk heißen.

Wir machen weiter so!

### Kristallkugeln

Liebe Play Time Redaktion  
Ich habe ein paar Fragen, die Ihr hoffentlich druckt.

1. Wird es einmal Mickey Mouse I,II und/oder Sonic von Sega für den Amiga geben? Wonderboy von Sega gibt es doch auch für den Amiga! 2. Wenn ja, wann und von wem wird es auf den Markt gebracht? 3. Welche Vor- und Nachteile hat es, wenn man neben einem Computer noch eine Konsole (Mega Drive) hat?

*Gudrun Lauter*

Wonderboy ist nicht das einzige Spiel von Sega, das für den Amiga umgesetzt wurde. Die Umsetzung von "Outrun" z.B. wurde für den Amiga veröffentlicht, lange bevor an eine "Mega-Drive-Version" zu denken war. Zu Deinen Fragen eins und zwei können wir leider nur antworten, daß wir nicht in die Zukunft sehen können. Wir befragten zwar unser Redaktionsorakel, daß aber zu unserem größten Bedauern bei Drucklegung sich noch mit der Frage beschäftigte, ob bei unserer nächsten Redaktionssitzung die Pizza wieder zu lappig wäre. Auch bei Se-

ga konnten wir nichts in Erfahrung bringen. Sorry. Zu Deiner dritten Frage: Die Vorteile liegen klar auf der Hand! Man hat eine größere Auswahl an Spielen (z.B. Sonic). Der einzige Nachteil, den ich dabei feststellen kann, wäre ein erhöhter Geldverschleiß.

### Grundsatzfragen

Hallo Play Time

Ich finde Eure Zeitschrift echt super. Ich habe mir alle bis jetzt erschienenen Ausgaben unter den Nagel gerissen. Doch jetzt zum Thema. Ich wollte Euch schon immer einmal fragen, was eigentlich dieses "hi" oder "mg", das unter den Spieletests steht, darstellen soll. Das war schon alles, was ich zu sagen hatte.

*Simon Röder*

Es wäre uns zwar lieber gewesen, wenn Du unsere Zeitschrift gekauft hättest, aber Schwamm drüber. Dieses "hi" oder "mg" sind nicht etwa Grußworte zum Abschied, sondern das Monogramm des Redakteurs, der den Artikel geschrieben hat. Eine Auflistung (incl. Abkürzungen) findest Du ganz hinten im Heft, im sogenannten Impressum. Der Leser soll ja wissen, wessen Freund oder Feind er ist. (rr) (Nein, nicht Rocket Ranger)

Die Redaktion behält sich sinnwahrende Kürzungen vor.

Richtet Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:

CT-Verlag

Kennwort: Hallo Play Time!

Gufidauner Str. 13

8501 Schwarzenbruck



# ON-LINE

## DIE SERVICE SEITEN

### DER HARD-/SOFTWARESUPPORTER IN DEINER NÄHE

#### Postleitzahlen ab 1000

**GAME-PLAY - Die Nr.1 in Berlin** Videospiele zu Superpreisen in einer **Riesen-Auswahl!** Alle Systeme zum Testen. Wir importieren selber, daher: top **aktuell**, super **günstig** und **1a Service**, auch Versand, Urbanstraße 96, 1000 Berlin 61, Tel.: **030/6912156** Fax: **030/6913838**.

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 030-3246326, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. O - 1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel. Ost-Berlin/5892067.

**SOFT & SOUND:** O - 1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 1, Tel. 0037 - 3725 - 33699

#### Postleitzahlen ab 2000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0461-93796, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. W - 2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel. 040-224633.

#### Postleitzahlen ab 3000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0511-4581650, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. W - 3000 Hannover, Goethestr. 36, Tel. 0511-1317312.

**TELESPIELE: SEGA, NINTENDO, ATARI, NEC.** Alle Geräte, Spiele & Zubehör, **Japan, USA, Deutsch.** Ständig Neuheiten, Angebote, **Viele tausend Spiele am Lager.** Videospiele-Spezial-Geschäft CWM, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: 05322 - 54081

Nur in der Hölle ist noch Platz für uns - **FUNNY SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY SOFTWARE,** Georgswall 3, 3000 Hannover, Tel.: 0511/321795

**SOFT & SOUND:** W - 3100 Celle, Im Kreise 16, Tel. 05141 - 214411

#### Postleitzahlen ab 4000

**Versandhandel mit Superpreisen:** **EXPERT SOFTWARE JÖRG WALKOWIAK,** Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen. Liste gratis unter Tel. 02361-36267. **Software-datenbank** mit Suchfunktionen, Tel. 02361-373214, 8N1, 300-2400 baud, **BTX-Programm\* LIFETIMES#**

Wir halten - was andere versprechen - **FUNNY SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE,** Bestellservice von 12.00 - 18.00 Uhr, Tel. Kamen 02307-72181. Spielesoftware + Konsolen.

**GAME-PLAY ZENTRALE in 4837** Verl. Videospiele-Spezialist mit **Riesenangebot** aus aller Welt f. **Sega MD-GG, Game-Boy, NES-US, PC Engine.** Großes Ladengeschäft mit Testmöglichkeit aller Systeme! Laden: **Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1, Tel.: 05246/81184** Fax: **05246/81270.**

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. W - 4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel. 0211-4910187.

**SOFT & SOUND:** W - 4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel. 02161-601556.

**SOFT & SOUND:** W - 4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel. 0203-21084.

**SOFT & SOUND:** W - 4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel. 02041-21973.

**SOFT & SOUND:** W - 4300 Essen 1, Moltkestr. 36, Tel. 0201-207629.

#### Postleitzahlen ab 5000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 02195-7758, Mo-Fr 17-21 Uhr.

**SOFT & SOUND:** W - 5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel. 0651-40532.

**SOFT & SOUND:** W - 5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel. 0202-81118.

#### Postleitzahlen ab 6000

Viele kaufen bei uns - nicht immer - aber immer mehr - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE,** Bestellservice von 12.00 bis 18.00 Uhr, Telefon Frankfurt 069-627489. Spielesoftware + Konsolen.

Spielend in die Zukunft - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE,** Bestellservice von 14.00 bis 18.00 Uhr, Telefon Homburg 06841-64587. Spielesoftware + Konsolen.

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 06196-84747, Mo-Fr 10-13 u. 15-21 Uhr, Sa 10-13 Uhr.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. W - 6000 Frankfurt a. M., Wielandstr. 25, Tel. 069-590180.

#### Postleitzahlen ab 7000

Im wilden Süden ist der Teufel los - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE,** Entertainment-Center, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel. 0711-8568534. Spielesoftware + Konsolen.

Wir setzen Maßstäbe - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE,** Entertainment-Center, Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Tel. 0761-382590. Spielesoftware + Konsolen.

**Neueröffnung!** Wenn es um Ihr Vergnügen geht, verstehen wir keinen Spaß - **FUNNY SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY SOFTWARE,** Storchenstraße 5b, 7080 Aalen. Spielesoftware + Konsolen.

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0721-21867, Mo-Fr 16-19 Uhr.

#### Postleitzahlen ab 8000

**Computer- und Videospiele.** Versand auf Rechnung, nur erste Lieferung per Nachnahme, preiswert, schnell und **PORTOFREI!!!** **MAGIC-Computerspiele,** Breitenfeldstraße 46, 8540 Schwabach, Tel. 0911-640241, Fax 0911-647895. Preisliste kostenlos!

Wie Phönix aus der Asche - **FUNNY-SOFTWARE.** Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE,** Bestellservice von 12.00 - 18.00 Uhr, München, 089-761908. Spielesoftware + Konsolen.

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 06029-7192, Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa 10-14 Uhr.

#### ÖSTERREICH

**Abenteuer aus dem Briefkasten** - eine neue Dimension in der Spielwelt. Sie lieben komplexe Spiele? Wir haben Sie - **Crime, SF- und Fantasy-Spiele.** **Kostenlose Informationen** bei: **SSV Klapp-Bachler OEG, Lendkai 43, Postfach 1205, A-8021 Graz, Tel.: A-0316/919327**

# EXTRABLATT

**Es gibt sauberen Journalismus - siehe diese PLAY TIME. Aber der Blätterwald ist nicht nur bunt, er ist auch durchdrungen von unseriös arbeitenden Schreibern - siehe MOZ. Eine abhängige und parteilich gefärbte Zeitung. Ähnlichkeiten mit einer großen, existierenden Volksverdummungsjournaille sind sicherlich beabsichtigt.**

V.i.s.d.P. (verantwortlich im Sinne des Presserechts) ist kein Geringerer als Karl-Heinz Schmiel. Nach Evolution, Parteiwahlen und Kochkünsten stürzt - immer wieder für Überraschungen gut - der kompromißlos tätige Autor eine Spielrunde in eine hektische Welt voller Betriebsamkeit, die von groß aufgemachten Schlagzeilen lebt. Jeder der drei bis vier hoffnungsvollen Nachwuchschefredakteure benötigt zunächst eine der MOZ-Doppelseiten, mit deren Hilfe er Schlagzeilen, Artikel, Pressefotos und Anzeigen montiert. Immer in Hinblick auf die Auflagenhöhe. Die Zeit ist knapp, wie eine auf 12 Stunden vorprogrammierte Uhr unerbittlich anzeigt. Die Zeit läuft, los geht's! Die ersten Meldungen kommen bereits per FAX in einem gemeinsamen Nachrichtenpool an, aus dem die Spieler Schlagzeilen entnehmen können. Der Umfang der Meldung wird mittels einer der unterschiedlich zur Verfügung stehenden Textgrößen festgelegt und auf der Doppelseite platziert. Dummerweise sind die Schlagzeilen in einem drei mal fünf Raster untergebracht und es darf immer nur eine der untersten, freiliegenden Meldungen genutzt werden. Auch die zur Verfügung stehenden Layoutkarten, die die Textgrößen bestimmen, sind in den neun verschiedenen Längen nur in begrenztem Maße nutzbar. Zumindest können sie vertikal bzw. horizontal eingesetzt werden. Bereits zu Anfang müssen die Damen und Herren Chefredakteure höllisch aufpassen, wo und wie groß sie ihre Meldungen legen, da für den redaktionellen Teil ihrer Zeitung nur begrenzt Platz vorgesehen ist. Da jede Schlagzeile dreimal durch das Faxgerät tickert, kommt es nicht nur einmal vor, daß die unliebsame Konkurrenz dieselbe Meldung größer und wirksamer aufmacht und damit die eigene Meldung bedeutungslos wird.

## Konkurrenz - Wo?

Eine weitere wirksame Methode in der Schädigung des Konkurrenten besteht im Verschwindenlassen von Meldungen. Das schützt vor unverhofften Artikeln, die man ungern in anderen Blättern schwarz auf weiß sieht. Die letzte, aber dafür keinesfalls harmlose Konkurrenzschädigung, gestattet die Aufnahme eines Zeitmoters anstatt einer Meldung vom Faxplan. In der ersten zeitlichen Phase, d.h. von ein bis sechs Uhr, darf in diesem Fall in einem der sowieso redaktionell schwachen Konkurrenzblättern eine Werbung geschaltet werden. Das raubt Platz! Und das wird dringend durch geschicktes Setzen von Artikeln benötigt. In der zweiten Zeitphase von EXTRABLATT ist die Annahme von Werbung grundsätzlich ver-

boten - gut für die Redaktion! Jetzt aber kann ein beliebiger Artikel als Zeitungssente entlarvt werden - schlecht für die Auflage! Ganz so einfach verhält es sich mit den Möglichkeiten Werbung schalten und Zeitungssente wiederum nicht. Wie in der realen Welt wird am besten mit Geld geschoben. Drei Schecks in unterschiedlichen Ausstellungsbeträgen besitzt jeder Spieler. Jeweils eine Karte wird verdeckt getauscht; wer den höheren Scheck gelegt hat, darf jetzt in der Zeitung des anderen manipulieren. Da kommt Freude auf!

## Kultur, Sport und anderes

Nicht nur die Größe der einzelnen Meldungen ist für die auflagenstärkste Zeitung zum Schluß des Spiels relevant, vielmehr entscheidet ebenso die Größe der sechs Info-Teile über Wohl und Wehe einer Zeitung. Wie es sich für eine redaktionell gut arbeitende Redaktion gehört, hängen die Meldungen, die einen Info-Bereich betreffen, zusammen, während die



anderen Info-Bereiche strikt getrennt gesetzt werden müssen. Für die Spieler folgt daraus eine zusätzliche Erschwerung bei der Zusammenstellung ihrer Zeitung. Artikel lassen sich keinesfalls in beliebige Form quetschen und Platz ist halt nur in begrenztem Maße da. Das wissen vor allem die anderen Chefredakteure zu schätzen, die mit Vorliebe Werbung in redaktionell dringend benötigten Raum setzen!

Der Schlagzeilenbereich darf in MOZ keinesfalls fehlen. Meldungen in diesem Bereich erfreuen sich besonderer Aufmerksamkeit der Leser und zählen daher in der Abrechnung doppelt. Einen weiteren wichtigen Fakt stellen die Photos dar. Bedenke, ein Photo sagt mehr als tausend Worte! Photos können einen schon gesetzten Artikel vergrößern. Faucht eine glei-

che, zweite Faxmeldung auf, darf sie als Bild genutzt werden. Eine gute Möglichkeit, größere Meldungen in einem Konkurrenzblatt zu überflügeln und somit bedeutungslos zu machen.

In Bezug auf die Schaltung von Anzeigen und das Legen von Zeitungssenten wird die Spieluhr in zwei Sektoren unterteilt. Bezüglich der Aktualität und damit des Wertes der Artikel gibt es drei voneinander zu unterscheidende Sektoren. Je später ein Artikel auf die Doppelseite der eigenen Zeitung gesetzt wird, desto mehr Auflage bringt er ein. Die Abrechnung zum Ende des Spiels, das durch Nutzung unterschiedlicher Fax-Meldungstapel verzögert bzw. beschleunigt werden kann, verdeutlicht dies. Zunächst gibt es einen Auflagenbonus für die beiden größten Schlagzeilenbereiche. Dann aber kann sich das Bild der Zeitungen bereits verändern, da vor der Wertung des größten Info-Bereichs alle Enten entfernt werden. Danach kann der redaktionelle Teil der Zeitungen förmlich schrumpfen, da nun nur noch die jeweils größte Meldung Berücksichtigung zur Errechnung der Auflagenhöhe findet. Nach dem Schlußstrich gewinnt der Spieler - wer hätte das gedacht - mit der höchsten Auflage.

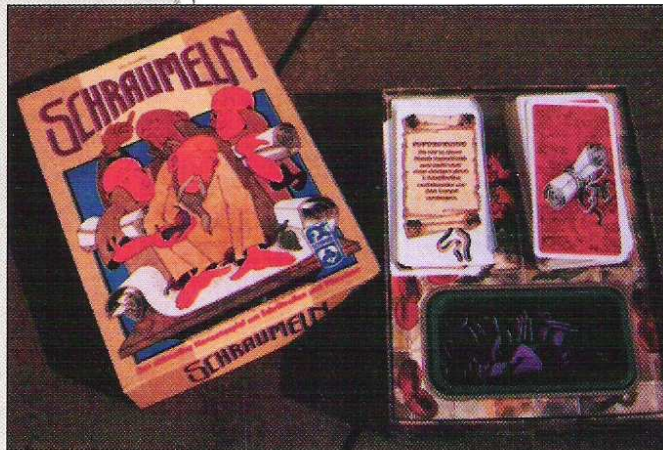
## Das berühmte Schlußwort!

EXTRABLATT wirkt auf den ersten Augenblick wie ein recht schwierig zu verstehendes Spiel. Dieser Eindruck täuscht! Zwar gehört EXTRABLATT vom Spielverlauf zu den Spielen, die erst nach mehreren Partien taktisch geschickt angegangen werden können, doch lassen sich die Regeln von einem erfahrenen MOZ-Spieler innerhalb relativ kurzer Zeit erläutern. Ein wenig problematisch ist der Abrechnungsmodus, da das nicht sofortige Erfassen seiner Struktur erst nach ein, zwei Spielen ein sinnvolles Faktieren zuläßt. So wird gerade anfangs die Bedeutung der einzelnen Meldungen für die Auflagenhöhe gehörig unterschätzt und der in die Gesamtwertung einfließende Schlagzeilenbereich überschätzt. Überhaupt ist EXTRABLATT zu den Spielen zu zählen, die während des gesamten Spiels die volle Aufmerksamkeit der Mitspieler erfordern, wenn auch zu Anfang laufend über die albernen bis makabren Schlagzeilen kräftig gelacht wird. Ein Spiel, das den Stempel "interaktiv" zurecht trägt und zudem zu der Phalanx der anspruchsvollen, deutschsprachigen Spiele gezählt werden kann. Ständiges Beobachten der Konkurrenz, das Setzen größerer Artikel, die Betonung auf zwei, drei Info-Bereiche, um sich als Magazin zu profilieren. EXTRABLATT merkt man die Handschrift seines Autors Karl-Heinz Schmiel deutlich an. Das Spielsystem ist ausgereift, durchdacht. Worauf wartet Ihr demnach? Stürzt Euch in das hektische Treiben einer Zeitungsmache und erleb jeglichen Frust und jegliche Lust eines Chefredakteurs!

# SCHRAUMELN • RAZZIA

**Kennt Ihr das Volk der Schraumen? Wenn nicht, müßt Ihr Euch nicht beunruhigen, da Ihr diese klaffende Bildungslücke durch das Lesen dieses Textes schließen könnt. Die Schraumen sind ein einfaches Volk, die ein asketisches Leben führen. Ihr gesamtes Dasein dient den Heiligen Schriftrollen, deren Geboten sie sich bedingungslos fügen. Die Inhalte der Schriftrollen bestehen nicht aus stupiden oder gar amoralischen Texten.**

Nein, vielmehr regeln die Heiligen Schriften im Schraumenland den Besitz von Pflaumen, die zahlreich im Garten der Schraumen wachsen. Und die Pflaumen sind's, um die sich alles dreht. Das (!) Schraum, das nach Verlesen der Heiligen Schriftrollen die meisten Pflaumen auf sich vereinigt, wird zum Oberschraum ernannt. Doch bis dahin ist's noch weit! Um Oberschraum zu werden, stehen den Schraumen bzw. Spielern noch etliche Pflaumenaustauschorgien bevor. Im Grunde steckt hinter SCHRAUMELN eine höllisch simple Idee. Es geht schlicht und ergreifend um das Versteigern von Ereigniskarten, die mittels Pflaumengebote in den Besitz der Spieler gelangen. Diese Karten oder auch Schriftrollen bestimmen kategorisch, welches Schraum wann wieviele Pflaumen erhält oder abgibt. Verantwortlich zeichnet für diese elende Schraumenpflaumenschieberei niemand anderes als der Schweizer Urs Hostettler. Wer Spiele von ihm kennt, von denen die meisten leider immer noch nur schwer hierzulande erhältlich sind, wird wissen, daß der Untertitel zu SCHRAUMELN zurecht von dem "ultimativen Nonsensspiel" spricht. Wer Spiele mit satirischem Einschlag mag und für den KREML, KREMLIN oder EIN SOLCHES DING keine spielerischen Fremdworte darstellen, wird mit Sicherheit demnächst zu den begeisterten SchraumerInnen gehören. Ein kleiner Wermutstropfen zum Schluß. SCHRAUMELN läßt sich keinesfalls noch sinnvoll mit acht schraumelnden Menschen spielen, wie die Verpackungsinformation fröhlich verkündet. Drei bis sechs Schraumen werden sicherlich mehr



Spaß mit den Pflaumen haben. Die zweite Neuheit des Spielejahrgangs '92, die hier vorgestellt werden soll, unterscheidet sich thematisch und vom Spielaufbau völlig vom vorherigen Spiel. RAZZIA entführt eine zu allen Bosheiten bereite Spielrunde in die frühen 20er Jahre des amerikanischen Gamenmilieus. Sechs Bars bilden die Spielgrundlage dieses abgefeimten Spiels. In jede Bar wird zu Beginn jeder Zockerrunde ein Geldbetrag von 5.000 bis 50.000 Dollar gelegt. Daß dieses Geld die Spieler wie den Bären der Honig lockt, wird vorausge-

setzt für dieses Spiel. Um an das Geld heranzukommen, können Zocker- aber auch Razzia-karten eingesetzt werden, die je nach Farbe nur in einer der Bars genutzt werden können. Alle Spieler spielen gleichzeitig und verdeckt eine Karte aus. Anschließend werden alle Karten umgedreht und das Ergebnis steht fest. Zockerkarten, die alleine eine bestimmte Bar betreffen, sacken den gesamten Geldbetrag ein. Tauchen ein oder mehrere Zockerkarten in derselben Bar auf, müssen sich die Spieler einigen oder ein Würfelduell austragen - je nach Laune und Bösartigkeit. Entscheidet sich ein Spieler eine Razzia-karte auszuspielen, so hat dies nicht die geringste Auswirkung, es sei denn, er trifft in derselben Bar auf einen Zocker. In dem Fall konfisziert er sofort sämtliches Geld, das damit in seine eigene Tasche fließt.

RAZZIA bietet zwar keine innovativen Spielelemente, serviert einer Spielrunde dennoch all das, was sie sich wünscht. Einen schnellen, dynamischen Spielablauf, keine ermüdenden Wartezeiten, ein wenig Diplomatie oder auch Feilschen genannt, in einer beredsamen Runde Bluffelemente und zuguterletzt das Quentchen adrenalin-ausschöpfenden Ärgerns, das jedes Spiel zum Kommunikationsbrezel macht - halt frisch und knackig!

(jg)



## EXTRABLATT

**Verlag:** Moskito-Spiele  
**Autor:** K.-H. Schmiel  
**Preis:** ca. DM 65,-  
**Spielerzahl:** 3 oder 4  
**Dauer:** 1 - 1,5 Stunden



### WERTUNGEN IN PROZENT

**Spielmaterial:** 84 %  
**Spielregeln:** 72 %  
**Spielreiz:** 83 %

➔ **Helmi sagt:**  
"Gut!"

## SCHRAUMELN

**Verlag:** F.X. Schmid  
**Autor:** U. Hostettler  
**Preis:** ca. DM 27,-  
**Spielerzahl:** 3 - 8



### WERTUNGEN IN PROZENT

**Spielmaterial:** 81 %  
**Spielregeln:** 63 %  
**Spielreiz:** 89 %

➔ **Helmi sagt:**  
"Gut!"

## RAZZIA

**Verlag:** Ravensburger  
**Autor:** Stefan H. Dorra  
**Preis:** ca. DM 21,-  
**Spielerzahl:** 3 - 8



### WERTUNGEN IN PROZENT

**Spielmaterial:** 72 %  
**Spielregeln:** 67 %  
**Spielreiz:** 76 %

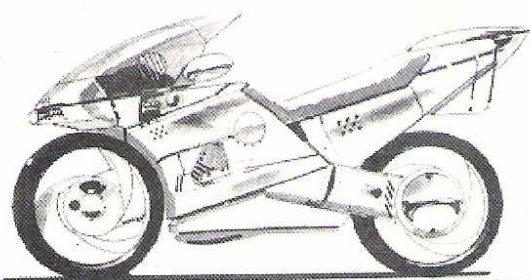
➔ **Helmi sagt:**  
"O.K.!"

# CAR WARS®

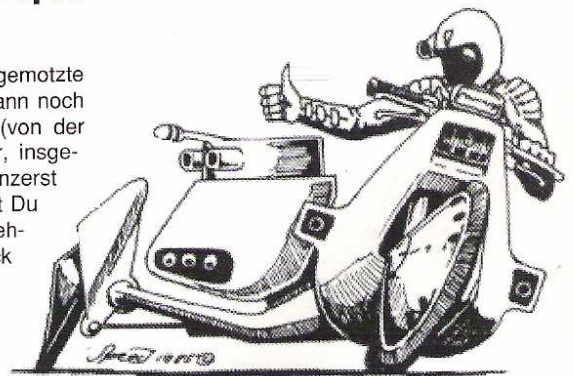
## Autoduelle auf den Straßen der Zukunft



Durch die kilometerlangen Staus auf unseren Straßen werden die gestreßten Autofahrer so aggressiv, daß früher oder später ein Spiel wie Car Wars zum Dampf ablassen erscheinen mußte.



Hur", kaufst Dir eine aufgemotzte "Schüssel", stattdess diese dann noch mit verschiedenen Waffen (von der MG bis zum Raketenwerfer, insgesamt über 40!) aus und panzerst sie ordentlich. Schon kannst Du am nächsten Rennen teilnehmen. Mit etwas Glück gewinnst Du und von der Siegerprämie und den Resten des alten Wagens (der Schrotthändler gibt Dir schon noch 'n Appel und 'n Ei dafür) wird sofort ein besseres



Car Wars malt wie so viele anderen futuristischen Brett- und Rollenspiele eine dunkle Zukunft. Nach dem dritten Weltkrieg versinkt die Menschheit immer tiefer in Barbarei. Die Welt wird von Unterweltbossen und anderen feudalen Usurpatoren beherrscht. Doch das Volk braucht Brot und Spiele. Ersteres kommt übrigens von neuartigen Algenfarmen (Igit). Die "Spielchen" Mitte des 21. Jahrhunderts sind aber eher mit denen des alten Roms vergleichbar, 2022 a.D. wurde nämlich die Tötung von Gegnern bei Wettkämpfen entkriminalisiert. Aus dem Klassiker Wagenrennen wurde Car Wars! Du schlüpfst also in die Rolle des modernen "Ben

Gefährt gekauft und so geht das weiter... Car Wars enthält sämtliche nötigen Regeln zur Konstruktion derartiger Fahrzeuge, sowie für die Austragung der Rennen selbst. Um nicht zu komplex zu werden (und die Spannung mehr auf den Kampf zu konzentrieren), ist das Beschleunigen, Abbremsen und Lenken denkbar einfach geregelt. Wer jedoch meint, "Bleifuß" an den anderen schnell vorbeizuziehen, der wird höchstwahrscheinlich



ins Schleudern kommen und sich bald an den Betonmauern der Rennbahnbegrenzung klebend wiederfinden. Schießen und Rammen ist schon etwas schwieriger. Jedes Fahrzeug ist in gewisse Zonen unterteilt, die verschiedenst gepanzert sein können. Genauso kann mit einer an der Seite angebrachten Waffe natürlich nicht nach hinten geschossen werden. Vor allem ist es gar nicht so einfach, Vorrausfahrende aufs Korn zu nehmen. Dicke Nebelbänke aus dem Rauchentwickler erschweren nämlich die Sicht, doch eine radargesteuerte Rakete, unterstützt durch einen Zielcomputer, wird schon treffen. Besonders gehässig ist das Auslegen von Minen oder Nagelbrettern, wer da keine Vollgummireifen aufgezogen hat und über einen guten "Unterbodenschutz" verfügt, wird sehr schnell aus dem Rennen ausscheiden. Viele Fahrer sprühen auch Öl auf die Fahrbahn oder stark haftende Farbe auf die Scheiben der Gegner, damit diese die Kontrolle über ihr Fahrzeug verlieren und somit zwangsläufig langsamer werden. Die Regeln für den Kampf sind ebenfalls nicht besonders komplex, so daß der Spieler nicht mit stupiden Rechnereien geplagt wird. Richtig interessant wird es erst, wenn die einzelnen Teilnehmer nicht wissen, ob ihre Gegner mit einem PKW, Motorrad, Bus oder Truck antreten. Mit einem bunt zusammengewürfelten Haufen kommt am meisten Spaß auf und den Weg ins Ziel schafft sowieso nur einer, die anderen bleiben auf der Strecke, im wahrsten Sinne des Wortes! Car Wars holt klassische Computerspiele wie Super Cars und Racing Construction Kit aufs Spielbrett. Der richtige Zeitvertreib nicht nur für Manta- und BMW-Fahrer.

(ag)

### CAR WARS

Verlag: Fantasy Productions  
Preis: ca. DM 50,-  
Spielerzahl: 2 - 5



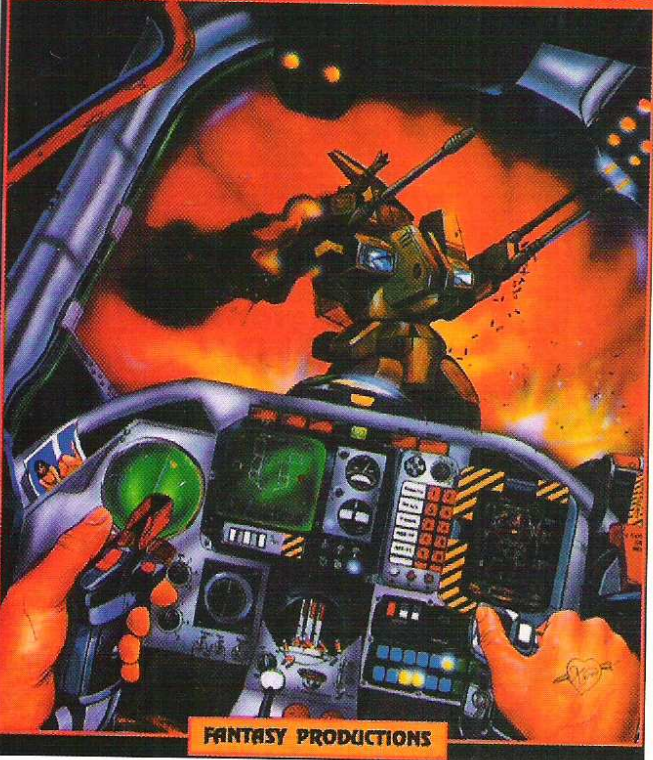
#### WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 65 %  
Spielregeln: 70 %  
Spielreiz: 80 %

➔ Helmi sagt: "O.K.!"

# MECHKRIEGER

3031 A.D.  
DAS BATTLETECH-ROLLENSPIEL



FANTASY PRODUCTIONS

**Endlich ist es soweit! Mit dem neuen Buch "MechKrieger" von Fantasy Productions können alle begeisterten BattleTech-Spieler ordentliche Kampagnen wie bei einem richtigen Rollenspiel abhalten.**

**W**ir schreiben das Jahr 3031. Vor ungefähr zwei Millionen begann die Menschheit mit der Besiedelung der unendlichen Weiten des Weltraums, hauptsächlich ermöglicht durch die technischen Errungenschaften des überlichtschnellen Antriebs und der Kernfusion, die ihn mit der nötigen Energie versorgen konnte. Schon wenige Jahrhunderte später herrschte der Homo Sapiens über mehr als 100 Welten, die bis zu 40 Lichtjahre von der "Mutter Erde" entfernt waren. Dadurch wurde die Nachrichtenübermittlung zu einem immer größeren Problem, bis eine Botschaft von Terra die äußeren Kolonien erreichte, konnten mehrere Monate vergehen. Die logische Konsequenz war, daß den Gouverneuren weitreichendere Kompetenzen übertragen wurden. Auf Grund dieser neuen Machtposition machten sich diese prompt selbständig. Terra war es schließlich nicht möglich, die Rebellion zu zer-



schlagen, auf die militärische Krise folgten weitere politische. Immer mehr Welten am Rande des bekannten Universums sagten sich los und erklärten ihre Unabhängigkeit. Um die Machtposition Terras wieder zu erhöhen, wurde verstärkt im militärischen Sektor geforscht. Das Ergebnis war der BattleMech, ein mindestens zehn Meter hoher Kampfkoloß, der den früheren Panzern an Feuerkraft soweit überlegen war, wie das Maschinengewehr dem herkömmlichen Pfeil und Bogen. Mit dieser ultimativen Waffe erzwang die "Erde" die Wiedervereinigung. Ein goldenes Zeitalter des Friedens folgte.

Erst am Ende des dritten Jahrtausends erschütterten erneute Kriege die Galaxie. Das riesige Vernichtungspotential äscherte ganze Planeten ein. In den furchtbaren Schlachten ging auch unglaublich viel Wissen verloren, die Menschheit verfiel immer mehr in Barbarei. Ein letztes Überbleibsel gebot dann doch noch Einhalt, es kam zu einer Art Waffenstillstand. Das Universum gliedert sich nun in mehrere große Nachfolgestaaten, die ihre Herrschaft ausnahmslos auf ihre militärische Macht stützten. Die kleineren Gefechte um Produktionsstätten und Rohstoffe waren an der Tagesordnung. Doch nicht nur die alten Kolonien hatten sich selbständig gemacht, die Zeit der Söldnervereinigungen ist angebrochen...

MechKrieger ist in einer schon bekannten Art und Weise aufgemacht. Fantasy Productions hat sich also viel Mühe erspart, als sie einfach das erfolgreiche System "Shadowrun" kopierten. Andererseits gefällt allen Rollenspielern, mit einer Abneigung gegenüber Shadowrun, MechKrieger ebenfalls nicht. Auf alle Fälle werden sich viele BattleTech-Spieler mächtig freuen. Die Charakterentwicklung BattleMechs kann man durchaus als "gut" bezeichnen. Es gibt fünf Attribute, die die körperlichen und geistigen Fähigkeiten wieder spiegeln. Mit ihnen werden die Charakteristika (bei Shadowrun heißt das ...-Pool), also die Basiswerte für die Rettungswürfe berechnet. Ferner verfügt jeder Held über verschiedene der sog. Vorteile. Darunter gliedern



sich sämtliche besonderen Eigenschaften oder Privilegien. Somit wird verhindert, daß sich Charaktere wie einem Ei dem anderen gleichen. Auch MechKrieger gibt wieder eine schöne Latte (über 100!) an erlernbaren Fertigkeiten vor. Da wird man schon einiges erleben, bevor man für jede (jede? - in einem Rollenspiel? - niemals!) Situation gerüstet ist. Genau so wie bei Shadowrun werden sämtliche Werte nicht ausgewürfelt, sondern nach einem festgelegten Prinzip Einheiten darauf verteilt. Nach einem bestandenen Abenteuer erhält man je nach Schwierigkeit Erfahrungs- und Abenteurerpunkte, die zur Verbesserung des Charakters verwendet werden können. Außerdem kann man sogar während einer Kampagne die eigenen Fähigkeiten nur durch die Anwendung steigern, jedesmal wenn ein katastrophales (aus Schaden wird man klug) oder ein superbes Ergebnis erbracht wird, steigt der Fertigkeitwert. Das dürfte jedoch sehr schnell zu einem überhöhten Bordschützenwert führen..., aber na ja.

Das wahre Spiel geht natürlich um "Kohle", Material, Macht! MechKrieger enthält eine ganze Palette der Waffenentwicklungen des dritten und vierten Jahrtausends. Die dazugehörigen Kampfregeln sind im großen und ganzen die von BattleTech, eben nur eine Spur kleiner. Natürlich fehlt es auch nicht an Regeln, wie man seinen Mech (oder sich selbst!) wieder repariert, wieviel Zeit dazu nötig ist usw. MechKrieger ist kein eigenständiges Rollenspiel, es ist nur in Verbindung mit BattleTech spielbar. BattleTech Spieler sollten sich diese Bereicherung auf keinen Fall entgehen lassen und ihr bisheriges, nahezu pures Strategiespiel aufwerten.


(ag)

## MECHKRIEGER

**Verlag:** Fantasy Productions

**Preis:** ca. DM 50,-

**Spielerzahl:** 2 - 8



**WERTUNGEN IN PROZENT**

<b>Spielmaterial:</b>	85 %
<b>Spielregeln:</b>	70 %
<b>Spielreiz:</b>	65 %

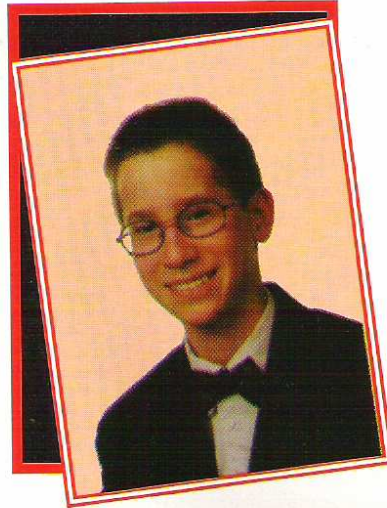
**Helmi sagt:**  
"O.K.!"

# DIE BESTEN D

Andrang in den 30 PC-Computer-Centern



1

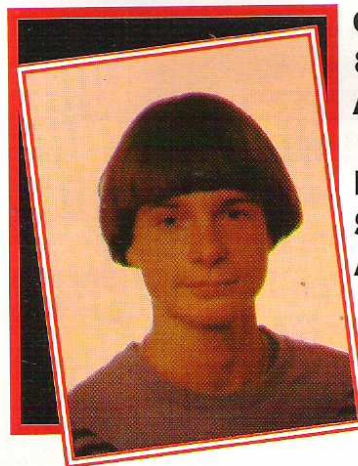


**Carsten Dittmann**  
4796 Salzkotten  
Alter: 15 Jahre

**Regionalsieger**  
Nordwest  
Wuppertal



2

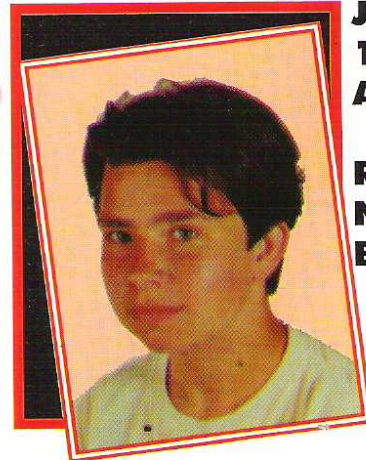


**Christian Auelbach**  
8851 Thierhaupten  
Alter: 15 Jahre

**Regionalsieger**  
Süd  
Augsburg



3



**Jakob Rapsch**  
1000 Berlin  
Alter: 15 Jahre

**Regionalsieger**  
Nord  
Berlin



4

**Mario Marx**  
5504 Zerf  
Alter: 20 Jahre

5

**Thorsten Waldinger**  
8500 Nürnberg  
Alter: 19 Jahre



# DEUTSCHLANDS

Play Time war zur Endrunde in Nürnberg!

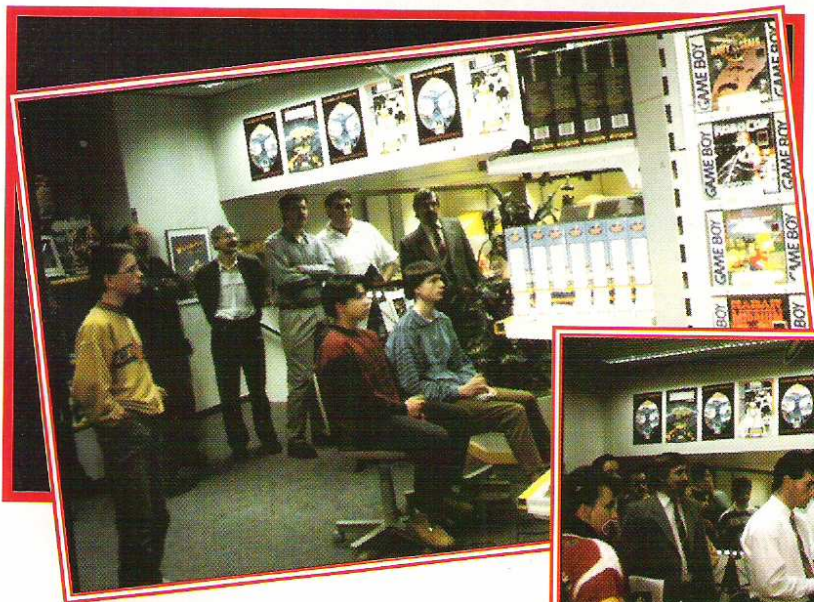
## READY, SET, GO!

Jetzt steht er fest, der erste Deutsche Meister in Gremlins "Lotus Turbo Challenge 2"

Am 29.02.1992 wurde in der PC-Computer-Center-Filiale in Nürnberg, in einem packenden Finale, **Carsten Dittmann** zum Meister gekürt. Die besten Fünf aus deutschen Landen traten, nach dem Zufallsprinzip, gegeneinander an. Selbst für einen Spieltester, unglaublich, mit welcher Sicherheit und Routine die einzelnen Spieler über die Pisten bügelten. Alles unter den wachen Augen von Presse (**Play Time** und **Nürnberger Nachrichten**) und Rundfunk (**Radio N1**), Herrn **Paul McConnell** von Gremlin, Herrn **Aubron** von PC Compu-

ter Regensburg, Herrn **Helmer** von der Firma **Rushware** und natürlich unseres **Rainer Rosshirt**, seines Zeichens Play Time-Spieltester und PC-Computer-Center Abteilungsleiter, ging dann von 9 Uhr an die Post ab. Die meisten Teilnehmer waren schon am Vortag, mit je einer Begleitperson ihrer Wahl, in der Frankenmetropole angekommen. Vor dem Start wurde dann die obligatorische Startnummer unter dem strengen Auge des Rennleiters, Herrn **Pit Mago**, verlost. Darauf folgend wurde nach einem ausgeklügelten System gestartet, so daß jeder

gegen jeden Gummi auf den Asphalt schmieren konnte. Nach gut drei Stunden stand er dann fest unser Pistenkönig. Im Anschluß an die Siegerehrung, ging es dann zur Tafelrunde, Essen und Trinken stand auf dem Programm. So gestärkt war es uns dann ein Leichtes, die ganze Mannschaft in unsere Redaktion zu geleiten und sie dort in die hohen Weihen der Magazinerstellung einzuführen. Eine tolle Veranstaltung und zufriedene Gesichter auf Veranstalter und Teilnehmerseite, lassen uns auf den nächsten Wettbewerb hoffen. (ts)



### Latest News

Gremlin kündigte im Verlauf der Veranstaltung Lotus Turbo Challenge 3 für Oktober '92 an. Mit noch mehr Features und einem Construction-Kit, zur Erstellung eigener Rennstrecken. Man sollte und kann gespannt sein, was sich da tut.

### IN DIESEN PC-FILIALEN WAR DIE HÖLLE LOS:

1000 Berlin 30 • Wittenbergplatz 4  
1000 Berlin 48 • Buckower Chaussee 100  
2400 Lübeck-Moisling • August-Bebel-Straße 25-29  
3400 Göttingen • Im Carree  
4000 Düsseldorf • Erkrather Straße 169-179  
4150 Krefeld • Ostwall 138  
4200 Oberhausen-Sterkrade • Am Neumarkt  
4300 Essen • Limmbecker Straße 12-16  
4400 Münster • Wolbecker Straße 16a  
4790 Paderborn • Herlesstraße 5

5430 Montabaur • Industriestraße 20-24  
5600 Wuppertal 2 • Unterdörnen 93  
6108 Weiterstadt • Friedrich-Schäfer-Straße 2  
6200 Wiesbaden • Appellallee-Didierstraße 27  
6236 Eschborn • Philipp-Helfmann-Straße 2-4  
6330 Wetzlar • Herkules-Center  
6500 Mainz-Hechtsheim • Alte Mainzer Straße 164  
6600 Saarbrücken • Saar-Galerie  
6630 Saarlouis • Ahornweg 1-3  
7910 Neu-Ulm • Wegenerstraße 1

8000 München 2 • Westenrieder Straße 32  
8390 Passau • Schießstattweg 60  
8400 Regensburg • Im Köwe-Zentrum  
8440 Straubing • Hebbelstraße 14  
8500 Nürnberg • Färberstraße 20  
8520 Erlangen • Nürnberger Straße 88  
8600 Bamberg • Im Atrium  
8900 Augsburg • Eichleitnerstraße 14  
8906 Gersthofen • Dieselstraße 5a  
8940 Memmingen • Schlachthofstraße 53

**Impressum Play Time**

**Verlag:**

CT Computec Verlag GmbH & Co.KG,  
Innere Cramer-Klett-Straße 6,  
8500 Nürnberg 1,  
Telefon 0911/53 25-0

**Anschrift der Redaktion:**

CT Verlag GmbH & Co.KG,  
Redaktion "Play Time",  
Gufidaunerstraße 13,  
8501 Schwarzenbruck

**Chefredakteur:**

Christian Geltenpoth (cg)

**Leitender Redakteur:**

Arthur Kreklau (ak)

**Redakteur PR:**

Thorsten Szameitat (ts)

**Redaktion Deutschland:**

Alexander Geltenpoth (ag),  
Oliver Menne (om), Stefan Gnad (sg),  
Walter Konrad (wk), Markus Gurnig (mg),  
Thomas Borovskis (tb), Simon Schmid (ss),  
Michael Hitschfel (mh), Hans Ippisch (hi),  
Mathias Ritz (mr), Oliver Baumgärtel (ob),  
Martin Müller (mm), Reinhard Schmidt (rs),  
Rainer Rosshirt (rr), Joachim Goemann (jg),  
Christoph Holowaty (ch)

**Redaktion England:**

Adrian Pumphrey (ap), Marc Newton (mn)

**Koordination**

**Redaktion und Layout:**

Christian Müller (cm)

**Layout:**

Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner

**Geschäftsführer:**

Adolf Silbermann

**Vertrieb:**

Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**

Roland Bollendorf

**Anzeigenkontakt:**

VECTOR Medienmarketing GmbH,  
Falkstraße 45-47,  
4100 Duisburg,  
Telefon 0203/3051111  
Fax 0203/3051134

**Druck:**

Heckel-Druck  
Raudtner Straße 11  
8500 Nürnberg

**Abonnement:**

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

**Manuskripte und Programme:**

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

**Urheberrecht:**

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

Wir danken der Zeitschrift CTW für die  
freundliche Unterstützung.

# ROCKUS



**Inserenten dieser Ausgabe**

ASI (Aquarius) .....	13	Lifestyle Software Arts .....	43
Bachem .....	64	Mega Trade .....	56,91
Bomico .....	2,17,19	MN-Hobby Soft .....	64
Computer E. Glücks .....	60	Multi Media Soft .....	45
Computer World Freiburg .....	64	Okay Soft .....	60
Computer World Velbert .....	62	Public Domain Studio Nbg. ....	47,63,65
Computersoftware Müller .....	62	Seven-Eleven-Soft .....	60
CPS .....	23	Skyline .....	55,91
CT-Verlag .....	103,113	Soft&Sound .....	27
DIP Game .....	60	Soft Concept .....	47
Funny-Software .....	35,83	T.S. Datensysteme .....	14,15
Gnadenlos .....	64	Top 4 .....	60,62
Groß-Electronic .....	91	United Software .....	7,115,116
Groovers Paradise .....	89	Wial .....	31
Kranz .....	62	World of Wonders .....	55



# SUPER!

Monat für Monat die aktuellsten

Spiele-News frei Haus!

Belgien sfr. 100,- • Luxemburg sfr. 100,- • Holland hfl. 6,- • Italien lit. 3900,- • Österreich ÖS 37,- • Schweiz sfr. 4,90  
**DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN**  
EVT 06.12.1991 J11426E 1/92

**Play Time**  
NUR DM 4,90

**SONIC schlägt zu!**

Spiel des Monats:  
**Willy Beamish**

Das Spiel zum Film:  
**THE BLUES BROTHERS**

**TERMINATOR 2**  
mit **Poster**

64 Seiten  
**Tips & Tricks**  
Komplettlösung:  
**Death Knights of Krynn**

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:  
Computeec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1  
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Hol Dir das



# TEST-ABO

JETZT PLAY TIME 2 MONATE  
KOSTENLOS TESTEN!

Dazu gibt es noch als Dankeschön

die Super-Spiele-Sammlung

kostenlos auf Diskette für

AMIGA, PC, ATARI ST oder C64,

die auf jeden Fall Dir gehört!

Also sofort Coupon ausfüllen

und absenden!

**Ja**, ich will **PLAY TIME** testen -  
2 Monate kostenlos! Dazu erhalte ich  
**GRATIS** die Super-Spiele-Sammlung  
auf Diskette (bitte System ankreuzen!).  
Wenn ich mich 1 Woche nach Erhalt  
der zweiten Ausgabe nicht melde,  
erhalte ich **PLAY TIME** im Abonnement  
zum starken Vorzugspreis von nur  
**DM 4,33** pro Monat - die Versand-  
kosten übernimmt der Verlag!

- Mein Computer -System:
- AMIGA
  - PC
  - ATARI ST
  - C64

Meine Adresse:

\_\_\_\_\_  
Name, Vorname

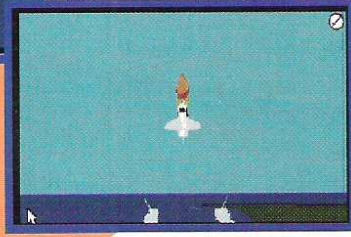
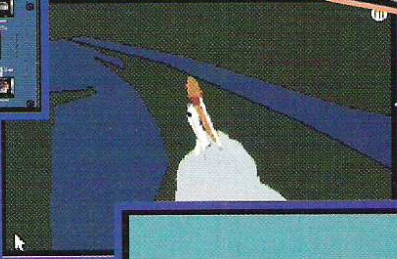
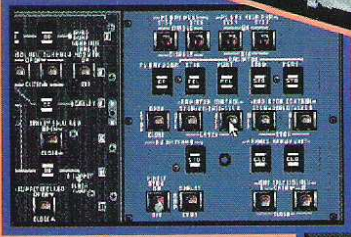
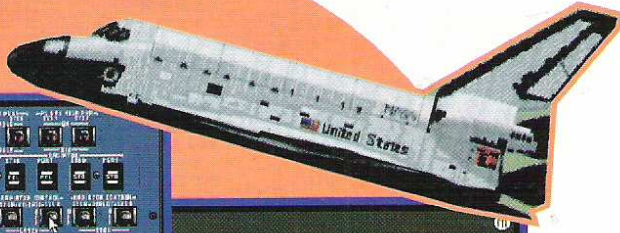
\_\_\_\_\_  
Strasse, Hausnummer

\_\_\_\_\_  
PLZ                      Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

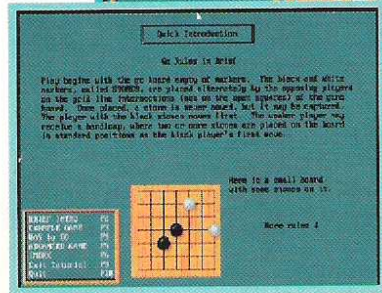
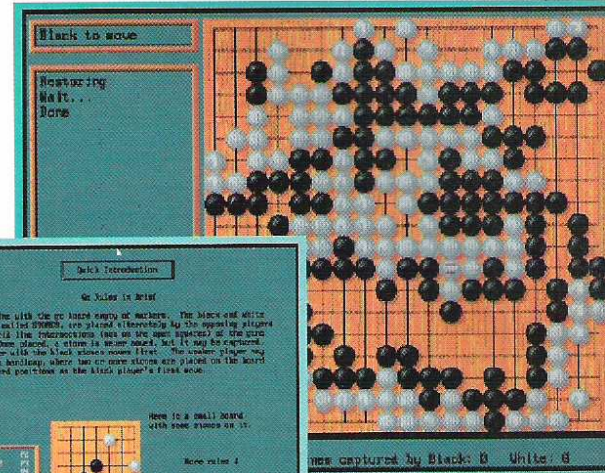
Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von  
14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:  
Computeec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach,  
8500 Nürnberg 1  
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten



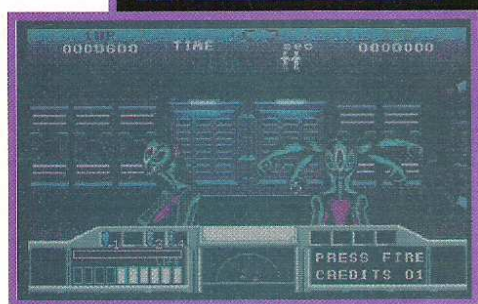
## Shuttle

Eines der kompliziertesten Fluggeräte dürfte das Space Shuttle sein. Für alle Extrem-Flugsimulator Piloten hat Virgin Games jetzt eben dieses auf Disketten gebeamt. Ob es sich um einen Überflieger handelt oder doch mehr zu einer Bauchlandung wurde lest Ihr in der nächsten Play Time.



## Go

Frei nach dem Motto "a minute to learn, a life long to master" zeigen wir Euch nächsten Monat Infogrames's GO-Schule. Wer sich ernsthaft für Strategie interessiert kommt an diesem Programm kaum vorbei.



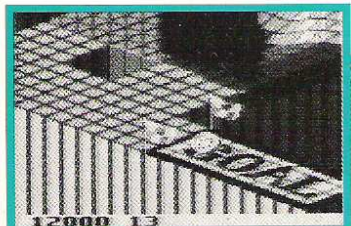
## Space Gun

Nicht mehr ganz zeitgemäß doch technisch gut gemacht, die Automaten-Umsetzung für alle Alienmetzler. Wirklich Nervenzerfetzend oder nur Eintöniges wegwatzen? Play Time 6/92 sagt's Euch.



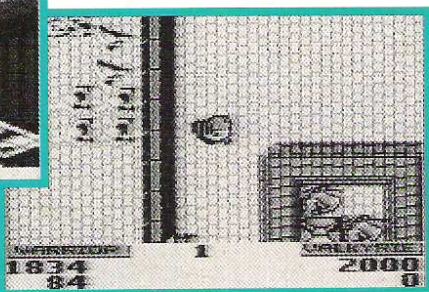
## Super Ski 2

Drei Monate nach Albertville werden jetzt die Amiga-User mit einem Spiel zur Winterolympiade beglückt. Ob es den Vergleich zu The Games: Winter Challenge scheuen muß erfahrt Ihr nächsten Monat.



## Marble Madness

## Gauntlet 2



## Marios Magic

Das Game Boy-Special darf natürlich auch das nächste Mal nicht fehlen. Auf vielen Seiten erfahrt Ihr wieder alles Wissenswerte über den kleinen Graumann.

Holt sie Euch!  
Die Play Time

● 6/92 ●  
erscheint am

6.5.1992

... manche sagen,  
er sei „besonders empfehlenswert“\*

## Der Amberstar von Thalion

\*Powerplay 3/92  
85% ATARI ST  
Auch erhältlich für AMIGA



# A320

A·I·R·B·U·S



Erhältlich für  
Amiga, PC, Atari ST

*...has landed.*

entwickelt in Zusammenarbeit mit



**Lufthansa** und Deutsche Airbus