



NUR DM
4,90



Entzückend!

Spiel des Monats:

GOBLIINS

**Rettet die
Kobolde!**



Endlich!

Monkey Island 2

**getestet
und gelöst!**



Eiskalt!

HUDSON HAWK

**Heißes Spiel
für coole
Typen!**



Einzigartig!

ROBOCOP 3

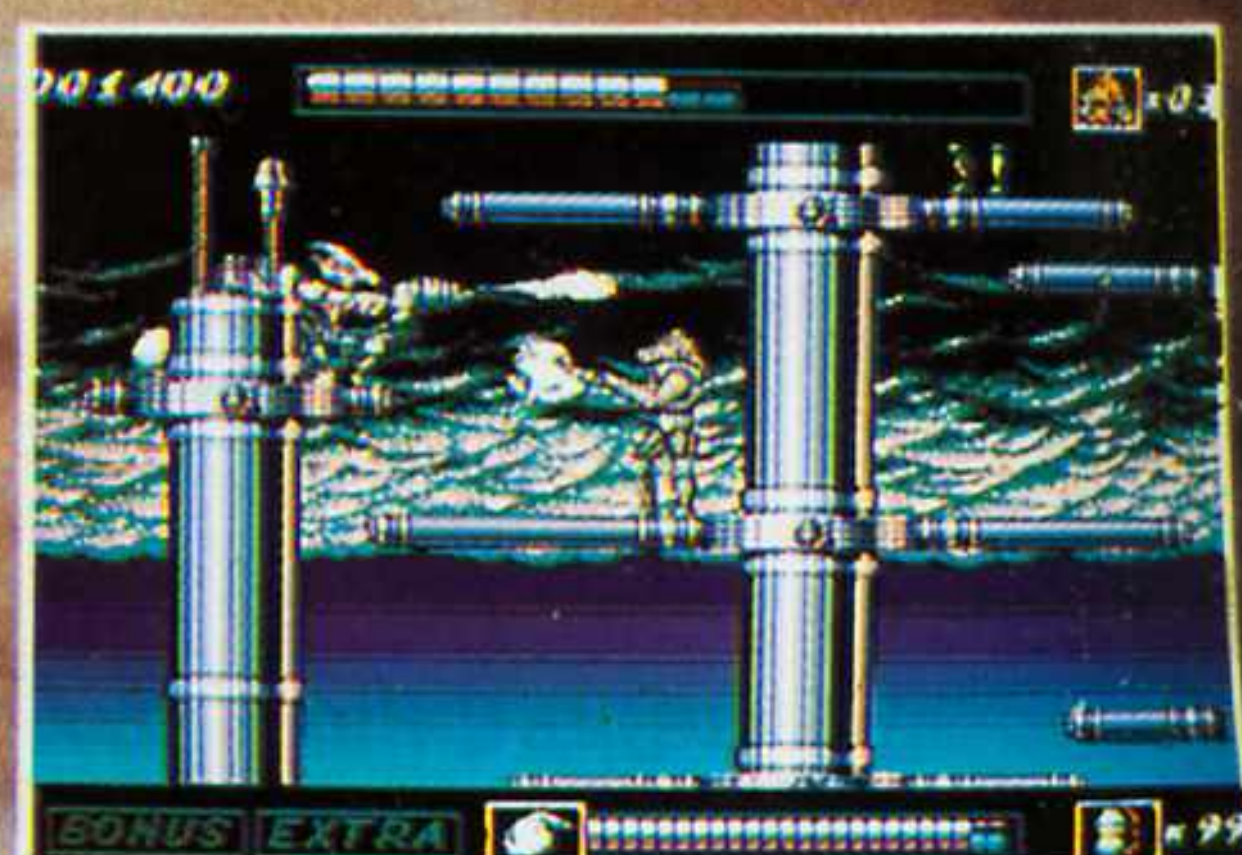
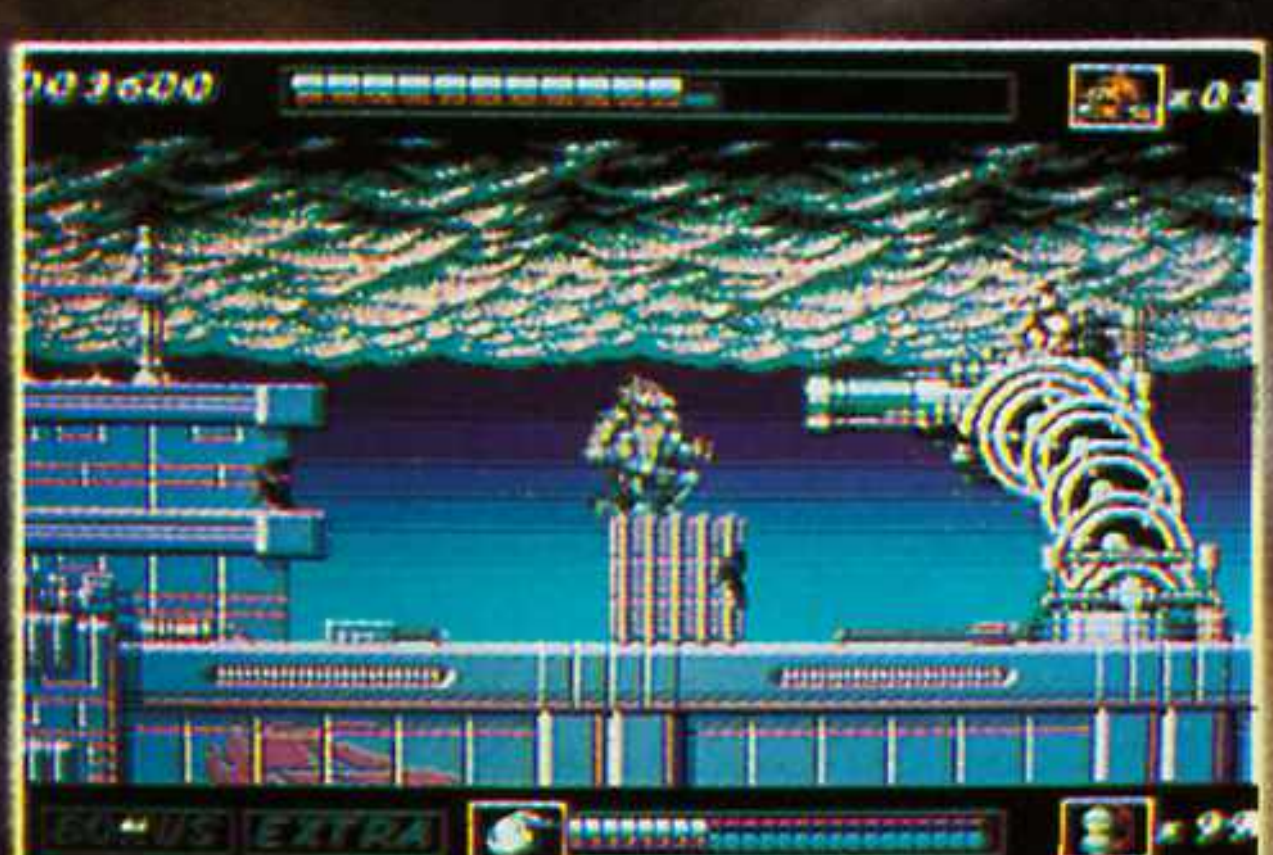
Spieletest und Superposter!

Seiten
32

Tips & Tricks

**Komplettlösung:
The Adventures of
Willy Beamish**

WOLF CHILD



WOLF CHILD – Ein Arcade-Adventure, dessen Hauptmerkmal das weiche, multidirektionale Scrolling ist. Sie spielen durch 5 Levels mit über 300 Bildschirmen. Sie müssen das geheime Programm WOLF CHILD wiederherstellen, um die Geheimorganisation CHIMERA vernichten zu können.



BOMICO-Spiele sind in großen Kaufhäusern und guten Fachgeschäften erhältlich.
BOMICO GmbH
Am Südpark 12
D-6092 Kelsterbach



SPIEL DES MONATS: GOBLIINS

Hammer, Nadel, Feder Licht sind für kleine Könige... äußerst unangenehm. So stark wie das Intro, so stark ist das gesamte Spiel.

Gobliins begeistert durch seine Grundidee und vor allem durch seine witzigen Einlagen. Trotz einem so gut wie nichtvorhandenen Sound, waren wir der Meinung, daß es dieses, in Deutschland unter dem Bomico-Label erschienene Spiel, wert sei, zum Spiel des Monats gekührt zu werden.

Test auf Seite 20/21.



PLAY TIME PROFIL

Folge 3



Thorsten Szameitat

Alter: 22
Laufbahn: Erste, ernsthafte Kontakte zur Spielewelt 1983, mit der Philips-Spiele-Konsole G7000. Nach einjähriger Frustphase, Wechsel zum Schneider CPC 464. In Ermangelung wirklich guter Spiele, zwei Jahre später erneuter Wechsel, diesmal zum Atari ST, der sich bis heute halten konnte. Aktuell: Game Boy, Game Gear und Lynx 2.
Hobbys: Kampfsport, Snowboarding, Surfen, Tennis, Reisen, Musik.
Was er mag: Teamgeist, Porsche, Pünktlichkeit.
Was er nicht mag: Murphys Gesetz.

k
u
r
z

b
e
r
i
c
h
t
e
t



DAS COVER - DAS POSTER

"Das Spiel zum Film!"

Ein in der Softwarebranche schon etwas abgedroschener Slogan. Ähnlich dem heißerwarteten vierten Teil der Indiana Jones-Serie von Lucas Arts, handelt es sich auch bei **ROBOCOP 3** von OCEAN, um ein vollkommen eigenständiges Produkt ohne Zelluloidvorbild.

Nichtsdestotrotz finden wir den sympathischen Blechkübel in seiner Chrommontur abbildenswert, zumal so ein Beschützer im A1-Format an Eurer Zimmerwand schon einiges hergibt.

Schneller als der Schall

Nachdem unser neues Redaktionsmitglied, Martin Müller, Monkey-Island 2 getestet hatte, konnte er sich selbst nicht mehr bremsen und löste das edle Stück kurzerhand. Wer also nicht mehr weiterkommt, kann sich ja auf den Seiten 72/73 "inspirieren" lassen.

Die Play Time-Hits des Monats

PC	
Battle Isle	90%
Space Quest 1 (VGA)	93%
Monkey Island 2	96%

Amiga	
Apidya	91%
Birds of Prey	92%
Populous II	95%

Game Boy	
Final Fantasy Legend II	90%
Final Fantasy Adventure	90%
Battle Toads	91%

Mega Drive	
Golden Axe II	94%
ToeJam & Earl	95%

NES	
Mega Man III	90%



INHALT

LeChuck's Revenge



A320 A·I·R·B·U·S

GELANDET!
Die bisher professionellste Flugsimulation auf dem Amiga, Seite 49.

VERGÖTTERT!
Der Schöpfungsakt auf dem Computer. Perfektioniert ab Seite 56.

Populous II



MONKEY ISLAND 2

Special

Matchball am Monitor

AUSGEREIZT!
Spiel, Satz und Sieg. Wer holt den Tennis-Simulations-Pokal? Zum Test wird ab Seite 96 aufgeschlagen.



Give Pick up Use Open Look at Push Close Talk to Pull



JETZT GESTRANDET!
Der zweite Teil des Südsee-Spektakels. **STARRING:** Guybrush Threepwood, Kapitän LeChuck und jede Menge Voodoo-Zauber.

GUEST STARS: Brillante Grafik, exquisiter Sound und Mordsspaß. Test ab Seite 38. Komplettlösung Teil I ab Seite 72.

RUBRIKEN

Kurz berichtet.....	3
Bewertungen.....	6
Dream Academy.....	8
News.....	10
Leserbriefe.....	101
Chartware.....	111
Impressum/Inserentenverzeichnis.....	112
Lotus II Contest.....	113
Vorschau.....	114

SPECIAL

Matchball am Monitor.....	96
Monkey Island 2 Komplettlösung (1. Teil).....	72

SPIEL DES MONATS

Gobliiins.....	20
----------------	----

AUSGABE

3/92

GOLDEN AXE II

LANG ERWARTET!
Zwerg, Barbar und Amazonen im Nachfolger des Beat'em up-Hits. Mit toller Grafik und neuen Features auf Seite 86



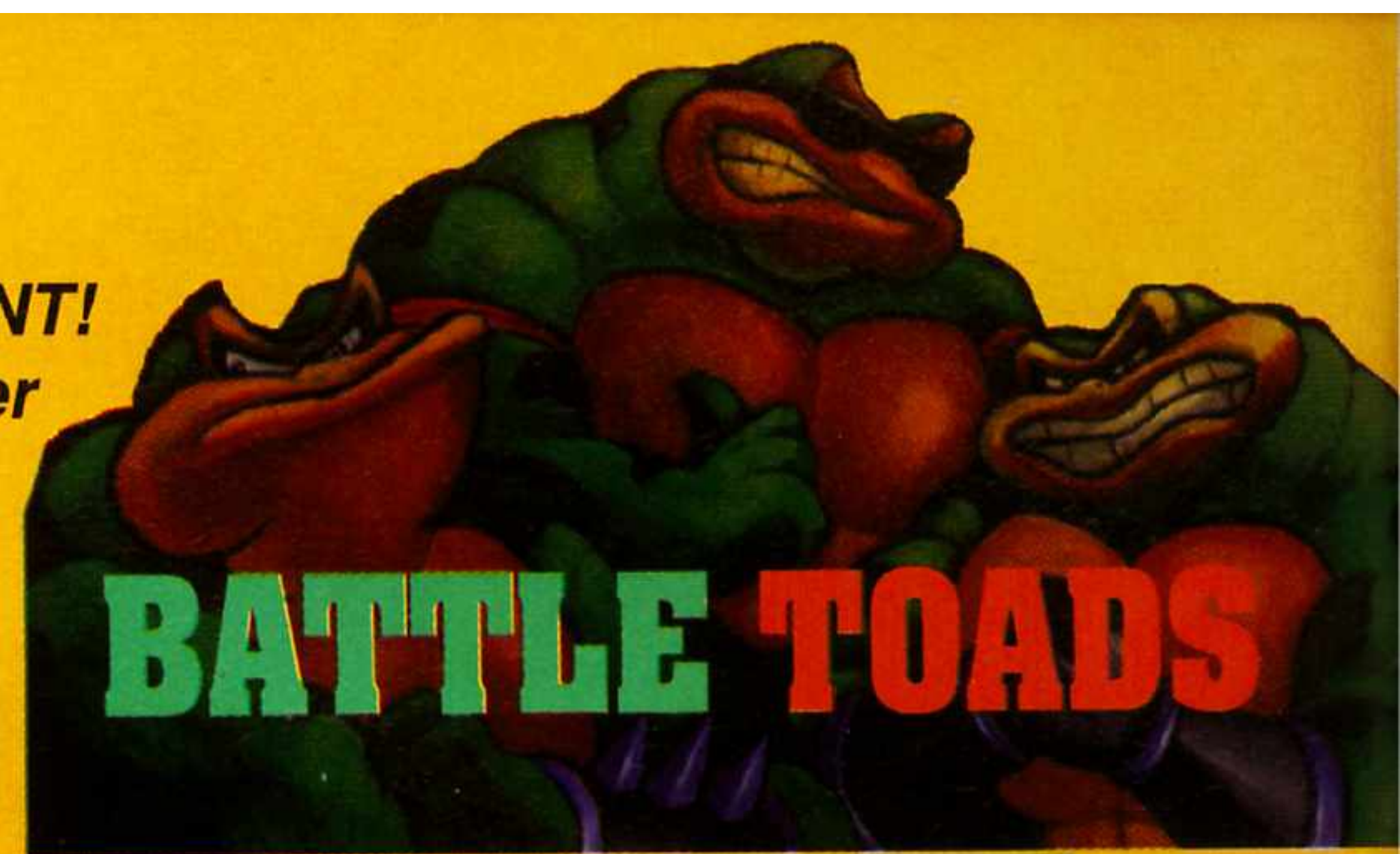
FINAL FANTASY



ENDLICH DA!
Die Fortsetzungen der Game Boy Legende ab Seite 82

REVIEW	
PC	
A.G.E.	30
Action Games	40
Advantage Tennis	41
Castle of Dr. Brain.....	24
Conan	34
Conquest of the Longbow	42
Fascination.....	26
Indiana Jones 4.....	44
Kevin - Home alone	32
Monkey Island 2	38
Rasende Reporter	22
Space Quest 1	35
Time Quest.....	28
AMIGA	
Action Pack	66
Airbus A 320	49
Apidya	46
Barbarian II	62
Birds of Prey	68
Covert Action	43
Hudson Hawk	52
Last Battle	64
Leander	48
Mega Twins.....	74
Moonstone	50
Populous II.....	56
Robocop 3	36
Suspicious Cargo.....	60
Teenage Mutant Hero Turtles 2.....	58
The Oath	54
Wrestlemania	58
Zack	69
ATARI ST	
Double Dragon III.....	71
Thunderburner	70

ERSEHNT!
Das Grafikwunder auf dem Game Boy. Die Kampfkröten auf Seite 85



KONVERTIERUNGEN	
Battle Isle	77
Bubble Bobble.....	78
Casino.....	76
Dragon Flight	77
Heart of China.....	76
Maupiti Island.....	77
Red Baron.....	76
The Simpsons	78
KONSOLEN	
GAMEBOY	
Battle Toads	85
Double Dragon II.....	79
Final Fantasy Adventure	82
Final Fantasy Legend II	83
Kid Icarus	84
Master Blaster jr.	81
Roger Rabbit.....	81
The Simpsons	79
Turrican	84
GAME GEAR	
Halley Wars.....	80
Sonic, the Hedgehog	80
MEGA DRIVE	
Golden Axe II	86
F22 - Interceptor	87
Shadow of the Beast.....	87
ToeJam & Earl.....	86
NES	
Championship Ralley	88
Chip & Chap.....	94
Final Fantasy Legend	95
Ghostbusters II.....	88
Mega Man III.....	94
Power Blade.....	93
Turbo Challenge.....	94
MASTER SYSTEM	
Bubble Bobble.....	92
Dragon Crystal	92
G-Loc	92
Sega Chess	93
Shadow Dancer	93
LYNX	
Bill & Ted's excellent Adventure	90
Ishido	90
Robotron 2084	91
S.T.U.N. Runner.....	91
BRETT- UND ROLLENSPIELE	
RuneQuest.....	109
Isis.....	107
Shark, Chicago, Pyramidis.....	106
Tabu	108

DIE SPIELETESTS IN PLAY TIME

DAS GENRE-LOGO

Sie sind unsere "Stopschilder" für die ganz Eiligen. Obwohl es sich immer lohnen wird, die Spieltests zu lesen (sei es, um sich gründlich über die nächste Neuerung zu informieren oder um sich einfach gut zu unterhalten), können die "Überflieger" unter Euch hier schnell die wichtigsten Infos über das getestete Spiel erhalten. Spielgenre, Hersteller, System der Testversion und ungefährender Verkaufspreis sind an vorderster Stelle prägnant plaziert.

DER BEWERTUNGSVORGANG

Wie kommen diese Redakteure auf Gesamtwertungen von 36%, 68% oder 92% bei dem Test eines Spiels?

Eine berechnete Frage, der wir uns gerne stellen wollen. Es liegt grundsätzlich in der Natur der Sache, daß sich über Geschmack streiten läßt, gerade eben bei der Vielzahl der Spielgenres. Deshalb haben wir ein ausgeklügeltes Bewertungssystem entwickelt, damit zumindest vorurteilsfreie Konstanten, wie Bild, Ton und technische Qualität, objektiv beurteilt und von Dritten nachvollzogen werden können. Dieses System haben wir auf sog. Bewertungsbögen gebannt, wobei die Wertungskriterien weiter aufgeschlüsselt und verfeinert wurden. Auf diesen Merkblättern machen sich unsere Tester während des Spielens Notizen. Dann gehen sie daran, für die Schwerpunkte "Grafik", "Sound", "Motivation" oder "Spielbarkeit" Wertungen von 0% (unter aller Kanone) bis 100% (noch nie dagewesen, absolute Spitzenklasse) zu vergeben. Diese Wertungen sind je nach Genre unterschiedlich gewichtet und fließen in die Gesamtwertung ein. Dazu werden sämtliche Einzelergebnisse mit einem Gewichtungsfaktor multipliziert und anschließend aufaddiert. Hört sich ziemlich kompliziert an, nicht wahr? Ist es aber nicht.

Je nach Endergebnis lacht der Play Time Frosch, oder zeigt Euch die Zunge. Das gibt einen schnellen Überblick über die Qualität eines Spiels. Der Stand des Thermometers gibt zusätzliche Informationen.



Denkspiel



Simulation



Action



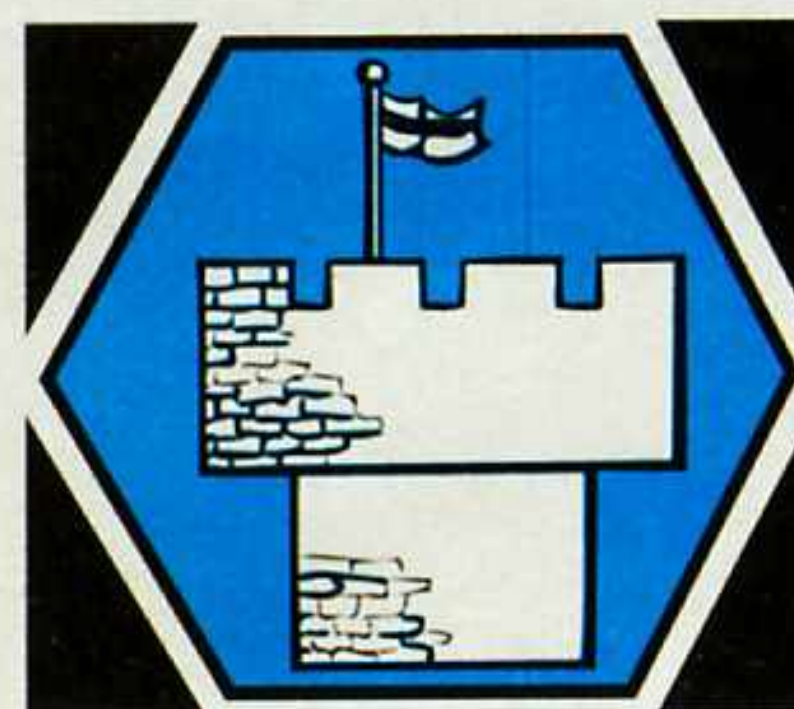
Abenteuer



Rollenspiel



Rennspiel



Strategie



Sport



Jump 'n Run



Finanzsimulation



Beat 'em up



Programm: Heart of China Preis: ca. DM 40,- Genre: Adventure
 Getestet auf: PC erhältlich für: PC
 Hersteller: DYNAMIX

Grafik: - Hintergrund
 - Sprites (Anzahl/Ausführung)
 - Bitmap-Neckergrafik
 - Scrolling (horiz., vert., par.)
 - Animation
 - Geschwindigkeit

Sound: - Musik
 - FX

Spielbarkeit: - Anleitung
 - Bedienfreundlichkeit
 - Tastatur/Joystick/Maus
 - Schwierigkeitsgrad

Motivation: - Intro
 - Spielidee
 - Anzahl der Level/Gegner
 - Passwörter
 - Continue-Funktion
 - Two-Player-Modus
 - High Score
 - Gimmicks (Karten/Packungsbeil.)
 - Realitätsnähe

Grafik: 100 x 0,3 = 30,0
 Sound: 75 x 0,1 = 7,5
 Spielbarkeit: 85 x 0,3 = 25,5
 Motivation: 90 x 0,3 = 27,0

Präferleistung: 90,0 → **MEGA-HIT!**

*Grafik: spitze! Tolle Hintergründe
 Arcade: spitze!
 Animation: toll - bewegte Figuren etc.
 Musik: Chin. Folklore, wie Filmmusik!
 FX: sehr gut
 Anleitung: umfangreich, gut verständlich
 Bedienung: Maussteuerung, od. Cursor
 gewöhnungsbed. bei Arcade-Sequenzen
 Intro: hervorragend (Post-Intro!)
 Passwort: —
 Continue: —
 Two-Player-Modus: —
 Realität: sehr hoch, da digitalisiert*



PC

So sehen die Bewertungskästen für die Spielversionen anderer Systeme, die von uns getestet wurden, aus. Sie dienen als Querverweise für weitere erhältliche Systemversionen. Sie werden in Beziehung zum Haupttest beurteilt, erhalten aber eine eigenständige Gesamtwertung, z.B.

90 %



**Die Audio-Karte für alle Power Player -
Super Leistung, Super Preis!**
Die Deutsche Original-Version, mit Deutschem Handbuch und Zugriffsrecht auf Actor, die Sound Blaster-Mailbox. Die neuen Features: Mic- und Line-In Eingang, AGC (Automatische Empfindlichkeitsanpassung), 64 Byte FIFO Puffer, Voll-

Duplex MIDI, Sound Board Software, 44,1 KHz DAC, 15 KHz ADC, Kurze Karte - Laptop geeignet, Feature-Connector, MIDI time stamp, AdLib kompatibler Synthesizer, C/MS Synthesizer-Chips optional, Windows 3.0 Software

DM 299,-

Exklusiv Distributor für Deutschland: CPS Computer Distribution GmbH, 2000 Hamburg 70, Am Neumarkt 30, Tel.: (040) 656 99 80
Die Sound Blaster 2.0 erhalten Sie in allen Filialen von: Atelco GmbH • Brinkmann • Conrad Electronic Center • ECS GmbH • Karstadt AG • Kaufhof AG • Makro Markt • Media Markt GmbH • Phora Wessendorf GmbH & Co.KG • Schauhandt GmbH • Schmitt Computersysteme GmbH • Soft & Sound • Vobis AG • Völkner GmbH & Co. KG
sowie bei: World's Computersysteme, 1000 Berlin 31, Tel.: (030) 853 50 98 • News Software GmbH, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 679 09 25 • Kabo Computersysteme GmbH, 5250 Bottrop, Tel.: (02041) 97 55 17 • Soft & Sound, Versandzentrale, 4250 Bottrop 1, Tel.: (02041) 204 24 • FS Hard & Soft, 4800 Bielefeld 1, Tel.: (0521) 33 62 82 • RBE GmbH, 6451 Mainhausen, Tel.: (06182) 920 20 • Funny Software, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 856 85 34 • Bauer's Com & Carry GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 55 38 39 • Seemüller GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 59 66 67 • Georg Zipfel GmbH, 8032 Gräfeling, Tel.: (089) 854 60 20 • Wial Versand Service, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 90 11 • OK Soft, 8471 Weidling, Tel.: (09674) 12 79 • Fantastic Art Studio, 8952 Marktobendorf, Tel.: (08342) 409 26



DREAM ACADEMY

APIDYA-

Die kleine, aber feine deutsche Firma A.U.D.I.O.S bringt nun unter ihrem Videospillabel KAIKO den langerwarteten Actionreißer APIDYA heraus. Sie sorgten bereits durch GEM´X, das in allen Zeitschriften durchweg gute Testberichte erntete, für Aufsehen. Wer nun genau hinter dem Spiel steht, und wie die Entwicklung abgelaufen ist, könnt Ihr in diesem Bericht erfahren.

DAS PROGRAMM

Programmiert und initiiert wurde Apidya von Peter Thierolf, der Kennern der Szene durch "Antics" und "Down at the Trolls" ein Begriff sein dürfte. Im Januar 1990 begab er sich für vier Monate nach Düsseldorf zu Chris Hülsbeck. Er wollte das ultimative Ballerspiel, genannt "Beyond the Planets" für den Amiga konzeptionieren. Das war der Beginn von APIDYA. Er merkte, daß dieses Vorhaben nicht ohne ein Riesenteam mit mehreren Programmierern umzusetzen war. Also speckte er das Konzept ab und nannte es von da an APIDYA. In der Zwischenzeit kam bei ihm die Begeisterung für japanische Videospiele auf. Er staunt über die vielen kleinen Details, wie Bonuslevels, Einstellmenüs und versteckte Extras überarbeitete er Apidya und machte sich an die endgültige Programmierarbeit. Das



APIDYA, Action im Garten

Programm ist unglaublich groß, denn jeder Level ist einzeln programmiert worden, um den Amiga technisch bestmöglich auszunutzen. Mehrere Mastertermine wurden überzogen. Im Oktober 1991 wurde auf Wunsch von Blue Byte hin sogar noch das komplette Waffensystem geändert, was sich allerdings gelohnt hat, denn dadurch erreicht das Spiel die Spitze der Horizontalscroller.



KNALLER

*Kaikos erstes
Actionspiel*

DIE GRAFIK

Frank Matzke, ein bis dahin unbekannter Spielefan, pinselte Mitte 1990 für ein "DISK-Utility" ein paar Grafiken. Peter, der gerade über APIDYA brütete, war zufälligerweise der Programmierer dieses Utilities und staunte über die Qualität der Grafiken. Da Frank auch noch ganz in der Nähe wohnte, stand einer Zusammenarbeit fast nichts mehr im Wege. Als Test malte er dann die Graslandschaft des ersten Levels, und eine hervorragende bildliche Darstellung war fortan garantiert. Das Naturszenario war für ihn eine große Herausforderung, denn er konnte ein absolut neues Gebiet in Sachen Grafik erforschen. Wochenlang wälzte er verschiedene Flora- und Faunalexika, um die Natur möglichst detailgetreu wiedergeben zu können. Zu jedem Pixel, der in der endgültigen Version zu sehen ist, existiert eine mit Bleistift gezeichnete Skizze. Dieser unglaubliche Aufwand zahlte sich jedoch

aus. Man glaubt teilweise wirklich, sich in einem Teich zu befinden, so genau und farbenprächtig sind die Fische gelungen. Daß Frank ebenfalls von den Videospielen begeistert ist, merkt man an dem Intro. Die Männchen sind im typischen Fernost-Stil dargestellt und verbreiten eine ungewohnte Atmosphäre, die bisher in Computerspielen nur vom TURRICAN II-Intro erzeugt wurde. Frank's Qualitäten sprachen sich in der Szene schnell herum. Mittlerweile ist er der gefragteste Grafi-



*Chris Hülsbeck,
der Musikmagier*

ker in Deutschland und zeichnet für Turrigan III, das auf dem MEGA DRIVE gerade von Factor 5 entwickelt wird, die Grafiken.

DIE MUSIK

Über Chris Hülsbeck braucht man eigentlich nichts mehr sagen, er IST Deutschlands bekanntester Computermusiker. Doch bei Apidya übertraf er sich selbst. Die allgemeine Technowelle inspirierte Chris zu einer grandiosen LEVEL 4-Musik, die ohne weiteres mit dem Chartrenner JAMES BROWN IS DEAD von L.A. Style mithalten kann. Die "OUTRO"-Musik (Abspann) bietet glasklare Sounds, die man eigentlich nur von einer CD erwarten würde. Die Sounds wurden erstmalig nicht mehr digitalisiert sondern gesampelt. Das bringt eine spürbare Qualitätsverbesserung. Chris ist übrigens der Ansicht, daß man nun die technische Qualität bei AMIGA-Vertonungen nicht mehr erhöhen könnte.

DIE ZUKUNFT

In nicht allzuferner Zeit wollen Peter, Frank und Chris auf dem MEGA DRIVE wirbeln. Peter meinte, es gäbe für das MEGA DRIVE noch keine guten Spiele. Zumindest würde es technisch wesentlich bessere Möglichkeiten bieten. In naher Zukunft steht neben "Miss Honeybee" ein Rollenspiel an, das (wie sollte es anders sein) in seiner Machart auf der Atmosphäre eines japanischen Zeichentrickfilms basiert.

DIE SPIELEFAVORITEN

Daß sich auf der Liste der persönlichen Spiellieblinge die SONIC und SUPER MARIO 3 Videospiele befinden, überrascht nicht weiter. Auf dem Computer zählen TURRICAN I&II, APIDYA und GEM'X zu den Favoriten, was in Anbetracht der Eigenwerbung auch nicht überrascht.

(hi)



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

BRANDHEISSE INFOS



Deutsche Meisterschaft Lotus Turbo Challenge 2 (Ab Montag, 10.2.92 in allen PC-Computer-Centern)



Hier die aktuellen Informationen:

Die Filiansieger werden nach folgendem System ermittelt 10.02-15.02:

Ihr startet vom ersten Level mit Automatik-Gangschaltung. Gasgegeben wird mit dem Joystick. Je länger Ihr Euch auf der Straße halten könnt, desto besser. Der erreichte Score wird notiert. Bitte vergeßt nicht, ein Paßfoto von Euch mitzubringen. Die Tagesbestzeiten werden im jeweiligen PC Computer-Center ausgehängt. Die fünf Besten qualifizieren sich für die nächste Runde.

Regional-Sieger 22.02:

An fünf Austragungsorten werden am Samstag den 22.02.92 die Regionalsieger ermittelt. Ab Level fünf (Paßwort "Liverpool") wird gestartet. Diesmal wird mit dem Feuerknopf Gas gegeben, das Automatikgetriebe bleibt. Maßgebend für den Sieg ist wieder der Score, den Ihr erreicht.

Deutsche Meisterschaft in Nürnberg 29.02.92:

Alle fünf Regionalsieger (plus eine Begleitperson) werden dann nach Nürnberg eingeladen (Fahrt- und Übernachtungskosten übernimmt PC).

Jetzt geht es um alles oder nichts: Nach dem K.O.-System (jeder gegen jeden) treten die Regionalsieger gegeneinander an. Dazu werden zwei Amigas miteinander "verkabelt". Gefahren wird mit Handschaltung und Feuerknopf-Gas, Start bei Level 8 (Paßwort "E Bow"), bis am Ende der "Deutsche Meister im Lotus Turbo-Challenge" feststeht.

Die Austragungsorte findet Ihr auf Seite 113.

Atari und Midi

Midi, Steckenpferd und Hochburg des Atari ST, ist das Thema des **Midi Mags**, dem Special von **ST de Luxe**. Alle zwei Monate erfahrt Ihr aus kompetenter Hand, wer, was, wann und wo zum Thema Midi gesagt, getan oder gedacht hat. Dazu gibt es jede Menge Demos und Programme, und natürlich jeweils ein Spitzen-Voll-Preis-Spiel (auf Farbe oder in Monochrom). Das heißt, zwei randvolle Disketten für nur DM 14,80. Jetzt im Zeitschriftenhandel.

(ts)

PC Action im Februar

In dieser Ausgabe findet Ihr geballte Spielpower auf diesem Diskettenmagazin. Da wäre das grandiose **MYSTERIOUS WORLDS**, ein actiongeladenes Plattformspiel. Ein mus-



Mysterious Worlds



Pila, der Ball

kelbepackter Barbar fightet gut gerüstet für die Befreiung vier geheimnisvoller Welten. Jedes der Szenarios wartet mit neuen gemeinen Monstern und schrecklichen Endgegnern auf. Aber der wackere Recke wird nicht aufgeben.

Ebenso an den Monitor fesselnd präsentiert sich **PILA, DER BALL**. Er ist der einzig Verbliebene der Comicwelt. Seine berühmten Brüder und Schwestern wurden allesamt entführt und werden gefangengehalten. Wenn Ihr die Kombination aus Geschicklichkeits- und Tüftelspiel liebt, solltet Ihr Pila auf seiner Befreiungstournee begleiten. In 20 Levels müssen die Schlüssel zu den Zellen aufgesammelt werden, um Garfield und Konsorten zu befreien.

Desweiteren gibts heiße News und Spieletests auf Diskette. **PC Action** erhaltet Ihr ab 7. Februar bei Eurem Zeitschriftenhändler.



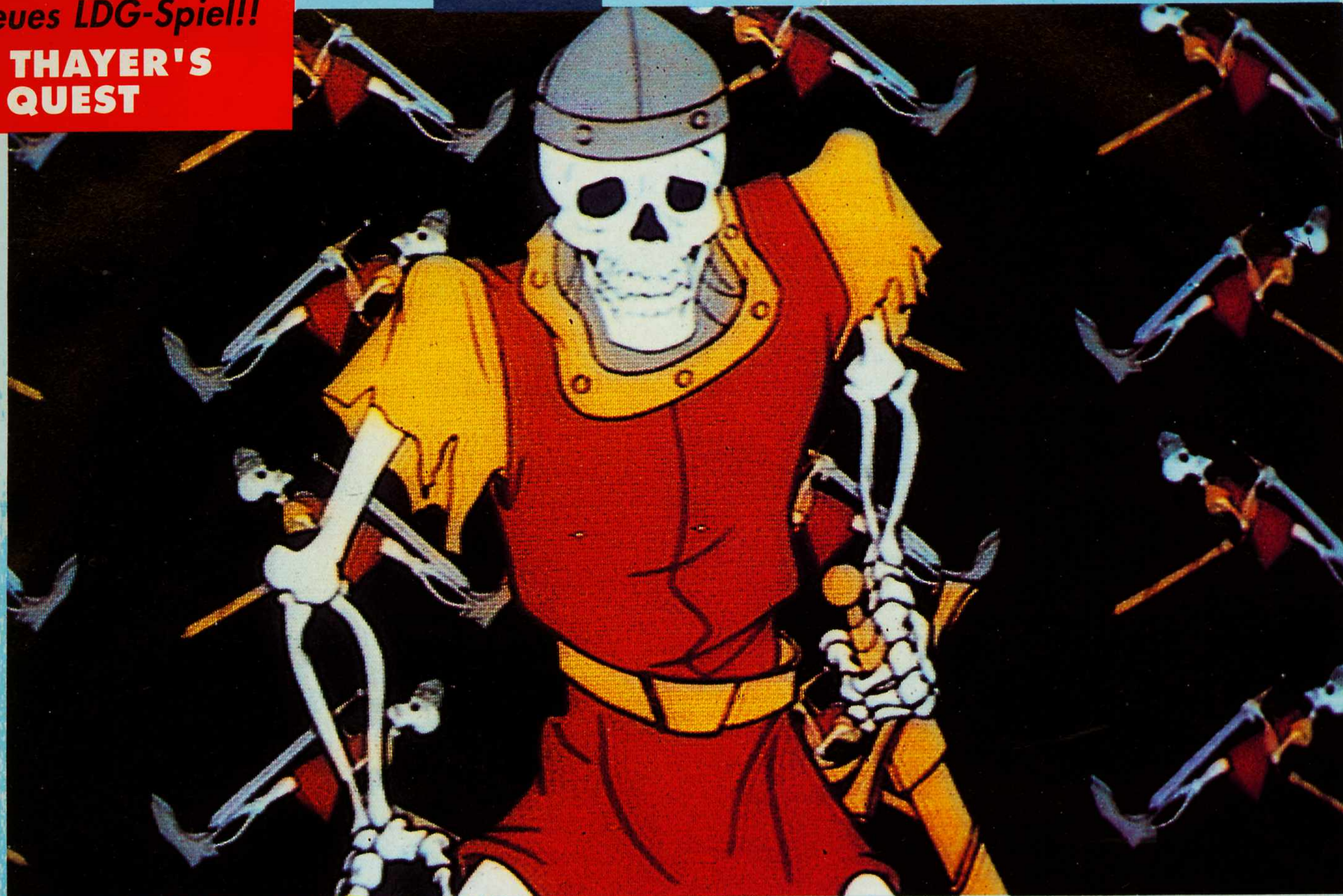
ab sofort
lieferbar
neues LDG-Spiel!!

LDG

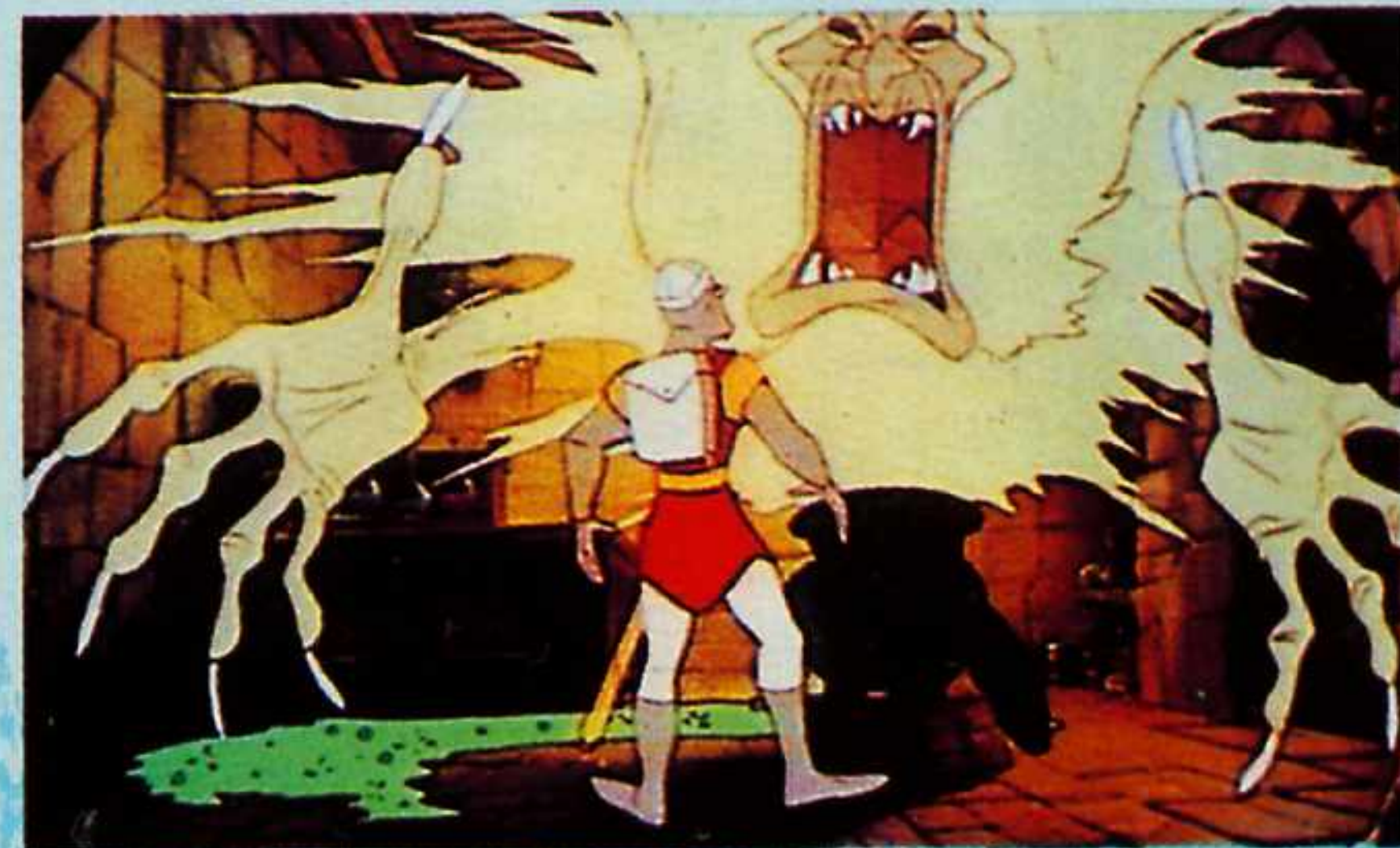


LUST AUF LASER

● THAYER'S
QUEST



Alle Abbildungen aus Dragon's Lair



DER PLAYER - DAS MULTITALENT



Pioneer CLD - 1600

- 1 **LDG-MACHINE**
- 2 **MOVIE MACHINE** besser als Super VHS, übertrifft High-Definition-TV
- 3 **HIGH END CD-PLAYER** (Audio)
- 4 **INTERACTIVE-TEACHER** durch Zugriff auf High-Tech-Lernprogramme, Guides etc



LUST AUF LDG:
Player, Monitor, Computer (hier ATARI ST),
Steuersoftware auf 3,5" Diskette, Interface, LDG-Disc

LASER DISC GAME

**SOFT
WARE
CORNER**

Sophienstraße 13
6800 Mannheim 1

DAS LDG-LUST-PAKET

Der Lieferumfang

- 1 Das LDG-Interface
- 2 Die LDG-Steuersoftware
- 3 Der Laser-Disc-Player
- 4 Die Laser-Disc mit DRAGON'S LAIR

Was müßt ihr bereits haben?

Einen Commodore C 64, Amiga, Atari ST oder IBM oder IBM-kompatiblen und natürlich einen Monitor/TV-Gerät (am besten Color). Im Übrigen wird es für Amiga-Besitzer die Möglichkeit auf CDTV-Kompatibilität mit speziellem CDTV-Adapter vom SOFTWARE-CORNER geben. Und (sicher auch erwähnenswert!) es besteht für PC-Besitzer die Möglichkeit auf CD-Rom-Kompatibilität...

Die Preise

Das Basis-System:
bestehend aus
Interface, Steuersoftware,
Laser-Disc Dragon's Lair,
für AMIGA: DM 199,-
für ATARI ST: DM 249,-
für IBM & Kompatible: DM 299,-
C 64 in Kürze lieferbar
Das Power-Package:
bestehend aus Basis-System (s.o)
und Pioneer CLD 1600.
für AMIGA: DM 1297,-
für ATARI ST: DM 1347,-
für IBM & Kompatible: DM 1596,-
mit Infrarot-Interface

Die Lieferbedingungen

Wir liefern grundsätzlich innerhalb Deutschland per UPS-Nachnahme. Die Portokosten inkl. Versicherungsanteil betragen DM 20,00. Die Lieferung erfolgt ca. 14 Tage nach Bestellung. Ausländische Bestellungen können wir nur per Vorauskasse (Euroschecks/Verrechnungsschecks/Überweisungen oder Bargeldanweisungen) ausführen. Der Versandkostenanteil beträgt hierbei DM 40,00. Die Lieferung erfolgt ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. Für Schecks erheben wir eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr von DM 15,-. Für Mehrwertsteuerrückstattung und Zollformalitäten hat der Empfänger Sorge zu tragen. Unsere Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer.

0621 / 426020 Fax 4260215

ORDER HOTLINE:

Jetzt auch im Software Corner Klarastr. 22
6500 Mainz Tel: 06131/226305

DIE SENSATION AUS DER FACHPRESSE!

NEWS of the World

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

Kid Gloves 2



Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns nun die endgültige Version von **Kid Gloves 2** aus dem Hause **Millennium**. Der zweite Teil vom Kind mit den wunderbaren, da magischen Boxhandschuhen, besteht aus sechs Levels mit je vier Sektionen. So gilt es sich, z.B. am Nordpol, in der Wüste und unter Wasser, über die einzelnen Plattformen zu jumpen und zu runnen, diverse Nebenspiele zu bestehen, und in den Bonusräumen für eine anständige, sprich hohe Punktzahl zu sorgen.

(ts)

Lynxianer aufgepaßt!

Wenn Ihr regelmäßig Informationen aus erster Hand erhalten wollt, technische Fragen habt, oder einfach nur unter Gleichgesinnten sein möchtet, ist hier die heißeste Adresse:

Internationaler Lynx-Club
z.H. Herrn Schettgen
Kolpingstr. 35
5620 Velbert 1

Für alle Mitglieder gibt es eine erstklassige Clubzeitung.

(ts)

Starbyte und CDTV

Als eines der ersten hat sich das Bochumer Softwarehaus Starbyte dem Thema **CDTV** angenommen. Die jüngsten Sprößlinge dieser Verbindung sind **Tie Break CDTV** und **Winzer CDTV**. Beide Male handelt es sich um Umsetzungen bekannter und erfolgreicher Amiga-Spiele. Sowohl **Tie Break**, als auch **Winzer** bestechen in Sound und Grafik, nutzen die vielfältigen Möglichkeiten von **CDTV** jedoch noch nicht ganz aus.

(ts)

Storm News

Mit Spannung werden in diesen Tagen die Programme **Big Run** (Amiga, ST) und **Indy Heat** (Amiga, C64) aus der Softwareschmiede **Storm** erwartet. Die Reviews dieser Motorspielprogramme erhaltet Ihr in der nächsten Play Time.

(ts)



Game Gear

Mehr als praktisch sind die Gear Taschen der Firma Dynasound. Für den kleinen Hunger den **Video Game Traveler** (links), für die Hauptmahlzeit das **Deluxe Video Game Case** (rechts). So hat alles seine Ordnung.



(ts)

Wial

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

3D CONSTRUCTION KIT DT. 79,90
 ALIEN STORM 38,90
 BATTLECOMMAND DT. ANL. 38,90
 BLACK GOLD KOMPL. DT. 45,90
 BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT. 49,90
 BUCK ROGERS 59,90
 BUDOKHAN DT. ANL. 49,90
 BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT. 38,90
 CHAMPIONS OF KRYNN DT. 59,90
 CHART ATTACK DT. ANL. 54,90
 CISCO HEAT 38,90
 CONQUESTADOR KOMPL. DT. 59,90
 CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 59,90
 DEATH KNIGHTS OF KRYNN 24,90
 DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT. 34,90
 DINGSDA KOMPL. DT. 38,90
 DOUBLE DRAGON 3 * 39,90
 ELVIRA ARCADE ACTION 54,90
 ELVIRA KOMPL. DT. 44,90
 EXILE DT. ANL. 38,90
 FINAL FIGHT DT. 59,90
 GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 24,90
 GLUCKSRAD KOMPL. DT. 47,90
 GUNSHIP DT. 38,90
 HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT. 28,90
 HERO QUEST RETURN OF WITCHLORD 38,90
 HUDSON HAWK 54,90
 JAMES POND COLLECTION 37,90
 LAST NINJA 3 DT. 49,90
 LORDS DT. ANL. 38,90
 MANCHESTER UNITED EUROPE DT. 54,90
 MANIAC MANSION KOMPL. DT. 49,90
 MAX PACK COMPILATION 38,90
 MEGA TWINS * 38,90
 MOONFALL DT. 37,90
 NORTH AND SOUTH DT. 36,90
 OIL IMPERIUM DT. 42,90
 OUTRUN EUROPE DT. 35,90
 P. P. HAMMER DT. ANL. 49,90
 PANG CARTRIDGE DT. 47,90
 PIRATES DT. 58,00
 PITFIGHTER 59,90
 POOLS OF RADIANCE 49,90
 POWER HITS COMPILATION 40,90
 POWER UP COMPILATION 64,90
 PROJECT: STEALTH FIGHTER DT. 39,90
 RAINBOW COLLECTION DT. 39,90
 RALF GLAU EDITION KOMPL. DT. 47,90
 RBI 2 BASEBALL DT. 38,90
 RETURN OF MEDUSA DT. * 38,90
 ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE 49,90
 ROBOZONE DT. 38,90
 RODLAND DT. 38,90
 ROLLING RONNY DT. 39,90
 RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT. 38,90
 SHADOW DANCER DT. 49,90
 SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE 38,90
 SIMPSONS DT. 38,90
 SMASH TV DT. ANL. 47,90
 SOCCER STAR COMPILATION 37,90
 SPEEDBALL 2 DT. 47,90
 SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. * 37,90
 SPOT DT. 49,90
 STARBYTE NO. 1 COLLECTION 49,90
 STARBYTE SYBERSOCCER DT. * 49,90
 STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. * 38,90
 SUPER SIM PACK DT. 49,90
 SUPREMACY 38,90
 SWAP DT. 38,90
 SYSTEM 3 PACK 45,90
 TERMINATOR 2 59,90
 TESTDRIVE 2 COLLECTION 38,90
 THE OATH DT. 38,90
 THUNDERJAWS 38,90
 TURBO CHARGE 40,90
 TURTLES 2 40,90
 VOLFIELD 34,90
 WETTEN DAS ...? 45,90
 WINZER KOMPL. DT. * 42,90
 W.W.F. WRESTLING * 54,90
 ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.

PC/IBM

ADVANTAGE TENNIS TOUR 79,90
 AIR LAND SEA COMPILATION 89,90
 BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT 38,90
 BARD'S TALE TRILOGY DT. 45,90
 BATTLE ISLE DT. 49,90
 BIRDS OF PREY DT. VGA * 59,90
 BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT. 49,90
 CADAVER DT. VGA 38,90
 CASTLES OF DR. BRAIN VGA 59,90
 CHESSMASTER 3000 54,90
 CIVILIZATION 38,90
 CONAN DT. ANL. 59,90
 CONQUEST OF LONGBOW VGA 57,90
 DER RASENDE REPORTER DT. 59,90
 ECO QUEST VGA 24,90
 ELITE GOLD VGA VERS. DT. 34,90
 ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS - * 38,90
 EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA 39,90
 EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA 54,90
 EZ COSMOS DT. ANL. 44,90
 F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT. 38,90
 FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT. 59,90
 FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. * 24,90
 FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND 47,90
 FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN 38,90
 GODFATHER DT. ANL. 28,90
 GREAT COURTS 2 DT. 38,90
 GUNSHIP 2000 DT. 54,90
 HOME ALONE DT. ANL. 37,90
 INDIANA JONES 3 VGA VERSION DT. 49,90
 INDIANA JONES 4 ENGL. VGA * 38,90
 KAISER KOMPL. DT. 54,90
 KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD 49,90
 L EMPEREUR 38,90
 LAFFER UTILITIES 38,90
 LARRY 3 ENGL. VERSION 37,90
 LARRY 5 VGA HD DT. Anleitung 36,90
 LEMMINGS DT. 42,90
 LEMMINGS DATA DISK 35,90
 LES MANLEY: LOST IN L. A. VGA 49,90
 LINKS NUR VGA 47,90
 LINKS SCENERY HYATT DORADO 39,90
 LINKS SCENERY DISKS JE 58,00
 MAD T V DT. 59,90
 MAUPITI ISLANDS DT. 49,90
 MICROPROSE GOLF DT. ANL. * 49,90
 MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT. 40,90
 MIKE DITKA FOOTBALL 64,90
 MONKEY ISLANDS 2 VGA ENGL. 39,90
 MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. VGA * 47,90
 NOVA 9 VGA 49,90
 OIL IMPERIUM KOMPL. DT. 38,90
 PGA TOUR PLUS INKL. SCENERY 38,90
 PGA TOUR GOLF COURSE DISK 39,90
 POOLS OF DARKNESS VGA 38,90
 POLICE QUEST 3 VGA HD 38,90
 POPULOUS DT. 49,90
 POWERMONGER DT. ANL. * 38,90
 PROMISED LANDS - POPULOUS SCENERY - 16,90
 RAILROAD TYCOON DT. 84,90
 RED BARON VGA KOMPL. DT. 89,90
 RIDERS OF ROHAN DT. VGA 79,90
 SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS. 78,90
 SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE 85,90
 SECRET WEAPONS MISSION P38 35,90
 SHADOW SORCERER VGA 75,90
 SILENT SERVICE 2 DT. 89,90
 SIM A N T ENGL. VGA 79,90
 SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT. 79,90
 SIM EARTH DT. VERS. VGA 79,90
 SHANGHAI 2 DT. ANL. 45,90
 SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 59,90
 SPACE SHUTTLE DT. ANL. VGA * 38,90
 SPELLCASTING 201 38,90
 SPEEDBALL 2 DT. 38,90
 STARBYTE NO. 1 COLLECTION KOMPL. DT. 40,90
 STARBYTE SUPERSOCCER DT. 40,90
 STARBYTE SUPERSOCCER DT. 40,90
 STARTREK VGA 34,90
 STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT. 45,90
 STORMVJUK SU 25 DT. 42,90
 THE QUEST FOR ADVENTURE DT. * 54,90
 THEIR FINEST HOUR 79,90
 THEIR FINEST HOUR MISSION DISK 85,90
 THUNDERHAWK AH 73M 79,90
 TIME QUEST 79,90
 TV SPORTS BOXING DT. ANL. 85,90
 TV SPORTS BASEBALL DT. ANL. 85,90
 ULTIMA 6 VGA 72,90
 ULTIMA 7 * 79,90
 UNCHARTED WATERS 79,90
 WAYNE GRETZKY 2 INCL. CANADA CUP 72,90
 WING COMMANDER VGA 79,90
 WING COMMANDER 2 VGA 99,90
 WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 75,90
 WING COMM. 2 SPEECH PACK 72,90
 -386/486 SOUNDBLASTER 299,00
 WING COMMANDER MISSIONS 1 & 2 JE 598,00
 WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA 249,00
 Spiele auf CD ROM auf Anfrage 449,00

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT COMPOSER 299,90
 AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT. 149,90
 AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000 469,90
 CD ROM LAUFWERK INTERN 679,00
 SOUNDBLASTER 2.0 DEUTSCHE VERSION 299,00
 SOUNDBLASTER PRO DEUTSCHE VERS. 598,00
 SOUNDBLASTER 2.0 IMPORT VERSION 249,00
 SOUNDBLASTER PRO IMPORT VERSION 449,00
 SOUNDBLASTER DEVELOPM. KIT 179,90
 SOUNDMASTER 2 COVOX 399,90
 ROLAND LAPC 1 & MIDI 849,90
 ROLAND MIDIBOX MCB 1 269,90
 THUNDERBOARD - SOUNDKARTE - 249,90

ATARI/AMIGA

4D SPORTS BOXING 69,90
 ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. 89,90
 AIRBUS 320 1MB DT. 72,90
 AIR LAND SEA COMPILATION DT. 85,90
 AGONY DT. ANL. 79,90
 ANOTHER WORLD DT. ANL. 79,90
 APIDYA * 79,90
 BABY JOE DT. 85,90
 BATTLE ISLE DT. 85,90
 BIRDS OF PREY 1MB 75,90
 BLACK GOLD KOMPL. DT. 85,90
 BOSTON BOMB CLUB 85,90
 BUG BOMBER DT. ANL. 89,90
 BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT. 65,90
 CASTLES DT. 1MB * 85,90
 CELTIC LEGENDS DT. 85,90
 CENTURION DEF. OF ROME DT. 89,90
 CHAOS ENGINE DT. 85,90
 CISCO HEAT 69,90
 CONQUESTADOR DT. * 109,90
 CRUISE FOR A CORPS DT. 65,90
 DEATH KNIGHTS O. KRYNN K. DT. 1MB 139,90
 DOUBLE DRAGON 3 59,90
 ELVIRA DT. 1 MB 52,90
 ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB * 79,90
 F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB 69,90
 FACE OFF - ICEHOCKEY - DT. 69,90
 FACE OFF - ICEHOCKEY - ENGL. ANL. 85,90
 FANTASTIC VOYAGE 1 MB 69,90
 FAR WEST DT. ANL. 85,90
 FATE GATES OF DAWN DT. 75,90
 FIGHTER COMMAND DT. 99,90
 FIGHTER DUEL 95,90
 FIRST SAMURAI DT. 89,90
 FLAMES OF FREEDOM DT. 85,90
 FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT. 39,90
 FORMULAR 1 GRAND PRIX DT. 85,90
 GAUNTLET 3 DT. ANL. 75,90
 GODFATHER - DER PATE - DT. ANL. 59,90
 GOLF - MICROPROSE- 75,90
 GREAT COURT 2 DT. 79,90
 HEIMDAL DT. VERS. 39,90
 HUDSON HAWK 39,90
 JIMMI WHITES SNOOKER DT. 85,90
 KATHEDRALE KOMPL. DT. 75,90
 KINGS QUEST 5 1 MB 85,90
 KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB 89,90
 LARRY 5 1 MB 75,90
 LEANDER DT. 69,90
 LEMMINGS DT. 89,90
 LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM * je 59,90
 LETHAL XCESS DT. ANL. 24,90
 LORD OF THE RINGS DT. * 75,90
 LOTUS TURBO 2 DT. 39,90
 MAD TV DT. 1MB 69,90
 MAGIC POCKETS DT. 85,90
 MANCH. UNITED EUROPE DT. 29,90
 MAX PACK COMPILATION 75,90
 MEGA LO MANIA DT. 16,90
 MEGA TWINS DT. ANL. 84,90
 MOONFALL DT. 89,90
 NONSTONE 79,90
 NIGHTMARE 78,90
 OUTRUN EUROPE DT. 85,90
 PEGASUS 35,90
 PGA TOUR GOLF DT. 75,90
 POOL OF DARKNESS 1 MB * 89,90
 POOL OF RADIANCE DT. 79,90
 POPULOUS 2 DT. 79,90
 POWERMONGER DATA DISK DT. 89,90
 RAILROAD TYCOON DT. 1 MB 89,90
 RAINBOW COLLECTION DT. 85,90
 REALMS DT. ANL. 119,90
 RED BARON 1MB 75,90
 RETURN OF MEDUSA DT. 75,90
 ROBOCOP - JAMES POND 2- 79,90
 ROBOCOP 3 79,90
 RODLAND 72,90
 SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT. 59,90
 SECRET OF SILVER BLADES 1 MB 29,90
 SHANGHAI 2 * 99,90
 SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB 69,90
 SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT. 39,90
 SIM EARTH DT. * 85,90
 SIMPSONS 79,90
 SOCCER STAR COMPILATION 65,90
 SPACE QUEST 4 1 MB * 85,90
 SPIRIT OF ADVENTURE DT. 69,90
 STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT. 69,90
 STARBYTE SUPERSOCCER DT. 69,90
 STARFLIGHT 2 DT. 75,90
 STEIGENBERGER HOTELMANAG. DT. 72,90
 STRIKE FLEET DT. 59,90
 SUPAPLEX DT. ANL. 79,90
 SUSPICIOUS CARGO DT. 45,90
 TERMINATOR 2 39,90
 THE QUEST FOR ADVENTURE DT. 79,90
 THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB 69,90
 THEIR FINEST HOUR MISSION 39,90
 THUNDERHAWK 69,90
 TIP OFF DT. 59,90
 TRADERS DT. 59,90
 TURTLES 2 * 59,90
 ULTIMA 6 * 1 MB 79,90
 USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL. 69,90
 UTOPIA DT. 69,90
 VOLFIELD 65,90
 VROOM DT. * 65,90
 WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1MB 249,00
 WILLY BEAMISH 1 MB 449,00
 WINZER KOMPL. DT. 179,90
 W.W.F. WRESTLING * 399,90
 ZAK MC KRACKEN DT. 849,90

PREISHITS AMIGA

ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2 29,90
 ALL TIME FAVORITES COMPILATION 54,90
 BATMAN THE MOVIE 29,90
 BATTLECOMMAND 79,90
 BLADES OF STEEL ICEHOCKEY 59,90
 BLOODMONEY 29,90
 BLOODWYCH 65,90
 BRAT 65,90
 BUBBLE BOBBLE 75,90
 BUDOKHAN 79,90
 CADAVER KOMPL. DT. 69,90
 CALIFORNIA GAMES 24,90
 CARRIER COMMAND 59,90
 CASTLE MASTER 69,90
 CHUCK YEAGERS 2.0 65,90
 CONFLICT EUROPE 72,90
 CONQUEROR 59,90
 DEADLINE - INFOCOM- 65,90
 DEFENDER OF THE CROWN 59,90
 DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION 65,90
 DRAGON NINJA 65,90
 DYNASTY WARS 69,90
 ENCHANTER - INFOCOM - 59,90
 EXTERMINATOR 65,90
 F-16 COMBAT PILOT 75,90
 F18 INTERCEPTOR 75,90
 FERRARI FORM. 1 65,90
 FULL CONTACT 49,90
 GHOSTBUSTERS 2 75,90
 GUNBOAT 1 MB 54,90
 GRAND MONSTER SLAM 69,90
 HARD DRIVIN 2 59,90
 HEROES OF THE LANCE 75,90
 HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM - 69,90
 HOSTAGES 59,90
 IMMORTAL 1 MB DT. 85,90
 INDIANA JONES ACTION 72,90
 IRON LORD 59,90
 ISHIDO - WAY OF STONES 69,90
 JAMES BOND 75,90
 JET - SUBLOGIC - 65,90
 KING OF CHICAGO 75,90
 KLAX 65,90
 LAST NINJA 2 69,90
 LEISURE SUIT LARRY 3 85,90
 LOOPZ 85,90
 LOST PATROL 75,90
 MICROPROSE SOCCER 85,90
 MIDNIGHT RESISTANCE 59,90
 MIGHTY BOMBJACK 59,90
 MYSTICAL 34,90
 NEW YORK WARRIORS 59,90
 NEW ZEALAND STORY 69,90
 NORTH & SOUTH 59,90
 OIL IMPERIUM KOMPL. DT. 75,90
 ONSLAUGHT 59,90
 OPERATION HARRIER 75,90
 PANG 75,90
 PLANETFALL 69,90
 PLOTTING 59,90
 POPULOUS DT. 59,90
 POPULOUS DATA 69,90
 POWERDRIFT 69,90
 POWERDROME 59,90
 POWERMONGER DT. 59,90
 RICK DANGEROUS 1 59,90
 ROBOCOP 2 69,90
 ROCKET RANGER DT. VERSION 59,90
 ROCK 'N' ROLL 65,90
 RVF HONDA 39,90
 SHADOW OF THE BEAST 1 75,90
 SHERMAN M4 49,90
 SHINOBI 69,90
 SHUFFLEPACK CAFE 79,90
 SILENT SERVICE 1 69,90
 SIMULCRA 59,90
 SKI OR DIE DT. 59,90
 SKYCHASE 59,90
 SPEEDBALL 2 DT. ANL. 78,90
 STARFLIGHT 69,90
 STARGLIDER 75,90
 STUNT CAR RACER 75,90
 SUMMER EDITION 74,90
 TENNIS CUP 75,90
 TOM AND THE GHOST 59,90
 TURBO OUTRUN 65,90
 TV SPORTS FOOTBALL 85,90
 THYPOON THOMPSON 69,90
 TURRICAN 1 69,90
 TWINWORLD 69,90
 UNREAL 1 MB 65,90
 WATERLOO 54,90
 WINGS OF DEATH 59,90
 WORLD CLASS LEADERBOARD 59,90
 ZOMBIE 28,90
 ZORK 1-3 JEWELS 59,90

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
 4 PLAYER ADAPTER 75,90
 AMIGA ACTION REPLAY 3 A500 199,00
 AMIGA ACTION REPLAY 3 A2000 219,00
 DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS 19,90
 ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3 39,90
 EXTERNES LAUFWERK 5,25" 189,90
 EXTERNES LAUFWERK 3,5" Dt. Produktion 139,90
 GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD 59,90
 INTERNES LAUFWERK A 500 3,5" 159,90
 INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5" 149,90
 JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29,90
 JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 39,90
 MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER 49,90
 MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG 9,90
 MOUSEMATTE 6,90
 REIS MAUS INCL. PAD & HALTER 59,90
 SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK 9,90
 105mm SCANBREITE, 100-400 DPI 319,90
 SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB 79,90
 X-COPY 2 PROFESSIONAL VERSION 5.2 74,90

LEERDISKETTEN

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

SONDERPOSTEN C64 DISK

ACCOLADE IN ACTION 19,90
 INCL. GRAND PRIX CIRCUIT 15,90
 BARBARIAN 2 17,90
 B.A.T. 14,90
 CASTLE MASTER 24,90
 CYCLES 29,90
 F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128) 19,90
 FERRARI FORMULA 1 12,90
 GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION 14,90
 GHOSTBUSTERS 2 14,90
 HEROES OF THE LANCE 14,90
 HOSTAGES 14,90
 J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY 19,90
 MARS SAGA 14,90
 MIDNIGHT RESISTANCE 19,90
 OUTRUN 17,90
 PRO TENNIS TOUR 14,90
 SKI OR DIE 14,90
 SPEEDBALL 24,90
 STARFLIGHT DT. 17,90
 STEALTH MISSION - SUBLOGIC - 24,90
 STRATEGO 17,90
 STRIDER 2 24,90
 STRIKE FLEET 14,90
 STUNT CAR RACER 14,90
 SUMMER OLYMPIAD 17,90
 UN SQUADRON 14,90
 X-OUT 14,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

* = 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

NEWS of the World

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



in Paris

Vom 6. bis 9. Dezember 1991, fand im Espace Champerret in Paris, die jährliche Supergames-Show statt. Grund genug, ein Extended-Working-Weekend in der französischen Metropole zu verbringen. Der französischen Sprache (trotz vier quälender Schuljahre) so mächtig wie dem Chinesischen, bedurfte es einer bezaubernden Dolmetscherin, um die folgenden News zusammenzutragen. Vorweg sei allen gesagt, daß die Messe erneut einen regen Publikumszuspruch fand. Augenscheinlicherweise schien es sich aber doch, um eine mehr französisch-interne Veranstaltung zu handeln, ausländische Besucher und Aussteller waren deutlich in der Minderzahl.

Was gab's zu sehen?

Coktel Vision zeigte neben A.G.E., ADI, Adibou, Bargon Attack, E.S.S., Fascination und Once upon a Time auch Goblins, von dem Ihr in diesem Heft einen äußerst aufschlußreichen Test findet und hoffentlich ebenso begeistert seid wie wir.

Den mit Abstand größten und umfangreichsten Stand, präsentierte die Firma UBI-Soft, die allem voran BAT 2 dem begeisterten Publikum präsentierte. Daneben gab es auch noch Battle Isle (natürlich die französische Ausgabe), Black Crypte, Celtic Legend, Cisco Heat,



Indy 4 am Stand von UBI Soft.

Conan, Double Dragon 3, Great Courts 2 (PC), Guy Spy, Heimdall, Indy 4, Legend, Monkey Island 1&2, Nightmare, Turtles 2, Pit Fighter, Populus 2, Shuttle, Space Ace 2, Star Rush, Star Trek 5, Tip off, Ultima 6, TV Sports Boxing und Wing Commander 2 (puhh) zu bestaunen.

Aus dem Hause Infogrames kommt neben einer, für den deutschen Markt allerdings uninteressanten, Menge an Lernsoftware (alle mit Mickey Mouse), demnächst auch Drakkhen 2, Hare Raising Havoc, Eternam, Stunt Island und The Rocketeer.

PSS begeisterte die Besucher mit: Another World, Demon's Gate, Harlekin, Lotus Turbo 2, Pegasus, Suspicious Cargo, Space Crusade, Video Kid und World Class Rugby.

Loriciel hatte Baby Jo, Denver, Paragliding und Tennis Cup 2 auf seine Rechner installiert und wußte vorallem mit Paragliding, die Kids an den Stand zu binden.

Atari Frankreich zeigt sich sichtlich bemüht, eines der Atari-Flagschiffe, den Lynx 1&2, nach allen Regeln der Kunst zu pushen. Mit Checkered Flag, Ishido, Turbo Sub und Viking Child, präsentierte man zumindest vier neue Spiele.

Sega hatte einen echten Knaller aus der Wundertüte geholt: Quackshot, unser Spiel des Monats 2/92. Daneben wirkten, obwohl durchaus gute Spiele, Donald Duck und MS ein wenig deplaziert.

Microprose setzte erneut auf den mit Spannung erwarteten Grand Prix und zeigte, als Bonbon sozusagen, noch F15 II und Covert Action.

Lankhor machte es mir sehr einfach. Mit ihrer reizenden deutschsprechenden P.R.



Einer von vielen Firmenwägen des Hauses Microprose.

Dame, Frau Trende, konnte man sich vorzüglich unterhalten und die Neuheiten in Augenschein nehmen. Black Sect und Sukiya sowie die brandheiße Maupiti Island PC-Version in Deutsch konnten



Im kalten Paris ein Lichtblick am Stand von Lankhor.

schon einmal angetestet werden. Weiterhin in der Planung sind die Amiga Umsetzung von Vroom sowie eine Motorrad Version. Darüber hinaus werden noch

User-Hits

Eine Analyse von **Leisuresoft** bezüglich der momentan beliebtesten Anwendersoftware ergab folgende Plazierungen:

- 1 X-Copy Professional (Amiga)
- 2 GEOS 64 Version 2.0 (C64)
- 3 Viruscope 1.5 (Amiga)
- 4 DeLuxe Paint 4 (Amiga)
- 5 Virus Control (Amiga)

Die Daten wurden uns von **Frau Nemitz** (Leisuresoft) zur Verfügung gestellt.

(ts)

Kleimann zu Konami

Mit Wirkung zum 06.01.1992, wird der ehemalige ASM-Chefredakteur, **Manfred Kleimann**, das **Konami**-Team in Frankfurt am Main als Produkt-Manager verstärken. In dieser Position, hat er dann entscheidenden Einfluß auf zukünftige **Konami**-Produkte.

Für den neuen Job von hier aus: Alles Gute!

(ts)

zwei weitere Adventures das Label mit der Feder tragen: **Mokowe** und **Crypt of the Dammed**.

Mit eigenem Zelt und Truck reiste Nintendo an, und bot den Besuchern unter großzügigen Platzverhältnissen das gesamte Nintendo Paket zum Anfassen. Highlights dabei waren hier sicherlich **Super Mario Bros 3** (NES) und die **Simpsons** (NES + GameBoy).

Neben den Spieleneuheiten war bei fast allen Herstellern der Trend zur Lernsoftware zu erkennen, die hier bei uns noch immer ein Mauerblümchendasein fristet.

Ebenfalls stark vertreten waren die Firmen **Philips** und **Euro CD**, die mit neuen Laser-Disc Geräten aufwarteten. Zumindestens grafisch ein Genuß, das komplett digitalisierte Golfspiel von Philips.

So, Schluß jetzt, auf zum Eiffelturm und dann zum Essen mit Beatrice.

(ts)



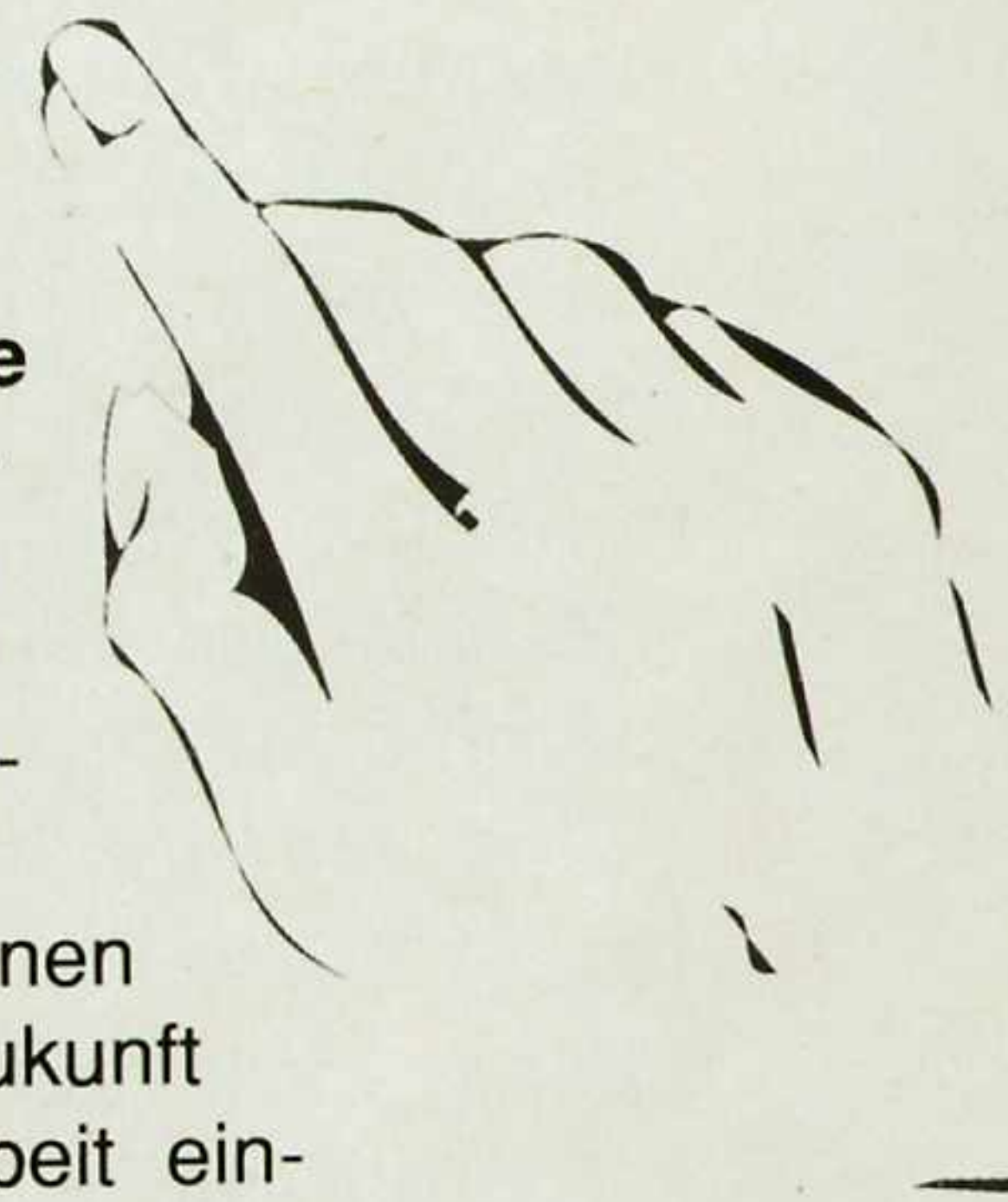
**Etwas abseits, dafür aber mit viel Platz:
Das Nintendo-Zelt.**

Blue Byte & Rushware

Um den gestiegenen Anforderungen seitens der Kunden und Händler gerecht zu werden, hat sich die deutsche Softwareschmiede **Blue Byte** entschlossen, sich von ihrem bisherigen Partner **UBI-Soft** zu trennen. In der zukünftigen Zusammenarbeit mit **Rushware** ergeben sich für Euch folgende Vorteile:

- Eure Wünsche zu den Spielen können per beigelegter Antwortkarte in Zukunft noch besser in die Entwicklungsarbeit einfließen.
 - Neuheiteninformationen werden Euch schneller erreichen.
 - Anleitungen gibt es jetzt in einem verständlichen Deutsch und in erhöhtem Umfang.
- Das alles läßt hoffen.

(ts)



NEWS of the World

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

ST. Thomas

Aus dem Hause Rainbow Arts kommt eine neue, verheißungsvolle Wirtschaftssimulation: ST. Thomas.

In einer zweistündigen Präsentation, konnte ich vorab schon einmal in die Welt der Kolonialmächte hineinschnuppern und mir ein Bild von der Komplexität dieser Simulation machen.

Dort wo man heute der Ruhe wegen gerne Urlaub machen würde, auf den Karibik-Inseln, herrschte anno 1700 noch reges Treiben. Jede Kolonialmacht versuchte, sich ein möglichst großes Stück vom karibischen Kuchen abzuschneiden, beziehungsweise einzuverleiben. Nachdem man sich so ungefähr über die Besitzverhältnisse geeinigt hatte, hätte alles seinen Lauf nehmen können, wären nicht die Preußen auf den Gedanken gekommen, ins Spiel der Spiele einzugreifen.

Hier kommt nun Euer Part. Als preußischer Junker, gilt es nun, Preußen als Kolonialmacht zu etablieren. So sollte zuerst eine gut ausgerüstete Armee aufgestellt werden, um sowohl seine Fühler auf gegnerisches Territorium ausstrecken zu können, so wie auch feindlich gesinnten Kolonialgenossen auf selbige zu klopfen. Apropos klopfen. Die eingebauten Action-Sequenzen (Landkampf, See-Land-Angriff, Seeschlacht und Degenkampf) stellen eine gelun-

gene und willkommene Abwechslung zur strategischen Strapaze dar.

Neben dem rohen Kampf, gilt es aber auch, die taktischen, diplomatischen und geschäftlichen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.

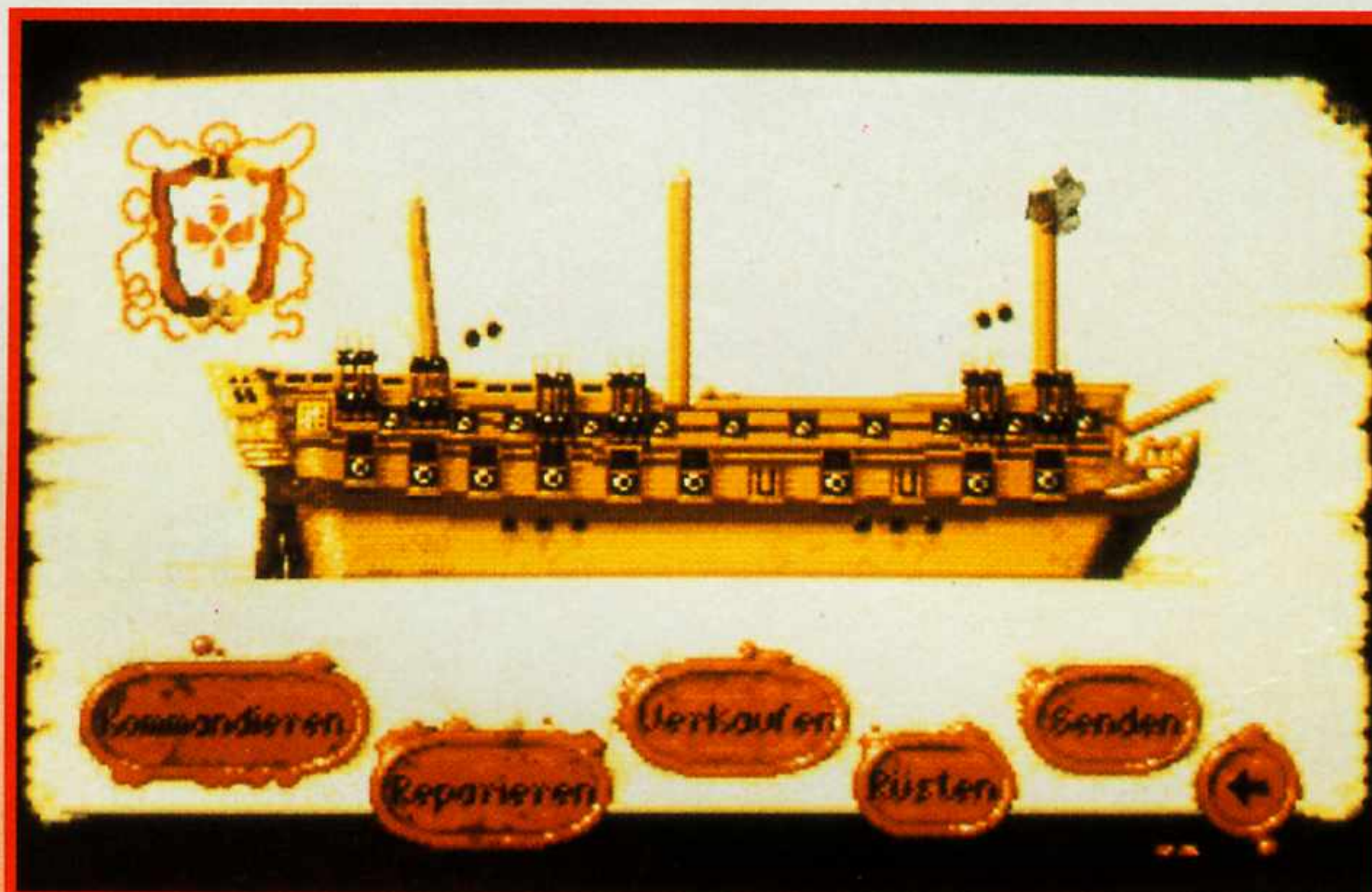
Auf den exquisiten Dinners für Verbündete, kann es sowohl zu delikaten, wie auch heiklen Situationen kommen.

Stets gilt es alle Parteien im Auge zu behalten, Gespräche und Gesprächspartner richtig zu plazieren und gegebenenfalls auch aus taktischen Erwägungen (warum auch sonst) zu heiraten. Aber auch hier begibt man sich in einen Teufelskreis: Haste nichts (Macht und Geld), kriegste nichts (Frau) und haste was (Geld und Macht) brauchste nichts (Frau).

Die strenge Befolgung der historischen Fakten in Verbindung mit den stilvollen Grafiken und der detaillierten Animation, vermitteln

ein äußerst realistisches Bild des 18. Jahrhunderts. Bis März werden wir aber wohl noch auf die Vollversionen für Amiga (DM 99.-) und PC (DM 119.-) warten müssen. Aber es lohnt sich.

(ts)



LYNX 2 Gewinnspiel: **Die Sieger**

Folgend die glücklichen Gewinner unseres LYNX 2 Gewinnspiels (Heft 1/92):

Tibor Szighardt - 8480 Weiden

Wolfgang Beschorner - 3558 Frankenberg/Eder

Alexander Baliko - 1150 Wien

Die Geräte wurden von **Herrn Huber (Atari)** zur Verfügung gestellt und werden in den nächsten Tagen bei den Gewinnern eintreffen.

Allen anderen, die diesmal nichts gewonnen haben sei gesagt: Bleibt unermüdlich dran! Vielleicht bist Du, ja genau Du, der (oder die?) nächste! Den Gewinnern von hier aus nochmals Herzlichen Glückwunsch.

Buck Rogers - Matrix Cubed

SSI wird in Deutschland sein neuestes Science-Fiction Rollenspiel, **Buck Rogers - Matrix Cubed**, wie gewohnt über die Firma **Softgold** vertreiben.

Vorgelegt wird das übliche Zukunfts-Horror-Szenario: Die Energiequellen sind erschöpft, die Menschheit versklavt, die Welt ein einziges Ruinenfeld. Doch wo viel Schatten ist, ist auch immer eine Hoffnung: Das Matrix Gerät, eine Maschine, die jede Substanz in wertvolle Energie umwandeln kann (lustig, gell?). Doch leider besteht diese Maschine nur in der Theorie der Menschen, das Wissen zu ihrem Bau ist im ganzen Solar System verteilt. Damit wäre die Mission auch schon klar. Doch um die Sache nicht ganz so einfach zu machen, gibt es da noch RAM & Purge, zwei üble Gesellen, die zum einen das Matrix-Gerät zum Bau neuer Waffen nutzen wollen und zum anderen verhindern möchten, daß sich die Erde jemals wieder erholt (echt böse!).

Im Vergleich zum ersten Teil von Buck Rogers, wurde der nutzbare Raum um einiges vergrößert, so daß längeres Suchen und Spielen die logische Konsequenz sind. Darüber hinaus wurde auch die Zahl der Gegner und Monster in Matrix Cubed erhöht. Auch lernt man im Verlauf des Spiels dazu und kann die gewonnen Erfahrungen gleich in der Praxis verwenden. Ebenso können Charaktere aus "Countdown to Doomsday" übernommen werden.

Kreiert wurde dieses Game mittels einer erweiterten Version von AD&D (Gold Box Fantasy Role-Playing Games System (schnauf!)).

Erscheinen wird es in der PC-Version (DM119,-, zuerst auf Englisch), so Buck will, in diesen Tagen, die Amiga-Version (DM 99,-) kurvt noch im Solar-System und erreicht uns frühestens im März. (ts)

BOMICO-NEWS

Dein Leben ist kurz,
mühsam und nur dem Volk gewidmet.
Die Lasten Deines Lebens
sind vielfach schwerer als Du selbst.

Denn Du gehörst zur Rasse
der Formicoideae

SIM ANT von OCEAN/MAXIS -

Dein Leben für den Ameisenhaufen!

Der Wolf erwartet Dich!
Bekämpfe die Verbrecher -
Organisation "Chimera".

WOLFCHILD von CORE DESIGN

präsentiert gleichzeitig
64 Farben auf dem Amiga,
multidirektionales Scrolling
und ausgeklügelte Extrawaffen.
Geheimräume machen das Spiel
noch spannender.

Wie drückt man sich vor Arbeit?

Indem man eine besondere
Utility-Sammlung, die
LAFFER UTILITIES von SIERRA,
benutzt. Die einzige Sammlung
von Hilfsprogrammen, die
Al Lowe und Larry Laffer wirklich
täglich benutzen...

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

NEWS of the World

NEWS ••• NEWS ••• NEWS

On tour with BOMICO

Dem einen oder anderen sicherlich aus Anzeigen her bekannt, veranstaltete **BOMICO** 1991 eine große Promotion-Tour quer durch Deutschland. Bei rund 40 Stops, waren sie sicherlich auch einmal ganz in



Eurer Nähe (Tsetse, das habe ich schon einmal irgendwo gehört). Beim Aufenthalt in Nürnberg habe ich den Jungs dann über die Schulter geschaut.

Am 23.12.1991 hieß die Stand-Besetzung **Mathias Wehner** und **Bernhard Lacroix**, zwei Jungs, die mit der **BOMICO Service-Line** groß und stark geworden sind. Dieses Jahr noch auf die Unterstützung (bzgl. Standausstat-



tung) einzelner Firmen angewiesen, will man 1992 mit komplett eigenem Mobiliar durch die Lande ziehen. Auf dem hier abgebildeten Stand, waren alle Neuheiten von **Sierra**, **Starbyte**, **Dynamics** und **Ocean**, doch leider keine hübschen Repräsentantinnen zu bewundern und anzuspielden (hähm). Mit tollem Sound und reißerischen Sprüchen gelang es den beiden dann auch, immer für ein übersichtliches Chaos am Stand zu sorgen.

(ts)

Eijeiei Eye 2: The Legend of Darkmoon

Softgold präsentiert die Weiterentwicklung des SSI-Rollenspiels Eye of the Beholder.

Nach einem aufregendem Intro und der üblichen Charakterauswahl befindet man sich auch schon in der finsternen Welt rund um den Tempel Dark Moon, mit seinen drei gigantischen Türmen. Sinn und Zweck dieser aufreibenden Mission ist die Ergründung des Tempels, der, trotz seiner gigantischen Ausmaße, auf keiner Karte verzeichnet ist und der das Zentrum des Bösen darstellen soll. Selbstredend, daß in solch einer Umgebung kein Nackenhaar auf seinem Platz bleibt. Wölfe, korrupte Priester (na sowas), böse Magier und allerlei Gesocks warten am Wegesrand und trachten unbescholtenen Adventurern nach dem Leben.

Im Vergleich zum ersten Teil, bietet E.o.t.B. 2 die Möglichkeit, wesentlich mehr Charaktere in die eigene Gruppe aufzunehmen, die wichtige Informationen bereithalten können. Auch die gegnerische Seite war nicht untätig, hat noch mehr Rätsel aufgestellt und noch gemeinere und intelligentere Kreaturen geschaffen.

Die eigene Gruppe kann sich aus Menschen, Elfen, Halbelfen, Zwergen, Gnommen und Halbadlingen zusammensetzen, wobei es hier zwischen Klerikern, Zaubern, Waldläufern, Paladinen, Kämpfern und Dieben zu unterscheiden gilt.

Der erste Eindruck wußte sowohl von der Grafik, als auch vom Spielwitz her zu gefallen, der Volltest folgt.

(ts)

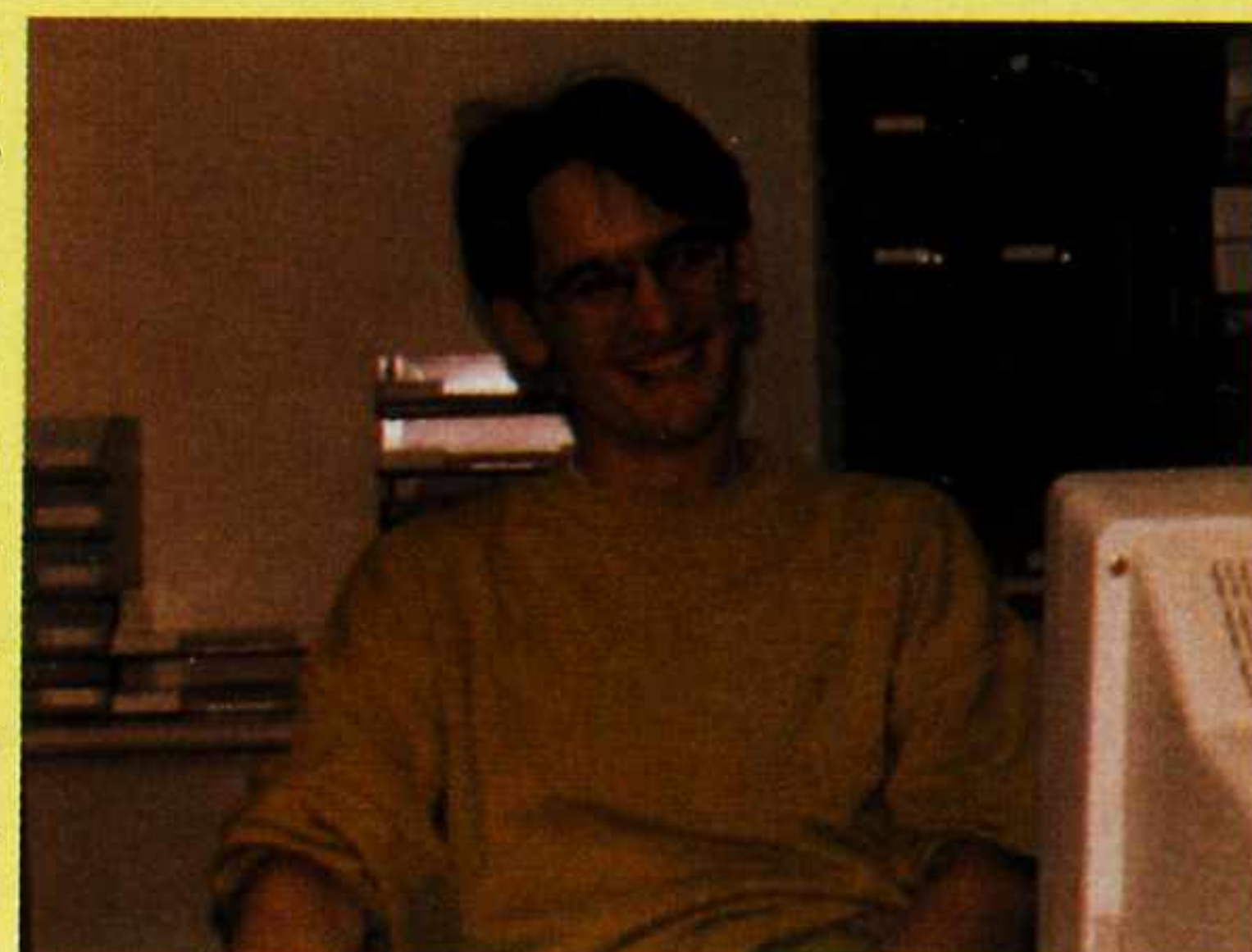


Die Jungs von der Service Line

Programmfehler? Verständnisfehler? Langeweile? Von Montag bis Freitag, jeweils von 15-18 Uhr stehen oder sitzen Euch junge, dynamische, kompetente Spielefreaks unter der Telefonnummer **0 61 07-6 20 67** zur Verfügung. Einzige, wenngleich logische Voraussetzung (da es sich schließlich um die **BOMICO Service-Line** handelt), die Fragen sollten sich nur auf Spiele aus selbigem Hause beziehen. Im wechselnden Turnus werden Euch dann **Bernhard Lacroix**,



Olaf Acker, **Thomas Gluske**, **Florian Jaekel**, **Patrick Dowling**, **Elmar Lammerskitten**, **Jan Scheinberger**, **Jan Thomas** oder der Boss persönlich, **Markus Scheuner**, mit Rat und Tat zur Seite stehen. Nur für Leute vom anderen Stern, sprich ohne Original-Handbuch, bleiben die Pforten zum Spielglück verschlossen. Hier dürfte die Handbuchsicherheitsabfrage einen nicht zu unterschätzenden Stolperstein darstellen.



NEWS ●● NEWS ●● NEWS ●● NEWS ●● NEWS



Eine Französin in Deutschland

Isabelle Le Hénaff heißt die junge Dame, die von nun an die Geschicke des französischen Distributors **UBI-Soft** in der Bundesrepublik lenken wird. Zuvor noch in der Entwicklung und Projektkoordination des Hauses in Paris tätig, bezog sie vor drei Monaten ihre Büros in Mühlheim/Ruhr und kümmert sich von dort um die gesamte deutschsprachige Pressearbeit. Am 18.12.1991 nahm ich auf dem voluminösen Gästesessel eine versinkende Position ein und lauschte den Worten.

UBI-Soft hat derzeit 50% der Softwarehäuser in Frankreich unter Vertrag, konnte in England und den USA Fuß fassen und zeigt derzeit keine Ermüdungserscheinungen bezüglich Expansion. Angefangen hatte man mit "**Fer et Flamme**" für den CPC 1986, von dem immerhin 20.000 Exemplare abgesetzt werden konnten. Mit **Great Courts** 1989 waren es dann schon 150.000 Stück. Bis heute gelang es den emsigen Franzosen, so namhafte Firmen wie **Lucas Film Games** vertraglich an sich zu binden. Als letzte offizielle Umsatzzahl wurden 150 Millionen Franc genannt, das entspricht ca. DM 50 Millionen.

Für die absehbare Zukunft plant **UBI Soft**, neben **BAT 2** für PC und Amiga noch **Dyna Blaster** für den Amiga (spitzenmäßig) und **Unreal** für PC und ST. Ansonsten wird man sicherlich noch einiges von der Ruhr hören.

(ts)

Die Service Line an sich existiert bereits seit 1987, und wirkt bis heute wie eine Projektgruppe der Bischof-Neumann Schule (Namensverwandtschaften zu Alfred E. Neumann sind rein zufällig), denn von hier rekrutierten sich die meisten ihrer Mitglieder. Neben der technischen Hilfe, könnt Ihr auch Informationen zu den Spielen bzw. Informationen über zukünftige Software erfragen. Doch erneut eine kleine Einschränkung: Durchkommen müßte man, denn meistens sind alle Leitungen belegt, was für die Notwendigkeit der Service Line spricht. Darüber hinaus, repräsentiert die Service Line auch den **BOMICO TÜV**, denn nur die Spiele, die diese heiligen Testhallen auf einem anderen Weg als im Papierkorb verlassen, werden ins Programm aufgenommen. Ruf doch mal an!

(ts)

Er war körperlich klein -
und doch der Größte.

Er war der Schrecken der Engländer.
Begleiten Sie Napoleon von der
Belagerung von Toulon bis zur letzten
Schlacht von Waterloo.

NAPOLEON I - L'EMPEREUR

kommt aus dem Hause Infogames.
Ein Strategie-Spiel der Spitzenklasse.

EPIC - eine Legende
jenseits der Zeit!

OCEAN präsentiert eine
Raum-Kampf-Simulation,
die alles in den Schatten stellt.
Eine Vielzahl von Missionen
erwartet Dich,
denn es gilt, die Zerstörung
der Welt wie wir sie kennen
zu verhindern.

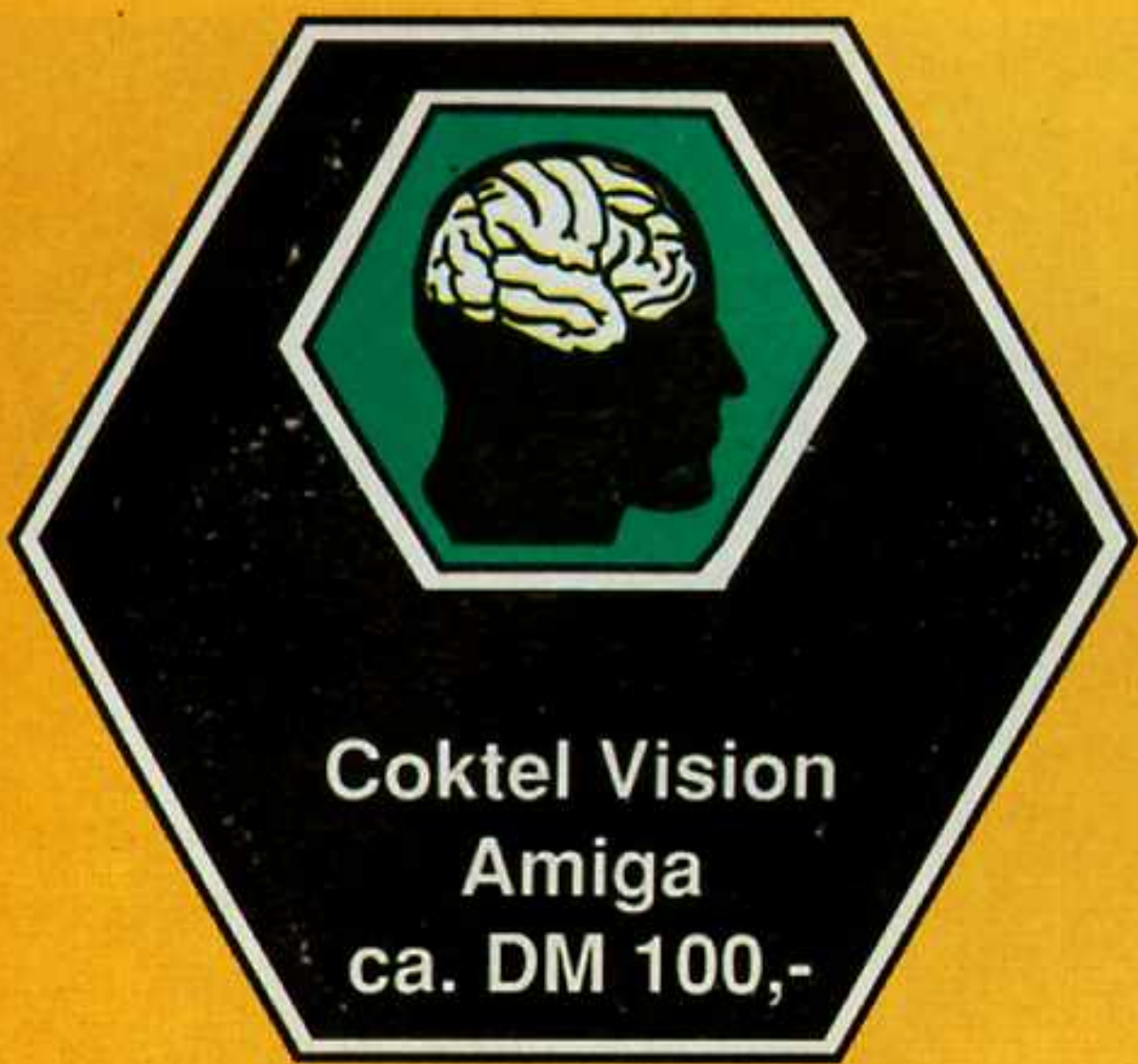
Er hat keine Angst vor großen Tieren.
Mit der Wampe geht er seinen
Feinden an den Kragen.
Jetzt kommt der Held der Steinzeit,
der schon auf dem Amiga und dem
ST auf der Suche nach seinem
Weibe war, auf den C 64.
Core Design bringt ihn auf Euren
Bildschirm: **CHUCK ROCK**

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



Auch den Schreck über den Flieger, der draußen vorbeiglitte und plötzlich nicht mehr an seinem Flugdrachen hing, konnte man ja noch wegstecken. Aber auf einmal wurde alles ganz, ja gaaanz anders, als gewohnt! Gerade befand man sich schmatzenderweise in der schönsten Konversation, da drehte ausgerechnet seine Majestät ANGOULAFRE, der Obermottz der Gobliliins höchstpersönlich, aus heiterem Himmel völlig durch. Reichlich pikiert sahen sich die anderen an. Schließlich wußte ja keiner, daß seine Majestät über eine Voodooopuppe, die nach seinem Vorbild geschaffen war, sadistisch gequält wurde. Wenn die Puppe mit einer Nadel gepiekt wurde, hatte der König furchtbare Schmerzen, wurde sie mit einem Hämmerchen geschlagen, bekam er rasendes Kopfweg. Doch damit nicht genug: Kitzelte der unbekannte Übeltäter die Puppe mit einer Feder, schüttelte sich der bedauernswerte

Die drei Auserwählten stellen sich derart dämlich an, daß es zwar lustig ist ihnen zuzusehen, aber wenn man nicht alles selbst macht...



GOBLIINS

Es fing alles an, als die Königsfamily des Völkchens der Gobliliins wie jeden Tag beim Mittagessen saß. Als ob es noch nicht genügte, daß das Spanferkel seinen eigentlichen Zweck nicht erkannt hatte und so zum Spaß von der silbernen Platte rannte.

ANGOULAFRE vor Lachkrämpfen, eine vorgehaltene Spinne entlockte ihm andererseits Entsetzensschreie. Keiner der sonst so gescheiterten Hofärzte wußte Rat. Schließlich kam doch noch einer auf den Geistesblitz, die drei Gobliliin-Kumpels OUPS, IGNATIUS und ASGARD in die große, unbekannte Welt hinauszuschicken, um nach einem Gegenzauber zu suchen. Die drei Gobliliins haben, wenngleich auch unzertrennlich, völlig unterschiedliche Charakte-

re. Oups ist zwar der Schwächste der drei, hat aber dafür mehr im Hirn. So kann er Gegenstände aufnehmen, mit sich tragen - immer nur einen - und auch einigermaßen sinnvoll anwenden. ASGARD wiederum ist ein Raufbold erster Güte, bevor der lange überlegt, schlägt er lieber zu! Dies ist manchmal auch von Nutzen, vor allem, wenn eben nur noch "nackte Gewalt" weiterhilft. Außerdem kann er, sportlich wie er ist, an Seilen hinaufklettern. Ignatius schließlich hat es

mehr mit der Magie und ist deshalb in der Lage, verschiedene Gegenstände zu verwandeln und andere Sachen anzustellen. Im Laufe ihres Abenteuers wird unser Trio mit vielen illustren Gestalten zusammentreffen. So suchen sie den Zauberer NIAK und seinen komischen Hund RAGNAROK auf, einen weiteren Zauberer namens SHADWIN, der unter einem Karottenfeld lebt, den zweiköpfigen Drachen GEMELLOR, sowie den belesenen MELIAGANTE, der einen Zauber be-



sitzt, der alle böse Magie aufheben kann... Daneben müssen sich unsere Drei auch noch mit Kerlen herummärgern, die aussehen wie die Glöcknermannschaft von Notre Dame. Nach dem Intro, in dem die Mißgeschicke des Königs gezeigt werden, mußt Du eine bestimmte Ziffer, die Du über eine Farbrasterkarte ermittelst, eingeben. Dann findest Du Dich zusammen mit den drei Goblilins vor dem Schloß des Zauberers NIAK wieder. Du weißt, irgendwie müßt Ihr mit NIAK sprechen, da er sicher den Gegenzauber kennt. Doch alles Klopfen nützt nichts. Hüte Dich davor, einen der drei Koblode durch das Gar-

tenor schicken zu wollen. Das Gatter schlägt nämlich zurück, was einen Energieverlust bei den Goblilins bewirkt. Auch übermäßiges Erschrecken oder Hinfallen tut den Dreien nicht gut. Aber sie machen Dich durch ihr drastisches Verhalten (Vogelzeigen usw.) sowieso auf Fehlentscheidungen aufmerksam. Steuern kannst Du immer nur einen Kobold, wobei sich der mausbewegte Cursor entweder in einen Pfeil, für eine Handlung in eine Faust und zusätzlich bei OUPS in eine aufnahmebereite Hand verwandelt. Überaus witzig ist es, wenn die Drei ungeduldig werden - dann treten sie in allen möglichen



PC

Die PC-Konvertierung von Goblilins bietet ungefähr genauso viel wie die Amiga-Version, nämlich starke Gags, etwas flüssigere Grafik und witzige Überraschungen. Bedauerlicherweise konnten meine extra ausgewölbten Ohrmuscheln auch hier keinerlei Musik orten, ein Umstand, den ich mehr als schade empfand.

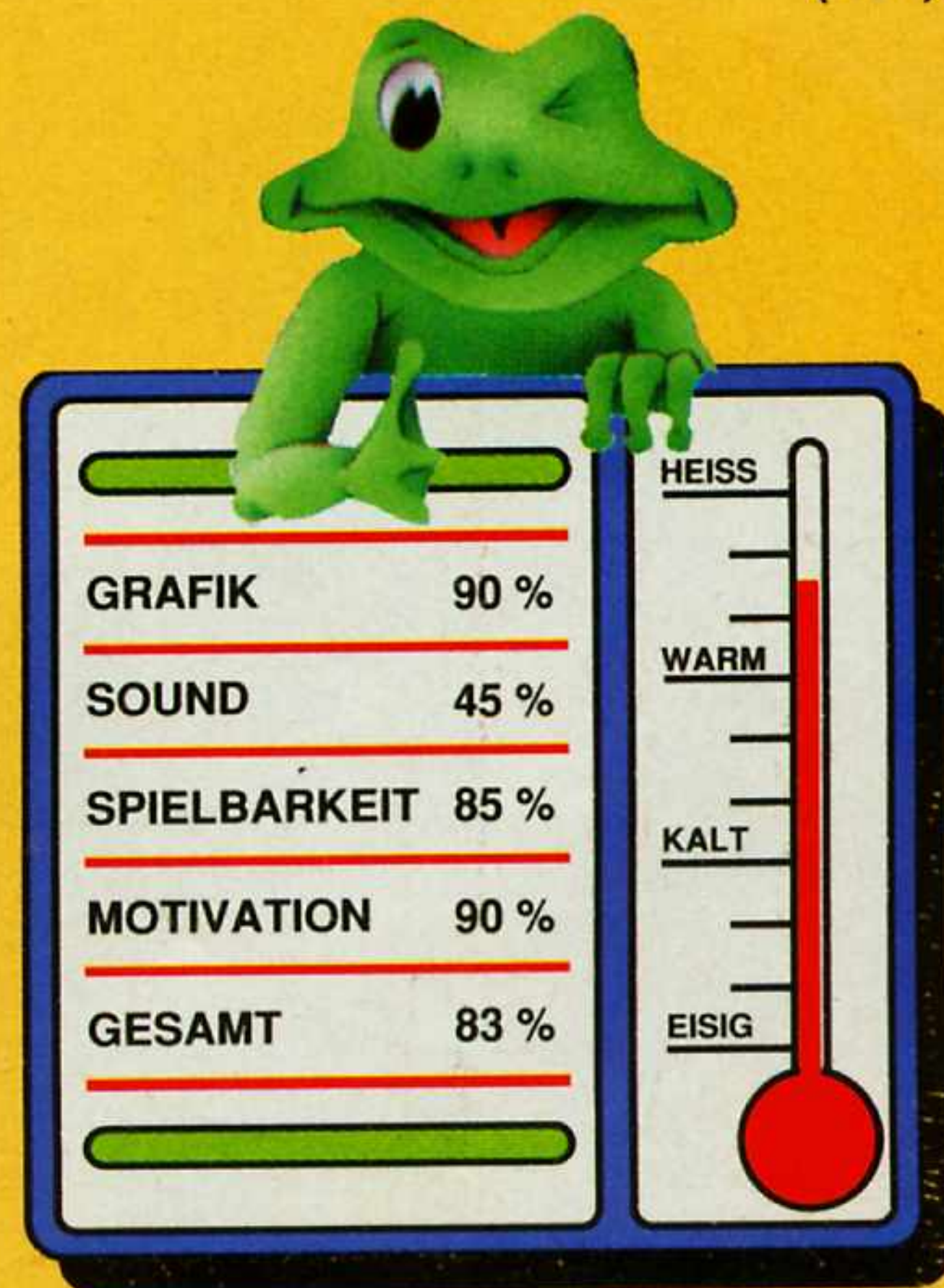
87 %



Schabernack. Doch zurück zu unserer Szene: Versuche doch einmal das Horn am Büffelschädel herunterzustoßen. Man kann sich denken, wer dazu in der Lage wäre. Dann gib OUPS den Tip, doch hineinzublase. Den anschließend herunterfallenden Zweig kann IGNATIUS ruhig verwandeln - in eine Spitzhacke! Da öffnet sich auch schon ein Ausgang aus dem Level und Ihr findet Euch vor einer Diamantmine wieder. Vorher wird Dir aber ein Code für jeden absolvierten Level gezeigt. Dazu ist zu sagen, daß das Speichern des Spieles automatisch erfolgt (also keinen Schreibe Schutz auf die Sicherheitskopie!). Soll der jeweilige Spielstand erneut geladen werden, einfach diesen Code über die Tastatur eingeben. Nun gut, um zur Mine zu gelangen, muß erst einmal der Abgrund überwunden werden. Wirf doch einfach die Äpfel hinein, aber nicht bevor sie in Megagröße verwandelt wurden. Dann nimm den Diamanten und ab damit zu NIAK, der dafür seine Infos preisgibt. Doch

dies möchte ich ihm selber überlassen...! Am besten gefällt mir bei Goblilins die comicartige, bunte Grafik. Die witzigen Animationen und einfallsreichen Rätsel lassen in keinem Level Langeweile aufkommen. Andererseits ist auch keine Aufgabe in diesem Denk-Adventure so schwer, daß Frust entstehen könnte. Einfaches Anklicken mittels Maus gewährleistet gute Bedienbarkeit des Spieles. Als einzigen, wenn auch gravierenden Nachteil, empfand ich das Fehlen jeglicher musikalischer Untermalung. Das Spiel wird über drei Disketten geladen. Eine deutsche Anleitung ist der Box beigelegt.

Muster von: Bomico & Coktel Vision (mr)



...verschrecken diese Idioten noch den lieben guten Zauberer. Dann ist es aus mit der Heilmagie für den König.

RASENDE REPORTER

Wiedereinmal versucht der Falken-Verlag sich als Softwareproduzent. Nach dem Spiel "Airline" werden jetzt die "Rasenden Reporter" in das Rennen um die Gunst der Computerspieler geschickt.



Falken Verlag
PC
ca. DM 90,-

Ihr könnt alleine oder gegen maximal zwei Mitspieler in die Höhen und Tiefen des Journalismus im vereinigten Deutschland vordringen. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Artikel in den Printmedien bzw. Beiträge im Radio und Fernsehen unterzubringen und die entsprechenden Honorare zu kassieren. Nach dem Intro bekommt Ihr sechs verschiedene Charaktere zu sehen. Diese werden Euch kurz vorgestellt, auch den ganzen Lebenslauf könnt Ihr Euch zu Gemüte führen. Nachdem Ihr Euch für einen entschieden habt, wird eine Deutschlandkarte, sowie der Standort Eurer "Heimatbasis" gezeigt. Dann geht der erste von max. 50 Aufträgen bei Euch ein (laßt Euch nicht von der Abfrage



So sehen also Journalisten aus, zumindest nach Meinung des Falken Verlags. Wenn die wüßten ... !



Der angemessene Weg zum Ziel richtet sich nicht nur nach der Bequemlichkeit und Dringlichkeit, sondern auch nach den Finanzen.

am Anfang verwirren, wieviele Runden Ihr spielen wollt. Bei der uns vorliegenden Version stürzte der Rechner bei einer Eingabe

über 50 mit schöner Regelmäßigkeit ab). Ihr habt die Möglichkeit, die verschiedenen Verkehrsmittel zu benutzen (Flugzeug ist



Wissen ist Macht! Gerade in der Welt der Presse.

fünf Themen Politik, Feuilleton, Umwelt, Wirtschaft und Sonstiges, wobei unter Sonstiges "Sport" und typische "Revolverberichterstattung" zusammengefasst wurde. Aber nicht nur Sachwissen ist gefragt, Ihr

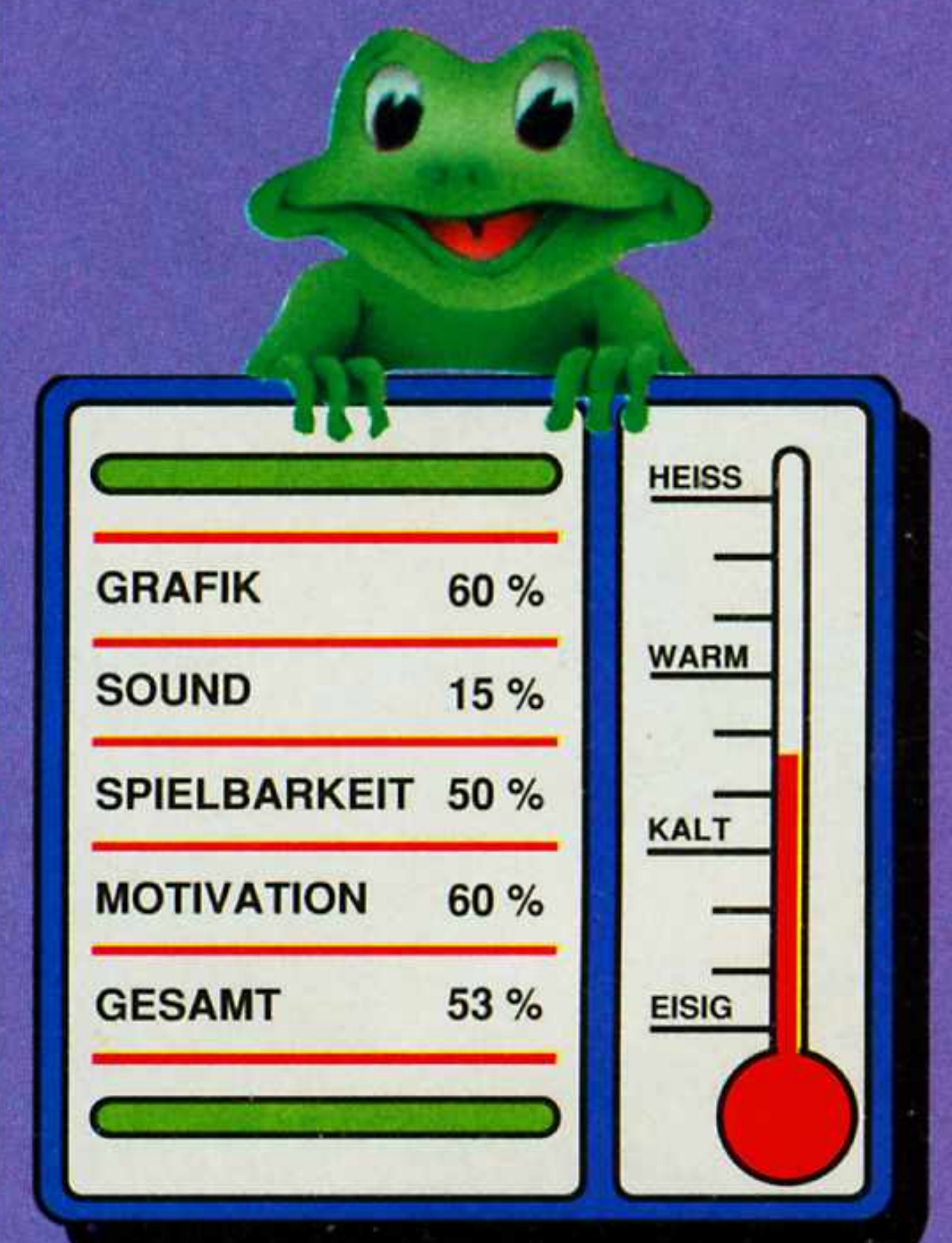


müßt auch ordentlich bestechen, um an Informationen zu gelangen. Alles in allem ein schönes Spiel, das neben der erwähnten "Absturzgefahr" noch zwei Mankos hat. Die Grafik ist im EGA-Format und

sämtliche Soundkarten werden ignoriert.

Muster von:
United Software
(mh)

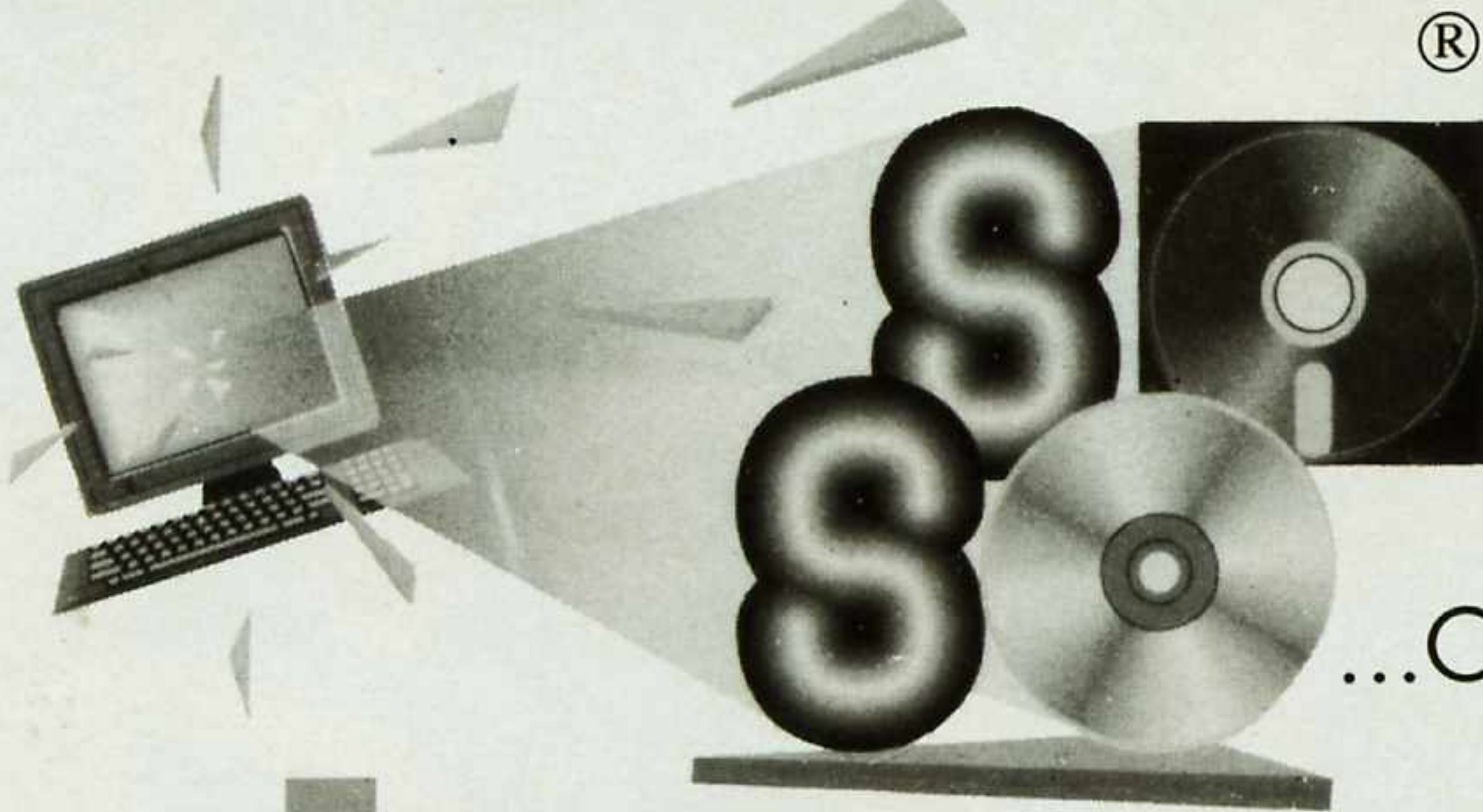
teuer, aber schnell), um dann möglichst schnell vor Ort zu sein. Manchmal ist aber auch Heimrecherche angesagt. Nach dieser Entscheidung geht der Kampf um den Auftrag endlich los. Das Ganze findet statt in Form eines Wissensquiz zu den



Wenn auch Sie ein **SOFT & SOUND** Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: **Telefon: 0211/4911025**

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)

Dürfen's 2 MB mehr sein?

SOFT & SOUND
Speichererweiterung für
Amiga 500 auf 2,5 MB
222 DM

3 Jahre Garantie



Brandneu!

Für Amiga 500 Plus
Speichererweiterung auf
2 MB Chip Menu
DM 179,-
Plus Laufwerk ext.3,5
DM 179,-

Vorankündigung

SOFT & SOUND Turbo System für
Amiga 500 Supergeschwindigkeit
zum Minipreis ab 1.3.92

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

O-1034 Berlin, Boxhagener Str.23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr.57, Tel.:040/224633
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str.104,
W-3100 Celle, Im Kreise 16, Telefon auf Anfrage
W-3300 Braunschweig, Holwedestr.10, Tel.:0531/508231
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenastr.1, Tel.:0211/4910187
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-4300 Essen 1, Moltke Str.36, Tel.:0201/207629
W-4400 Münster, Ferdinandstr.8,
W-4630 Bochum, Herner Str.383, Telefon auf Anfrage
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, Markenbildchen Weg 24, Tel.:0261/31848
W-5500 Trier, Zuckerbergstr.21, Tel.:0651/40532

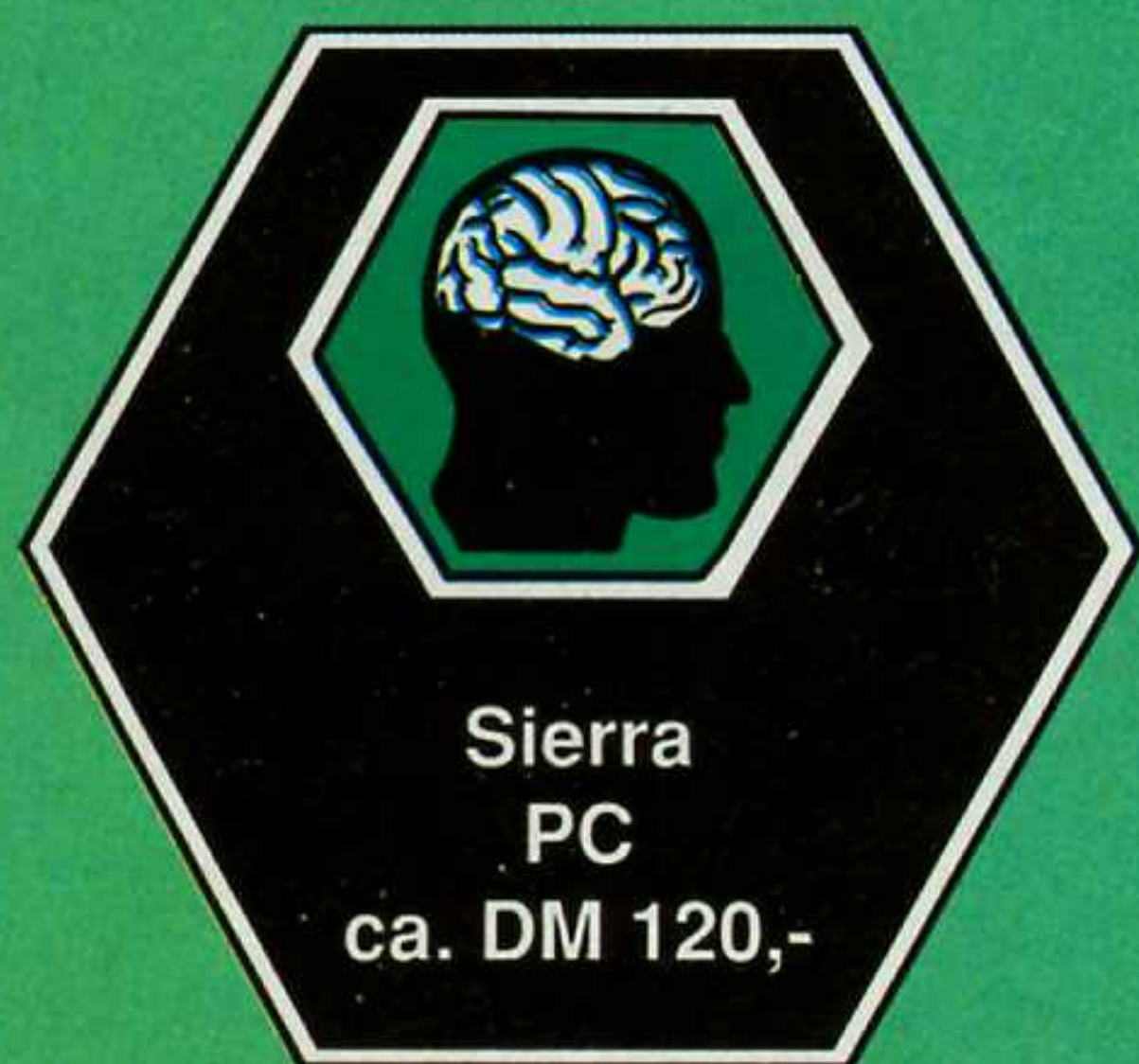
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee296, Tel.:0202/81118
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr.19, Tel.:02962/6753
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz2, Tel.:02351/21900
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr.25, Tel.:069/590180
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.:06131/237665
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr.8, Tel.:0681/582771
W-6650 Homburg, Karlsbergstr.16, Tel.:06841/15142
W-6733 Hassloch, Langgasse52, Tel.:06324/2092
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr.3, Tel.:0621/101203
O-7050 Leipzig, Dreilindenstr.17, Telefon auf Anfrage
W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr.5, Tel.:0721/853360
W-8000 München, Ringseisstr.8, Tel.:089/531764
W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bahnh.Possenhofen, Tel.:08157/4088
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
CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str.21, Telefon auf Anfrage

Info Telefon:0211/494862

Achtung jetzt neu und noch mehr Leistung

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenastr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.:0211/4911025 Fax 0211/4911084
*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Castle of Dr. Brain



Ganz anders als die neueren Adventures des Spielegiganten Sierra präsentiert sich diese Neuerscheinung. Keine wilden Abenteuer sind zu bestehen oder Mordfälle zu lösen, sondern eine Unzahl von Kniffeleien und Knocheleien.



Atmosphärische Bilder lassen den Rätselmuff erahnen.



Die erste Tür ist geöffnet und schon springt Euch das erste Rätsel in einem Zoomfenster entgegen.

Eine Assistentenstelle im Schloß des genialen Technikers Dr. Brain - wenn das keine verlockende Vorstellung für einen arbeitssuchenden Computerfreak ist? Eine Zeitungsanzeige, in der jener Dr. Brain einen Gehilfen sucht, der ihm "bei der Erforschung der Zusammenhänge von Raum, Zeit und Realität" zur Seite steht, scheint Dir eine willkommene Gelegenheit zu sein, Deine geistigen Kapazitäten nicht länger ungenutzt verwelken zu lassen. Bedauerlich ist natürlich, daß Traumjobs wie dieser, nicht gleich an den ersten Kandidaten vergeben werden, sondern einer sorgfältigen Bewerberauswahl unterliegen. Daß alles aber viel härter kommt, als Du jemals vermutet hättest, stellt sich schon am Eingang von Dr. Brains Schloß heraus: Nur mit einem erfolgreich abgelegten "Memory-Test" darf das furchteinflößende Gemäuer überhaupt erst betreten werden. Denkaufgabe um Denkaufgabe will auf dem Weg durch das Wunderschloß gelöst sein,

bevor Du den Doktor ein erstes Mal zu Gesicht bekommst...

Im "Castle of Dr. Brain" warten eine stattliche Anzahl von Rätseln auf den Spieler. Daß es sich bei dem Sierra-Spiel (glücklicherweise) um kein Adventure im Stil der letzten Sierra-Stories handelt, läßt schon die Spielidee vermuten:

Zum Zweck eines Einstellungstests soll sich der Spieler den verschiedensten Denkstrapazen unterziehen. Das Bauen und Programmieren von Robotern steht auf der umfangreichen Checkliste, genauso wie verschiedenste Wortspiele, das Entschlüsseln von Geheimcodes und "Experimente mit der Zeit". Von einer Handlung kann man - abgesehen von der Hintergrundstory - eigentlich nicht sprechen. Raum für Raum muß geradlinig durchlaufen werden und nur im Besitz der Urkunde über ein bestandenes Rätsel, läßt sich das nächste erst beginnen. Die Bedienung erfolgt über das bei Sierra übliche Mausinterface. Mit der rechten Maustaste schaltet der



Hier erwartet Euch eines der Experimente mit der Zeit.



Am Tor müßt Ihr Euch in "Senso-Manier" Farbfolgen merken.

Spieler zwischen den einzelnen Mausfunktionen (Look, Do usw.) um. Mit der linken Taste wählt man den entsprechenden Gegenstand direkt in der Grafik aus. Kaum unterscheiden vom sierraüblichen läßt sich auch die witzige Grafik und der Sound. Die handgemalten VGA-Hintergrundbilder sind erste Sahne und auch die rockige Musik über die Soundkarte kann sich hören lassen. Die Rätsel selber werden nach dem Anklicken einer von Dr. Brains seltenen Maschinen oder Erfin-

dungen in ein Bildschirmfenster vergrößert. Zu jeder Aufgabe stehen (englische) Hilfstexte zur Verfügung, die, sofern man sie überhaupt versteht, jedes Rätsel ausführlich erklären. Kommt man in einer Kombinationsaufgabe einmal wirklich nicht weiter, so kann man durch das Einwerfen von "Hint Coins", die man für gelöste Aufgaben regelmäßig bekommt, weitere Hinweise oder Teile der Lösung kaufen. Ein Problem bei "Castle of Dr. Brain" ist das einigermaßen hohe Ni-

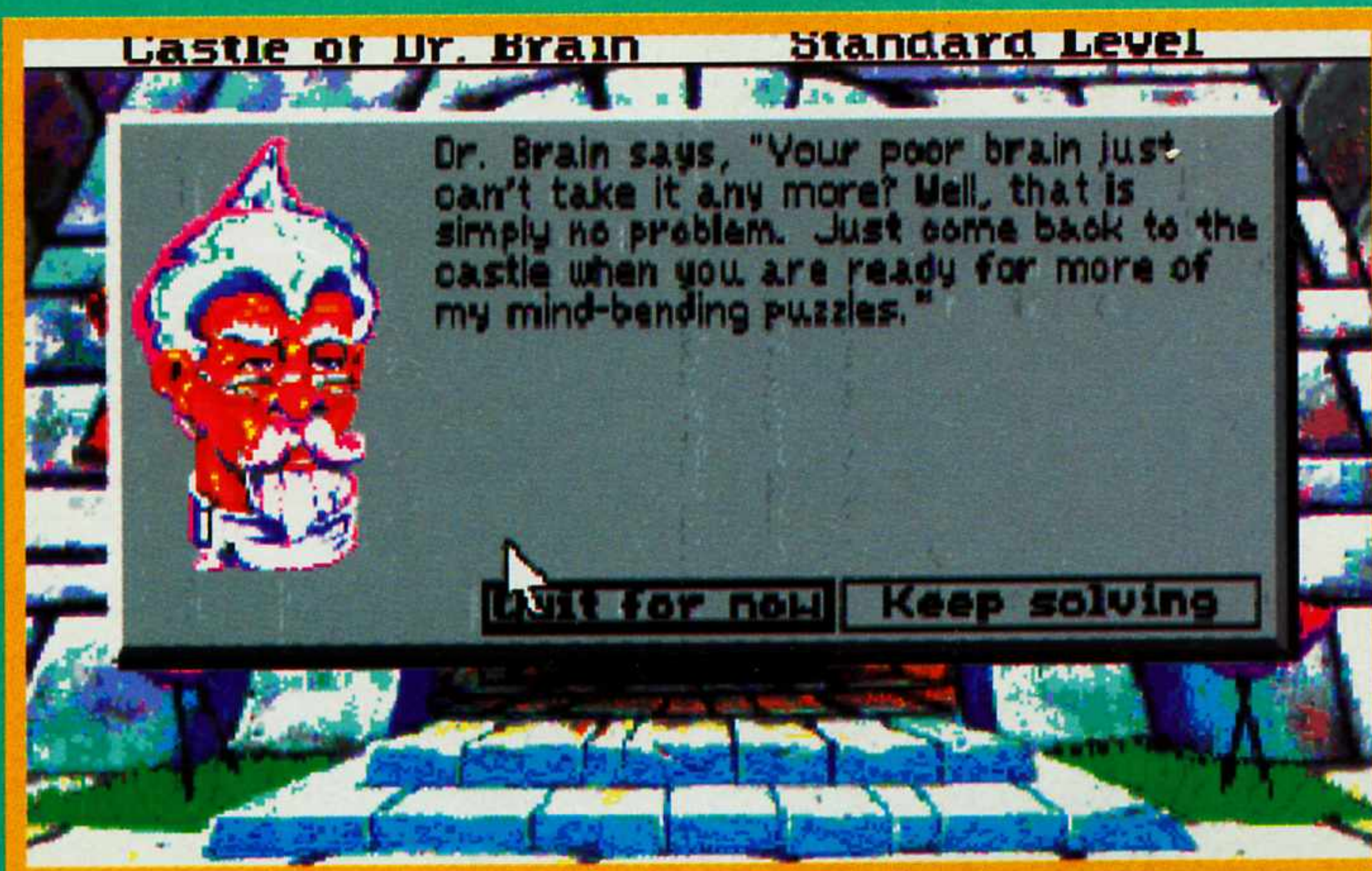
veau der englischen Texte: Ein Kind wird wahrscheinlich selbst in der einfachsten Spielstufe "Novice" kaum eine der Knobeleyen lösen können, ganz einfach weil das Englisch zu schwer zu verstehen ist. Den speziellen Hinweis für Eltern auf der Verpackung ("Erlaubt Ihren Kindern mit Zeit, Astronomie, Robotern...und Mathematik zu experimentieren") kann man bis zum Erscheinen einer deutschen Version also getrost vergessen. Die Rätsel selbst sind sehr abwechslungsreich gestaltet. Während man bei den Mathematikrätseln verschiedene Zahlen mit der Maus in eine logische Reihenfolge verschieben muß oder ein magisches Quadrat mit vorgegebenen Zahlen zu füllen hat, muß man sich in den dreidimensionalen Aufzugsschächten des Schlosses eher räumlich orientieren können. Bei den Fragen zur Astronomie ist gute Allgemeinbildung gefragt. An einem bewegten Modell des Sonnensystems soll der Spieler alle Planeten namentlich benennen können, außerdem sollte man auch die bekanntesten Sternbilder am nächtlichen (VGA-)Himmel nachziehen können.

was vorstellen können, denn sonst wird man im Raum der elektronischen Rätsel wohl einige "Hint Coins" zurücklassen müssen. Der Schwierigkeitsgrad ist im Novice-Level nicht allzu hoch, und dürfte auch für einen gewieften zwölfjährigen größtenteils allein zu lösen sein. In der Spielstufe "genial" wird dagegen auch ein Mathelehrer ordentlich zu schwitzen haben. Ein Manko an dem Knobelenspiel ist freilich, daß es nach einem einzigen Marsch durch Dr. Brains Schloß überhaupt nichts mehr Neues zu entdecken gibt. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade sind zwar im Grunde eine Art von langzeitlicher Herausforderung, die Grafiken und Spielprinzipien sind in den drei Levels trotzdem absolut gleich. Um das Spiel aber doch mindestens einmal gesehen zu haben, würde ich mir die Investition mit einigen Freunden teilen.

Muster von: Bomico (tb)

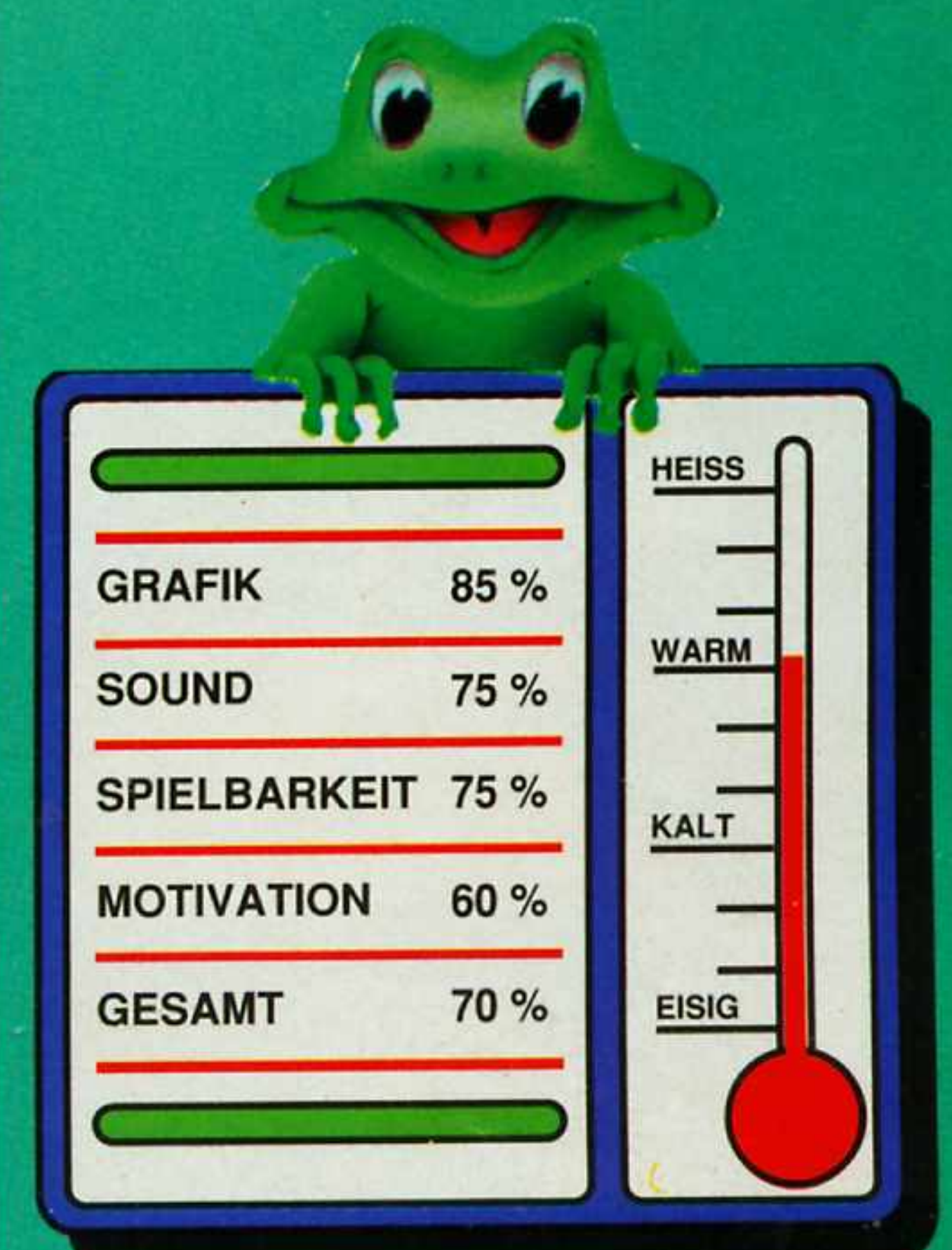


Zahlenschieben, das solltet Ihr schnell raushaben.



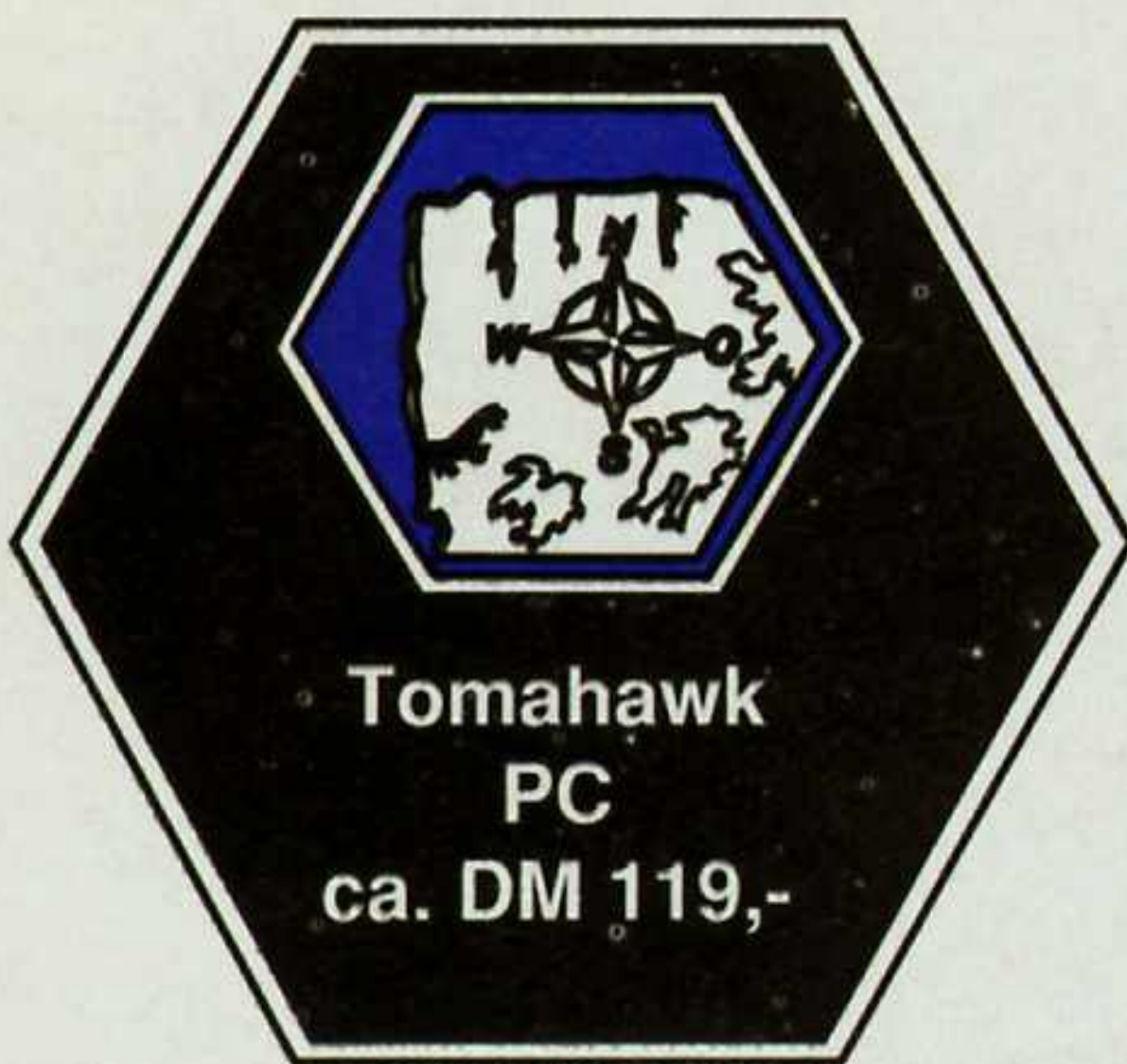
Besonders clever sieht dieser Doktor aber auch nicht aus.

Computerspezifisches Wissen ist bei den Rechnungen mit Binärzahlen oder den Programmierungen von Greifrobotern von Vorteil. Außerdem sollte man sich unter einem Widerstand und einem Kippschalter et-



FASCINATION

Der Spieler nimmt in "Fascination" eine Rolle an, die man in Computerspielen eigentlich nur sehr selten antrifft, die Rolle einer weiblichen Heldin. Leserinnen, die sich von dem Adventure eine tolle Abwechslung zu den üblichen Macho-Krimigeschichten erhoffen, müssen leider schon jetzt gewarnt werden.



Bezüglich der Zielgruppe geht das Spiel nämlich eher in Richtung "Leisure Suit Larry". Schon allein der Rahmen, durch den man jedes Bild betrachtet, erinnert irgendwie an Tutti-Frutti. Die bildhübsche Stewardess Doralisa May wird nur durch einen dummen Zufall in das Abenteuer verstrickt. Auf einem Routineflug von Paris nach Miami stirbt einer ihrer Passagiere an einem Herzinfarkt. Nichts Außergewöhnliches bei Doralisas Fluggesellschaft - nur leider drückt ihr der sterbende Anwalt, namens Fayard Nichols, noch eine Tasche



In Fascinations eindrucksvollem Intro werden digitalisierte Realfilmsequenzen zur Einstimmung verwendet. Hier verfolgt das Zielfernrohr sein Opfer und nimmt es ins Visier.

mitsamt einer geheimnisvollen Ampulle in die Hand. Unter strengster Vertraulichkeit soll Doralisa die kostbare Substanz dem Er-

finder und Eigentümer des Quantum-Unlimited-Pharmakonzerns Jeff Miller übergeben. 48 Stunden Aufenthalt vor dem Weiter-

flug dürften genügen, um Fayards letztem Willen nachzukommen, denkt sich Doralisa. Von der Gefährlichkeit ihres Auftrags erfährt sie leider viel zu spät. Ein internationaler Verbrecher ist dem Mittel, das auch als verheerende Psychodroge zu verwenden ist, schon einige Zeit auf der Spur. Von Schritt zu Schritt gerät Doralisa in größere Probleme...

Auf die ganze Story eingestimmt wird der Spieler in einem rund zweiminütigen digitalisiertem VGA-Intro, das so wahnsinnig gut ist, daß mir beim ersten Betrachten die Spucke weggeblieben ist. Das Adventure selbst hat dann aber meist stehende Grafiken, die nach dem jetzigen Stand der VGA-Adventures nur



Oh là là! Was für eine Reise... dieser Typ, der in meinen Armen stirbt... zumindest waren seine letzten Eindrücke vom Diesseits angenehm! Jetzt muß ich aber die Ampulle in seinem Koffer finden



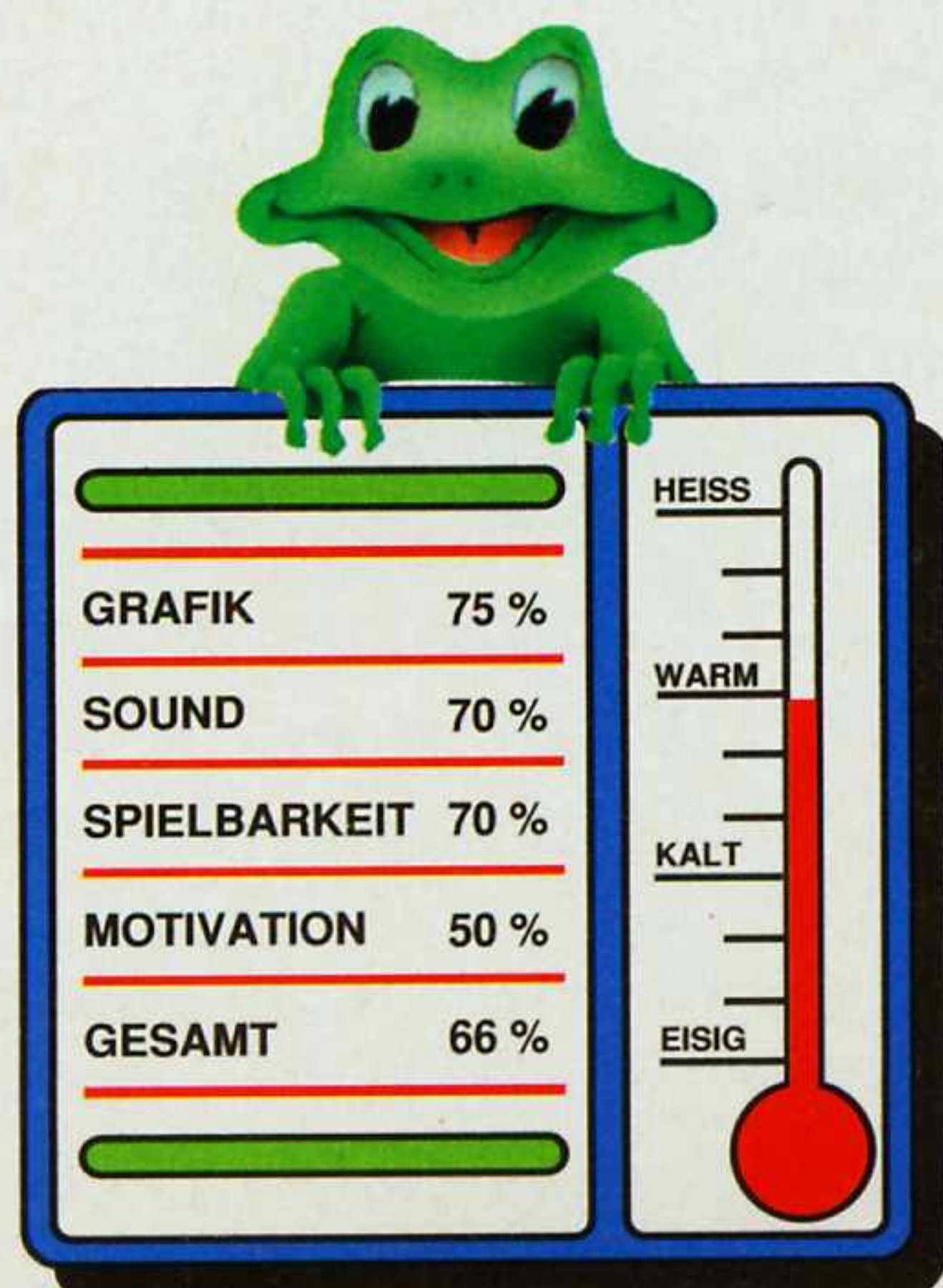
Auch der geheimnisvolle Weg des Aktenkoffers wird filmisch beobachtet. Später ist er nur noch eine Pixelpracht.

zur guten Mittelklasse gehören. Die Bedienung mit der Maus (unbedingt erforderlich!) ist denkbar einfach. Fährt man mit dem Cursor über ein Objekt, das in irgendeiner Weise zu gebrauchen oder zu benutzen ist, so erscheint am unteren Bildschirmrand seine Bezeichnung. Mit der linken Maustaste benutzt man die Objekte oder verläßt einen Screen, mit der rechten Taste nimmt man Gegenstände ins Inventar auf. Viele Dinge erscheinen nach dem Anklicken außerdem vergrößert in einem eigenen Fenster, in dem dann ebenfalls wieder frei herumgeklickt und -probiert werden darf.

Bei "Fascination" handelt es sich um eine Art Einbahn-adventure, es gibt von vornherein nur einen Lösungsweg, der sich auch nur in eine Richtung begeben läßt. Es kommt dabei weniger darauf an, logisch zu kombinieren als einfach nur alle Dinge in einem Screen fleißig zu benutzen, bis sich dann irgendwann ein Ausgang zur nächsten Szene auftut. Ärgerlich wird es freilich erst, wenn man feststellt, daß ein scheinbar unwichtiger Gegenstand aus der letzten Szene plötzlich dringend gebraucht wird. Dialoge mit anderen Spielfiguren sind rar gesät und lassen sich durch den Spieler auch in keinster Weise beeinflussen. Ob der, optisch

gesehen, ganz witzige Besuch einer Damenwäsche-Boutique (mit gut geputzten Spiegeln in den Umkleidekabinen) einen ausreichenden Ersatz für die ansonsten recht mageren Möglichkeiten des Spielers darstellt, muß jeder für sich selbst entscheiden. Das gleiche gilt auch für Doralias Besuch im Rotlichtviertel. Abgesehen von den angesprochenen "unwichtigen" Gegenständen, ist es nicht außergewöhnlich schwer, sich durch die einzelnen Szenen zu schlagen. Hat man die schlimmsten Nüsse an einigen Abenden erst einmal geknackt, so wird man das Spiel wohl kein zweites Mal mehr spielen wollen.

Muster von: Bomico (tb)



Lifestyle Software Arts

IBM Software

688 Attack Submarine	59,90	Logical	49,90
Air Combat Aces	69,90	Lord of the Rings	69,90
Air Land Sea	69,90	Lost Patrol	49,90
Airline	59,90	Might an Magic 3	69,90
Altered Destiny	59,90	Movie Premier Coll.	59,90
Arachnophobia	59,90	NAM	59,90
Armor Alley	59,90	No Greater Glory	59,90
Baby Jo Going Home	59,90	Pirates	49,90
Back to the Future 3	49,90	Pools of Darkness	59,90
Bandit Kings of China	69,90	Pools of Radiance	49,90
Bards Tale Trilogy	69,90	Pro Sport Challenge	59,90
Blade of Steel	39,90	Quest for Glory 1	69,90
Bloodwych	69,90	Quest for Glory 2	69,90
Blues Brothers	59,90	Ralf Glau Edition	59,90
Bundesliga Man. Prof.	59,90	Railroad Tycoon	69,90
Big Business	49,90	Rapcon	59,90
Boston Bomb Club	49,90	Rasender Reporter	59,90
California Games 2	59,90	Reederei	49,90
Castles of Dr. Brain	69,90	Red Baron	69,90
Centurion - df Rome	59,90	Riders of Rohan	69,90
Champions of Kryn	59,90	Robin Hood	59,90
Champions of Raj	49,90	Search for the King	59,90
Chip Challenge	49,90	Search for the Titanic	59,90
Codename: Iceman	69,90	Simpsons	59,90
Conan	69,90	Sim Earth	69,90
Conquest of Camelot	69,90	Soccer Stars	49,90
Crystal of Arborea	59,90	Spirit of Excalibur	69,90
Curse Azure Bonds	59,90	Spot	49,90
Das Boot	59,90	Super off Road Racer	49,90
Deathbringer	49,90	SWAP	49,90
Die Kathedrale	69,90	Terminator 2	59,90
Drachen von Laas	49,90	Their Finest Mission	29,90
Elvira	49,90	Timequest	69,90
Eye of Beholder	59,90	Tournament Golf	49,90
F-19 Stealth Fighter	69,90	TV Sports Boxing	69,90
Floor 13	69,90	Vaxine	49,90
Golden Axe	59,90	Western Front	69,90
Gold of the Aztecs	59,90	Wild West World	69,90
Halls of Montezuma	59,90	Willy Beamish	69,90
Hard Nova	59,90	Winter Challenge	69,90
Harpoon	69,90	Wolfpack	69,90
Heart of China	69,90	Wonderland	69,90
Bill Street Blues	49,90	Worlds at War	59,90
Home Alone	59,90	World C. Leaderboard	29,90
Immortal	59,90	World Ch. Box Manager	49,90
Imperium	59,90	World Ch. Soccer	49,90
Keya of Maramon	59,90	Yeager Air Combar	69,90
Lemmings	69,90	Zork 1+2+3	69,90

Sonderpreise

3D Pool	19,90	North and South	19,90
3 Stooges	19,90	Planetfall	19,90
ATF 2	19,90	Populous	21,90
Blood Money	19,90	Secret Mission f. Wing	29,90
Budokan	21,90	Sercet Mission 2 HD	29,90
Carrier Command	19,90	Sherman M4	19,90
Conflict in Europe	19,90	Shufflepuck Cafe	19,90
Conqueror	19,90	Sindbad	19,90
Dead Line	19,90	Architectures 1	29,90
Defender of the Crown	19,90	Architectures 2	29,90
Double Dragon	19,90	Skate or Die	21,90
Enchanter	19,90	Ski or Die	21,90
Ferrari Formula 1	21,90	Sorcerer	19,90
Heroes of the Lance	19,90	Speedball	19,90
Iron Lord	19,90	Strike Fleet	21,90
King of Chicago	19,90	Tennis Cup	19,90
Klax	19,90	Thunderblade	19,90
Kult	19,90	TV Sports Football	19,90
Leather Goddess of Ph.	19,90	Waterloo	19,90
Moonwalker	19,90	Wings of Fury	19,90

Lifestyle Software Arts

St.-Wolfgang-Str. 21

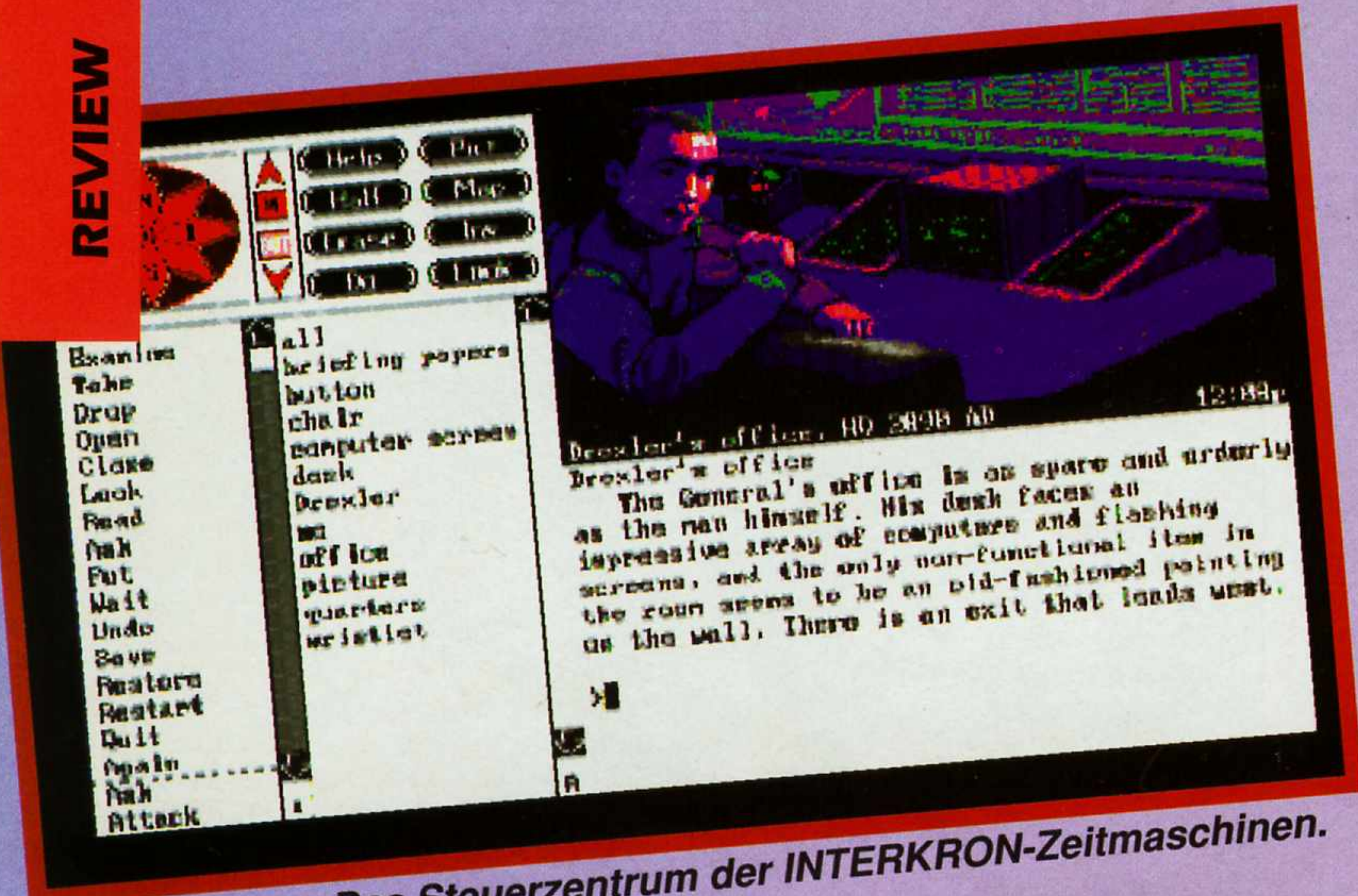
8859 Sinning

Telefon 08435/1607 . Fax 08435/1379

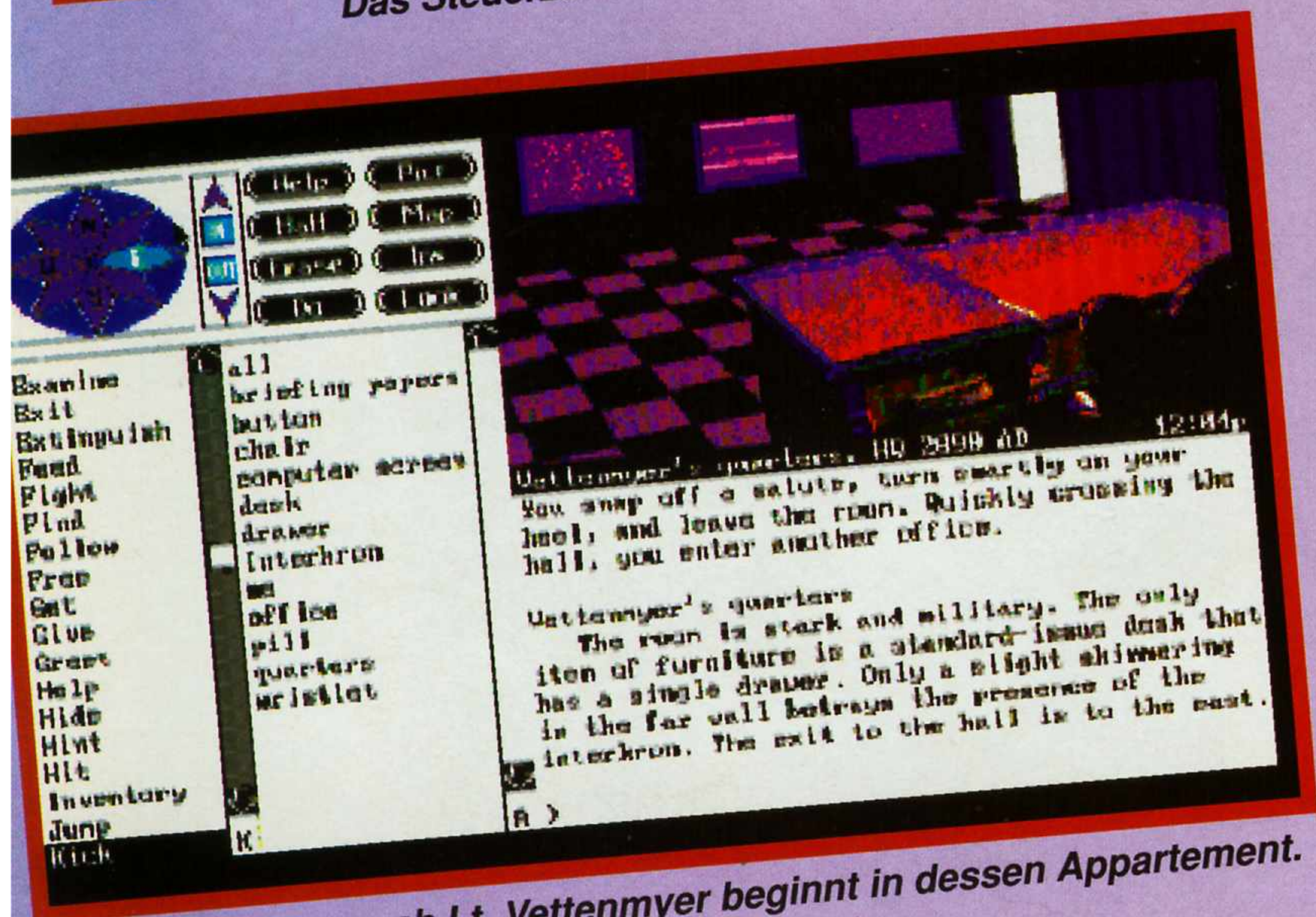
Bestellannahme rund um die Uhr - Anruf genügt!

TIMEQUEST

REVIEW



Das Steuerzentrum der INTERKRON-Zeitmaschinen.



Die Suche nach Lt. Vettenmyer beginnt in dessen Appartement.



Das INTERKRON-Panel: Das "Wann?" erscheint wichtiger, als das "Wohin?".

Nun endlich hat es auch seinen Weg in unsere Heiligen Hallen gefunden. Die Rede ist von einem Textadventure par Excellence, Time Quest.



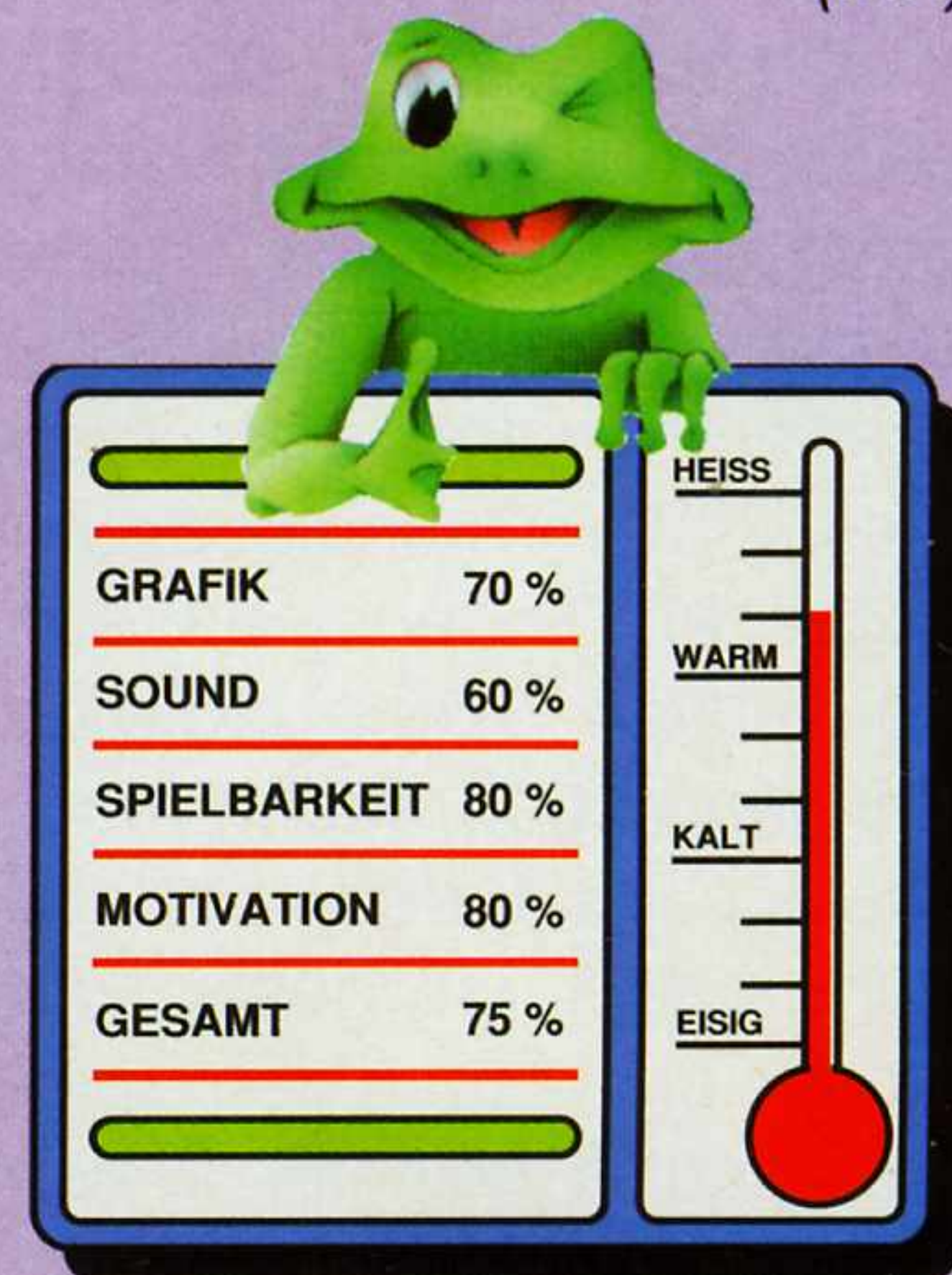
O bwohl man bei dem Namen ...Quest darauf schließen könnte, ein neues Spiel von Sierra vor sich zu haben (Police Quest, Kings Quest, Space Quest), handelt es sich hierbei um ein Text-Adventure in bereits gewohnt guter Qualität von Legend Entertainment, bei dem Bob Bates ebenfalls die Finger mit im Spiel gehabt hat.

Zur Story: Im 21. Jahrhundert existieren Zeitmaschinen, sogenannte Interkrons, mit denen ausgesuchte Wissenschaftler und Techniker des Temporal Corps in die Zukunft reisen, um von den Errungenschaften nachfolgender Generationen zu profitieren.

Einer aus dieser Truppe, Leutnant Zeke S. Vettenmyer, hat nun eine dieser Interkrons gestohlen und treibt damit in der Vergangenheit sein Unwesen. So seid Ihr in der Lage, über 3000 Jahre hinweg, in der Vergangenheit und nahen Zukunft die Geschichte zu ändern, bzw. zu verhindern, daß dies jemand tut. Lt. Vettenmyer versucht, die Geschichte der Menschheit neu zu schreiben. Das erste Abenteuer müßt Ihr im Alten Rom bestehen. Julius Cä-

sar wurde bekanntlich an den Iden des März 44 v.Chr. umgebracht. Durch Zwistigkeiten zwischen seinen Mördern fiel das riesige Reich, nach einem kurzen augusteischen Zwischenhoch, schließlich doch auseinander und ging unter. Vettenmyer will den ollen Julius nun selbst umbringen, es entstehen keine Zwistigkeiten, das römische Reich existiert bis auf weiteres fort. Soweit sein Plan. Da Ihr Julius aber durch eine Truppe unter Brutus umbringen laßt, "rettet" Ihr die Geschichte. So führt Euch Vettenmyer durch alle Höhen und Tiefen der Geschichte. Es geht weiter über Attila den Hunnenkönig, die Kreuzzüge, die Normannen, Mayas, Napoleon bis hin zu Hitler und dessen britischen Zeitgenossen Churchill. Das Tolle an diesem Spiel finde ich, daß man neben einer guten Unterhaltung auch noch Nachhilfestunden in Geschichte erhält.

Muster von: Hersteller (mh)



SPACE M+A+X



READY FOR TAKE OFF?!!

1. APR. 92

BOMICO

IHR SOFTWAREPARTNER
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?
BOMICO SERVICE-LINE:
0 61 07-6 20 67



S O F T W A R E

NORDRING 71
4630 BOCHUM 1
TEL.: 02 34/68 04 60
FAX: 02 34/68 04 97

A.G.E.

Actiongeladene Adventures scheinen sich in der letzten Zeit zum neuen Trend auf dem Spielmarkt zu entwickeln. Das Adventure "A.G.E." ist, was Konzeption und Realisierung angeht, eines der Games, die zeigen, wohin dieser Trend noch führen kann.



Der Packungsinhalt besteht aus den Spieldisketten, einer etwas mageren Dokumentation und einer Tabelle für den Kopierschutz. Die Installation erfolgt menügesteuert und problemlos. Das Intro ist mit das Feinste, was ich an animierter Grafik in der letzten Zeit gesehen habe (aber etwas langwierig). Nach dem Intro gehts ins Spiel, und Du sitzt in Deinem Physcraft und kennst Dich Null aus. Nach einigem Herumspielen mit der Maus und

Anklicken der verschiedenen Dinge bringst Du dann die Kiste mal dazu sich zu bewegen und dann läßt Dich die Dokumentation alleine. Aus der Anleitung erfährst Du nur, daß Du ein Mitarbeiter des SERSEC, eine Art imperialen Geheimdienstes, bist und als solcher eine Botschaft in Schatten City eröffnen



Im Falle eines Fehltrittes wird man eindrucksvoll und bissig kommentiert aus dem Adventureleben geleitet.



Hier handelt es sich um eine der widerlichen, schleimigen und giftsprühenden Kreaturen.

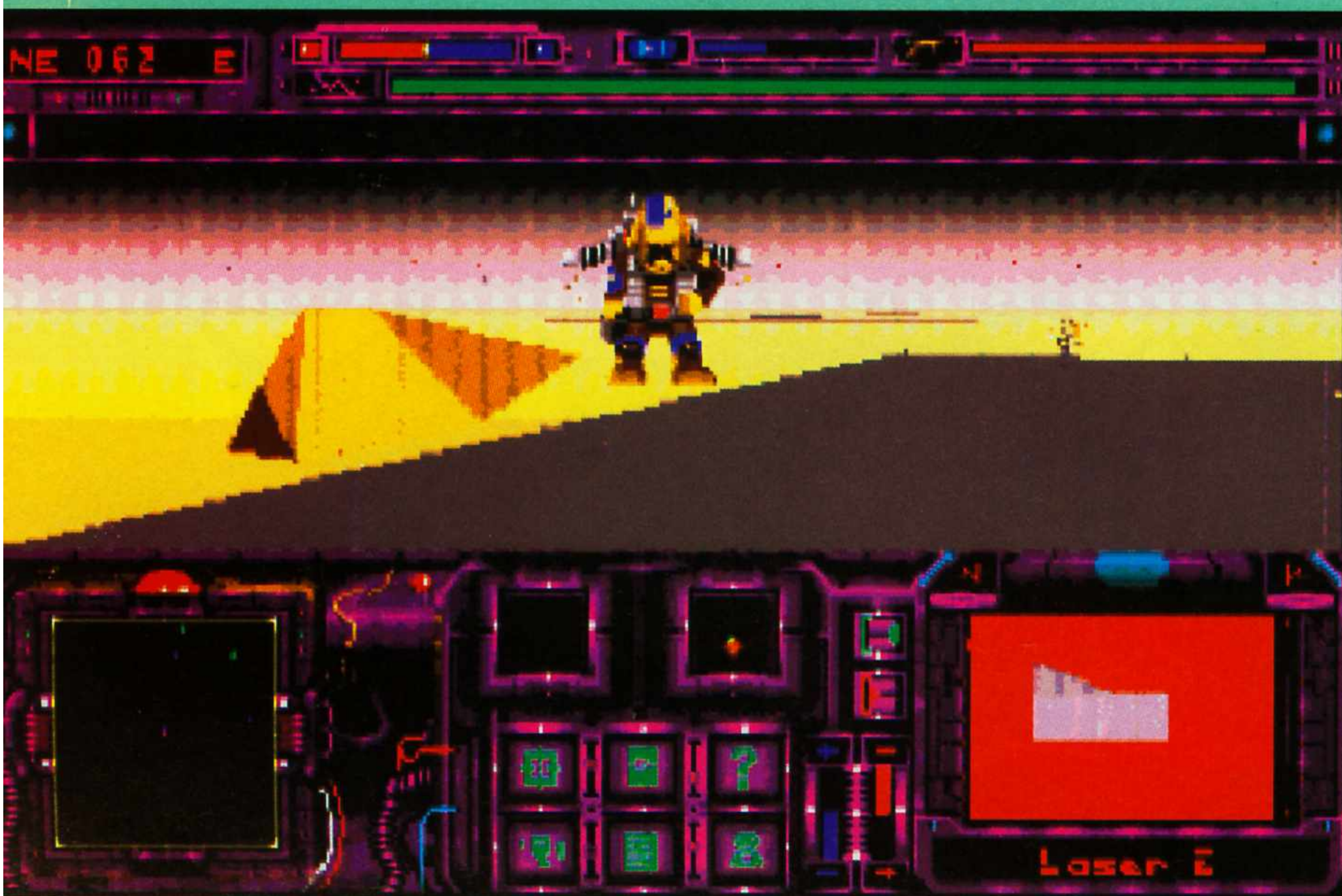
sollst. Die Macht auf dem Planeten ist in den Händen eines korrupten Herrschers. Die Sekten Rachnou und die Technos (die eine Roboterproduktion betreiben)

schaffung eines Lasers und einer Gasmasken wichtig, um den Physcraft verteidigen zu können und Dich gegen die Ausscheidungen von ekelhaften, quallenähnlichen Viechern zu schützen. So ausgerüstet bewegst Du Dich auf den Straßen des Planeten, schwatzt mit den Leuten, die Du triffst und verteidigst Dich ggf. mit dem Laser. Verschiedene Fallen machen Dir das Leben nicht gerade leicht. Ziel ist die "Centaurian's Bar" und dort anzukommen ist wirklich ganz schön schwer.

Die Grafik ist durch die vielen Bitmaps und das Scrolling gut

gelingen, der Ton von der Soundblasterkarte ist eine Selbstverständlichkeit.

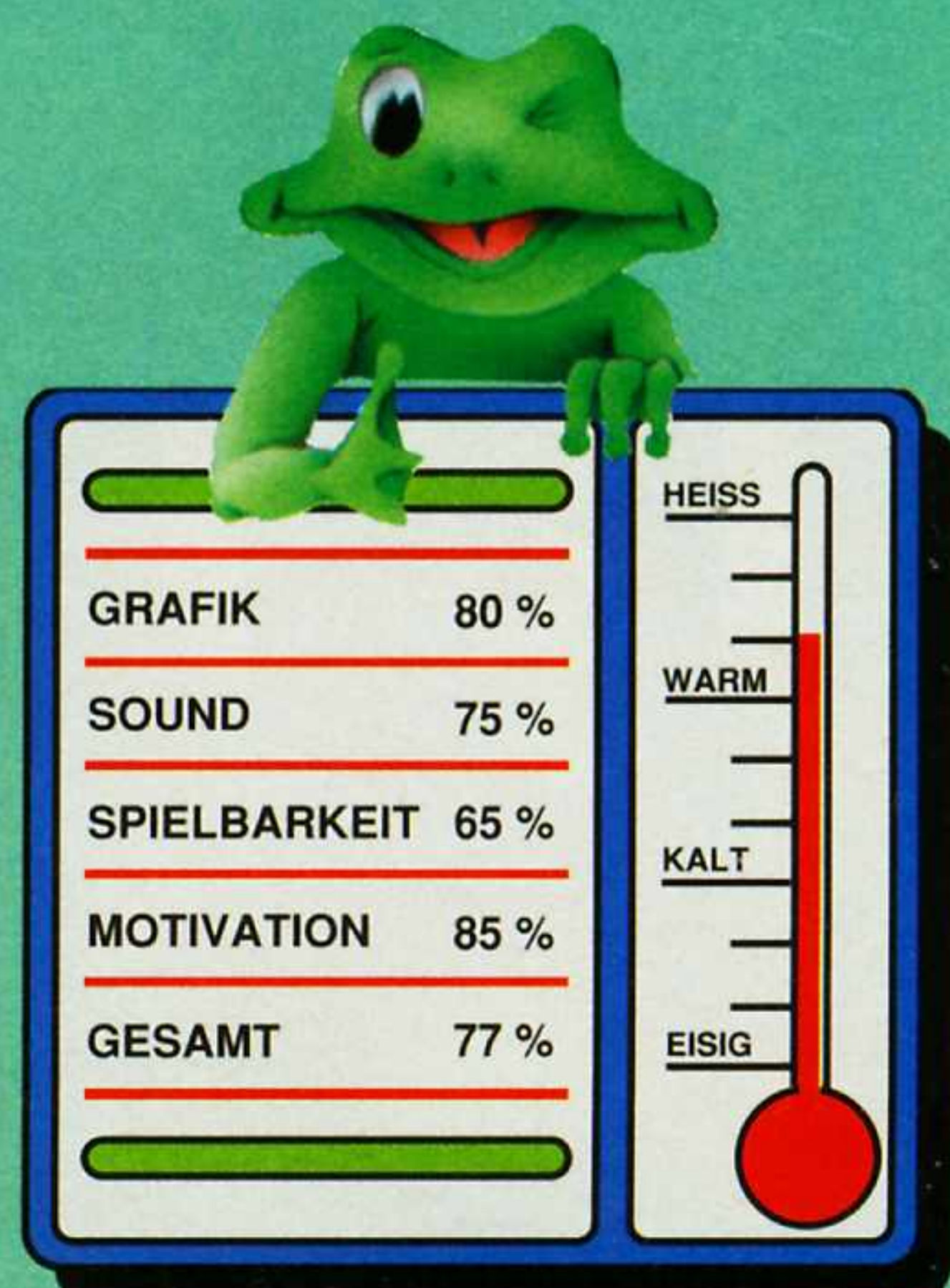
Muster von: Hersteller (mg)



Diese imposante Erscheinung entpuppt sich als "Fliegender Händler".

bekämpfen sich gegenseitig, und gleichzeitig noch die verhaßte einheimische Armee. Zu Beginn des Spiels bist Du mit Deiner Kollegin und Freundin Dale mitten in Schatten City in der "Centaurian's Bar" verabredet.

Auf dem Planeten lauern verschiedene Gefahren auf Dich, die Du mit Deinem Physcraft, einer Art Panzer, bewältigen muß. Anfangs ist die Be-



BAT II

GEWINN- SPIEL



Näheres siehe
Seite 75!

UBI *soft*

**Play
time**

Lifestyle Software Arts

Amiga Game Power

688 Attack Submarine	49,90	Hill Street Blues	49,90
A Prehistorical Tale	49,90	Home Alone	49,90
Air Combat Aces	59,90	Hudson Hawk	49,90
Air Land Sea	69,90	Hunter	59,90
Altered Destiny	59,90	Jahangir Khan Squash	49,90
Amour Geddon	49,90	James Bond Collection	49,90
Armalyte	49,90	James Pond	49,90
Awesome	69,90	Killing Game Show	49,90
Baby Jo Going Home	49,90	Kings Bounty	59,90
Back to the Future 3	49,90	Knights of the Sky	69,90
Bandit Kings of China	69,90	Leander	49,90
B.A.T.	59,90	Lemmings	49,90
Barts Tale 3	49,90	Life and Death	49,90
Battlechess 2	49,90	Magic Garden	49,90
Betrayal	59,90	Magnum	59,90
Big Business	49,90	Max	59,90
Blue Max	59,90	Mega Lo Mania	59,90
Blues Brothers	49,90	Megatreveler	59,90
Boston Bomb Club	49,90	Merchant Colony	59,90
Build it	49,90	Midwinter 2	69,90
Bundesliga Man. Prof.	59,90	Moonstone	59,90
Cadaver	59,90	Oath	49,90
Cardinal of Kremlin	49,90	Outrun Europe	49,90
Centurion of Rome	49,90	Pegasus	49,90
Champions of Krynn	59,90	Pirates	49,90
Champions of Raj	49,90	Powermonger	59,90
Chart Attack	59,90	Prehistoric	49,90
Chase HQ 2	49,90	Railroad Tycoon	69,90
Cruise for a Corpse	49,90	Robin Hood	49,90
Curse Azure Bonds	59,90	Sarakon	39,90
Das Boot	59,90	Simpsons	49,90
Die Kathedrale	69,90	Skull and Crossbones	49,90
Dinowars	39,90	Soccer Stars	49,90
Double Double Bill	69,90	Speedball 2	59,90
Drachen von Laas	59,90	Starflight 2	49,90
Elvira	69,90	Terminator 2	49,90
Eye of the Beholder	59,90	Turrican 2	49,90
Exterminator	49,90	USS John Young 2	49,90
F-19 Stealth Fighter	59,90	Volfeld	49,90
First Samurai	59,90	Wild West World	69,90
Fort Apache	69,90	Wild Wheels	49,90
Gauntlet 3	49,90	Wings of Death	59,90
Golden Axe	49,90	Winning Team	59,90
GP Tennis Manager	49,90	Wolf Pack	69,90
Grandstand	59,90	Worlds at War	49,90
Hard Nova	49,90	Zack	49,90
Harpoon	69,90	Z-Out	39,90
Heimdall	69,90	Zone Warrior	49,90

...und noch tiefere Preise!

Afterburner	19,90	Napoleon	39,90
Arkanoid	14,90	New Zealand Story	19,90
Batman the Movie	19,90	North and South	19,90
Beach Volley	19,90	Populous	29,90
Black Hornet	19,90	Pro Boxing Simulator	19,90
Blood Money	19,90	R-Type	19,90
Bloodwych	19,90	Rodeo Games	19,90
BMX Simulator	14,90	Scooby Doo	19,90
Cabal	19,90	Shadow of the Beast	19,90
California Games	19,90	Sindbad	19,90
Defender of the Crown	19,90	Ski or Die	29,90
Ferrari Formula 1	21,90	Super Grand Prix	19,90
Footballer of the Year	19,90	Tennis Cup	19,90
Full Contact	19,90	Turbo Outrun	19,90
Ghostbusters 2	19,90	Turrican 1	19,90
Hard Drivin	19,90	TV Sports Football	19,90
Immortal	21,90	Typhonn Thompson	19,90
Indiana Jones Act.	19,90	Wings of Fury	19,90
Ironlord	19,90	World C. Leaderboard	19,90
Moonwalker	19,90	Zork 1,2,3	19,90

Lifestyle Software Arts

St.-Wolfgang-Str. 21

8859 Sinning

Telefon 08435/1607 . Fax 08435/1379

Bestellannahme rund um die Uhr - Anruf genügt!



HOME ALONE

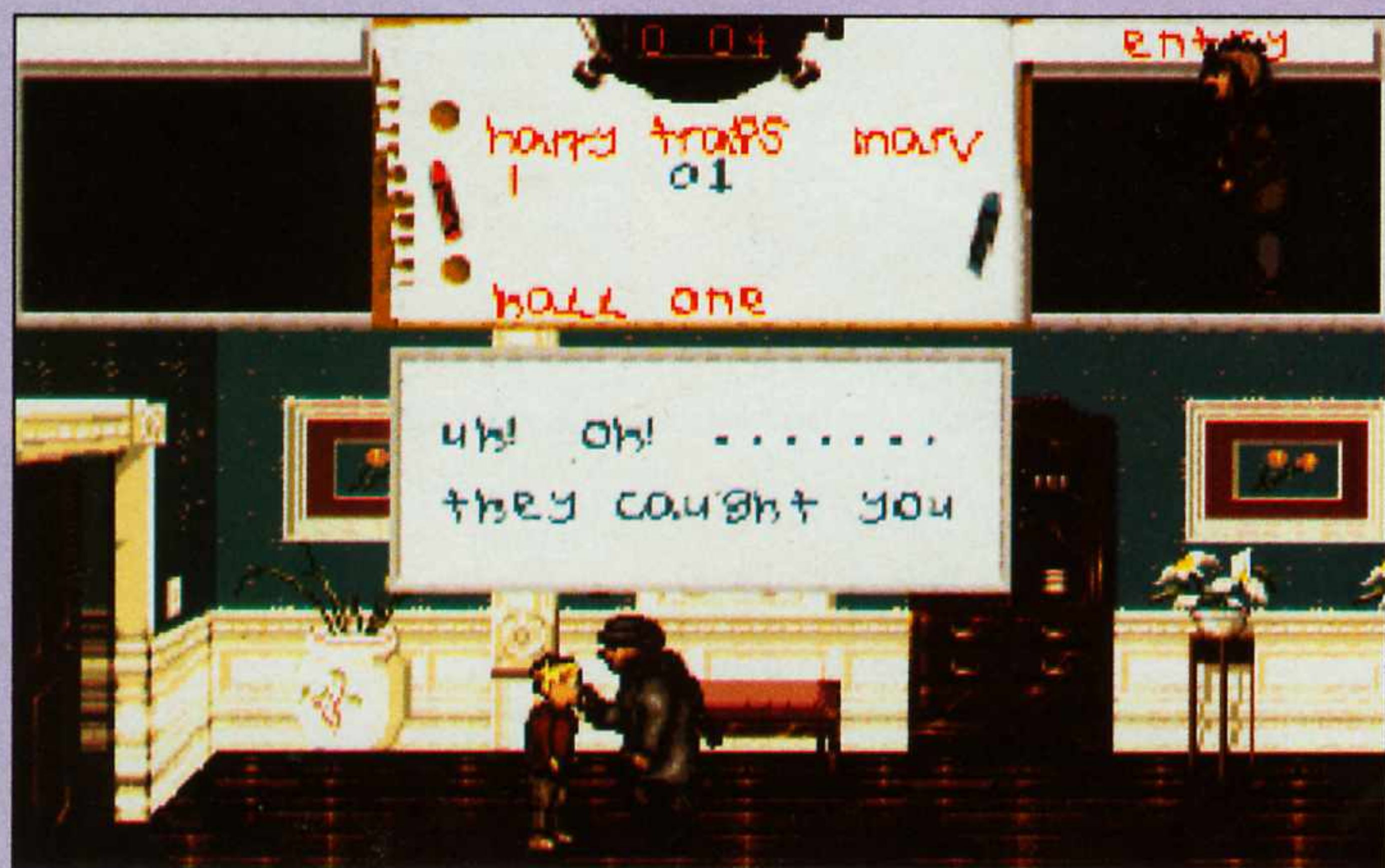
Daran, daß an einen erfolgreichen Kinofilm in der Regel noch ein zweiter mit ähnlicher Handlung und gleichen Darstellern gehängt wird, um nochmal kräftig die Kasse klingeln zu lassen, hat man sich mittlerweile schon gewöhnt.

Auch das noch schnell nachgeschobene Computerspiel ist schon zur Gewohnheit geworden. Dabei wird meist eines der Filmthemen aufgewärmt. In "Home Alone" ist das der Szenenkomplex "Wie halte ich mir die Verbrecher vom Leib?". Zu mehr als Aufwärmen hat es aber nicht gereicht und im Vergleich zum Film ist es sowieso nur ein müder Abklatsch. Die Packung enthält eine reichlich diffuse, englische Dokumentation, die Disketten und wie könnte es anders sein, die Codekarte.

Nach der Installation auf der Festplatte kannst Du Dir das gut gemachte Intro anschauen und dann ins Spiel einsteigen. Das Spiel ist in



In Kevins Zimmer, beim Aufbau der Fallen. Noch Minuten, bis die Bösewichte kommen.



Alle Fallen waren umsonst. Kevin hat es nicht geschafft, den Einbrechern zu entkommen.



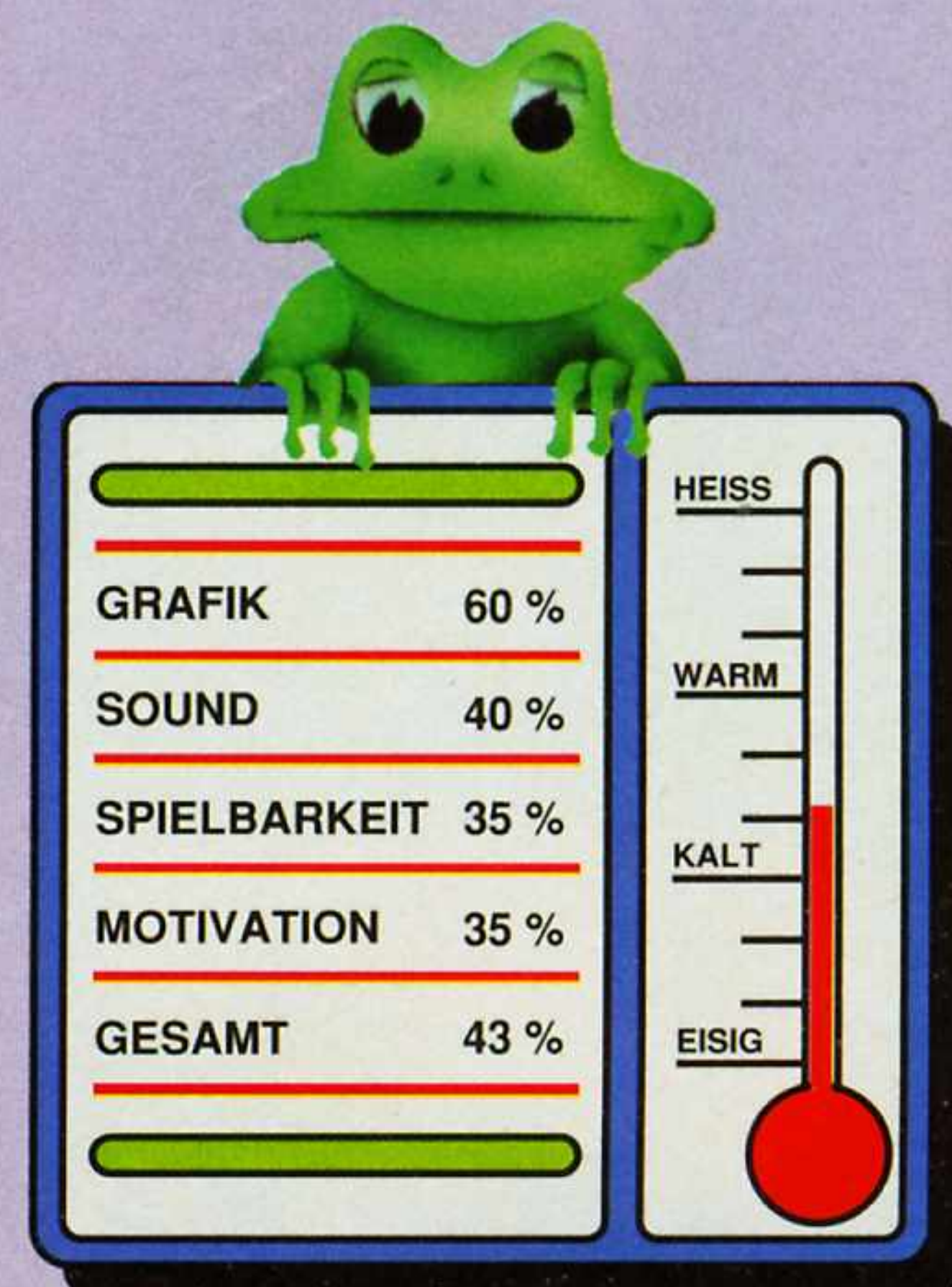
So schön war der Film und was wurde daraus gemacht!

zwei Phasen geteilt, in der ersten rennt Kevin durch das Haus und baut Fallen aus herumliegenden Gegenständen auf, diese Fallen befinden sich entweder mitten auf dem Fußboden oder über der Tür (wenn mein Hund mit seinen Pfoten die Tastatur benutzen könnte, wäre sogar er in der Lage, die Fallen aufzubauen). Um das Haus mit Fal-

len zu spicken, hat er eine Stunde Zeit, bevor die Bösewichte einbrechen. Die zweite Phase ist mit mehr Action gefüllt, hier muß Kevin seinen Verfolgern, die mittlerweile im Haus sind, entkommen und sie in die Fallen locken. Größere Anforderungen an Reaktions-schnelligkeit oder Intelligenz werden nicht gestellt. Gesteuert wird über die Ta-

statur (obwohl die Anleitung was von Joystick sagt, taucht im Programm nie eine Installationsroutine dafür auf). Der Sound kommt aus der Soundkarte und bis auf ein paar digitalisierte Bilder ist grafikmäßig nichts Besonderes geboten. Ein Spiel für Leute die vor nichts zurückschrecken.

Muster von: Capstone (mg)



Damit heben Sie ab: Spielebücher von SYBEX



Jedes HINT BOOK mit 72 Seiten für nur DM 9,80:

LARRY 5, ISBN 3-88745-197-X • MONKEY ISLAND, 2 ISBN 3-88745-390-5 • INDIANA JONES 4, ISBN 3-88745-195-3 • ROBIN HOOD, ISBN 3-88745-196-1 • POLICE QUEST 3, ISBN 3-88745-542-8 • SIM CITY / SIM EARTH, ISBN 3-88745-176-7 • SPACE QUEST IV, ISBN 3-88745-956-3 • ULTIMA VI, ISBN 3-88745-995-4 • KING'S QUEST V, ISBN 3-88745-957-1 • WILLY BEAMISH, ISBN 3-88745-771-4

AMIGA GAME POWER, 272 S., DM 24,80, ISBN 3-88745-573-8
C 64 GAME POWER, 256 S., DM 24,80, ISBN 3-88745-575-4
GAME BOY GAME POWER, 192 S., DM 19,80, ISBN 3-88745-875-3
NES GAME POWER, 160 S., DM 19,80, ISBN 3-88745-899-0
PC-SPIELE GAME POWER, 256 S. + Diskette, DM 24,80, ISBN 3-88745-574-6

SYBEX GAME POWER und HINT BOOKS garantieren 100% Spiele-Spaß. Hier finden Sie alles, um Ihre Spiele-Software völlig auszureizen: Insider-Tips, Hintergrund-Informationen,

Abenteuerberichte, Lösungswege, Karten und wie immer viele brandheiße Tips und Tricks für alle aktuellen Games. In den HINT BOOKS kurz und bündig jeweils für ein Spiel, in GAME POWER

zu allen aktuellen Spielen für Ihren Rechner. Eben die ganze Power! SYBEX GAME POWER und HINT BOOKS erhalten Sie überall dort, wo es gute Computerbücher gibt.



SYBEX
Computerbücher & Software



CONAN

THE CIMMERIAN



Conan der Barbar geht in einem Grafik-Rollenspiel auf seinen unerbittlichen Rachefeldzug gegen Thoth Amon, Hohepriester des Schlangengottes und Anführer einer Armee gemeiner Verbrecher. In der ausgesprochen gut animierten Intro-Sequenz erfährt man Näheres über die Fantasy-Hand-

Zeitgerecht zum momentanen Schwarzenegger-Fieber bringt Virgin eine Spielfassung eines älteren Buch- und Filmthemas auf den Markt.

lung: Der junge Conan führt ein ruhiges Leben als Dorfschmied in Irskuld im Königreich Cimmeria. Bei einem hinterlistigen Überfall des überall gefürchteten Toth Ammon auf das Dorf wird er bewußtlos geschlagen und verliert seine Frau, sowie seinen ganzen Besitz. Schlimmer noch, als Conan aufwacht findet er nur noch Asche und Tote in Irskuld, als einziger hat er das Inferno überlebt. Der schwarzhäufige Barbar schwört sich ewige Rache

und macht sich gleich in Richtung Süden auf, um den bösen Hohepriester zu finden und zu vernichten. Soweit die Vorgeschichte. In der Rolle des Conan muß der Spieler nun jene waghäl-

sige Aufgabe hinter sich bringen. Die zentrale Ansicht des Abenteurers ist die einer Karte des hyboreanischen Kontinents, von der man von Gebiet zu Gebiet und zwischen einzelnen großen Städten

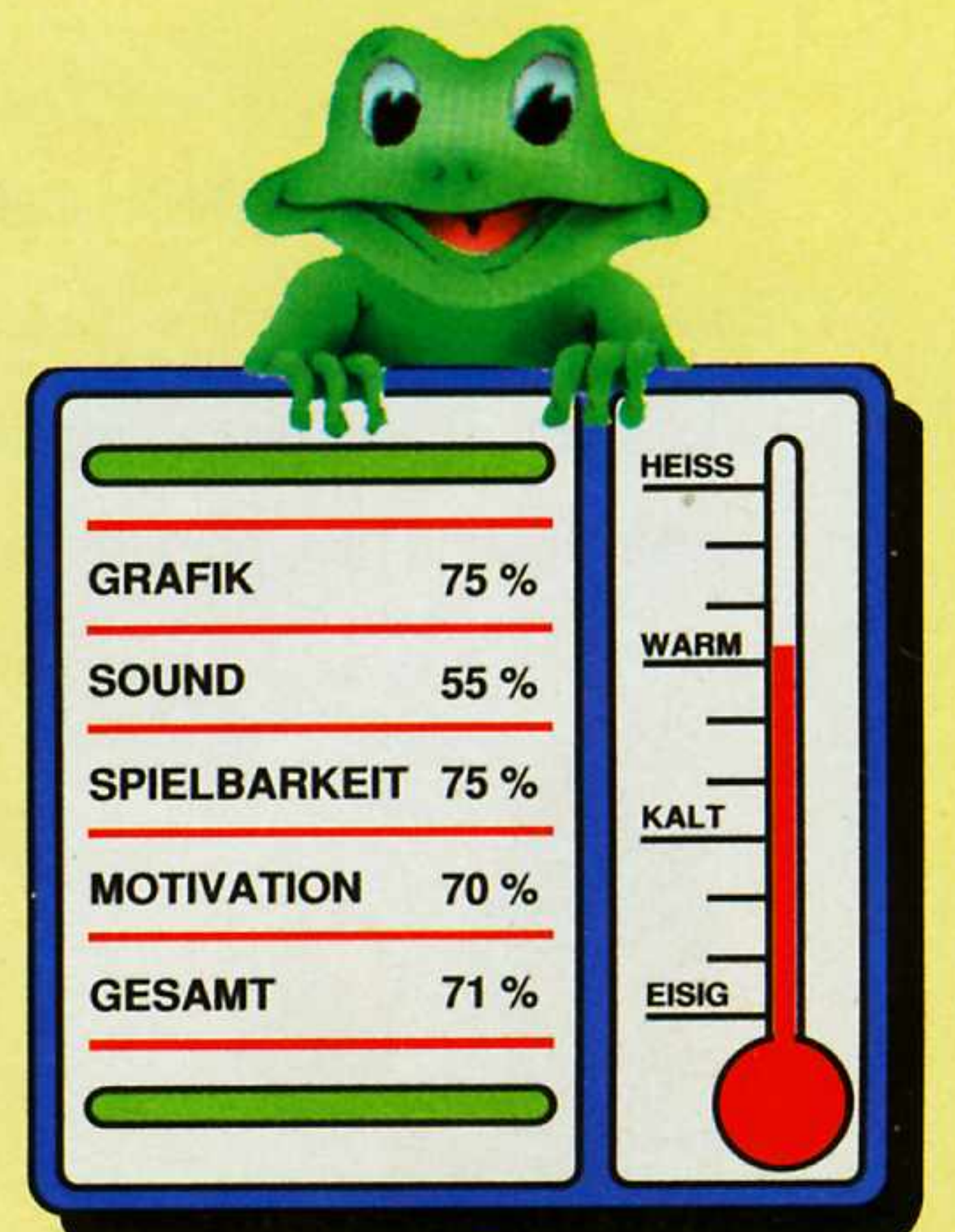
herum wandern kann. Die ersten Erfahrungen und Informationen sammelt man in der nahegelegenen Metropole Shadizar. In der Stadt quellen die Straßen fast über von herumspazierenden Charakteren aller Art, mit denen Conan reden, verhandeln, kämpfen oder sonstwas unternehmen kann. Durch Maus oder Joystickbewegung kann der Barbar aus der Vogelperspektive die Straßen durchstreifen und einige Häuser und Tempel betreten. Entschließt sich der Spieler bei einer Begegnung zum Kampf, wird das Ganze aus der Seitenansicht mit animierten Figuren dargestellt. Das Kämpfen selber bereitet vor allem mit der Maus am Anfang einige Probleme, da die Steuerung (bei der auch die oft unbenutzte, rechte Maustaste kräftig mit einbezogen wird) einiger Gewöhnung bedarf. Abhängig ist der Kampfausgang natürlich auch von Conans körperlicher Verfassung und seinen Fertigkeiten im Schwertkampf. Alle Attribute (Ausdauer, Geschicklichkeit beim Stehlen usw.) las-

sen sich von den ziemlich mittelmäßigen Anfangswerten ausgehend recht schnell erhöhen. Besondere Schwerttechniken müssen dagegen bei einem Kampfmeister in Shadizar erst antrainiert werden. Nach Shadizar mit seinen gefährlichen Untergrundgewölben, kann Conan die verschiedensten Gebiete durchstöbern: Die Dschugel-Ruinen im Königreich Shem, "Zamboula" die Stadt der Schädels und zahlreiche weitere Orte bergen wichtige Gegenstände und Geheimnisse, die dem Helden bei seinem Endkampf gegen Thoth Amon hilfreich sein können. Ganzheitlich gesehen ist bei dem Spiel die Grafik und die Steuerung gut gelungen. Die Story entspricht in etwa dem allgemeinen Rollenspiel-Standard und auch der Sound kann sich (nur über eine Soundkarte!) hören lassen.

Muster von: LeisureSoft
(tb)



Conan lehrt Thoth Amon, dem Schlangepriester, das Fürchten.



SPACE QUEST I *The Sarien Encounter*



Erinnert Ihr Euch noch, Erdlinge? 1987 stürzte ein Komet aus dem Softwarehimmel und erschütterte die Computerwelt in ihren Grundfesten: Sierra hatte mit der Science-Fiction-Persiflage Space Quest einen Meilenstein im Adventure-Genre geschaffen.

Die haarsträubenden Abenteuer des Roger Wilco, Putzhilfe auf dem Raumschiff Arcada, machten Tausende ahnungsloser PC-User mit knackigen Puzzles und jeder Menge Schenkelklopfer zu willenlosen Sklaven ihres Computers. Inzwischen hat die Fangemeinde viele lange Nächte durchwacht: Im neuen Space Quest 4 erinnert nur noch eine höhnische Zwischensequenz an die Zeiten ruckelig animierter Blockgrafiken.

Und eine solche Grafik kann trotz des hervorragenden Plots keinen Youngster mehr vom Hocker reißen. Daher griffen die Väter des Staubsaugerpiloten Roger Wilco selbst zu Putzlappen und Farbtopf, um das häßliche Entlein mit dem hohen Unterhaltungswert ein wenig aufzupolieren. Die Sierra-Putzkolonne hat sich bei der neuen Version von Space Quest 1 Mühe gegeben: Während Grafik und Bedienbarkeit völlig neue Dimensionen erreichen, blieben die Story und die Puzzles glücklicherweise unangetastet. Wie gehabt, sitzt Roger Wilco in

der Toilette des Raumschiffes Arcada, als Raumpiraten die Forschungsstation entern und den für Rogers Heimatplaneten lebenswichtigen Star Generator stehlen. Als einziger Überlebender des Scharmützels kreuzt Roger durch ferne Galaxien, um den Generator zu zerstören, bevor ihn die Sarien-Piraten als Superwaffe zweckentfremden können.

Das neue Bedienungssystem über Icons mit Mausclick wurde von den neueren Sierra-Abenteuern übernommen, eingetippt wird jetzt nur noch der Spielstand beim Speichern. Die farbenprächtige Grafik und der Wilco-Sprite orientieren sich an der vierten Folge des Weltall-Epos. In Details und einigen Ideen übertrifft der aufgefrischte Oldie jedoch sogar noch Teil 4. Lautsprecherdurchsagen im geenterten Raumschiff werden per Digi-Stimme über Soundkarte ausgegeben, im All schweben Raumgleiter in Form von Hühnchen, Insekten und ähnlicher Merkwürdigkeiten umher, Kerona wird von unzähligen schaurig-schönen Monstern bevölkert. So bringt es die Errungenschaft der Iconsteuerung und der 256fachen Farbgrafik mit sich, daß viele Gags, Animationen und Ideen zusätzlich eingebaut werden konnten, ohne die Story insgesamt zu ändern. Die Frevler, die bisher den ersten Teil der Saga verächtlich als Pixelantiquität im Regal stehen ließen, sollten dennoch zugreifen. Grafik, Puzzledichte und Plotlänge garantieren zu-

mindest einige lange Nächte und verdienen den Superhit-Frosch. Space Quest-Fans, die den ersten Teil schon kennen, werden zwar noch gespannt durch die Galaxis kreuzen, um sich an den hervorragenden Grafiken zu ergötzen. Da aber die Puzzles identisch mit der Vorversion sind, wird das Adventure eher zum optischen Genuß als zum Knobelvergnügen. Da muß man schon etwas vergeßlich sein oder rund 120 Buckazoids sinnlos herumliegen haben.

Eingeschlafen ist übrigens bei der Space Quest 1-Neuauflage wohl nur der zuständige Produktmanager von Sierra, denn die Pixelpracht wird in einer Verpackung mit den alten Screenshots (!) und ebensolcher Beschreibung verkauft. Aber keine Panik: Wo Klötzchengrafik draufsteht, ist noch lange keine Klötzchengrafik drin, denn die alte Version ist im Handel nicht mehr erhältlich.

Sierra hat in den USA Amiga-, ST- und 16-Farben-Versionen angekündigt.

Muster von: Hersteller (ch)



Der Droiden-Höker bietet ausgefallene Roboter für jeden Einsatzzweck an.



Die farbenprächtige VGA-Grafik des Space Quest-Updates macht auch die übelste Weltraum-Spelunke zum Augenschmaus.



GRAFIK	95 %	
SOUND	90 %	
SPIELBARKEIT	90 %	
MOTIVATION	95 %	
GESAMT	93 %	



Atmosphäreschaffende Grafiken und extrem realistische Power-FX lassen Euch einen Schauer über den Rücken laufen; gerade, wenn so ein bleispritzendes Ungetüm vor Euch steht, solltet Ihr schnell das Beinhalfter aufklappen...

ROBOCOP 3

Robocop, unser überaus beliebter Superbulle mit dem rostfreien Konservenblech-Body und dem Hirn eines echten Cops, befindet sich wieder auf Verbrecherjagd! Nur gut, daß wir ihn nicht nur im Kino oder auf Video, sondern auch mittels Rechner bewundern können.



Robocop 3 besteht aus zwei großen Szenarien mit einzelnen Levels, nämlich dem Arkadenspiel mit fünf Einzelabschnitten einerseits und dem Spielfilmabenteuer andererseits. Dabei gerät Robi in einen Gewissenskonflikt. Old Detroit soll nämlich dem Erdboden gleichgemacht und die Bewohner vertrieben werden, um auf

dem freiwerdenden Gelände das Projekt Delta City durchzuführen. OCP hat deshalb eine Söldnertruppe, die REHAPS, angeworben, welche die Einwohner aus ihren Wohnungen werfen soll, da der Baudermin immer näher rückt. Die Söldner gehen dabei natürlich ziemlich unsanft mit den Leuten um. Da somit die Durchführung des Projekts ziemlich unseriös und illegal ist, wird Robocops Gerechtigkeitsgefühl angesprochen und er nimmt den Kampf gegen die Behörden auf, um die Bürger zu beschützen. Der genaue Spielverlauf wird hierbei nicht im voraus bestimmt.

Das Spielfilm-Szenario fängt auf jeden Fall in einer Nachrichtensendung von Mediabreak an, in der die jeweiligen Ereignisse kommentiert werden. Robocop ist gerade mit seinem Turbo-Cruiser auf der Jagd nach bösen Buben. Nur gut, daß in dem Polizeiauto ein sich ständig aktualisierender, elektronischer Stadtplan eingebaut ist, der die Position des Polizei-, als auch des Gangsterfahrzeugs aufzeigt. Diverse Blickwinkel können hierbei gewählt werden, wie z. B. die Außenansicht des Cruisers oder des Fluchtautos. Das Szenario des Arkadenspiels bietet folgende, von

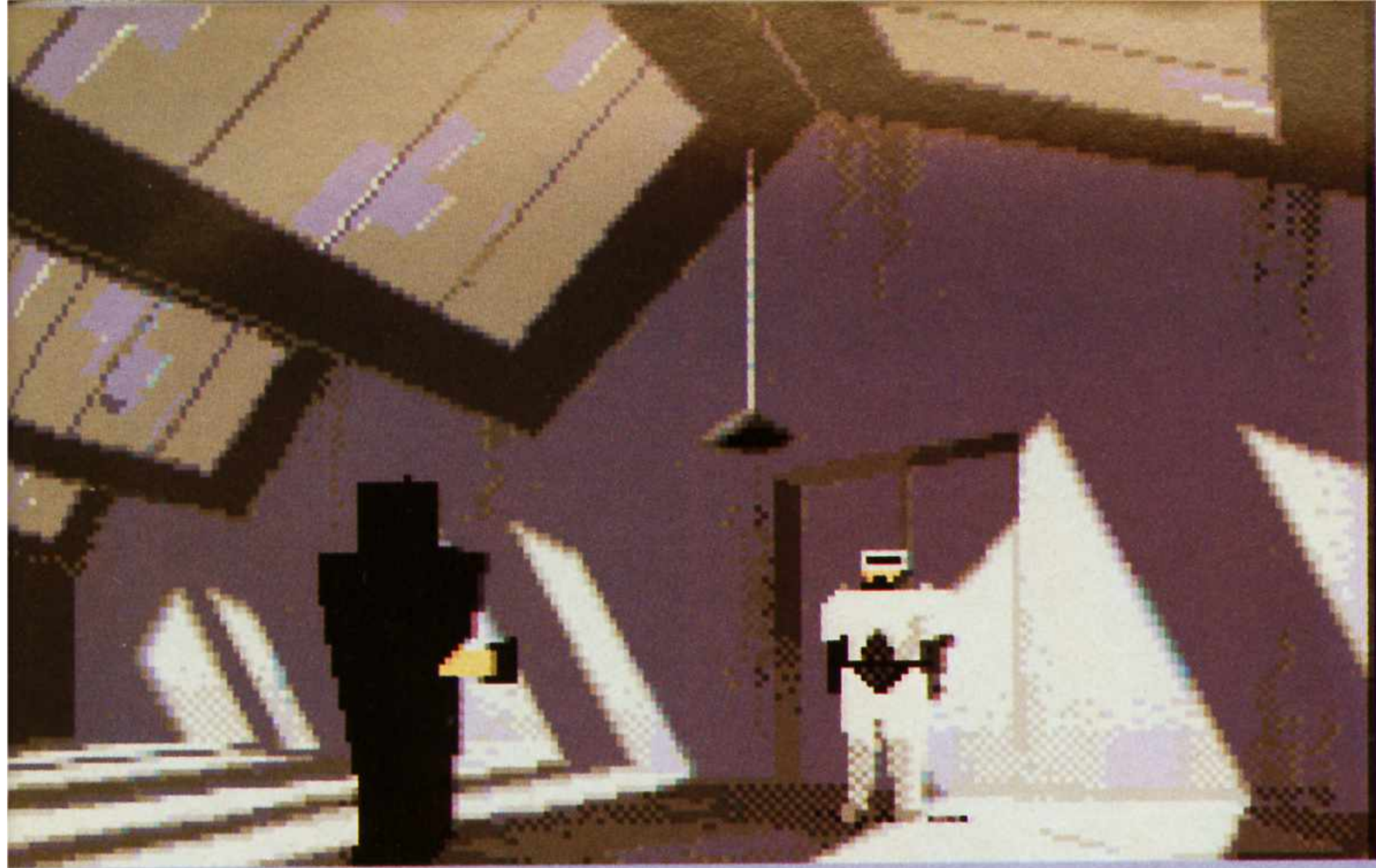
der Thematik im voraus bestimmbare, Abschnitte: Du kannst hier zwischen einem Level wählen, in dem Robocop während eines Polizeistreiks gestohlene Fahrzeuge verfolgt, beim nächsten Abenteuer müssen plündernde Unholde, welche zudem die Bevölkerung terrorisieren, unschädlich gemacht werden. Im dritten Abschnitt findet sich Robocop im OCP-Turm wieder, der von Terroristen besetzt wird. Im vierten Level wird das neueste Robi-Ausrüstungsstück, ein Gyroantrieb, gegen die Panzer und Helis der Army getestet und schließlich tritt im fünften und letzten Level Robocop



Die flotte Vektorgrafik läßt Euch alles flüssig ins Fadenkreuz rücken.



Während der Verfolgungsjagd im Turbo-Cruiser zeigt sich die perfekte Abstimmung zweier Blechkübel.



Meldung des Tages -- Motor City trauert um Robocop

Wow! Ein nette Grabrednerin.



Galante Einweisung in die bevorstehende Action.

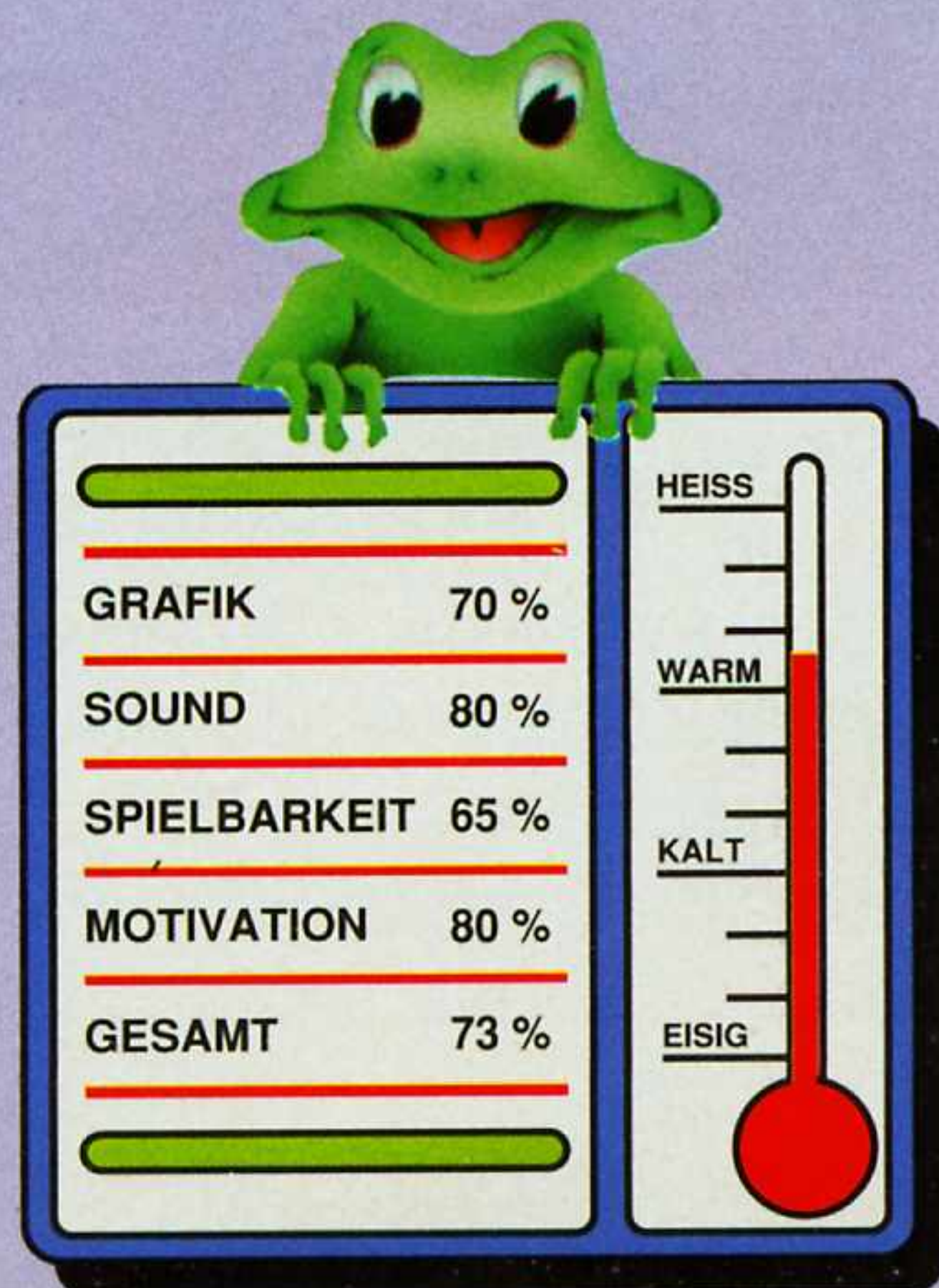
gegen das neueste japanische Ninja-Robotmodell an. Auch hier gibts vor jedem Abenteuer ein Mediabreak-Intro und eine Animationssequenz zur Einstimmung. Die Lebensenergie, die am Anfang des jeweiligen Einsatzes 100 % beträgt, wird durch etwaige Autocrashes, Gyroabstürze, Nahkampfhiebe, sowie Schußtreffer und Handgranatensplitter allzu schnell gemindert, wobei sich bei 10 % Robis Bewegungsfähigkeit aufhebt. Bei 0 % ist der betreffende Einsatz natürlich zu Ende und Mediabreak verbreitet die Nachricht vom unrühmlichen Ende unseres Lieblingsrobots.

Das Auto, der Fluggyro, der jeweilige Blickwinkel oder Robocop selbst werden mittels Joystick oder Maus gelenkt. Die Steuerung reagiert ziemlich schnell und ist deshalb etwas gewöhnungsbedürftig, nach einer

Eingewöhnungszeit wirkt sie aber ziemlich exakt. Als Kopierschutz ist bei Robocop 3 eine äußerst drastische Maßnahme vorgesehen: Ein sogenannter "Defender Key", ein Hardwareteil, muß in den zweiten Mausport gestöpselt werden, ohne ihn wird das Programm, welches über drei Disketten läuft, nicht einmal geladen. Die Anleitung ist erfreulicherweise deutsch. Als Gimmick ist der Packung ein Robocop-Hologramm-Abziehbild beigelegt.

Die dreidimensionale Vektorgrafik vermittelt meist einen guten Eindruck der "Jagdreviere", lediglich der Abschnitt "Nahkampf" hat mich seitens der Bildgestaltung nicht so überzeugt. Die FX sind glatter Wahnsinn, besonders wieder einmal die Schußgeräusche. Jeder Level wird von jeweils derselben düsteren, aber guten Musikuntermalung begleitet.

Muster von: Bomico.
(mr)



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 Gewinnt, 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, Quatris, 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, Solittle.
 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

BAT GEWINNSPIEL

Als Agent des **BAT**, habt Ihr die Aufgabe, das futuristische **Roma 2** nach Hinweisen und Spuren des finsternen Koshan zu durchforsten. Dieser besitzt nämlich ein Quasi-Monopol über Echiatom 21, einen lebenswichtigen Rohstoff der Zukunft. Nur Du und das **BAT** könnt die Welt vor der Unterdrückung durch Koshan bewahren.

Ein STARKES TEAM MultiMedia Soft

Wollen Sie ein MultiMedia Soft-Geschäft eröffnen - wir suchen Partner - ein Anruf der sich lohnt!

Tel. 0241-407893 17-19 h

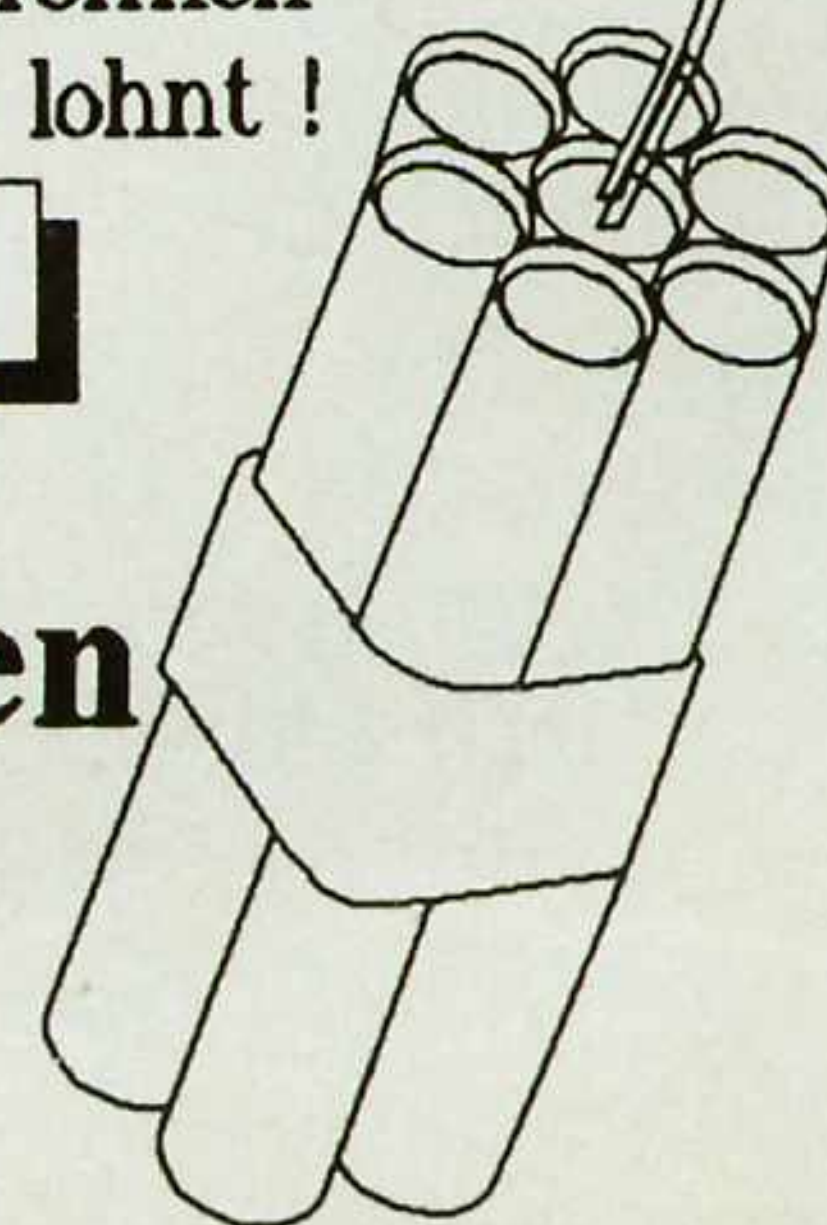
Vermietung von Computerspielen

5100 AACHEN, Mörgensstraße 4

Tel. 0241-407893

5160 DÜREN, Südstraße 24

Tel 02421-56146



MONKEY ISLANDS



Endlich ist das Warten auf Guybrush Threepwoods neuestes Abenteuer vorbei: Monkey Island 2 ist da. Noch schöner, noch bunter, noch besser!

Im Lauf der Geschichte begegnet man einigen "alten Bekannten" aus dem ersten Teil wieder, beispielsweise dem Gebrauchtschiffhändler Stan, der inzwischen auf den Handel mit Gebrauchtsärgen umgestie-



Wer bereits den ersten Teil gespielt hat, der wird sich ohne Probleme zurechtfinden, für alle anderen ein kurzes "Who is Who" von Monkey Island:

Der Held der ganzen Geschichte (und damit natürlich auch der von Euch gesteuerte Charakter) ist Guybrush Threepwood, aufstrebender Berufspirat und freizeitmäßiger Geisterjäger. Im ersten Teil der Saga mußte er sich bereits mit dem Geisterpiraten Kapitän LeChuck herumschlagen,

der Guybrushs große Liebe, die Gouverneurin Elaine Marley gekidnappt hatte. In einem furiosen Finale gelang es ihm schließlich, das fiese Gespenst mittels einer Flasche Malzbier zu besiegen.

Das Ganze ist allerdings schon ein paar Jährchen her, Guybrush ist auf der kleinen Insel Scabb Island gestrandet, Elaine hat ihn verlassen und niemand in der südlichen Karibik will mehr Guybrushs Geschichten hören. Was liegt für unseren Musterpiraten also näher, als mal wieder auf



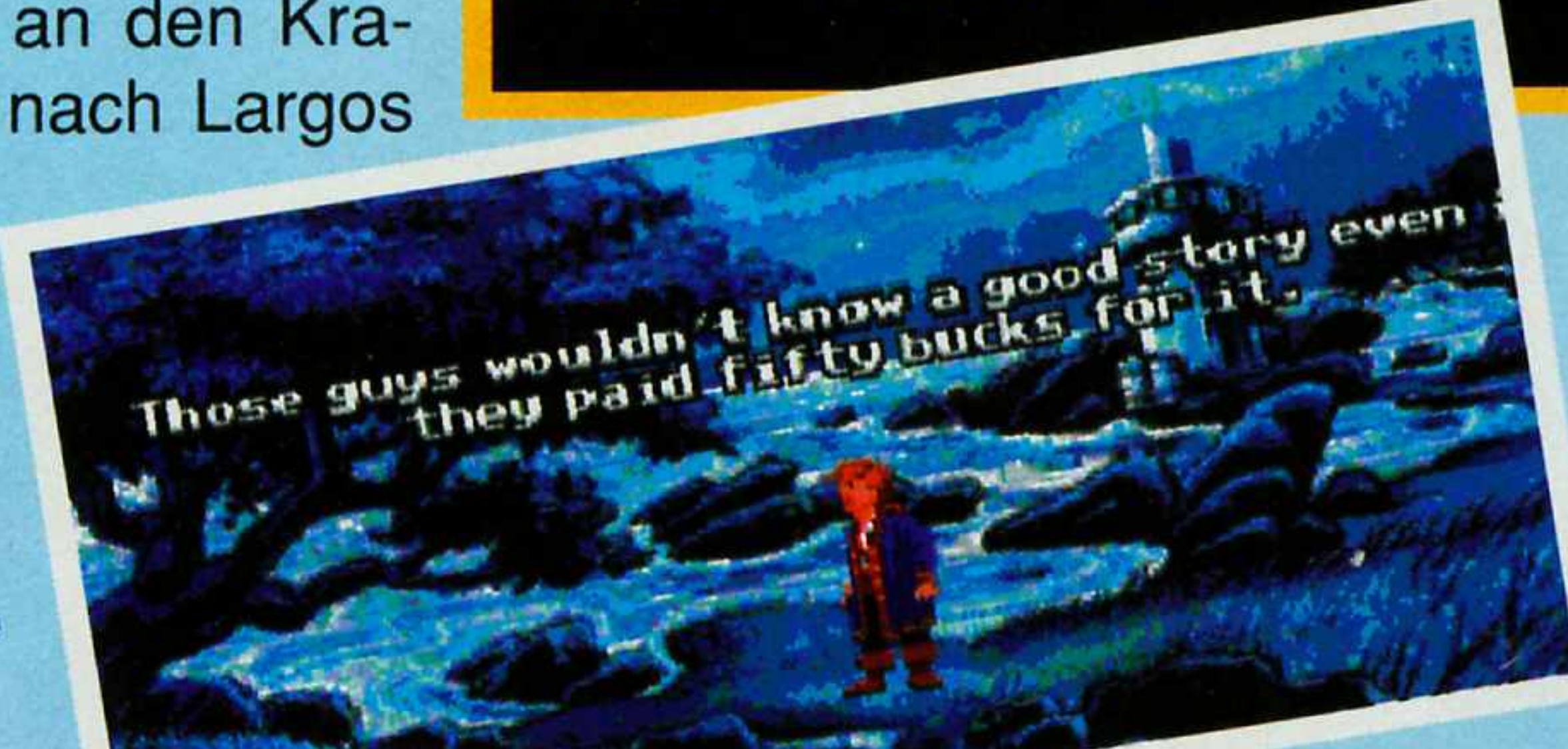
Tour zu gehen, Abenteuer zu suchen und Schätze zu heben. Insbesondere der legendäre "Big Whoop", ein Schatz von unermesslichen Ausmaßen, hat es ihm angetan. Doch bis dahin liegt ein langer und rätselbestückter Weg vor Guybrush - und dem Spieler...



"Die drei Trunkenbolde kenn' ich kleine, stinkende Ratte von damals"

MONKEY ISLAND 2

gen ist, aber auch Herman Toothrot und die drei Piraten mit ihrer dressierten Ratte tauchen wieder auf. Bevor man sich allerdings an diesen Wiedersehen erfreuen kann, gilt es zunächst, Scabb Island von Largo LeGrand zu säubern, einem äußerst ungemütlichen Zeitgenossen, der von allen ein- und auslaufenden Schiffen horrenden Abgaben verlangt und die Insel auf diese Weise dichtmacht. Und das ist beileibe nicht der einzige Widersacher, der Guybrush an den Kraken will. Kurz nach Largos Flucht von der Insel taucht in bester Dallas-Manier der totgeglaubte



Wie man in LeChucks Kajüte kommt, findet Ihr auf Seite 72.

noch einen draufzusetzen, nicht zuletzt durch die weiter verbesserte Grafik, die erstmalig zunächst von Hand gezeichnet und anschließend digitalisiert wurde. Sowohl bei den Hintergrundbildern, als auch bei den Figurensprites erkennt man die Liebe zum Detail. Neu ist auch, daß alle Gegenstände im Inventory durch kleine Bildchen dargestellt werden und nicht wie bisher nur durch Text. Auch der Sound ist über alle Zweifel erhaben, angefangen bei der herrlich atmosphärischen Musik bis hin zum Detail des leisen Prasselns eines Lagerfeuers. Zum Glück bleibt bei soviel technischer Brillanz

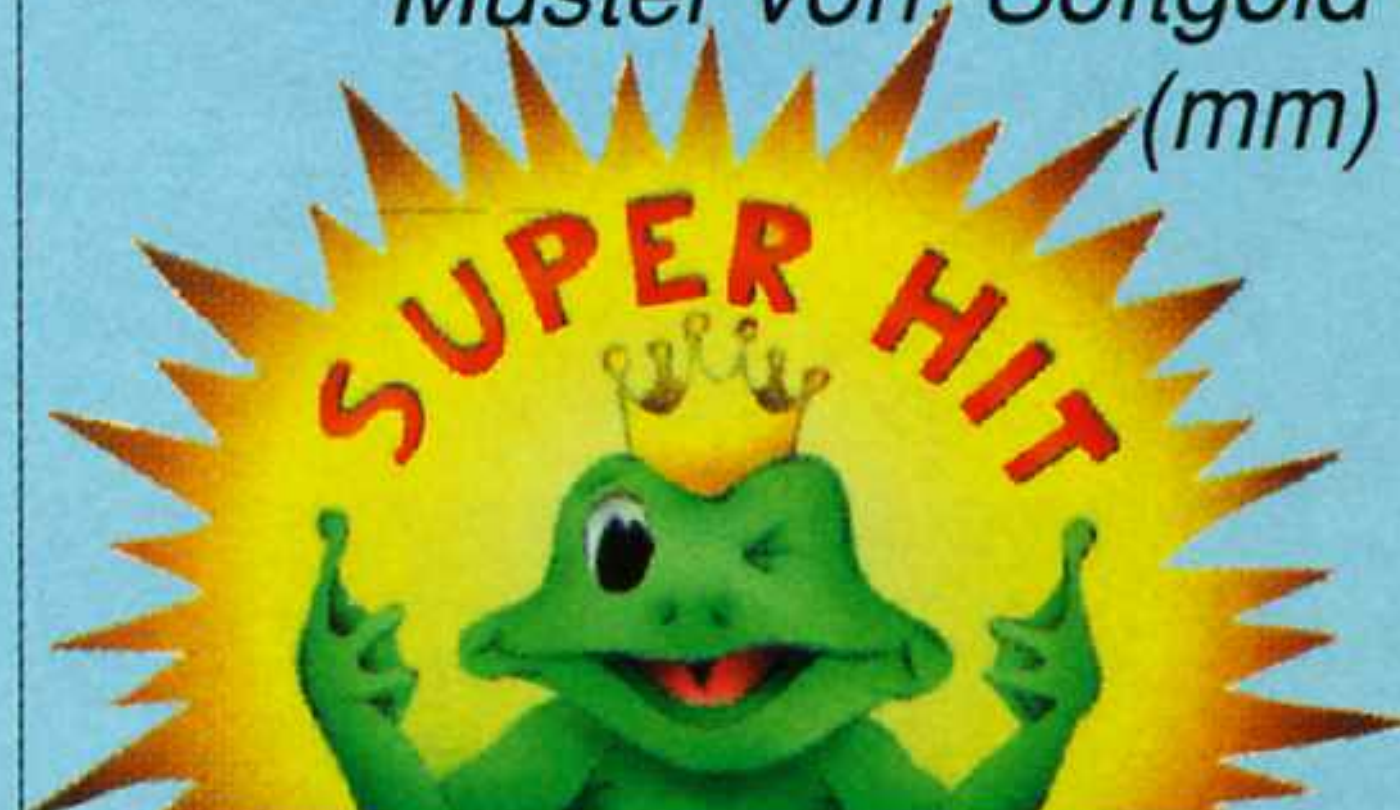
weder die Spielbarkeit noch die eigentliche Tiefe des Abenteuers auf der Strecke. Viele Rätsel erfordern schon ein paar Stunden oder sogar Tage des Grübelns und Herumprobierens, aber die Lösungen bleiben stets logisch und nachvollziehbar. Um darüberhinaus sowohl Anfänger als auch alte Adventurehasen anzusprechen, besteht die Möglichkeit, zwischen zwei Schwierigkeitsstufen zu wählen, von denen jede etwas andere Rätsel bietet. War

Monkey Island 1 schon ein Feuerwerk von Gags und coolen Sprüchen, so schafft es der Nachfolger mit tausend kleinen Anspielungen und einer gehörigen Portion Selbstironie selbst dem ärgsten Griesgram einige herzhafteste Lacher zu entreißen. Wenn Ihr also auf der Suche nach einem Programm seid, das sein

Geld wirklich wert ist, dann wird Euch LeChuck's Revenge bestimmt nicht enttäuschen!

Eine komplett eingedeutschte Fassung soll noch im Frühjahr folgen, genauso wie die ebenfalls deutschsprachige Amigafassung.

Muster von: Softgold (mm)

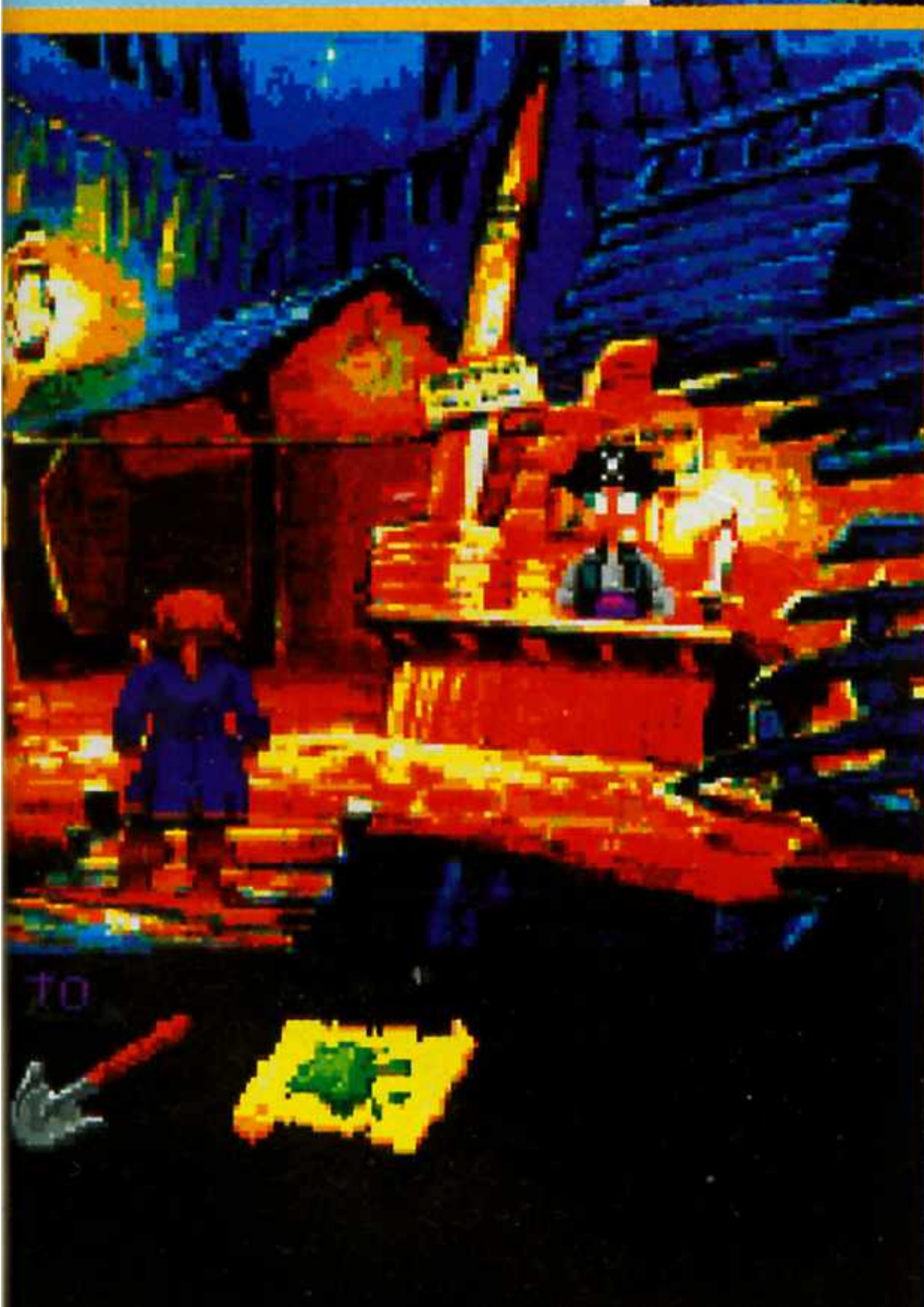


GRAFIK	95 %	
SOUND	90 %	
SPIELBARKEIT	95 %	
MOTIVATION	100 %	
GESAMT	96 %	

Erzrivale LeChuck wieder auf - lebendiger als je zuvor!

Im ersten Teil der Saga hatte Guybrush ja "nur" LeChucks Geistererscheinung den Garaus gemacht, nun aber ist es dem Widerling LeGrand gelungen, den irgendwo sicher begrabenen Körper des Geisterkapitäns mit Hilfe von Voodoo zum Leben zu erwecken - und gegen Zombies hilft kein Malzbier...

Lucasfilm Games haben es mit Monkey Island 2 tatsächlich geschafft, dem Spielspaß des ersten Teils



doch? Ach ja, da ist ja auch die

ACTION MASTER

Compilations waren in Qualität und Inhalt schon immer unterschiedlich zu beurteilen. Die eine Kategorie sind mehr Zusammenstellungen, mit denen versucht wird, alten Schrott loszuwerden, die andere Kategorie bietet wirklich eine Menge Spielspaß.



Die Programmgruppe "Action Masters" hängt irgendwo zwischen diesen beiden Sparten und ist wohl am treffendsten mit einem "Durchschnitts-Naja" zu beschreiben. Die Programme "Turbo Out Run", "F16 Combat Pilot", "Italy 1990", "Double Dragon II" und "Welltris" sind allesamt nur Mittelmaß und ohne erkennbaren Zusammenhang in diesen Sampler gestopft worden (vielleicht hatte man ja eine Art Spielgrundausstattung im Sinn). Dazu kommt, daß die Dokumentationen zu den Spielen auf ein gerade noch erträgliches Maß zusammengekürzt wurden und dem Spieler nur wenig Information und Anleitung bieten.

In "Turbo Out Run" geht es mit dem Ferrari F40 durch die USA, wobei mit verschiedenen Obstacles, wie Schlechtwetter, Motorschaden oder der Polizei auszukommen ist.

Eine Simulation der Fußballweltmeisterschaft in Italien bietet "ITALY 1990", ei-

nes der Spiele, das sich durch Umfang und Spielbarkeit aus dem Rest der Programme hervorheben konnte.

Der Nachfolger von TETRIS sollte wohl "Welltris" werden, der Autor und das Spielprinzip sind gleichgeblieben, nur gilt es diesmal die Steine im dreidimensionalen Raum einzubauen. Flugsimulation bietet "F16 Combat Pilot", aber Grafik und Handling entsprechen bei weitem nicht den Standards, die seit "Chuck Yeager" gelten.

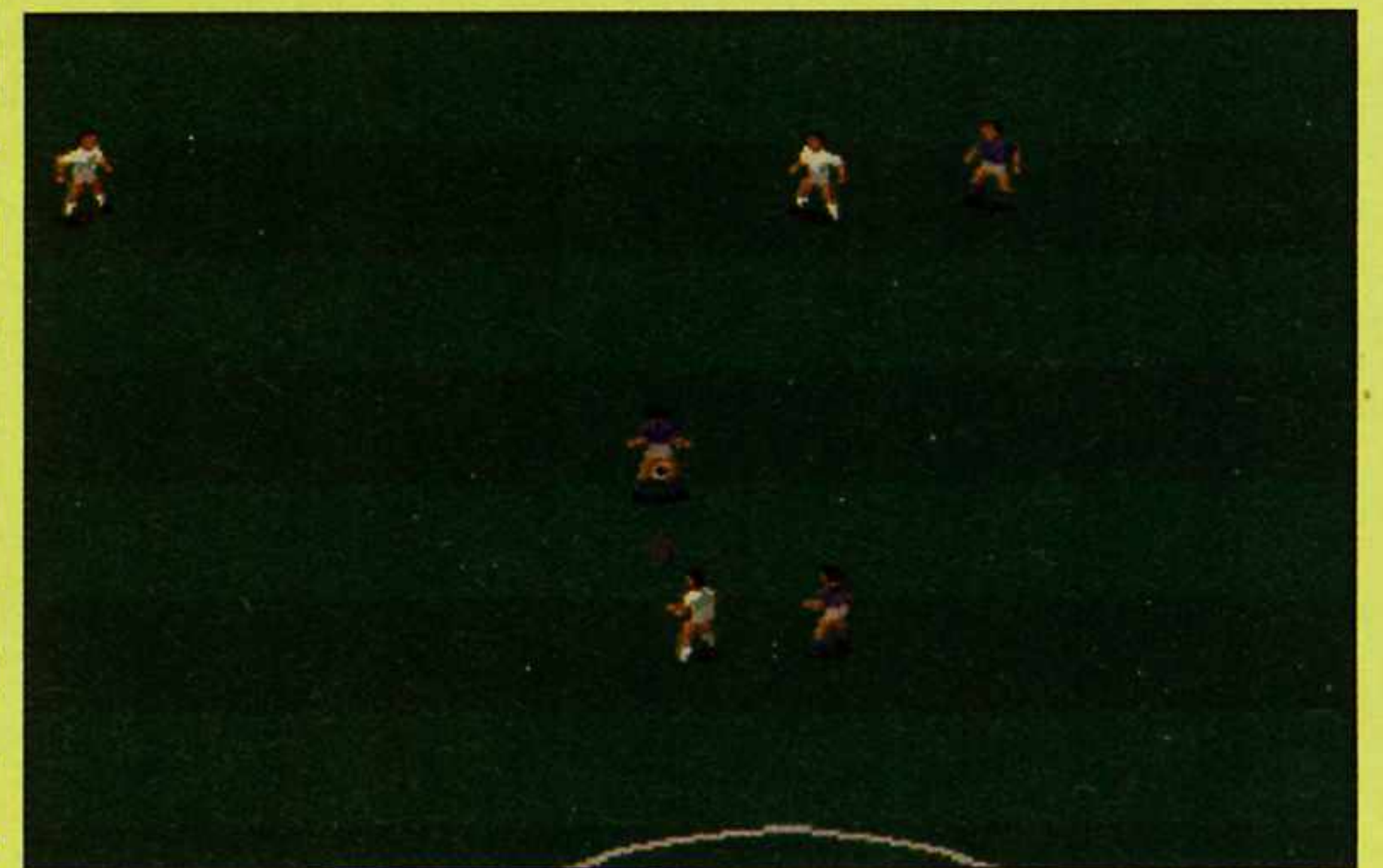
Zu dem Spiel "Double Dragon II" gibt es nur zu sagen,



Turbo Out Run



F-16 Combat Pilot



Italy 1990

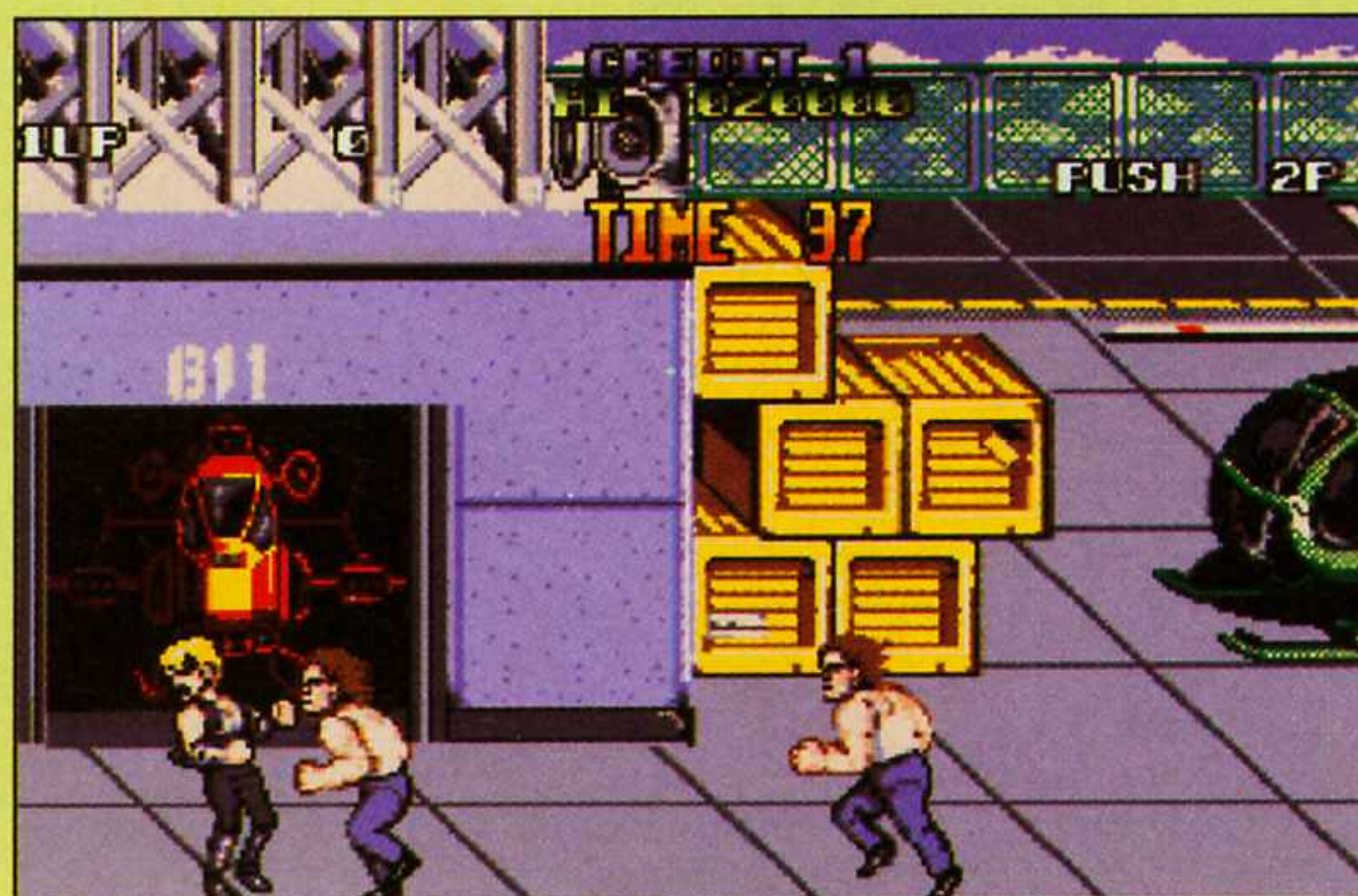
daß die Schlägerei auf der Straße immer gleich abläuft und die beiden Helden am Ende natürlich gewinnen.

Muster von: Bomico (mg)

Turbo Out Run:	50%
Italy 1990:	70%
Double Dragon II:	45%
Welltris:	65%
F-16 Combat Pilot: ..	55%



Welltris



Double Dragon II

Helmi sagt: "O.K.!"



ADVANTAGE TENNIS

Infogrames versucht, mit ihrem "Advantage Tennis" der sportbegeisterten Nation die Zeit bis zu den nächsten Grand Slam Turnieren zu verkürzen.



Recht innovativ mutet dabei die Darstellung der Figuren an, welche die Spieler zwar zu Strichmännchen reduziert, dafür aber mit ausgezeichneten Animationen aufwarten kann. Diese vektororientierte Darstellung

erlaubt nun Kamerafahrten und -zooms über den halben Platz, die zwar recht ordentlich aussehen, der Spielbarkeit allerdings deutlich abträglich sind. Für dieses Manko wird der Spieler aber mit einigen netten Animationen etwas entschädigt. So kann es beispielsweise passieren, daß das Spielersprite auf der Verliererstraße voller Zorn sein Rackett zu Boden wirft

und darauf herumtrampelt, John McEnroe läßt grüssen... Erwähnenswert ist auch noch die Möglichkeit, sich seinen Spieler-



Gut gelungen ist die Auswahl der möglichen Schlagvarianten.

charakter innerhalb gewisser Grenzen selbst zusammenstellen zu können. So hat man die Qual der Wahl zwischen ein- und beidhändiger Vor- und Rückhand, Smash bzw. Hechtrolle usw., auf die anschließend noch Fähigkeitspunkte vergeben werden können. Das hört sich ja alles ganz schön an, aber leider ist auch bei diesem Programm nicht alles Gold, was glänzt. Insbesondere hapert es bei der Spielbarkeit: Die Männchen werden "halbintelligent" gesteuert, d.h. sie laufen eigenständig zum Ball und schlagen ihn selbst zurück. Der Spieler soll sich ganz auf die Schlagvarianten konzentrieren können, aber genau das wird durch die mangelhafte Joystickabfrage wiederum erheblich erschwert. Etwas präziser ist lediglich die Steuerung mittels Tastatur. Kombiniert

mit der hohen Spielgeschwindigkeit ergibt sich ein ziemlich frustrierendes Erlebnis, wenn man zum x-ten Mal gegen die Nummer 90 der Weltrangliste verliert, weil das Männchen nicht das macht, was es soll. Ein besonderes "Buh!" verdient Infogrames noch für die Kopierschutz-Codetabelle, welche aufgrund der äußerst "gelungenen" Farbkombination (tiefschwarz auf rötlichschwarz/weiß gepunktet) fast unlesbar ist. Alles in allem stecken in Advantage Tennis einige gute Ideen, die Ausführung läßt dagegen leider etwas zu wünschen übrig - auf alle Fälle vor dem Kauf probierspielen!

Muster von: Hersteller (mm)



Übereilter Netzangriff, und schon wird man eiskalt passiert.

Die Strichmännchen erinnern irgendwie an das offizielle Maskottchen der ATP-Tour.



CONQUEST

of the

LONGBOW

matives Handbuch zum Spiel zählen zu den Pluspunkten dieses Programms. Eiserne Adventurrespieler werden "The Legend of Robin Hood" mit Sicherheit mögen, auch wenn der eine oder andere negative Punkt die Spielfreude etwas trübt. Der stolze Preis von knapp DM 140,- ist mit Sicherheit jedoch um einiges zu hoch ausgefallen. Zum Schluß noch ein kleiner Spletip: Haltet Euch

Über die Story des Spiels braucht man nicht viel Worte zu verlieren, denn wer kennt ihn nicht, den edlen Robin Hood. Als gewiefte Strategie- und Rollenspieler dürft Ihr, nachdem sich Eure Mitstreiter bekannt gemacht haben, die schwierigen Aufgaben unseres edlen Ritters übernehmen. Also zieht man zuerst einmal eine ganze Weile durch den Sherwood Forest und harret der Dinge, die da kommen. Und dieser gibt es anfangs nicht besonders viel. Da sich der Aktionsradius doch sehr in Grenzen hält, kommt schnell Frust auf, zumal man als eingefleisch-

Mit der "Legende des Robin Hood" setzt Sierra auf das altbewährte Strickmuster bei den Abenteuer- und Strategiespielen.

ter Adventurer möglichst viele verschiedene Grafiken sehen möchte. Man bewegt sich zu Beginn fast ausschließlich im Wald und fragt sich, was man hier eigentlich will. Erst nach einigem Probieren kommt man langsam hinter den Ablauf des Spiels. Hat man dann einmal einen Bösewicht gezielt mit Pfeil und Bogen erledigt, glaubt man den Aha-Effekt gefunden zu haben. Leider ist dem bei "Robin Hood" nicht so. Äußerst zähe und simple Aktionssequenzen

beeinträchtigen den Spielfluß doch erheblich und die ewig langen Dialoge bringen hierbei zusätzlich Sand ins Spielgetriebe. Die VGA-Grafiken sind nicht ganz so schön und abwechslungsreich, wie bei den Vorgängerspielen. Absolut gut gelungen sind jedoch die musikalische Untermalung und die Soundeffekte, die glauben machen, man befinde sich wirklich zwischen uralten Eichen, lichten Birkenhainen und duftenden Heidelbeersträuchern. Auch die einfach zu handhabende Steuerung, sowie ein knapp gehaltenes und doch infor-



Neben vielen "Naja's", ein "Gut" für den Waldwettbewerb im Bogenschießen.



Die Grafschaft Nottingham.

zu Beginn des Adventures öfters mal auf der kleinen Anhöhe auf und wartet ein paar Sekunden. So trifft Ihr des öfteren auf Leute, die Euch im Spiel weiterhelfen können.

Muster von: Bomico (ws)



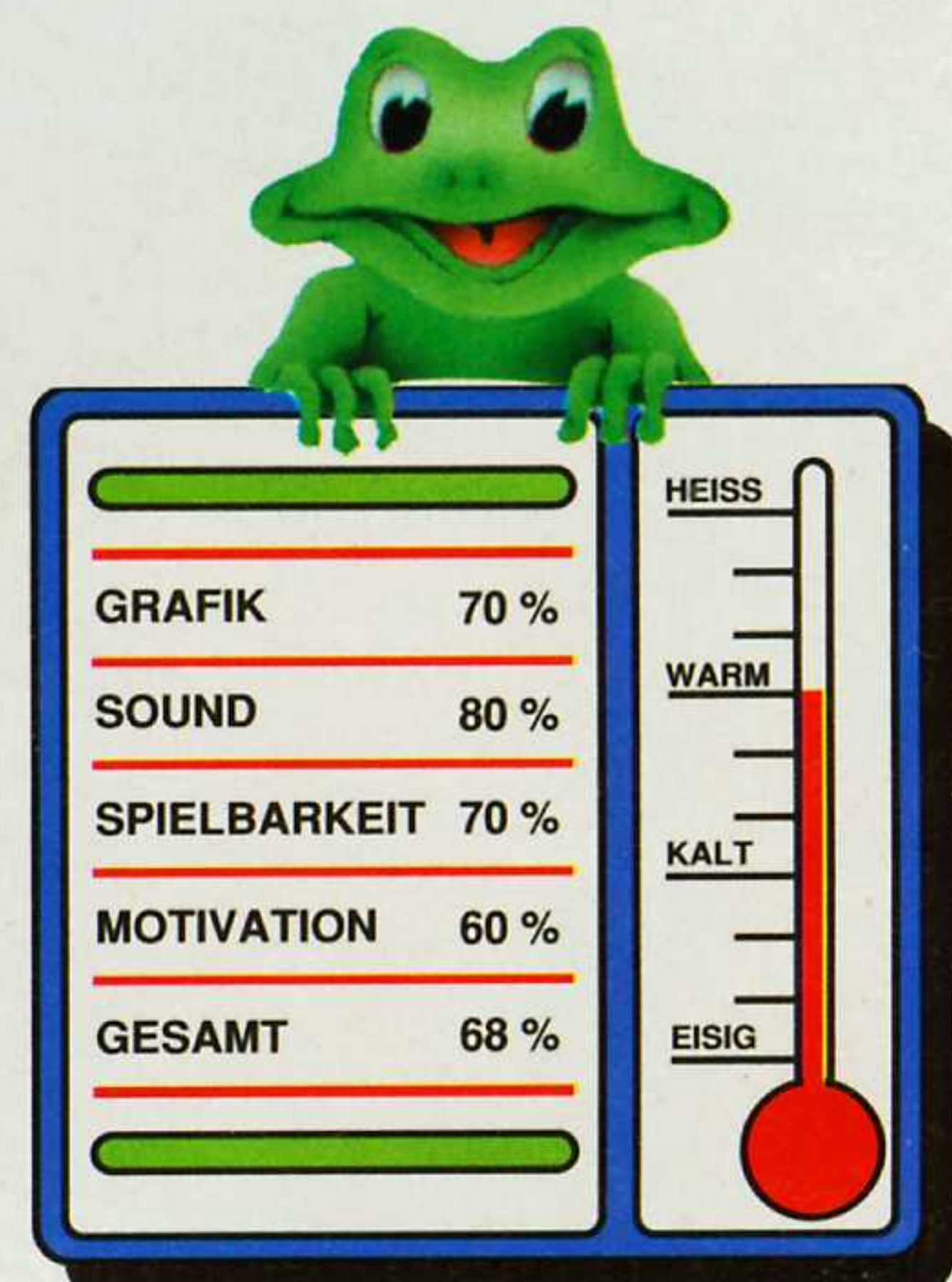
Ich glaub', ich steh' im Wald.



Robin, edler Verteidiger der Armen.

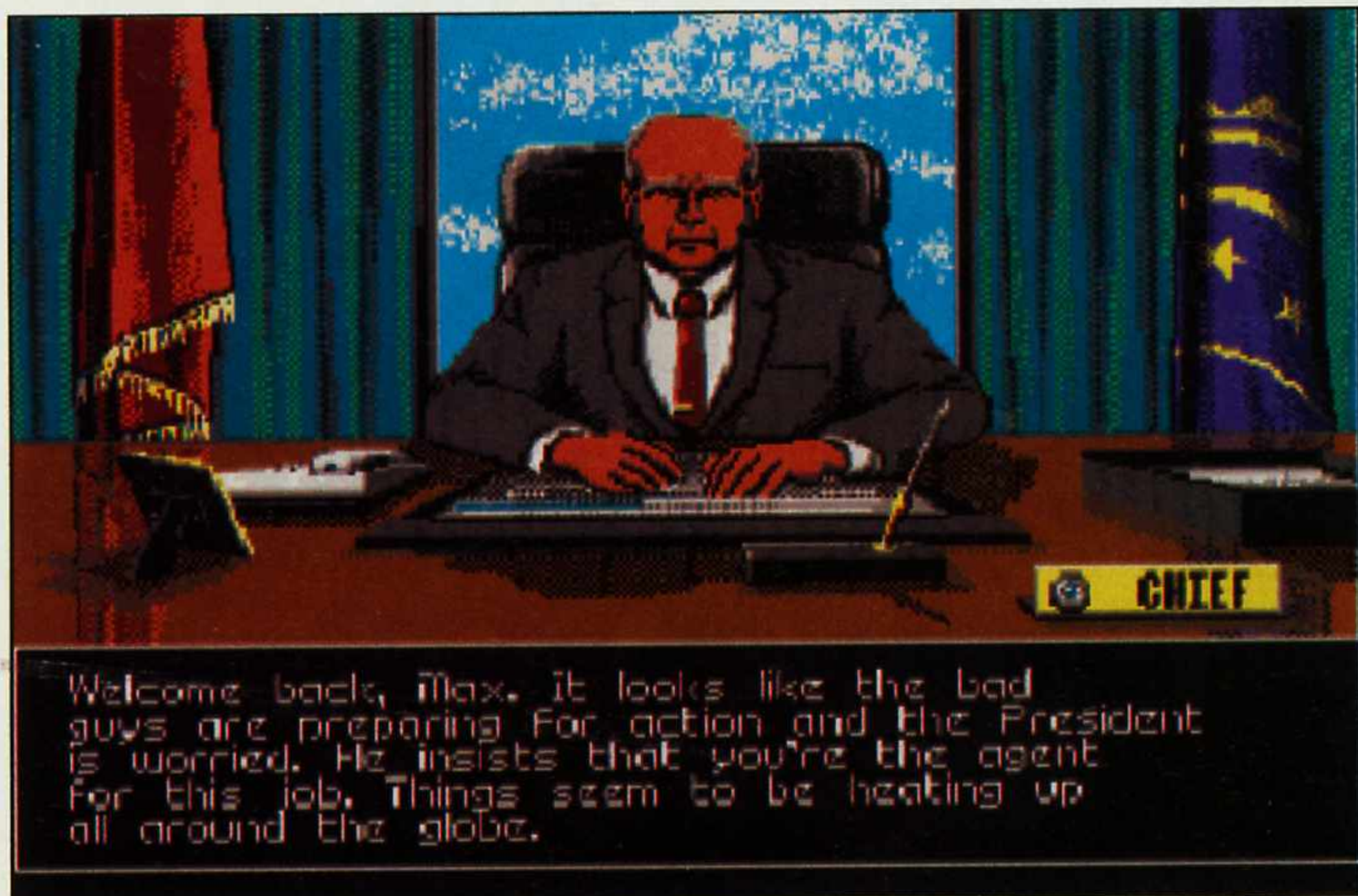


Bruder Tuck sorgt immer für ein gute Mahlzeit.



COVERT ACTION

Roger Moore, alias James Bond 007, hat ja schon vor längerer Zeit als Superagent das Handtuch geworfen. Nun dürft Ihr dessen ehrenvolle Aufgabe übernehmen.



Typisch Chef, sonnengebräunt und ein Schreibtisch, der nach einer Unmenge Arbeit aussieht.



Sonnenbrand. "Covert Action" wird wahlweise mit der Tastatur und/oder den Joystick gesteuert. Auch der Sound läßt zu wünschen übrig, es werden jedoch alle gängigen Soundkarten unterstützt. Die Motivation, möglichst erfolgreich das Spiel zu beenden, ist zu Beginn auf Grund der vielen Möglichkeiten die "Covert Action" bietet, recht hoch. Das Spiel ist deshalb nur absoluten Agenten-Freaks zu empfehlen.

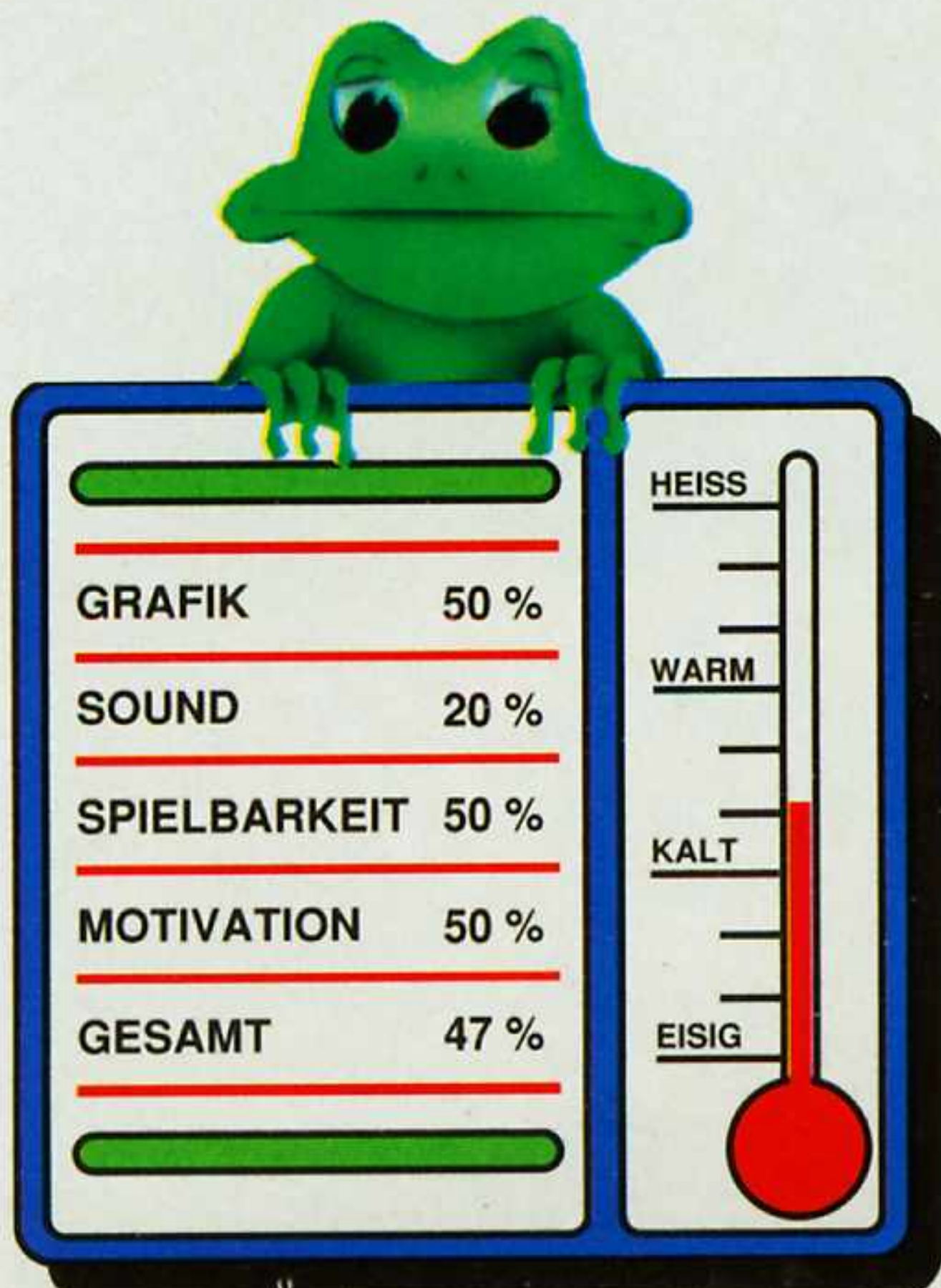
Muster von: Hersteller (ws)

Die meiste Zeit verbringt Ihr bei "Covert Action" damit, Räume zu durchsuchen, Alarmanlagen auszuschalten und verdächtige Personen mit einem Auto zu verfolgen. Natürlich fehlen auch die Bösewichte nicht und so darf man gestrost seine Bomben, Revolver und Maschinenpistolen einsetzen. Da die



Die neueste Agentenausrüstung

Actionteile aus der Vogelperspektive gezeigt werden, können auf dem Bildschirm viele Informationen abgelesen werden, was aber den Spielspaß nicht unbedingt erhöht. Mich erinnert das Ganze etwas an die ersten C64-Spiele dieses Genres. Leider ist selbst die VGA-Grafik teilweise nicht besonders gut, fast alle Personen sehen aus als hätten sie einen



Das Diskettenmagazin für
IBM-PCs und Kompatible

JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!

Action

Für 3,5" - oder
5 1/4" - Diskettenlaufwerke

INDIANA JONES

AND THE FATE OF ATLANTIS

Die "Indiana Jones"-Spiele machen sich selbständig. Ohne Handlungsvorgaben seitens eines Kinofilms erscheint jetzt die vierte Episode der Indy-Abenteuer. Im Wettlauf mit den Nazis verschlägt es den mit Peitsche und Lederhut bewaffneten Archäologen diesmal auf die Suche nach dem Kontinent Atlantis.



Ein gutes Spiel braucht keinen "Begleitfilm" um anzukommen - dies dachte sich Hal Barwood, Designer bei Lucasfilm, wahrscheinlich auch, bevor er sich mit seinem ganzen Können an den vierten Teil der "Indiana Jones"-Serie machte. Was dabei herauskam, übertrifft alle meine bisherigen Erfahrungen mit Grafik-Adventures: Ein Spiel für gehobene Tüftler-Ansprüche, vollgepackt mit animierten Grafiken und verschiedenen Spielvarianten. Aber besser

der Reihe nach. Wie in den Vorgänger-Spielen und Filmen tritt Dr. Jones auch in "The Fate of Atlantis" wieder gegen Nazis an, um die Welt vor dem Untergang zu retten. Die tödliche Bedrohung findet sich diesmal im Mythos um den versunkenen Kontinent Atlantis. Besser gesagt im Stoff, aus dem die hochentwickelte Kultur auf dem Inselkontinent ihre Energie bezog: Orichalcum, über das einst schon der Philosoph Plato seine eigenen Theorien aufstellte. Die Nazis bezwecken mit der Forschung nach der mystischen Substanz natürlich nur unheilige Dinge: Das Dritte Reich könnte mit

Orichalcum, als Grundlage für die Atombombe, die Weltherrschaft erlangen. Fate of Atlantis beginnt mit dem Besuch eines Frem-

nen Statue, die er einst bei der "Jastro-Expedition" aufgestöbert hatte. Als der Schlüssel gedreht wird, setzt die Statue eine kleine



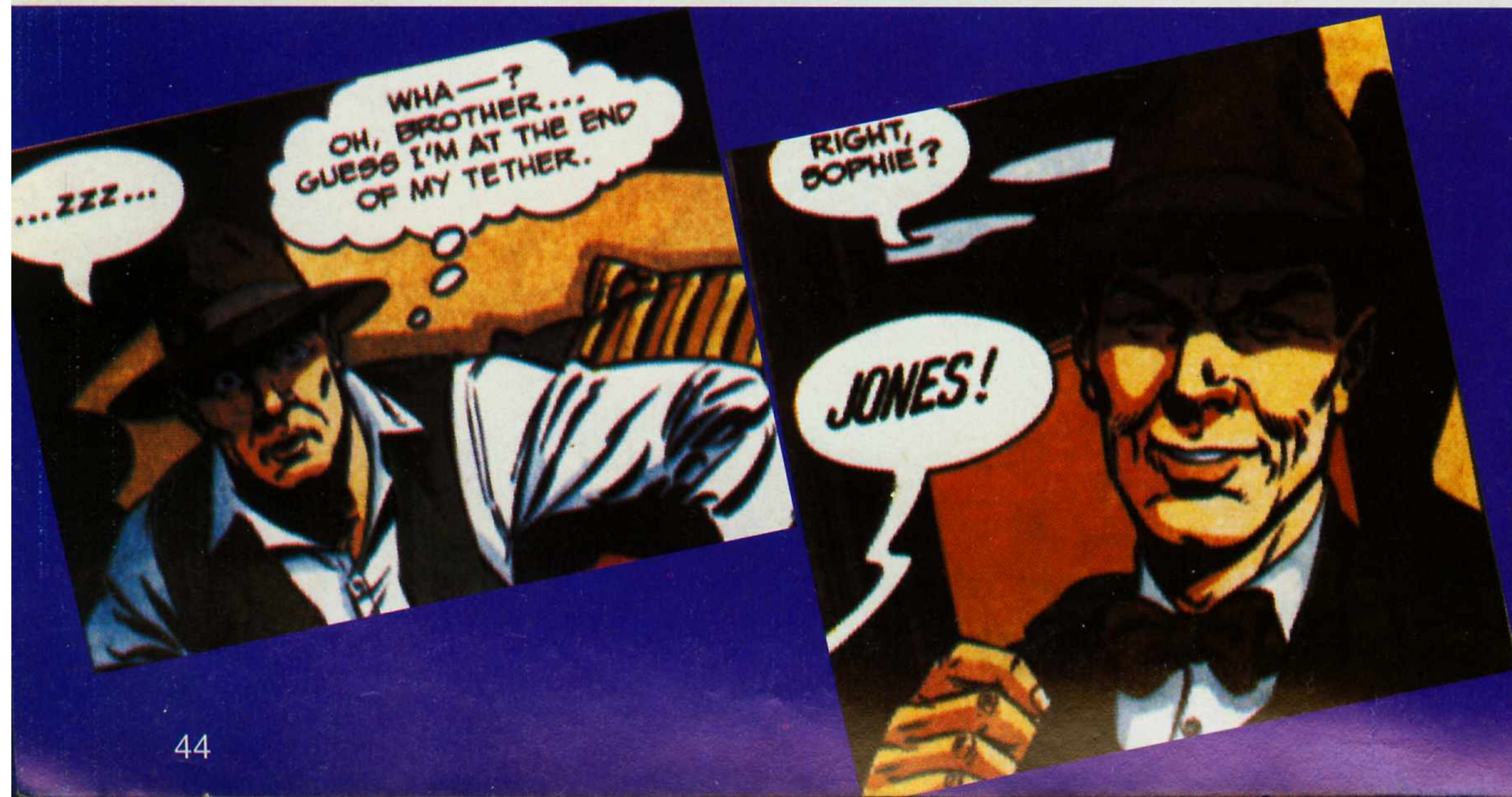
Indy und Sophia, ...

Perle aus Orichalcum frei, die ihm von dem geheimnisvollen Fremden aber sofort wieder gestohlen wird. Im Kampf entreißt Indy dem Fremden lediglich seinen Mantel, mitsamt einem deutschen Wehrmachtspieß in der Tasche. Als Indy bei einem Besuch seiner attraktiven Kollegin So-

phia Hapgood, einer Spezialistin in Sachen "Atlantis", erneut kurz mit dem Nazi in Berührung kommt, trifft er sofort die richtige Schlußfolgerung: Obwohl sie sich die Existenz des versunkenen Kontinents nicht so recht erklären können, müssen Indy und So-

phia Atlantis noch früher erreichen als die Nazis. In Bezug auf Umfang und Komplexität schlägt "Indy 4" das Gros der neuen Grafik Adventures ganz locker: Über 200 Räume, gefilmte und anschließend übermalte Animationen der Figuren und eine abwechslungsreiche Handlung. Neben den typischen Adventure-Elementen, die in geschlossenen Räumen spielen und

...



sich mit "Use" und "Talk to" usw. lösen lassen, kommen noch allerlei Labyrinth- und Geschicklichkeitsspielereien, wie eine Auto-Verfolgungsjagd oder ein flotter Kamelritt hinzu. Im Schwierigkeitsgrad unterscheidet sich das Programm darüber hinaus um einige Klassen vom derzeit Üblichen. Wenn "Indy 4" auch am Ende des Spiels - in den Hallen von Atlantis - noch so knobelig ist, wie in den ersten Spielphasen, dann wird der mittelbegabte Spieler schon ein paar Wochen für das Spiel einplanen müssen. Einfaches Ausprobieren aller Gegenstände hilft da nämlich nicht sehr viel weiter. Gesteuert wird mit Maus oder Tastatur, indem man ein Fadenkreuz über die Bildfläche oder die Befehlsleiste führt und das entsprechende Icon anklickt. Mit "Pick up" und dem Anklicken eines Objekts hebt man bewegliche Ge-



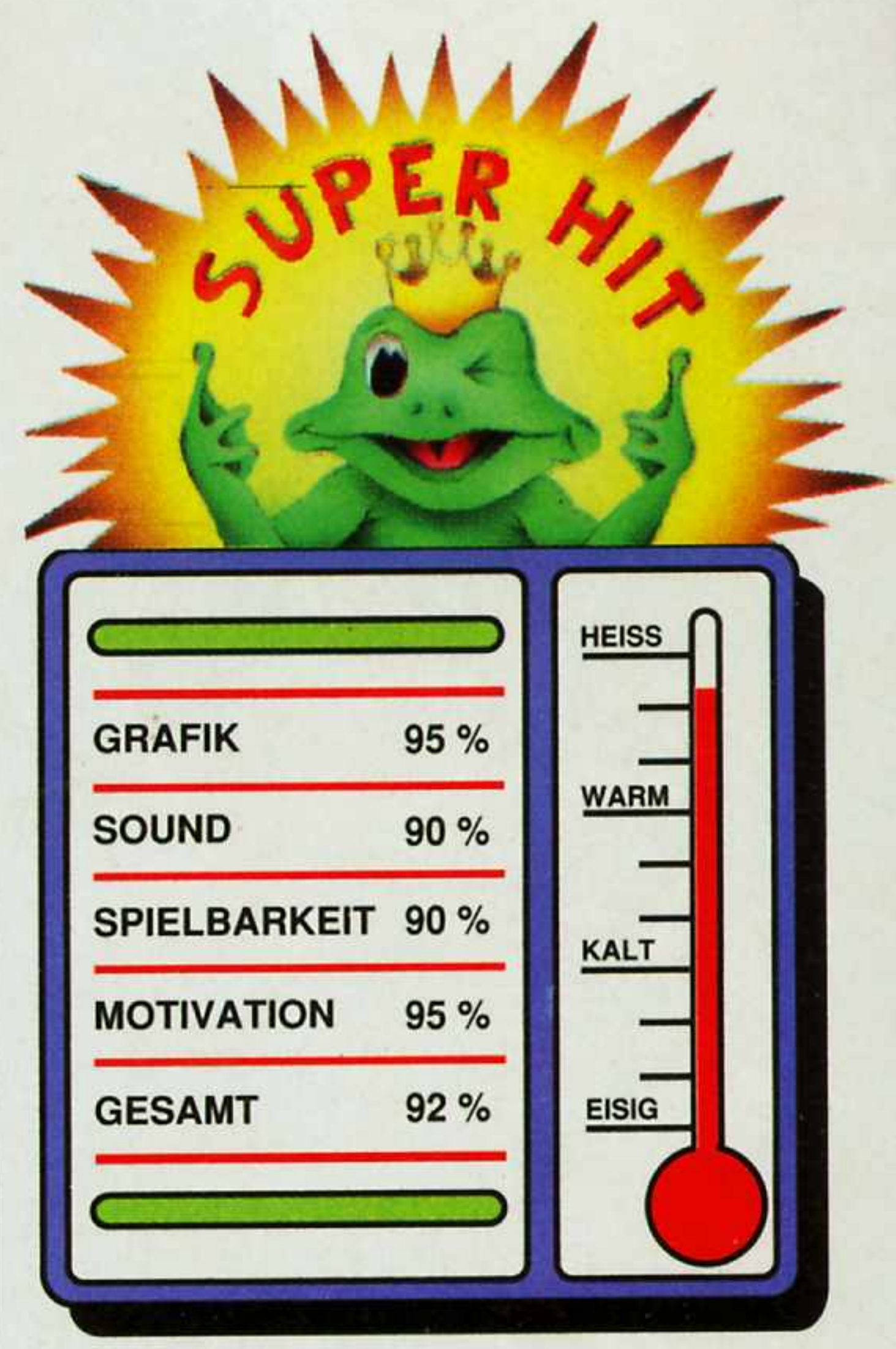
... das neue Traumpaar der Computerszene.

genstände auf, mit "Talk to" lassen sich sehr oft Gespräche mit Charakteren beginnen. Angesprochene Personen sind wichtige Lieferanten für die Lösung von Problemen und Rätseln. Die Gesprächslänge variiert natürlich je nach der Herzlichkeit von Indys Antwort. Ausgewählt werden kann jeweils eine von vier verschiedenen Frage-

oder Antwortmöglichkeiten. Kommt Indiana Jones mit seinen Argumenten einmal nicht weiter, so kann der Spieler durch das Übernehmen von Sophias Rolle, sein Glück mit der Unterstützung ihrer weiblichen Reize (und natürlich auch durch ihr umfassendes Fachwissen) noch einmal versuchen. Für die Auslieferungsversion wird von Lu-

casfilm die Unterstützung der gängigen Soundkarten versprochen sowie ein Update für alle Käufer der englischen Version auf die deutsche Umsetzung garantiert. Die Amiga Version wird für das zweite Quartal dieses Jahres erwartet.

Muster von: Softgold (tb)



- 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, Frac, Robot I + II, Quattris, 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 Hintergrundbilder **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
Halstadterstr.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"/> Virusan V84 oder höher 1 Disk | <input type="checkbox"/> Kung Fu Louie (EM) 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/EM) 2 Disk |
| <input type="checkbox"/> Graphic Lotto 1 Disk | <input type="checkbox"/> Jeep Sim. (C/EM) 2 Disk |
| <input type="checkbox"/> Mega Cad V2.0 3 Disk | <input type="checkbox"/> Clone Invaders (C/EM) 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Banküberweisung 1 Disk | <input type="checkbox"/> Captain Comic (E) 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> PkLite 1 Disk | <input type="checkbox"/> Super Pinball (C/EM) 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Top Save 1 Disk | <input type="checkbox"/> Pinball Games (E) 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Thunder 1 Disk | <input type="checkbox"/> Solitaire 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> FB Translator 1 Disk | <input type="checkbox"/> Nyet II (Tetris) (H/C/EM) 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Einkommensteuer 90 1 Disk | <input type="checkbox"/> Mah Jongg 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Lighting Press 1 Disk | <input type="checkbox"/> Facetris (H/C/EM) 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Lighting Press Clip Arts 5 Disk | <input type="checkbox"/> Popcorn (C/EM) 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> 4DOS V4.00 2 Disk | <input type="checkbox"/> Boxquest (E) 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> LZEXE & LZEXE Tools 2 Disk | |
| <input type="checkbox"/> Hugos House of H. (E) 1 Disk | |
| <input type="checkbox"/> Hugo II Whodunit? (E) 1 Disk | |
| <input type="checkbox"/> Shooting Gallery (V) 1 Disk | |
| <input type="checkbox"/> PC - Skat 1 Disk | |
| <input type="checkbox"/> 5 Gewinnt (E/M) 1 Disk | |
| <input type="checkbox"/> Perestroika (E/M) 1 Disk | |
| <input type="checkbox"/> Commander Keen (EM) 1 Disk | |

H=Hercules, C=CGA, E=EGA, V=VGA

GAME BOY
Das Buch
38 Spiele
völlig aufgelöst
DM 19.80

Deutsche Handbücher

- GS - Auftrag DM 19.80
- GS - EAR DM 19.80
- Mega Cad V2.0 DM 24.80
- 4DOS DM 19.80
- Lighting Press DM 16.80
- XBTX DM 19.80
- Graphic Workshop DM 19.80
- EGA - Spiele DM 16.80
- EtikettenStar DM 19.80
- Windows Utilities DM 19.80
- Automenu DM 16.80
- ARC - Pack DM 19.80
- File Express DM 19.80
- Wampum DM 19.80
- 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	VIRUSCAN DM 19.80
3.5" HD	DM 15.90	DM 140.00	
5.25" DD	DM 5.30	DM 50.00	
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

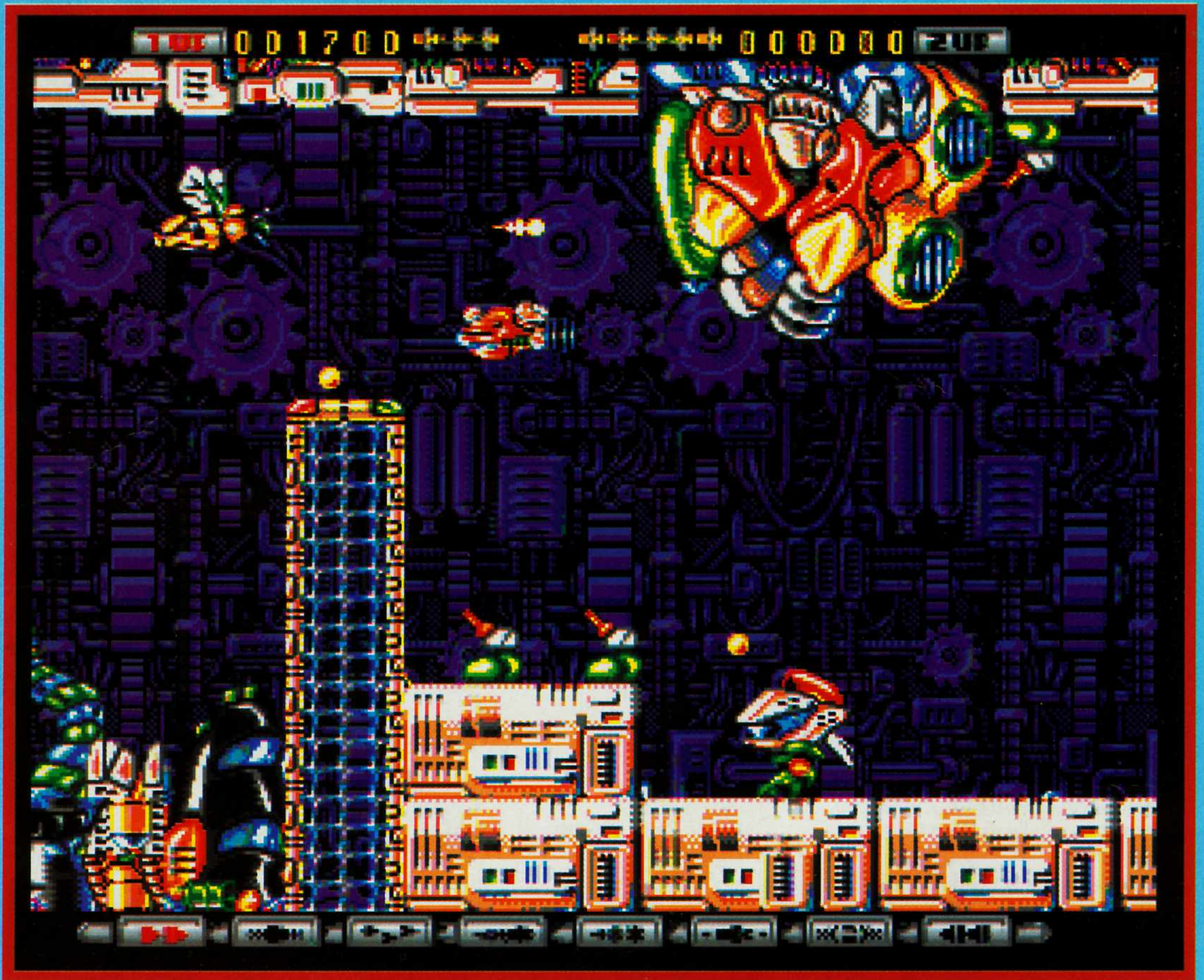
Name : _____ Bank : _____
Str. : _____ Kto.Nr. : _____
PLZ/Ort : _____ BLZ _____

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



Ein Actionspiel allererster Güte steht mit KAIKOS` zweitem Spiel APIDYA in den Händlerregalen. Wer nicht genug davon bekommen kann, sollte auf den Seiten 8 und 9 unseren Bericht über die Entwicklung lesen.

Das Spiel war bei uns in der Redaktion schon lange erwartet, doch die lange Zeit hat sich gelohnt. Zum Testen stand uns die Vollversion mit allen fünf Levels und allen Bonusstages zu Verfügung. Die Geschichte des Spiels ist nicht weiter ungewöhnlich, jedoch wird sie mit einem herzallerliebsten Intro auf den Bildschirm gebracht. Ikuro, seines Zeichens ein fescher Jüngling, ist besorgt um seine Freundin Yari. Sie wurde von einem verzauberten Wespenschwarm, der von einem bösen Zauberer herbeigerufen wurde, überfallen und gestochen. Krank vor Zorn verwandelt sich Ikuro in eine Biene und macht sich auf



den Weg, ein Gegenmittel zu besorgen. Nun kommt Euer Einsatz. Übernehmt die Steuerung der Biene durch die fünf Szenarien Garten, Teich, Kanal, Fabrik und Monsterlandschaft. Die Grafiken sind unglaublich detailgenau. Sie wirken wie aus KNAURS-Tierlexikon frisch entsprungen. Ebenso

gut gelungen sind die Animationen. Wer die Gottesanbeterin, die den ganzen Bildschirm einnimmt, sieht, wird mit Sicherheit begeistert sein. Dutzende von Aha-Erlebnissen erwarten den Spieler. Fischeier, Mückenlarven, Mistkäfer, tote Ratten, aus denen Maden kriechen, farbenprä-

tige Schmetterlinge, Angriffsfüge Tausender von Mücken. Diese Aufzählung könnte man fast unendlich weiterführen. Ich habe selten ein dermaßen abwechslungsreiches Actionspiel auf dem Amiga gesehen. Nur Spiele auf den Spielkonsolen können damit konkurrieren. Ein Aus-



DYDA



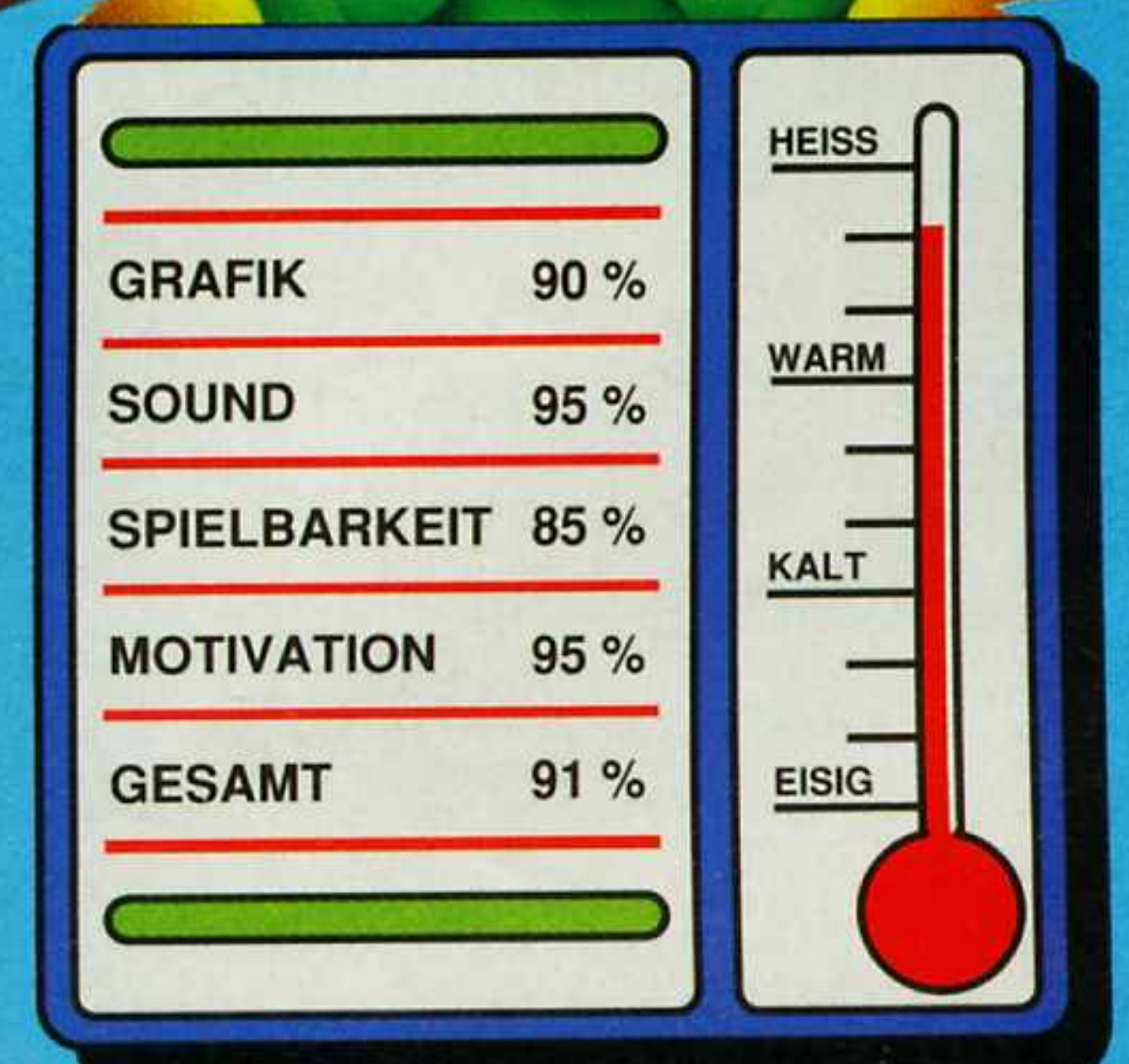
wahlmenü zu Beginn bietet dem Spieler die Möglichkeit, die Anzahl der Leben, den Schwierigkeitsgrad, die Spielmodi und weitere nützliche Sachen auszuwählen. Ein Musikmenü, in dem man alle Musikstücke anhören kann, steht ebenfalls bereit. Das Spiel läßt Konkurrenten

wie The Oath und X-Out locker hinter sich. Die Spielbarkeit ist auf dem Niveau von R-Type, dem Spielautomaten. Selbst wenn Dutzende von Schüssen und Gegnern den Bildschirm bevölkern, ist noch nicht aller Tage Abend. Nicht Glück, sondern Geschick ist in API-

DYA gefragt. Bei der Entwicklung wurde sichtbar nicht nur auf das Technische Wert gelegt, indem man 15-Ebenen-Parallaxscrolling integriert, sondern auf die Spielbarkeit und Abwechslung in Form von Bonuslevels. Alle Schüsse sind einwandfrei vom Hintergrund zu unterscheiden und bewegen sich schnell, aber fair. Im Zweispieler-Simultanmodus steuert der zweite Mann vor dem Monitor eine kleine Begleitbiene, die in den Konkurrenzspielen als Satellit bekannt ist. Die Grafik ist in allen Levels sehr abwechslungs- und umfangreich. Um das Ganze abzukürzen: Wer Actionspiele mag, wird von APIDYA

schlichtweg begeistert sein. TURRICAN II hat einen würdigen Nachfolger auf dem Action-Thron bekommen. KAIKO, ein Name, den man sich merken sollte.

Muster von: Hersteller (hi)



LEANDER

Wieder einmal wird eine Prinzessin von einem bösen Drachen geraubt und ein strahlender, jugendlicher Held zieht aus, um die Schöne zu retten.



Leander, so heißt der Tapfere, schnappt sich also seine Rüstung und sein Schwert, um in insgesamt drei Welten (Levels) nach Lucanna zu suchen. Dabei kannst Du ihm drei, fünf und, im Trainingsmodus der ersten Welt, sieben Leben zugestehen. Am Ende der beiden ersten Welten wird Dir ein Code verraten, damit Du nicht jedesmal beim vorhergehenden Level anfangen mußt. Leanders Rüstung kann durch

er diese nützlichen Sächelchen nicht geschenkt bekommt, muß er möglichst viel Moneten aus den Truhen, auf die er im Laufe seiner Wanderung stößt, einsacken. Durch die Bewegungen Deines Joysticks hauchst Du Leander Leben ein, d.h. Du läßt ihn laufen, springen und seine Waffe benutzen. Die Gegner, die unserem Helden ans Leder wollen, sind - neben seinem Hauptfeind, dem Drachen Thanatos -

hellebardenbewehrte Wächter, Killerotter, Königsspinnen und Fledermäuse in den Höhlen. Auch hundsgemeine, hinterlistig angelegte Fallen, etwa die Pfeilgrube, Speerfallen, sowie gefährliche Pendelvorrichtungen versuchen, etwas

Anleitung. Eine Abspeicherungsmöglichkeit kannst Du allerdings vergessen. Punktegeier haben die Möglichkeit, Ihre Initialen im Highscore zu bewundern. Meine Meinung: Es gibt interessantere Plattform-Games!

Muster von: Hersteller
(mr)

Das ist eine der größeren Hürden.

das Einsammeln von bestimmten Symbolen aufgepeppt werden. Diverse Läden bieten bessere und interessantere Waffen an, als sein Stummelschwertchen, wie z. B. Langschwerter mit verschiedenen Klingestärken, Runenbomben und meuchlerische Dolche. Da



Was tut ein fescher Knabe mit solch wohlklingendem Namen in diesen schaurigen Gemäuern?

Spannung im Spiel aufkommen zu lassen. Jedoch, trotz der niedlich gezeichneten Figuren, trotz der japanisch anmutenden musikalischen Untermalung, irgendwie plätschert das Game eigentlich nur so dahin. Es fehlt an der nötigen Action, die Anzahl der Gegner ist für ein Plattform einfach zu gering und sie sind zudem noch leicht zu übertölpeln. Die paar guten Animationssequenzen machen das Kraut auch nicht fett. Positiv bewerten möchte ich die gute Bedienbarkeit des Spiels und die deutsche



A320

AIRBUS

Mit dem A320 liegt ein weiterer Flugsimulator vor, der lange erwartet wurde. Der A320 wurde von Rainer Bopf, einem aktiven Piloten und ranghohen Offizier der deutschen Luftwaffe in einer Gesamtentwicklungszeit von 3 Jahren programmiert.



Thalion
Amiga
ca. DM 130,-

Das Flugareal des A320 umfaßt die Länder Dänemark, Bundesrepublik Deutschland, Österreich, Schweiz, Frankreich, Belgien, Luxemburg, Niederlande, England und

des Fliegens (Gewicht, Auftrieb, Schub) wird ebenso eingegangen, wie auf die Einstellungsbedingungen eines Verkehrspiloten und die STVO des Flugverkehrs. Das Cockpit mag anfangs etwas verwirren, aber es wurde nichts vergessen. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase kann man auch darin arbeiten. Gehen wir also in das Büro des Flugleiters und füllen unseren ersten Flugplan aus. Das gestaltet sich al-

lerdings gar nicht so einfach. Neben dem Gewicht der Fracht benötigen wir auch Angaben über Treibstoffmenge usw. Hier ist sorgfältiges Studium des Handbuchs Pflicht. Aber eigentlich wollte ich ja nur eine Platzrunde drehen! Bei diesem Programm wurde peinlich genau auf Realitätsnähe geachtet. Was zur Folge hat, daß der A320 in Deinem Amiga genauso schwer zu fliegen ist, wie

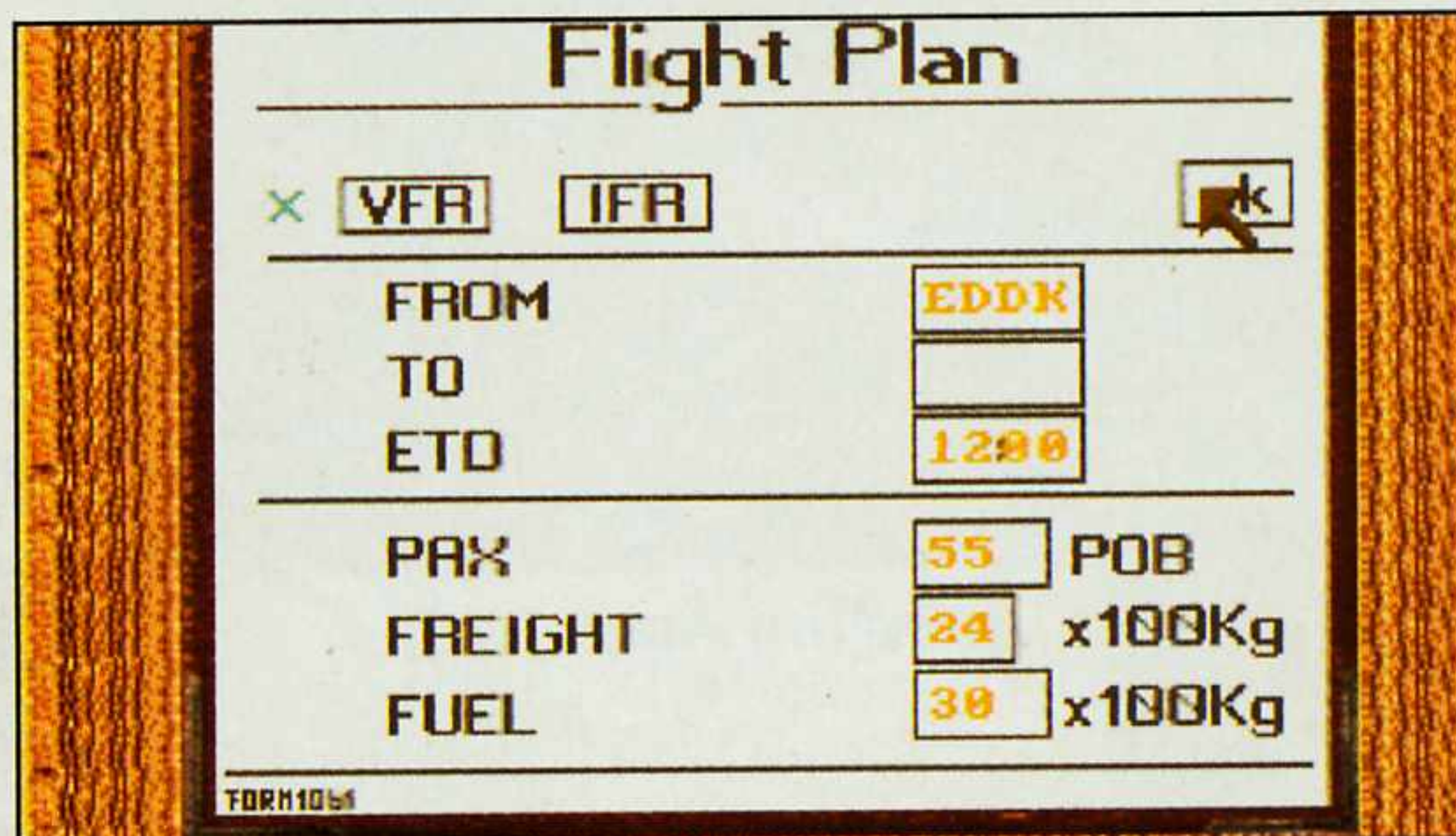


Auftanken und ab ins Cockpit.

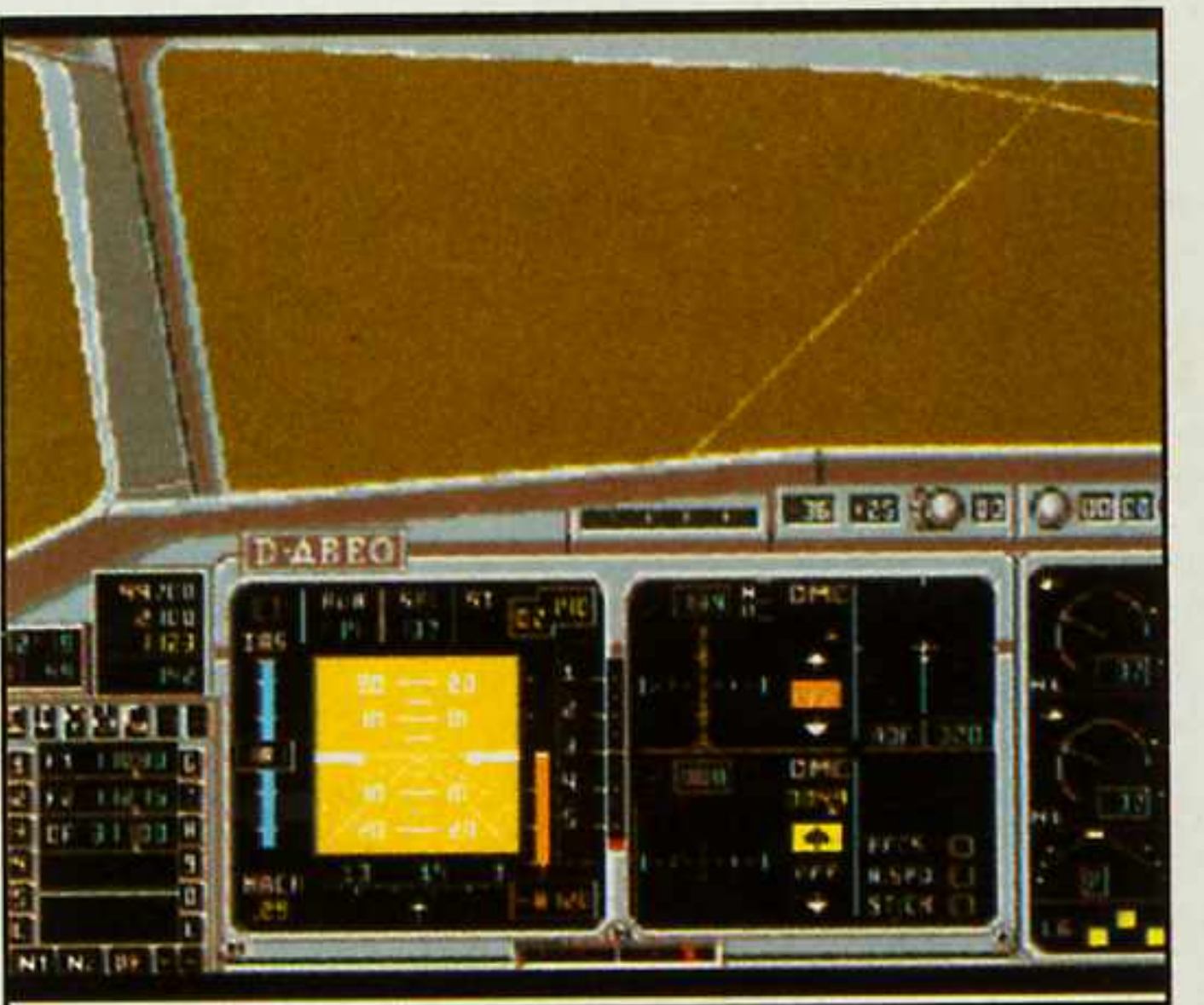
Irland. Innerhalb dieser Gebiete befinden sich über 80 Flughäfen. Das klingt gewichtig? Ist es auch! Die Packung (in schickem Schwarz) beinhaltet neben einem sehr umfangreichen (deutschen) Handbuch noch die ILS Approach Charts der Firma Jeppesen, reichlich Landkarten, sowie ein Poster des Cockpits eines A320. Auf die Physik



Etwas gewöhnungsbedürftig ist es schon, nach den unzähligen "Einsitzersimulationen", das geteilte Frontfenster.



Die komplexe Flugvorbereitung mag viele nerven, garantiert aber absolute Realitätsnähe.



Funktionelle Instrumente, angelehnt an das Original.

alles zusammen, bleibt unter dem Strich eine Simulation, die meilenweit aus dem joystickgesteuerten Einerlei herausragt. Daß es ganz und gar unkriegerisch zugeht ist auch nicht gerade ein Nachteil. Wer schon immer neidisch auf die PC-User mit ihrem "Flight 4.0" geschielt hat, der bekommt mit dem Airbus einen mehr als vollwertigen Ersatz.

Muster von:
PC Computercenter
(rr)



MOONSTONE

“So, viel Spaß. Du wirst sterben!”. Mit solch makabren Verpackungssprüchen versucht Mindscape “MOONSTONE” an den Mann zu bringen.



Dahinter verbirgt sich ein Strategiespiel für bis zu vier Spieler, von denen jeder versuchen muß, die Mondsteine als erster zu finden. Dazu bewegt man seinen Helden primär per Icon über eine Landkarte. Nacheinander kommt jeder Spieler zum Zug, wobei der Computer bis zu drei Spieler in einem annehmbaren Schwierigkeitsgrad übernimmt. Jeder Teilnehmer startet aus einer Ecke des Landes,



...Darm um Darm (während)...

und versucht zunächst die vier Schlüssel zu finden, denn erst mit diesen erhält man (dramaturgisch geschickt inszeniert) Zutritt zum Tal der Götter, das sich im Zentrum befindet. Dort muß man sich dann auf die Suche nach denn be-



Moonstone fällt hauptsächlich durch seine realistischen Tötungssequenzen auf: Stark indexverdächtig!



Auge um Auge (vor)...

gehrteten Mondsteine machen. Während des ganzen Spiels

wandert man von Ort zu Ort, sucht nach Schlüsseln, handelt mit Kaufleuten und spielt in der Taverne noch das beliebte Drachenwürfeln, bei dem man seinen Goldbesitz relativ einfach vermehren kann. Bei Kämpfen mit Monstern, Ritzgehrten Mondsteinen, Gnomen und ähnlichen Zeitgenossen wird auf einen anderen Screen umgeschaltet. Diese Kämpfe werden optional auf äußerst brutale Art dargestellt. Köpfe fliegen durch die Gegend, Blut fließt hektoliterweise über das Gras und die Monster sind erschreckend realistisch animiert. Das

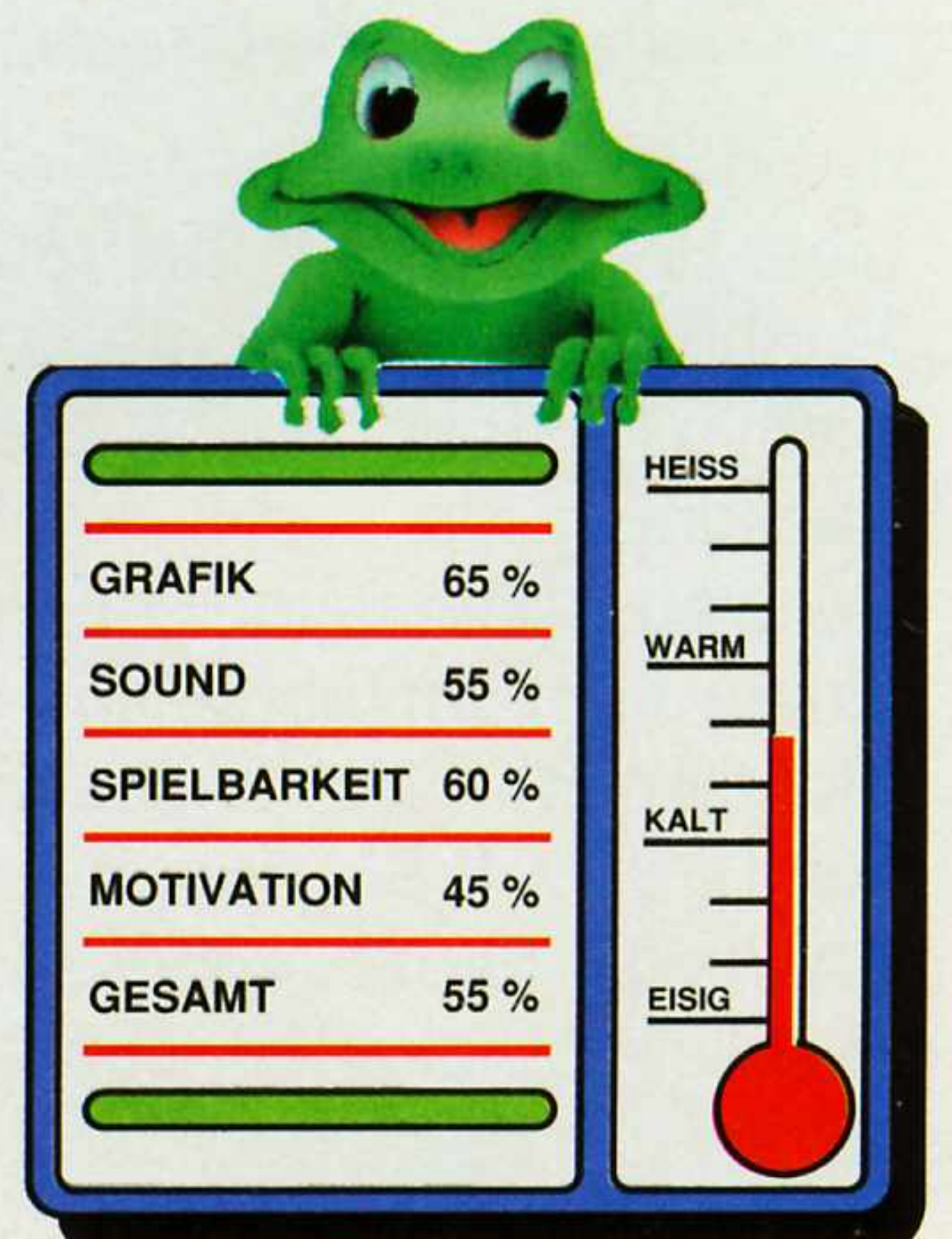


...Kopf um Kopf (nach dem grausigen Duell).



ganze Spiel wurde noch mit vielen Rollenspielelementen angereichert. So können die Charaktere an Fähigkeiten gewinnen, verschiedene Zaubersprüche und Waffen stehen zur Auswahl. Auf Dauer kann das Spiel allerdings nur im Mehrspielermodus überzeugen. An den blutrünstigen Kampfsequenzen hat man sich relativ rasch satt gesehen und das Spielprinzip ist auf Dauer ziemlich dünn. Fantasy-Fans könnten Gefallen daran finden, andere sollten unbedingt vorher probespielden.

Muster von: Hersteller
(hi)



Im wilden Süden ist der Teufel los!



OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Jetzt neu:
Konsolen
zu teuflischen
Preisen

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, Telefon 07 61 - 38 25 90



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

Baden: Freiburg
12-18 Uhr
0761/382590

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per Nachname, Frachtkosten DM 8,-
Eilzuschlag DM 7,- Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + DM 21,-
*bei diesen Spielen sind 1MB erforderlich - für Druckfehler keine Gewähr

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit(d)	119,95	119,95	119,95	Final command	68,95	68,95	68,95	Megatraveller 2	-	-	79,95	Sim Earth	a.A.	a.A.	96,95
4D Sports boxing	64,95	-	74,95	First Samurai	64,95	-	-	Merchant Colony	74,95	74,95	-	Sorcerian	-	-	79,95
4D Sports Drivin	-	-	74,95	Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	89,95	Mercs	64,95	-	-	Space Quest 3 * (d)	96,95	96,95	96,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	Floor 13	-	-	84,95	Metal Masters	62,95	62,95	62,95	Space Quest 4	96,95	-	96,95
Air-Sea-Land	84,95	-	89,95	Fort Apache	74,95	74,95	-	Metal Mutant	-	59,95	59,95	Speedball 2	64,95	64,95	79,95
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95	Free D.C.	-	-	94,95	Midwinter 2	78,95	78,95	89,95	Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Animation Studio	249,95	-	-	Full Blast	74,95	74,95	74,95	MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-	Spirit of Excalibur	74,95	-	84,95
Aquaventura	64,95	-	-	Game Pack 1,2 oder 3	85,95	-	-	MIG 29 M Super Fulcrum	86,95	86,95	-	Starbyte Super Soccer	69,95	-	74,95
Arachnophobia	-	-	69,95	Gateway. Savage Front.	-	-	-	Might & Magic 2	72,95	-	72,95	Starflight	64,95	69,95	64,95
Armalyte	64,95	64,95	-	Gauntlet 3	64,95	64,95	-	Might & Magic 3 (d)	-	-	79,95	Starflight 2	66,95	-	-
Armour Geddon	62,50	62,50	-	Genghis Khan	82,95	-	83,95	Mike Ditka Football	-	-	82,95	Starlord	64,95	-	-
Babarian II	64,95	-	-	Gettysburg	74,95	74,95	74,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95	Steigenberger Hotelmana	54,95	-	64,95
Baby Jo go home	-	64,95	74,95	Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95	Monkey Island I	-	-	84,95	Stellar 7	62,95	-	62,95
Back to the Future 3	69,95	69,95	62,95	Gunboat	64,95	-	-	Monster Business	64,95	-	-	Stratego	64,95	64,95	64,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Gunship	59,95	59,95	79,95	Monster Pack	64,95	64,95	-	Strike 2	-	-	74,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95	Gunship 2000	-	-	87,95	Moonbase	82,95	-	82,95	Strike Fleet	64,95	64,95	-
Bards Tale 3	67,95	-	76,95	Hägar	64,95	-	-	Moon Blaster	56,95	56,95	56,95	Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-
Bards Tale Trilogy	-	-	86,95	Hard Nova	62,95	-	74,95	No.1 Compilation	69,95	-	-	Supremacy	75,95	75,95	89,95
Battle Chess 2	-	-	74,95	Harpoon	74,95	-	98,95	NAM - Vietnam	69,95	69,95	-	Switchblade 2	64,95	64,95	-
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Heart of China dt.	84,95	-	94,95	Navy Moves	64,95	69,95	-	Sword of Aragon	74,95	-	74,95
Beast Buster	72,95	-	-	Heimfall	74,95	-	-	Navy Seals	66,95	66,95	-	Team Suzuki	62,95	62,95	74,95
Big Business	58,95	58,95	58,95	Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95	Nebulus	62,95	-	-	Team Yankee	72,95	72,95	79,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95	Hero Quest	64,95	64,95	64,95	Necronom	69,95	-	-	Terminator 2	62,95	62,95	72,95
Bill Elliots Nasc.Chall.	-	-	73,95	Hillsfar	69,95	66,95	-	No Greater Glory	-	-	82,95	The Hunt f.t. Red Oct.	-	62,95	72,95
Birds of Prey	a.A.	a.A.	a.A.	Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95	North & South (e)	29,95	29,95	29,95	The Oath	64,95	-	74,95
Black Gold	69,95	-	74,95	Home Alone	64,96	-	74,95	Oil Imperium	59,95	54,95	54,95	The Simpsons	72,95	-	76,95
Blue Max	74,95	-	79,95	Hunter	72,95	-	-	On the Road	69,95	69,95	-	The Winning Team	69,95	69,95	-
Brigade Commander	64,95	-	-	Llyad	67,95	-	-	On the Road	64,95	64,95	-	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Buck Rogers dtsc.	94,95	-	94,95	Imperium	67,95	67,95	-	Oath	64,95	64,95	-	Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Outrun Europe	62,95	62,95	-	Thunderhawk	74,95	74,95	82,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	69,95	74,95	Iron Lord	69,95	69,95	74,95	Out Zone	64,95	64,95	-	Time Quest	-	-	79,95
Cadaver	69,95	69,95	a.A.	Ishido	64,95	-	74,95	P.P. Hammer	54,95	-	-	Tony La Russa Ult. Baseb.	-	-	83,95
Cadaver Level Disk	42,95	42,95	a.A.	Jet Fighter 2	-	-	94,95	Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95	Total Recall	62,95	62,95	69,95
Captian Planet	64,95	64,95	-	Jimmy White Snooker	69,95	-	-	PGA Golf Tour	69,95	-	69,95	Toyota Celica	59,95	59,95	-
Carifornia Games 2	-	-	74,95	Kick Off II	58,95	58,95	58,95	PGA Golf Tour + Course	-	-	82,95	Tracon 2	89,95	-	-
Castles	a.A.	-	79,95	Kings Quest 4 *	96,95	96,95	96,95	Pegasus	64,95	-	-	Traders	69,95	69,95	-
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95	Kings Quest 5 * (d)	86,95	-	99,95	Phantasie Bonus Ed.	69,95	-	69,95	Train it	77,95	-	77,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95	Knights of Legend	74,95	74,95	74,95	Pirates	63,95	68,95	64,95	Transatlantic	a.A.	-	-
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-	Knights o.t. Sky	77,95	-	94,95	Pit Fighter	69,95	69,95	-	Turrican 2	64,95	64,95	-
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-	Last Ninja 3	79,95	-	-	Police Quest 2 *	96,95	96,95	96,95	TV Sports Basket Ball	74,95	-	79,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Lämpereur	-	-	99,95	Police Quest 3	-	-	86,95	TV Sports Boxing	-	-	84,95
Cisco Heat	64,95	64,95	64,95	Leander	74,95	-	-	Pool of Radianc	68,95	-	68,95	TV Sports Football (e)	39,95	39,95	39,95
Civilization	-	-	89,95	Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95	Pools of Darkness	-	-	74,95	Ultima	74,95	74,95	74,95
Chot fighting for Rome	69,95	69,95	69,95	Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95	Populous III	-	-	84,95	Ultima 6	-	-	89,95
Command H.Q.	-	-	89,95	Leisure Suit Larry 5	-	-	86,95	Ports of Call	59,95	-	84,95	Ultima 7	-	-	89,95
Conan	-	-	84,95	Lemmings	62,95	62,95	62,95	Power Monger	74,95	74,95	-	Ultima Triologie	-	-	74,95
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-	Lemmings Boot + Data	64,95	64,95	74,95	Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-	UMS 2	72,95	72,95	82,95
Curse o.t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95	Power Pack	69,95	69,95	-	USS John Young 2	64,95	-	-
Das Boot	74,95	-	86,95	Lettrix	59,95	59,95	62,95	Power Slide	64,95	64,95	-	Utopia	72,95	72,95	-
Das Stundenglas	72,95	-	72,95	LHX Attack Chooper	-	-	99,95	Prehistoric	54,95	54,95	66,95	Vroom	69,95	69,95	-
Death Knights of Krynn	74,95	-	74,95	Life & Death	69,95	69,95	-	Project Prometheus	64,95	64,95	a.A.	Warlock the Avenger	64,95	64,95	-
Death of Glory	-	-	86,95	Life & Death 2	-	-	74,95	Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95	Warlords *	67,95	-	67,95
Demoniak	74,95	74,95	74,95	Links	-	-	86,95	Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95	Warrior of Darkness	72,95	72,95	72,95
Deuteros	79,95	-	-	Links Course 1-3 je	-	-	44,95	R-Type 2	67,95	67,95	-	Wayne Gretzky II	69,95	-	79,95
Die Kathedrale	83,95	-	83,95	Links Huatt	-	-	49,95	R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95	Wayne Gretzky Icehockey	69,95	69,95	-
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95	Links Pinhurst Course	-	-	49,95	Railroad Tycoon	78,95	-	84,95	Wayne Gretzky Iceh. 2	a.A.	a.A.	79,95
Dragon Wars	69,95	-	69,95	Logical	59,95	54,95	59,95	Rasender Reporter	-	-	74,95	Wheels of Fire	72,95	72,95	-
Dragonflight	73,95	73,95	-	Loom	75,95	75,95	75,95	Red Baron (d)	96,95	-	96,95	Wild West World	84,95	-	87,95
Duck Tales	64,95	74,95	64,95	Lotus Espr. Turbo Chal.2	69,95	69,95	-	Return of Medusa 2	66,95	66,95	-	Willy Beamish	-	-	86,95
Double Dragon III	64,95	64,95	-	M.U.D.S.	69,95	-	79,95	Rise o.t. Dragon	82,95	-	82,95	Wing Commander	a.A.	a.A.	84,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	-	M-I Tank Platoon	74,95	74,95	84,95	Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95	Wing Commander 2	-	-	78,95
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95	Mad TV	a.A.	a.A.	86,95	Robocop 2	59,95	59,95	-	Wing C. Miss. 1 oder 2	a.A.	a.A.	44,95
Elite Plus	-	-	89,95	Magic Candle 2	-	-	72,95	Robin Hood	63,95	-	74,95	Wing C II Miss	-	-	-
Elvira Mistress	72,95	72,95	92,95	Magic Pockets	64,95	-	-	Robin Hood (Sierra)	-	-	86,95	Winning 5	73,95	73,95	-
Elvira 2	a.A.	a.A.	a.A.	Magnetic Scroll Comp.	72,95	72,95	72,95	Rollerbabes	-	-	72,95	Winzer	68,95	68,95	72,95
Emilyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-	Magnum	72,95	72,95	-	Rolling Ronnie	69,95	a.A.	a.A.	Wolfpack	72,95	72,95	-
Epyx Sporting Gold	59,95	59,95	62,95	Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95	Rules of Engagement	64,95	-	74,95	World Champ.Box.Manag.	54,95	54,95	54,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95	Sand of Fire	-	-	74,95	Worlds at War	-	-	72,95
F 117 A Nighthawk	-	-	89,95	Martian Memorandum	-	-	86,95	Search for the Titanic	74,95	-	74,95	Wonderland	75,95	75,95	89,95
F-14 Tomcat	-	-	89,95	Master Golf	79,95	-	-	Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95	Wreckers	66,95	66,95	66,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Mean Streets	62,95	64,95	72,95	Sega Smash Hits	69,95	-	69,95				



Ocean schnappte sich kurzerhand die Lizenz und produzierte dazu ein Plattformspiel. Meine Hoffnungen waren nicht allzu groß, daß sich neben der hübschen Hudson Hawk-Kappe auch noch ein hübsches Spiel in der Verpackung befinden wird. Doch, ich wurde sehr positiv überrascht. Ein originelles, buntes und abwechslungsreiches Jump and Run der Güteklasse A befand sich auf der Diskette. Man steuert Hudson, der als kleines, nett animiertes Männchen ohne jegliche Ähnlichkeit zu Bruce Willis auf dem Bildschirm rumwuselt, durch insgesamt drei umfangreiche Levels, denen drei Filmsequenzen zugrunde liegen. In jedem der drei Levels muß man je ein Kunstwerk von Leonardo da Vinci ergaunern. Wenn man im Besitz dieser Kunstwerke ist, kann man die Verbrecherorganisation dazu zwingen, den Freund freizulassen und das Alchemieprojekt aufzugeben. Als erstes hat man im siebten Stock des Auktionshauses einen Tresor aufzusuchen, in dem sich die berühmte Pferdestatue befindet. Im zweiten Level versucht man in den Hallen des Vatikans Da Vinci's Skizzenbuch zu ergaunern, ohne sich von den Nonnen erwischen zu lassen. Hat man zum

Hudson Hawk

Hudson Hawk, der Meisterdieb, gespielt von Actionstar Bruce "DIE HARD" Willis, steht vor seiner bislang schwierigsten Herausforderung, nämlich das Alchemieprojekt zum Scheitern zu bringen.



Mehr Fun, mehr Puzzles, mehr Action: Nach Hudson Hawk können selbst die Blues Brothers einpacken.

Schluß auch noch den Spiegelkristall an sich gebracht, ist die Mission vollbracht. Das ganze Spiel ist erfrischend spaßig und mit Sicherheit das beste OCEAN-Spiel seit langem. Die

Grafiken sind durchweg abwechslungsreich, detailliert und bunt gezeichnet. Das Scrolling ist zwar nicht ganz perfekt, bietet aber keinen Grund zur Klage. Lediglich die Steuerung ist ein

bißchen gewöhnungsbedürftig. Es ist ziemlich schwierig, die Figur pixelweise zu bewegen, man hat oft Schwierigkeiten sie auf einer Kiste zum Stehen zu bringen, da sie sich flott bewegt und wie auf Schlittschuhen, zugegeben gut animiert, abbremst. Die Kollisionsabfrage ist dafür löblicherweise recht großzügig geraten und läßt den Lapsus der Steuerung verblasen. Das Spiel gewinnt durch die vielen auftretenden Puzzles erst richtig an Qualität. Wo muß ich die Kiste hinschieben? Welche Schalter muß ich in welcher Reihenfolge umlegen? Wie kann die Überwachungskameras am besten kurzzeitig deaktivieren? Diese Elemente sorgen für spürbare Abwechslung und lassen



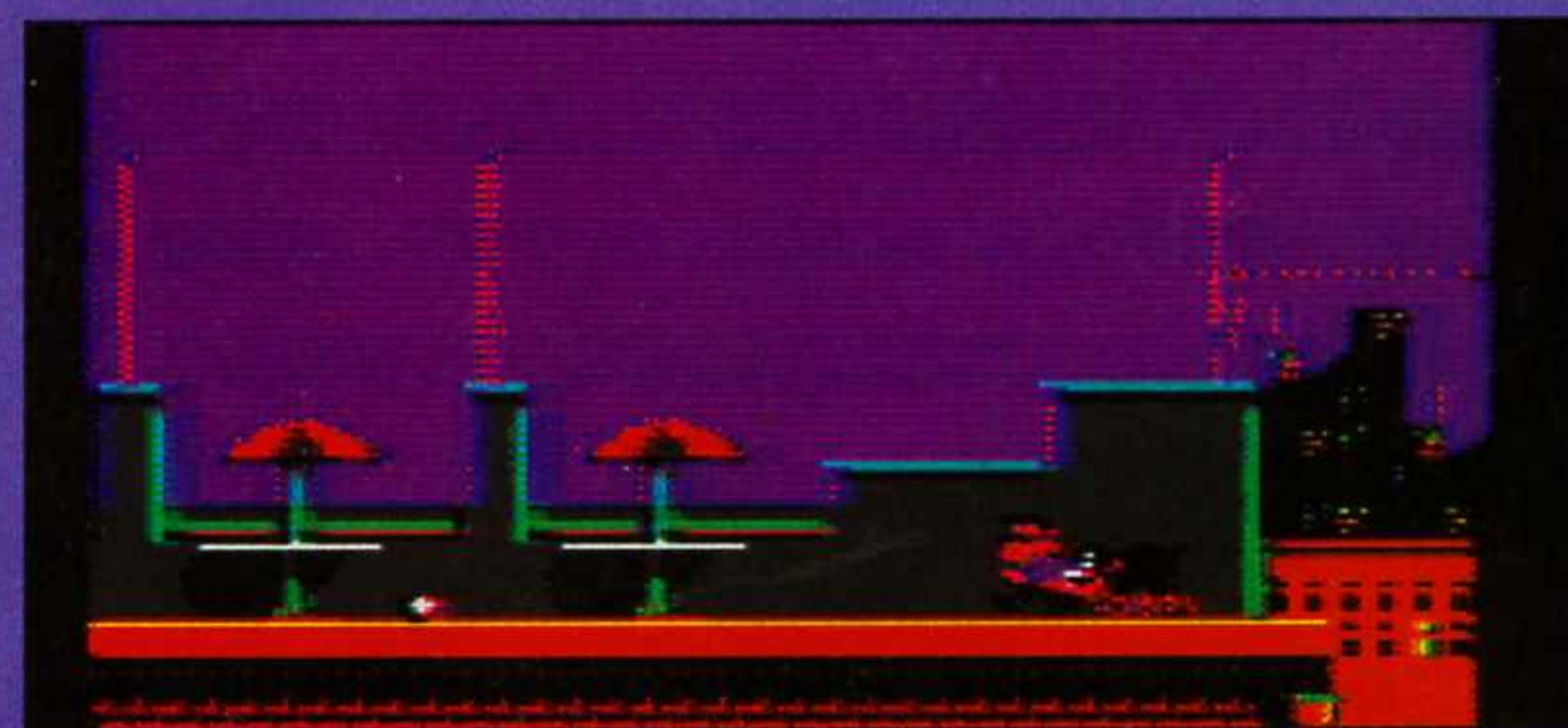
SON WK



ST

Die ST-Version bietet etwas schwächeren Sound und Ruckelscrolling, ist aber im Atari-System mit Gut zu bewerten.

70%



C64

Mickrige Grafik, schwacher Sound und technische Schwächen lassen den C64-Besitzer leider nur die Mütze als Freude übrig.

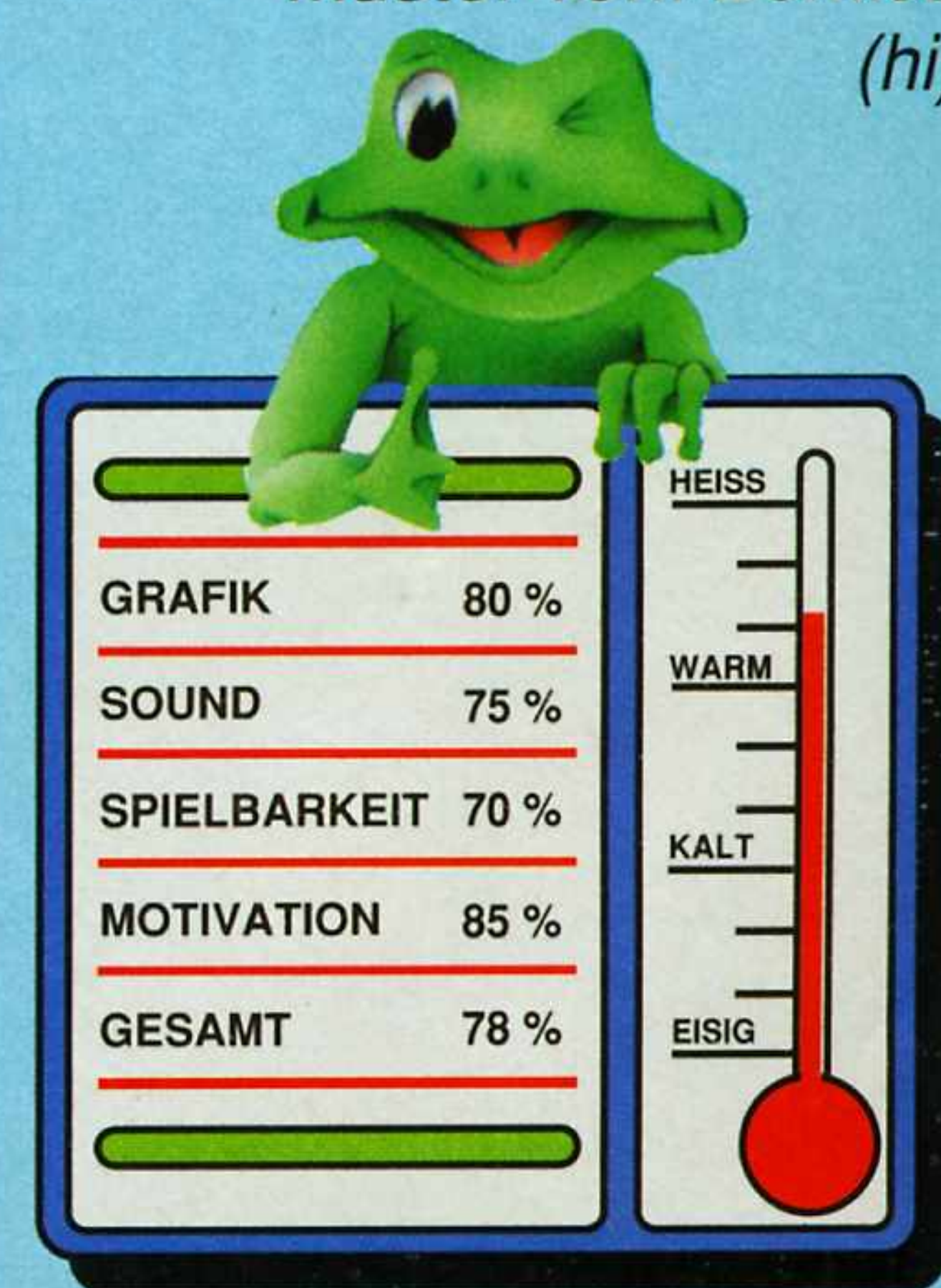
36%



auch die grauen Zellen zu Ihrem Einsatz kommen. Hat man das Spiel durchgespielt, ist der Reiz leider weg. Die Rätsel bleiben die gleichen und können leider nicht durch ein Paßwortsystem übersprungen werden. Doch bis man soweit ist, werden einem vergnügliche Winterabende vor dem Monitor bereitet. Die Blues Brothers und Baby Jo können gegen Hudson Hawk einpacken. Man kann Ocean nur zu dieser hervorragenden Filmumsetzung gratulieren und ihnen auch

in Zukunft ein glückliches Händchen bei der Programmiererauswahl wünschen.

Muster von: Bomico (hi)



THE OATH

Endlich mal ein Shoot `em up, mit dem sich auch Mädels identifizieren können? Im Zuge der Emanzipation schwört Raumpilotin und Fluglehrerin Atras, daß sie`s besser kann als die Männer.



Attic
Amiga
ca. DM 80,-

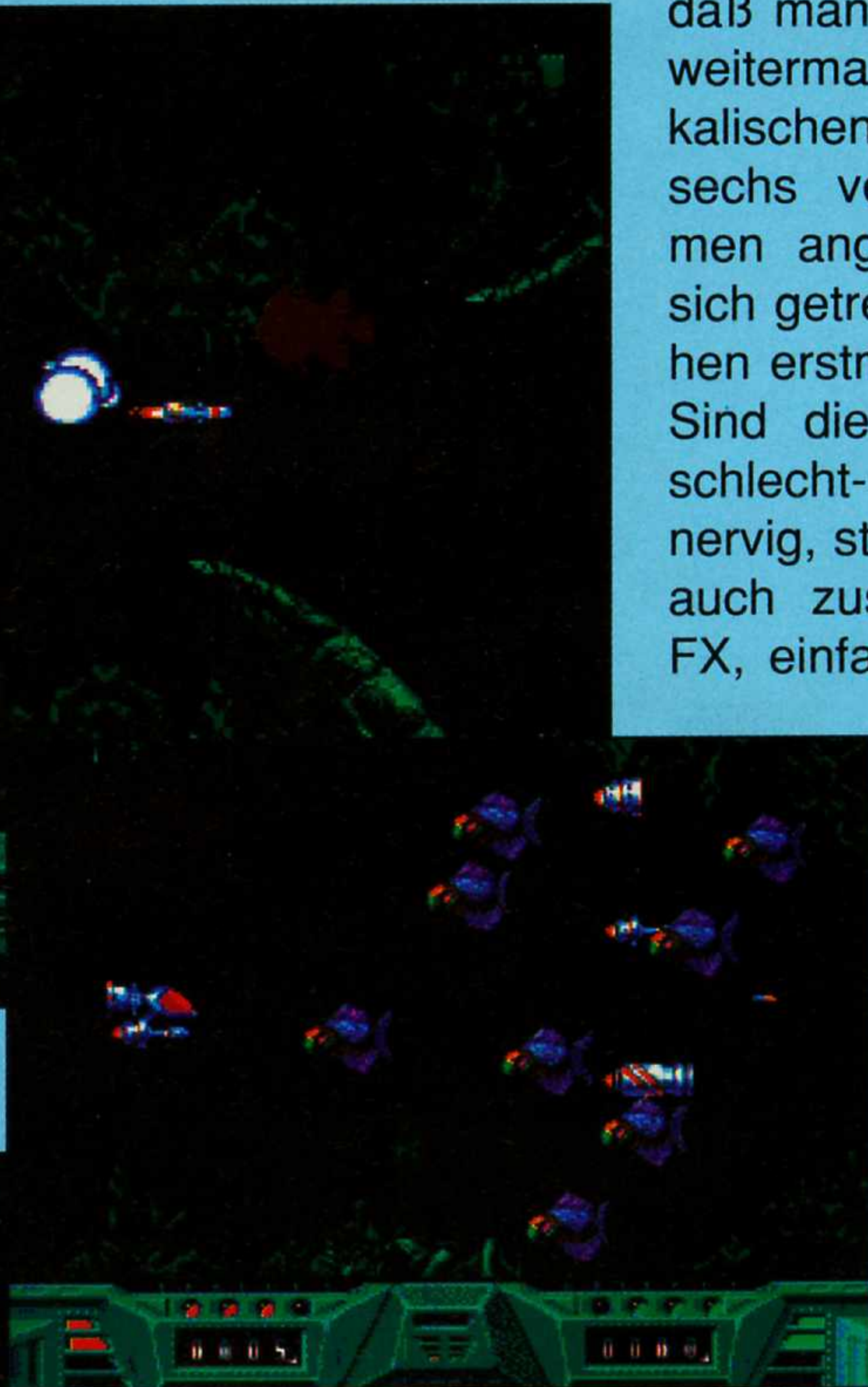
Deswegen will sie unbedingt aus ihrer relativ gesicherten Existenz ausbrechen und sich einer wilden Söldnertruppe anschließen, die von dubiosen Geschäftsleuten für undurchsichtige Machenschaften angeheuert wird. Doch so eine Truppe besteht in der Regel ausschließlich aus verwegenen, machomäßigen Mannsbildern. Die Kerls respektieren zwar Atras fliegerisches Können, aber ein Mädels als Mitglied ihrer rauen Männerclique? Sick, der Anführer (dem Atras wohl noch wegen ganz anderer Sachen imponiert), gibt ihr schließlich eine

Chance: Wenn es dem Mädchen gelingt, sich mit ihrem Raumshuttle einigermaßen unbeschadet durch bisher unbekanntes Gebiet zu kämpfen, kann sie den Eid, "The Oath", auf den Beitritt zur Söldnergemeinschaft schwören... Jedoch es liegen erstmal sechs gefährliche Level vor ihr; mit Gegnern, die immer stärker

und schwieriger werden, je weiter sie es wagt, vorzudringen. Zudem kommen die Feinde nicht nur von vorne, oh nein! Von allen Richtungen bedrohen sie die tapfere Atra. Von oben fällt eine Art Wabos auf sie herab, von unten kommen eklige Quallen, von vorne Fische, Torpedos, Muränen und vieles anderes Vieh-



Der Traum eines jeden Aquarianers,...



...ein Becken voller bunter Power.



Farbenfrohe Mondfische und aufgeblasene Kugelfische sehen zwar putzig aus, machen aber Atras Aufgabe nicht leichter.

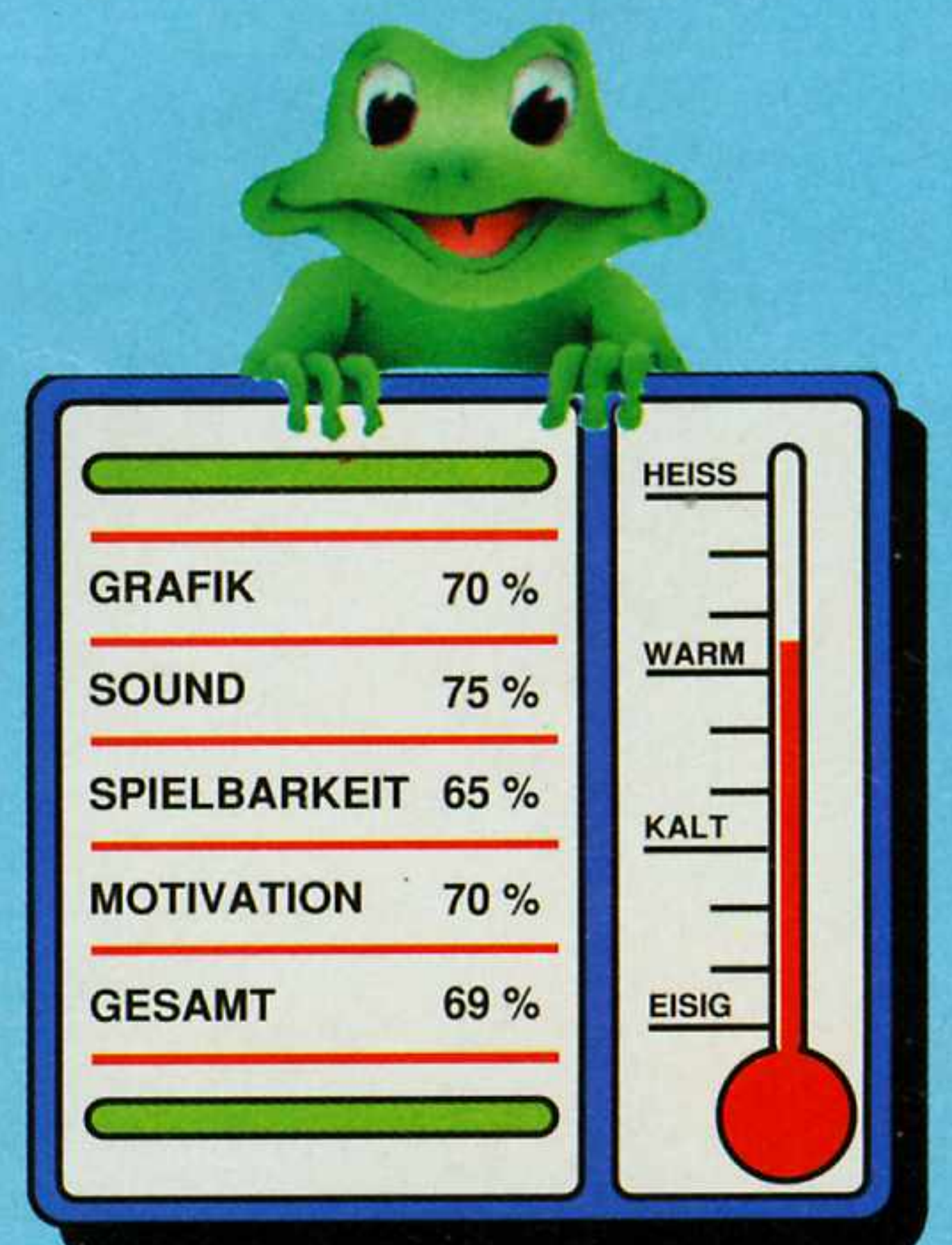


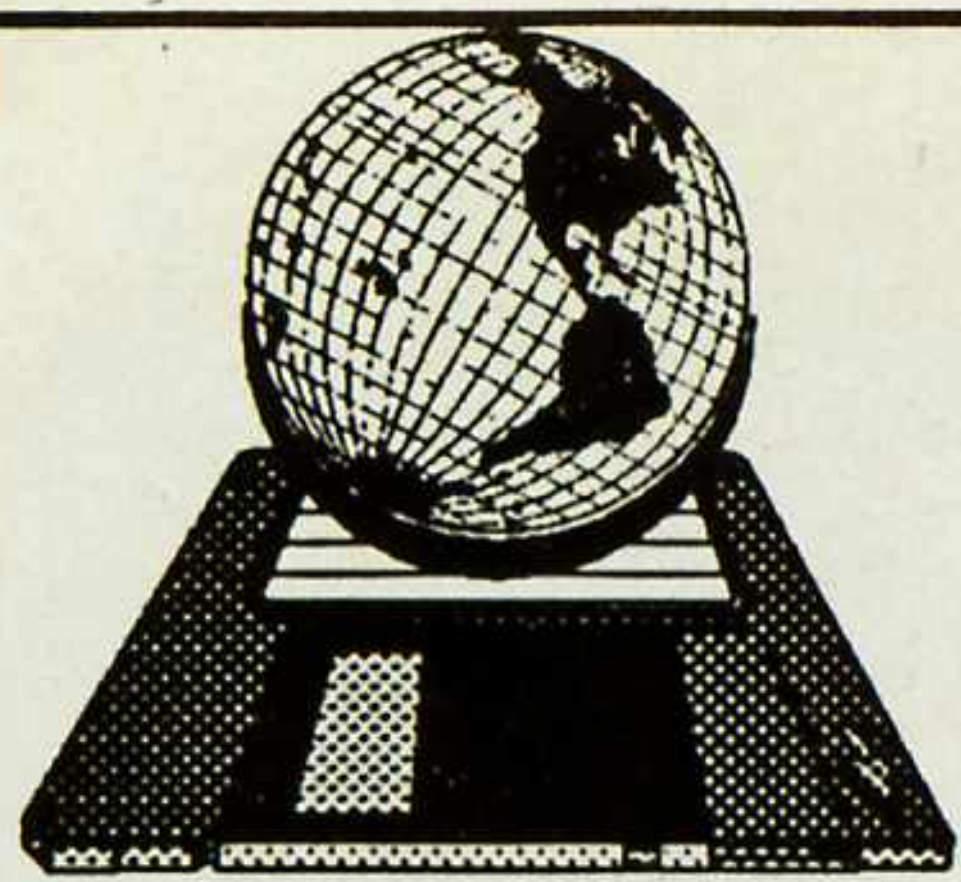
die Manövrierfähigkeit, sowie die Schutzschilde verstärken. Doch dies erklärt Dir im Einzelnen das deutsche Handbuch ausführlich. Wenn Du willst, kann auch ein guter und gleichgesinnter Freund am Ballern teilnehmen. Die Ergebnisse werden in einem Highscore festgehalten. The Oath ist nicht einfach zu spielen, wird man einmal abgeschossen, erlaubt jedoch eine Continue-Funktion, daß man am letzten Punkt weitermacht. Von der musikalischen Seite werden sechs verschiedene Themen angeboten, die man sich getrennt vom Geschehen erstmal anhören kann. Sind diese -obwohl nicht schlecht- einmal doch zu nervig, stellt man die Töne, auch zusammen mit den FX, einfach ab. Die Grafik

ist für ein derartiges Ballerspiel nicht schlecht, das Scrolling ruckelfrei. Also Girls (und natürlich auch Boys), rein ins Cockpit und los!

Muster von:
Hersteller
(mr)

zeugs. Am Ende jedes Levels wartet ein gigantischer Endgegner, der erst mit viel List und Tücke besiegt werden kann. Auch sollte das Shuttle nicht an die vielen Felsformationen stoßen. Auf dem Flug ins Ungewisse findet man andererseits viele Extras, die eingesammelt werden können und welche die Kampfkraft,





WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

TOP AKTUELL	Amiga	Atari	PC/IBM	TOP AKTUELL	Amiga	Atari	PC/IBM	TOP AKTUELL	Amiga	Atari	PC/IBM			
4 D Sports Boxing	DA	64,90	64,90	76,90	Fighter Command	DA	76,90	76,90	-----	Red Baron	DA	82,90	-----	89,90
Airbus 320	-----	V.B.	V.B.	V.B.	Final Blow	DA	64,90	64,90	-----	Realms	DV	76,90	76,90	-----
AD&D Collection	-----	76,90	76,90	82,90	Final Fight	DA	64,90	64,90	-----	Return of Medusa	DV	69,90	69,90	76,90
Advantage Tennis	DA	64,90	64,90	69,90	First Samurai	-----	-----	-----	-----	Riders of Rohann	-----	-----	-----	82,90
A.G.E.	DA	76,90	76,90	89,90	Formula One Grand Prix	DA	76,90	-----	-----	Rise of the Dragon	DV	82,90	-----	89,90
Agony	-----	V.B.	-----	-----	Fuzzball	DA	54,90	-----	-----	Robin Hood	DA	64,90	64,90	76,90
Airbus 320	DA	99,90	-----	V.B.	Games Winter Challenge	DA	-----	-----	82,90	Robocop 3D	DA	64,90	69,90	-----
Air Combat Aces	DA	76,90	76,90	89,90	Gauntlet 3	DA/DA	64,90	64,90	-----	Robozone	DA	64,90	64,90	-----
Air Sea Supremacy	DA	76,90	76,90	89,90	Godfather 3	DA	69,90	-----	69,90	Rugby World Cup	-----	64,90	64,90	-----
Air Land Sea	DA	82,90	-----	89,90	Great Courts 2	DA	69,90	69,90	76,90	Rules of Engagement	-----	64,90	-----	82,90
Alien Breed	DA	64,90	-----	-----	Heart of China	DV	89,90	-----	89,90	Secret Weapon of the Luftw.	-----	-----	-----	89,90
Alien Storm	DA	64,90	64,90	-----	Heimdall	-----	82,90	-----	-----	Secret Weapon P 38 Mission	-----	-----	-----	44,90
Amnios	DA	64,90	-----	-----	Home alone	DA	64,90	-----	76,90	Shadow Sorcerer	DA	69,90	69,90	76,90
Another World	DA	64,90	-----	-----	Hudson Hawk	DA	64,90	64,90	-----	Silent Service 2	DA	82,90	82,90	82,90
Apidyra	-----	V.B.	V.B.	V.B.	Indiana Jones 4	-----	-----	-----	V.B.	Space 1889	-----	76,90	76,90	82,90
Baby Jo	DA	64,90	64,90	76,90	James Pond 2 (Robocod)	DA	64,90	64,90	-----	Space Quest 4	DV	-----	-----	89,90
Barbarian 2	DA	64,90	64,90	-----	Kaiser	DV	99,90	99,90	99,90	Space Wrecked	DA	V.B.	-----	76,90
Bards Tale Constr. Set	DA	-----	-----	76,90	Kings Quest 5	DV	89,90	-----	99,90	Spellcasting 201	-----	-----	-----	89,90
Bards Tale Trilogy	DA	-----	-----	89,90	Knightmare	DA	69,90	69,90	-----	Starbyte Supersoccer	DV	69,90	69,90	76,90
BAT 2	-----	-----	-----	V.B.	Knight of the Sky	DA	82,90	-----	89,90	Star Trek 25th Century	DA	-----	-----	82,90
Battle Isle	DV	76,90	76,90	89,90	Last Battle	DA	64,90	-----	-----	Stratego	DA	64,90	64,90	76,90
Battletech 2	DA	-----	-----	82,90	Leander	DA	76,90	-----	-----	Strike 2	DA	-----	-----	76,90
Birds of Prey	DA	76,90	-----	V.B.	Leisure Suit Larry 5	-----	V.B.	-----	89,90	Strike Fleet	DA	64,90	64,90	-----
Black Crypt	-----	64,90	-----	-----	Lemminge	DA	64,90	64,90	82,90	Strip Poker Deluxe 2	DA	64,90	-----	76,90
Black Gold	DV	69,90	69,90	76,90	Lemmings Data	DA	59,90	-----	64,90	Supaplex	DA	64,90	-----	-----
Blue Max	DA	76,90	76,90	82,90	Lethal Xcess	DA	69,90	69,90	-----	Super Space Invaders	DA	64,90	64,90	-----
Blues Brothers	DA	64,90	64,90	69,90	Lord of the Rings	DA	-----	-----	82,90	Suspicious Cargo	DA	64,90	64,90	-----
Bundesliga Man. Prof.	DV	76,90	-----	76,90	Lotus Turbo Chall. 2	DA	64,90	64,90	-----	Steigenberger Hotel	DV	59,90	-----	-----
Cadaver	DV	64,90	-----	82,90	Mad TV	DV	V.B.	V.B.	89,90	Team Suzuki	DA	64,90	64,90	76,90
Capcom Collection	DA	76,90	76,90	-----	Mega Lo Mania	-----	76,90	64,90	V.B.	Terminator 2	DA	64,90	64,90	76,90
Cardiaxx	DA	64,90	-----	-----	Megatraveller 2	-----	-----	-----	82,90	The Simpsons	DA	64,90	64,90	76,90
Castle of Dr. Brain	DA	-----	-----	89,90	Mercenary 3	DA	69,90	69,90	-----	Time Quest	-----	-----	-----	82,90
Celtic Legends	DA	76,90	-----	-----	Microprose Golf	DA	82,90	-----	-----	Tip Off	DA	64,90	V.B.	-----
Centerbase	-----	V.B.	V.B.	V.B.	Mig 29 Super Fulcrum	-----	89,90	89,90	99,90	Traders	DA	69,90	69,90	-----
Civilisation	DA	-----	76,90	89,90	Might & Magic 3	-----	-----	-----	99,90	TV Sports Boxing	-----	-----	-----	82,90
Cisco Heat	DA	69,90	V.B.	-----	Mike Ditka Football	DA	-----	-----	82,90	Ultima 7	DA	-----	-----	V.B.
Conquestador	DV	69,90	-----	76,90	Monkey Island 2	EV	V.B.	-----	76,90	Uncharted Waters	-----	-----	-----	119,90
Conquest of Longbow	DA	-----	69,90	89,90	Moonfall	DA	64,90	64,90	-----	U.S.S John Young 2	DA	64,90	-----	-----
Cruise for a Corpse	DV	69,90	-----	V.B.	Moonstone	-----	69,90	-----	-----	Utopia	DA	76,90	76,90	-----
Dark Spyre	-----	69,90	69,90	-----	No Greater Glory	-----	-----	-----	82,90	Wayne Gretzky Icehockey 2	-----	69,90	-----	69,90
Death Knights of Krynn	DA	76,90	-----	76,90	Nova 9	-----	-----	-----	89,90	Whirlwind Snooker	DA	76,90	76,90	-----
Deuteros	DA	76,90	-----	-----	Pegasus	DA	64,90	-----	-----	Wild Wheels	DA	69,90	-----	76,90
Double Dragon 3	DA	64,90	76,90	-----	PGA Golf Plus	DA	-----	-----	82,90	Willy Beamish	DA	-----	-----	89,90
Elvira 2	DA	V.B.	-----	V.B.	PGA Course	DA	-----	-----	49,90	Wing Commander 2	-----	-----	-----	89,90
Elvira Arcade	-----	64,90	V.B.	64,90	Pit Fighter	DA	64,90	64,90	-----	Wing Comm. 2 Mission 1	-----	-----	-----	49,90
Exodus 3010	-----	V.B.	V.B.	V.B.	Police Quest 3	DA	-----	-----	89,90	Wizardry 7	-----	-----	-----	V.B.
Eye of the Beholder 2	-----	V.B.	-----	76,90	Populous/Sim City	DA	76,90	76,90	82,90	Wolfpack	DA	76,90	64,90	89,90
Face Off	DV	64,90	64,90	76,90	Populous 2	DA	69,90	-----	-----	WWF Wrestlemania	DA	64,90	64,90	-----
Falcon 3.0	-----	-----	-----	V.B.	Powermonger	DA	76,90	76,90	-----	Yeagers Combat	DV	-----	-----	82,90
Fascination	DA	69,90	69,90	89,90	Powermonger Data Disk	DA	44,90	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Bestellungen ab 90,- DM versandkostenfrei - nur für lieferbare Artikel gültig - Konsolen ab 140,- DM.

VERSANDKOSTEN

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/8 47 47.
Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonusstern. Für 15 Sterne erhalten Sie einen Joystick Com. Pro.....Gratis.....!

Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Preisliste an!

NACHNAHME 9,- VORKASSE 4,-
SERVICELEISTUNGEN:
EXPRESS 7,- AUFPREIS
KARTON 3,- AUFPREIS
SPIEL TESTEN 2,-
DA= DEUTSCHE ANLEITUNG
DV= DEUTSCHE VERSION

SIE ERHALTEN 2,- DM RABATT!
Wenn Sie sich bei der Bestellung auf diese Zeitschrift beziehen!

WORLD OF WONDERS LADENGESELLSCHAFTEN - Wir sind für Sie da in...

W-4100 DUISBURG Kölnerstr. 55 4047 Dornheim telf. erfragen: 02133-3016	W-6200 WIESBADEN Marktplatz 39 6231 Schwalbach Mo-Fr 15-18.30 Uhr Sa 10-13 Uhr	W-6400 HANAU Heimfriedering 11 6460 Gelnhausen gerade Woche Mo-Fr 9-12 Uhr Sa 11-16 Uhr ungerade Woche Mo-Fr 14-21 Uhr Sa 11-16 Uhr	W-6700 LUDWIGSHAFEN Falkenweg 1, 6720 Speyer Mo-Fr: 8.30-12.30, 14.30-18.30 Uhr Sa: 8.30-12.30 Uhr	W-8750 ASCHAFFENBURG Kilianstr. 9 8752 Gunzenbach Mo-Fr: 10-18.30 Uhr Sa: 10-14 Uhr	W-8900 AUGSBURG Fladergasse 5 8900 Augsburg Mo-Fr 10-13,15-18.30 Uhr Sa 10-13 Uhr
---	---	--	---	--	--

WORLD OF WONDERS VERSAND - Wir sind für Sie da in...

Für Druckfehler keine Haftung.

NORDRHEIN- WESTFALEN Tel. 02195-7758 Fax 02195-30267 Mo-Fr 17-21 Uhr Sa 14-17 Uhr	HESSEN Tel. 06196-84747 Fax 06196-82467 Mo-Fr 10-19 Sa 10-13 Uhr	BAYERN Tel. 06029-7192 Fax 06029-7192 Mo-Fr 10-21 Uhr Sa 10-14 Uhr	BERLIN Tel. 030-3246326 Mo-Fr 17-21 Uhr	SCHLESWIG- HOLSTEIN Tel. 0461-93796 Mo-Fr 17-21 Uhr	NIEDER- SACHSEN Tel. 0511-4581650 Mo-Fr 17-21 Uhr	RHEINLAND PFALZ 1 Tel. 06232-36010 Fax 06232-26025 Mo-Fr 9-19 Uhr Sa 9-13 Uhr	RHEINLAND PFALZ 2 Tel. 0228-285686 Mo-Fr 18-22 Uhr Sa 10-14 Uhr
--	---	---	--	--	--	--	---

Populous II

Einen neutralen Test über Populous II soll ich schreiben! Unvoreingenommen soll ich an die Sache herangehen! Das will jedenfalls mein Chefredakteur von mir. Der hat leicht reden.



Der allseits bekannte Vorgänger dieses Spiels gehörte sehr lange zu meinen Lieblingsspielen. Als ich erfuhr, daß die Jungs von "Bullfrog" einen zweiten Teil gebastelt haben, war ich nicht mehr zu halten. Falls der genauso gut ist wie der erste, hätte mein Computer wieder auf Wochen hinaus eine echte Daseinsberechtigung. Auch eine abgenutzte Maus, und vom vielen Schweiß unansehnliche Tasten würde ich wieder in Kauf nehmen, ebenso wie Nächte ohne Schlaf. Aber versuchen wir also einen unvoreingenommenen, neutralen Test über Populous II zu schreiben.

Als einer der zahlreichen Söhne des Göttervaters Zeus erhebst Du Anspruch auf Deinen rechtmäßigen Platz unter den Göttern des Olymps. Aber Zeus hat nicht die Absicht, sein Erbe dem Erstbesten zu überlassen: Du mußt beweisen, daß Du der Ehre würdig bist, indem Du die 32 anderen Götter besiegst, welche die 1000 Welten von Populous II bevölkern. Deine erste Aufgabe besteht darin, den Gott zu erschaffen, dessen Rolle Du übernehmen willst. Du

kannst die Augen, den Kopfschmuck und den Mund auswählen. Diese Merkmale weisen darauf hin, ob Dein Gott wohlwollend, weise, aufbrausend, kriegerisch, grausam, oder eine Kombination aus diesen Eigenschaften ist. Die Persönlichkeit Deines Gottes beeinflusst die Art und Weise, wie die Gegner auf ihn reagieren. Ein wildes, aggressives Aussehen wird

immer zahlreicher wird, und immer größere Ansiedlungen errichtet. Merke: Je größer die Zahl Deiner Anhänger, desto größer Deine Kraft! Anfangs ist alles noch ganz einfach. Irgendwann kommst Du nicht umhin Berge abzutragen, oder Ozeane in Siedlungsland zu verwandeln, was beinahe in Arbeit ausartet. Nach und nach verwandeln sich die kleinen Hütten in Steinhäu-

Feuerregen oder Vulkane sind nur einige der über 30 Nettigkeiten, die man seinem Gegner antun kann. Wenn Du ihm in seiner bewohntesten Gegend erst einen gepflegten Feuerregen schickst, um danach gleich an derselben Stelle einen romantischen Sumpf zu kreieren, sollte das seinen Übermut ein wenig dämpfen. Leider ist auch die andere Seite nicht hilflos, und



die Gegner zu heftigeren Angriffen aufstacheln; ein Gott, der eher wie ein Gelehrter aussieht, wird Deinen Feind zu subtileren Taktiken veranlassen. Wenn das erledigt ist, kann man damit beginnen seine erste Welt zu erobern. Also versucht man seinem Volk möglichst optimale Siedlungsbedingungen zu bieten. Ebnet Land ein, versenkt ein paar Felsen und freut sich, wenn sein Volk

solche Überraschungen wirst Du über kurz oder lang auch selbst vorfinden. Mit vor Wut zitternden Fingern ob dieser Gotteslästerung, findest Du immer neue Gemeinheiten, um es dem Gezücht heimzuzahlen. Falls Dir der Gegner langweilig werden sollte, hast Du auch die Möglichkeit, via Modem oder Nullmodem Dich an einem Gegenspieler aus Fleisch und Wut zu versuchen. Auf diese Weise wur-

ser, diese werden zu Burgen und Städten. Aber Vorsicht, der Gegner schläft nicht, und bald wirst Du gezwungen sein, Dich um ihn zu kümmern. Du stattest ihm einen kleinen Besuch ab, und mußt mit Entsetzen feststellen, daß auch er Städte baut. Aber man wäre ja kein richtiger Gott, wenn man da nicht noch einige Überraschungen in der Hinterhand hätte! Flutwellen, Erdbeben, Wirbelstürme,

POULOUS II

den schon Freundschaften, die seit Jahren bestehen, zerstört. "Aber hallo", höre ich schon die meisten unter Euch rufen. "Das kennen wir ja schon alles vom ersten Teil. Was hat sich nun eigentlich geändert?". Eine ganze Menge! Man hat viel mehr Möglichkeiten, dem Feind zu schaden (z.B. kamen noch Feuer, Stürme und die Pest dazu). Auch können Städte von Mauern umgeben werden, was es viel schwerer macht sie zu zerstören. Oder Straßenbau, der Eurem Volk hilft sich schneller auszubreiten. Überhaupt wurde der ganze Spielablauf verbessert, ebenso wie die Grafiken und der Sound. Es

ist nun nicht mehr damit getan Land zu einzebnen und den Feind mit Naturkatastrophen zu erfreuen, man muß nun schon sehr viel weiter denken. Befestigte Städte halten eine ganze Menge aus! Auch die Pest ist ein nicht gerade leichter Fall. Sollte einer Eurer Leute davon befallen werden, tötet ihn nicht! Macht ihn zum Ritter! Er wird zwar nicht besonders lange leben, läuft aber zum Gegner über! Als ob das alles nicht schon genug wäre, um in Jubelgeschrei auszubrechen, integrierten die Jungs von "Bullfrog" auch noch eine "On-line-Hilfe", die den Blick ins Handbuch oft

überflüssig machen kann. Wenn wir schon beim Handbuch sind: Es ist geradezu vorbildlich, lustig, gut zu lesen, sehr informativ und natürlich komplett in Deutsch. Daß man Populous II auch auf seine Festplatte bauen kann, versteht sich schon als eine Selbstverständlichkeit. Populous II erhebt sich meilenweit aus der Masse der Strategiespiele. Wer einmal damit angefangen hat,



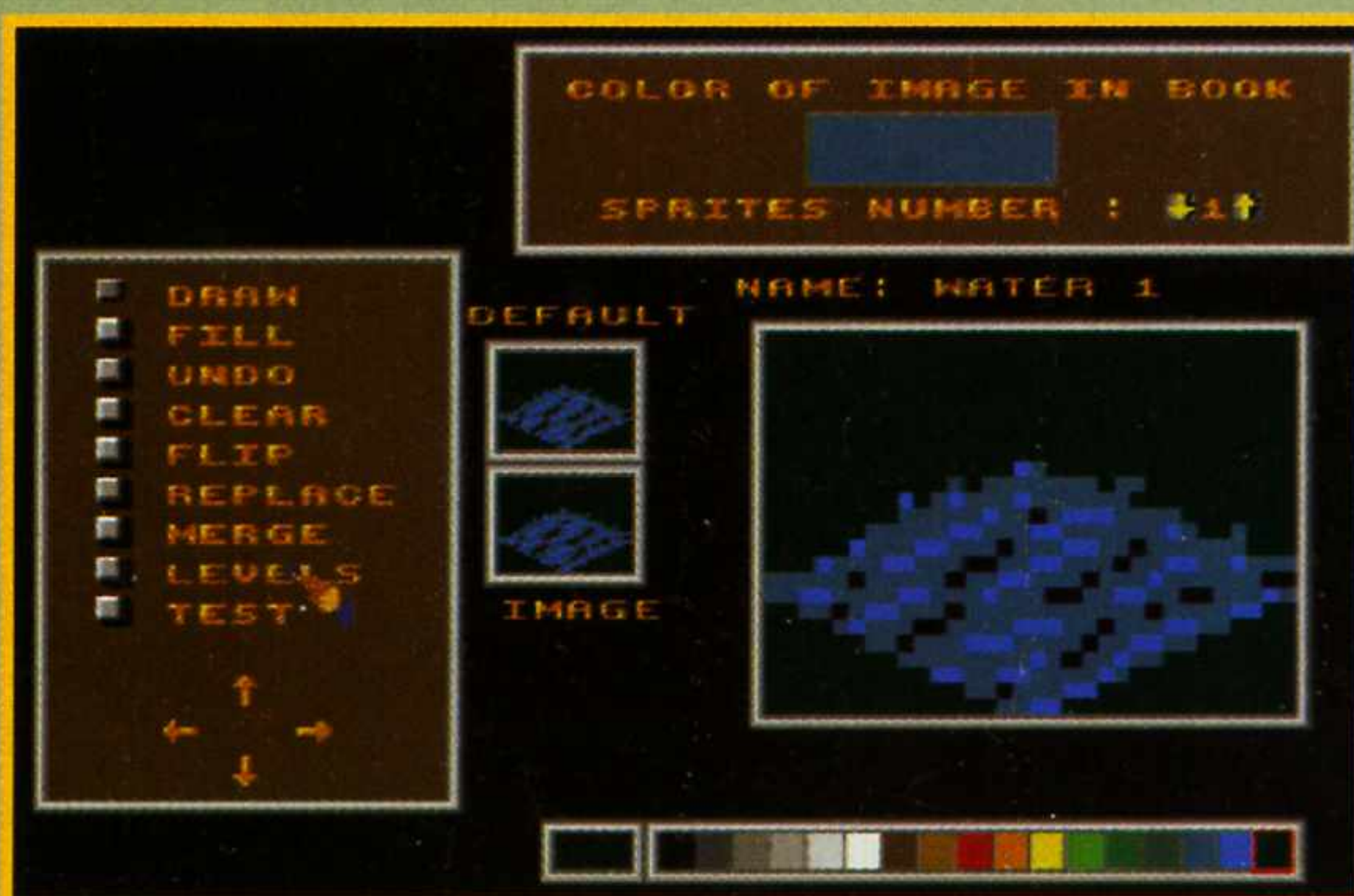
Auf den ersten Blick mag man keine tollen Neuerungen bemerken, aber Einflußmöglichkeiten und Spielablauf wurden auf fast perfektes Niveau gebracht.

kommt so schnell nicht mehr davon los. Es ist jedenfalls jeden Pfennig seiner Anschaffung wert. Glaubt Ihr nicht? Seht es Euch einmal bei einem Händler Eures Vertrauens an, und Ihr werdet mir zustimmen, daß ich Populous II nur loben kann. Etwas trübt jedoch meine Freude! Daß alles hätte im ersten

"Bullfrog" gleichzeitig einen "World-Editor" für alle diejenigen heraus, die nicht vom ersten Teil lassen mögen, denen er aber inzwischen langweilig wurde. Für schlappe DM 50,- erhält man ihn in führenden Softwareläden. Der Populous World Editor gibt Dir die Macht Menschen, Orte und Landschaften von Populous zu ändern. Schließlich kann jeder gewöhnliche Sterbliche eine Welt erobern, aber um eine Welt zu erschaffen, muß man ein Gott sein. Mit dem Editor kannst Du nicht nur das Aussehen Deiner (Populous) Welt ändern, sondern auch die speziellen

Teil auch schon vorhanden sein können, der nun eher wie eine Demoverision des zweiten wirkt. Um das "Populous-Fieber" nun wieder vollends zu entfachen, bringt Spieleparameter, z.B. Geburts- und Sterberaten der Einwohner, oder ihre intellektuellen Fähigkeiten. Die Bedienung des Programms ist wirklich sehr einfach und komfortabel. In Kürze wirst Du auf Deine neuen Landschaften und Geschöpfe herabschauen, und mit Schmunzeln wirst Du sagen können: "Es ist gut!" Wer jetzt immer noch herumsitzt, statt Populous zu spielen, dem ist nicht mehr zu helfen.

Muster von:
PC Computercenter
(rr)



Malen nach Zahlen mit dem World Editor. Hier ein Ozeanquadrat.



die speziellen

speziellen

TURTLES II

Die Turtles-Mania nimmt anscheinend kein Ende. Nachdem schon dem zweiten Kino-Film guter Erfolg beschieden war, kommt nun auch das zweite Turtles-Spiel für den Amiga.



Cowabunga! Turtles II ist gut!

WRESTLE MANIA

Hulk Hogan befindet sich in der Zange von The Ultimate Warrior. Noch gibt er nicht auf. Ja, er kann sich sogar befreien... EURO-SPORT-Empfänger kennen diese Szenen.



Auf den Spuren von Hulk Hogan!



Hi erbei handelt es sich allerdings um die Umsetzung der knapp zwei Jahre alten Automatenversion.

Das Spiel ist im Stil von Double Dragon & Co. gehalten. Allein oder zu zweit kämpft man sich bewaffnet mit Faust und Stangen durch mehrere Gebäude und Straßen. Die Grafiken sind nicht übermäßig spektakulär, jedoch abwechslungsreich und zweckmäßig. Schöne Zwischenbilder zwischen den einzelnen Szenen sorgen für eine gute Atmosphäre. Ab und zu fallen während der Kämpfe ein paar Sprüche, die dem Spielwitz gut tun. Die großen Obermotze am Ende der Szene sind recht schwer zu besiegen. Glücklicherweise gehen die Gegner recht intelligent vor, daß heißt es gibt nicht nur eine Schlagtech-

nik mit der man alle Bösewichte verjagen kann. Das Scrolling ist leider ziemlich rucklig, was aber den Spielfluß nicht beeinträchtigt. Dafür gibt es ab und zu auch vertikale dargestellte Straßenzüge, in denen von unten nach oben gescrollt wird. Das Spiel ist im Einzelspielermodus dank der Continues nicht allzu schwer, und zu zweit hat man es sowieso leichter, auch wenn sich die Anzahl der Gegner teilweise leicht erhöht. Die üblichen Wusch-Bäng-Soundeffekte sind nicht unbedingt erwähnenswert.

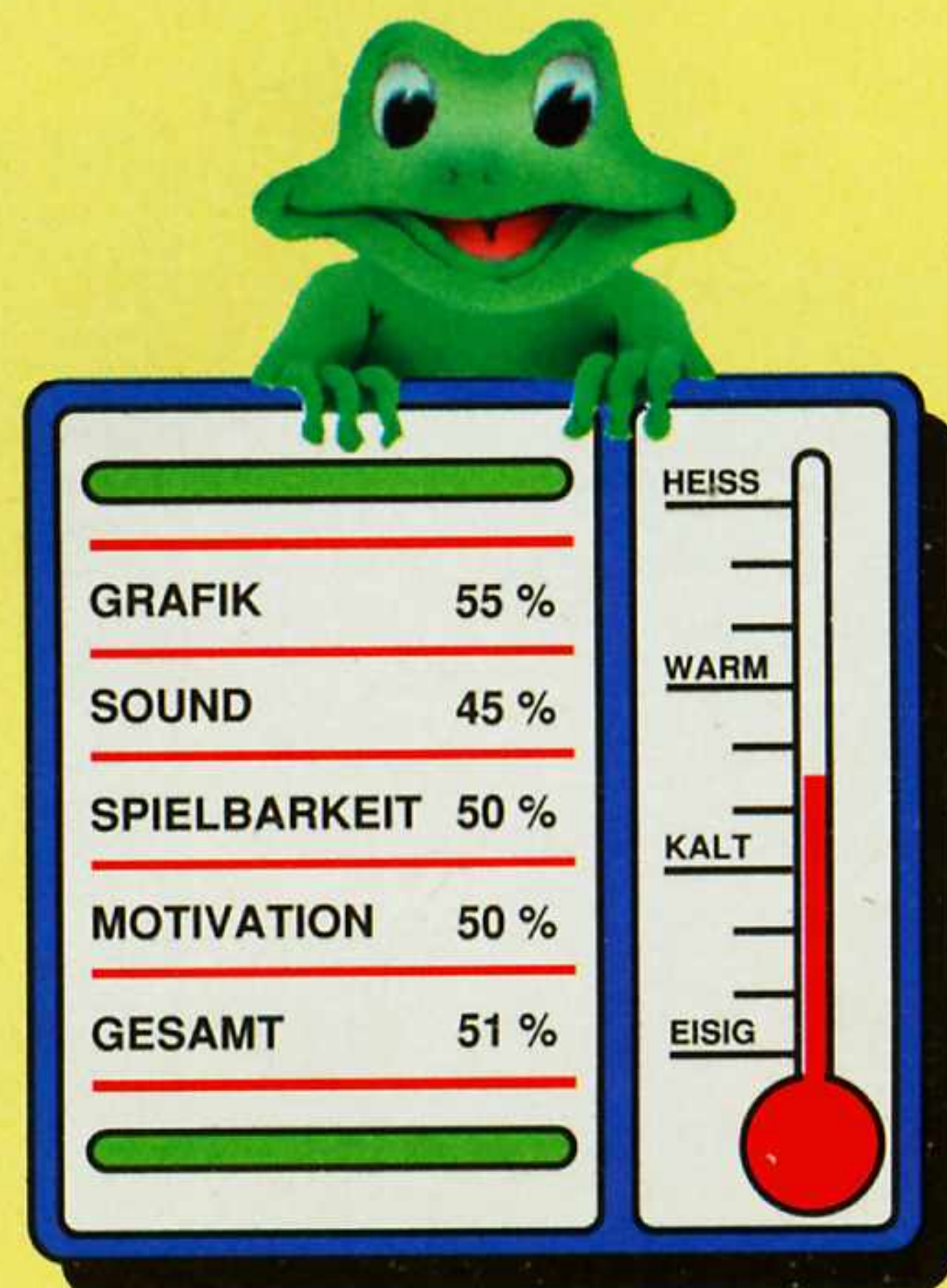
Muster von: Konami
(hi)



Doch wie sieht das auf dem Amiga aus? Lizenzaukäufer OCEAN bringt nun das Wrestle Mania, lizenziert von der World Wrestling Federation, auf den Markt. Es ist ein gewöhnliches Beat 'em Up mit den Stars aus der Catcher-Szene als Hauptfiguren. Zu Beginn kann man sich unter sechs Catchern seinen Favoriten auswählen. Diese werden dann tatsächlich auf dem Screen dargestellt, man kann sie sogar wiedererkennen. Vor dem Kampf werden noch ein paar harte Worte gewechselt, die ich eher als Dampf-Plauderei empfinde. Die Dialoge wiederholen sich allerdings schon beim zweitenmal und sind eigentlich nur als lästig anzusehen. Zunächst ist man ganz entzückt: Große, detailliert gezeichnete Figuren, gutes Scrolling und nette Soundeffekte machen ei-

nen guten Eindruck. Der Kampf an sich jedoch ist ziemlich monoton. Ab und zu rüttelt man in Decathlon-Manier den Joystick, drückt ab und zu den Feuerknopf und wenn man den Gegner besiegt hat kommt der nächste. Meine Motivation die anderen vier Gegner zu schlagen, war nicht gerade groß, doch im Zweispielermodus kommt zumindest ein wenig Freude auf. Absolute Wrestlingfans können mal einen Blick drauf werfen, denn nur die wird die beigelegte Videokassette interessieren. Andere bleiben lieber bei IK+.

Muster von: Bomico
(hi)



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, Urbanstr. 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, Kumerower Str. 1, Tel. unter 0211-494862 erfragen.

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.

SOFT & SOUND: O - 3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104.

SOFT & SOUND: W - 3100 Celle, Im Kreise 16, Tel. unter 0221-494862 erfragen.

Postleitzahlen Ab 4000

Versandhandel mit Superpreisen: EXPERT SOFTWARE JÖRG WALKOWIAK, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen. Liste gratis unter Tel. 02361-36267. **Softwaredatenbank** 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, Gneisenastr. 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.

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.

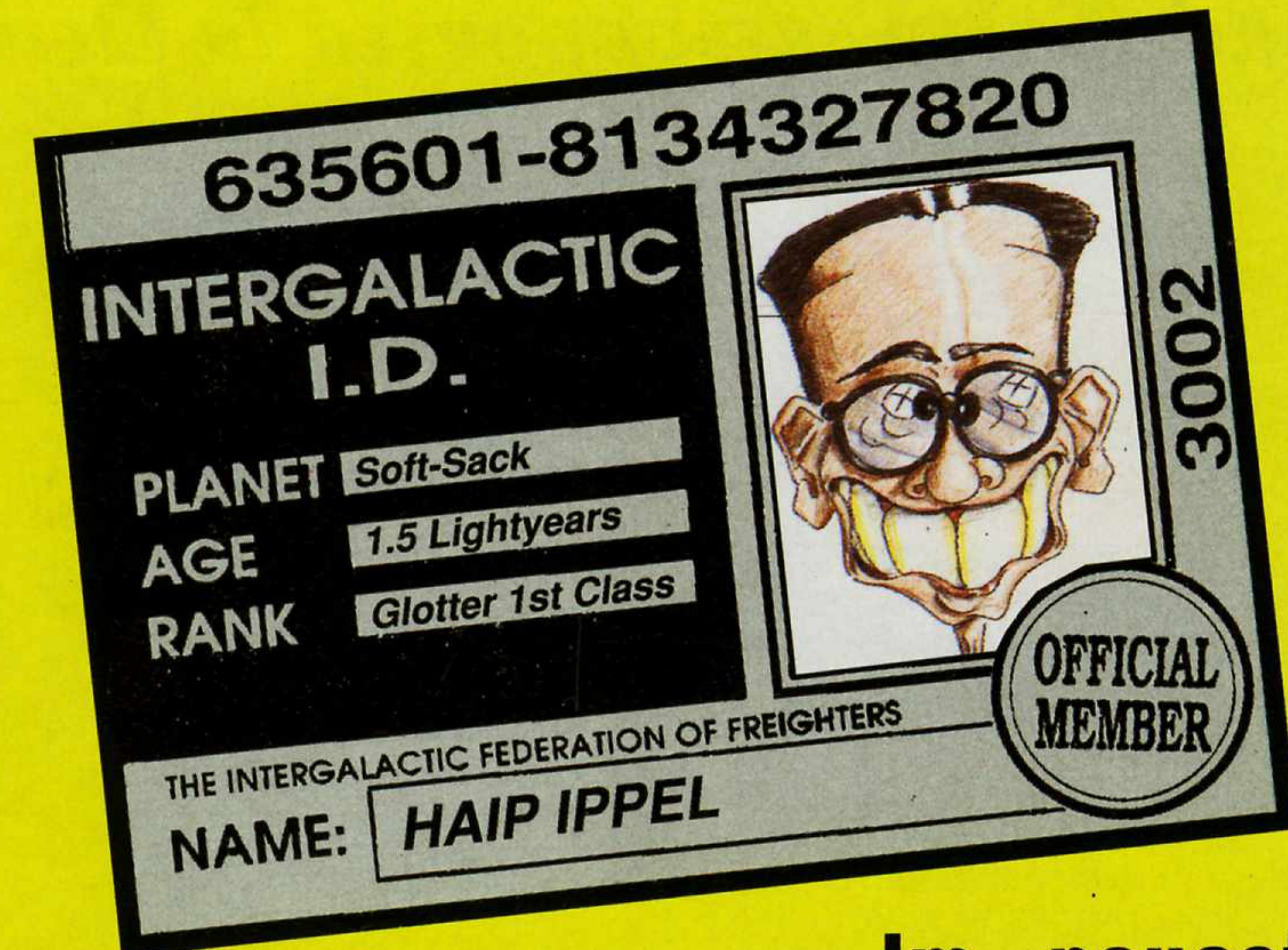
ÖSTERREICH

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, Postfach 1205, A-8010 Graz, Tel.: A-0316/



SUSPICIOUS CARGO

Die in naher Zukunft spielende Geschichte baut auf folgenden Hintergrund auf, bevor Du aktiv ins Geschehen eingreifen kannst: Ein weltweites Chaos hat sich auf der Erde breitgemacht, das durch den Hyper Z-Virus entstand. Nachdem der Virus sich schon weit verbreitet hatte, gelang es mehreren medizinisch-pharmazeutischen Firmen ein Gegenmittel zu erzeugen. Anstatt dieses aber nun als Massenprodukt auf den Markt zu bringen, zogen sie es vor, ihr Machtmonopol, das sie sich mit dem Impfstoff geschaffen hatten, zu festigen. Nach einiger Zeit stellte sich zudem heraus, daß das Serum auch noch süchtig macht. So war es dann auch nicht weiter schwer, Regierungen und Länder unter ihre Kontrolle zu bringen. Die Regierung wurde alsbald zur Marionette der eigentlichen Macht - der impfstoffherstellenden Industrie. Es kam jedoch nach einiger Zeit zum Streit zwischen den verschiedenen Firmen und das Machtmonopol brach auseinander. In der darauffol-



Im neuesten Werk von Gremlin "SUSPICIOUS CARGO" (verdächtige Fracht) dreht sich denn auch alles um dieselbe. Du übernimmst die Rolle des nicht gerade mit Glück gesegneten Jonah Hayes.

SATURN PLANETARY MAP

SEARCHING SATELLITE MOON DATA

SATELLITE	DIAMETER	MAGNITUDE	PERIOD
ATLAS	24716	18.0	0.602
JANUS	137x118x99	14.5	0.845
MIMAS	244	12.9	0.941
DIONE	696	10.3	2.737
TITAN	3201	8.4	15.495
HYPERION	218x145x124	14.2	21.277

genden Zeit kam es zu einem heftigen Krieg zwischen den Parteien, der bis in die heutige Zeit mit unverminderter Härte geführt wird. Da bisher keine der Fraktionen einen entscheidenden Sieg für sich verbuchen konnte, hat eine der Firmen einen kriegerischen genetischen Mutanten auf dem Planeten Titan entwickelt. Da die restliche

Krieg der Konzerne. In *Suspicious Cargo* wird ein erpresserischer Machtkampf inszeniert, der die Existenz der gesamten Menschheit auf's Spiel setzt.

FILE UPDATE REPORT FROM TITAN

SUBJECT... JONAH HAYES
 AGE..... 31
 HEIGHT.... 5'11"
 WEIGHT.... 170

PHOTO IDENTIT



SIGNATURE IDENTIT

Jonah Hayes

DISTINGUISHING MARKS.... NONE

LOCATED... TITAN SPACEPORT

SELECTED FOR OPERATION...

SUSPICIOUS CARGO



ciouS ARGGO

lebensgefährliche Job, eben diesen Transport durchzuführen. Am Anfang des Spiels erwacht man in einer billigen Absteige auf Titan durch ein Klopfen an der Tür.

Das wohl Besondere an diesem Spiel ist die wirklich sehr gut gemachte Benutzeroberfläche. Mithilfe verschiedener am Rande des Actionscreens vorkommenden Icons ist es dem Spieler möglich, das Spiel nahezu ohne Bedienung der Tastatur zu lösen. Aber auch der Textparser hat einiges zu bieten. Der in seinem Vokabular recht umfangreiche, gut programmierte Parser schluckt auch kompliziertere englische Sätze anstandslos. Ebenfalls nicht zu verachten sind die schönen, teils comicartig animierten Bilder, die das Game schmücken. Wie selbstverständlich auch, die Möglichkeit Spielestände in den Arbeitsspeicher abzulegen und aufzurufen, ohne das lästige Diskettenwechseln. Die Rätsel sind ebenfalls recht gut und der Schwierigkeitsgrad steigert sich angemessen. Ein Lob auch auf die vorhandene Funktion der Textverkürzung. Das Adventure läßt einem hier die Auswahl zwischen drei Formen - einer Kurzbeschreibung, einer etwas ausführlicheren Version oder der normalen Textmenge. Wer ein Freund von Adventures ist und hier nicht zugreift, ist selbst schuld.

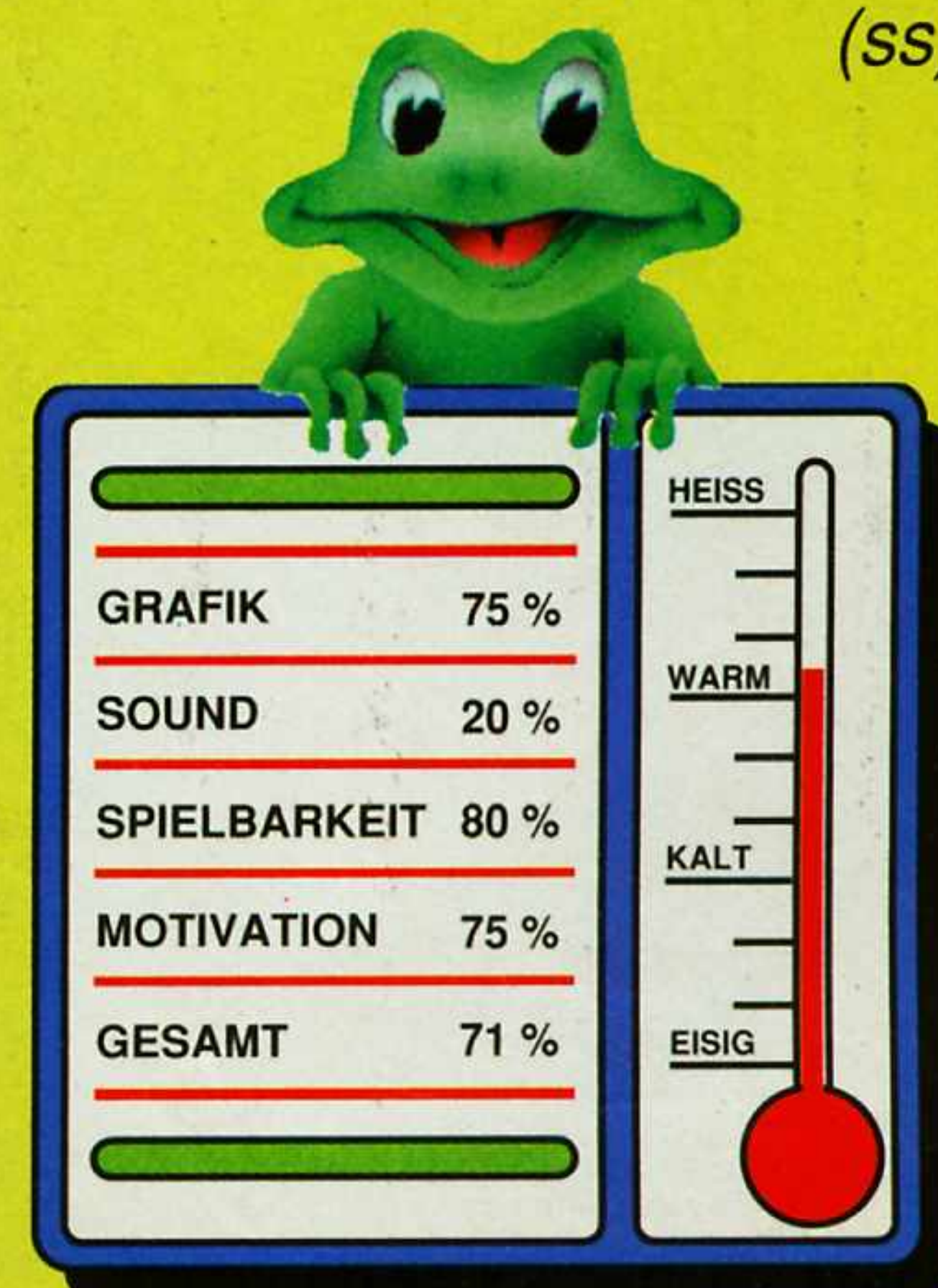
Muster von:
PC-Computercenter
(ss)



Stimmungsvolle Bilder und die gelungene Benutzeroberfläche runden den guten Gesamteindruck ab.



Forschungsarbeit nur noch auf der Erde abgeschlossen werden kann, muß der Mutant nun unter strengster Geheimhaltung von Titan auf eine, in der Erdumlaufbahn kreisende, Raumstation gebracht werden. Zu genau diesem Zeitpunkt tritt der Spieler ins Geschehen ein. Der nun Euch anvertraute Charakter Jonah Hayes steckt bis zum Hals in Schwierigkeiten und seine einzige Rettung ist der



BARBARIAN II



Die dicke Belohnung mit Suff, Mampf und zentnerschweren W..., wunderschönen Frauen, durchzubringen, das wäre so richtig nach seinem Geschmack gewesen. Tja, wenn so ein Muskelpaket schon mal denkt! Was Hegor nicht wissen konnte:

Als Hegor der Barbar endlich sein verhaßtes Bruderherz Necron in den Katakomben von Durgan um die Ecke brachte, dachte er, er hätte es ein für alle Mal geschafft.

gen Sandalen, um erneut den Bösewicht zum Zweikampf zu stellen. Das Hirn von Kneipenmief umnebelt, merkt er nach nicht allzu langer Zeit, daß er völlig ohne Waffen und Moneten, nur mit seinen gewaltigen Pranken ausgestattet, losgezogen ist. Um sich die nötige Ausrüstung zu besorgen, muß er zunächst im tiefen, unheimlichen Wald gegen urige Neandertaler, heulende Werwölfe, unge-

Gruft, die von kleinen Elfen bewacht wird, gesprungen, gelangt er in das labyrinthartige Höhlensystem, wobei es neben der Verteidigung gegen zottige Höhlenbären, Bogenschützen, sowie Ungeheuern (Brewts oder gar Grophons) vor allem darauf ankommt, Schlüssel zum Weiterkommen zu finden. Ins Dorf Thelston eingetrudelt, kann sich Hegor weitere Waffen, wie z. B. Bogen, Armbrust, Beil, Speer oder

Spiel selber überzeugt die gute Grafik, sowie das weiche Scrolling. Unten auf dem Screen werden momentane Lebensenergie, Kampfkraft, Geld, Pfeile, sowie abgelegte, aber jederzeit verfügbare, Ausrüstungsteile aufgezeigt. Per Joystick, Maus oder Tastatur kann Hegor springen, rennen, rollen, sich ducken oder die verschiedenen Paradern mit seinen Waffen ausführen. Die Spielanlei-



Längst haben Necrons Schergen den Leichnam desselbigen aus den feuchten Gemäuern geborgen, um ihn anhand archaischer, dunkler Rituale wieder zum unseligen Leben zu erwecken. Als der Barbar dies erfährt, macht er sich wutentbrannt auf die schweiß-

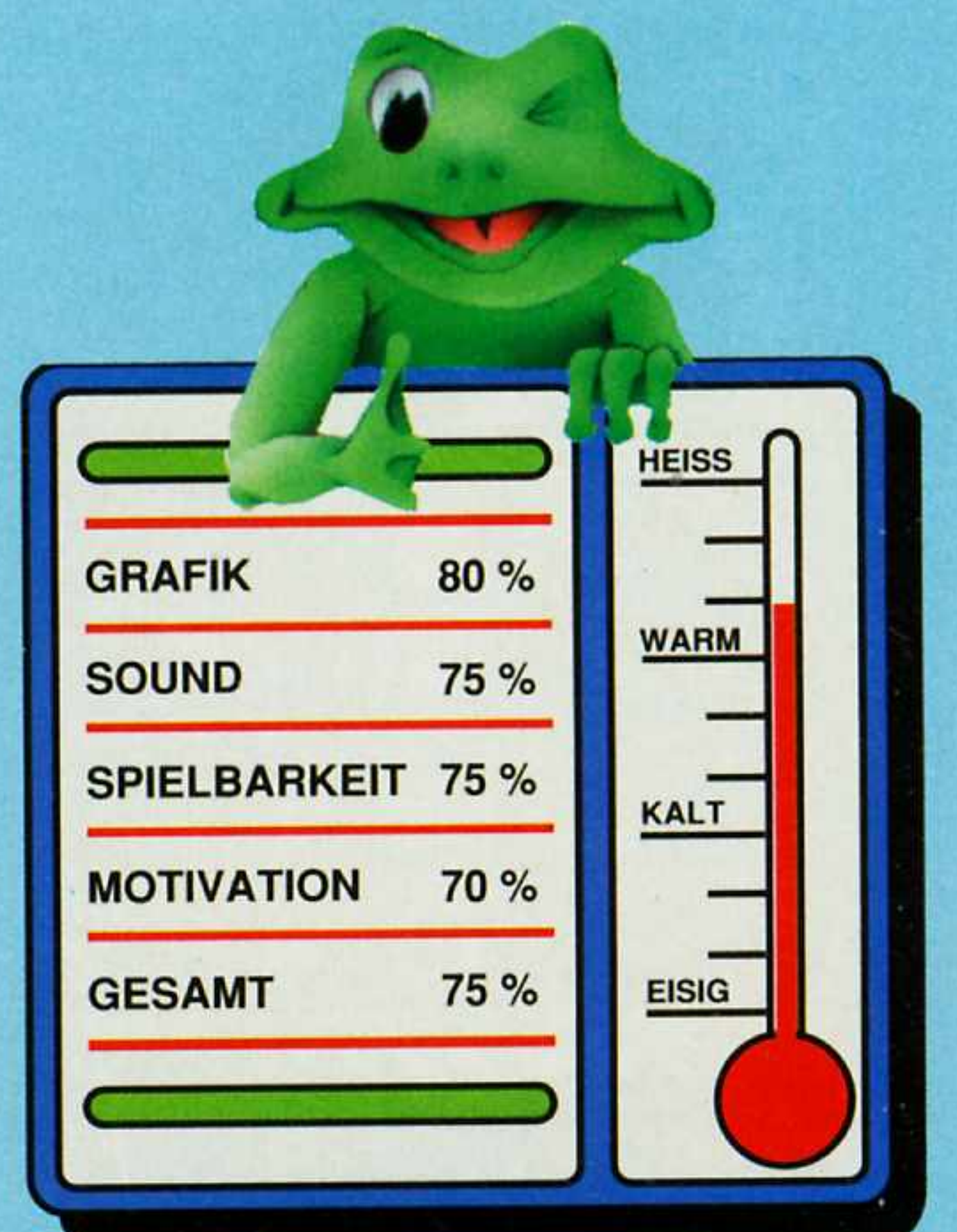
lenke Riesen, sowie gefährliche Klauenflügler antreten, um auf verschlungenen Pfaden an Kisten mit Gold, Zaubertänken, Schwert und Dolch zu kommen. Gewitzte Kobolde wollen ihm auch noch seine gerade erworbenen Reichtümer wieder abnehmen. In eine

Enterhaken besorgen und so ganz nebenbei dem neuesten Klatsch über Necron lauschen. Um schließlich in Necrons Tempel zu gelangen, bleibt ihm der Weg durch die schaurigen Verliese nicht erspart. Hat er dort die modrigen Zombies, die obligatorischen Wächter und den "grünen Behemoth" erledigt, stapft er, vollgepowert mit Adrenalin, in das unheilige Gebetshaus. Als erstes laufen ihm dort heidnische Priester, sodann gräßliche Mutanten, obligatorische Wachen und urzeitliche Dinosaurier über den Weg. Doch schließlich, ja schließlich befindet sich unser tapferer Barbar Auge in Auge mit Necron, dem personifizierten Bösen... Ich muß sagen, dieses Game erweckte mein Entzücken. Nicht nur das gut animierte Intro mit Necron bei seiner Beschwörung und die traurige Endsequenz sind absolut sehenswert, auch die dazu passende Musik ist äußerst hörbar. Auch im

tung mit der Hintergrund-story ist deutsch, ebenso die im Spiel vorkommenden Texte. Neben den drei Disketten, die aber nicht oft gewechselt werden müssen, findest Du noch eine Demo-Zusatzdiskette zu dem bereits erhältlichen Spiel "Leander"! Barbarian II kann an jeder beliebigen Stelle mit einer Data-Disk gespeichert werden.

Muster von: Psygnosis (mr)

Barbarian II präsentiert sich in gewohnter psygnosischer Qualität. An eine Fortsetzung sollte man aber höhere Ansprüche stellen.



Software Versand Zogmann

Tel.: 0 23 83 / 34 24

MEGA DRIVE

E.a. Hockey	119,-	Shido	75,-
Fantasy Star III	137,-	Turbo Sub	69,-
Rambo 3	92,50	Warbirds	68,-
Road Rash	109,-		
Quack Shot	111,-		
Sonic the Hedgehog	111,-		
Thunderforce III	103,-		

MASTER

Ninja	40,-		
Populous	109,-		
Speedball	89,-		
Summer Games	79,-		
World Soccer	79,-		

GAME GEAR

Dragon Crystal	65,50		
G-Loc	65,50		
Wonderboy	65,50		
Mickey Mouse	76,00		

LYNX

Block Out	74,-		
Electrocop	68,-		
Hard Drivin	74,-		
Ninja Gaiden	75,-		
Shanghai	74,-		

CDTV auf Anfrage

Weitere Hits und Neuheiten täglich neu

Software Versand Zogmann
Grünstr. 11 – 4703 Bönen

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8,-

Computersoftware Steffen Müller

Richthofenstraße 159 · 8933 Lagerlechfeld · Telefon: 0 82 32 / 64 09 · Fax 0 82 32 / 85 77

3 D Konstruktion Kid + Video kpl. dt.	114,00	Atari	105,00	Imperium dt.	64,00	Atari	64,00
Adv. Destroyer Simulator dt.	73,50			Invest dt.	53,00		53,00
A.G.E. dt.	69,50		69,50	Kaiser, dt.	92,50		92,50
Air Combat Aces	77,00	a.A.		Kings Quest V (1MB)	85,00	a.A.	
Airbus 320 1 MB kpl. dt.	89,50	a.A.		Knights of the sky dt.	74,00		
Armour Geddon dt.	58,00	58,00		Larry III, komplett deutsch	84,50	a.A.	
Antares kpl. dt.	59,90	59,90		Leander dt.	59,50	59,50	
Battle Command dt.	58,00	58,00		LEMMINGS dt.	57,00	57,00	
Battle Isle dt.	69,50	a.A.		LEMMINGS (100 neue Level) dt.	44,50	44,50	
Battlehawks 1942	59,50			Legend of Fairghail, kpl. dt.	69,50	69,50	
Bandit Kings of China dt. (1 MB)	78,50	a.A.		LOOM kpl. dt.	69,50	69,50	
Barbarian II dt.	58,00	58,00		Lost Patrol kpl. dt.	57,00		
Big Box	74,50			M-1 TANK PLATOON dt.	67,00	67,00	
Big Business dt.	54,50	54,50		Manchester United Europe, dt.	59,50	59,50	
Birds of Prey dt. 1 MB	74,00	a.A.		Maupiti Island komplett dt.	59,50	59,50	
Black Gold kompl. dt.	62,50	62,50		Microprose Mastergold dt.	69,50	69,50	
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	74,50			Midwinter II, kpl. dt.	75,00	75,00	
Blitzkrieg May 1940	60,00			MIG-29 FULCRUM dt.	77,00	77,00	
Blue Max dt.	69,50	69,50		MONKEY ISLAND kpl. dt.	69,50	69,50	
Buck Rogers, kpl. dt.	79,50			M. U. D. S. kpl. dt.	64,50		
Bundesliga Manager Professional kpl. dt.	69,50	a.A.		NAM "VIETNAM" dt. Anl.	67,50	67,50	
Cadaver komplett dt.	64,00	64,00		NAPOLEON kpl. dt.	52,00		
Cadaver Level Disk. dt.	38,50	38,50		Navy Seals dt.	58,00	58,00	
Celtic Legends dt.	69,50	a.A.		Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50	
Chaos Strikes Back (1 MB) dt.	57,00	59,50		ON THE ROAD kpl. dt.	59,50	59,50	
Chips Challenge dt.	57,00	57,00		Panza Kick Boxing dt.	69,50	69,50	
Chuck Yeag. 2.0 dt.	63,00	63,00		PGA Tour Golf dt.	59,50		
Conquest of Camelot	79,00	79,00		PIRATES dt.	58,00	58,00	
Corporation dt.	59,80	59,80		Pitfighter dt.	62,50	62,50	
Damocles dt.	58,00			Populous dt.	47,00	47,00	
Drachen von Laas dt.	58,50	58,50		Populous 2 dt.	69,50	a.A.	
Das Boot dt.	69,50	a.A.		Powermonger dt.	57,00	57,00	
Deuteros dt.	62,50	a.A.		Powermonger Data-1, Weltkrieg	39,50	39,50	
Die Kathedrale kpl. dt.	79,50			Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00	
Dinowars dt.	51,50	51,50		Railroad Tycoon kpl. dt. (1 MB)	75,00	75,00	
Dungeon Master (1 MB) dt.	59,50	59,50		Realms kpl. dt.	69,50	a.A.	
ELVIRA kpl. dt.	69,50	69,00		Red Baron dt.	75,00		
Eye of Beholder, komplett dt.	74,50			Red Storm Rising dt.	57,00	52,00	
FATE-Gates of Dawn, komplett dt.	69,50	a.A.		Robocop 2 dt.	57,00	57,00	
F-15 Strike Eagle 2	74,50	74,50		Robocop 3 dt.	59,50	59,50	
F-16 Falcon dt.	69,50	62,50		Romance of 3 Kingdom	90,00		
F-16 Falcon + Missionsdisk 1+2 dt.	79,50	79,50		Second World kpl. dt.	52,00	52,00	
F-16 Combat Pilot	64,00	64,00		Silent Service II, dt. (1 MB)	75,00	a.A.	
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00		Sim City dt.	67,00	67,00	
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00		Sim City + Populus dt.	69,50	69,50	
Flight of the Intruder, dt.	78,50	78,50		Space Quest III, kpl. dt.	79,00	a.A.	
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00		STRATEGO dt.	59,50	59,50	
Galactic Empire kpl. dt.	67,00	67,00		Their Finest Hour (B. o. B.) dt.	69,50	69,50	
Gauntlet 3 dt.	64,50			Their Finest Hour Miss. Disk 1	42,50	42,50	
Genghis Khan (1 MB) dt.	77,50	a.A.		Super Cars II dt.	58,00		
Great Courts II (1 MB) kpl. dt.	64,00	64,00		ULTIMA V dt.	72,50	72,50	
Gunship dt.	58,50	58,50		UMS II dt.	67,50	67,50	
Hard Drivin II dt.	58,00	58,00		Vroom dt.	62,50	62,50	
Heart of China dt.	72,50			Warlords, 1 MB	63,50		
Heimdall 1 MB kpl. dt.	69,50	69,50		Warlock the Avenger dt.	58,50		
Hill Street Blues, kpl. dt.	59,50	59,50		WOLFPACK (1 MB) dt.	69,50	a.A.	
HUNTER, dt.	69,50	69,50		Wrestle Mania + Video dt.	62,50	a.A.	

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

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Archipelagos	24,50	Flood	29,50	Outlands	24,50	Tresure Island Dizzy	24,50	Amiga Power Works
Bards Tale II, dt.	39,50	Footb. Manager 1 dt.	24,50	Rambo 3	29,50	Waterloo	34,50	- Maxi Plan Plus
Carrier Command dt.	29,50	Garrison	19,90	Run the Gauntlet	34,50	Winter Olympiade dt.	24,50	(Spreadsheet)
Colorado dt.	39,50	Joker Poker	19,50	Starflight dt.	39,50	X-Out dt.	34,50	- Kind Works 2.0
Def. o.t. Crown dt.	34,50	Kult	34,50	Star Plaze	24,50			(Word Processor)
Conqueror	34,00	Mig 29 Sov. Sigt.	39,50	Strike Force Harrier dt.	34,50	Amiga Maus	49,00	- Info File
						ATARI LYNX Gerät	197,00	(Data Base) 194,-
Amiga 500 Speichererw.		- auf 2MB + Uhr	189,00	Amiga Laufwerk		Game Boy + Zubehör	154,00	Amiga 500 Super Powerpack
- 1MB abschb. + Uhr	89,00	- 1MB+Dung. Master + Chaos		Slimline 3.5 extern				Kind Words (Textverarbeitung)
- auf 2.3 MB + Uhr	310,00	Strikes Back kpl. dt.	159,00	Bus + abschaltbar	179,00	Game Gear + Spiel	289,00	Fusion Paint (Malprogramm)
								Indiana Jones F/A 18
								Interceptor Kick off 111,00

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.

Drop It

Das Denkspiel. Test Play Time 12/91: 83%. Zitat: "... könnte glatt ein Nachfolger von Tetris werden!" 40 DM (min. 512k, Kick 1.3)
Weitere Produkte der PeGAH:
PeGAH-Intro Designer: Erstellen Sie Ihre eigenen Intros, auch unter Kick 2.0. 29 DM. Bilderdisk für den Grafiktransferdruck: 25 DM.
PD-Angebot: Musik Dimension, 10 Disks mit Songs, Pack: 25 DM.

Infos bei:

Firma
Peter Hölterhoff
Im Alten Holz 100
5800 Hagen 1
Tel. (Anr.-Beantw.):
02331/50458
Händleranfragen willkommen!



Verlagsvertretung



0203 - 305 11 51/55

Fax:

0203 - 305 11 33-34

TELEFON 0711 - 262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIVE California Games, Dhana, Undead Line, Master of Monsters (USA), Long Raiser (USA), F1-Grand Prix, John Madden 2, Double Dragon 2
Preishits: Quakshot 89,-, EA-Hockey 89,-, Golden Axe II 89,-, Sonic79,-, Super Shinobi 79,-, Sonderangebote ab 39,- DM

GAME GEAR

Sonic the Hedgehog, Donald Duck, Musha Aleste, Heavy Weight, TV-Tuner, Master Adapter, Linkkabel, Akkupack, Spiele ab 39,- DM

GAMEBOY

Die absoluten Tophits
+ 80 weitere Titel, Spiel ab 29,- DM

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Fordert unsere GAME NEWS gegen frankierten Rückumschlag! Werdet Clubmitglied!



TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

Heiße Games

Theo
KRANZ
VERSAND & LADEN

Mega Drive: John Madden II, Double Dragon II, Robocod, Pitfighter, Mario Lemieux Hockey, Master of Monsters USA
Lynx: Scrapyard Dog, Xybots, Ice Hockey, Basketbrawl
NES: Super Mario Bros. 3, Snake's Revenge, Maniac Mansion, Duck Tales, Shadow Warrior, Bubble Bobble, North & South
Game Gear: Golden Axe, Factory Panic, Donald Duck, Sonic the Hedgehog, Ninja Gaiden
Game Boy: Choplifter II, Double Dragon II, Red October, Boxle, WWF Superstars, Duck Tales, Marble Madness, Gauntlet II
Master System: Donald Duck, Kick Off, Populous, Sonic the Hedgehog
NEO GEO: Eightman, Fatal Fury, Super Baseball 2020, Crossed Sword
CDTV: F-16 Falcon, Trivial Pursuit
AMIGA: Birds of Prey, Red Baron, Ultima 6, Apydia
MS-DOS: Falcon Mark II, A-320 Airbus, Ultima 7, Eye of the Beholder II

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN UNDE ADRESSIERTEN DIN A5 RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN. 8,-DM; UPS-NN 10,-DM; VORK. 4,-DM. VERSAND UND LADEN.

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Tel.: 09 31/ 57 16 01

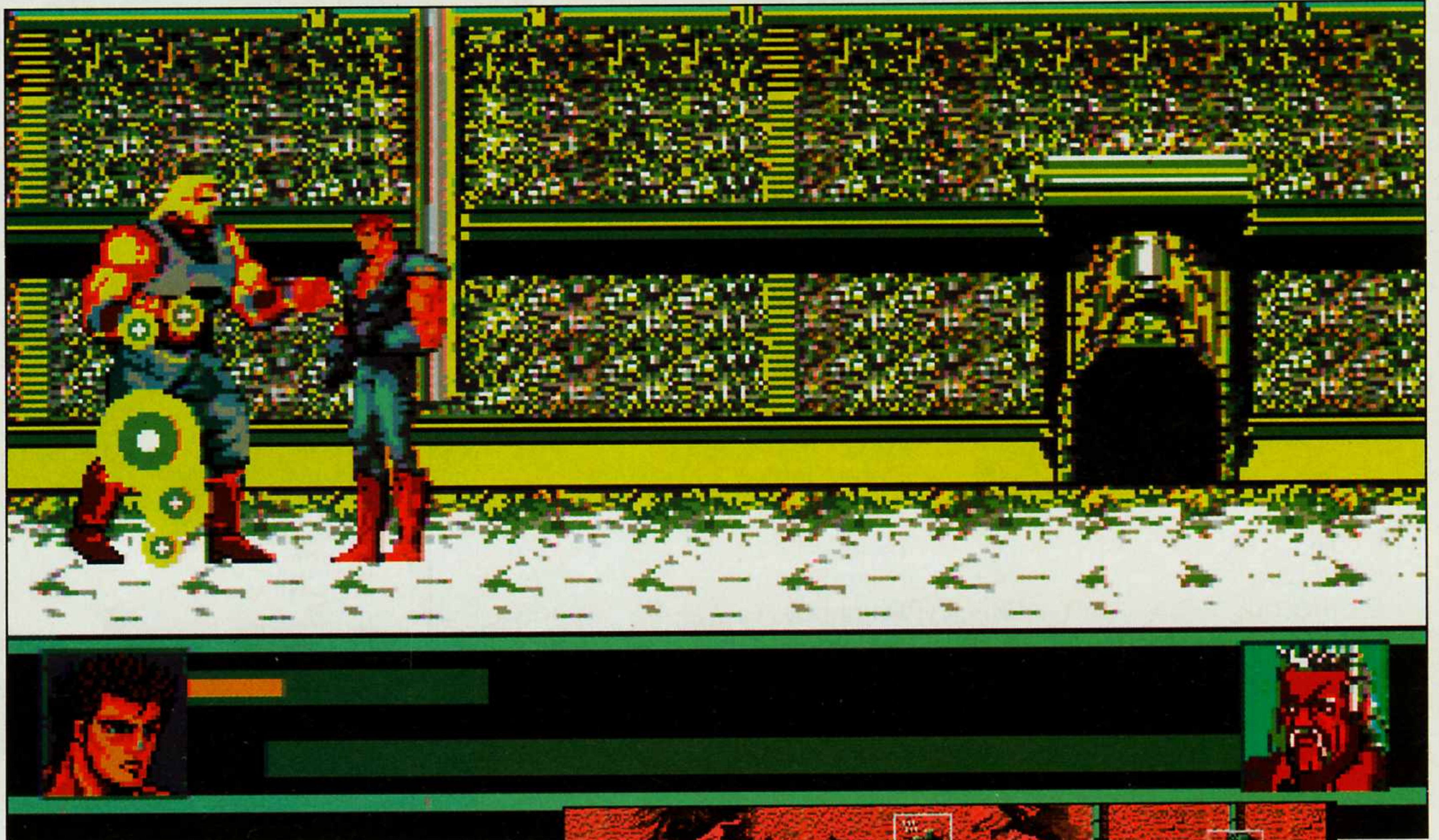
Last Battle

Ultimativ, beinhart und die letzte Lösung. Das bist natürlich wieder einmal Du, wieder einmal in Deinem letzten Kampf! (Hoffentlich!)

REVIEW



Als alter Shinobi-Recke freute ich mich zunächst über LAST BATTLE. Schmucke Grafik, eine große Landkarte und stimmungsvolle Musik sollten Action vom Feinsten garantieren. Ich hatte tatsächlich das Gefühl, mich am Spielautomaten zu befinden, so prächtig waren die Sprites in der Ruheposition. Doch als ich zum erstenmal den Joystick bewegte, überfiel mich ein Schreikrampf. Der Held befand sich tatsächlich schon im Winterschlaf, so gemächlich schlich er über den sanft, aber unspielbar langsam scrollenden Screen. Was nutzen mir da die wunderbar großen, halbwegs gut animierten Sprites und die abwechslungsreichen Hintergrundgrafiken, wenn die Spielgeschwindigkeit



mich zum Einschlafen verführt. Die Grafiker und Musiker haben Ihre Hausaufgaben gemacht, doch der Programmierer scheint seinen Prozessor auf 2 MHz herabgeschaltet zu haben. Wenn man nach den Screenshots urteilt, könnte man sehr zufrieden sein. Große Figuren, schön gezeichnete Hintergründe, viele Zwischengrafiken. LAST BATTLE ist aber leider ein Spiel aus der Reihe "Wie kann ich zu einem schlech-



An der grafischen Gestaltung gibt es nichts auszusetzen.

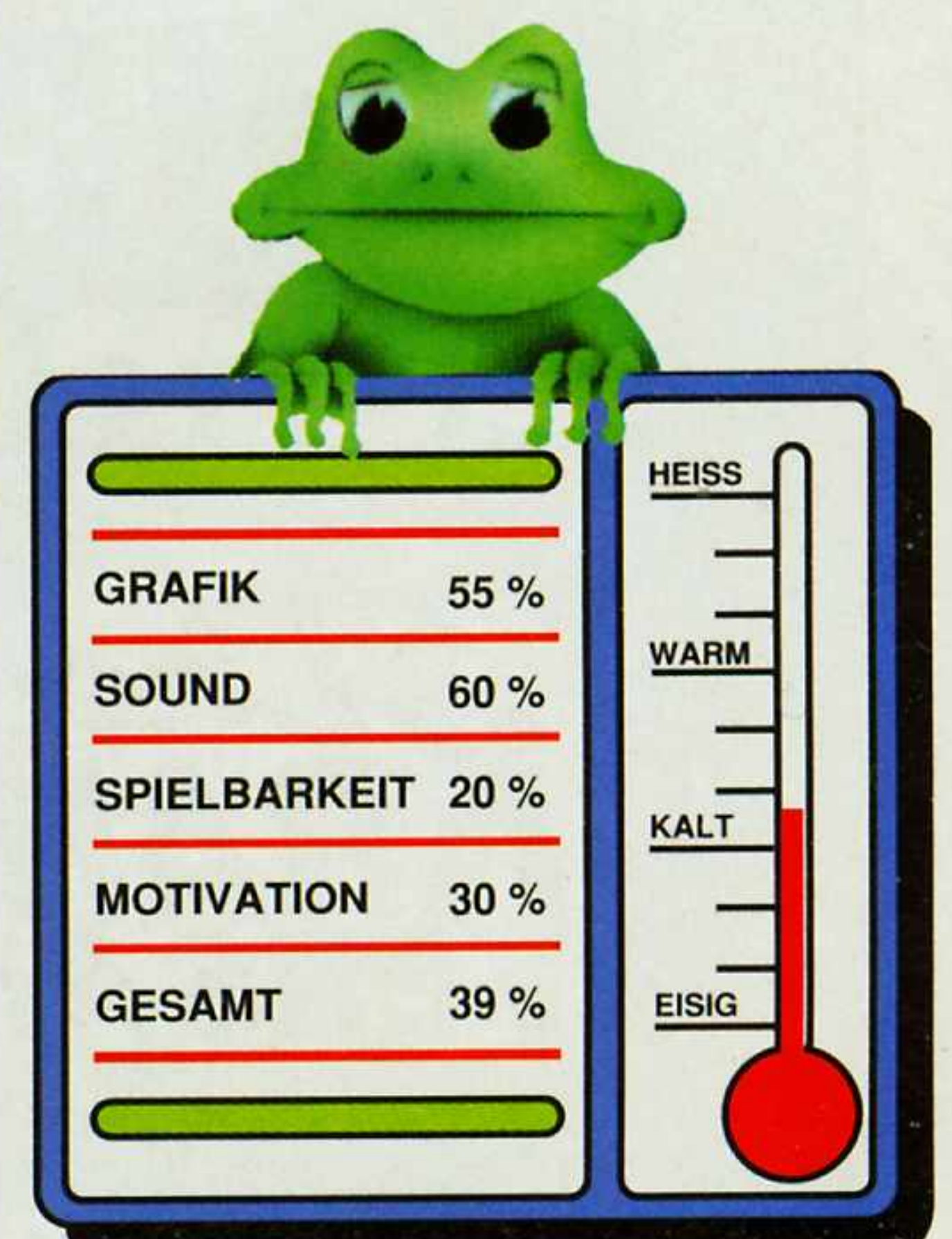
tem Spiel tolle Bilder machen? Der Automat konnte mir noch einige Markstücke abringen, trotz einer nur durchschnittlichen Qualität, die von SEGA nicht zu erwarten war. Ein Zweispielmodus hätte dem Ganzen vielleicht den entscheidenden Kick gegeben. Der Sound ist so noch das Beste am Spiel, was aber nicht sonderlich schwierig war. Die Kämpfe selbst beschränken sich auch auf stupides Feuerknopfraseln ohne größere taktische Überlegungen. Wäre das Scrolling schneller, hätte ein prima Prügelspiel in Shinobi-Machart aus LAST BATTLE werden können. Ich frage mich nur, wie Elite

so etwas übersehen konnte. Jeder durchschnittliche Spielfan hätte dem Programmierer Beine gemacht.

Muster von: Hersteller (hi)



Achtung, der Held ist schon im Winterschlaf!



Auf nach Weinheim

an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Tel. 0 62 01 / 18 12 01
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

Head Line

zuverlässig
schnell
preiswert

Gestaltung
Satz
Repro
Film

Falkstraße 45-47
4100 Duisburg 1
Tel.: 02 03 / 3 05 11 73
Fax.: 02 03 / 3 05 11 34



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



A500 Speichererw. 512 KB

inkl. Uhr + Akku, abschaltb. 67,-

3.5" Laufwerk ext.

Bus, abschaltb. 1 Jahr Garantie 139,-

wie oben, jedoch mit Trackdisplay 179,-

2 MB ext. aufrüstbar

1 Jahr Garantie 385,-

Golden Image Handscanner

100-400 dpi, inkl. Software (d) 478,-

GI 600N optomech. Maus (AMIGA) 57,-

GI 600DN vollopt. Maus (AMIGA) 99,-

A-500 Plus Speichererw. auf 2 MB 149,-

Jin Mouse (PC) optomechanisch 33,-

GI 350N optomech. Maus (PC) 290-1450 dpi 57,-

Magic 64 Handscanner (PC)

64 Graust.-400 dpi bis B4-Seite 498,-

PC-SOUNDMAN Soundkarte (PC)

Adlib-komp. inkl. 2 Boxen, Kopfhörer, 2 Spiele 233,-

Fujitsu DL 900 699,-

Fujitsu DL 1100 898,-

Händleranfragen
erwünscht!

Autorisierter
"GOLDEN IMAGE"
Distributor



SOFTWARE
v o m
FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST
4 Wheel Drive dt. Anl.	-,-	69,90	-,-
Airbus 320 dt.	-,-	95,90	95,90*
Air Land Sea dt.	85,90	79,90	-,-
Airline dt.	65,90	-,-	-,-
Barbarian 2 (Psygnosis)	-,-	59,90	-,-
Bundesliga Manager Professionell dt.	69,90	69,90	-,-
Civilization	86,90	-,-	-,-
Die Kathedrale komplett dt.	82,90	82,90	-,-
Formula 1 Grand Prix	-,-	75,90*	75,90*
Gunship 2000 dt.	82,90	-,-	-,-
Knight's of the Sky dt.	-,-	79,90	-,-
Laffer Utilities	82,90	-,-	-,-
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	-,-	-,-
Pitfighter	-,-	59,90	59,90
Populous 2 dt.	-,-	79,90	79,90*
Powermonger dt.	79,90*	-,-	-,-
Quest & Glory	-,-	69,90	69,90
Rasender Reporter komplett. dt.	69,90	-,-	-,-
Realms	69,90*	69,90*	69,90*
Simpsons	69,90	59,90	59,90
Soccer Stars	-,-	65,90	-,-
Startrek dt. - 25th Annivers.	79,90*	-,-	-,-
Terminator 2 dt.	69,90	59,90	59,90
Ultima 6	75,90	69,90*	-,-
Ultima 7	82,90*	-,-	-,-
WWF Wrestling dt. Anl.	-,-	59,90	-,-
Wayne Gretzky Hockey 2	69,90	59,90*	-,-

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

Preisknaller ..
Double Drag. 2 AMI,PC 29,00 Populus AMI, ST, PC 34,00
Klax AMI, PC, ST 29,00 Ghostbusters 2 AMI, ST 29,00
Bloodwych AMI 29,00 Ironlord AMI, ST, PC 29,00

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!!

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
A 320 Airbus dt.	99,90	99,90	99,90
Another World dt.	59,90		
Barbarian II dt.	59,90	59,90	
Battle Isle dt.	69,90		89,90
Birds of Prey dt.	74,90	74,90	
Black Gold dt.	64,90	64,90	74,90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69,90		69,90
Cadaver dt.	64,90	64,90	
Cadaver: The Payoff dt.	39,90	39,90	
Castle of Dr. Brain dt.			89,90
Castles dt.			74,90
Castles Data Disk dt.			39,90
Celtic Legends dt.	69,90		
Civilisations dt.			79,90
Conquest of the Longbow VGA dt.			79,90
Cruise for a Corpse dt.	69,90	69,90	69,90
Der Preis ist heiß dt.	44,90		54,90
Die Kathedrale dt.	89,90		89,90
Eye of the Beholder VGA dt.	69,90		79,90
F-117 A Nighthawk			89,90
F-16 Falcon 3.0 dt.			119,90
Fate Gates of Dawn dt.	69,90	69,90	
Flight of the Intruder dt.	79,90	79,90	
Glücksrad dt.	44,90		54,90
Godfather dt.			64,90
Great Courts 2 dt.	64,90	64,90	64,90
Gunship 2000 dt.			89,90
Heart of China VGA dt.	79,90		89,90
Indiana Jones 3 dt.	64,90	64,90	69,90
Indiana Jones 4 VGA dt.	69,90		79,90
Kings Quest 5 VGA dt.	89,90		99,90
Larry 5 VGA dt.			89,90
Leander dt.	59,90		
Lemmings dt.	59,90	59,90	79,90
Lemmings Data Disk dt.	39,90	39,90	59,90
Lord of the Rings dt.			79,90
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59,90		
Mad TV dt.	69,90	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
North & South dt.	59,90		64,90
Panza Kick Boxing dt.	69,90	69,90	
Pirates dt.	59,90	59,90	59,90
Police Quest 3 VGA dt.			89,90
Populous 2 dt.	69,90	69,90	
Ports of Call dt.	59,90		79,90
Powermonger dt.	64,90	64,90	
Powermonger World War 1 dt.	39,90	39,90	
R-Type 2 dt.	64,90	64,90	
Railroad Tycoon dt.	79,90	79,90	89,90
Red Baron VGA dt.	74,90		99,90
Rise of the Dragon VGA dt.	89,90		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.	69,90	69,90	
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			89,90
Secret Weapons Missions			39,90
Space Quest 3 dt.	89,90	89,90	89,90
Space Quest 4 VGA dt.	89,90		89,90
Spirit of Adventure dt.	64,90	64,90	74,90
Starbyte No. 1 Collection dt.	69,90	69,90	74,90
Starbyte Super Soccer dt.	64,90		74,90
Steigenb. Hotelmanager dt.	64,90		64,90
Their Finest Hour dt.	69,90	69,90	69,90
Their Finest Missions 1 dt.			39,90
Toki dt.	64,90	64,90	
Ultima 6 dt.	64,90	64,90	79,90
Ultima 7 dt.			79,90
Utopia dt.	69,90	69,90	
Wetten daß...? dt.	54,90		64,90
Wild West World dt.	89,90		89,90
Willy Beamish VGA dt.	74,90		89,90
Wing Commander VGA			79,90
Wing Commander 2 VGA dt.			89,90
W.C. Secret Missions 1 od. 2			39,90
W.C. 2 Speech Accessory Pack			39,90
W.C. 2 Special Operations 1			49,90
W.W.F. Wrestling dt.	64,90	64,90	74,90
Zak McKracken dt.	64,90	64,90	64,90

Spiele für C-64 auf Anfrage!

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
Adlib Soundkarte m. Jukebox dt.		239,00
Game Card PC/XT/AT 2 Gameports, regelbar		39,90
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST, C64)		14,90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST, C64)		39,90
Quickshot 123 (PC/XT/AT)		24,90
Comp. PRO STAR (PC inkl. GameCard)		99,00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)
oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)
Auslandsversand:

(Nachnahme od. Vorkasse + 20 DM)
FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE
GESAMTPREISLISTE AN!!!

Händler-Anfragen
erwünscht !!!

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4
D-8391 Röhnbach
Telefon 08582/1599
Telefax 08582/8625



ACTION PACK

REVIEW

Zehn Actionklassiker in einer Verpackung, das hört sich sehr vielversprechend an. Was aber wirklich dahinter steckt lest Ihr in diesem Testbericht.



3D Action vom Nebulus-Autor



GSG9 im Einsatz



M4 Eine Panzersimulation mit Pfiff

Das Ganze beginnt mäßig. Ein schwaches Actionadventure mit dem Titel MAYA vergessen wir am besten gleich wieder.

FAST LANE ist zwar ein bißchen stärker, doch in Sachen Autorennspiele gibt es mittlerweile viel bessere Titel. Das mäßige Niveau wird mit TARGHAN, einem simplen Prügelspiel mit netten Grafiken, zunächst beibehalten, doch mit ON SAFARI deutet sich eine Besserung an. Es ist ein Spiel im Operation-Stil mit guten Grafiken, das Hardcore-Action-Fans gefallen dürfte.

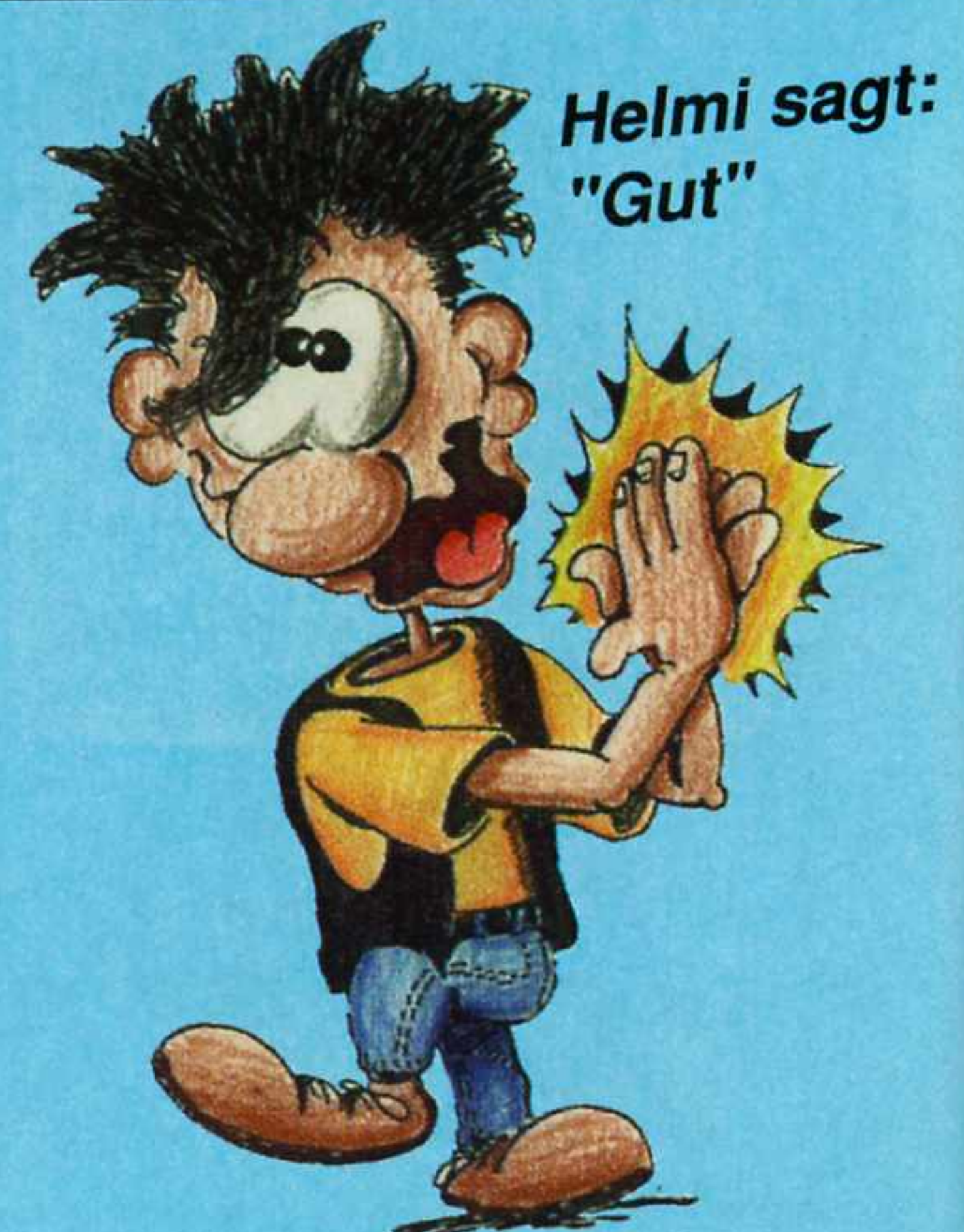
Das erste wirklich gute Spiel ist ELIMINATOR, das von John "NEBULUS" Phillips stammt. Ein gutes Actionspiel mit verdammt flotter 3D-Grafik sorgt für viel Spaß. HOSTAGES von Infogrames behält diese Qualität bei. Vor zwei Jahren wurde es von den meisten Zeitschriften sogar mit Hit-Ehren bedacht. Hier wird außergewöhnliche Action im GSG-9-Flair geboten. COSMIC PIRATES von Palace ist ein nettes Actionspiel, bei dem man mit seinem Raumschiff durch das Weltall düst und ungewöhnliche, jedoch gute Grafik zu sehen bekommt. COLORADO, ein ungewöhnliches, aber sehr schwaches Spiel im Western-Stil packen wir sofort wieder weg. ROTOR von U.S.GOLD bedient sich zwar eines netten technischen Effekts, bei dem die Grafik um die Spielfigur her-

um gedreht wird, sollte aber lieber Richtung Abfallkorb wandern. Den Schlußpunkt setzt SHERMAN M4, eine gute Panzersimulation mit schneller 3D-Grafik. Die Compilation bietet für knapp 90 Mark vier gute, einen durchschnittlichen, zwei mäßige und drei schwache Titel und kann aufgrund der Masse im Vergleich zu anderen Compilations, in dem ein oder zwei gute Titel enthalten sind, allen Actionfans empfohlen werden, außer man besitzt nicht schon zwei der guten Titel.

Muster von: Hersteller (hi)

Einzelwertungen:

Maya	8%
Fast Lane	12%
Targhan	30%
On Safari	49%
Eliminator	64%
Hostages	67%
Cosmic Pirate	67%
Colorado	20%
Rotor	28%
Sherman M4	65%



Helmi sagt:
"Gut"

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

ComputerWorld

A.Triffterer

Tel.: 9.00-18.30

0 20 51 / 5 83 63

Ladenverkauf:

Friedrichstr. 191

5620 Velbert 1

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

Gameboy

Gameboy 159,-
Gamelight 34,-
Lupe 24,-
Koffer 35,-
Gürteltasche 29,-
Tragetasche 29,-
Verstärker 49,-
Batterie-Pack 69,-

S. Mario Land 49,-
Klax 69,-
Navy Seals 79,-
Paperboy 49,-
Nint.Worldcup 49,-
Turtels 69,-
F1-Race plus 69,-
4Player 79,-
Choplifter 2 79,-
Atomic Punk 79,-

Simpsons
69,-

Double Dragon 269,-
Snoopy 69,-
Sword of Hope 79,-
R-Type 79,-

Über 100 weitere
Spiele am Lager,
bitte Liste
anfordern!

Sega-Mega

Thunderforce III 109,-
J. Madden Footb. 129,-
688 Submarine 139,-
Fatal Labyrinth 89,-
Onslaught 129,-
Sonic the
Hedgehog 119,-
E.A. Icehockey 129,-

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

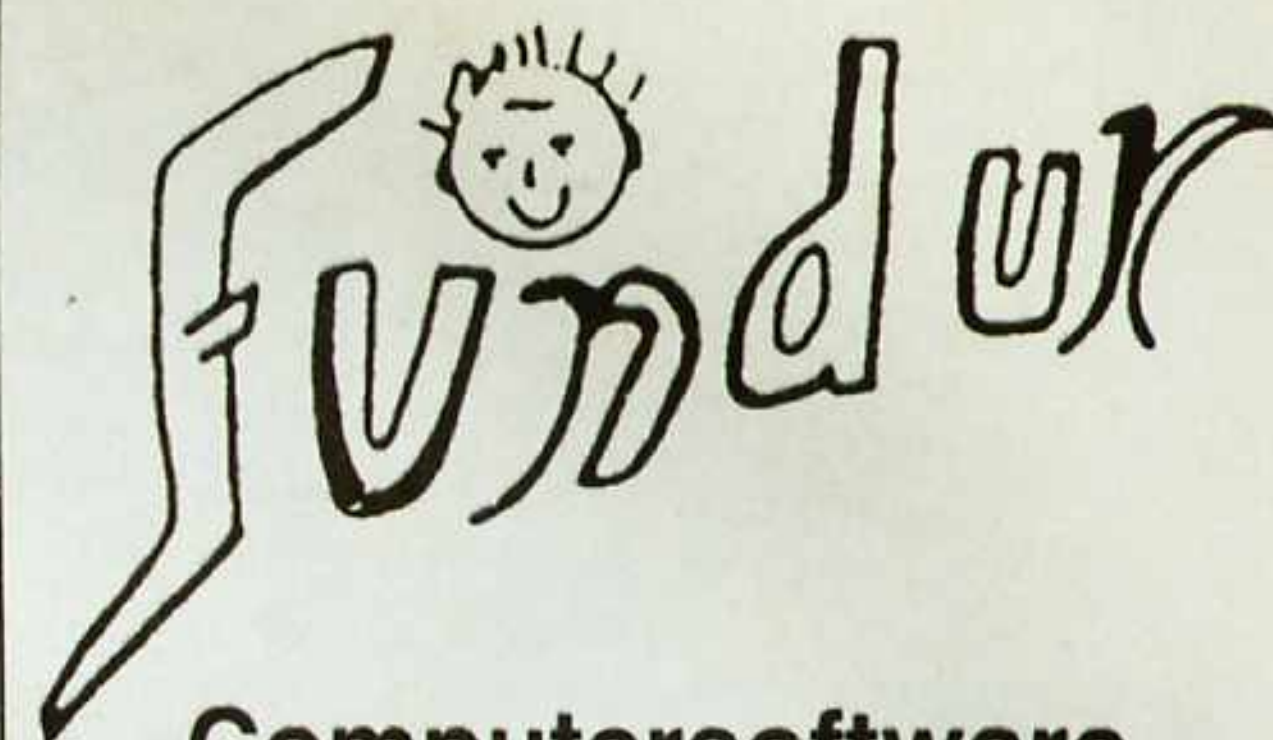
Lynx

Lynx 2 199,-

CheckeredFlag 69,-
A.P.B. 79,-
Warbirds 69,-
Stun Runner 79,-
Scrapyard Dog 69,-
Shanghai 79,-
Ishido 79,-
Klax 79,-
Hard Drivin' 79,-
Blockout 79,-
Turbo Sub. 79,-

Weitere Spiele auf
Anfrage.

Ausführliche Liste
für Sega-Master +
NES-Spiele bitte
anfordern



Computersoftware

R. Duregger

Hotline 02 02 / 76 39 08

Neuheiten Amiga

- ATARI auf Anfrage -

Apydia 69,-
Battle Isle 75,-
Blues Brothers 65,-
Birds of Prey 85,-
Bane of Cosm. Forge 75,-
Celtic Legends 75,-
Knights of the Sky 75,-
Lotus Turbo Esprit II 64,-
Lemmings Data 49,-
Micropose Golf 79,-
Midwinter II 76,-
Mega Lo Mania 72,-
Outrun Europe 62,-
Populous II 72,-
Top League (Samm.) 77,-
Traders 69,-
Utopia 75,-
Thunderhawk 75,-

Neuheiten MS-DOS

Birds of Pray 89,-
Bundesliga Man. Prof. 76,-
Die Kathedrale 93,-
Megatraveller II 93,-
Monkey Island II 84,-
PGA Course Disc 39,-
Jetfighter II 85,-
Space Quest IV 95,-
Winter Challenge 84,-

CDTV Gerät 1.465,-
Lemmings 68,-

Weitere Titel bitte anfragen!

Game Boy Gerät 145,-

**SEGA MEGA UND GAME GEAR
NACHFRAGEN!**

Neu ab Februar:

Ladenlokal

in

Wuppertal, Robert-Daum-Platz!

C-64 weiter im Programm

ANRUFEN!

Alle hier nicht aufgeführten Titel
natürlich auch lieferbar!

FUNDUR

RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1
TEL. 02 02 / 76 39 08 (24 Uhr)

Versand per Nachnahme oder
Vorkasse, VR.-Scheck portok. 5,- DM

Versandkunden können auch mit der
Karte bezahlen:
EUROCARD, AMERICAN EXPRESS,
VISA, DINERS CLUB

0711 - 262 42 09

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



TOP 4 · HACKSTR. 30
7000 STUTTGART 1

MEGA TRADE

Die Nr. 1 im Hegau und Bodenseekreis

48-Stunden-Express – unser neuer Versandservice!

Ab sofort liefern wir im Sauseschritt. Der DPD-Schnellversand sorgt dafür, daß alle lieferbaren Spiele direkt zu unseren Kunden gelangen. **Innerhalb von 48 Stunden – nur Abholen bei uns geht schneller!**

Neu auch unser Katalog mit allen aktuellen Titeln, die meisten sofort lieferbar. Dies gilt natürlich auch für Shining in the Darkness und F-22. Sorry, wenn es hier zu Verzögerungen gekommen ist.

Unsere Preisangebote bei den Computern und Konsolen in dieser Ausgabe geben nur einen Ausschnitt unseres Programms wider.

Weitere Titel täglich neu – Hotline 0 77 31 / 6 66 34

Mega Trade Computer + Videospiele Ekkehardstr. 16a – 7700 Singen

**Und nicht vergessen:
Anzeigenschluß für
Play Time 4/92 ist der
12. Februar 1992**



Eindrucksvoll präsentierte Auswahlmenüs lassen die Erwartungen berechtigterweise in luftige Höhen schnellen.



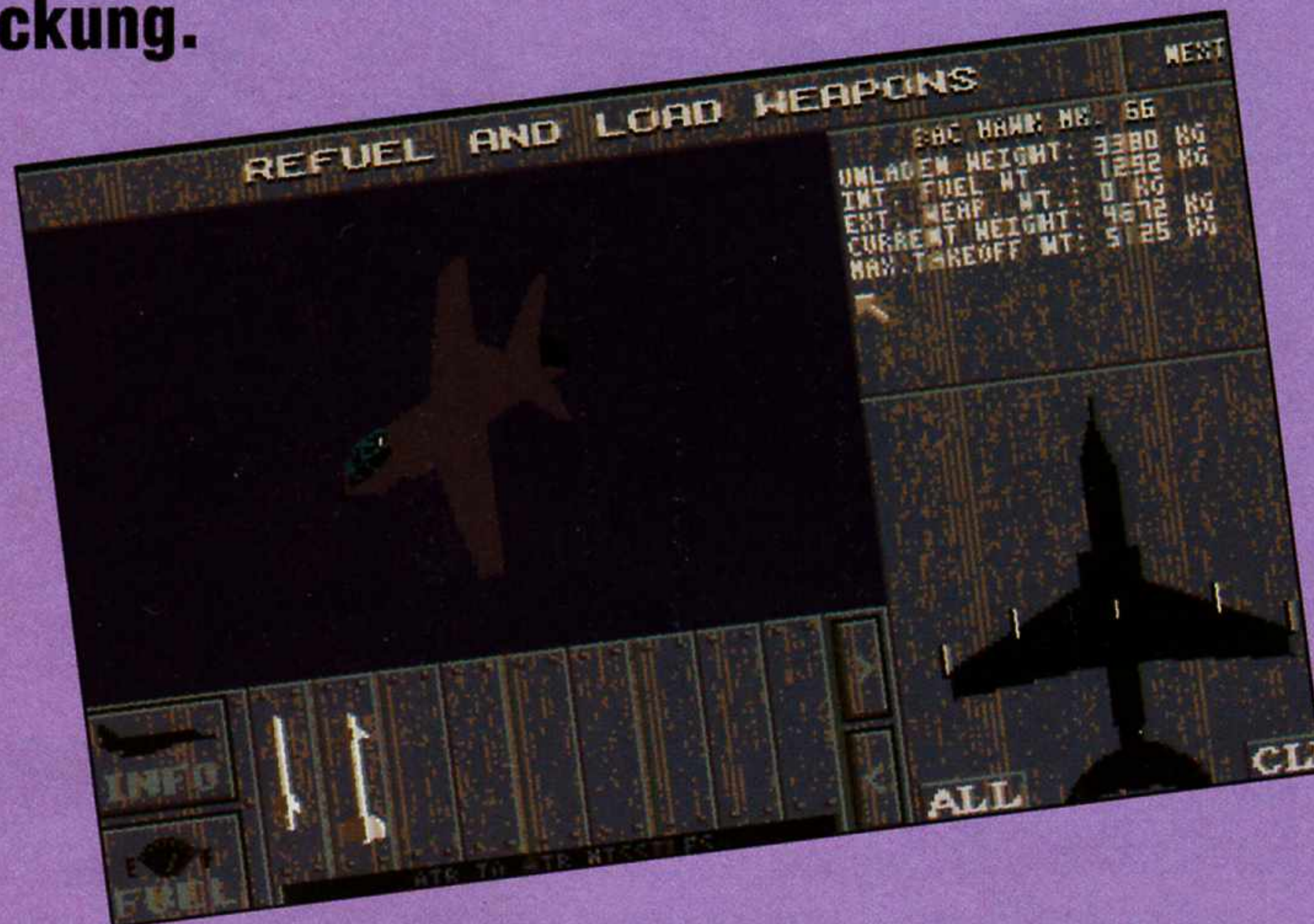
Ein kleiner Wermutstropfen: Sämtliche Cockpits sind gleich gestaltet. Dies soll die "Hawk Mk.66" sein. Baujahr 1968.

Birds of Prey

Lange genug waren sie ja angekündigt die "Raubvögel". Nun sind sie endlich erhältlich. Hat sich das Warten gelohnt? Mit aus lauter Vorfreude zitternden Händen öffne ich die Verpackung.



Dabei fällt mir, das in tadellosem Deutsch verfasste, Handbuch aus den schweißnassen Fingern, genau auf meinen Fuß, was eine äußerst schmerzhaft Prellung zur Folge hat. Kein Wunder bei dem Umfang! Doch wer will schon Bücher lesen. Diskette ins Laufwerk, los gehts. Nach der üblichen Wartepause kann man einen Vorspann bewundern, der wirklich sehenswert ist. Hier zeigt der Amiga was in ihm steckt, wenn er von



Könnern programmiert wird. Ein 486er PC, VGA- und Soundkarte wirken plötzlich recht armselig. Ich entscheide mich für einen F117 Stealth Fighter und donnere mit brüllenden Triebwerken im Tiefflug über die Pampa. Das gegnerische Radar soll keine Gelegenheit bekommen mich zu orten! Als ich das erste feindliche Ziel sehe,

zuckt mein Finger zum Feuerknopf und mein Ziel verdampft in einer Rauchwolke. Jahu... euch werd ich... B.o.P., ein Game für angehende High-Tech-Sadisten? Wohl kaum, vielmehr handelt es sich um eine durchaus ernst gemeinte Flugsimulation mit sehr großem Detailreichtum und riesigem Umfang. Es stehen 40 verschiedene Flug-

zeuge mit ebenso verschiedenen Eigenschaften zur Verfügung. Von der F16 Falcon, bis zur Boing 747 ist alles vorhanden, was das Fliegerherz höher schlagen läßt. Insgesamt hat man die Qual der Wahl bei 40 (!) Vögeln. Selbstverständlich sind auch die zu erfüllenden Missionen ebenso vielseitig. Man kann sich allerdings nur für eine Seite entscheiden. Nato oder Warschauer Pakt? Politisch mag das zwar Schwarz/Weiß-Malerei sein, tut hier aber nichts zur Sache, da sich das sowieso schon selbst überholt hat. Da die simulierte Landschaft wirklich sehr weitläufig ist, lassen sich längere Flugzeiten manchmal nicht vermeiden, die man aber mit dem automatischen Pi-



Die Kurzvorstellung Eures Fliegers, danach folgt die Wahl der Bewaffnung.



Aus der Zwei-Uhr-Position kommt gewaltiger Ärger angeflitzt.



Aber ausführliche Informationen helfen bei dessen Bewältigung.

PILOT RECORD		NEXT
NAME	: ARTHY	
RANK	: LEVEL 0, CLASS 0	
SIDE	: NOT YET SELECTED	
BASED AT	: NOT YET SELECTED	
MISSIONS	: 0	
AIR KILLS	: 0	
LAND KILLS	: 0	
CURRENTLY FLYING	: NOT YET SELECTED	
LAST SCORE	: 0	
TOTAL SCORE	: 0	
TERRAIN TYPE	: GREEN FIELDS	
DIFFICULTY LEVEL	: "PILOT"	
WINGMEN	: NO	
START TIME	: 08:00:00, DAY 1	
RECORD OF PAST MISSIONS:		

Das umfangreiche Einstellmenü begleitet Euch durch sämtliche "Campaigns" und belegt Euren Werdegang.

loten "entöden" kann. Der Autopilot kann auch verhindern, daß es bei der Landung klein, bunt und chaotisch wird. Das grandiose Intro, die Grafiken und der Sound sind bemerkenswert gut. Ebenso verdient das Handbuch seinen Namen und ist nicht einfach ein Beipackzettel. Auch der Detail-

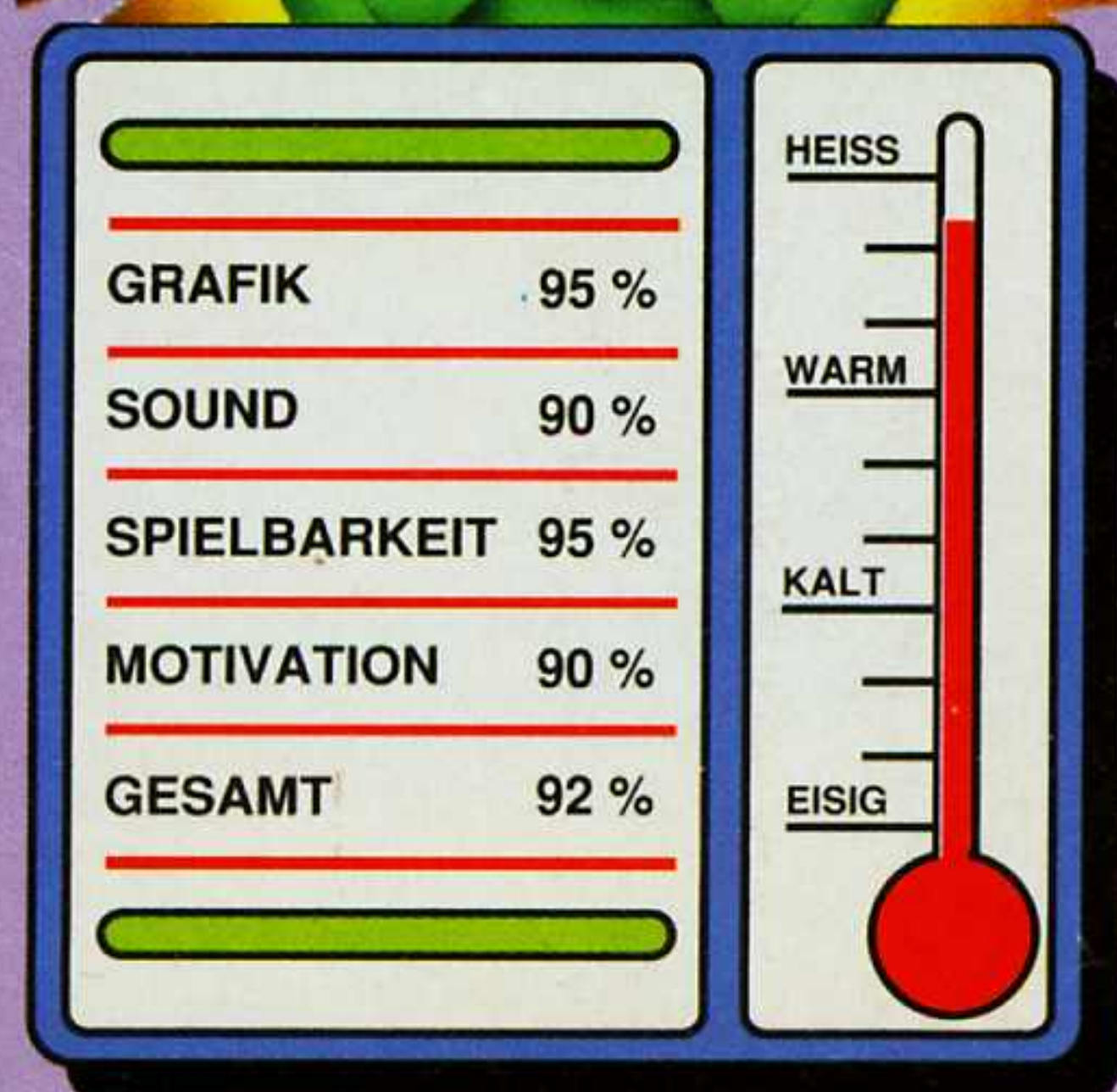
Cockpit haben. Aber ich will hier nicht nörgeln. B.o.P. ist ein Flugsimulator der Superklasse, der mit zum Besten gehört, was bisher erhältlich ist. Die Komplexität dieses Programms ist schier gewaltig und es wurde an fast alles gedacht, kaum etwas blieb unberücksichtigt oder wurde vergessen. Ein vollgetanktes Flugzeug fliegt sich wirklich anders als eines mit leerem Tank. Selbst Mondphasen, Sternbilder und Sonnenauf-



reichtum sollte nicht unerwähnt bleiben. Erstmals erkannte ich im Tiefflug bei einem Flugsimulator Bäume, Straßen u.s.w. Aber einige negative Sachen möchte ich Euch nicht verschweigen. Die Codeabfrage verhinderte einige Male den Spielgenuß. Das hätte man vielleicht einfacher lösen können. Die Joysticksteuerung erwies sich, obwohl einstellbar, als ziemlich fummelig. Daß nahezu jede Taste des Keyboards belegt ist, kann zwar notwendig gewesen sein, dient aber nicht gerade der Übersichtlichkeit. Wenn wir schon bei der Übersichtlichkeit sind, das Cockpit strotzt geradezu vor Instrumenten. Wer da auf den ersten Blick feststellen kann, wieviel Sprit noch im Tank ist, hat mir etwas voraus. Enttäuschend fand ich auch, daß alle Flugzeuge das gleiche

bzw. Untergänge wurden berücksichtigt. Wer noch keine gute Flugsimulation hat, sollte bei B.o.P. unbedingt zugreifen. Auch wer schon das eine oder andere Programm dieser Art im Schrank hat, sollte sich die Anschaffung zumindest überlegen.

Muster von:
PC Computercenter
(rr)

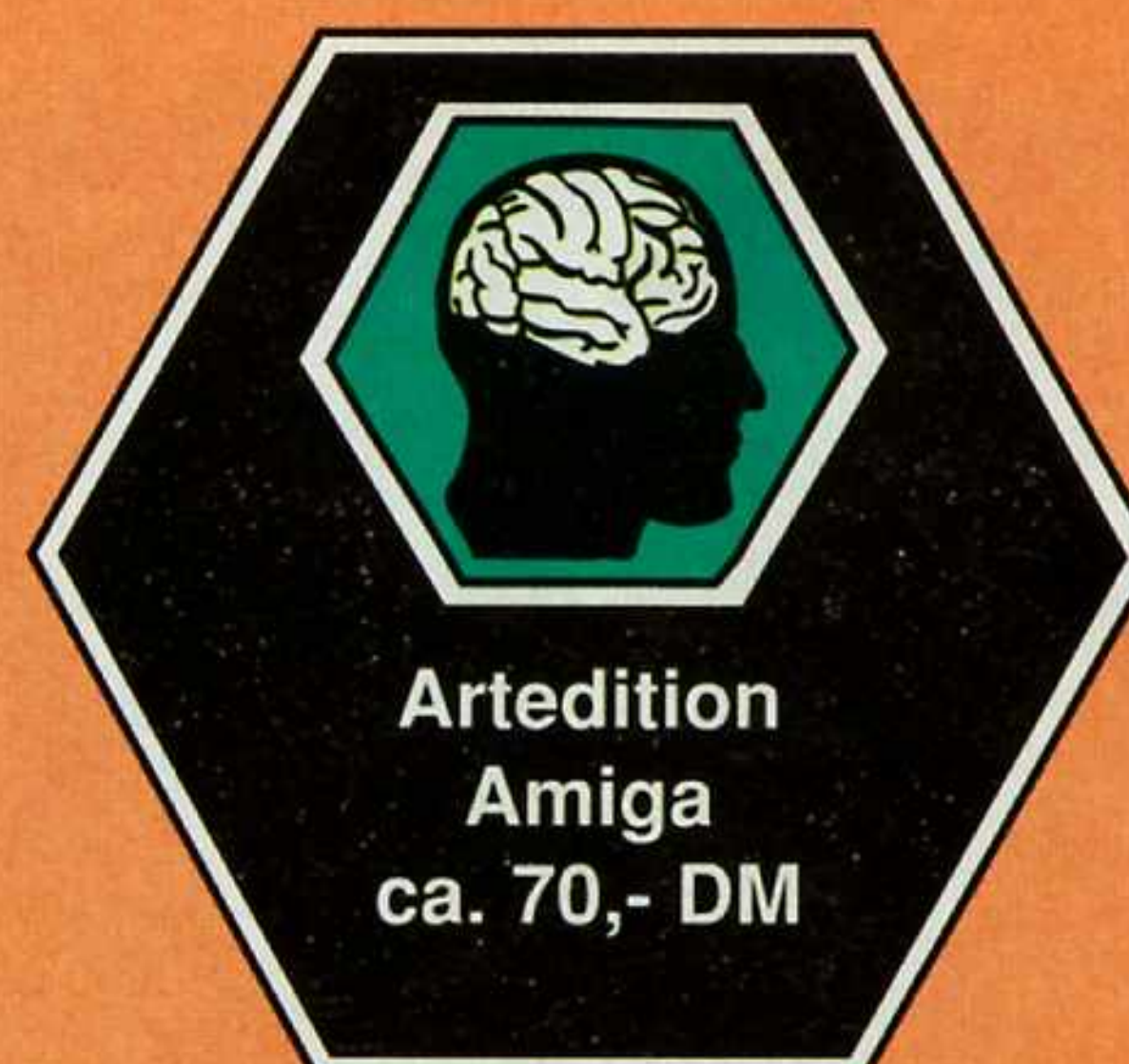


ZACK

Ein Hatrisverschnitt übelster Machart kommt von Art Edition. Wenn das nur nicht andere Label auf eine Idee bringt.



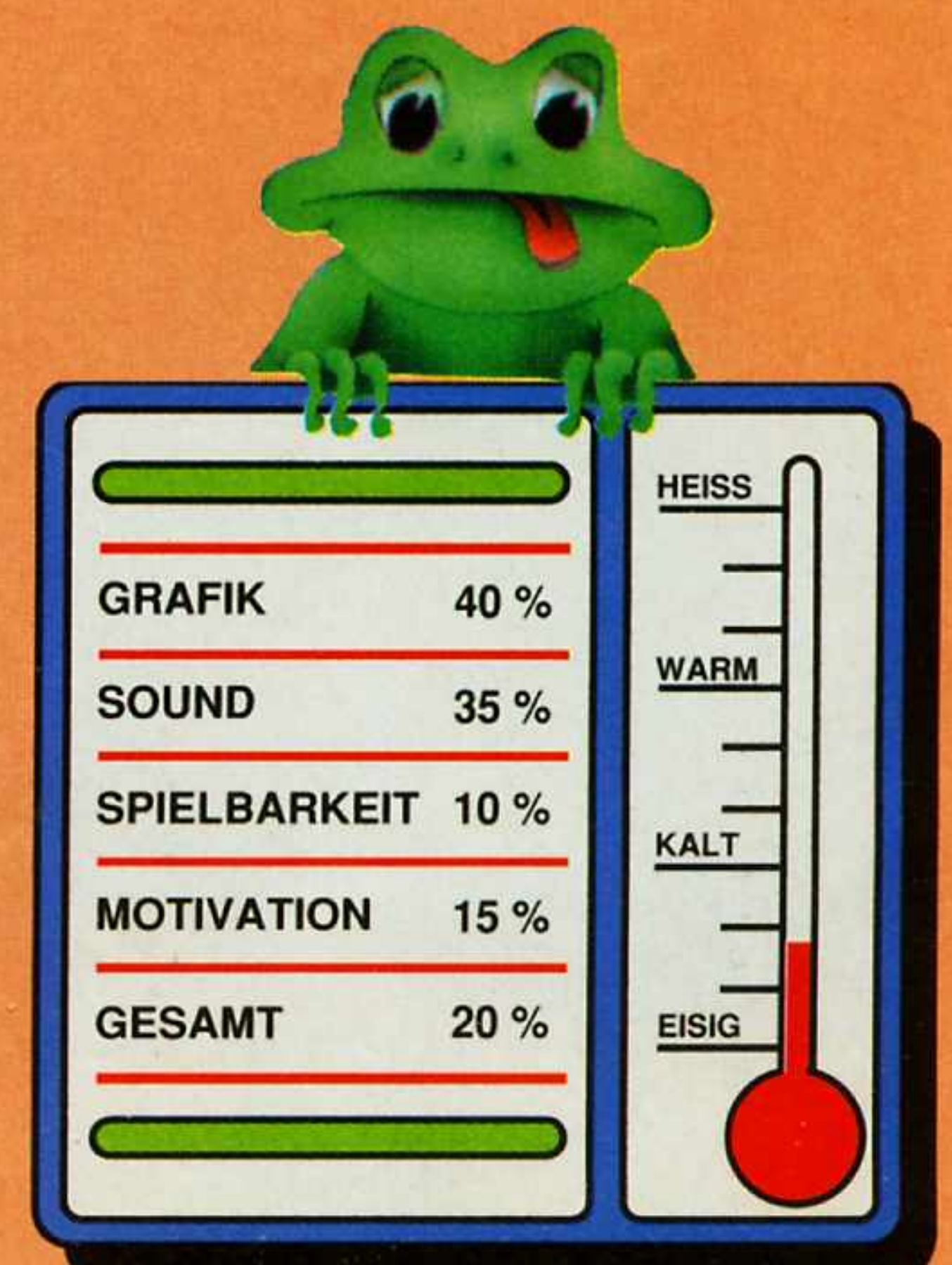
HATRIS lebe hoch, ZACK falle tief.



Das Wichtigste hätte ich zu ZACK eigentlich schon gesagt. Es ist ein miserabler Hatris-Clone. Für alle Unerfahrenen erkläre ich kurz noch einmal das Spielprinzip. Paarweise kommen Hüte vom oberen Bildschirmrand in Tetrismanier reingeflatert. Diese Hüte muß man nun auf die jeweils richtigen Köpfe stapeln, die Seite an Seite am unteren Bildschirmrand angeordnet sind. Durch Feuerknopfdruck kann man die Position der beiden reinfliegenden Hüte vertauschen. Hat man je nach Level eine bestimmte Anzahl richtig gestapelt, kommt man in den nächsten, ebenso aufregenden, Level. Die Automatenversion habe ich mit größtem Vergnügen gespielt, sie war gut spielbar und auch ab-

wechslungreich. Doch ZACK ist einfach miserabel spielbar. Nicht einmal der Turniermodus für bis zu vier Spieler, durchschnittliche Grafik, digitalisierte Soundeffekte und ein Simultanmodus für zwei Spieler konnten einen Funken Spielspaß von HATRIS retten. Dieses Spiel sollte man unbedingt meiden. Greift eher noch zu POT PANIC, das ist im Vergleich zu ZACK Gold wert.

Muster von:
United Software
(hi)



THUNDER BURNER

Das Einzige, was bei "Thunder Burner" brennt, sind die Tränen, die einem in die Augen steigen.

REVIEW



chen. Aufgrund der Steuerung, die nur sehr träge reagiert, ist dann ein Ausweichen nur möglich, wenn man bereits steuert, bevor man den Gegner bemerkt. Die Idee, einfach in den Flugzeugmodus überzu-

häufig in irgenwelchen Hindernissen, die aus unerfindlichen Gründen genau vor oder hinter dem begehrten "Naß" lauern. Solltet Ihr trotz der einschläfernd monotonen FX bis in Stage drei vorstoßen, so wird der

lohnt sich sowieso nicht, da ab der vierten Stage die ersten drei Stages ständig wiederholt werden, nur etwas erschwert. Die Einfallslosigkeit der Level wird nur noch von den Endgegnern übertroffen. Glaubt mir, aus-



Großartige Flugmanöver sind bei Thunder Burner nicht gefragt, einfach draufhalten, wenn so ein Metallmonster vor Euch auftaucht. Das erspart den Ärger über die sonstigen Schwächen des Spiels.

Nach dem Laden beginnt ein kurzes Intro, dessen vielversprechende Grafik nur von der eher mäßigen Titelmusik gestört wird. Die darauffolgende erste Stage wirkt dann aber leider ernüchternd. Die im übrigen gut animierte Spielfigur stampft monoton über den Bildschirm und verdeckt dabei ausgerechnet die Gegner, die genau vor ihr auftau-

wechseln, verwarf ich ebenso schnell, wie sie mir kam. Denn die Jagd nach dem notwendigen Benzin endet

Kampf, den Finger vom Resetknopf fernzuhalten erst richtig hart. Der Flug über das Wasser endet nämlich entweder mangels Sprit oder Geschwindigkeit in demselben, oder man prallt mal wieder gegen ein Hindernis. Naja, weiterspielen

weichen lohnt nicht, einfach draufhalten geht schneller und kostet weniger Leben. Abschließend läßt sich nur sagen, daß einem alles vergeht, wenn man für dieses Spiel auch noch die ca. DM 69,- ausgegeben hat. Nie war etwas Billiges teurer!

Muster von: Hersteller (ob)



GRAFIK	30 %
SOUND	30 %
SPIELBARKEIT	25 %
MOTIVATION	40 %
GESAMT	31 %

DOUBLE DRAGON III

Da macht man sich die Mühe, prügelt sich herum, bricht fast den Joystick ab, und? Nichts und, nicht mal Punkte kann man holen.



Tolle Grafik ist eben doch nicht alles. Leider wurden hier die falschen Akzente gesetzt.



Ein dürftiges Angebot.

Grafik, Grafik über alles, oder so. Jedenfalls ist mir bis jetzt selten ein Game in die Finger gekommen, dessen optisches Outfit sich dermaßen stark von den anderen Bewertungskriterien unterschieden hat. Das muß man gesehen/gehört haben. Ein wirklich gutes Scrolling, hübsche Hintergrundgrafiken und das Ganze mit akzeptabel animierten Figuren. Aber der Sound ist eben leider auch vorhanden. Die einfallslose Titelmusik wäre ja noch zu ertragen, aber die FX muß man sich ja ständig anhören. Etwas mehr Mühe wäre wirklich angebracht gewesen. Dabei ist die, als Handzettel getarnte, Ladeanweisung tatsächlich we-

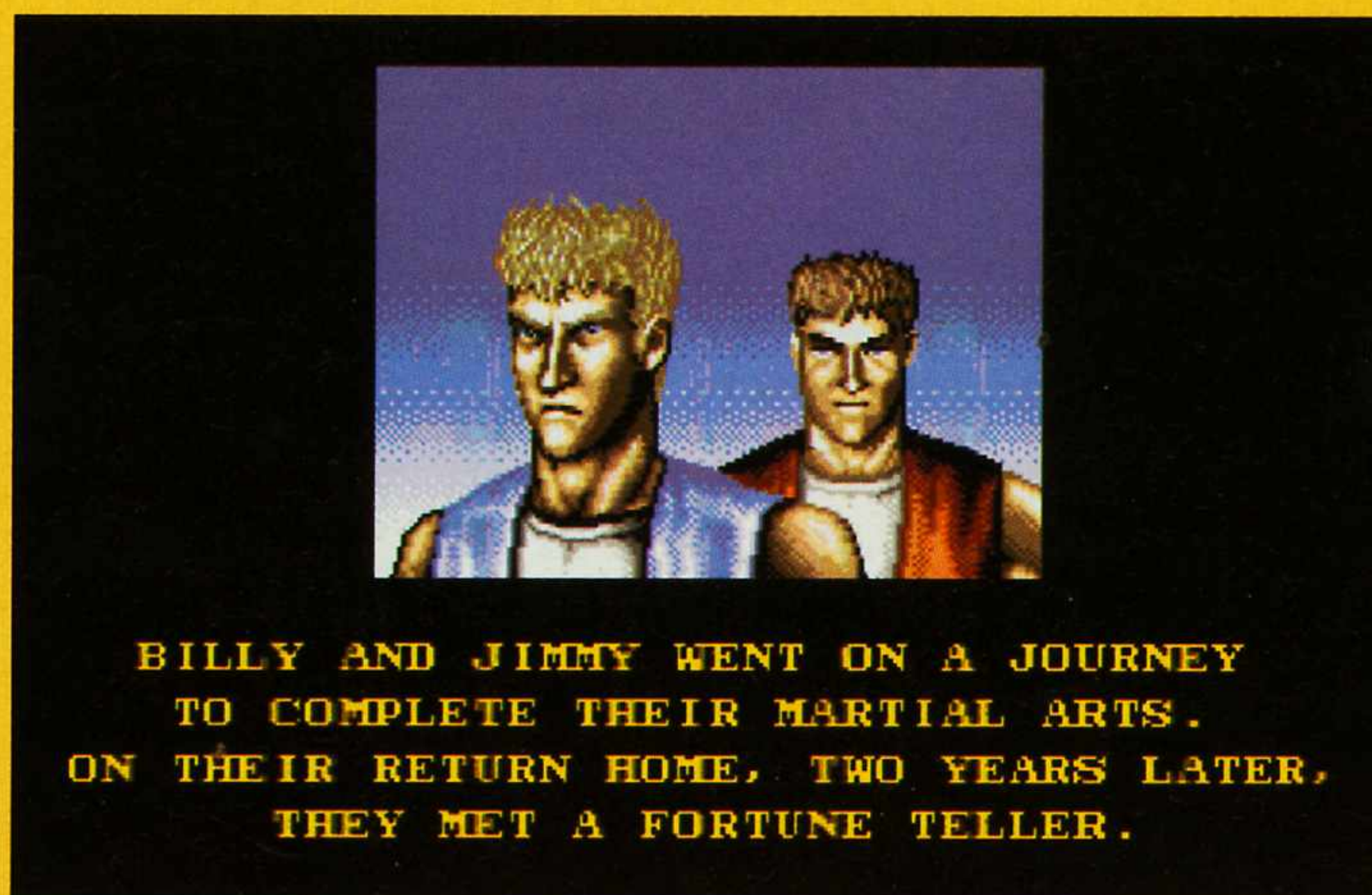
niger störend, als die gewöhnungsbedürftige Steuerung. Hat man diese Hürde erst genommen, stehen zwischen Euch und dem fröhlichen Rumprügeln nur

noch das ständige Nachladen. Kaum zu glauben, daß locker dreimal pro Stage das Laufwerk bemüht wird. Die sind doch sowieso schon zu kurz! Außerdem gibts nur fünf davon. Damit man von diesem Manko anfangs nichts mitbekommt, ist es kaum möglich, in die fünfte Stage vorzustoßen. Denn trotz fünfzehn Leben, verhungert man normalerweise am Ende von Stage vier. Wer ungern alleine verliert, kann es auch zu zweit

versuchen.

Die Hintergrundstory ist, wie in diesem Genre üblich, recht einfach: Nach Jahren der Meditation und der Weiterbildung werden unsere "beiden Drachen" von einem alten Wahrsager heimgesucht, der sie in der Welt herumschickt, um den Rosetta-Stein herbeizuschaffen, der gebraucht wird, um das Böse zu vernichten.

Muster von: Leisure Soft
(ob)



Gleich gibt's den bescheuerten Auftrag, diesen Rosetta-Stein wieder ranzuschaffen.



Kapitel 1

"Der Sieg über Largo LeGrand"

Nachdem Largo LeGrand Guybrush von seiner Barschaft befreit hat, nimmt man als erstes die Schaufel vom Schild am Straßenrand mit. Dann besorgt man sich beim Schreiner den Hammer und einige Nägel. Weiter gehts zum Kartographen, wo man sich ein Blatt Papier vom Stapel nimmt und sich etwas mit Wally über Largo unterhält. Dann besucht man die "Bloody Lip Bar" und fragt den Wirt, wie

großzügigen Vorschub auch noch problemlos Zugang zur Küche, in der man ein Messer findet. Nun macht man sich durch das linke Fenster vom Acker und sucht das Schiff auf, in dem Largo LeGrand logiert. In sein Zimmer gelangt man erst, nachdem man das Seil, mit dem der Alligator am Pfosten angebunden ist, mit dem Messer gekappt hat. Nun muß man schnell das Toupet und das Hemd auf Largo's Bett mitnehmen, bevor dieser wiederkommt. Als nächstes sollte man sich auf den Weg zum Friedhof machen, wo man erst zum



Deep in the Caribbean, an endless storm, lies a fortress...

Komplettlösung Teil 1:

MONKEY ISLAND

von Largo. Der nächste Weg führt Guybrush auf die Halbinsel im Südwesten, wo man nun ohne Probleme das Schiff von Kapitän Dread chartern kann.

Kapitel 2

"Verwirrungen auf Phatt Island"

Weiter geht die abenteuerliche Reise nach Phatt Island, wo man gleich nach dem Betreten der Insel eingeknastet wird. Um zu flüchten, klappt man zuerst die Matraze auf der Pritsche hoch. Mit der Holzleiste, die man hier findet, kann sich Guybrush nun den Unterschenkelknochen des Skelettes in der Nachbarzelle angeln. Damit lockt man nun den Wachhund, der daraufhin den Zellschlüs-



Give Pick up Use Open Look at Push Close Talk to Pull

Zwar kein Luxusliner aber doch reisel fallen läßt und nach draußen spaziert, um seinen Knochen zu vergraben. Endlich wieder auf freiem Fuß findet Guybrush seine Habseligkeiten im Manila-



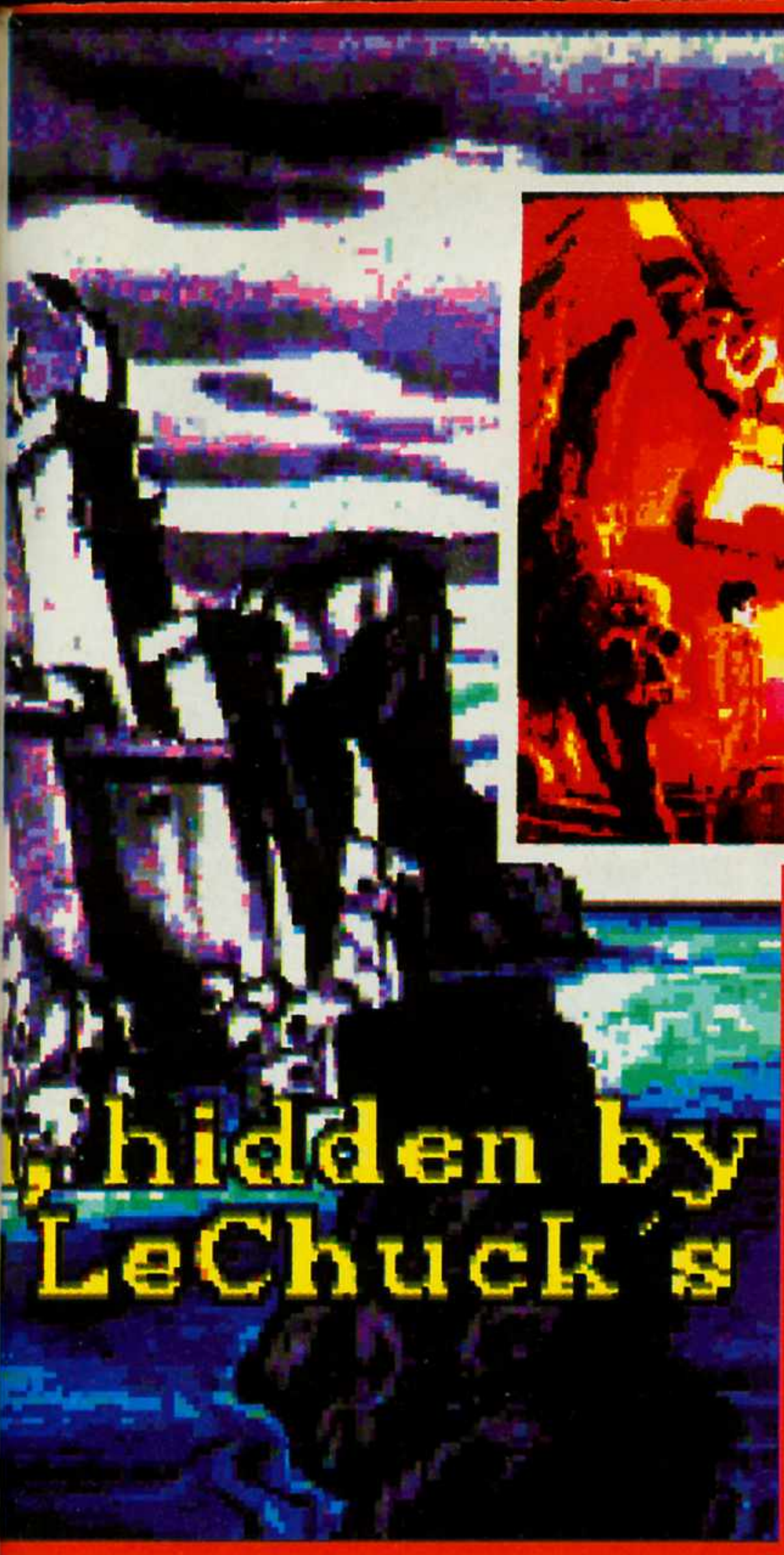
Das zweitgrößte Kreuz in Guybrushs kurzer Piratenkarriere.

sein Geschäft läuft. Als sich dieser gerade lautstark beklagt, betritt Largo das Schiff, knöpft dem Wirt sein Geld ab und spuckt an die Wand. Die Spucke kann man nun mit Hilfe des Papiers mitnehmen (yuck!). Dann nimmt man den Plausch wieder auf. Sobald Guybrush den Job als Koch angeboten bekommt, kann man bedenkenlos zusagen. Das bringt neben einem

Grabhügel im Hintergrund geht und dort eine Runde buddelt. Dann besucht man die Voodoo-Priesterin im Sumpf und gibt ihr nach einem kurzen Gespräch die vier Zutaten für die Voodoo-Puppe. Nachdem man nun eine wirksame Waffe gegen Largo LeGrand erhalten hat, stattet man ihm einen Besuch ab. Mit Hilfe der Puppe und der Nadeln befreit man nun Scabb Island



LeChuck's back - lebendiger als je zuvor.



...hidden by LeChuck's



gebotenen Preise einheimst. Als nächstes sucht man den Wasserfall im Westen der Insel auf, von wo aus man durch das Loch in der Felswand zur Hütte auf dem westlichen Inselchen gelangt. Drinnen angekommen, öffnet man die Falltür und findet sich im Keller des Hauses wieder. Und siehe da, bei dem recht anhängli-

Ruhestätte, läßt sich Stan dazu überreden, die Kiste einmal vorzuführen. Kaum liegt er drin, sollte man den Sargdeckel schließen und gleich zunageln (gemein, aber notwendig).

Das Taschentuch, das uns Stan kurz vorher gegeben hat, spielt noch eine bedeutende Rolle - also nicht verlieren! Ist nun Stan erfolgreich eingedost, äh, eingesargt, nimmt man sich den Crypt Key, der hinter der Theke an der Wand hängt. Nun besitzt man alles, um auch die restlichen zwei Kartenstücke zu besorgen. Man macht sich

wirft Elaine in ihrer Wut die Karte zum Fenster hinaus. Zum Glück kann man aber das begehrte Papier nun ohne Schwierigkeiten vor dem Haus wieder aufsammeln. Das letzte Kartenstück findet sich wieder auf Scabb Island. Man besucht hier nochmals den Friedhof, kann aber nun mit dem Schlüssel aus Stans Geschäft die mittlere Gruft öffnen. Dort drinnen, genauer gesagt im Sarg von Rapp Scallion, liegt das vierte und letzte Kartenstück. Da Guybrush immer noch nichts mit der Karte anfangen kann, sollte man einen Profi aufsuchen: Wally den Kartographen. Er verspricht, die vier Kartenteile zu einer kompletten Karte zusammenzufügen, wenn man in der Zwischenzeit ein paar Besorgungen für ihn erledigt. Also macht man sich auf die Socken zur Voodoo-Lady, um sich von ihr einen Beutel mit einer "love bomb" und einigen Streichhölzern zu holen.

KEY 2 AND



Walk
Give Pick up Use
Open Look at Push
Close Talk to Pull

Einen Martini bitte - geschüttelt, nicht gerührt.

chen Skelett in der Badewanne wartet bereits das erste Kartenstück auf uns. Freudestrahlend macht man sich auf den Weg zurück zu Dreads Schiff und dann auf nach Booty Island. In der Booty Boutique ersteht man zum Spottpreis von 100 pieces o' eight das zweite Kartenstück. Beim Kostümverleih zeigt man dem Ladenbesitzer die Einladung für Elaines Party und schnappt sich anschließend das rosa Kleid. Nun noch schnell zu "Stan's previously owned coffins", wo Stan in bester Verkäuferart unserem Piraten bei dem Versuch, ihm einen Sarg anzudrehen, ein Ohr abknabbert. Zeigt man nun Interesse an der angebotenen letzten



Wenn's nach LeChuck geht, ist's mal wieder Zeit für's jährliche Säurebad...

jetzt auf den Weg zur Villa der Gouverneurin, wo man an der Wand das dritte Kartenstück entdeckt. Beim Versuch, das Grundstück mit der Karte im Gepäck zu verlassen, wird man vom Gärtner aufgehalten und zu Elaine gebracht. Nachdem man genügend Süßholz geraspelt (und sich am Schluß doch noch verplappert) hat,

Wie sich bei Guybrushs Rückkehr herausstellt, ist der arme Wally mittlerweile von LeChuck entführt worden. Also zurück zum Sumpf und in die dort herumstehende Kiste geschlüpft.

(mm)

Wie Guybrush den grausamen LeChuck besiegt, lest Ihr in der nächsten Ausgabe.



ht zuverlässig: Cpt. Dreads Schiff.

Envelope auf dem Schrank im Zellentrakt wieder. Nun gehts in die dunkle Seitenstraße neben der Bibliothek, wo man dreimal am Glücksrad dreht und so die drei an-



PLAYER 2

5 Feet / 103 Pounds

The younger of the twins, Brought up by Princess Nana, wishes to join his brother and take revenge for their Parents' Death

Der jüngere der Zwillinge hat eine kompakte Figur.



Wonderboy im Zweispieler-Modus.

MEGA TWINS

Das neuen Werk von US Gold baut auf eine altbekannten Hintergrundstory: Ein böses Monster überfiel das paradisische Königreich Alurea, ermordete den König und verbreitete Angst und Schrecken.



Die beiden Königs-söhne, in deren Gestalt Ihr im Spiel schlüpf, überleben das schreckliche Zeitalter. Jetzt, da sie groß und stark sind,

wollen sie einen legendären Stein, das "Blaues Drachenaugen", finden und mit ihm das Monster besiegen. Das Spiel zeigt sich grafisch von einer schönen Seite, die Monster sind im Comicstil gehalten und gut animiert. Das Game erinnert stark an den Spielautomaten-Klassiker "Super Wonderboy in Monsterland". Die Steuerung ist, wie man nach kurzer Spielzeit merkt, durchaus gelungen.

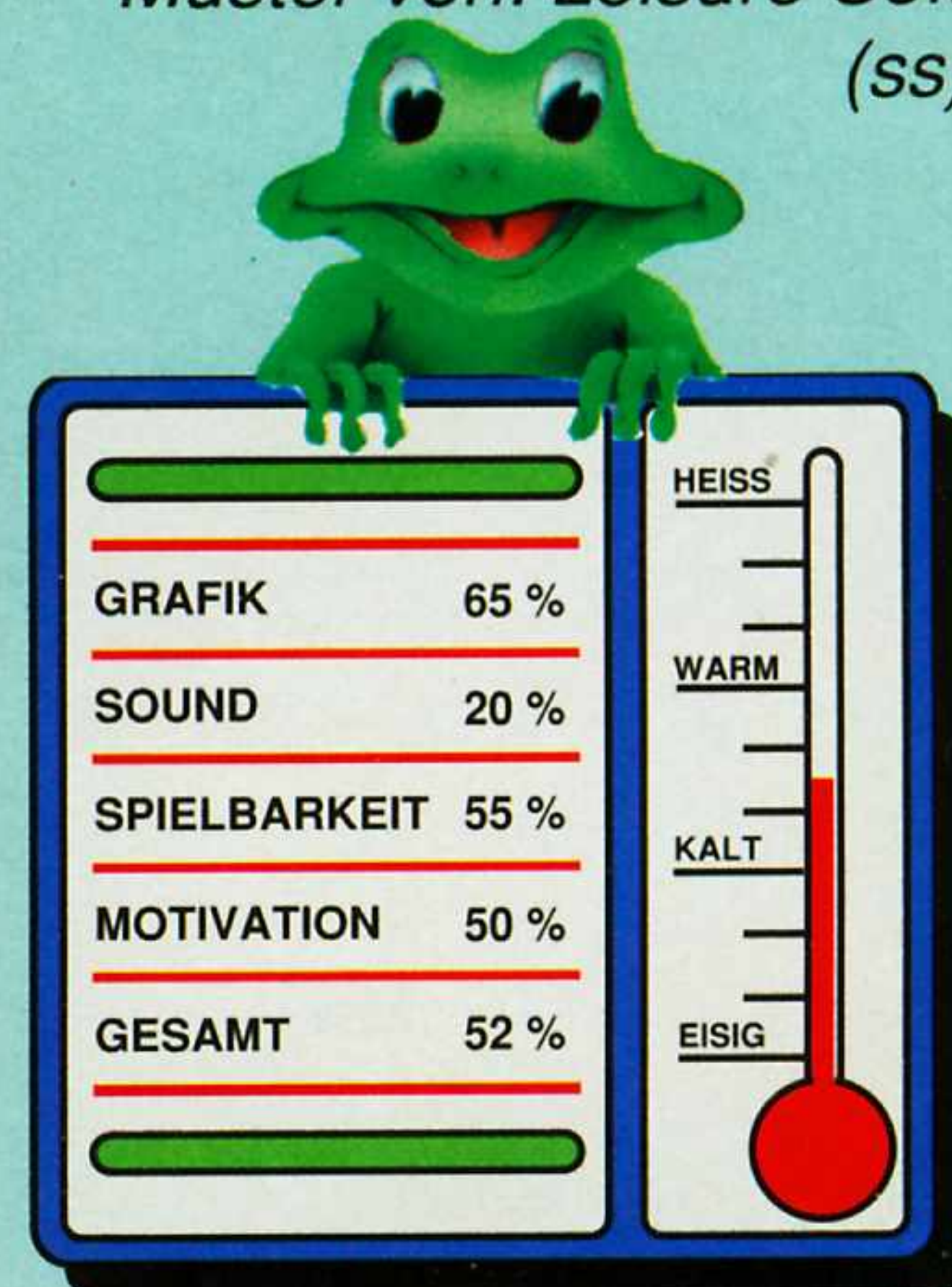
Das Auswahlmü "Erde, Luft und Wasser".



Schlecht finde ich allerdings, daß es nur eine Art des Zuschlagens und eine Art Megawaffe gibt, die mittels der Tastatur angesteuert wird. Die Motivation ist, vor allem im Zweispielermodus akzeptabel. Das liegt vielleicht daran, daß das der Schwierigkeitsgrad des Spiels allgemein etwas zu leicht ist. Ärgerlich auch sind unfaire Energieverluste, die sich selbst durch geschicktes Spielen nicht vermeiden lassen. Ebenfalls wurde, wie mir scheint, der Sound während des Spiels vergessen, sodaß nur magere FX zu hören sind. Es wurde aber immer-

hin an eine Continue-Funktion gedacht und größtenteils tummeln sich schöne, ulkige Gegner im Spiel. Mein Tip, lieber vor dem Kauf probespielen.

Muster von: Leisure Soft (ss)





GEWINN-SPIEL

Die Preise:

1. Preis: 1 Amiga 500 plus mit Monitor, Joystick und BAT 2

2. Preis: 1 Game Boy inklusive Dynablasters + Tasche

3. Preis: UBI-Soft Spiele im Wert von 250.- DM

4.-10. Preis: Great Courts 2

11.-20. Preis: Celtic Legend

Die Frage:

Wo spielt der zweite Teil der BAT-Saga?

Die Antwort:

Findet Ihr irgendwo im Heft.

Der Lösungscoupon:

(Einfach ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ein schicken an:

CT Verlag; Kennwort: **BAT 2**; Gufidaunerstraße 13; 8501 Schwarzenbruck.
Der Einsendeschluß ist der 06.03.1992; (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!)

Lösung zum **BAT 2** Gewinnspiel:

BAT 2 spielt in:

Meine Adresse:

Name:

Ort und Straße:

MEGA-TRADE

Die Nr. 1 im Hegau und Bodenseekreis

SEGA GAME GEAR	
Game Gear mit Columbus	269,-
Slider	59,-
Dragon Crystal	59,-
G-Loc	59,-
Mickey Mouse	69,-
Psychic World	49,-
Putter Golf	49,-
Shinobi	69,-
Super Monaco Grand Prix	59,-
Wonder Boy	59,-
Berlin Wall	59,-
Joe Montana	59,-
Outrun	59,-
Leaderboard Golf	69,-
Pacman	59,-
Pengo	49,-
Sonic The Hedgehog	69,-
Wody Pop	49,-
Factory Panic	49,-
Wide Gear (Lupe)	49,-
GAMEBOY	
Nintendo Gameboy kompl.	138,-
All Star Challenge (D)	NEU 69,-
Atomic Punk	59,-
Battle Toads	NEU 59,-
Bugs Bunny 2	NEU 59,-
Burger Time	59,-
Ceasar's Palace	59,-
Chase H.Q.	NEU 59,-
Choplifter	NEU 59,-
Crystal Quest	NEU 59,-
Cyraid	49,-
Dexterity	49,-
Double Dragon	59,-
Double Dragon 2 (D)	NEU 69,-
Fortified Zone	NEU 59,-
Golf	49,-
Hatris	49,-
Home Alone	NEU 69,-
Klax	NEU 59,-
Mega Man 2	NEU 69,-
Mickey Mouse	NEU 69,-
Mysterium	59,-
Navy Seals	NEU 59,-
Operation C	69,-
Paperboy	59,-
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,-
Trax	NEU 59,-
World Cup (D)	49,-
WWF Superstars (D)	NEU 69,-
Zubehör	
Case Boy Konami	29,-
Lightboy f. Gameboy	49,-
Gameboy Amplifier Nuby	39,-
Portable Carry-All Nexoft	29,-
Portable Carry Case Nuby	29,-
Reinigungskit	19,-
LYNX	
Lynx Grundgerät	199,-
A.P.B.	59,-
Chips Challenge	59,-
Chakered Fly	59,-
Gates of Zendown	59,-
Electro Cop	59,-
Pac-Land	59,-
Rampage	59,-
Robo Squash	59,-
Scrapyard Dog	59,-
Slime World	59,-
S.T.U.N Runner	59,-
Viking Child	59,-
Xenophobe	59,-
NINTENDO NES	
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,-
Jack Nicklaus	89,-
Knight Rider	89,-
Life Force	89,-
Mario I	49,-
Mario II	79,-
Mario III	99,-
Mission Impossible	89,-
Metal Gear	89,-
Probotector	89,-
Silent Service	89,-
Snake Rattle and Roll	89,-
Zelda I	89,-
SEGA MEGA DRIVE	
Sega Mega Drive Grundgerät	379,-
Alien Storm	69,-
688 Attacke Sub	99,-
Batman	99,-
Bonanza Brothers	69,-
Castle of Illusion	79,-
Cybeer Ball	49,-
Element Master	49,-
E-Swat II	99,-
Fantasia	99,-
Golden Axe II	99,-
James Pond	99,-
Joy Pad	79,-
King's Bounty	99,-
Mercs	99,-
Might and Magic	99,-
Moonwalker	49,-
Phantasy Star III	109,-
Populous	99,-
Quack Shot	99,-
Shadow of the Beast	109,-
Shining in the Darkness	99,-
Sonic	99,-
Starflight	109,-
Super Hang-On	59,-
Super Monaco	89,-
Tour Gold	109,-
Turrican	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

MEGA DRIVE® CDTV™ PC Engine® ATARI®

GAME GEAR®

FLASH POINT
The Genius in Games

GAME BOY™

Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Fax 04551/1342

Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Elisabethstr. 68-70
2300 Kiel-Gaarden

Game Boy

Killer Tomatoes	64.94
Addam's Family	59.94
Dick Tracy	64.94
Faceball 2000	69.94
Ninja Gaiden	64.94
Marble Madness	64.94
Mickey's Dangerous Chase	59.94
Robocop II	59.94
The Simpsons	59.94
Brain Bender	74.94
Roger Rabbit	79.94
Final Fantasy II	64.94
Final Fantasy Adventure	64.94
Tecmo Bowl	64.94

alle Game Boy Spiele mit englischer Anleitung.

Mega Drive

Double Dragon II jap.	119.94
Quak Shot jap.	89.94
Golden Axe II jap.	89.94
Caliber 50 jap.	109.94
Mario Lemieux Hockey US	119.94
Fighting Masters jap.	79.94
F-22 Interceptor US	99.94
Masters of Monsters US	129.94
Wonderboy V (RGB)	89.94
Mickey Mouse jap.	79.94
Mercs US	119.94
Road Rush US	99.94
Hellfire jap.	59.94
Dick Tracy jap.	49.94
Darius II jap.	49.94
Gaias jap.	79.94

FLASHPOINT: Das ist LEISTUNG !!!
Händleranfragen erwünscht!

Erfragen Sie weitere Hits und Neuheiten für
Mega Drive, Nintendo, Game Gear, Sega Master,
PC-Engine, CDTV, GT, Game Boy und Atari Lynx
Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 10,-

0 45 51 / 40 97

Fordern Sie den neuen FLASHPOINT HAUPTKATALOG 91/92 an.
Senden Sie diesen Coupon mit einem adressierten A5 Rückumschlag
und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.

Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd. PC-Engine ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC Corporation. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Ltd. Mega Drive und PC-Engine sind Marken der Atari Corporation. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.



Dynamix
Amiga
ca. DM 100,-

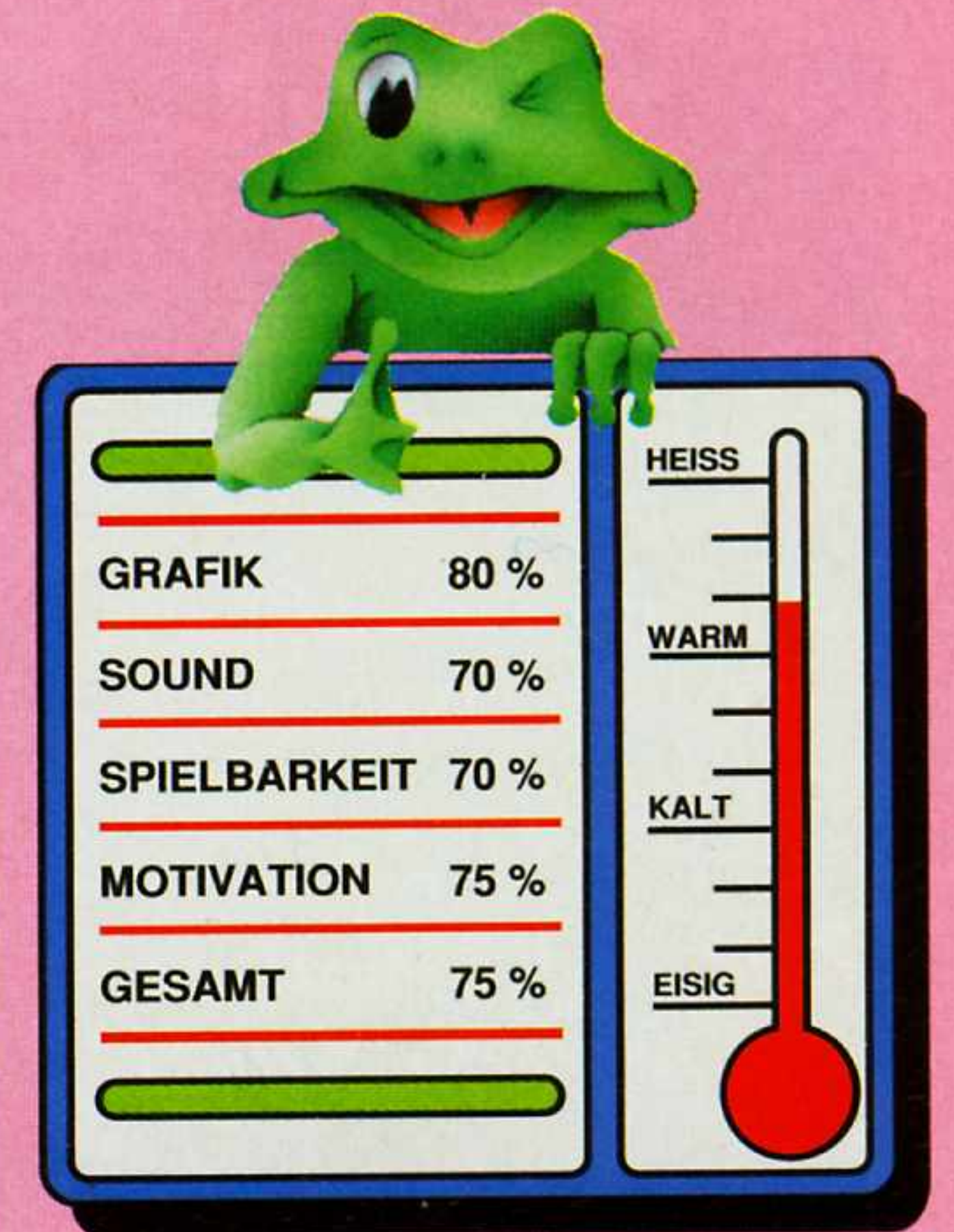
HEART OF CHINA

de, taucht deshalb die berechtigte Frage nach der Qualität der Amiga-Version auf. Das Adventure läuft bei der Amiga-Konvertierung über ganze neun Disketten. Wer über keine Festplatte verfügt, braucht

dennoch nicht zu verzweifeln, da sich die Diskettenwechslerei im Rahmen hält. Daß der Amiga wenigstens 1 MB haben sollte, brauche ich schon fast nicht erwähnen. Der Clou mit dem "intelligenten Cursor", der durch Änderung seiner Form auf bestimmte Optionen aufmerksam macht, ist erfreulicherweise für den Amiga übernommen worden. Also, mach` Dich auf die Suche nach Kate, mal sehen,

vielleicht springt für Dich mehr dabei heraus als die 200 000 Dollar. Bedenke aber: Du hast nur drei Tage Zeit...!

(mr)



Fast ein halbes Jahr nach dem Erscheinen der PC-Version kommen nunmehr die Amigianer in den Genuß der Konvertierung von "Heart Of China".

Da dieses Mega-Adventure in Play Time 10/91 sprichwörtlich den Vogel abschoß und deshalb mit dem Prädikat "Super Hit" geehrt wur-



Auch die Amiga-Grafik ist toll.



Dynamix
Amiga
ca. DM 120,-

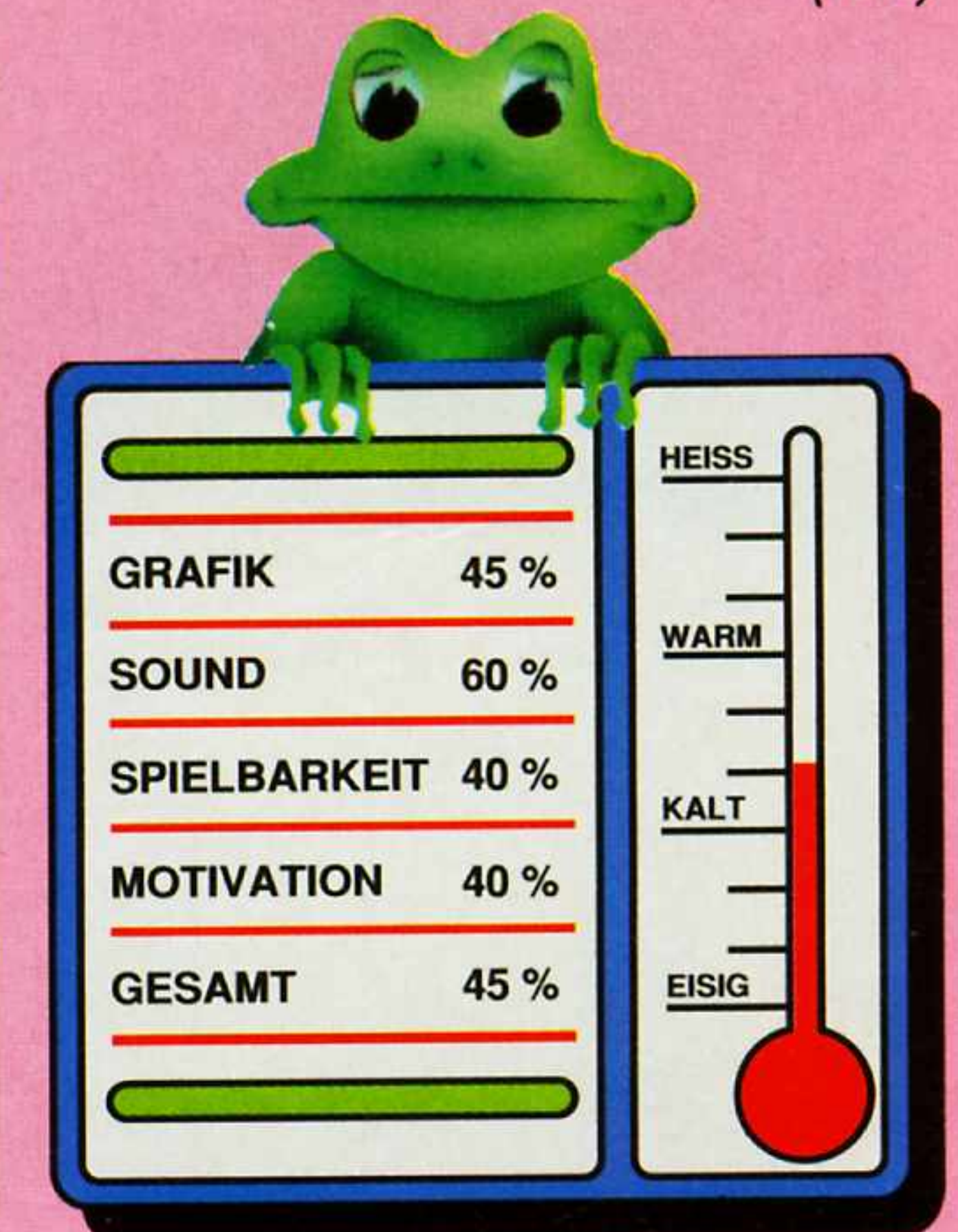
RED BARON

ser ab, als das vom Thema her vergleichbare "Knights of the Sky" von Microprose. Leider konnte der Rote Baron diesen Vorsprung auf dem Amiga zumindest im grafischen Bereich nicht halten. Die Ruckelbilder,

welche hier geboten werden, lassen keinesfalls echtes "Flugfeeling" aufkommen, und dies trotz der geforderten Speicherkapazität von 1 MB sowie der niedrigsten Detailstufe. Außerdem langweilen die langen Ladezeiten. Die deutsche Spielanleitung ist speziell auf den Amiga zugeschnitten. Trotz netter Gags, die auch bei der Konvertierung beibehalten wurden, wie z. B. dem vektorgrafischen "Herumgehen"

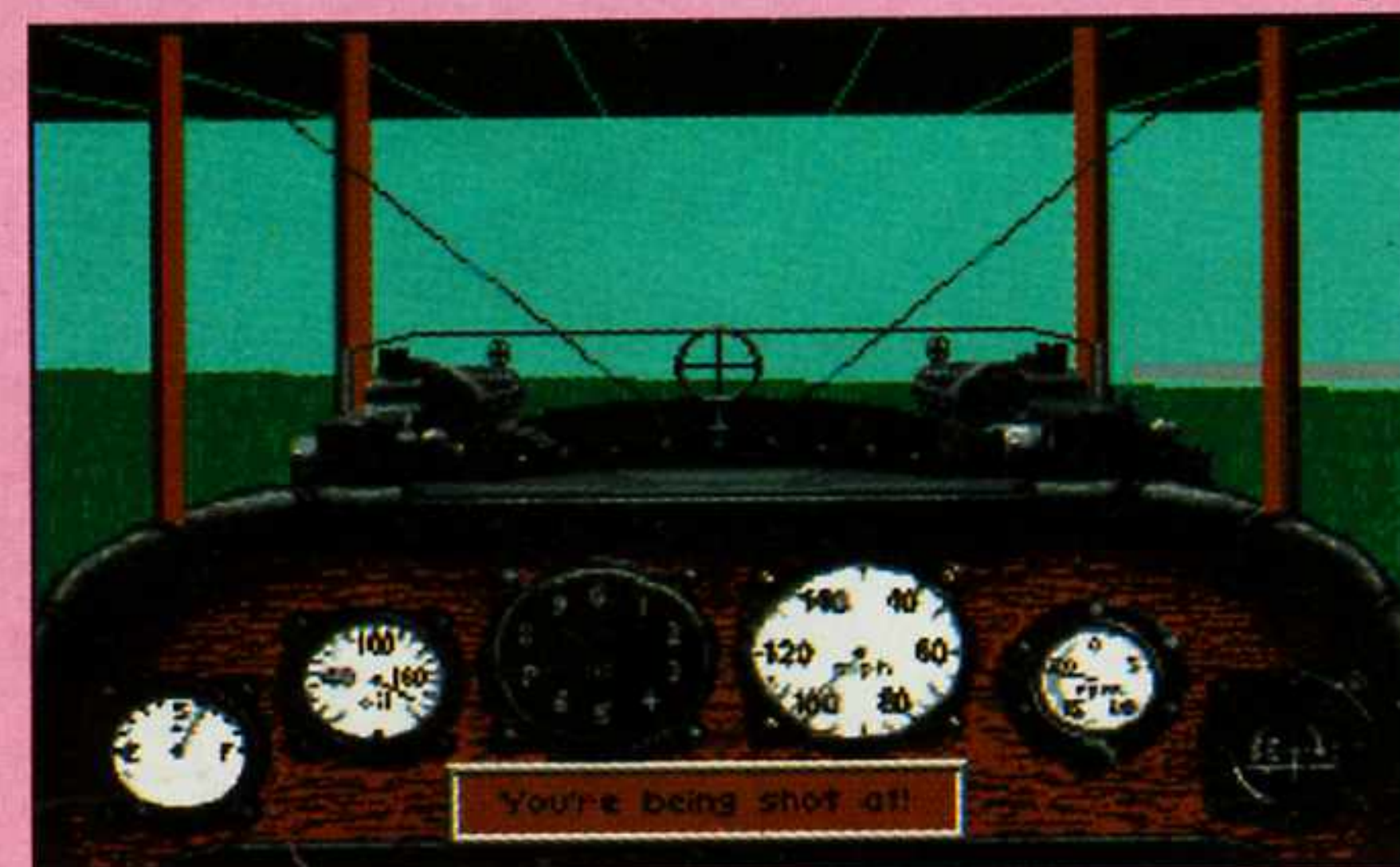
beim Begutachten der Flugzeugtypen auf dem Feldflugplatz, möchte ich Euch Red Baron für den Amiga nicht unbedingt empfehlen.

Muster von: Bomico
(mr)



Das Angebot für Flug-Freaks vom Stamme der Amigianer hat sich mit der Konvertierung der Doppeldecker-Simulation "Red Baron" vergrößert.

Wie Ihr Euch vielleicht erinnert, schnitt die PC-Version des Barons in unserem World War I - Special in Play Time 10/91 ein wenig bes-



Es gibt bessere Sims auf dem Amiga.



Capstone
Amiga
ca. DM 80,-

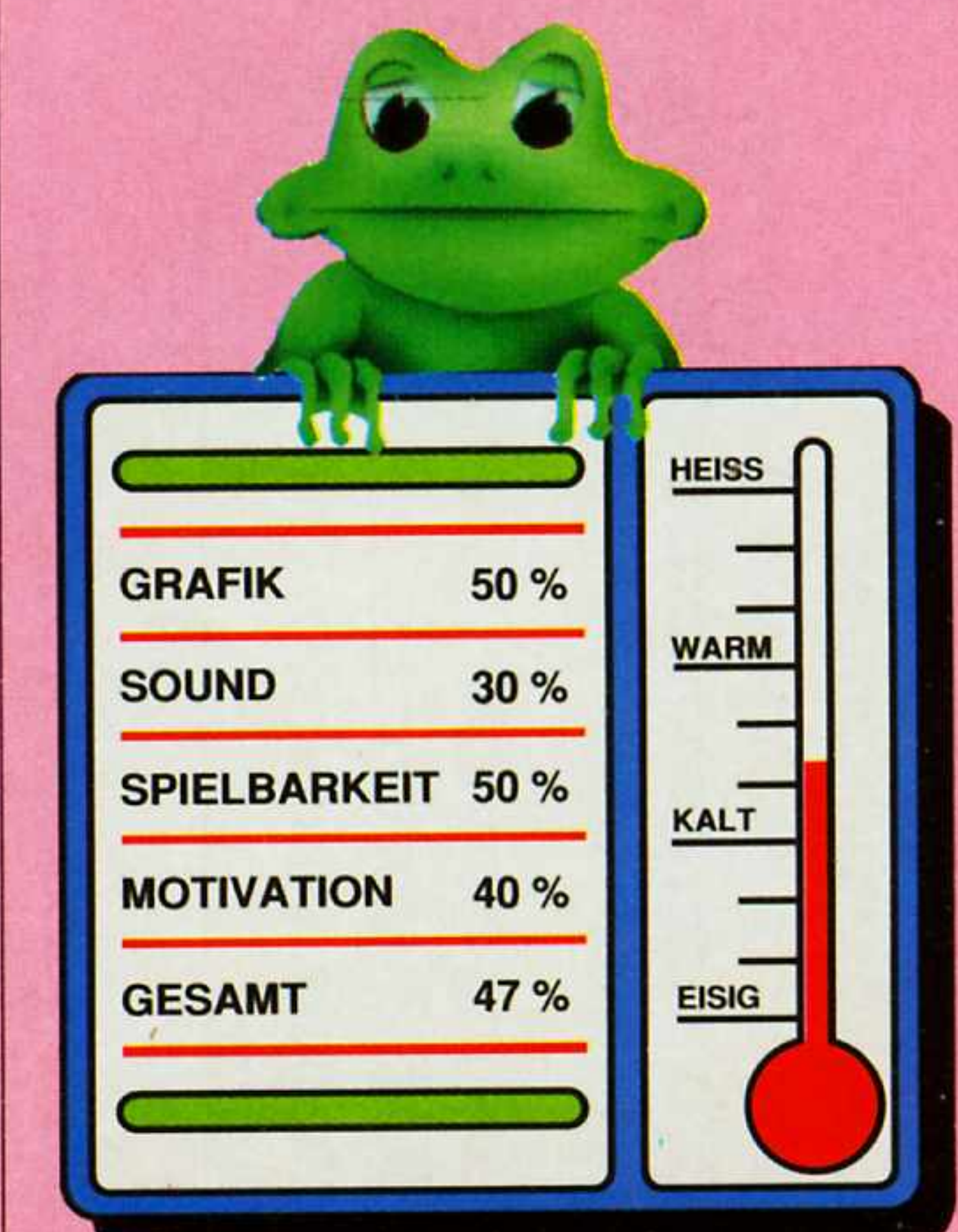
CASINO

ausholen kann. Zitat: "Yeah baby, thats it!", oder wie wäre es mit "I love this casino baby!?" Einmal abgesehen von diesen dummen Kommentaren, hat das Spiel jedoch einiges zu bieten -

Baccarat, Blackjack, Craps, Roulette, Videopoker, und natürlich den einarmigen Banditen. Die einzigen nichtdigitalisierten Bilder sind die Spieltische, die aber auch mehr in einer zweckdienlichen Grafik gehalten sind. Ebenfalls ist die immer noch fehlende deutsche Regelerklärung zu bemängeln. Sieht man von dem - wie ich meine überflüssigen - Schnick-Schnack einmal

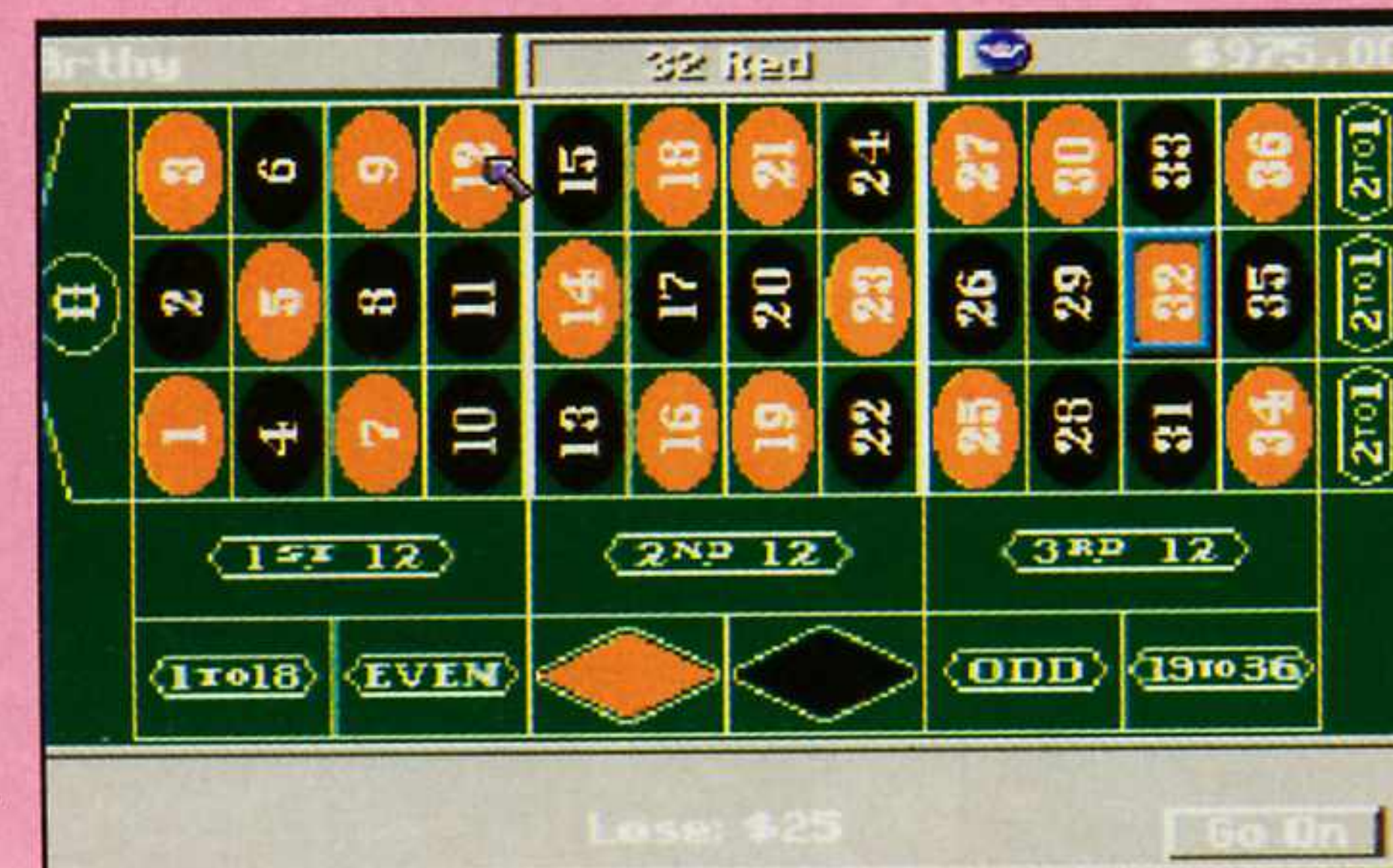
ab, ist Casino spielerisch jedoch noch akzeptabel.

Muster von:
PC-Computercenter
(ss)



Die bereits im Heft 11/91 getestete Version von Casino liegt nun für den Amiga vor.

Nebenbei sei hier erwähnt, daß man nach Anklicken der in den schlecht digitalisierten Bildern vorkommenden Personen einen mehr oder weniger dummen Kommentar aus ihnen her-



Durchschnitt bleibt eben Durchschnitt.



Lankhor
PC
ca. DM 100,-

MAUPITI ISLAND

Das Grafikadventure wurde ziemlich gewissenhaft umgesetzt, legt man allerdings die jetzigen VGA-Standards zu Grunde, so sehen die Grafiken (im Gegensatz zu

den Versprechungen in der Werbung) doch recht durchschnittlich aus. Die 450 gesprochenen Sätze und die allgegenwärtige hausbackene Musik (Quäk

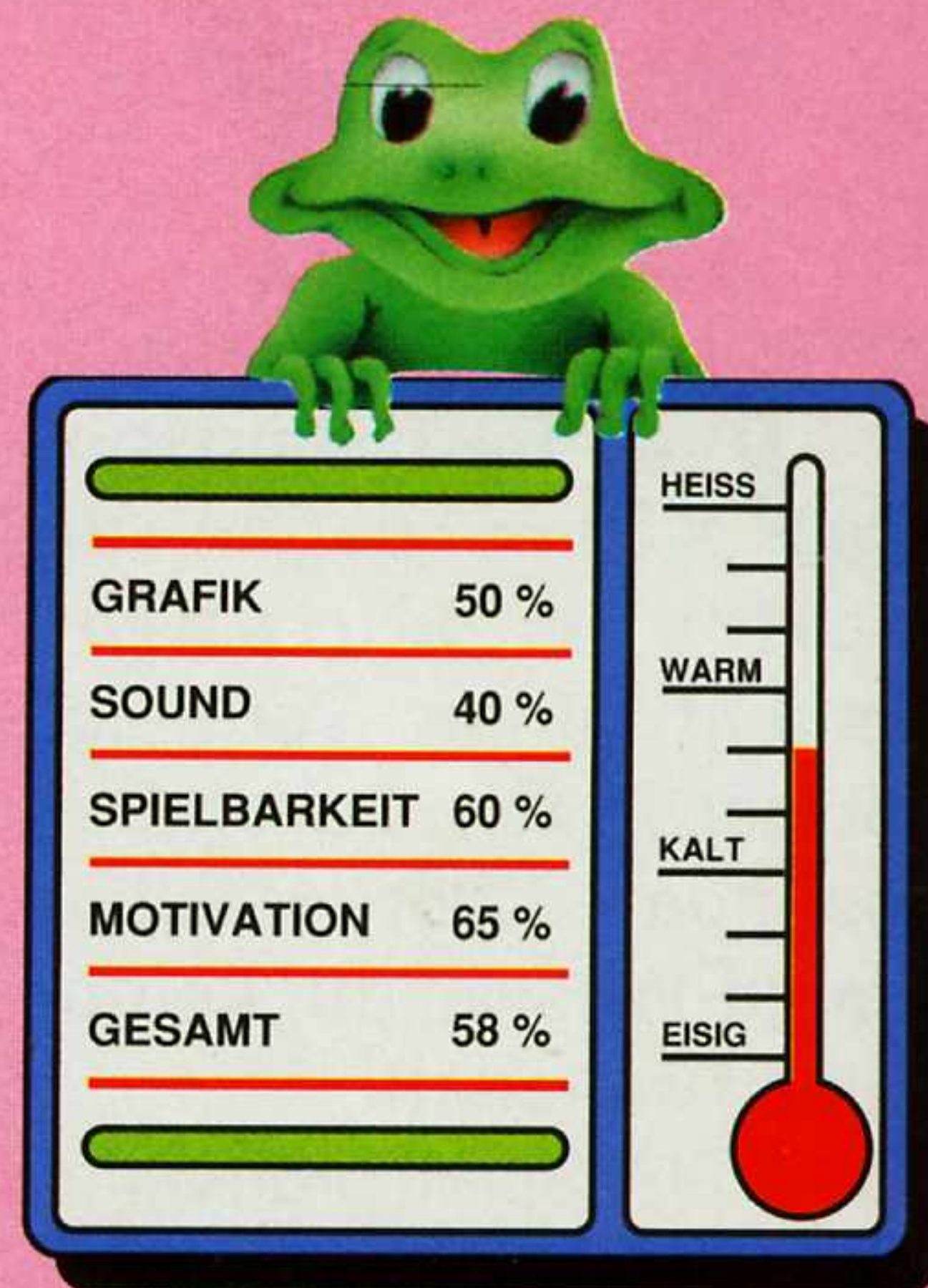


Kein Meilenstein auf dem PC.

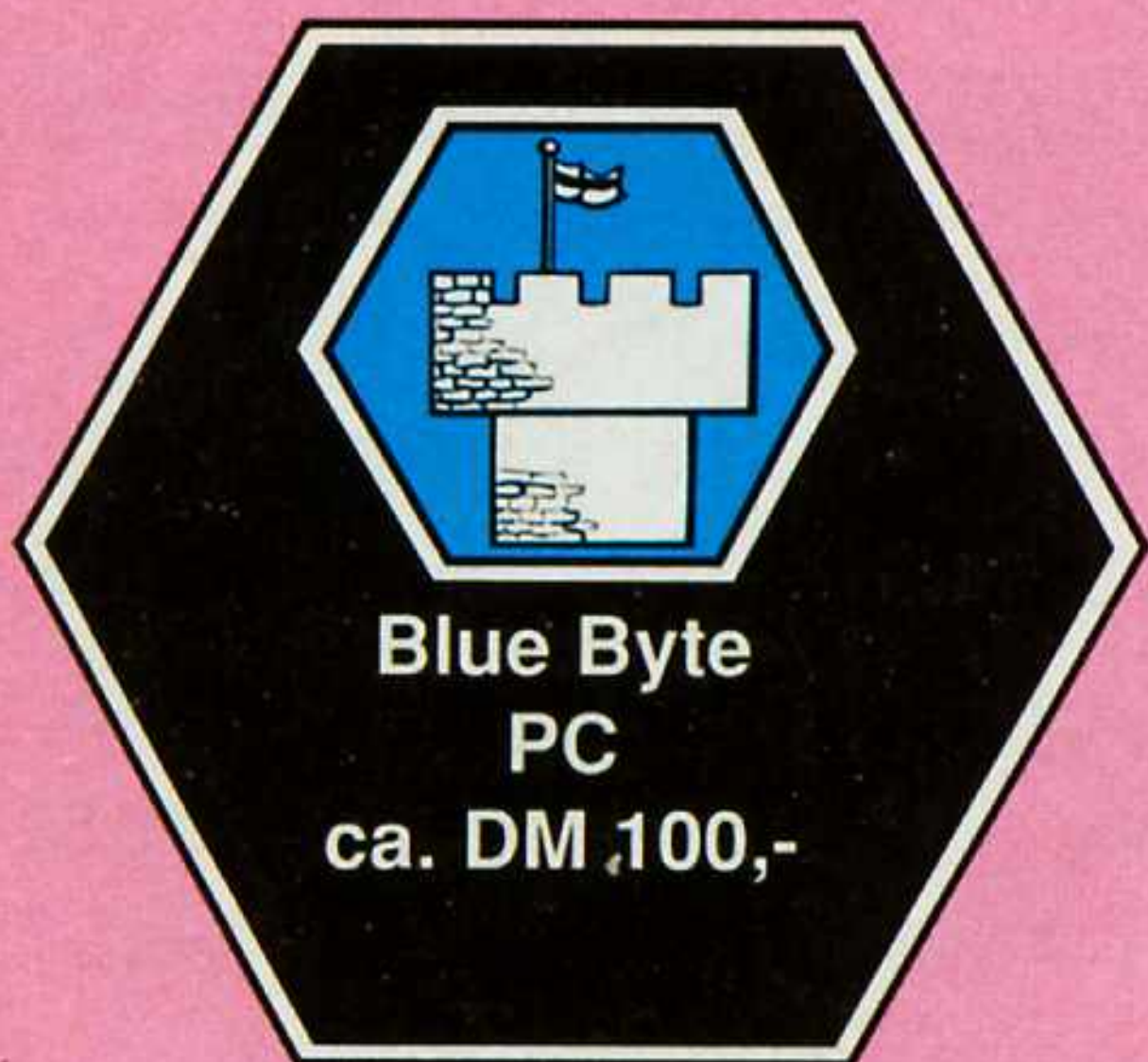
Quäk!) sind zwar gut gemeint, aber ohne Soundkarte fast nicht zu ertragen. Nicht verschwiegen werden sollte außerdem, daß sich "Maupiti Is-

land" auf manchen Testcomputern (AT mit Sicos-Maus) nicht spielen ließ.

Muster von: Lankhor (tb)



Privatdetektiv Jerome Lange hat es in geheimer Mission auf die Insel Maupiti verschlagen - vor kurzem noch auf dem Atari/Amiga und jetzt auch auf dem PC. Seine Ermittlungen führen Jerome auf die Spur der entführten Schönheit Marie.



Blue Byte
PC
ca. DM 100,-

BATTLE ISLE

bekämpfen sich zwei Parteien auf einer Insel mit einer wahren Pracht von Waffen.

Die Grafik ist unter VGA so-

gar noch ein bißchen schöner, während die EGA-Version weitgehend der AMIGA-Grafik entspricht.

Die Spielbarkeit ist geblieben und bietet keinen Grund zur Klage. Wer auf Strategiespiele steht, sollte es sich für seinen PC unbedingt zu legen. Selbstverständlich wird auch eine Fest-



Strategie in ihrer ansprechendsten Form.

Battle Isle, der Strategiehammer aus deutschen Landen ist jetzt endlich für den PC zu bekommen.

In der Verpackung ist neben einer VGA-Version auch eine EGA-Version zu finden. Gott sei Dank hat sich gegenüber der AMIGA-Version nichts wesentliches geändert. Noch immer

platte unterstützt. Ausführlicher Test 11/91.

Muster von: Hersteller (hi)



Thalion
PC
ca. DM 105,-

DRAGON FLIGHT

Karte, da half leider auch kein Ausweichen auf ein anderes Gerät.

Solche groben Schnitzer bezüglich der Kompatibilität eines Spiels sollten bis zur

Auslieferung eigentlich gehoben sein - deshalb kann von "Dragonflight" an dieser Stelle nur abgeraten werden. Nachdem wir das Teil mit vereinten Kräften endlich auf unserem Redaktions-PC zum laufen

brachten, stellten wir fest, daß sich der Aufwand in keiner Weise lohnt hatte. Schwache, den VGA-Modus nicht im geringsten ausnutzende

Kümmern-Grafik und nervender Dudel-Sound setzen der Installations-Orgie noch die Krone auf. So nicht!

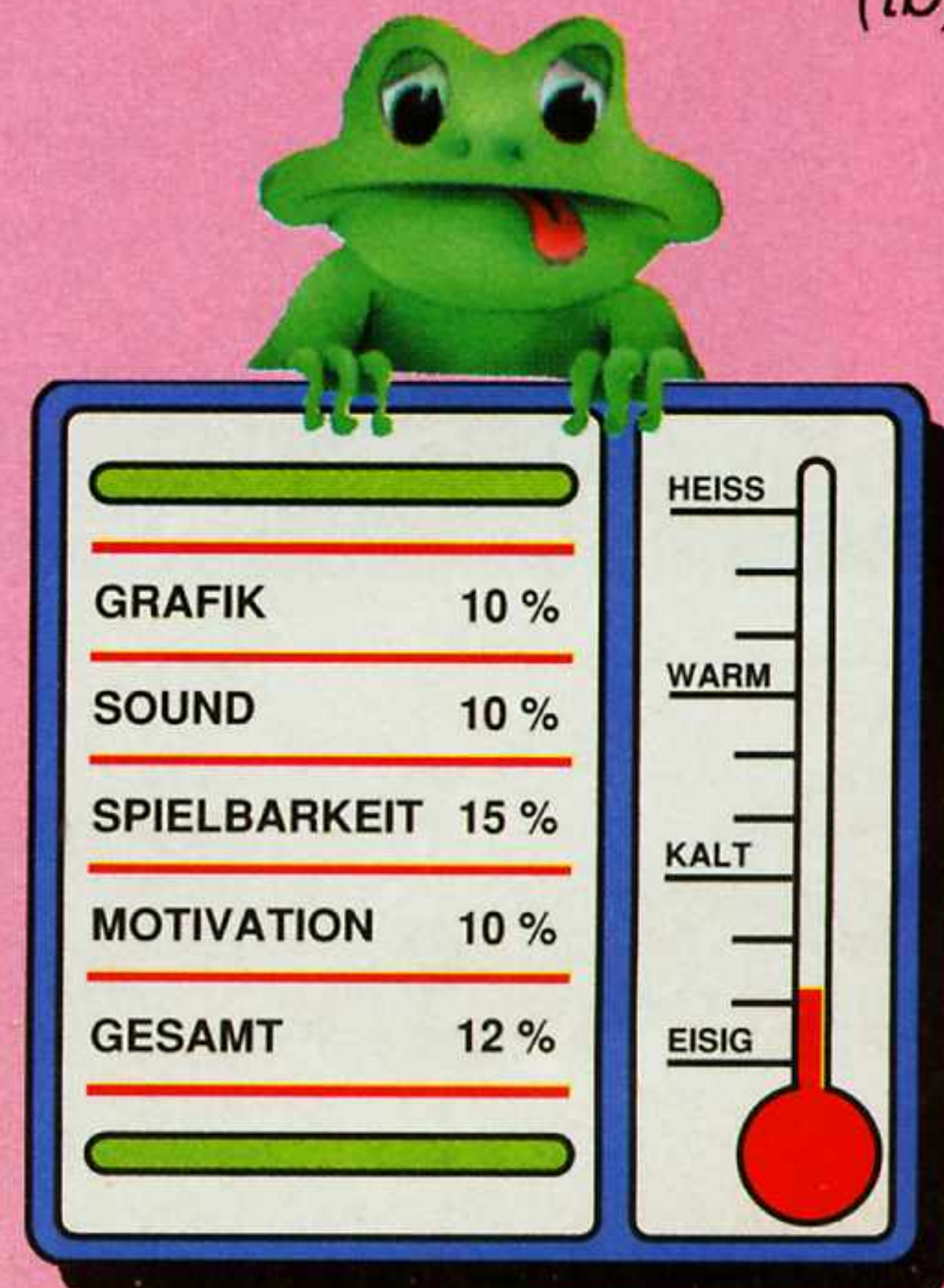
Muster von: Hersteller (tb)

So ein Schneesturm ist in der Winterzeit schon eine tolle Sache! Doch was alle Skifahrer erfreut, finde ich auf meinem Monitor eher falsch plaziert.

Leider erzeugt die PC-Konvertierung von "Dragonflight" statt den versprochenen tollen Grafiken nur Schneefall auf meiner VGA-



Solche Konvertierungen sind peinlich.





The Simpsons

für PC-Verhältnisse wirklich guten Bildschirmscrolling. Nach einer sehens- und sogar hörenswerten Intro muß man in dem Arcadegame

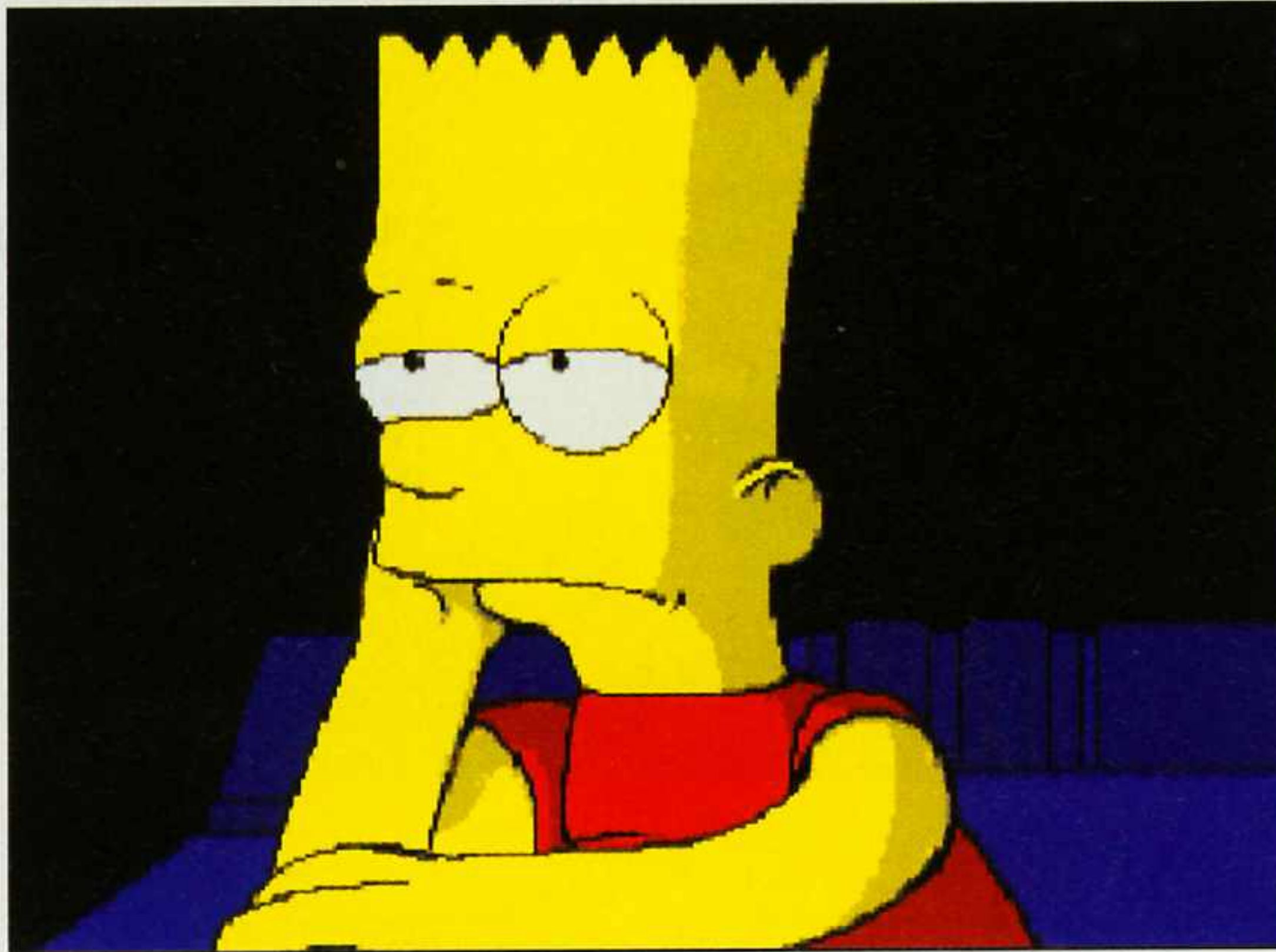
durch das Einsammeln verschiedener Gegenstände eine Erdinvasion schleimiger Aliens abwehren. Wer die Simpsons bereits in sein

Herz geschlossen hat und sich an der ziemlich einfachen Handlung des Jump'n Run-Spiels nicht stört, der sollte sich das Spiel unbedingt anschauen.

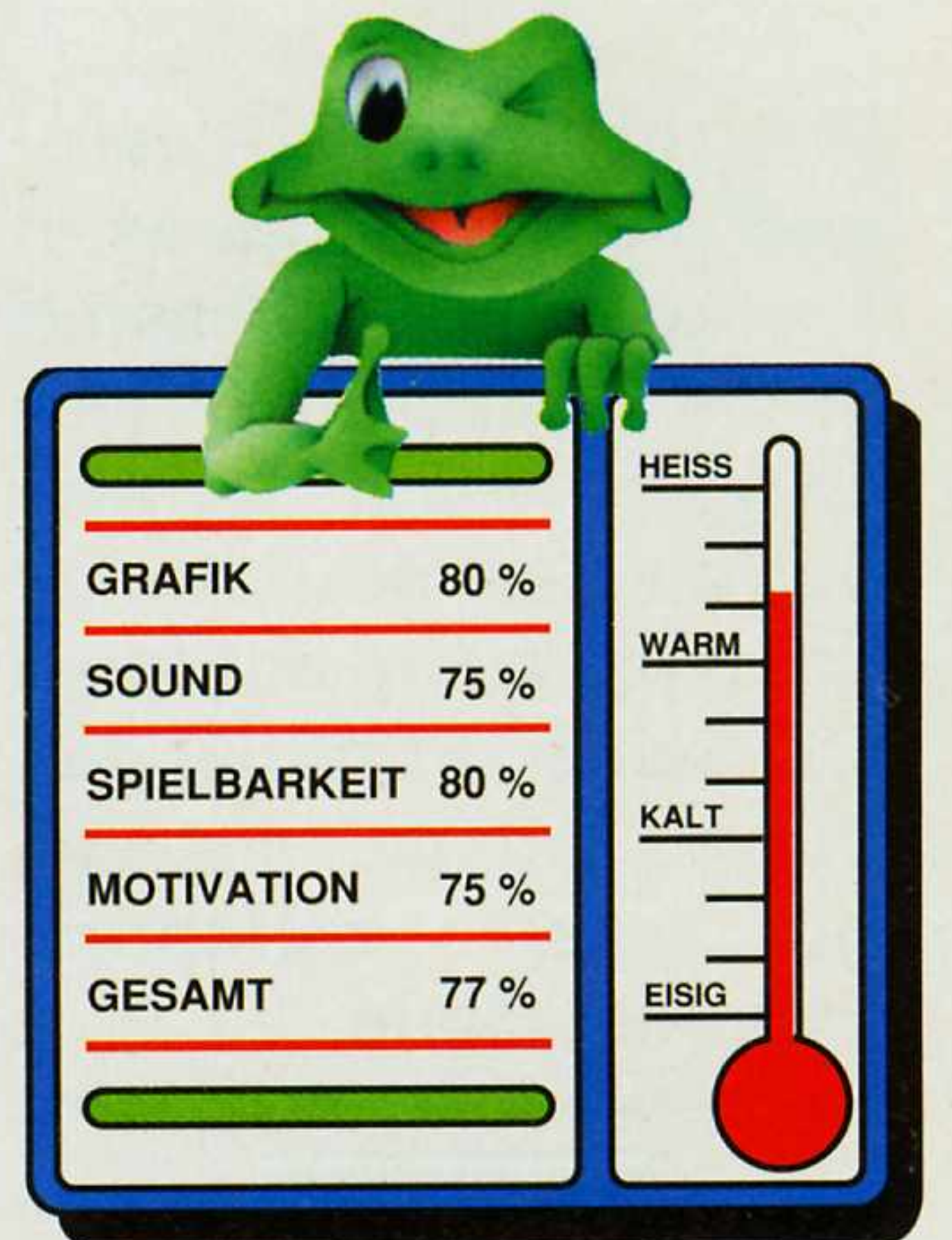
Muster von: Bomico (tb)

Die PC-Umsetzung von Bart Simpsons Kampf gegen die Weltraum-Mutanten braucht einen Vergleich mit der in der Dezemberausgabe vorgestellten Amiga-Version auf keinen Fall zu scheuen.

Das VGA-Spiel präsentiert sich mit einer leichtgängigen Joystick-Steuerung, vielen Spielgags und einem



Do the Bart, man!



BUBBLE BOBBLE

die das Spiel bietet, bewältigt werden. Die sind allerdings nicht gerade mit schöner Grafik gesegnet, sondern eher schlicht in mageren Pixeln gehalten und reizen die Möglichkeiten des NES bei weitem nicht aus.

Auch flackern die Sprites - ebenso wie beim Sega Master System - erheblich, wenn eine größere Anzahl von Blasen und Gegnern auf dem Screen ist. Die Musik ist sicherlich ebenfalls keine große Meisterleistung. Die vorhandene Paßwortfunktion erlaubt es, die schon geschafften Level zu überspringen. Die Motivation ist, vor allem im Zweispielmodus sehr hoch, da das gegenseitige Ab-

luchsen von Bonusgegenständen, die im Spiel reichlich vorhanden sind, enormen Spaß macht. Ein, trotz der veralteten Grafik, gutes Game, das immer wieder spielenswert ist.

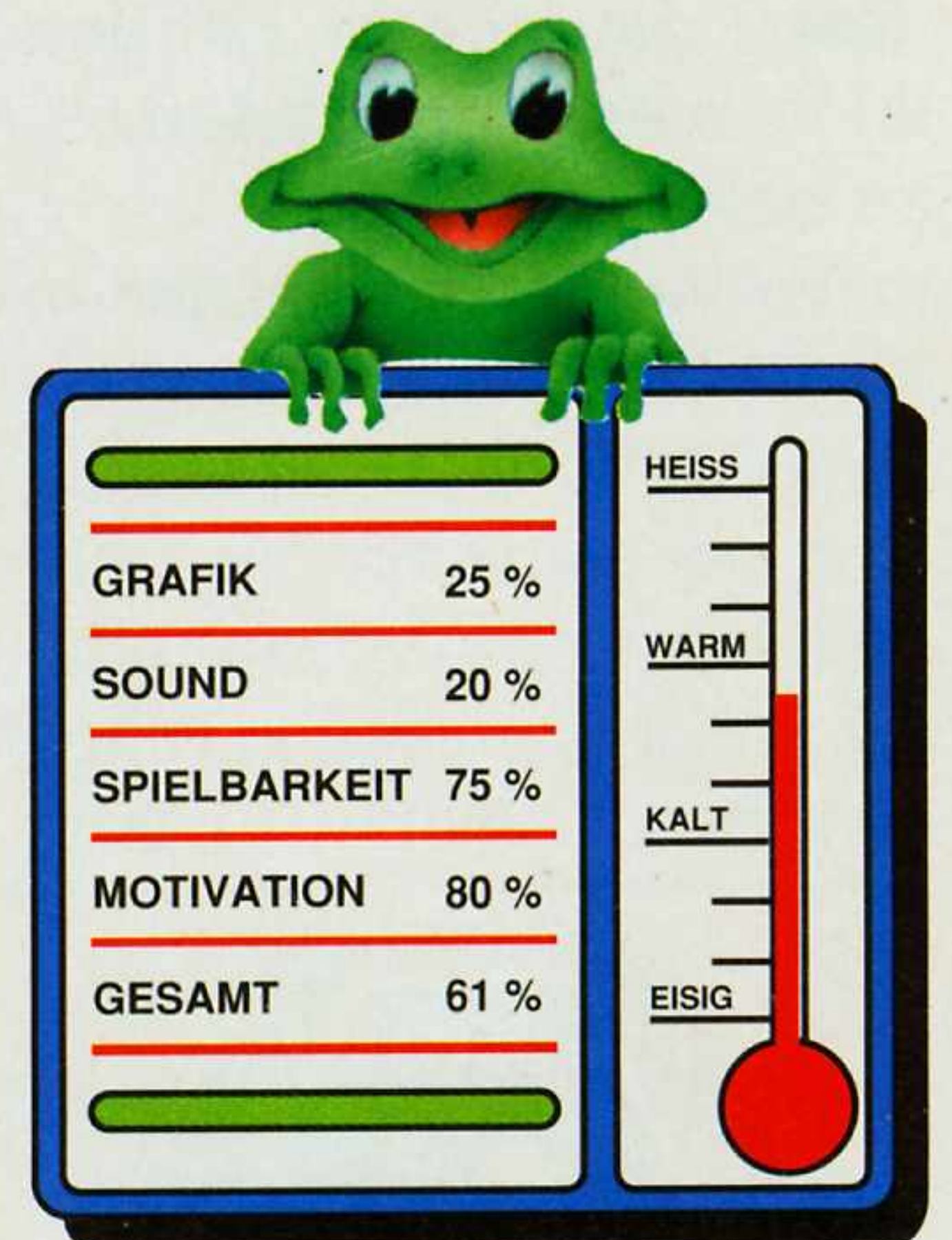
Muster von: Hersteller (ss)

Für alle, die noch nicht wissen, worum es in diesem Spiel geht: Wieder einmal das alte Lied! Eine Freundin von Bub und Bob, den zwei Dinosauriern, wurde entführt - alles klar?!

Eure Aufgabe ist es natürlich, sie aus den Händen des Entführers zu befreien. Dazu müssen 100, recht abwechslungsreiche Level,



Double trouble mit Bub und Bob.



SEGA MEGA DRIVE

Ladenverkauf

Großer Abholmarkt für Händler & Kunden, Direkt-Import, Händlerfragen erwünscht, Internationaler Versand

Österwieher Str. 70, 4837 Verl
Tel.: 0 52 46 / 8 11 84, Fax: 81270

Urbanstraße 96, 1000 Berlin 61
Tel.: 0 30 / 6 91 21 56, Fax: 6 91 38 38

0 52 46 /
8 11 84

GAME-PLAY, Inh. K. Gievers, Österwieher Str. 70, D-4837 Verl 1
NINTENDO U.S.A - GAMEBOY - Umbau dt. Mega-Drive auf 60 Hertz für DM 50,-

0 30 /
6 91 21 56

GAME BOY

Game Play

NEC Core Graf X

Blitzversand

GAME GEAR

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

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

Double Dragon II

Einer der Urväter der scrollenden Beat 'em Ups ist Double Dragon. Mitte der 80er warf ich einen Buck nach dem anderen in den Automaten. Erinnerungen an alte Zeiten kamen auf, als ich Double Dragon II für den Game Boy in die Hände bekam.

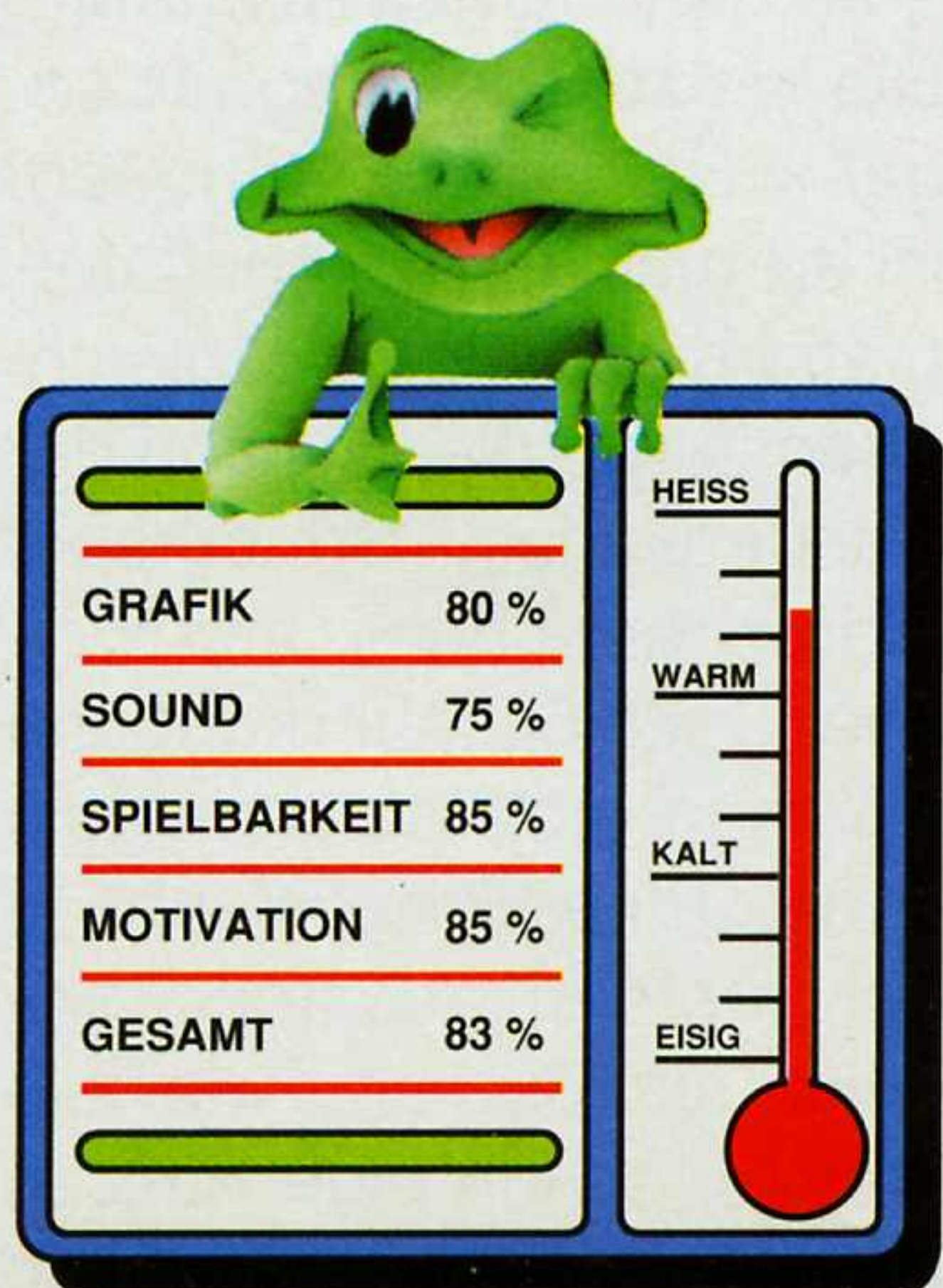


Allein oder zu zweit auf den Straßen, die den Tod bedeuten.



Spiel und sogar extra Features wurden übernommen. Nach Level 4 und 8 erscheint eine Übersichtskarte, auf der die Stationen eingezeichnet sind, die einem noch bevorstehen. So prügelt man sich auf den Straßen, in U-Bahnhöfen und Zügen herum. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch und dürfte Anfänger aus lauter Frustration zum herzhaften Biß in den Joystick verleiten. Alle anderen Kampfspielefans sollten jedoch unbedingt zugreifen.

Muster von:
Selling Points GmbH
(hi)



Die Story ist wie damals richtig schön belanglos. Eines Verbrechens beschuldigt, das man nicht begangen hat, ist man auf der Flucht vor seinen ehemaligen Gefährten. Ein spektakuläres Introbild, aufpeitschender Sound und die Zweispielermöglichkeit brachten meine Augen zum Glänzen. So lief ich nun los: Zehn Missionen vor mir liegend und viele Gegner erblickend, schnürte ich mir mein Stirnband um, und erinnerte mich an meinen Wundertritt: Den Luftdreh-sprung.

Um es kurz zu machen: Ich bin begeistert von der Umsetzung. Die Grafiken haben die Entcolorierung prächtig überstanden und warten mit vielen Details auf. Die Gegner, ob groß oder klein, sind prächtig animiert und gehen (leider) sehr intelligent vor. Die Musik paßt hervorragend zum

Bart Simpson's Escape from Camp Deadly

Die Simpsons haben mittlerweile auch in Deutschland Kultstatus erreicht. Schwarzer Humor mit teilweise jugendgefährdenden Inhalt zeichnet die Simpsons aus.



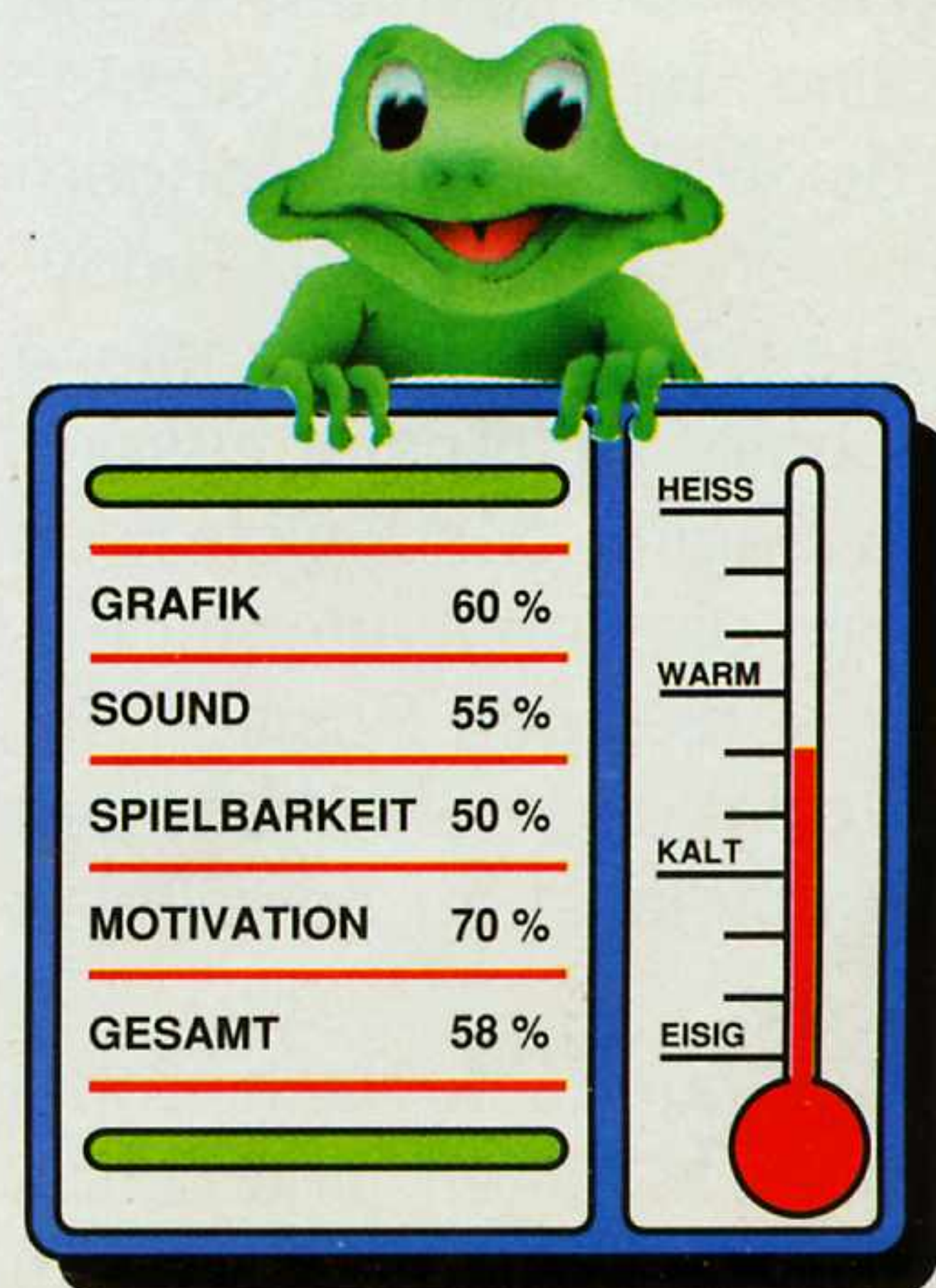
Bart auf der Flucht vor Eisenfaust BURNS.



Bart freute sich zu früh auf seine Sommerferien, denn diese sollte er auf Wunsch von Homer und Marge in einem Sommercamp verbringen. "Eisenfaust" Burns würde wohl für eine gute militärische Ausbildung sorgen, doch nicht bei Bart und Lisa. In einem Jump'n Run-Spiel herkömmlicher Machart versuchen die beiden aus dem Camp zu entfliehen. Dazu muß man bestimmte Gegenstände einsammeln und sich der Gegner erwehren. Die können entweder mit einem Blasrohr kurzzeitig betäubt werden oder mit einem Bumerang, den Lisa für Bart bereit hält, gänzlich außer Gefecht gesetzt werden. Man sollte den Bumerang allerdings wieder auffangen, wenn er zurücksegt, man hat leider nur einen. Ab und zu steht man in den Baumhäusern schwer besiegbaren Gegner ge-

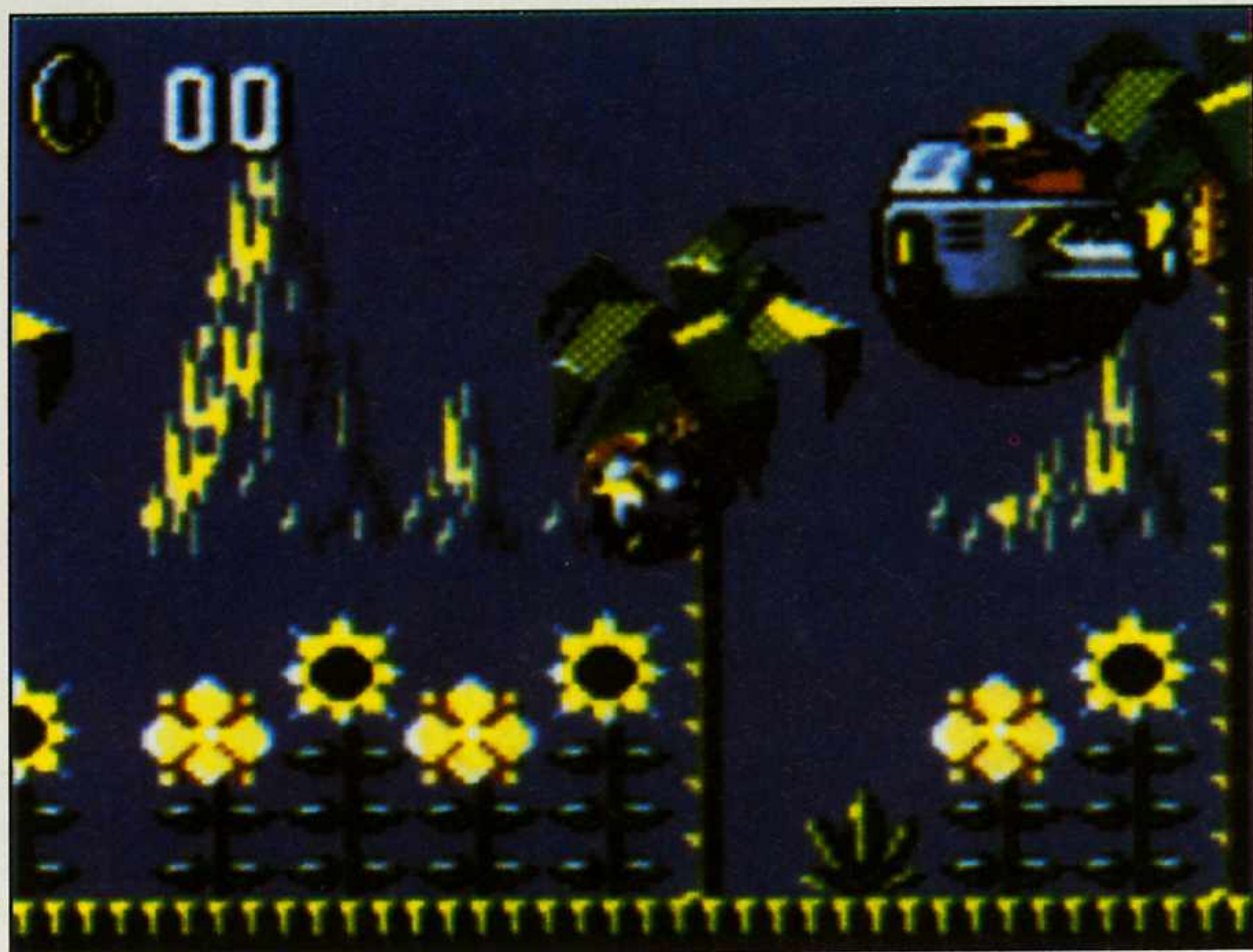
genüber, doch wenn man ihren Namen kennt, findet man leicht den Schlüssel zum Sieg. Das Spiel bietet ganz nette Grafiken und ist insgesamt gut aufbereitet. Das Scrolling jedoch ist leider ziemlich übel geworden und verhindert ein flüssiges Spielen, denn Bart ist schneller als das Scrolling. Der Sound paßt sich dem restlichen Niveau an. Durchschnittliche Musik und witzige, jedoch kaum verständliche krächzende Digisounds halten vielleicht Simpsonsfans auf Dauer bei Laune. Andere werden von diesem mittelpträglichen Modul weniger begeistert sein.

Muster von:
Selling Points GmbH
(hi)



SONIC - The Hedgehog

Da ist sie nun, die langerwartete Umsetzung des Sega-Mega-Runners Sonic für den Game Gear. Und wenn es ein Spiel für den G.G. gibt, welches man besitzen sollte, dann dieses.



Wieselflinke Igel-Action.



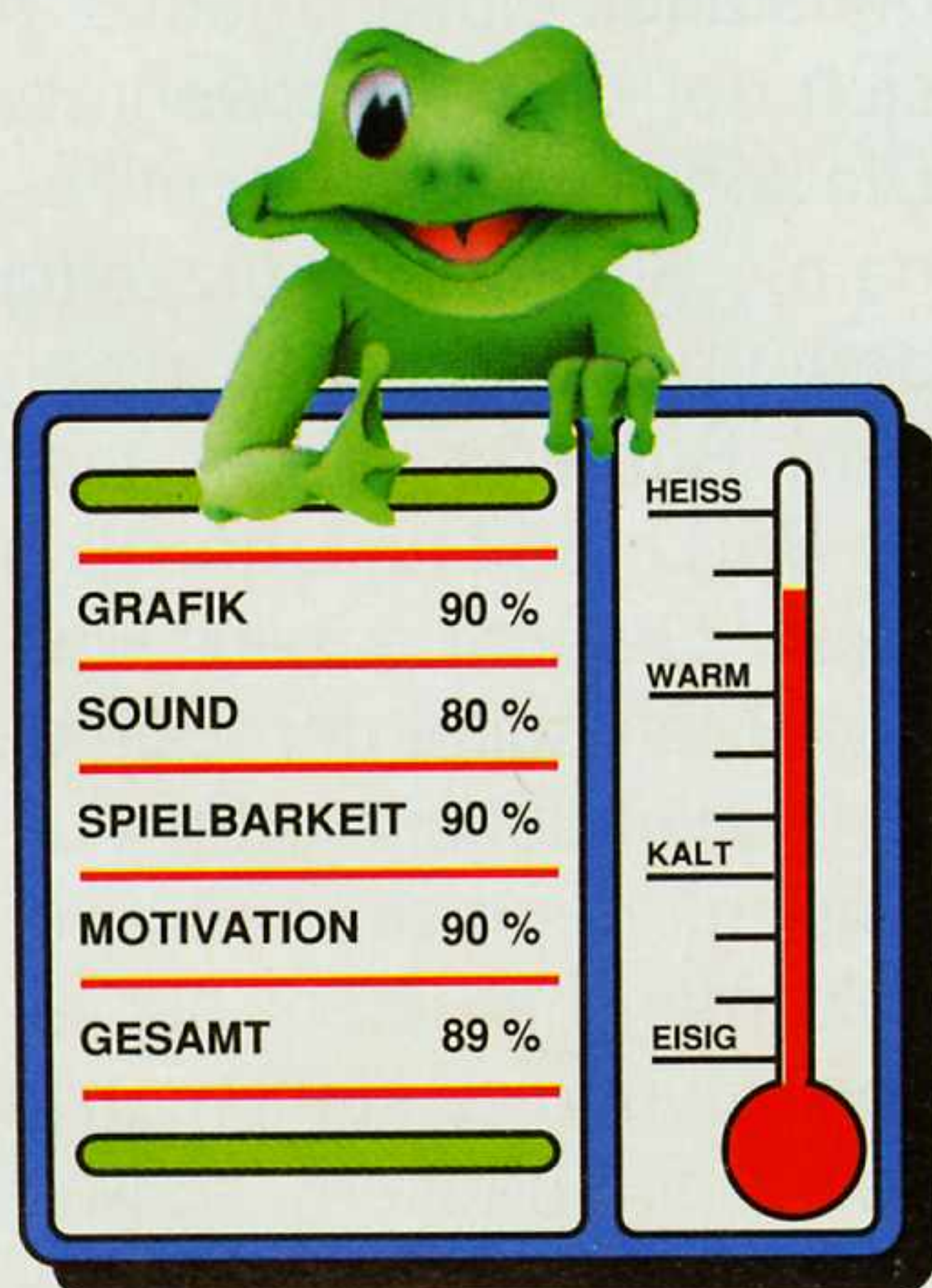
Trotz des verhältnismäßig kleinen Screens, sind zum einen sowohl Sprites, als auch Hintergrundgrafik deutlich zu erkennen und stehen den großen Vorbildern somit kaum nach. Zum anderen konnte man bei der Übernahme des äußerst bewährten Sonic-Spielchemas gar nicht falsch liegen.

Erneut gilt es, Mr. Dr. Robotnik die Nase zu zerbeulen, dem es gelungen ist, harmlose Waldkreaturen (nein, keine Big Fots, Gismos oder Wolperdinger, sondern Bienen, Käfer und Teddybären) in weniger harmlose Roboter zu transformieren. Zu Beginn des Spiels wird Euch die Landkarte mit Eurer derzeitigen Position angezeigt und dem Weg, den es zunächst zu bewältigen gilt.

Die Steuertaste nach rechts gedrückt halten, und schon geht die Post ab, denn

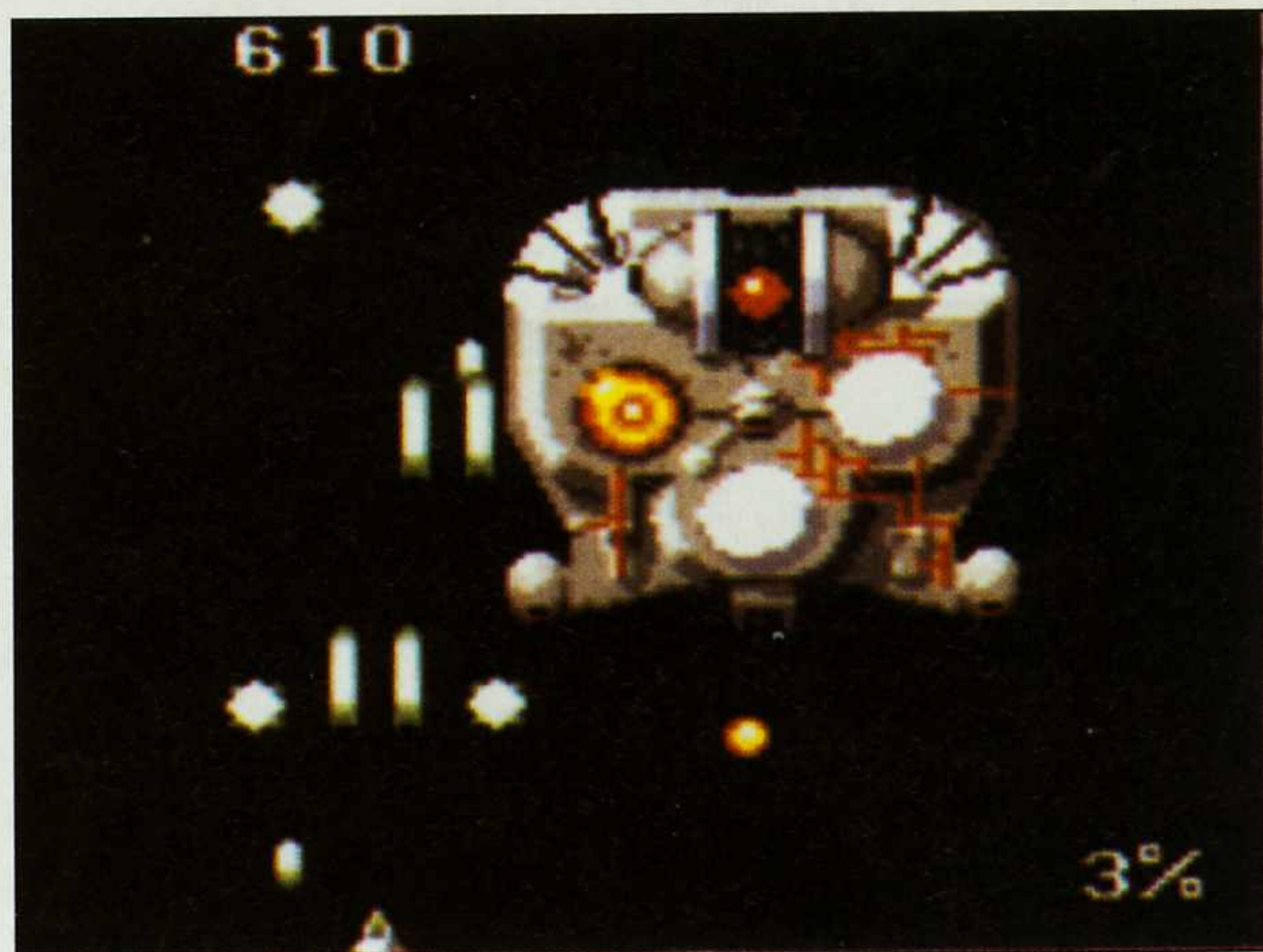
Dank der sonicmäßigen "Power Schuhe" gibt es für unseren Helden kein Halten mehr. Die metallischen Freunde von Dr. Robotnik lassen sich dann mit den Super-Sonic-Spin-Angriff auf den Sondermüll schicken, und den Bonuslevel erreicht Ihr durch das Einsammeln möglichst vieler, wahllos verstreuter Ringe. Selbst wer die Computer- oder Konsolenversion schon kennt, wird von der Handheldversion begeistert sein. Farbenprächtig wetzt der kleine blaue Igel über Land und über Brücken, schwimmt, klettert, rollt und fällt, bis er endlich dem Robotnik-Raumschiff gegenübersteht. Klasse!

Muster von: Virgin (ts)



Halley Wars

Spaß macht's schon, aber... Fangen wir lieber von vorne an: Lord Halleys Truppen starten ihren sechsten Angriff auf die Erde. Du und Dein Angriffs-Raumjäger seid das einzige Hindernis (Original-Ton Spielecover).



Immer wieder die alte Leier ...



Noch umfassender kann man das Spielprinzip gar nicht umschreiben. Vor aufwendig wechselndem Hintergrund (schwarz oder planetenfarbig) gilt es eine Angriffswelle nach der anderen an ihrem Durchkommen zu hindern. Feinde über Feinde, Bonuswaffen über Bonuswaffen schießt man sich munter durchs All. Die Steuerung links, rechts, oben, unten erweist sich zwar nicht als innovativ, aber dennoch zweckmäßig. Die Vielzahl der Gegner, sogar Halleysche-Kometen, ist erfreulich, die Angriffsformation aber immer gleich, ebenso wie die Position der Sonderwaffen. So erkennt man sehr schnell, von welcher Seite Gefahr droht und wo man sich durchmogeln kann. Eine Prozentzahl in der unteren rechten Ecke zeigt ständig an, wieviele Gegner schon eine Auszeit nehmen mußten. Für den

Fall, daß man selber einen Blechschaden davonträgt, ist es als erfreulich zu werten, daß man gleichzeitig nicht alle Bonuswaffen, sondern jeweils nur die letzte verliert. Auch Kaffeepause und Nackenmassage sind durch die Pausenfunktion möglich.

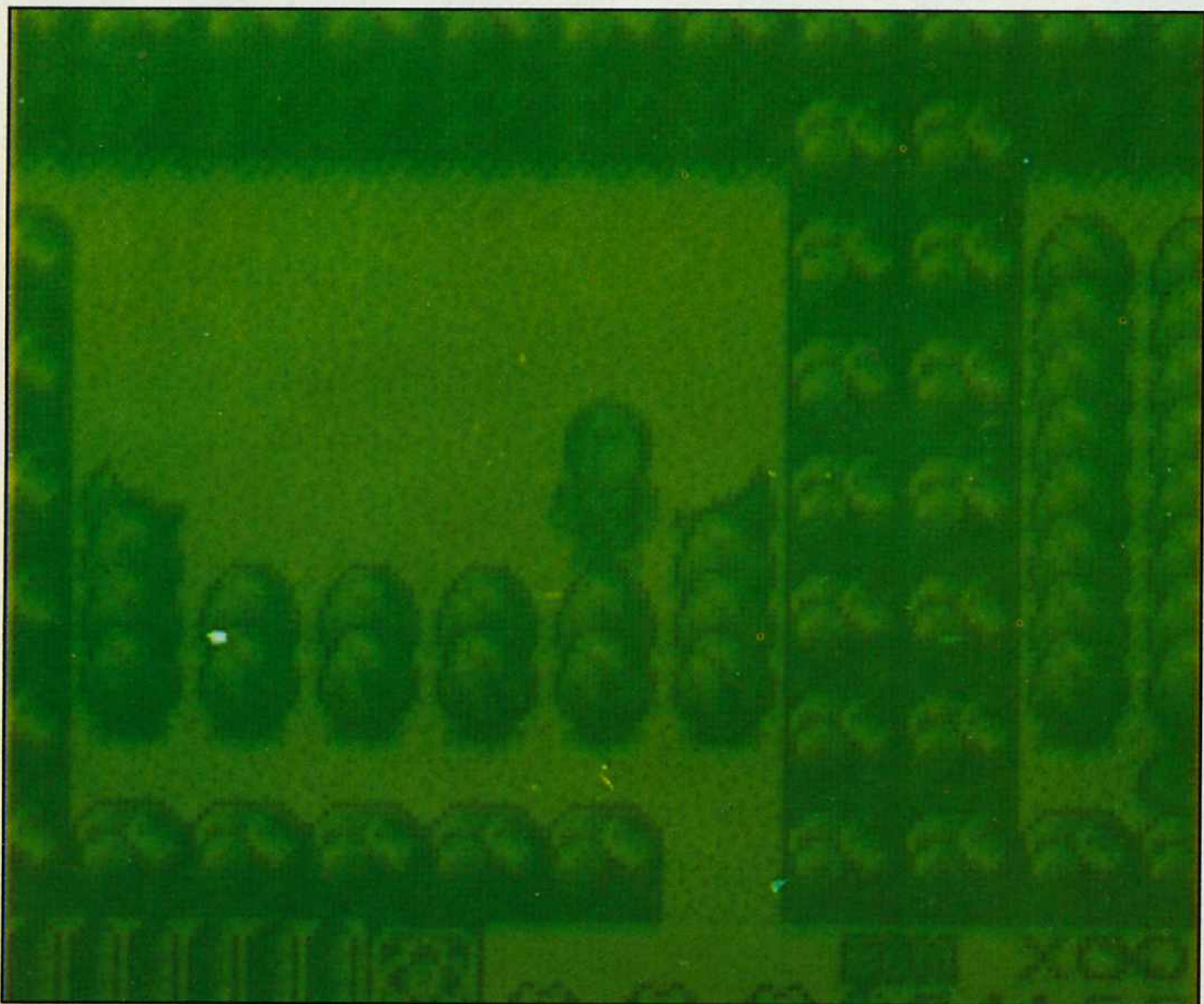
Die Spielidee ist diskutabel, dennoch macht es Spaß, nach Feierabend die Tasten zu rühren. Geschmackssache.

Muster von: Virgin (ts)



MASTER BLASTER jr.

Das neue Spiel aus dem Hause Sunsoft basiert auf dem 1988 für das NES erschienene Spiel Master Blaster. Geballte neun Level liegen nun in der Game Boy-Version vor.

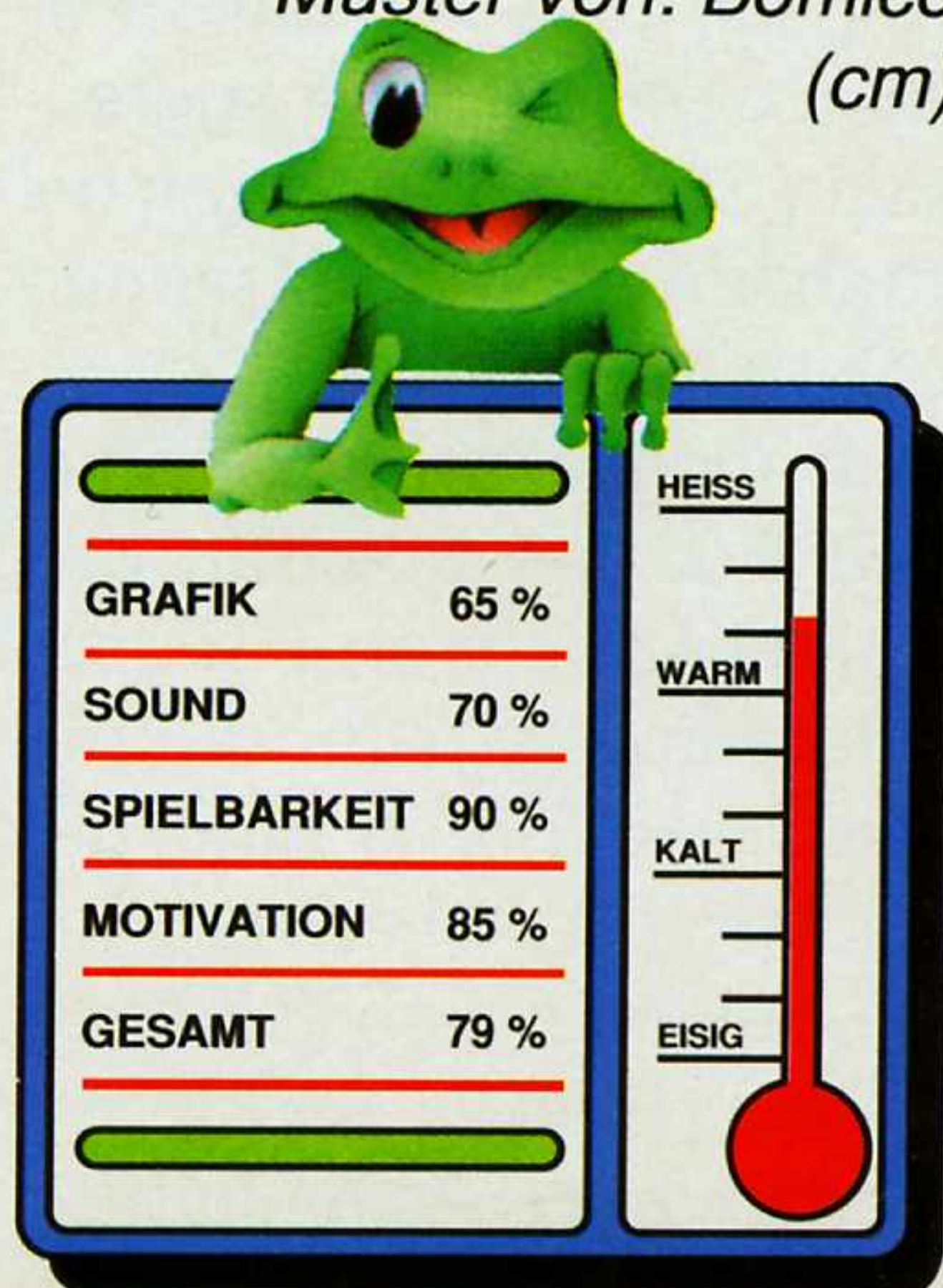


Wow, war das ein Knall!



die ihre Wirkung zwar nur in eine Richtung abgeben, dafür aber quer über den gesamten Screen. Auch Extras, wie Turbostiefel, verstecken sich unter dem Gestein. Die Grafik ist durchschnittlich. Begleitet wird das Spiel von einem lustigen Liedchen. Ganz hervorragend aber ist die Steuerung Jasons. Exakt nach dem Willen des Spielers zieht er seine unterirdischen Kreise und läßt seine Bombenlast dort fallen, wo sie auch hin soll. Von dem Spaß, den man bei der Explosion einer Viererkette Zeitbomben hat, ganz zu schweigen.

Muster von: Bomico (cm)



Der Plutonium-Boss hat eine seltsame Vorliebe: Sein Liebstes ist es, mit anzusehen, wie der Blaue Planet langsam von der von ihm verursachten Radioaktivität zerfressen wird. Doch ein kleiner tapferer Kerl, namens Jason, tritt dem Strahlungs-enthusiasten furchtlos in den Weg. Zur Grundausstattung des antiatomaren Helden gehören neben einem strahlungssicheren Anzug eine stattliche Anzahl von Zeitbomben, mittels derer sich Jason den Weg in die terrestrische Unterwelt bahnt. Dabei begegnen ihm natürlich die Häscher des Plutonium-Bosses. Beim Sprengen von hinderlichen Felsformationen findet er aber noch weitaus wirkungsvollere Sprengkörper, wie z.B. "Einbahnbomben",

ROGER RABBIT

Roger Rabbit, der kassenfüllende Hase aus den Walt Disney-Studios, schleicht jetzt auch auf dem Game Boy hinter seiner Jessica her. Glücklicherweise wurde nicht die Computerversion als Vorlage genommen.



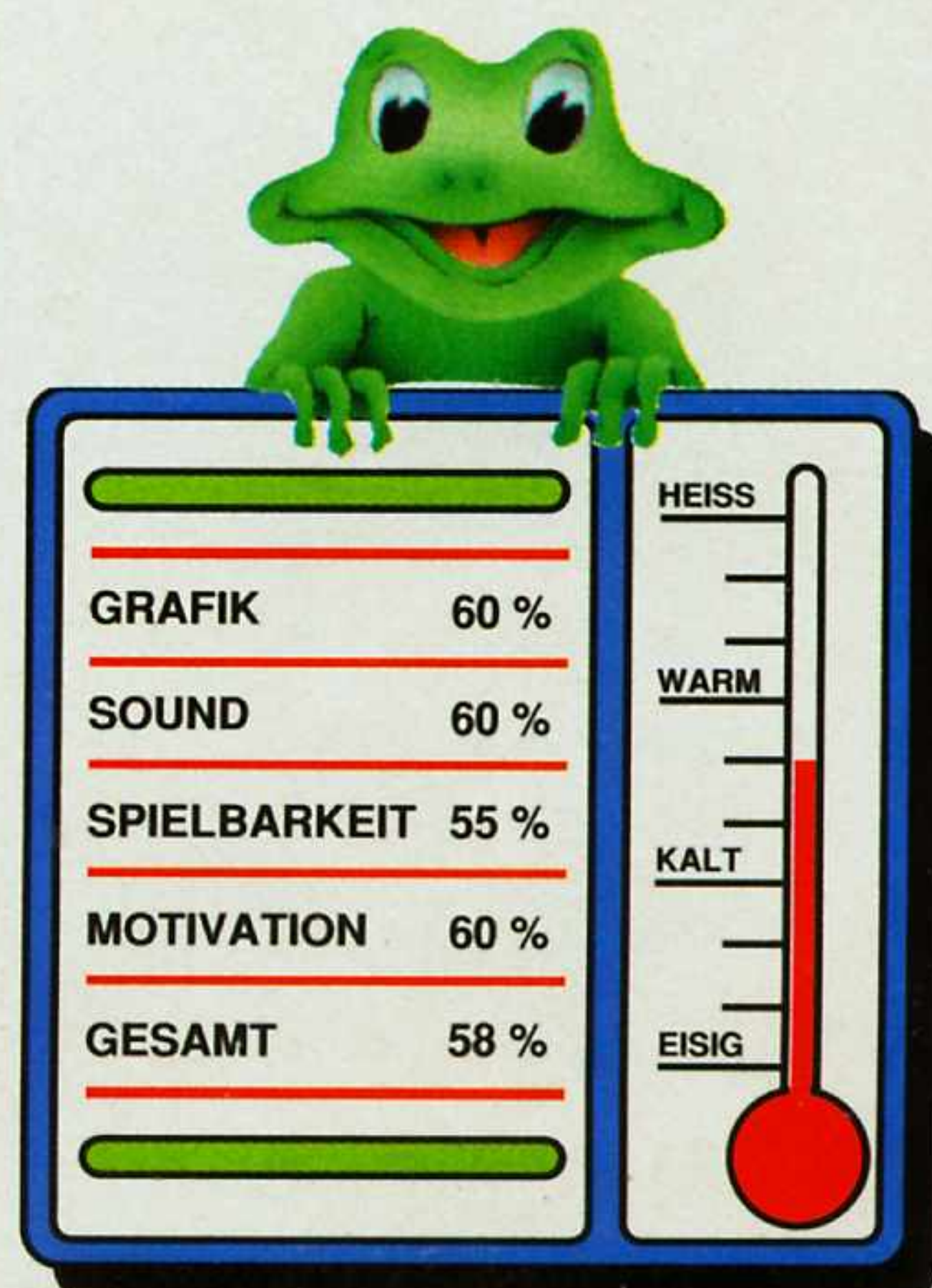
Roger Rabbit's Irrfahrt durch Toontown.



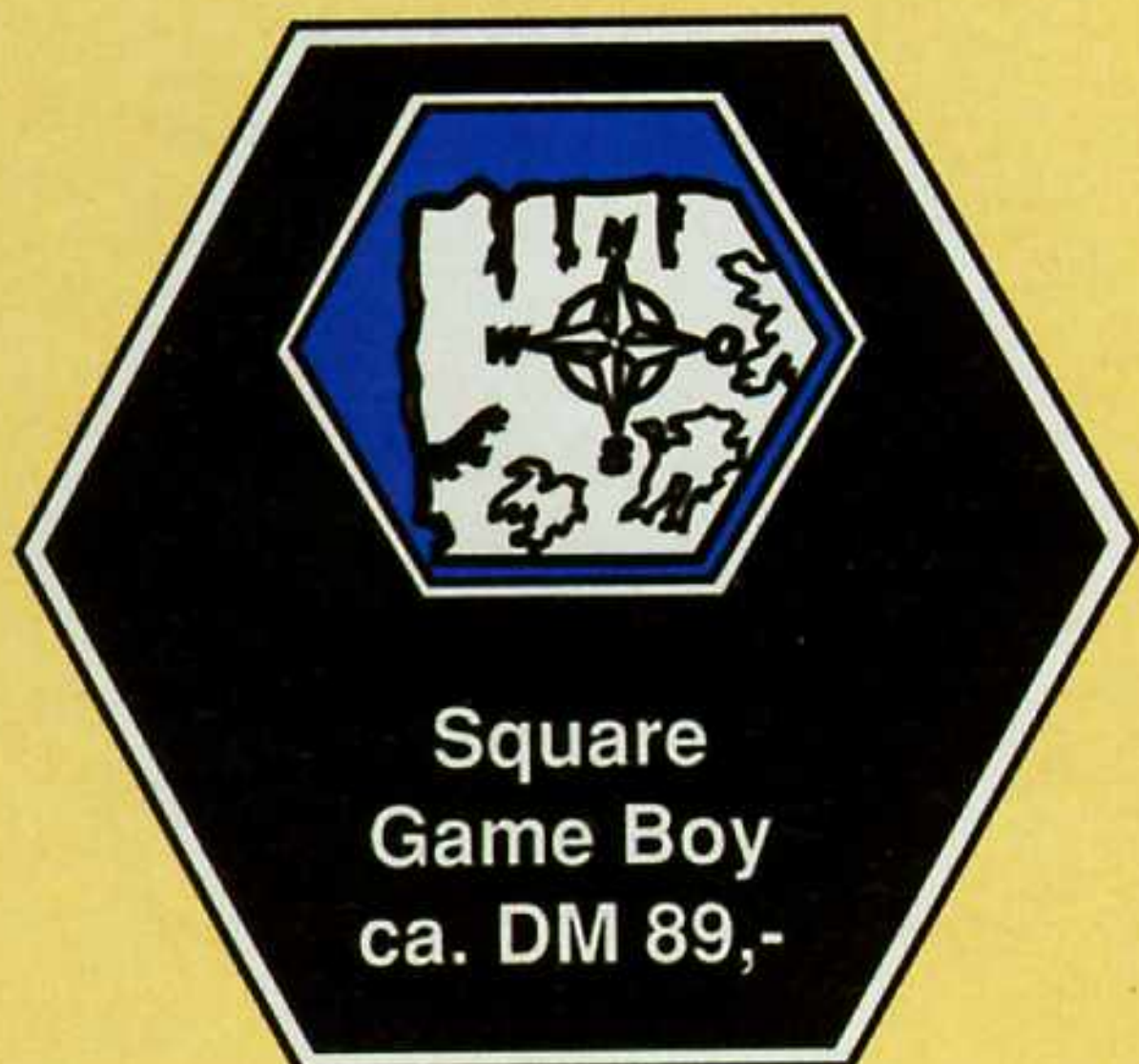
Toontown steht auf dem Kopf. Judge Doom will die Macht an sich reißen. Das wäre Roger noch relativ egal, doch als er einen Anruf bekommt, daß Judge seine Jessica gekidnappt hat, stellt er sich auf die Hinterläufe und macht sich schnurstracks auf die Pfoten und irrt in ganz Toontown umher, auf der Suche nach Hinweisen, wo seine Jessica sein könnte. Man steuert Roger Rabbit gezielt durch die Stadt zu verschiedenen Gebäuden. In diesen Gebäuden erhält man Hinweise in Form von Telefonanrufen oder erfährt Näheres, indem man mit Personen spricht. So arbeitet man sich Stück für Stück bis zur Befreiung vor. Soweit wäre das Ganze noch recht einfach, doch ein Actionspiel-

einschlag macht dem Spieler zu schaffen. Viele Feinde treiben sich auf den Straßen herum, die nichts besseres zu tun haben, als Roger an die Löffel zu gehen. Das ganze Spiel ist leider nicht allzu umfangreich und dürfte für alte Adventurehasen nicht ergiebiger als eine Karotte sein. Der Sound düdelt recht unauffällig vor sich hin, die Grafik befindet sich in durchschnittlichen Regionen und doch ist das Spiel für Adventureeinsteiger und Gelegenheitspieler annehmbar.

Muster von: TOP 4 (hi)



FINAL FANTASY ADVENTURE



Aufgrund dieser Euphorie unter den Game Boy-Anhängern hat sich "Square" nun endlich dazu entschlossen, die Final Fantasy-Reihe um zwei Spiele aufzustoeken. Eines davon ist FF Adventure!

Final Fantasy Legend entwickelte sich schon kurz nach seinem Erscheinen zum absoluten Verkaufsschlager, so daß man auch zu Höchstpreisen kaum ein Exemplar in Händen halten konnte.

Auf dem Gipfel des Berges Illusia gräbt der sagenumwobene Mana-Baum seine Wurzeln in das massive Gestein. Er beherrscht jegliches Treiben auf dieser Welt, und so ist es auch klar und verständlich, daß Bewohner und Wunderpflanze in einer starken Abhängigkeit zueinander stehen. Verhalten sich die Menschen ehrenhaft und ohne Tadel,

so strömt aus den Wurzeln des Baums positive Energie. Sobald sich aber das Denken der Bevölkerung verändert und in die entgegengesetzte Richtung schlägt, verbreitet sich dunkle, negative Energie über den gesamten Erdball. Der Fürst der Dunkelheit macht sich dies zu Nutzen, und so sät er Haß und Zwietracht unter den Menschen, um den Mana-Baum auf diese Weise an sich zu reißen. Aus diesem Grund erhält unser junger Held den Auftrag, den alten Frieden wiederherzustellen. Spielerisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger einiges geändert, was sich jedoch schon am Zusatz

"Adventure" erkennen läßt. Angriffe werden nicht mehr durch eine sehr theoretische Kampfsequenz dargestellt, nein, man muß ab sofort seine Schnelligkeit und Reaktion unter Beweis stellen, um die Gegner durch geschickte Treffer außer Gefecht zu setzen. Diese Actionsequenzen haben den entscheidenden Vorteil, daß man schwachen Gegnern ohne weiteres aus dem Weg gehen kann. Langweilige Metzorgien werden also vermieden.

Die Grafik präsentiert sich teilweise sehr räumlich, wobei vor allem die sehr schön gezeichneten Abgründe und Burgen ins Auge stechen. Außerdem haben die Programmierer gut daran getan, kein Softscrolling für dieses Spiel zu verwenden, denn auf diese Weise verwischt der LCD-Bildschirm nicht die sehenswerten Grafiken. Von der Musik bin ich ebenso begeistert. Die verträumten Klänge zu Anfang des Spiels fesseln minutenlang an den Minilautsprecher, aber auch die aggressiven Stakkato-Attacken bei spannenden Kampfszenen haben es in sich.

Gut ausgearbeitete Rätsel und Puzzles machen das Spiel jedoch erst richtig spielenswert! Die zahlreichen Labyrinth sind gespickt mit Geheimtüren, Fallen (reine Logik hilft hier oft weiter), Rätseln und fiesen Monstern. FF Adventure erlaubt sich dabei keine Un-

genauigkeiten. Alles ist wunderbar auf die sagenhafte Story abgestimmt. Ein wichtiger Motivationsfaktor ist natürlich auch die Neugierde, denn zu keinem Zeitpunkt des Spiels ist man über die Verhältnisse in diesem Land im Bilde. Man erfährt erst im Laufe der Zeit wichtige Einzelheiten, die den Hintergrund ein wenig aufdecken. Dazu müssen Leute befragt, Zeichen gedeutet und verschiedene Meinungen ausgewertet werden. Manchmal wird man auch von hilfsbereiten Abenteurern unterstützt, die sich durch vollkommen eigenständiges Handeln auszeichnen.

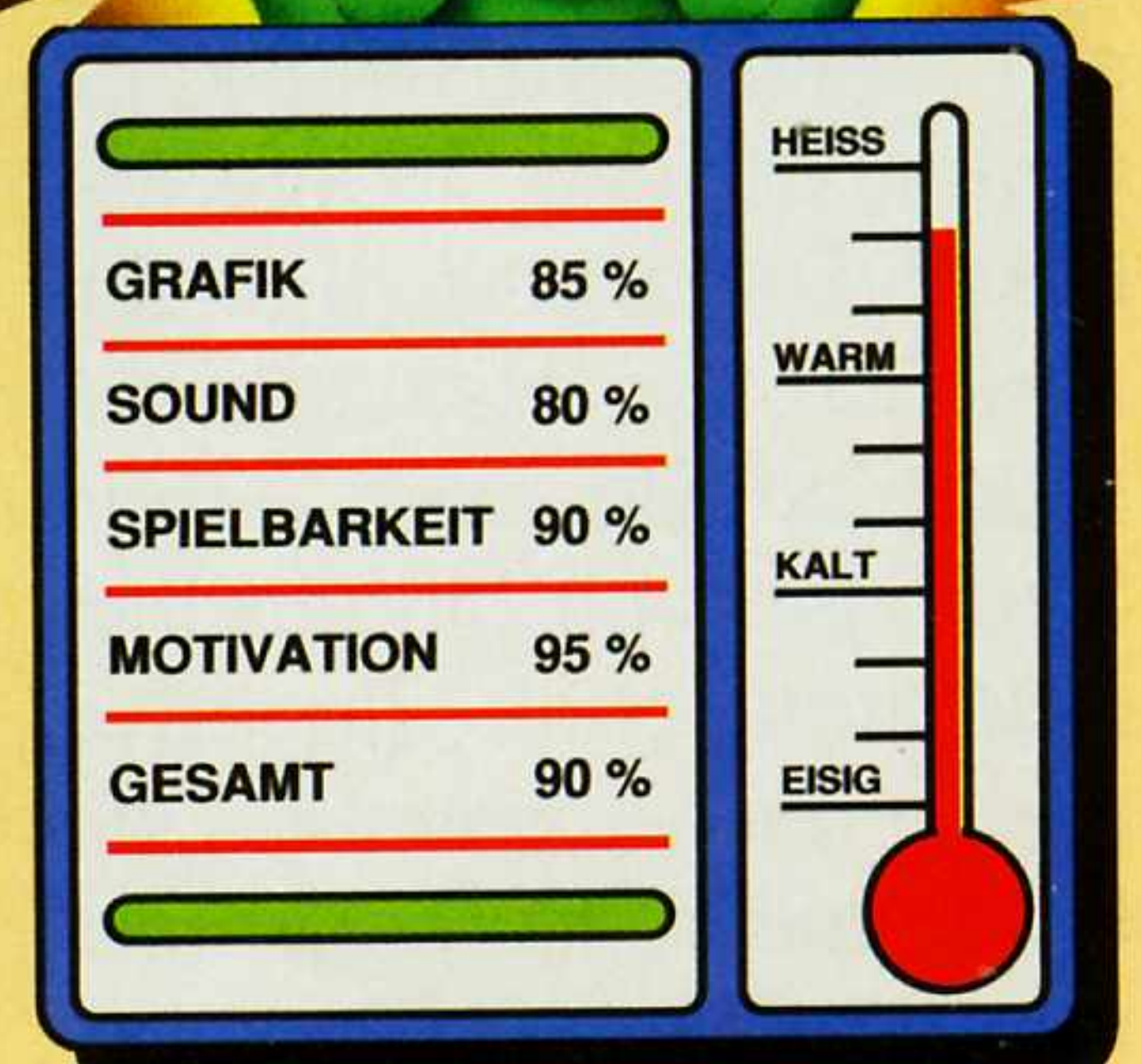
Muster von: TOP 4
(om)



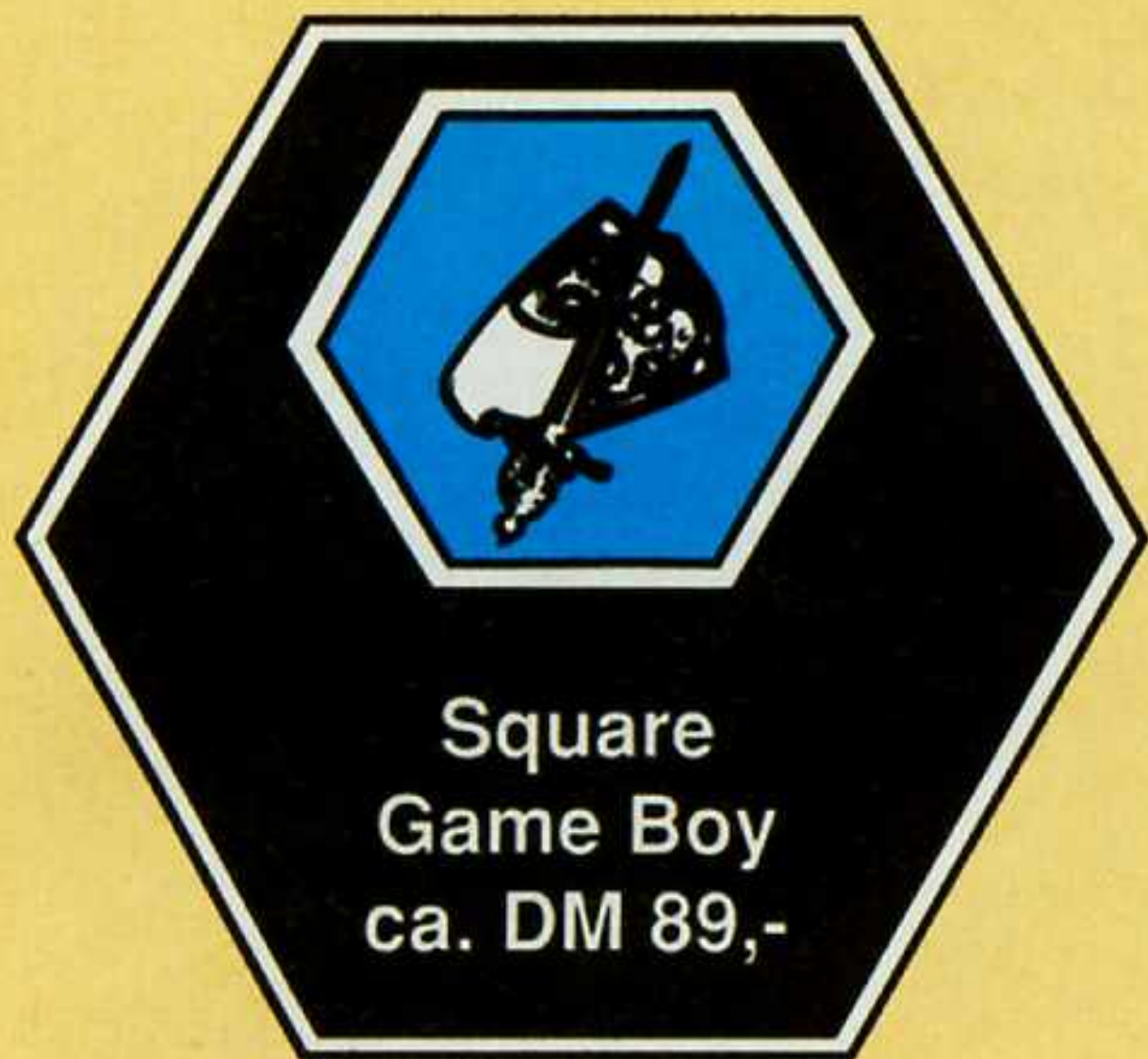
Tolle Grafiken auf Eurem Game Boy.



Die einfache Benutzerführung beeindruckt.



FINAL FANTASY LEGEND II



Rollenspieler aufgepaßt! Der langersehnte Nachfolger zum Verkaufsschlager Final Fantasy Legend kommt endlich auf die Ladentheken.

Die Vorgeschichte ist schnell erzählt. Es dreht sich alles um die geheimnisvollen "MAGI"-Artefakte, um ein Vermächtnis der alten Götter. Jedes Artefakt hat seine eigene Beschaffenheit. Es kann dem Besitzer Schnel-

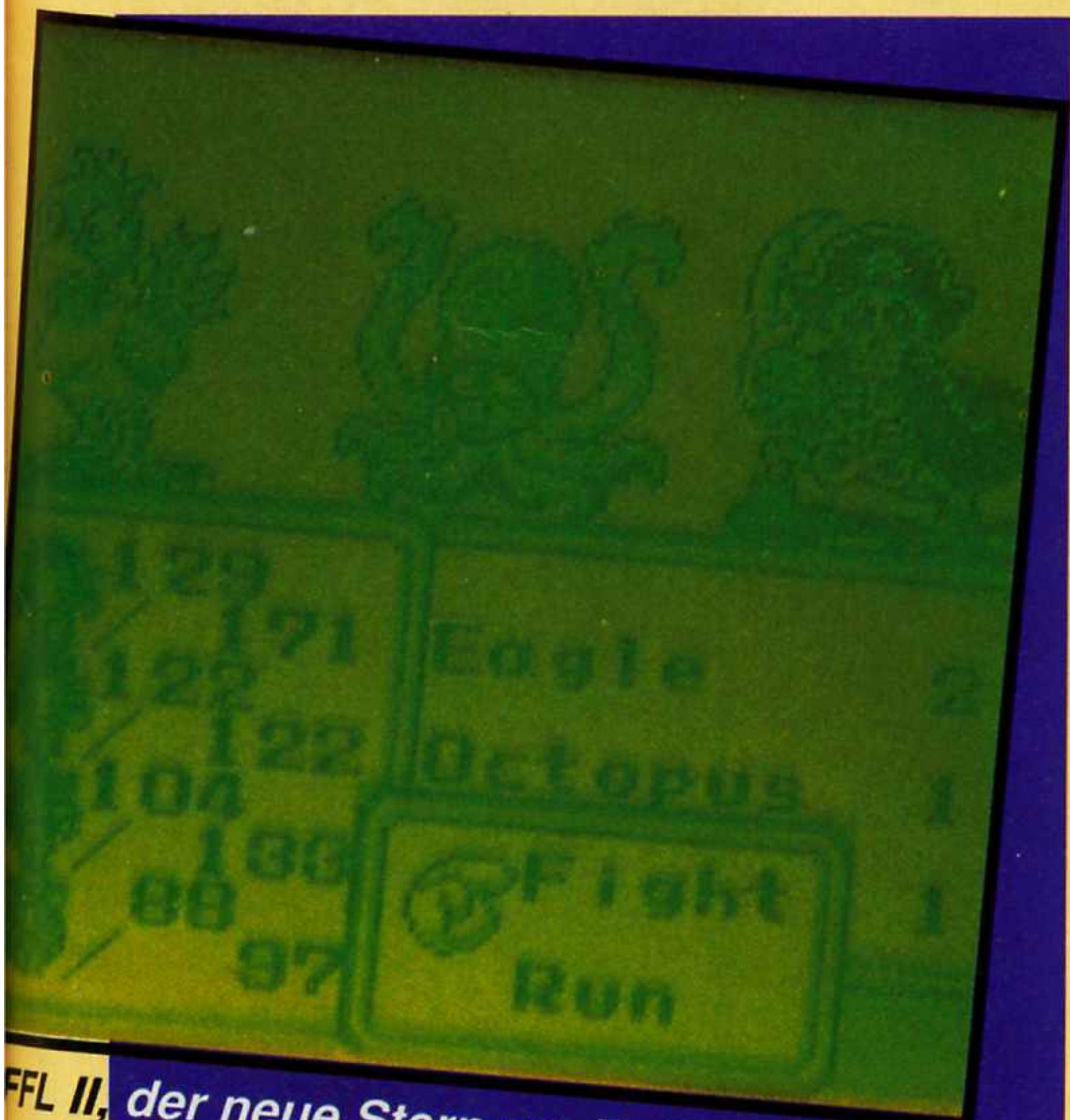
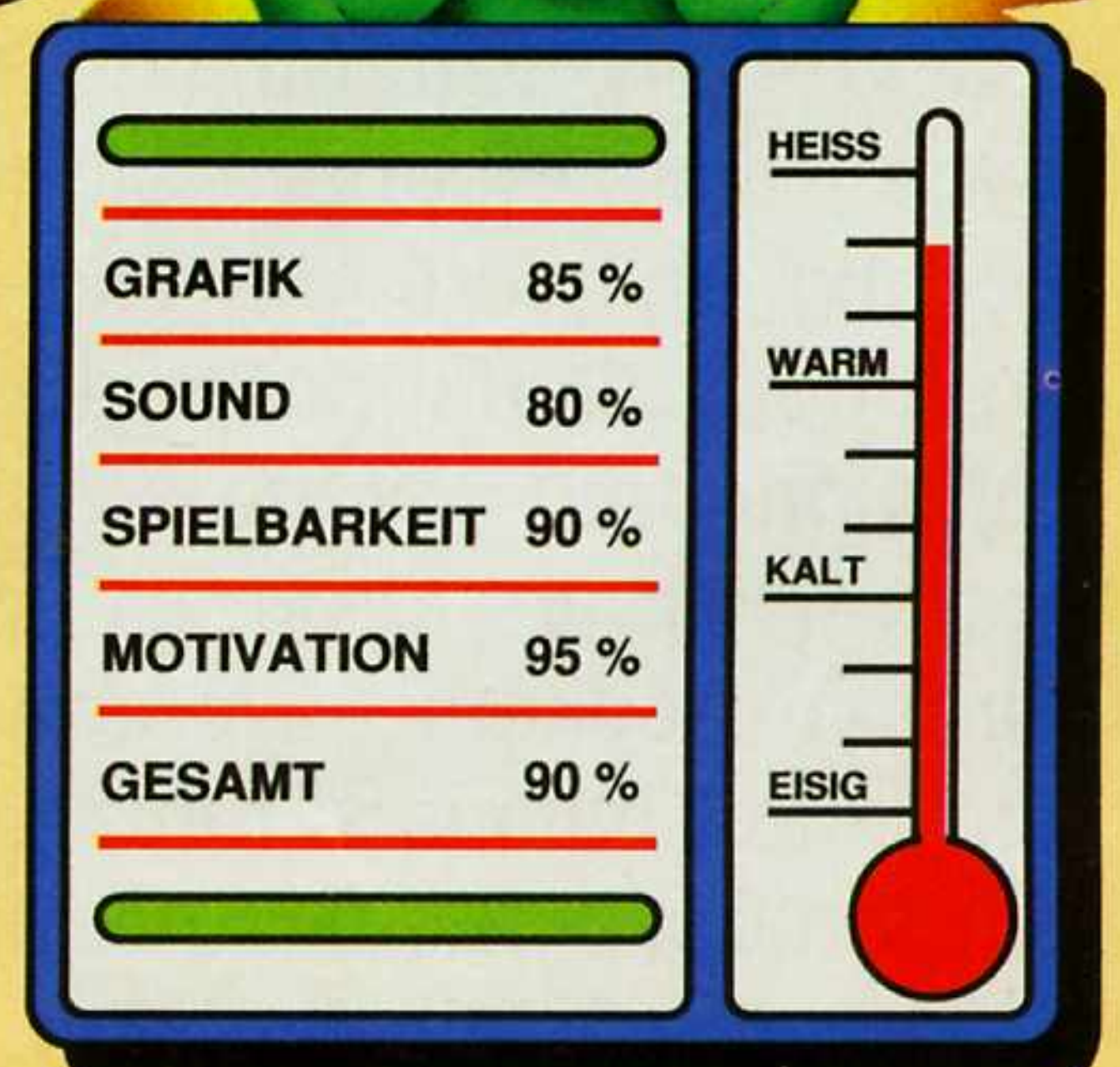
ligkeit, Kraft, Geschicklichkeit und viele andere Eigenschaften verleihen, die im Laufe des Spiels dringend notwendig werden. Diese magischen Machtinstrumente sind natürlich von vielen Bösewichtern heiß begehrt, und so sind alle 77 Teile über das Universum verteilt worden. In früher Jugend hat Euer Vater das Artefakt "Prism" in Eure pflicht-

bewußten Hände gelegt, denn er stellte sich der Aufgabe, die restlichen "Magi"-Gegenstände zu finden und vor der herrschsüchtigen Königin Ashura in Sicherheit zu bringen. Jahre danach, Ihr seid selbst ein junger Krieger geworden, macht Ihr Euch auf die Suche nach Eurem verschollenen Vater. Nach einiger Zeit lernt Ihr Land und Leute kennen und stellt plötzlich fest, daß Ashura die Bevölkerung mit ihren Monstern terrorisiert. Von Ki, dem Priester des Isis-Ordens, erfahrt Ihr schließlich, daß sich Euer alter Herr auf dem Weg zu Ashura gemacht hat ... "Square" hat sich wirklich eine

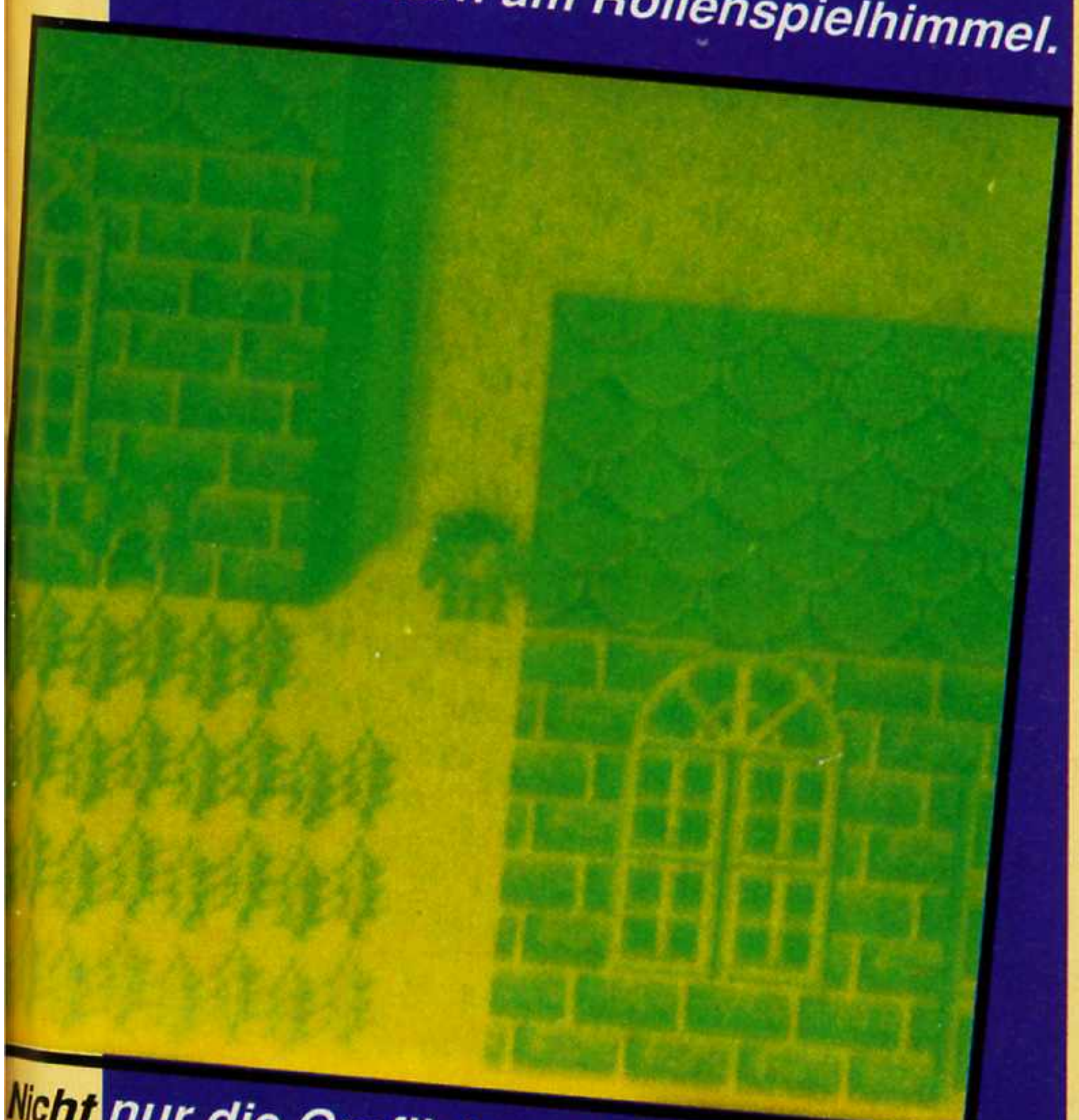
ganze Menge einfallen lassen, um einen würdigen Nachfolger auf Eprom zu brennen. Die grafische Gestaltung ist noch detaillierter ausgefallen, nur das Softscrolling läßt leichte "Nebelschwaden" aufziehen (vgl. Final Fantasy Adventure). Dieses Manko gleicht FFL 2 aber mit schön gezeichneten Monstern und teilweise animierten Kampfszenen aus. Fabelhaft sind auch die vielen verschiedenen Musikstücke, die während des Spiels leider kaum zur Geltung kommen, da Kämpfe und Unterhaltungen den Hörgenuß meistens unterbrechen. Dafür bietet sich aber in zahlreichen Kneipen die Gelegenheit, die Musikbox aufspielen zu lassen. Klangvolle Titel, wie z. B. "Burning Blood" oder "Eat The Meat" erinnern allerdings oft an Schlager, die vor einigen Jahren die Hitparaden stürmten. Entdeckt habe ich Songstrukturen von "I Just Died In Your Arms", "The Heat Is On" und dem "Back To The Future-Theme". Vielleicht können die 18 Titel ja gerade deshalb so begeistern. Um einen bestimmten Ort auf der Landkarte zu finden, bedarf es oft verschiedener Hinweise, die allerdings genau ausgewertet werden müssen. So können z. B. einige Stadtbewohner felsenfest der Überzeugung sein, daß Ashuras Turm im Osten liegt. Andere vermuten ihn im Westen, doch der Bar-

mann gibt gegen ein entsprechendes Trinkgeld den Tip, daß er im Norden zu finden ist. Wem darf man nun Glauben schenken? Bei FFL 2 gibt es außerdem keinen direkten Stufenaufstieg, d.h. die Helden können sich nur durch häufiges Benutzen einer bestimmten Waffe verbessern. Wenn man ein "Long Sword" also laufend "im Einsatz hat", erhöht sich unweigerlich die Stärke und damit auch die Schlagkraft. Mit Final Fantasy Legend 2 hat Square also wieder einmal ein hervorragendes Rollenspiel geschaffen, das stundenlang an den Game Boy fesseln kann.

Muster von: TOP 4
(om)



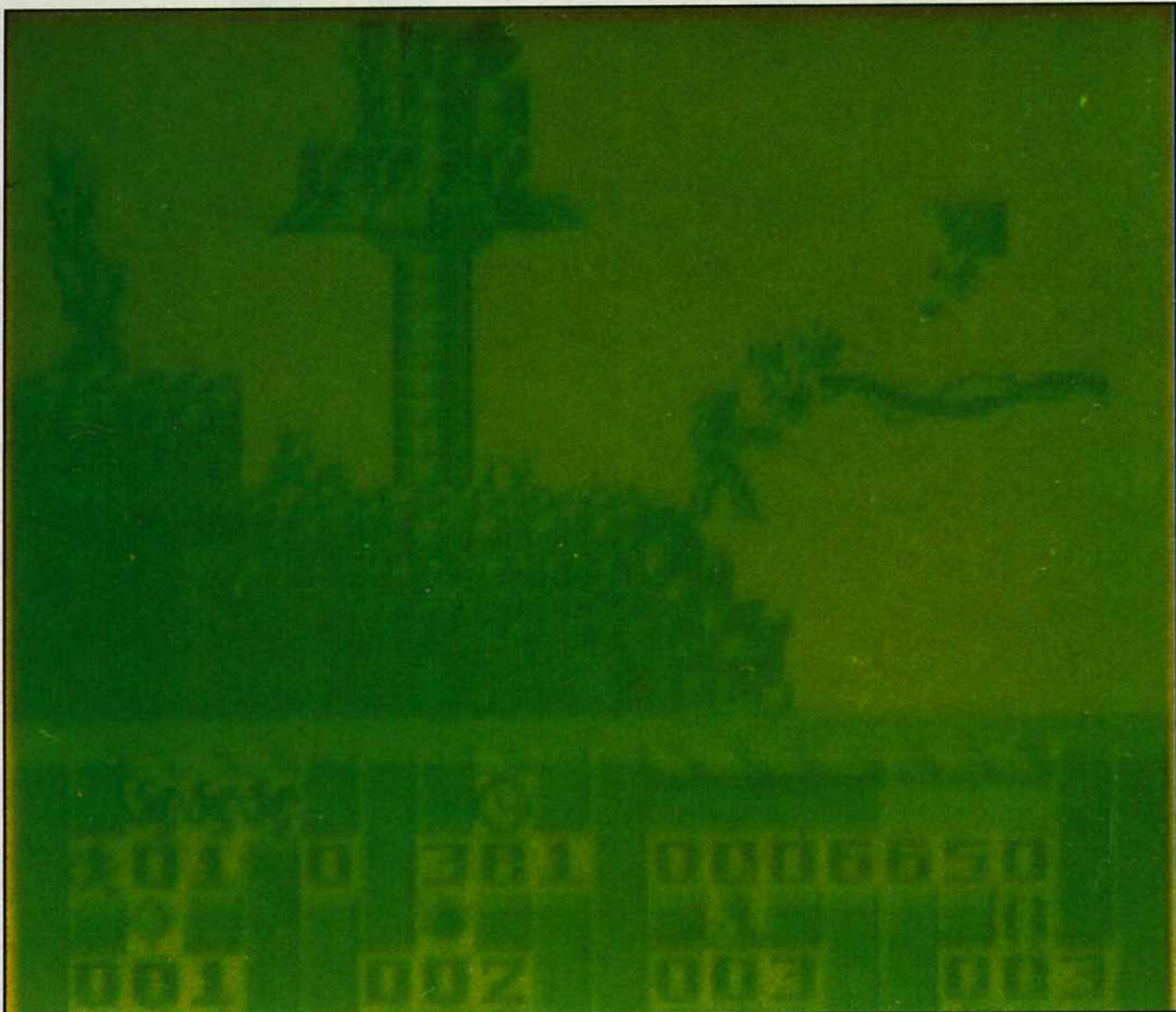
FFL II, der neue Stern am Rollenspielhimmel.



Nicht nur die Grafik hat sich verbessert.

TURRICAN

TURRICAN, neben Robocop und dem Terminator der bekannteste Metallkrieger, will nun auch auf dem Game Boy seinen Siegeszug beginnen. Man kann ihm nur viel Glück dabei wünschen.



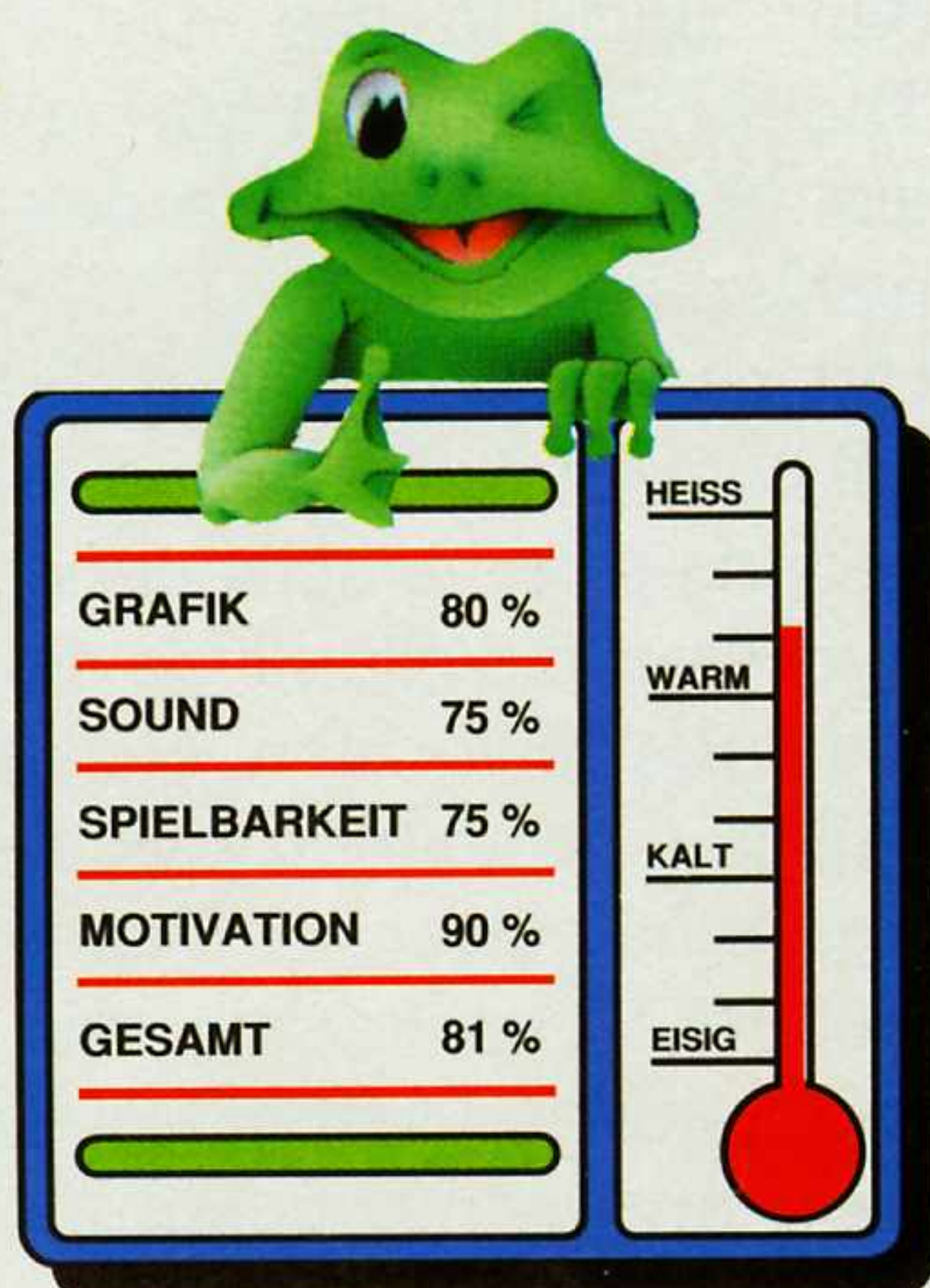
Zzzap! Turrigan mit seiner besten Waffe, dem Blitz!



Das Spiel orientiert sich an der C64-Version von Turrigan I. Schon zu Beginn fällt das Spiel ungewöhnlich auf. Unvermittelt springt plötzlich Klein-Turrigan auf das Nintendo-Logo. Ein stimmungsvolles Titelbild und eine schöne Titelmusik verstärken den positiven Eindruck noch. Wenn man schließlich das Spiel startet, kann man aufatmen. Das Spiel ist identisch mit der C64-Version. Die Titelfigur, sowie die Gegner sind prächtig animiert, die Hintergrundgrafik hat durch die Entcolorierung nichts von ihrem Reiz verloren. Alte Turrigan-Recken werden sich sofort heimisch fühlen, denn der Levelaufbau gleicht der Originalversion.

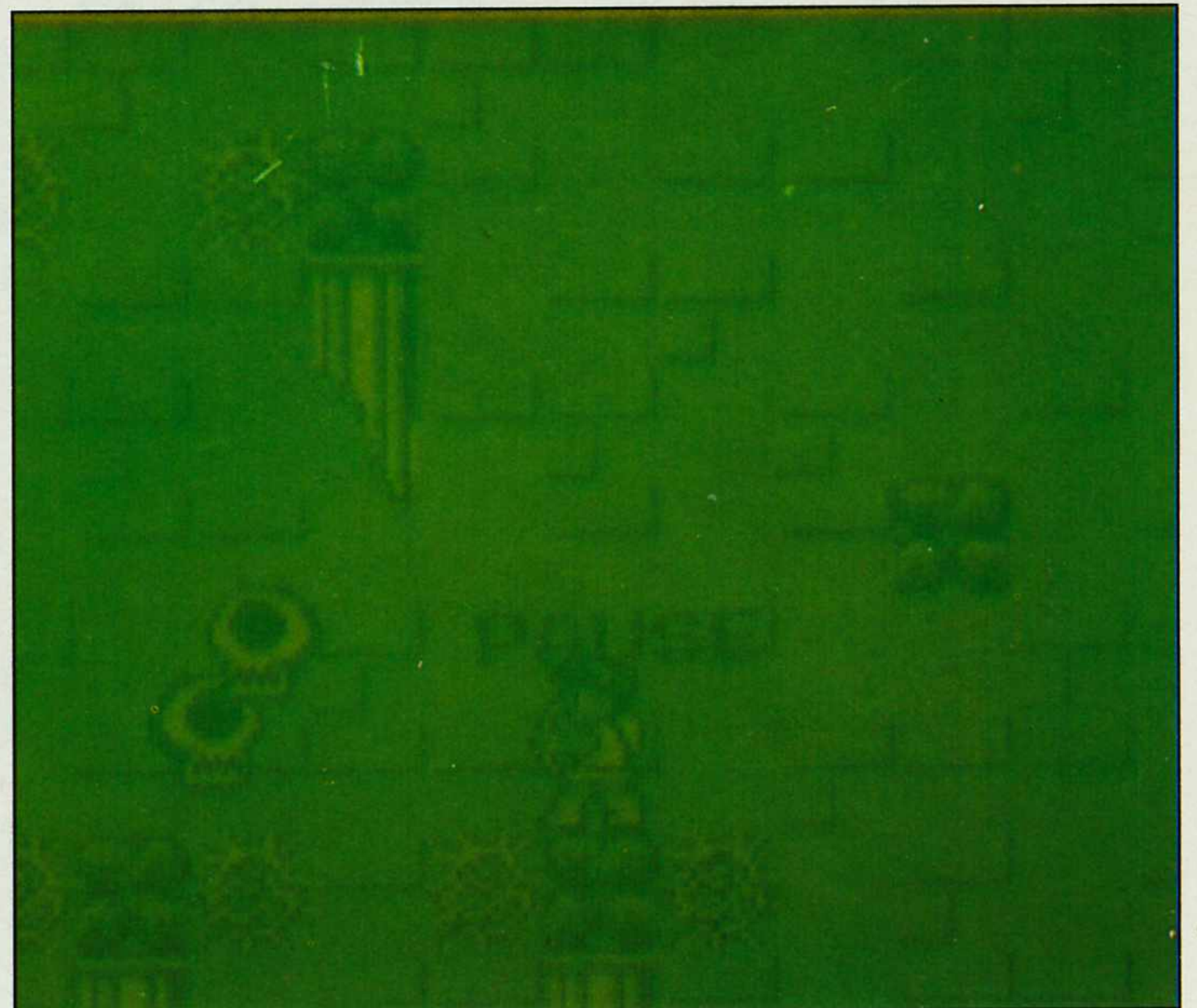
Das einzige was mir negativ aufgefallen ist, ist die empfindliche Steuerung. Das Sprungverhalten ist ein bißchen gewöhnungsbedürftig. Eine großzügigere Kollisionsabfrage hätte der Spielbarkeit gut getan und das Frustgefühl, das man ab und zu am Anfang hat, gar nicht erst auftreten lassen. Wer Turrigan nun endlich auch unterwegs spielen möchte, kann jedoch unbesorgt zugreifen. Turrigan ist wieder da!

Muster von: TOP 4
(hi)



KID ICARUS

Pit, besser bekannt als Kid Icarus, kehrt zurück. Bewaffnet mit Pfeil und Bogen schwirrt er mittels Flügelchen zur Rettung des Engellandes durch drei Levels, immer auf der Suche nach den geheiligten Schätzen.



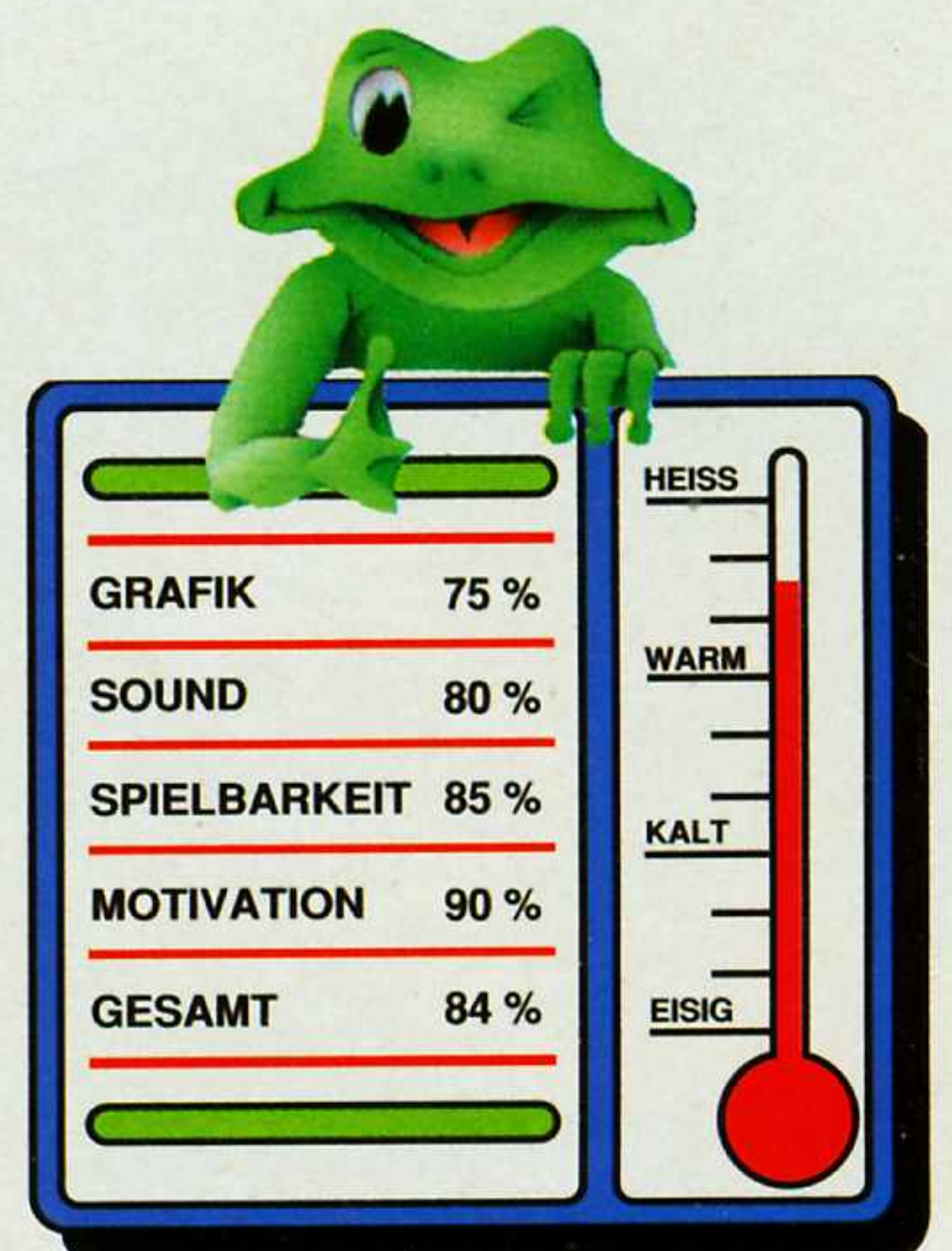
Kid Icarus in seiner Himmelsmission.



In einem Plattformspiel allererster Güte erlebt der Spieler die Abenteuer von Pit. Hat man die allesamt sehr umfangreichen Levels mittels vieler Continues geschafft, steht das große Finale erst noch bevor. Im Himmelspalast liefert man die drei gefundenen Schätze ab und verhindert so den Überfall von Orcos. Das Spiel erinnerte mich im ersten Augenblick an Turrigan. Viele Gegner auf dem Screen, abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken. Scrolling in alle Richtungen und viele Extras wurden in das Spiel integriert. Das Ganze wurde aber weder im Technostil, noch in martialischer Art und Weise dargestellt, sondern in eine liebliche Welt transferiert.

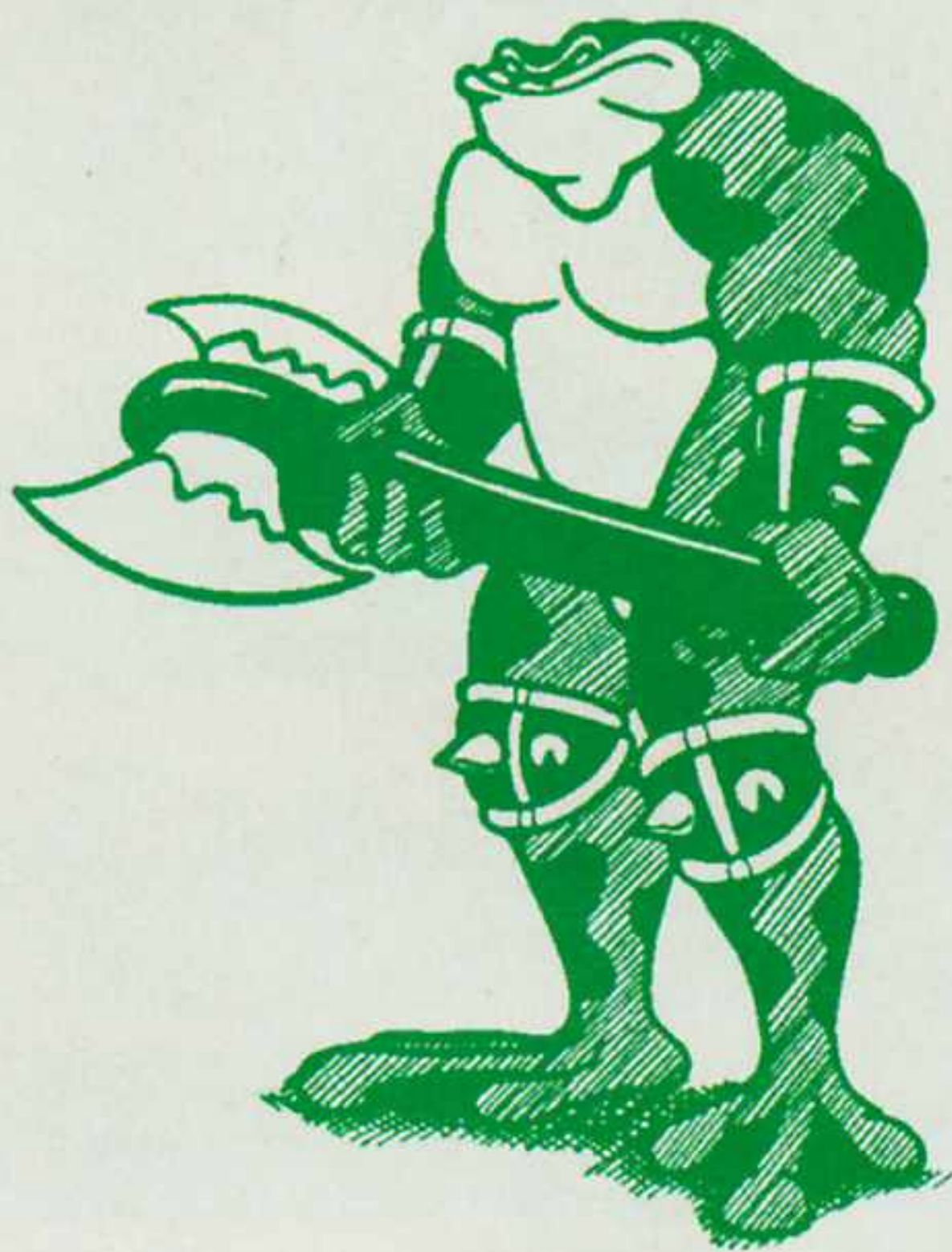
Als Extras stehen folglichweise Harfen, Federn, Schlüssel und Kreditkarten bereit. Ein Centurion, der in jeder Stage auftaucht, spuckt auf Anfrage durch Hammerschläge diese Extras aus. Zum anderen kann man in einem der vielen Extraräume einkaufen gehen. In jeder Stufe werden neue Gegner angeboten. Fans von Plattformspielen können weiter auf Kid Icarus vertrauen. Qualität à la Nintendo erwartet sie.

Muster von: TOP 4
(hi)



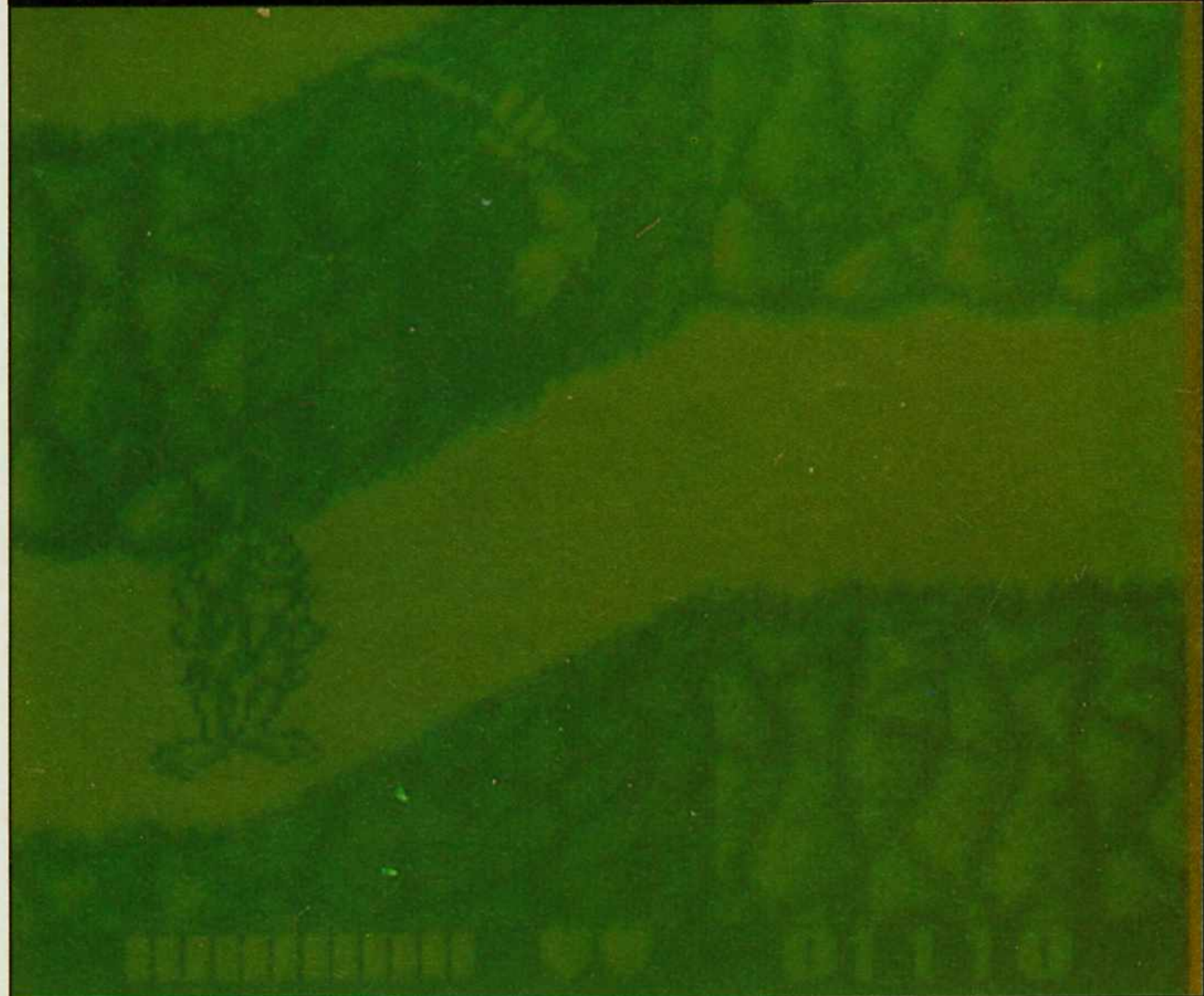
BATTLE TOADS

Die Battletoads, gefährliche Kampfkröten, wollen den Teenage Mutant Hero Turtles den Rang als Actionhelden streitig machen.



Battletoads ist schlichtweg eines der besten Actionspiele, die es auf derzeit auf dem Game Boy gibt. Ein geniale Titelmusik mit einer unglaublichen Klangqualität gepaart mit einem prächtigen

Titelbild machen den Anfang. Man steuert seine Kampfkröte zunächst in Double Dragon-Manier zu ihrem Raumschiff. Die unglaublichen Gestalten machen einem dabei das Leben schwer. Fantastisch fein gezeichnete Grafiken mit flüssigen Animationen, perfektem Mehr-Ebenen-Scrolling, optimale Spielbarkeit und viele originelle Ideen, lassen mich zweifeln, ob ich wirklich einen Game Boy vor mir habe. Doch der nächste



BATTLETOADS - ein Spiel mit Klassikerqualitäten

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, Solitile.
 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: _____

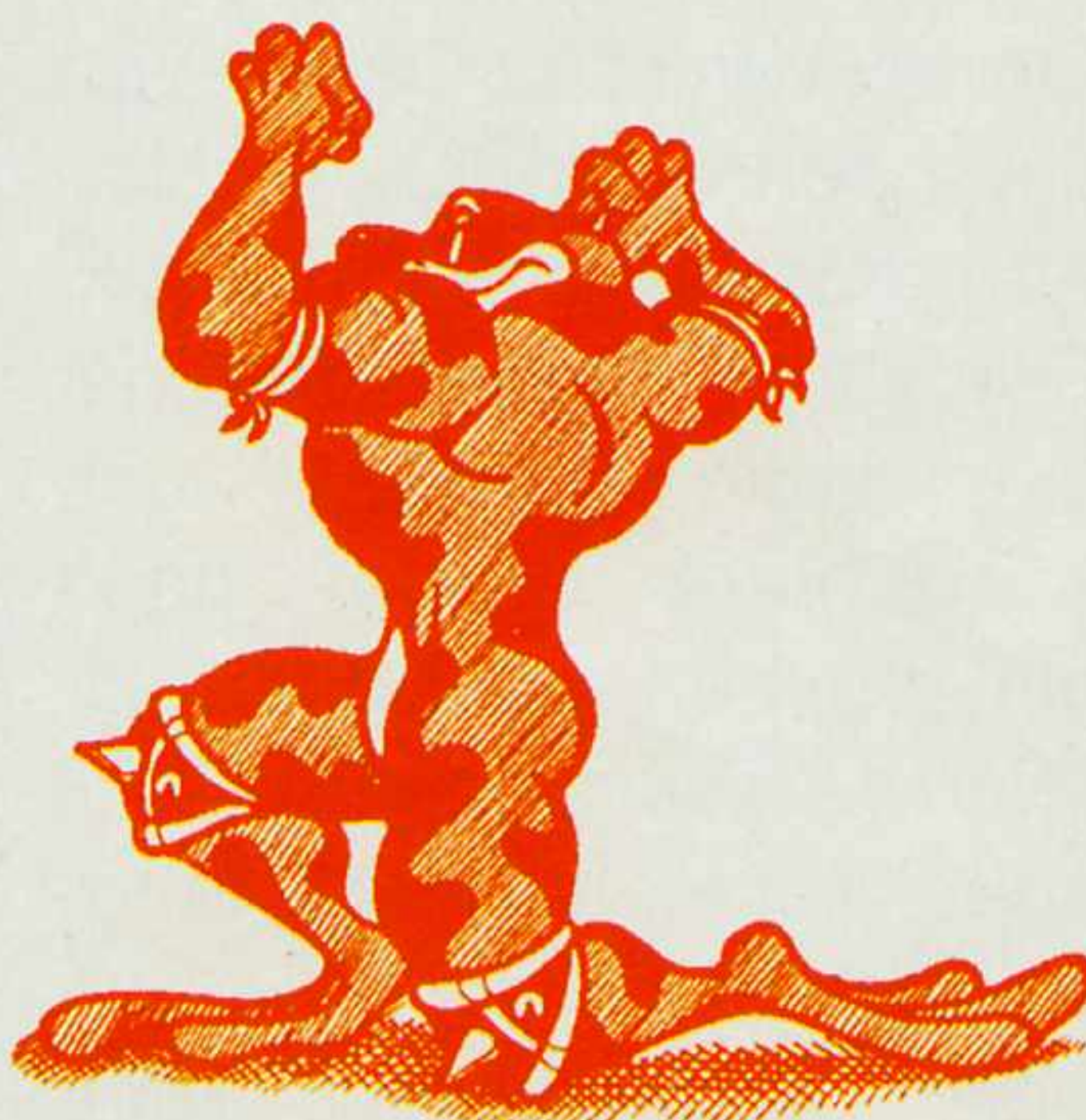
Str.: _____ Kto.Nr.: _____

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



Level raubt mit schlichtweg den Atem. Ganz wie in Nemesis fliegt man mit seinem Raumschiff durch parallax scrollende Landschaften, bekämpft kleine Endgegner, schlängelt sich durch einen Stangenwald und sieht sich am Ende dem Riesenraumschiff von Ratzap gegenüber, das sich unter Beschuß in ein noch viel fieseres Flugobjekt verwandelt. Der nächste Level ist eher als Jump'n Run in Turriganqualität zu bezeichnen. Gekrönt wird das Ganze von vielen Zwischenbildern, in denen die Gegner präsentiert werden, vielen Continues und einem

steigendem Schwierigkeitsgrad, der in den späteren Levels selbst ausgebuffte Profis zum Schwitzen bringt. Allen Actionfans und solchen, die es werden wollen, kann ich BATTLE TOADS nur wärmstens empfehlen. Selbst Turrigan verblaßt dagegen.

Muster von: Top 4
(hi)



GOLDEN AXE II

Als der böse Lord Death Adder von den drei tapferen Helden besiegt wurde, konnte sein höchster Untertan Dark Guld entkommen.



Fast schon Spielhallenniveau: Golden Axe II



Nun will er sich an der Menschheit rächen, und so hat er die goldene Axt, das mächtige Symbol des Friedens, in seine Gewalt gebracht. Schon terrorisieren seine Kreaturen das Land und verwüsten unbarmherzig die Dörfer. Doch die drei Veteranen, Zwerg, Barbar und Amazone, stehen bereit, um diesen neuerlichen Horror mit Schwert und Magie zu bekämpfen. In Friedenszeiten waren die Helden nicht müßig. Sie haben neue Kampftechniken entwickelt, die zwei Gegner gleichzeitig verletzen. Außerdem haben sie gelernt, aus dem Lauf, den Gegner anzuspringen und ihn von oben mit der Klinge zu durchbohren. Durch lange Studien verbesserten sie ihre Kontrolle über die magischen Mächte. Sie kön-

nen jetzt frei wählen, wieviel sie von ihrer Kraft beschwören, um ihre Gegner zu vernichten. Die Grafik ist exquisit, ebenso das Scrolling und die Animation der Sprites. Untermalt wird das Ganze von einer sehr schönen, im Hintergrund gehaltenen Musik. Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar, so daß auch schlechtere Spieler nach ein bißchen Übung erfolgreich sein werden, das Spiel aber trotzdem nicht langweilig wird.

Muster von: Top 4
(ag)



TOEJAM & EARL

Auch wenn man musikmäßig in eine ganz andere Richtung tendiert, macht es einfach verdammt viel Spaß, die Rap-Maniacs Earl und ToeJam zu begleiten.



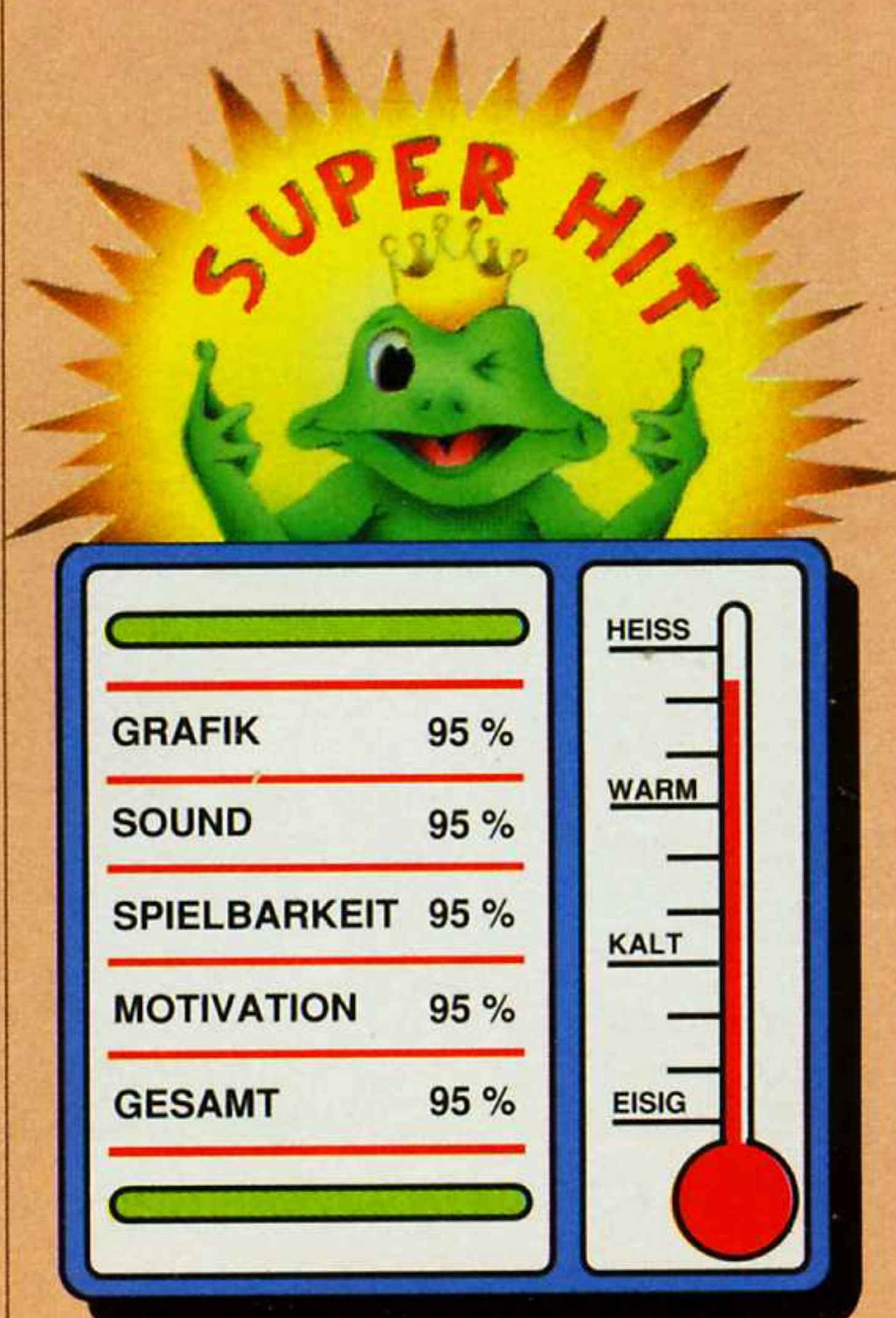
Einzigartig und noch nie dagewesen, dieser Spielablauf.



ToeJam & Earl ist ein Spiel ganz in der Tradition von "Maniac Mansion", "Zak McKracken" und "Monkey Island". Hier läßt sich jene liebevolle Gestaltung ausmachen, die Spiele wie die eben erwähnten auf Jahre hinaus zu einem festen Bestandteil in jeder Top Ten-Liste werden läßt. Das "Entdecken" einer ganzen Spielwelt ist auch hier dank zahlreicher Aktionsmöglichkeiten problemlos möglich. Die unzähligen Details, Gimmicks und Spielereien rufen bei uns in der Redaktion immer wieder begeisterte Reaktionen hervor, und wenn Earl, der Große mit Bermuda, Sonnenbrille und Riesenschwampe, und sein Freund TJ zwischendurch mit der Unterstützung des Spielers losrappen, bleibt kein Auge trocken.

Daß das lebhaftes Spielgeschehen zudem wunderbar comicartig in Szene gesetzt, mit einer klasse Musik unterlegt und einem witzigen Intro ausgestattet ist, dient als weiterer Garant dafür, daß dieses Modul nicht so schnell in der Schublade verschwinden wird. Das ist genau der Stoff, aus dem (Software-)Legenden gemacht sind! "ToeJam & Earl" ist mein persönlicher Favorit für diesen Monat und jetzt schon eines der Highlights 1992.

Muster von: Hersteller
(sg)



F22 INTERCEPTOR

Electronic Arts beschert uns mit diesem Spiel eine Flugsimulation, die zwar nicht superhitverdächtig ist, aber in ihrem Gesamteindruck die gute "handwerkliche" Arbeit des Softwarehauses fortsetzt.



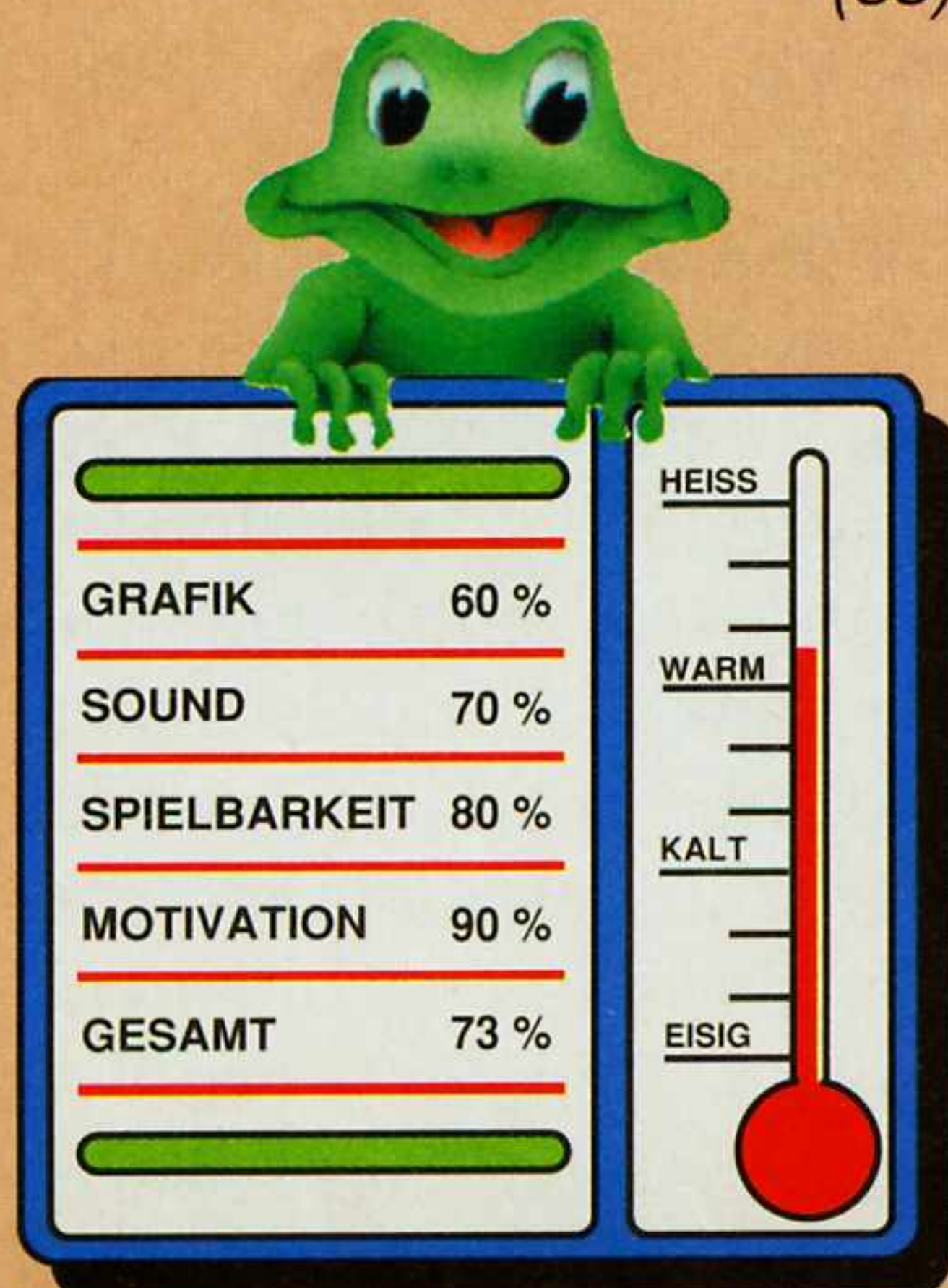
Eine MIG 27 aufgespürt und im Visier. Target Locked?



Nach Einschalten des Mega Drives wird gleich ein Menü eingeblendet, das die Auswahlmöglichkeit zwischen drei Schwierigkeitsgraden offen läßt. Hat man sich nun entschieden, stehen dem Spieler vier mögliche Szenarien, USA, Korea, Irak und UdSSR, zur Verfügung. Jedes bietet wiederum 30 Missionen in den jeweiligen Kampfgebieten. Die rund 120 Einsätze, die geflogen werden können, werden selbst erfahrenen Simulationsfreaks den Schweiß auf die Stirn treiben. Glücklicherweise wurde bei dieser Simulation auch eine Paßwortfunktion nicht vergessen, die es einem erlaubt, die schon bestandenen Missionen nicht wiederholen zu müssen. Ein Leckerbissen be-

sonderer Art, ist der Mission Editor, der die Möglichkeit bietet, sich seine Missionen selbst zu gestalten. Dabei muß aber mit den gegebenen Landschaften Vorlieb genommen werden. Ansonsten bleibt zu sagen, eine durchaus gelungene Sache, was sich gehörig auf die Langzeitmotivation auswirkt. Die gefüllte Vektorgrafik des Simulators ist ausreichend detailliert und selbst bei großer Anzahl gegnerischer Objekte auf dem Schirm erstaunlich schnell und ruckelfrei. Die hitverdächtige Musik des Spiels, trägt ebenfalls viel zu dem guten Gesamteindruck bei.

Muster von: Top 4 (ss)



SHADOW of the BEAST

Die Amiga-Version von "Shadow of the Beast" ist wohl einer der All-Time-Faves. Beeindrucken konnte es bei seiner Veröffentlichung durch das butterweiche Scrolling, gepaart mit einer fantastischen Grafik.



Tolle Grafiken, super Scrolling, schwache Sounds.



Was machen nun versierte Konsolenprogrammierer daraus? Schon das Titelbild führt einmal mehr eindrucksvoll vor Augen, welche grafischen Qualitäten das kleine schwarze Mega Drive in sich birgt. Die sauber designten Sprites und ein fantastisches Scrolling, bei dem der Hintergrund in mehreren Ebenen am Spieler vorbeizieht, lassen den Rachefeldzug des entzauberten Kriegsboten zu einem echten Erlebnis werden.

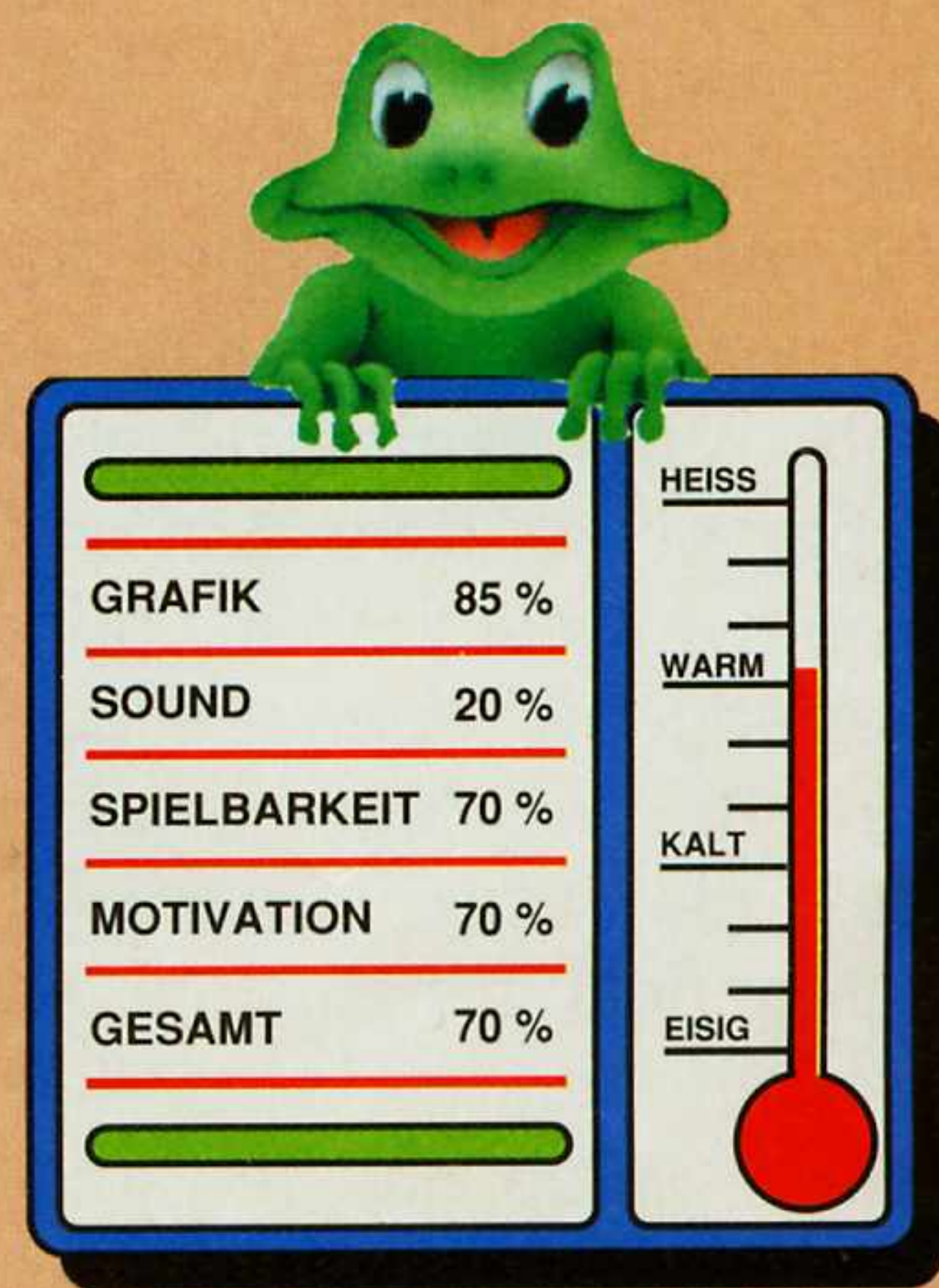
Die eingestreuten Adventure-Einflüsse sorgen zusätzlich für eine abenteuerliche Atmosphäre. Leider läßt die Animation des Helden in manchen Sequenzen (z. B. beim Klettern auf Leitern) arg zu wünschen übrig. Ein glatter Minuspunkt ist

zudem der völlige Verzicht auf jegliche Art von Kampfgeräuschen.

Trotzdem: Eingefleischte Beat 'em Up-Freaks werden an dem Geschehen in dem unterirdischen Tempelreich sicherlich auch auf Dauer ihre Freude haben. Wem jedoch bereits die Computer-Version nicht gefallen hat, wird auch mit diesem Teil keine große Freude haben.

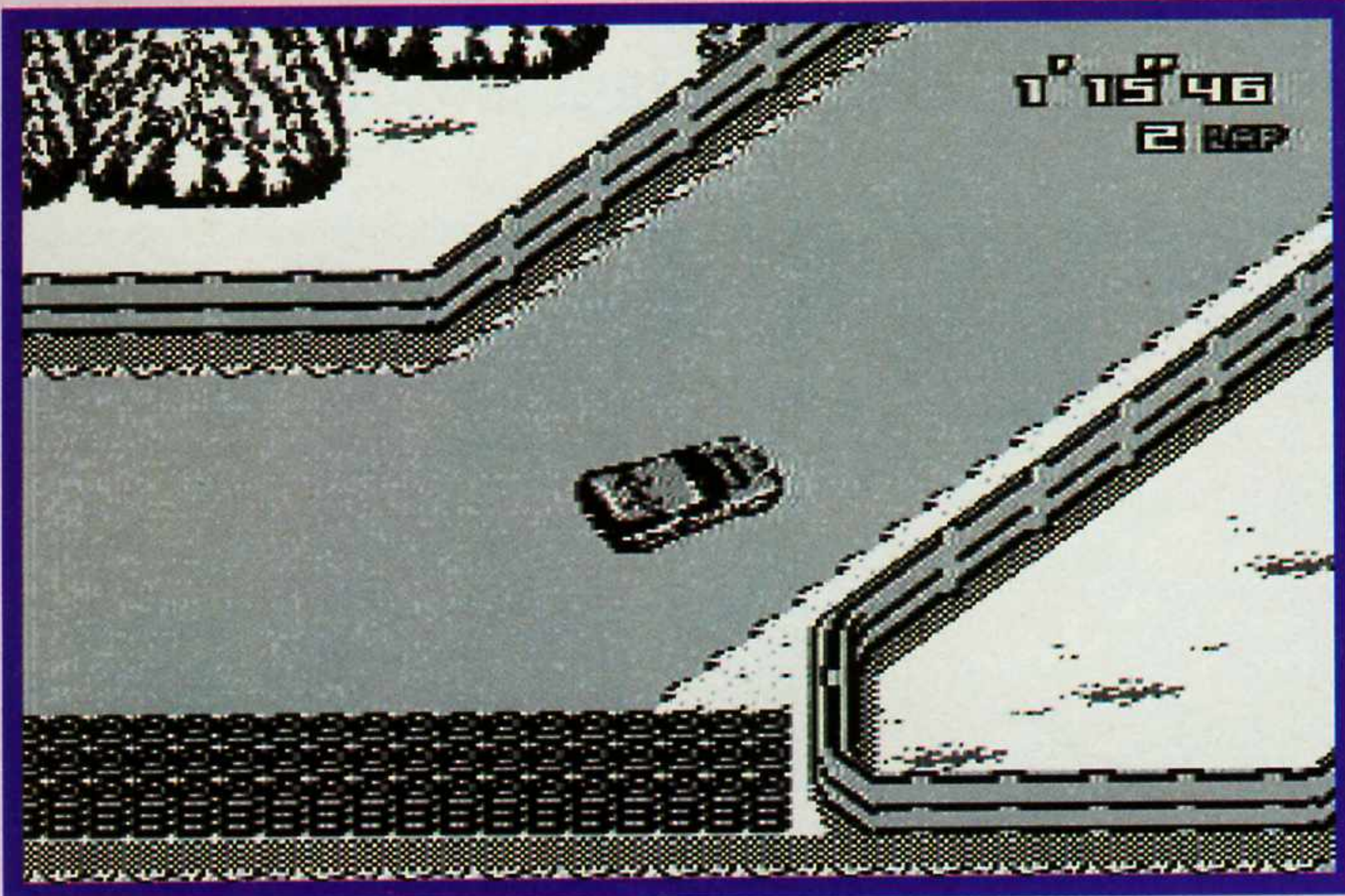
Letztlich ist noch anzumerken, daß die Konsolen-Version keine revolutionären Neuheiten bringt, die technische Umsetzung jedoch wirklich sehenswert ist.

Muster von: Virgin (sg)



CHAMPIONSHIP RALLY

Autorennen auf einem Rechner oder einer Konsole realitätsnah darzustellen, hat sich schon immer als sehr schwierig erwiesen.



Gute Grafik und tolle Spielbarkeit: Championship Rally



Es mangelt einfach an äußeren Eindrücken. Der Geruch von hochverdichtetem Benzin und abgefahrenen Reifen, der Sound eines leistungsstarken Motors und die blondgelockten Schönheiten, die sich nach dem Rennen um den Sieger kümmern. Auf all dies muß "Championship Rally" leider verzichten. Ausgeglichen werden diese Einbußen aber durch schnelle Grafik und viele, brauchbare Optionen. So muß zu Anfang jedes Rennens die Wetterlage geprüft werden, um blitzschnell die richtigen Reifen aufzuziehen. Außerdem kann zwischen einem normalen und einem geländegängigen, vierradgetriebenen Boliden gewählt werden. Erweist sich die Konkurrenz jetzt immer noch als zu stark, so können die Mechaniker einen Turbo-Booster integrieren. Die Hintergrund-

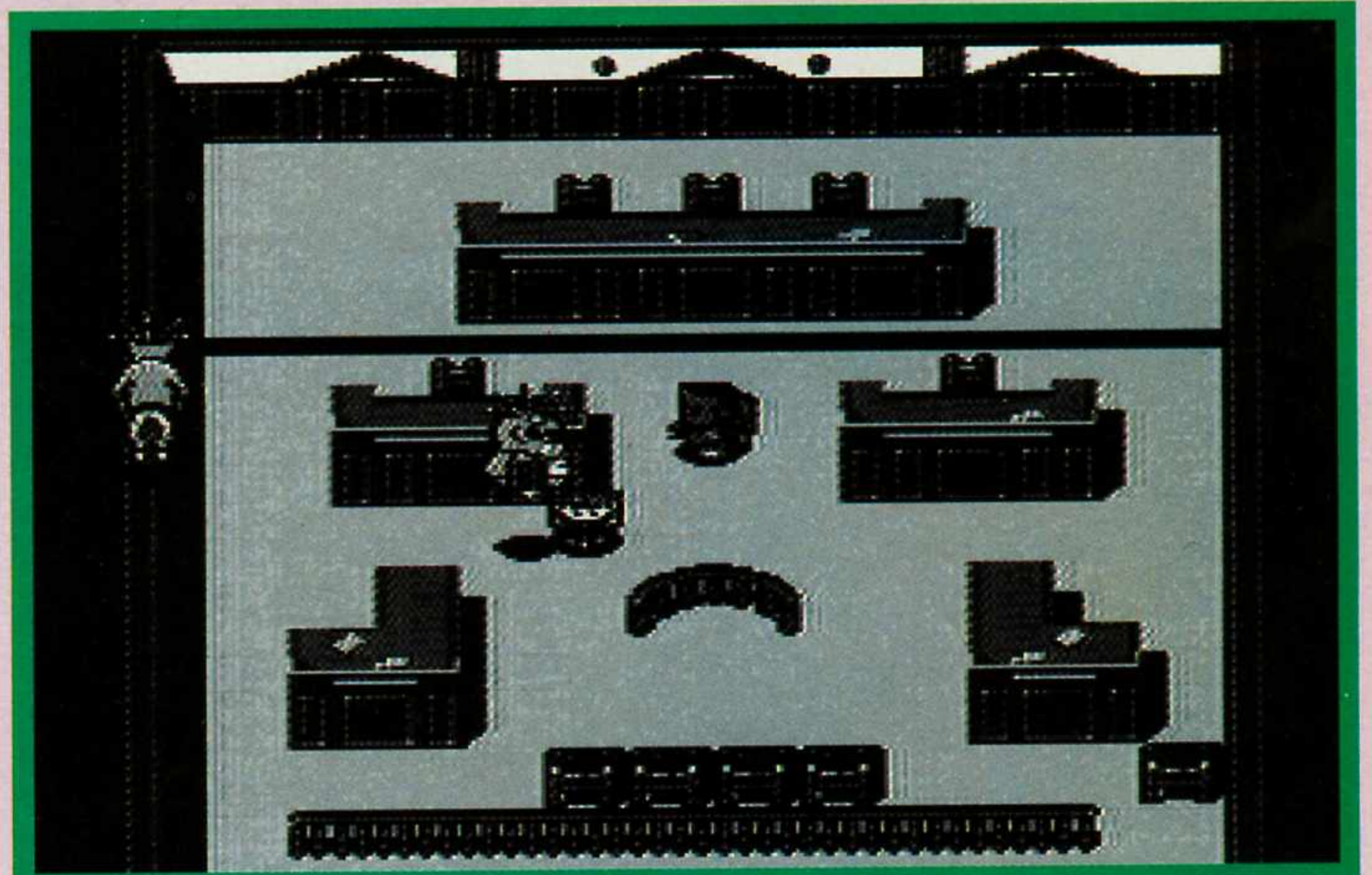
grafik präsentiert sich eher schlicht, doch erhöht sich dadurch die Geschwindigkeit des Scrollings, das übrigens butterweich in alle Richtungen läuft. Die Soundeffekte während des Spiels sind hingegen wirklich nicht berauschend, denn bis auf einen monotonen Staubsaugersound ist von dem PS-beladenen Vehikel wenig zu hören. Auch in der Titelmusik herrschen eintönige Songstrukturen vor. Abschließend läßt sich sagen, daß "Championship Rally" vor allem durch seine zehn verschiedenen Strecken einen besonderen Reiz erlangt.

Muster von: Laguna (om)



GHOSTBUSTERS 2

Obwohl "Ghostbusters 2" bei uns als Film floppte, machte sich HAL trotzdem daran, eine Umsetzung für das NES herauszubringen.



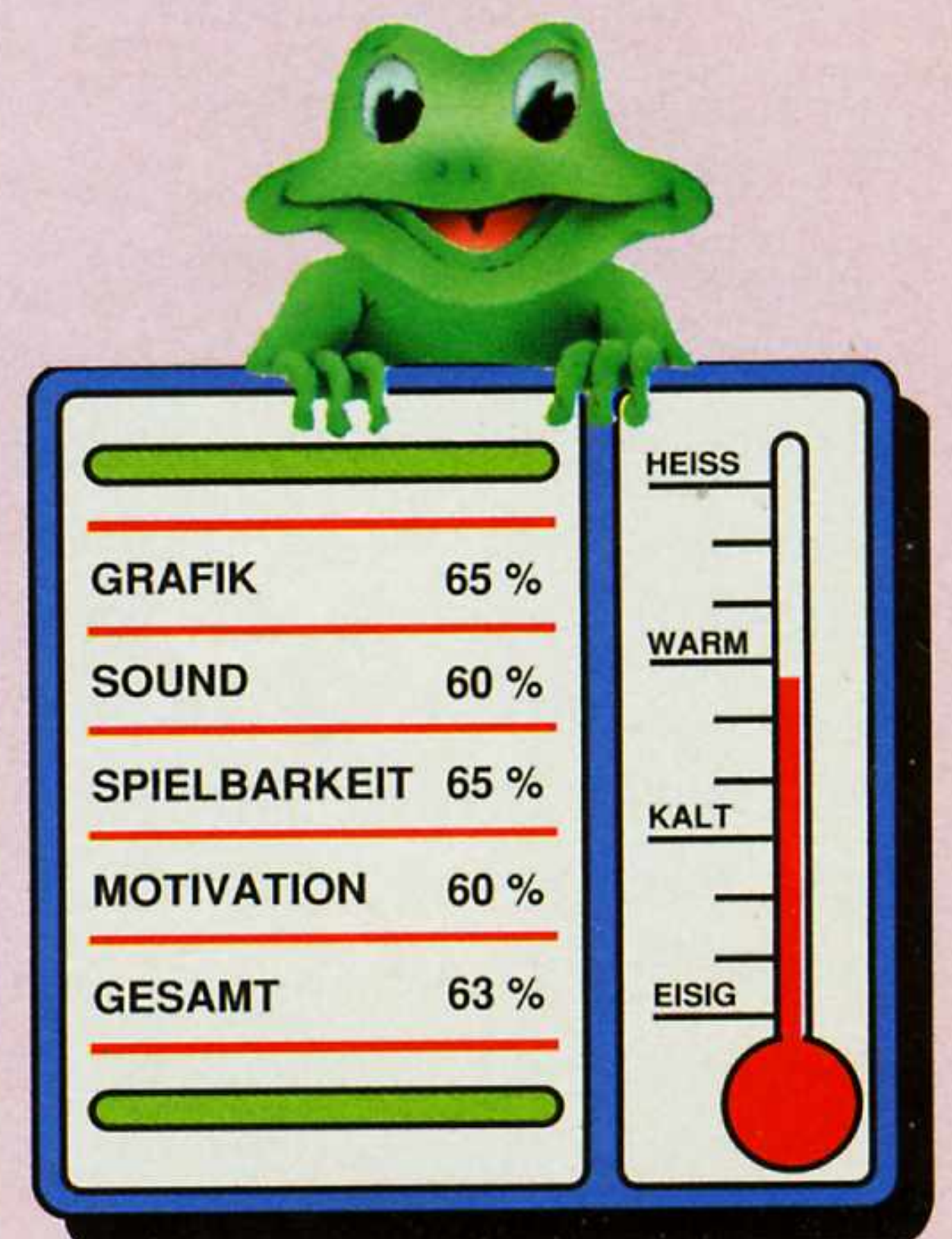
Vankman, den Geist, nicht Deinen Partner abknallen!



Vor langer Zeit wurde der Bösewicht Vigo mit Hilfe magischer Beschwörungen in ein Bild gebannt, doch scheint jetzt für ihn die Zeit gekommen, das Schattendasein zu beenden und unter den Menschen Furcht und Schrecken zu verbreiten. Klar, daß dieses Vorhaben gar nicht nach dem Geschmack unserer vier Geisterjäger ist, und so stellen sie sich, mit Photonenlaser und Geisterfalle im Gepäck, dieser letzten (?), großen Herausforderung! Ihr steuert zwei der vier Parapsychologen, wobei Euch die Wahl zwischen Peter, Ray, Egon und Winston freisteht. (Ich entschied mich für Vankman und Spangler). Gejagt wird folgendermaßen: Peter lähmt eines der Unwesen mit einem gezielten Schuß (Knopf A), und Egon läßt die Falle zuschnappen (Knopf B).

Grafisch tut sich nicht allzu viel. Zwar verfügt Ghostbusters 2 über ein sauberes Scrolling und witzige Sprites, doch auf Dauer mangelt es an Abwechslung. Die verschiedenen Räume ähneln sich einfach zu sehr. Von der Musik bin ich ebenfalls ein wenig enttäuscht. Statt den aktuellen "Run DMC-RAP" zu verwenden, diente die alte Fassung von Ray Parker jr. als Vorbild. Fazit: Ein knapp überdurchschnittliches Spiel, das vielleicht wahre Filmfans zu begeistern weiß.

Muster von: Laguna (om)



Im wilden
Süden ist
der Teufel los!



OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

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, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

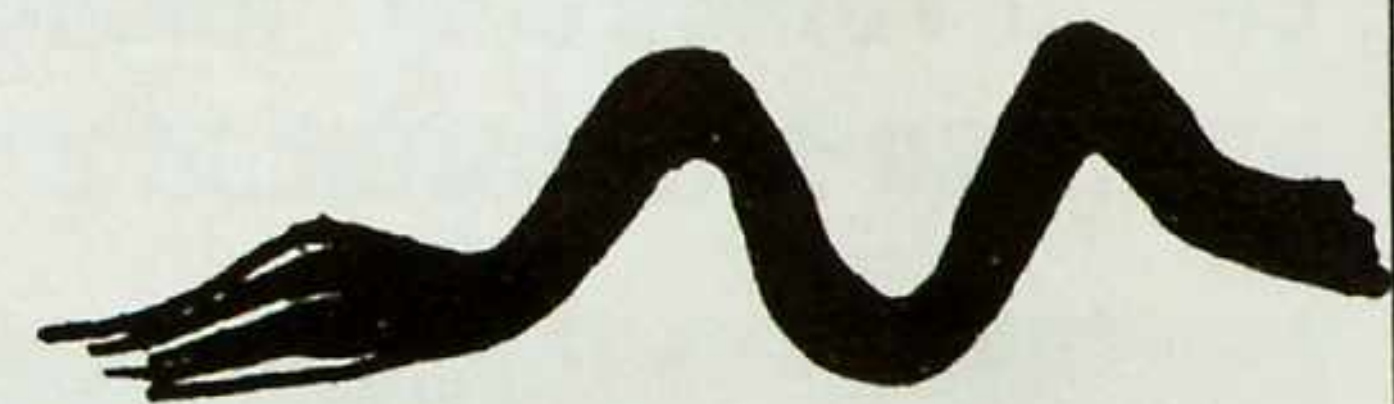
Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181

Baden: Freiburg
12-18 Uhr
0761/382590

Jetzt neu:
Konsolen
zu teuflischen
Preisen



SEGA

Mega Drive Action Replay	149,00
Mega Drive incl. Sonic	389,00
Sega Master System 2	169,00

SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84,95
American Baseball	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Chase H.Q.	84,95
Dick Tracey	94,95
Fantasy Zone 5	74,95
Ghostbusters	84,95
Golden Axe Warrior	111,95
Indiana Jones	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Wrestling	64,95
Sonic	94,95
Spidermann	94,95
Super Monaco G.P.	84,95
Wonder Boy 3	84,95
Xenon 2	84,95

SEGA MEGA DRIVE

E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Forgotten Worlds	111,95
Ghols'n Ghosts	121,95
Golden Axe	111,95
Jewel Master	104,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse	121,95
Mickey Mouse 2	121,95
Moonwalker	111,95
PGA Holt	121,95
Phantasy Star III	124,95
Popoulus	121,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95

CARTRIDGES

Spidermann	121,95
Strider	131,95
Super Hang On	111,95
The Immortal	129,95
Thunder Force 3	101,95
Truxton	111,95
Wonderboy 3	111,95
Wrestle War	111,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Golden Axe	59,95
Griffin	59,95
Mickey Mouse	67,95
Ninja Gaiden	59,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Super Golf	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action	54,95
The Berliner Wall	67,95
Waggon Land	54,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Casteltonia	94,95
Days of Thunder	94,95

Double Dragon 2	114,95
Duck Tales	94,95
Gauntlet 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Rad-Racer	94,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
Super Mario 3	99,95
Turtle II	124,95
World Cup	84,95
Wrestlemania	99,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetriz	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Alleyway	47,95
Amazing Penguin	57,95
Amazing Spiderman	47,95
Baseball	47,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Boomers Ghost	77,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
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
Gremlings 2	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Hal Wrestling	77,95
Hunt for Red October	74,95

Mickey Mouse	74,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Ambition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	69,95
Skate orDie/Bad'n Rad	67,95
Sneaky Sneakes	74,95
Spuds Adventure	67,95
Super Mario Land	49,95
Tail-Gator	79,95
Tennis	49,95
Turrican	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche klein	24,95
Lynx Tasche groß	34,95
lynx Adapt. Zig.Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
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
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95
Tarto Cats	67,95

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent+grün	DM 34,95
Competition Pro, Standard transparent+rot	DM 34,95
Competition Pro, Standard transparent+blau	DM 39,95

ZUBEHÖR:

Elektr. Bootselektor	DM 54,95
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,-
Amiga Action Replay 3f. A500	DM 199,-
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM 219,-
X-Copy Prof. 5.0	DM 79,95

Amiga 500 kompl. m. Maus

zum Wahnsinnspreis **DM 799,-**

Amiga 500 kompl. m. Maus

inkl. 1 MB Superpreis **DM 859,-**

AMIGA 500 plus

DM 849,-

AMIGA Farbmonitor 1084 S

DM 579,-

ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE

WESENTLICH REDUZIERT!

SPEICHERERWEITERUNG

f. A 500 auf 1 MB:

ohne Uhr, ohne Accu, Garantie 6 Monate	DM 64,-
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM 74,-
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate	DM 79,-
mit Uhr + Accu abschaltbar + Kick Off 2	DM 134,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM 144,95

mit Uhr + Accu abschaltbar + Elvira Mistress

o.t. Dark **DM 139,95**

mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island **DM 153,95**

mit Uhr + Accu abschaltbar + Wolfspack **DM 144,95**

mit Uhr + Accu abschaltbar + P 15 Strike Eagle 2 **DM 153,95**

mit Uhr + Accu abschaltbar + Bundelsiga

Manager prof. **DM 134,95**

SPEICHERERWEITERUNG

f. A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB 1.0 MB 1.5 MB 2.3 MB

DM 178,- DM 228,- DM 278,- DM 328,-

SPEICHERERWEITERUNG

f. A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB 1.0 MB 1.5 MB 2.3 MB

DM 228,- DM 278,- DM 328,- DM 378,-

SPEICHERERWEITERUNG

f. A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:

512 KB 1.0 MB 2.0 MB 4.0 MB 8.0 MB

DM 278,- DM 318,- DM 376,- DM 568,- DM 928,-

SPEICHERERWEITERUNG

f. A 1000 extern 2.0 MB **DM 498,-**

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500 **DM 154,-**

5,25" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500 **DM 154,-**

solange Vorrat reicht

3,5" Floppy Drive internf. A 500 **DM 154,-**

Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB **DM 159,-**

Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB **DM 169,-**

Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk **DM 20,-**

FESTPLATTEN SCSI Systeme für

A 500 im formschönen Gehäuse

ALF 2 Autoboot extern: inkl. 2 MB Speicher

40 MB Oktagon 20 ms **DM 1.098,-**

52 MB Oktagon 15 ms **DM 1.389,-**

105 MB Oktagon 15 ms **DM 1.672,-**

FESTPLATTEN LAUFWERKE für A 2000

SCSI-ALF 3 High-Performance

40 MB Oktagon **DM 1.209,-**

52 MB 15 ms **DM 1.309,-**

105 MB Oktagon 11 ms **DM 1.512,-**

weiter Größen auf Anfrage

Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram **DM 1.498,-**

Flicker Fixer f. A500/2000 **DM 299,-**

Flicker Fixer f. A500/2000

mit Multiscree-Monitor **DM 899,-**

DRUCKER

Fujitsu DL 1100 24 Nadel **DM 898,-**

Fujitsu DL 1100 Color **DM 948,-**

Farbbänder f. DL 1100 Color **DM 24,95**

MITA Laser Drucker LP-X1

11 Seite pro Min./250 Blatt **DM 2.798,-**

Original CDTV v. Commodore

inkl Fernbedieung **DM 1.489,-**

Soundkarte "SOUNDBLASTER"

Version 2.0 dt.

mit CMS-Chips (Stereo) **DM 367,-**

ohne CMS-Chips (Mono) **DM 298,-**

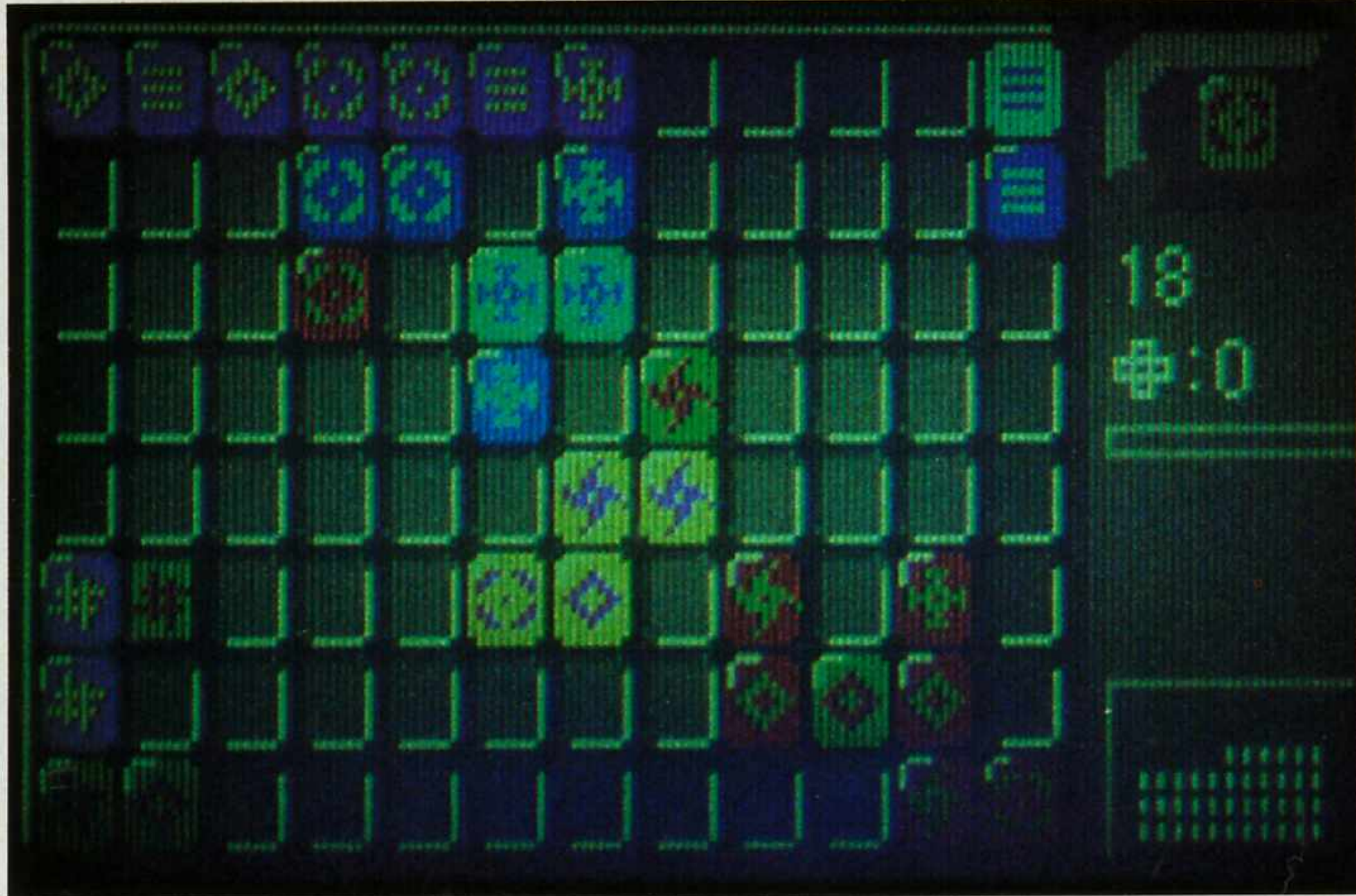
Version engl.

mit CMS-Chips (Stereo) **DM 333,-**

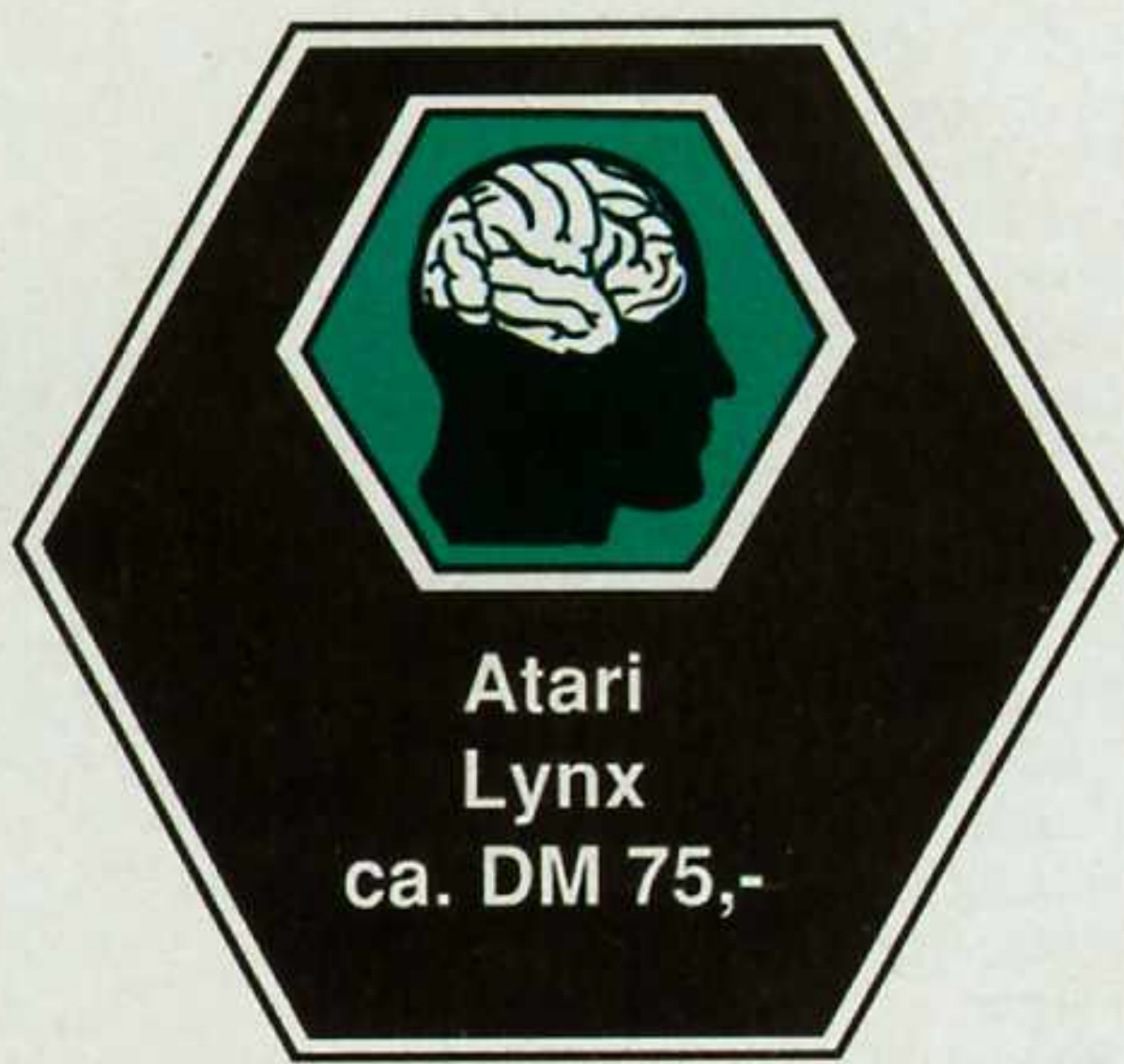
ohne CMS-Chips (Mono) **DM 264,-**

ISHIDO

Ishido, The Way of Stones. Was ist das? Anfangs konnte ich diese Frage selbst nicht so richtig beantworten. Jetzt, nach unzähligen Stunden mit meinem Lynx, kann ich es: Bei Ishido muß man immer mindestens zwei gleiche Farben oder gleiche Symbole zusammenbringen, um diese verschwinden zu lassen.



Für Fans besteht Sucht-Gefahr.



Dies ist die Grundbedingung für das Ziel des Spiels. Eine bestimmte Anzahl an Steinen muß auf einem begrenzten Spielfeld untergebracht werden. Anders als bei den bisherigen Tetris-Varianten sind die vielfältigen Möglichkeiten, mit denen man zusätzlich zu Punkten kommen kann.

Vier Spielplättchen, drei verschiedene Farben mit gleichem Symbol... .

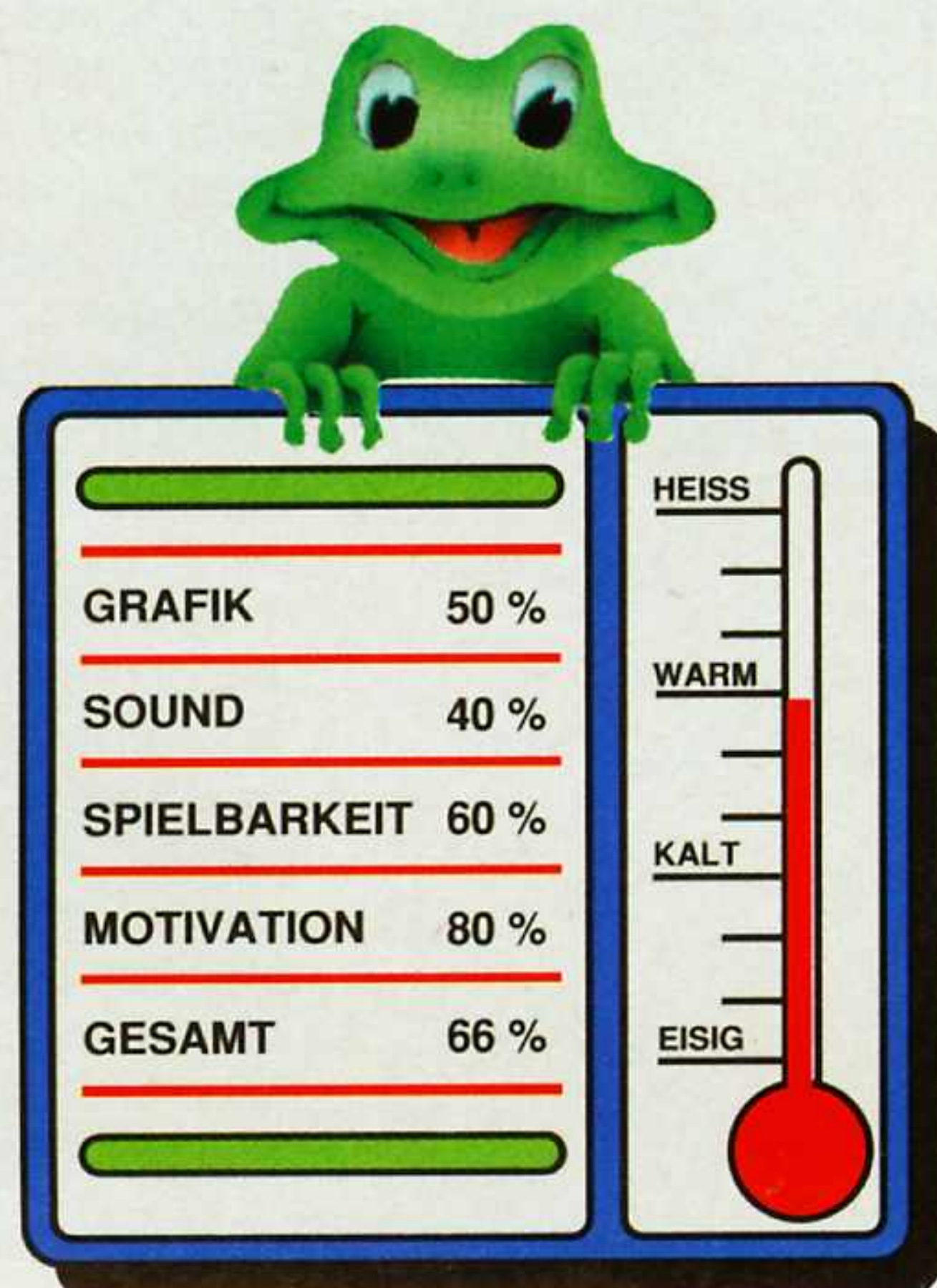
Man kann "stundenlang" die Varianten auswendig lernen, oder sich, ohne entsprechendes "Fachwissen", auf gut Glück, gleich ins Spiel stürzen.

Empfehlenswert ist beides, das soll jeder selber entscheiden. Wenn man dieses Spiel einige Zeit gespielt hat, beginnt das Ur-Tetris-Syndrom auszubrechen: Die Sucht. Die japani-

sche Aufmachung (bzgl. der Spielsteine) ist bei dieser Art von Denkspielen schon fast selbstverständlich, da die meisten Spiele ja von japanischen Brettspielen abgeleitet sind.

Da man diese selten allein spielt, gibt es neben dem Solitaire (Ein-Spieler-) Modus, auch den Zwei-Spieler-, den Turnier- und den Herausforderer-Modus.

Muster von: Atari (c.s)



BILL & TED

Angefangen hat alles mit einer Entführung. Der "nette" Grim Reaper hat sich der Prinzessinnen Joanna und Elizabeth, gegen deren Willen natürlich, bemächtigt. Auf diese Weise versucht er zu verhindern, daß Bill und Ted ihre "Musical Score" beenden, ein neues revolutionäres Musikstück.



Gähn-Anfälle sind vorprogrammiert.



Ehrensache, daß sich B&T auf die Socken machen, J&E zu befreien. Doch ganz so einfach ist es dann doch nicht. Zwar haben J&E den Weg ihrer Entführung, in Hänsel und Gretel Manier, mit Musiknoten und Telefonadressen markiert, diese wurden aber aufgrund sphärischer Verschiebungen in verschiedenen Zeitzonen verstreut. Für B&T heißt das: Ab in die Box (Telefon-Box) und rein in die Zeit.

Im Spiel selbst, sieht man die beiden Helden aus der Vogelperspektive, was der im allgemeinen schwachen Grafik auch nicht auf die Sprünge hilft. Kann man bei den Sprites noch geteilter Meinung sein, so sind die Landschaftsdarstellungen indiskutabel und lieblos.

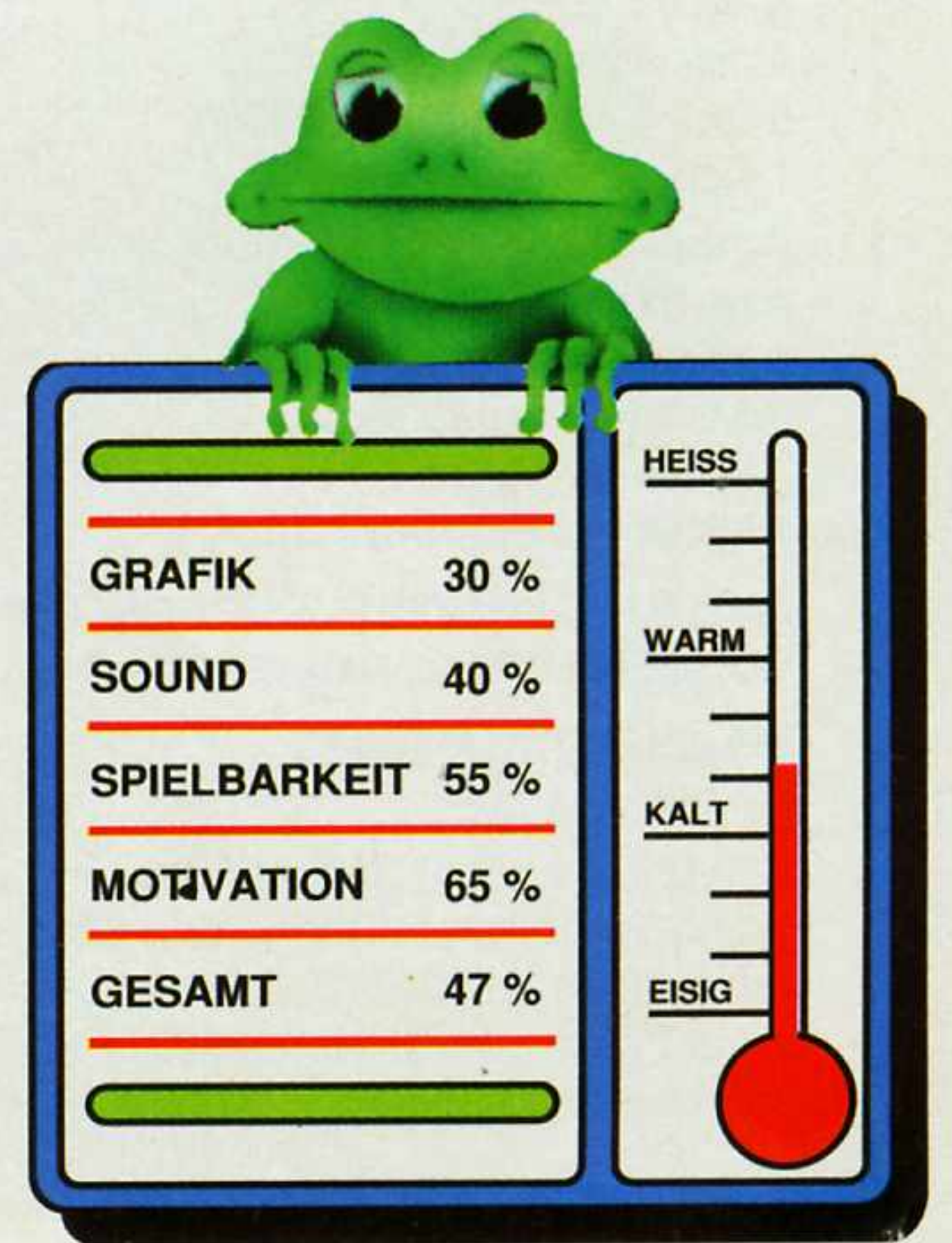
Auf der Suche nach dem Aufenthaltsort der Damen,

heißt es nun, alle diese unübersehbaren Noten und Telefonadressen zu finden und aufzusammeln.

Am Ende des Spiels gilt es dann, mit dem geheimnisvollen Schlüssel die Damen aus ihrer Gefangenschaft zu befreien.

Die Aufgabenstellung ist dabei nicht ganz einfach, so daß es schon einiger Zeit und Mühe bedarf, das Spiel zu einem rühmlichen Ende zu führen. Trotzdem lassen Sound, Spielbarkeit und vor allem die Grafik, kein Herz höher schlagen.

Muster von: Atari (c.s)



S.T.U.N.-RUNNER

Zukunft ist "in". Gemeint sind Terminator II & Co. Auch bei Atari hat sich das anscheinend rumgesprochen. So setzte man kurzerhand die Spielhallen Zukunftsrennsimulation für den Lynx um. Sie spielt im Jahre 2492 und heisst S.T.U.N. Runner, wobei S.T.U.N. für Sub-Terrane-Underground-Network steht.



Auch schnelle Grafik kann über die Eintönigkeit nicht hinwegtäuschen.



Frei übersetzt heißt das: Rennen im unterirdischem Tunnelsystem. Hierbei werden Geschwindigkeiten von bis zu 900 km/h erreicht. Wenn man so schnell ist, muß man natürlich auch die Tunnelseiten und Wände benutzen, um möglichst wenig Geschwindigkeit zu verlieren (Gravitationskraft).

Unser Fahrzeug gleicht einem Dragster.

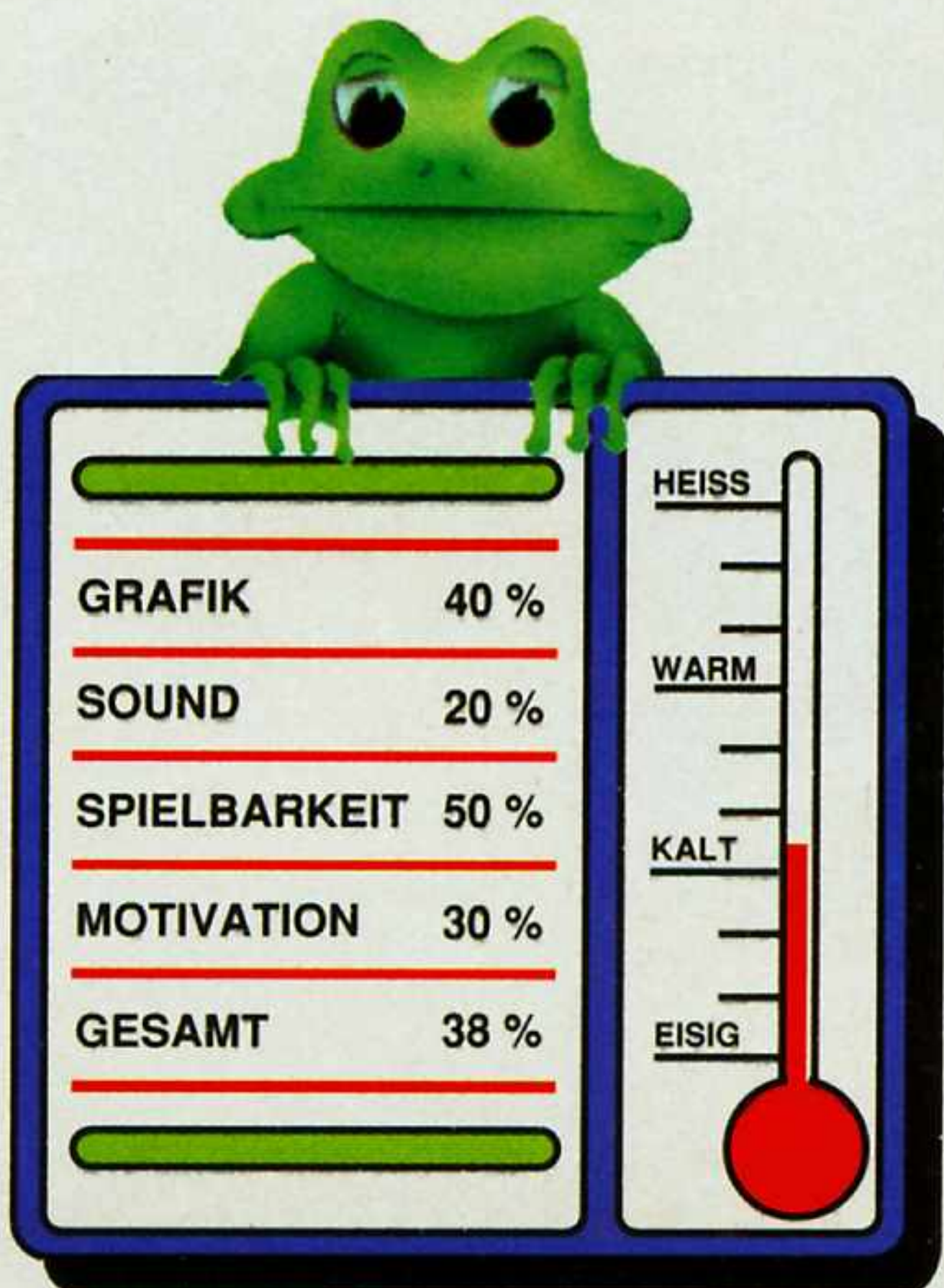
Als erstes wird man eingepackt, als wenn man zum Mond fliegen wollte. Entweder man ist mutig und nimmt gleich den Mammutkurs, oder arbeitet sich ganz langsam hoch, bis man gut genug ist, diesen zu bewältigen (das letztere wäre ratsam).

Da man natürlich nicht alleine auf der Strecke ist, muß man höllisch aufpassen, um nicht einen Mitstreiter um-

oder anzufahren. Um sein Konto etwas aufzubessern, sind hin und wieder Symbole eingestreut, die es einzusammeln gilt.

Nach und nach findet man auch Schutzschilder und Waffen. Also wenn ich mir die Grafik und den Sound betrachte, fällt mir nur eines dazu ein: In meiner Sammlung kann S.T.U.N. ruhig fehlen.

Muster von: Atari
(c.s)



ROBOTRON

Eine Ballerorgie der billigsten Kategorie, jetzt endlich auch für den Lynx. Die vermeintliche Geschichte: Der Jahreszähler schreibt das Jahr 2084 nach Christus, die Terminator-Vision ist bittere Realität geworden: Maschinen beherrschen die Menschheit. Sinnigerweise gibt es aber doch noch eine Hoffnung: Dich.



Qualitativ ein Fall für's Völkerkunde-Museum.



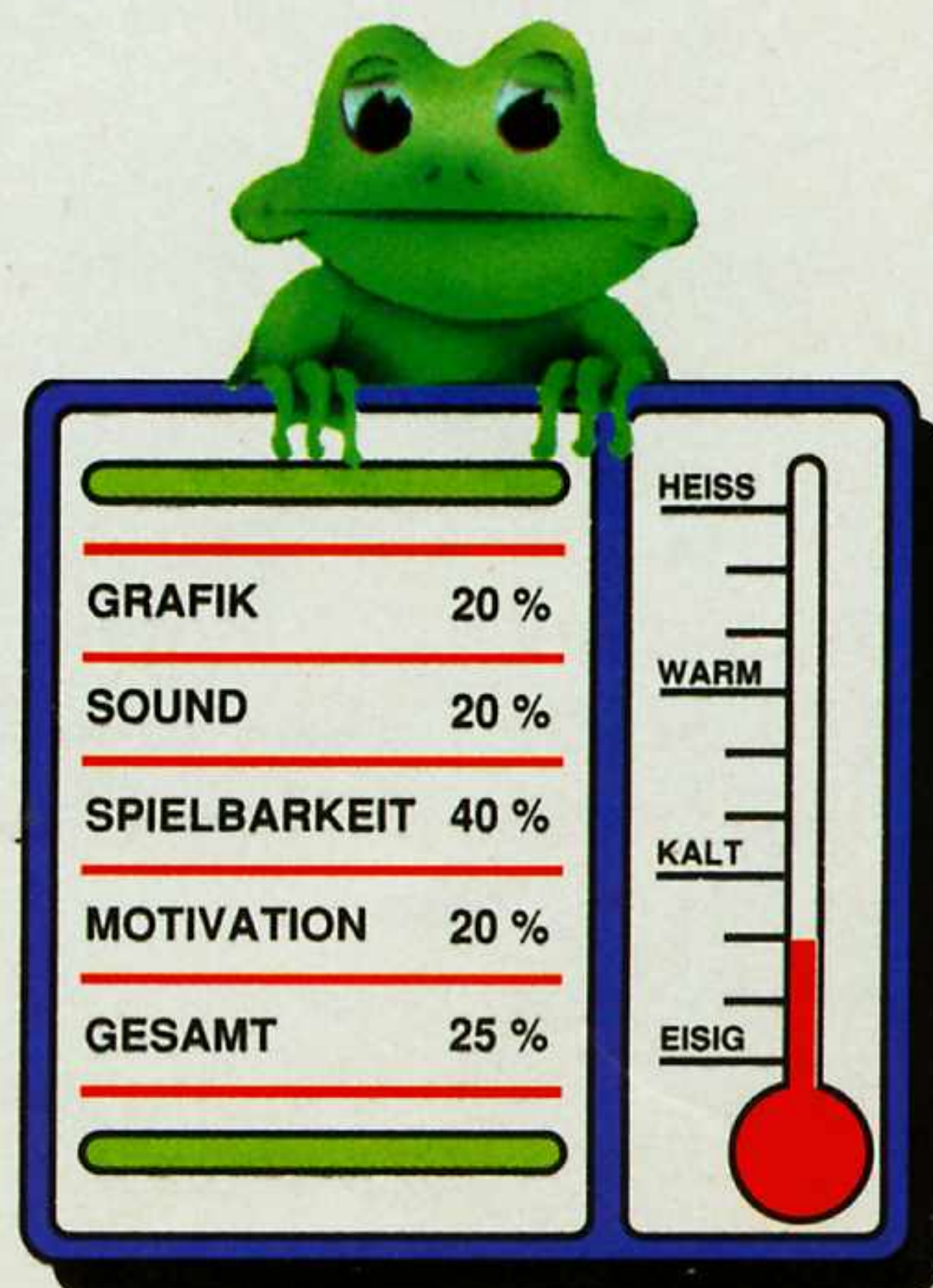
Durch einen genetischen Unfall (ähnlich der alten Zauberkranke-Reinfall-Geschichte), bist Du in den Genuß übernatürlicher Kräfte gekommen. So bestens präpariert, liegt es nun an Dir, die laufenden Konservendosen auf den Schrottplatz zu schicken.

Das Spiel in der Praxis: Was die Theorie schon vermuten läßt, wird durch die Praxis in unangenehmster Weise bestätigt. Vor einem schwarzen Hintergrund bewegt man sein knapp 8mm großes Männeken kreuz und quer über das Schlachtfeld. Jetzt noch fleißig Löcher in die Dosen gemacht und das Spielziel wurde schon grandios erreicht. Der Einfachheit halber braucht es einen auch gar nicht stören, wenn zufällig einmal ein menschi-

ches Wesen im Fadenkreuz die Hände hebt. Durch technische Höchstleistungen gelang es nämlich, eine Waffe zu entwickeln, die zwar Blech verbeult, menschliches Gewebe jedoch verschont.

Einzig erfreulicher Aspekt, neben der Tatsache, daß wir für das Spiel nichts zahlen brauchten: Die BRAINS, laufende Gehirne mit einem achtmal kleineren Körper. Lustig anzusehen und bezeichnend für den geistigen Gehalt von Robotron.

Muster von: Atari
(t.s)





Taito
Master System
ca. DM 80,-

BUBBLE BOBBLE

Bubble Bobble ist ein - viel leicht gerade deswegen - gutes Jump 'n Run für das Master System, das, wenn es zu zweit gespielt wird, den Spielespaß noch um ein erhebliches steigert. Alleine das Wetteifern im Zweispielermodus um Bonuspunkte ist schon sein Geld wert.

Dies geht meistens so weit, daß auf der Hatz nach dem größten Bonus nicht mehr auf die Gegner geachtet wird, die einem dann auch prompt eines der drei Bildschirmleben rauben. Hier muß allerdings auch erwähnt werden, daß bei einer größeren Anzahl von Sprites auf dem Schirm, diese sehr zu flackern

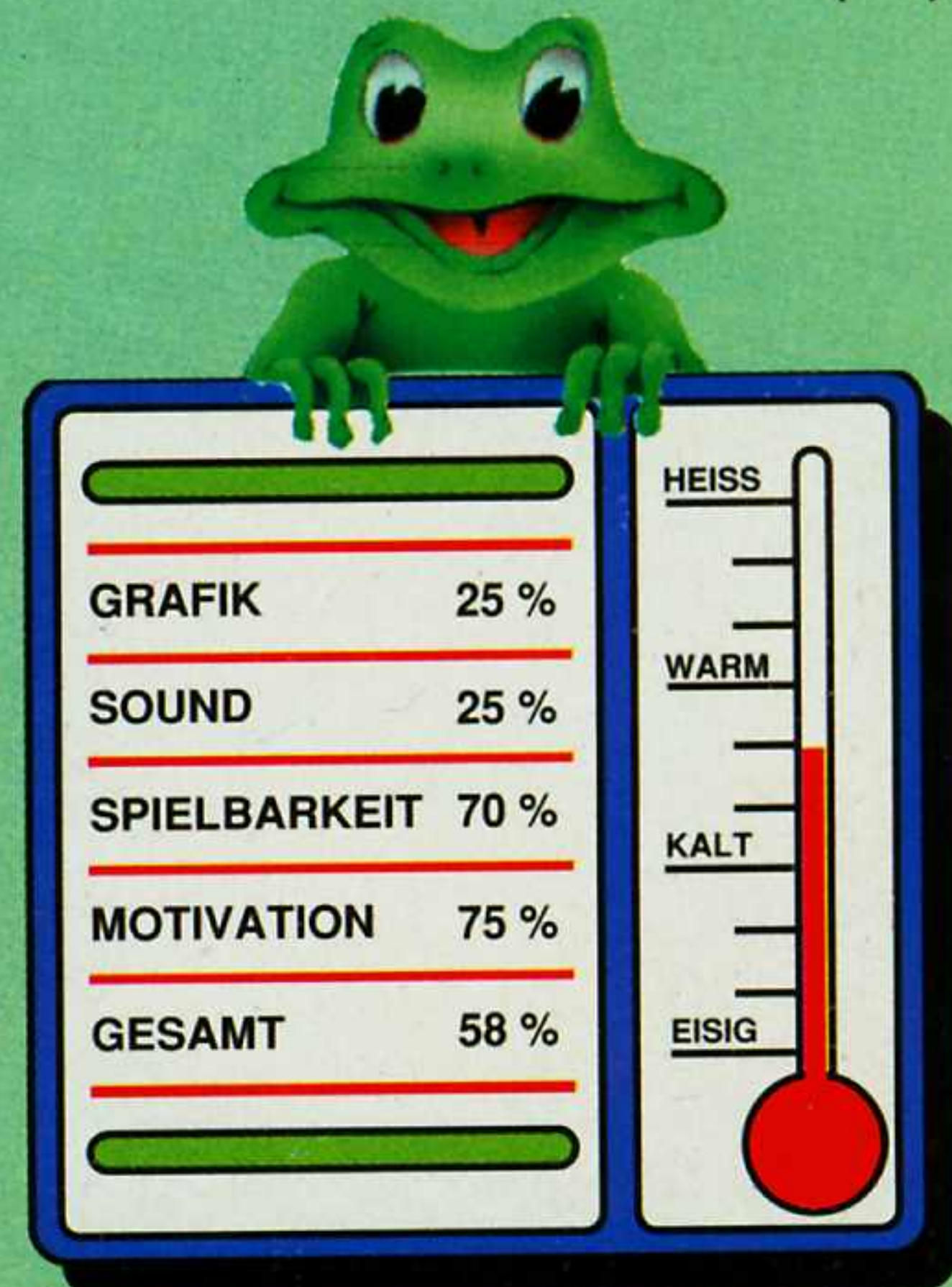
beginnen und die Musik ebenfalls nervend ist. Fazit - für Leute die nicht so sehr auf Grafik schauen, durchaus OK.

Muster von: Hersteller (ss)

Bedauerlicherweise fällt die technisch zurückgebliebene Master System-Umsetzung gegenüber der Amiga und C64 Version ziemlich ab. Jedoch trösten 100 spritzige, einfallsreiche Levels und viele Extras über die triste Grafik hinweg.



Zumindest der Spaß blieb erhalten.



Sega Enterprises
Master System
ca. DM 100,-

DRAGON CRYSTAL

in einer feindlichen Welt, in der schreckliche Monster nach Deinem Leben trachten, befindest... Die Grafik ist für das Mastersystem ganz gut, aber das Scrolling

ruckelt etwas. Musikmäßig hat "Dragon Crystal" wenig drauf. Dafür sind die animierten Sprites zahlreich (in Gestalt von Monstern) und bewegen sich ziemlich fix.

Vor kurzer Zeit standest Du noch in dem muffig riechenden Antikladen. Doch als Du neugierig in die Kristallkugel, die auf einem Samtkissen im Regal lag, geblickt hast, schien sie Dich in sich hineinzuziehen. Nachdem Du wieder zur Besinnung gekommen bist, stellst Du fest, daß Du Dich

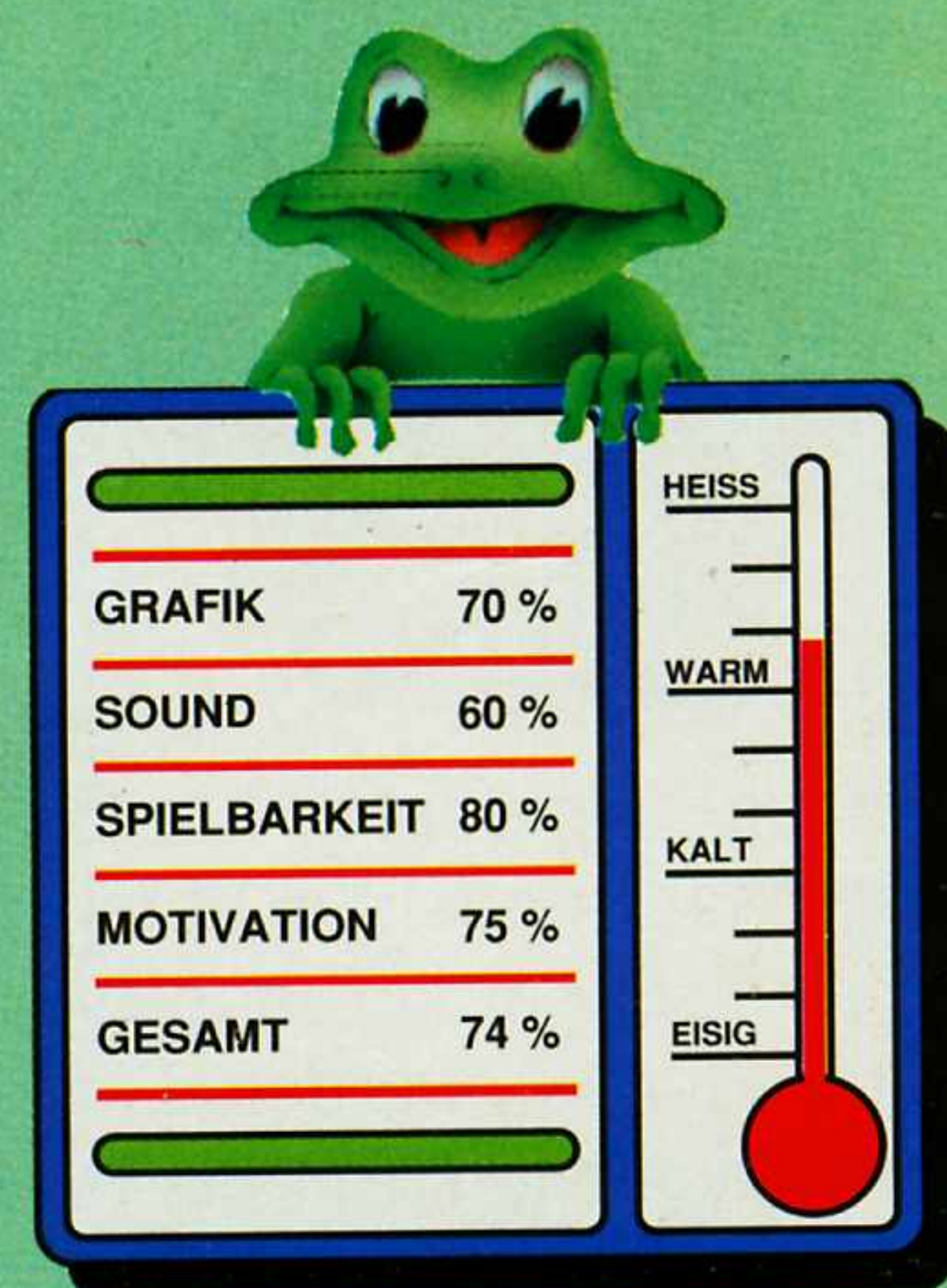


Dragon Crystal - leider nur für einen Spieler.

Gut gemacht ist die Schwierigkeit des Spiels, die langsam aber stetig zunimmt. Leider ist "Dragon Crystal", das etwas an den C64-Klassi-

ker "Gateway" erinnert, nur für einen Spieler vorgesehen.

Muster von: Virgin (ag)



Sega Enterprises
Master System
ca. DM 100,-

G-LOC

durch einfaches Scrolling (kennt Ihr "Pole Position"?), grobe Spritedarstellung und keine allzu hohe Geschwindigkeit auszeichnet. Hinzu kommt, daß man feindlichen Raketen kaum ausweichen kann, und das eigene MG

das ganze Spiel über kaum genutzt wird. Man fliegt also über verschiedene Landschaftsstrukturen (?) und bearbeitet den Feuerknopf, um seine Missiles loszuwerfen. Sehr eintönig könnte man denken. Weit gefehlt,

Beim ersten Hinsehen dachte ich, daß "G-Loc" vielleicht die Master-Umsetzung zum aktuellen Kinofilm "Hot Shots" darstellen soll, denn zum Lachen war mir wirklich zumute. Auf dem Bildschirm präsentierte sich mir eine abgehalfterte Pseudo-Flugsimulation, die sich vor allem

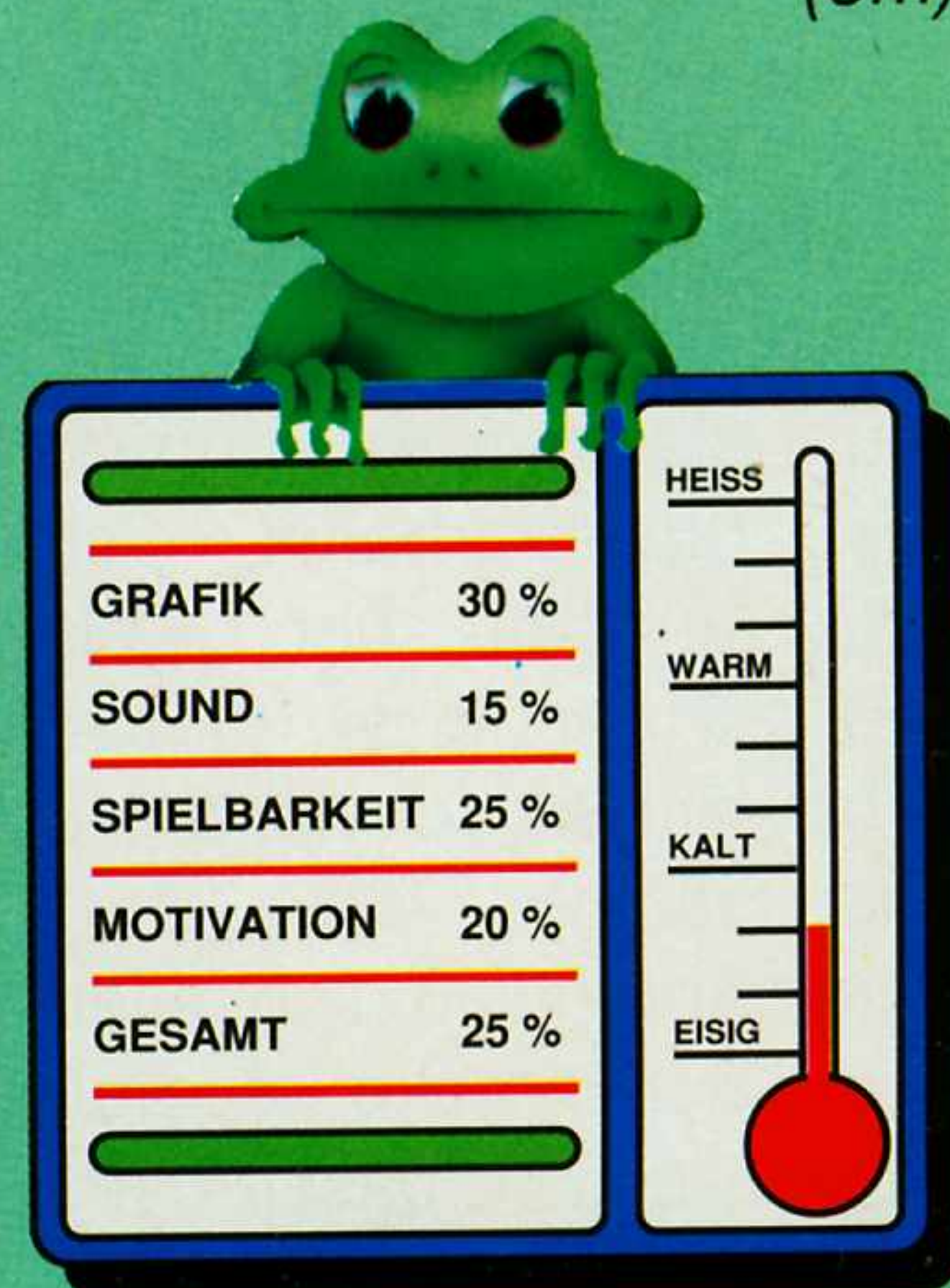


G-LOC, ein Schuß ins eigene Tor.

denn noch eintöniger ist die permanente nervende Musik, die sich zu allem Unglück nicht einmal abschalten läßt. Richtig span-

nend wird es nur, wenn ein feindliches Flugzeug seine Zielautomatik aktiviert, und man sich aus dieser befreien muß. Finger weg!

Muster von: Virgin (om)





SEGA CHESS

denn selbst der anspruchsvollste Schwierigkeitsgrad dürfte kein Problem darstellen, wenn es mir, einem unterdurchschnittlichen Spieler, gelingt den "Grand Chess Champion" (drittschwerster Grad) zu besie-

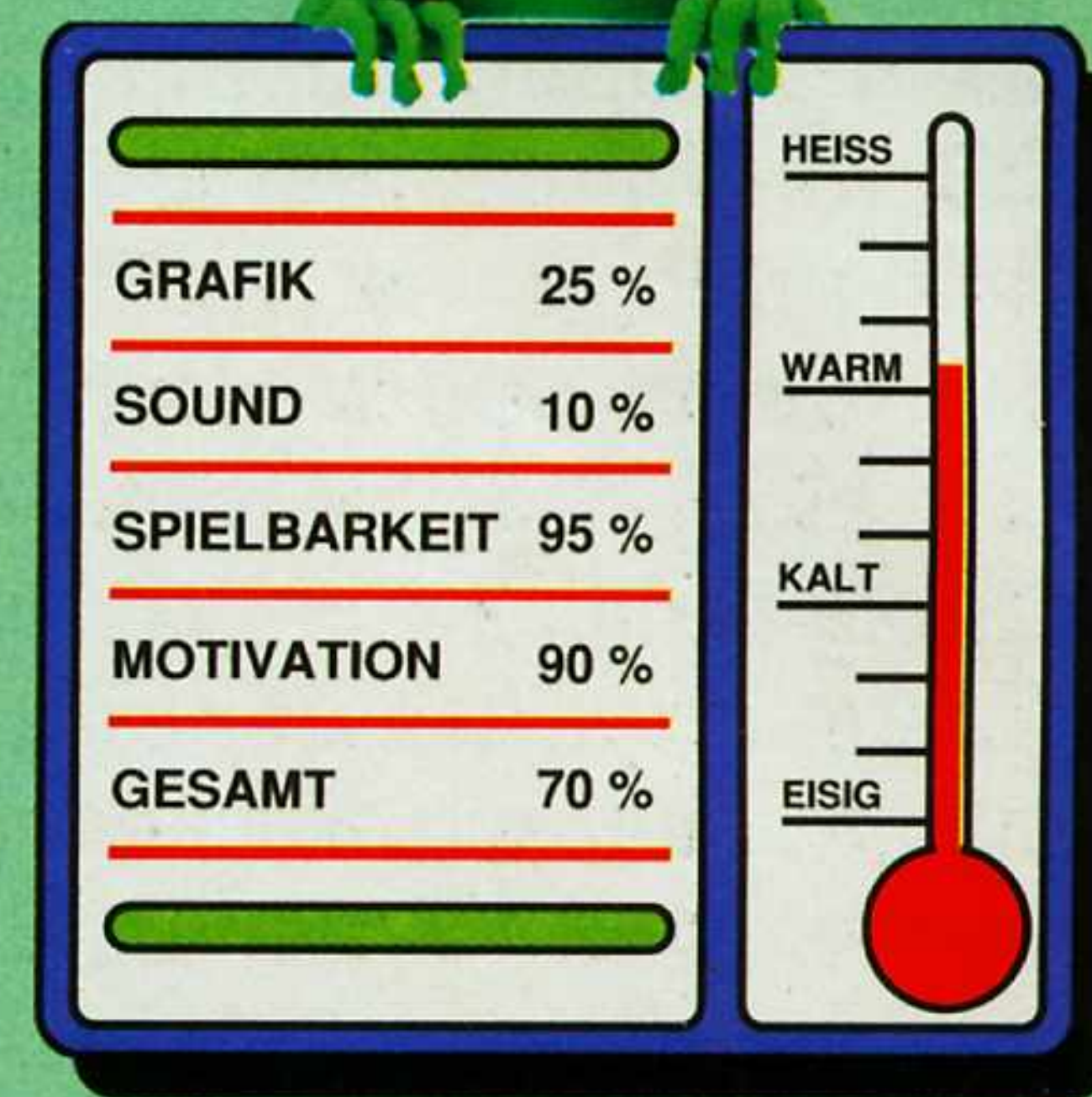
gen. Doch für Anfänger ist das Spiel direkt genial. Man hat die Möglichkeit getätigte Züge wieder zurückzunehmen und so begangene Fehler zu korrigieren. Außerdem kann man den Computer um Rat fragen, d.h. welchen Zug der Computer vom Spieler erwartet. Diese "Ratschläge" führen natürlich ins Verderben, da der Computer für sich selbstverständlich etwas weiter denkt, als für den Gegner.



Sega Chess, gut für Schacheinsteiger.

Im großen und ganzen ist "Sega Chess" nicht schlecht, zumindest wurden auch kompliziertere Regeln, wie das "en passant"-Schlagen berücksichtigt.

Muster von: Virgin (ag)



Der Sega Master als Schachcomputer, das kann ja was werden, dachte ich mir! Doch zuerst war ich einmal von den vielen Möglichkeiten, die er bietet überrascht.

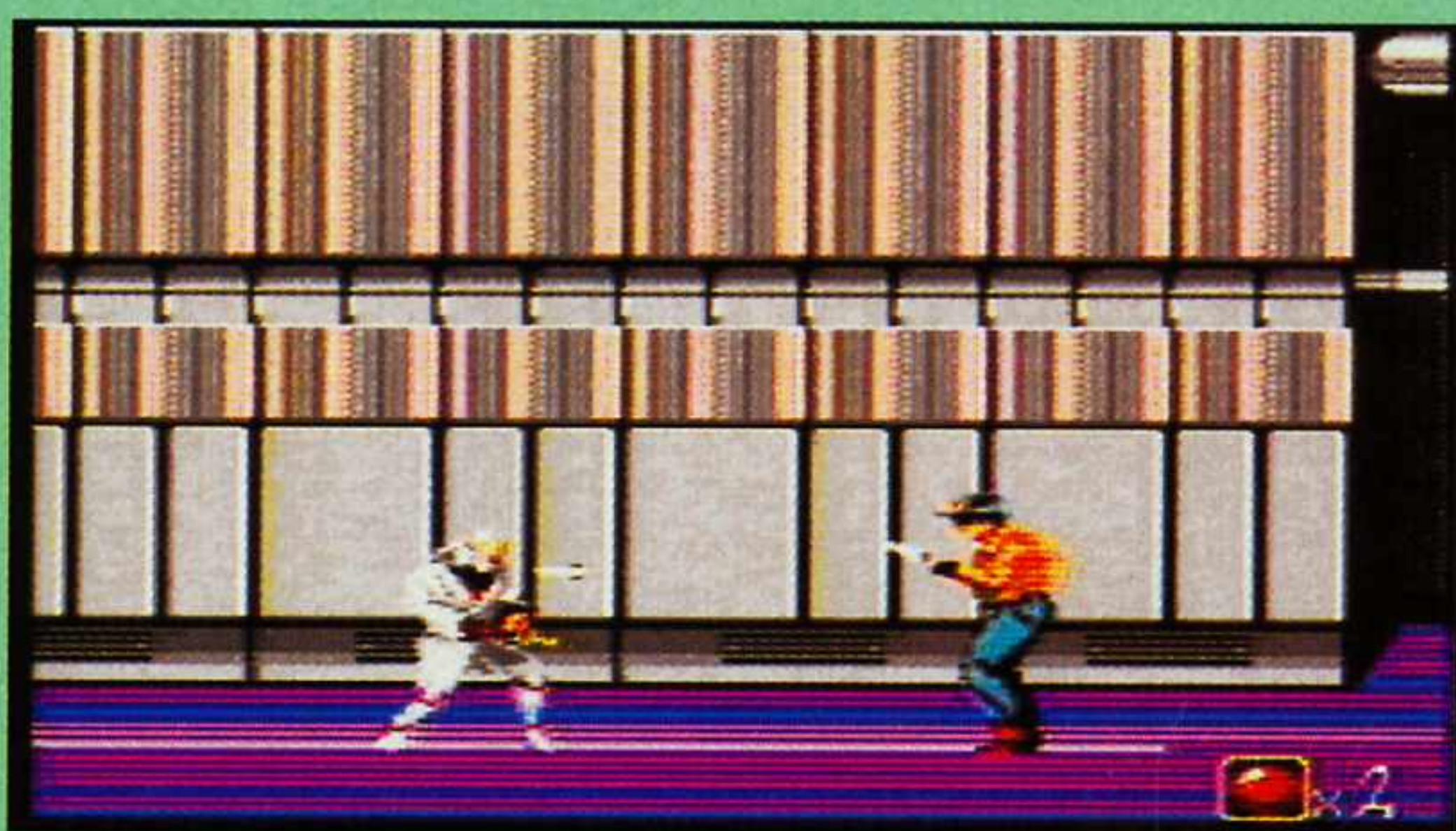
Mitgliedern eines Schachclubs ist mit "Sega Chess" allerdings schlecht gedient,



SHADOW DANCER

Grafik, Story, Sound, Spielbarkeit, Motivation - hier ist alles drittklassig. Die Sprites flackern wild, die Geschwindigkeit ist erbärmlich, das Scrolling unter aller... Musik und Soundeffekte lernen

nicht nur jedem fernöstlichen Joypad-Akrobaten das Fürchten. Wird der (Zitat) "noble Ninja-Kämpfer" von einem Gegner nur ein einziges Mal getroffen, so segnet er sofort das Zeitliche, und der Spieler darf nochmals ganz von vorne beginnen. Im Gegenzug lassen sich viele Gegner dafür ganz gefahrlos und bequem aus der Hocke

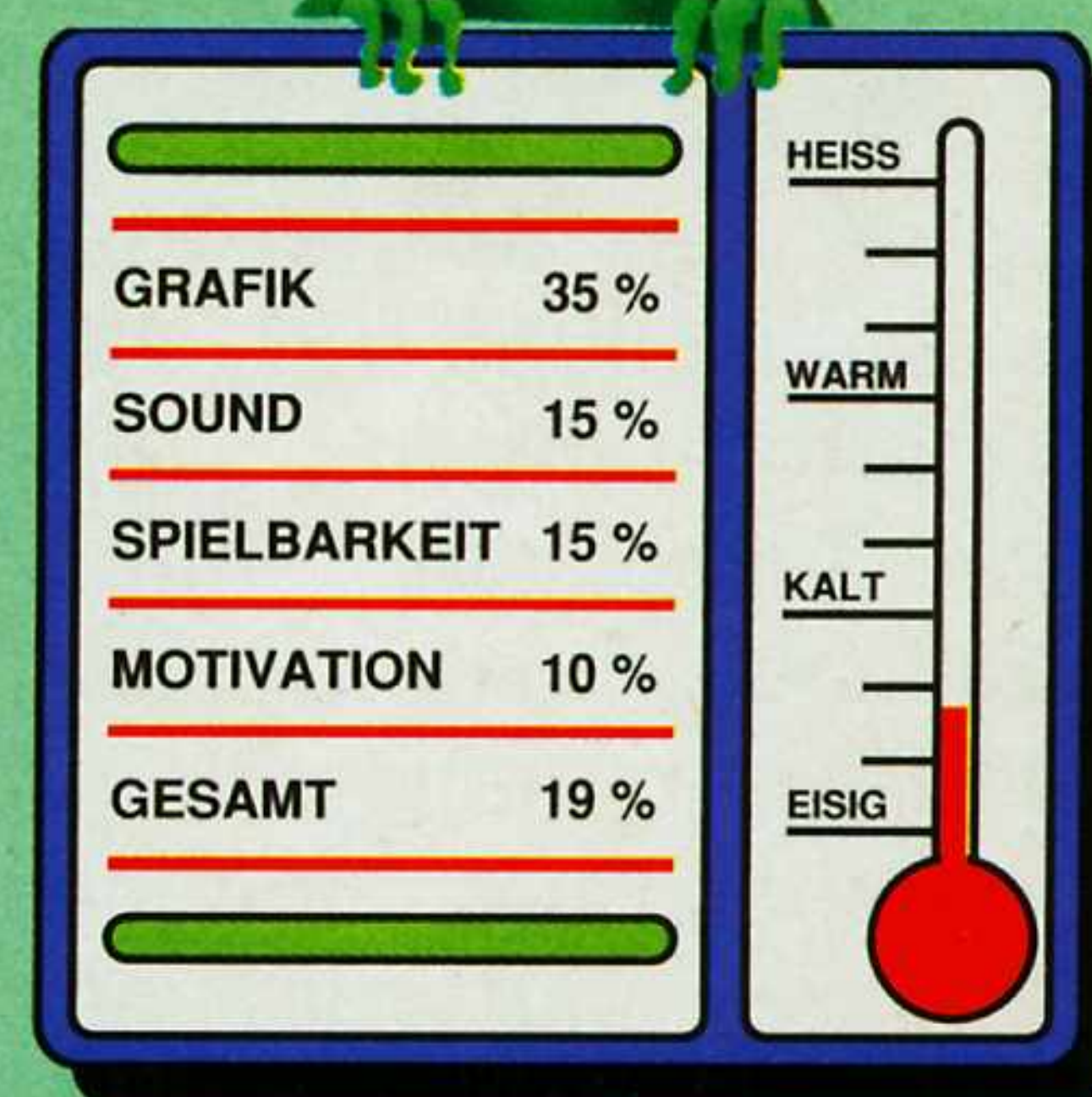


Wahrlich kein Vergnügen.

Den "Tanz im Schatten" der Verkaufsregale peilt offensichtlich dieses Spiel hier an. Ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, wie "Shadow Dancer" einen Menschen länger als fünf Minuten vor dem Bildschirm halten kann.

heraus erledigen. Kurzum: Es ist wirklich traurig, daß ein anno 1992 n. Chr. noch solch ein Spiel angeboten wird.

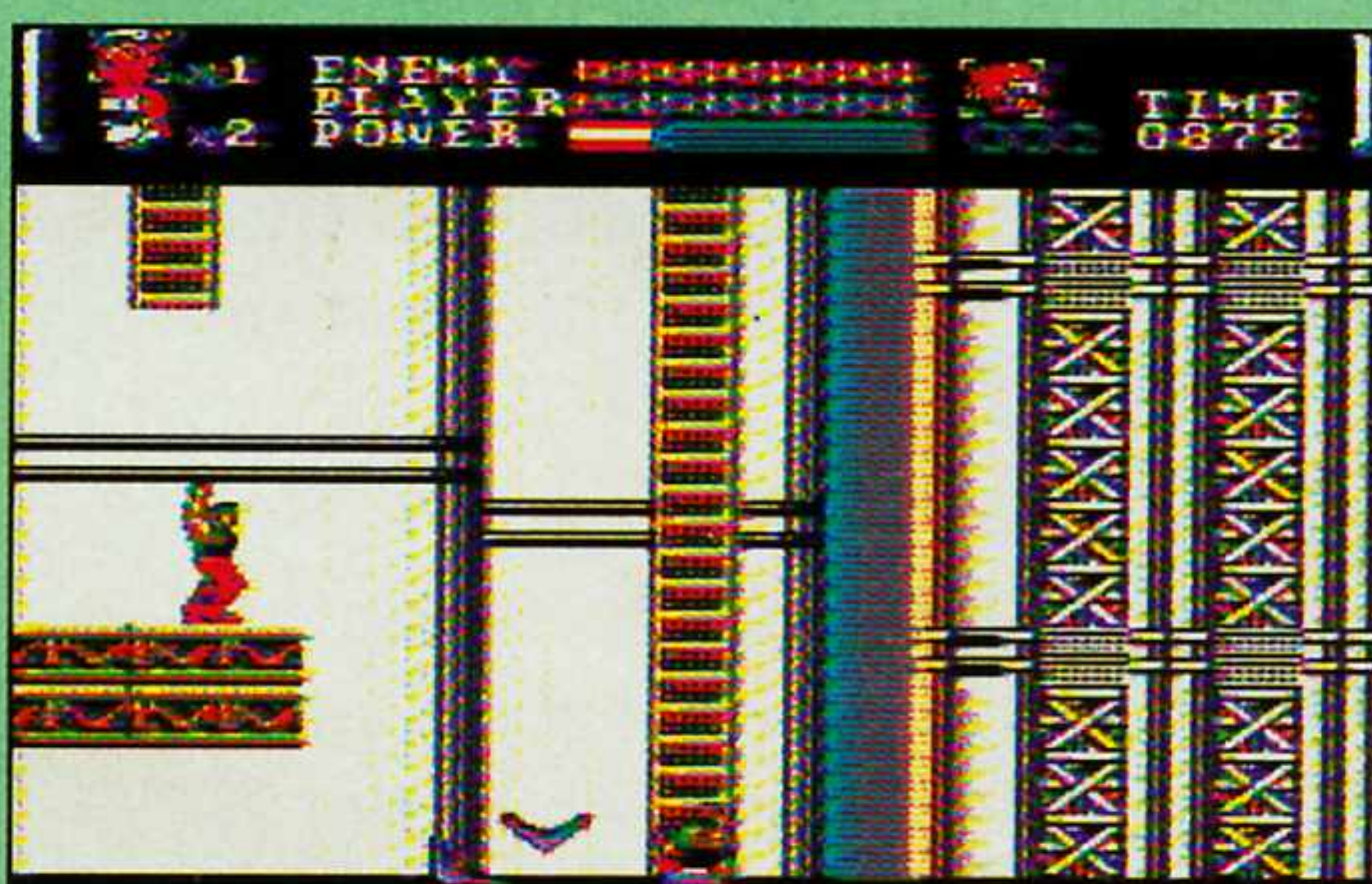
Muster von: Virgin (sg)



POWER BLADE

irdischen haben die Großrechenanlage lahmgelegt! Bewaffnet mit der Powerblade (ich glaube, dieses Gerät wird im Volksmund auch Bumerang genannt!), betrete ich die erste der

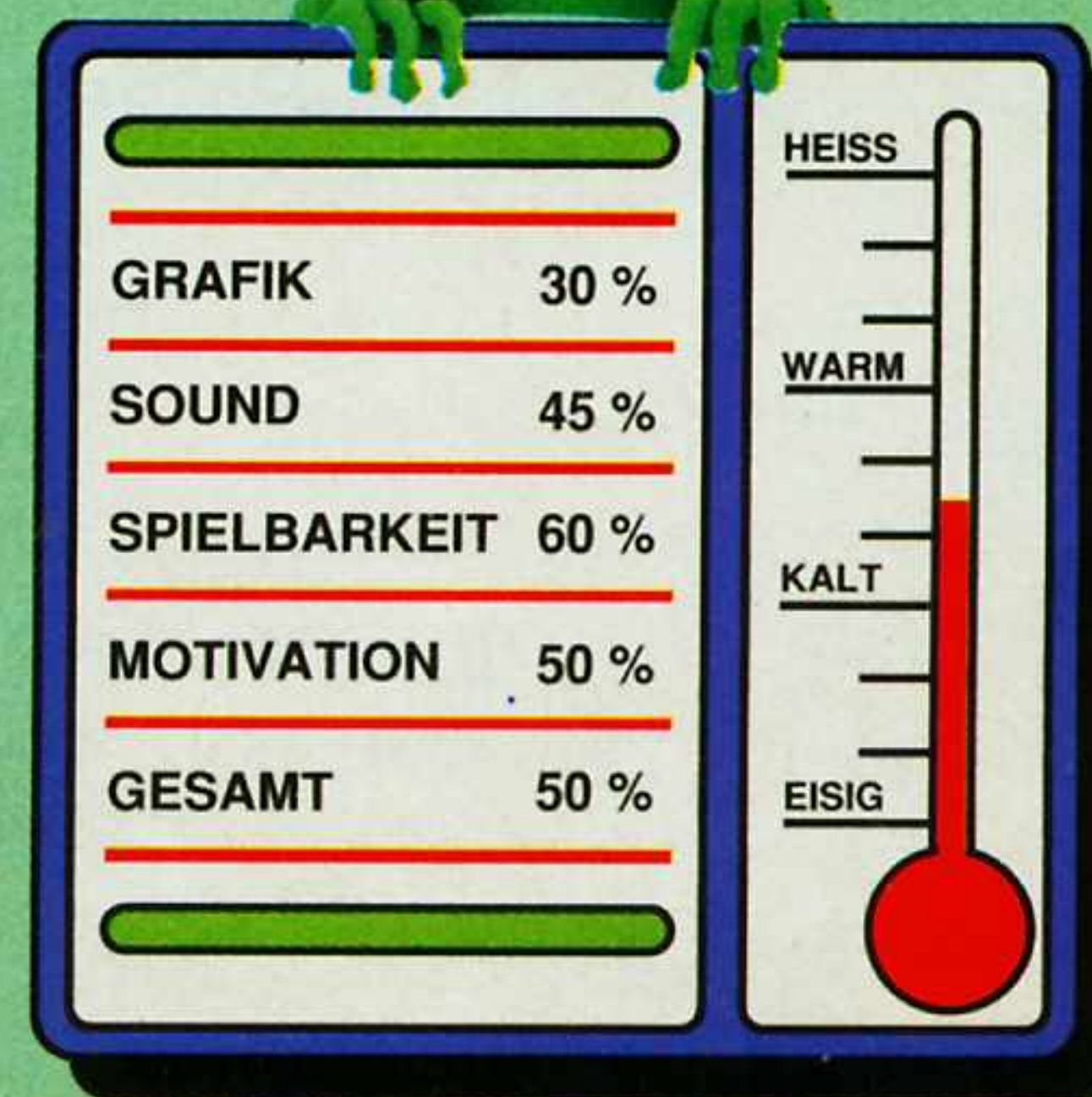
sechs Datenbanken. Gleich am Anfang fällt mir außer der schlechten Hintergrundgrafik und der vorsintflutlichen Animation auch der hohe Schwierigkeitsgrad auf. Ferngelenkte Raketen und allerlei andere Geschosse rasen auf den Spieler zu und können, wenn überhaupt, erst kurz vor ihrem Ziel vernichtet werden. Die verschiedenen Musikstücke wurden nicht besonders einfallsreich komponiert, fü-



Powerblade - auf Dauer öd!

gen sich jedoch ohne Probleme in das Gesamtbild ein. Ein äußerst durchschnittliches Spiel!

Muster von: Hersteller (om)



Im Jahre 2191 beherrscht ein zentraler "Master Computer" jegliches Handeln auf der Erde. Alles scheint in bester Ordnung, und jeder ist zufrieden. Der Rechner übernimmt ja schließlich alle Aufgaben!

Eines schönen Tages tritt jedoch der unvorhersehbare Super-GAU ein: Die Außer-



CHIP & CHAP

absoluten Publikumslieblingen. Ihr größter Widersacher ist Al Katzone, der die Katze von Trixis Nachbarn entführt hat. Es liegt nun an Euch, ob Chip und Chap (im

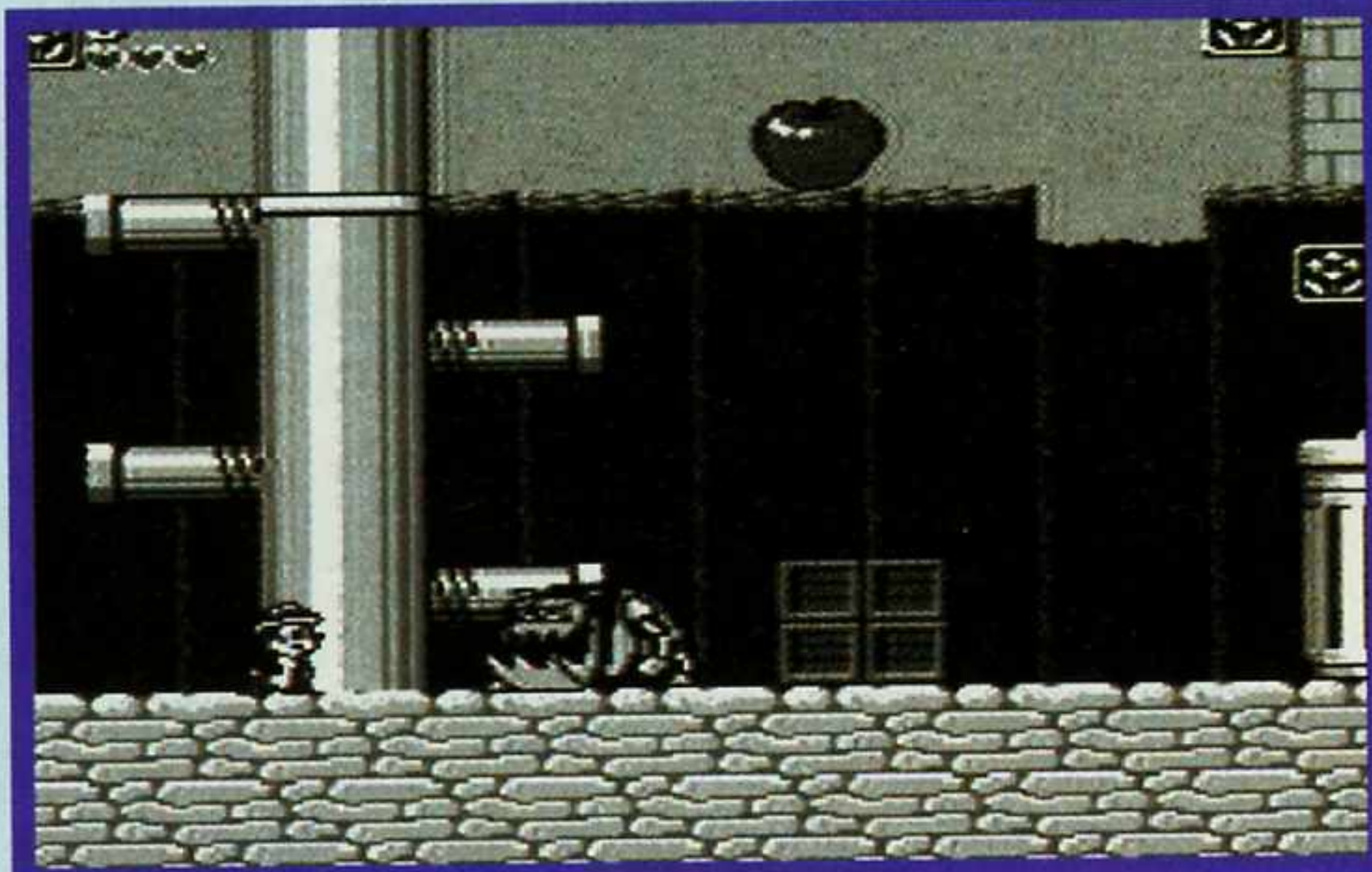
Zweispielermodus) mit Eurer Hilfe die Katze aus den Klauen des "Bösen" befreien. Al Katzone wird es Euch auf keinen Fall leicht machen und seine Roboterhunde und vollelektronischen Mäuse auf Euch hetzen, die nur darauf programmiert sind, Ihr ahnt es schon, Euch zu eliminieren. Fazit: Ein spritziges Jump'n Run-Spiel mit wit-

ziger Grafik und flotter Musik. Für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen zu empfehlen.

Muster von: Game-Play (rs)

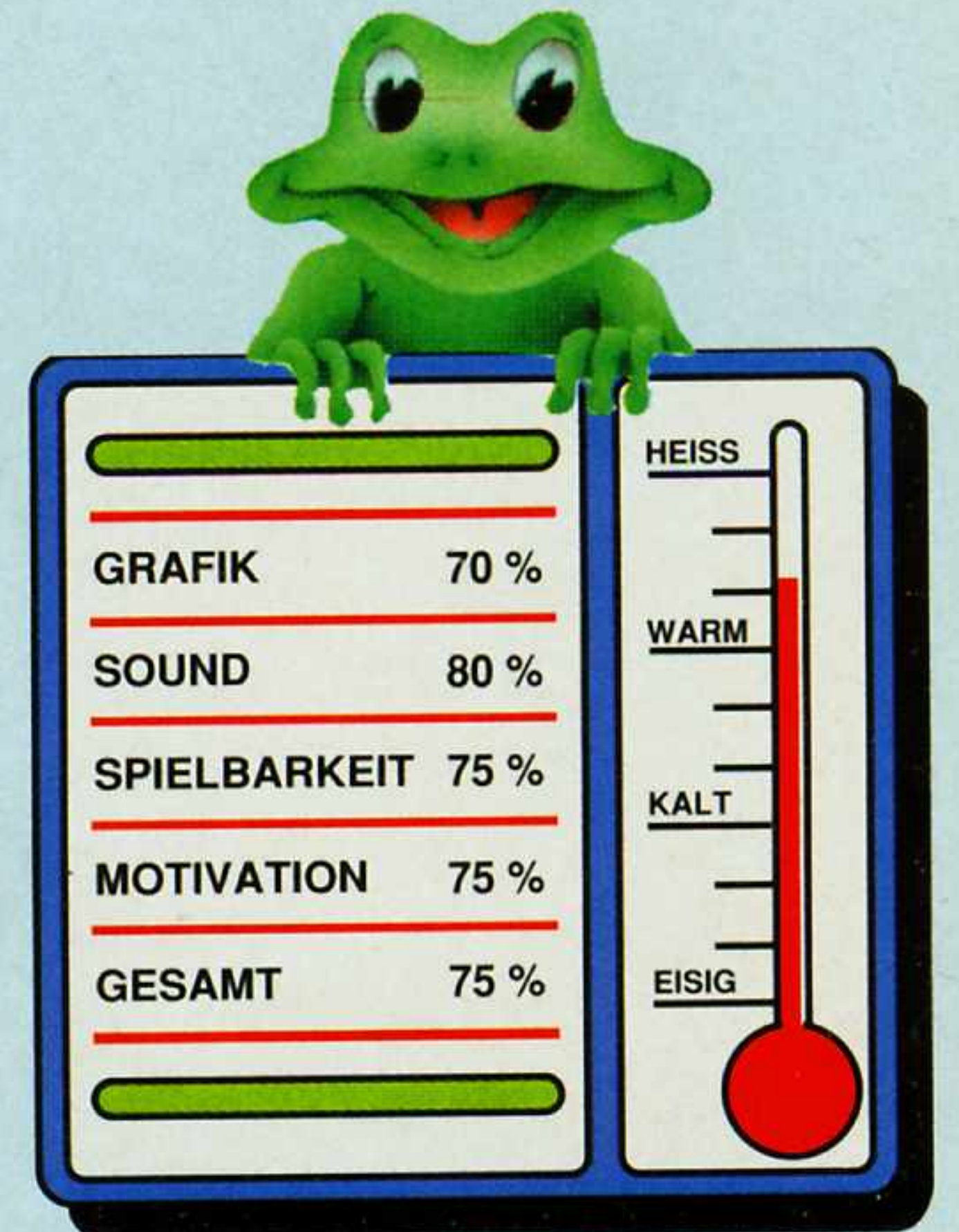
Bereits seit 1943 gibt es die beiden, aber nie war ihr Ruhm so groß wie heute. Bei uns spielten sie jahrelang als A-Hörnchen und B-Hörnchen eine eher untergeordnete Rolle.

Im neuen "Indiana Jones"-Outfit wurden die Backenhörnchen in kürzester Zeit durch den Disney-Club zu



Disney-Figuren kommen immer gut an.

zigen Grafiken und flotter Musik. Für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen zu empfehlen.



TURBO RACING

Nippes-Blumenvase 40 cm höher als alle anderen dazustehen! Bei Turbo-Racing wird Rennfahren vom Feinsten geboten. Auf sechzehn verschiedenen Pisten dürfen Röhrl-Mr.Hydes ihr Kön-

nen unter Beweis stellen. Allein, gegen den Computer oder als Teilnehmer der Grand-Prix-World Championship. Die Grafik ist ordentlich, nur bei Höchstgeschwindigkeit scheint die

Software die Hardware abzuhängen, was sich im Bildschirmflimmern niederschlägt. Als weiterer Nachteil erscheint mir die Kollisions-Unge-

rechtigkeit. Egal wer wen rammt, immer flog ich von der Piste. Motorengeräusche und Reifenquietschen kommen ähnlich gut, wie die im Autoradio fest eingespeicherten Musikstücke.

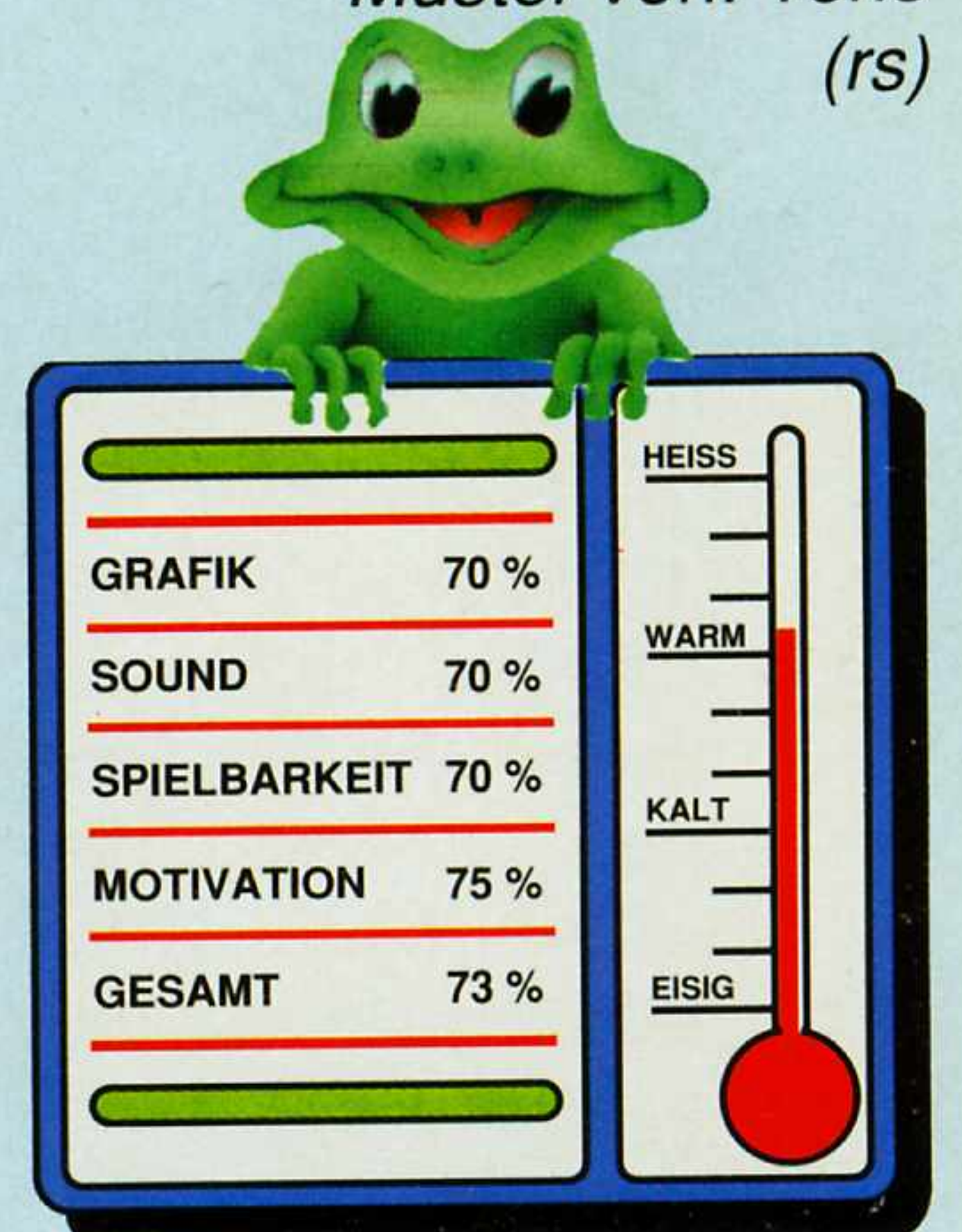
Muster von: Yeno (rs)

Wer würde nicht gerne einmal in die (Blei-)Fußstapfen von Senna oder Prost schlüpfen? Mit Höchstgeschwindigkeit und Turbolader durch Schikanen brettern oder S-Kurven mit quietschenden Reifen durchqueren? Und alles nur, um am Schluß mit einer albern



Turbo Racing glänzt mit Streckenvielfalt.

nen unter Beweis stellen. Allein, gegen den Computer oder als Teilnehmer der Grand-Prix-World Championship. Die Grafik ist ordentlich, nur bei Höchstgeschwindigkeit scheint die Software die Hardware abzuhängen, was sich im Bildschirmflimmern niederschlägt. Als weiterer Nachteil erscheint mir die Kollisions-Unge-



MEGA MAN III

hat er aufgestellt, mit der er die Welt erobern will. Bei diesem Spiel haben die Programmierer von Nintendo wieder einmal gezeigt, was sie können. Seinen Vorgängern steht es in

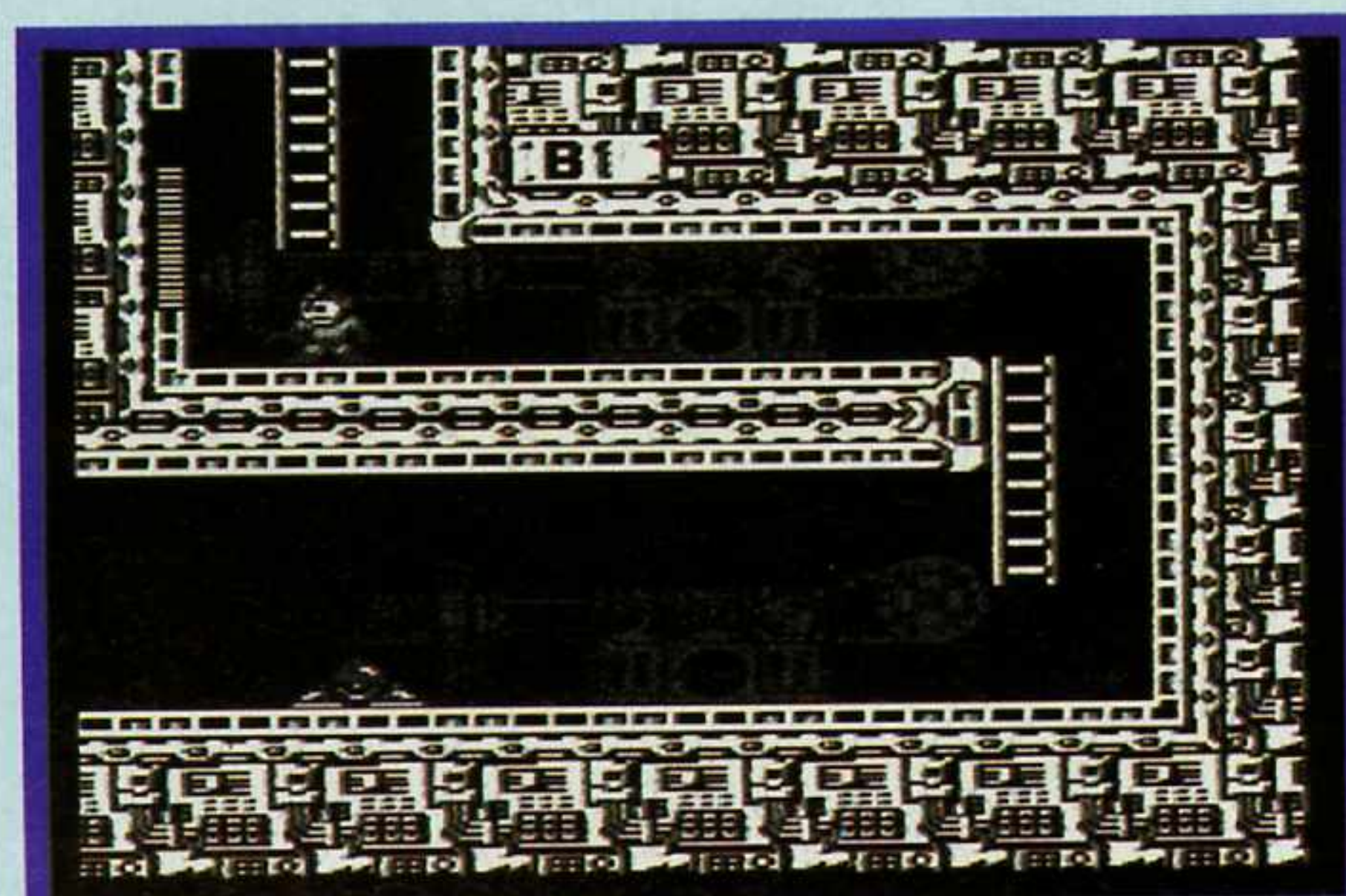
nichts nach. Nur die Extras sind spärlicher verteilt, so daß das Ganze etwas schwieriger wird. Ohne den Trick (als Paßwort, einen Punkt auf A/6) hätte ich Dr. Willy niemals besiegt. Die

an der Umsetzung von Mega-Man IV aus dem Japanischen.

Muster von: Game-Play (rs)

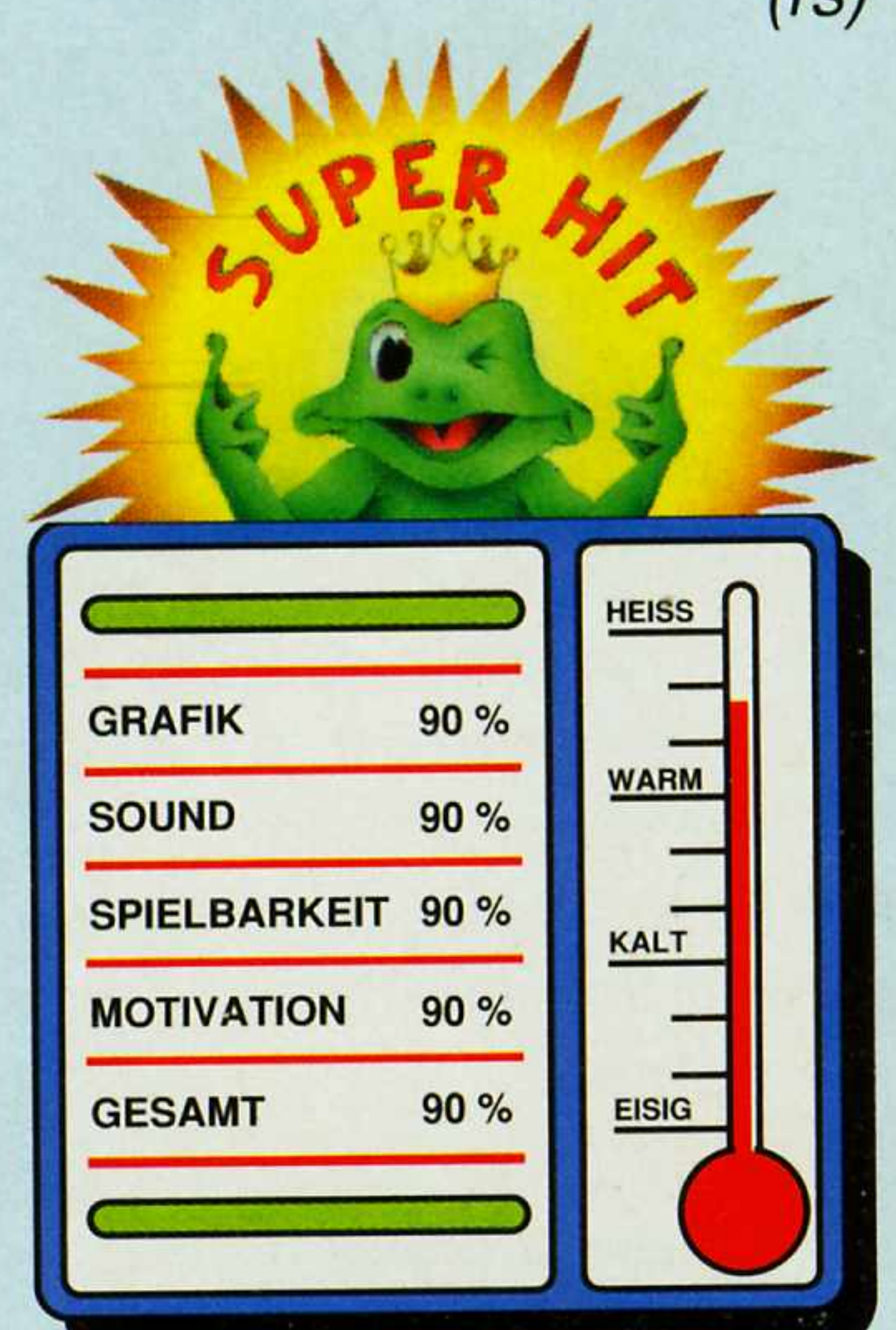
In diesem Monat erscheint der dritte Teil der Mega-Man-Reihe. Dieses Spiel reiht sich nahtlos in die Riege der Super-Hit-Spiele ein.

Zur Story: Nachdem sich Dr. Willy nach seiner Niederlage im zweiten Teil erholt hat, schlägt er nun, unbarmherziger als je zuvor, zurück. Eine riesige Armee



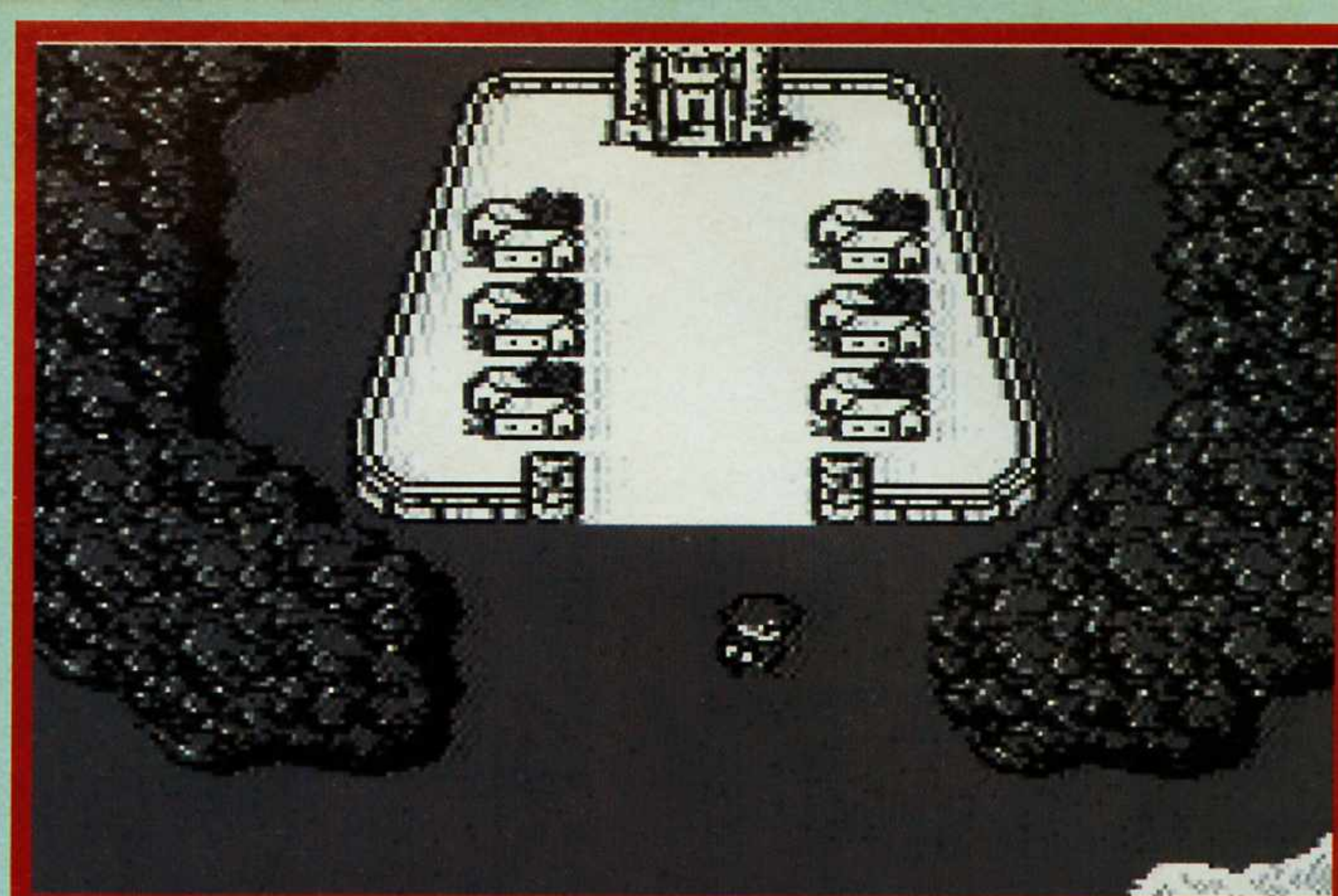
An Mega Man IV wird schon gebastelt.

einfache und logische Steuerung, abwechslungsreiche und farbenfrohe Grafik und der einzigartige Spielablauf machen das Spiel zur "Creme de la Creme" der NES-Module. In den USA bastelt man bereits





Auch die Zusammenstellung dieser Party hat sich bewährt.



Begeht Euch auf die lange Suche nach den Elementarorbs.

FINAL FANTASY I



Nachdem Sega eine Reihe starker Fantasy-Rollenspiele auf den Markt gebracht hat, wartet auch Nintendo mit einigen guten Exemplaren aus dieser Kategorie auf. Den absoluten Spitzenreiter bildet Final Fantasy I.

Begleitet Eure vierköpfige Party über drei Kontinente. Viele Gefahren, schwierige Rätsel und natürlich starke Feinde erwarten Euch. Zu Beginn des Spiels kann man seine Charaktere auswählen. Ich bevorzugte den Kämpfer, den Dieb, den Rotmagier und den Schwarzmagier. Obwohl dem Spiel einige detailgetreue Karten, ein Aufgaben/Anleitungsbuch und eine Liste über alle

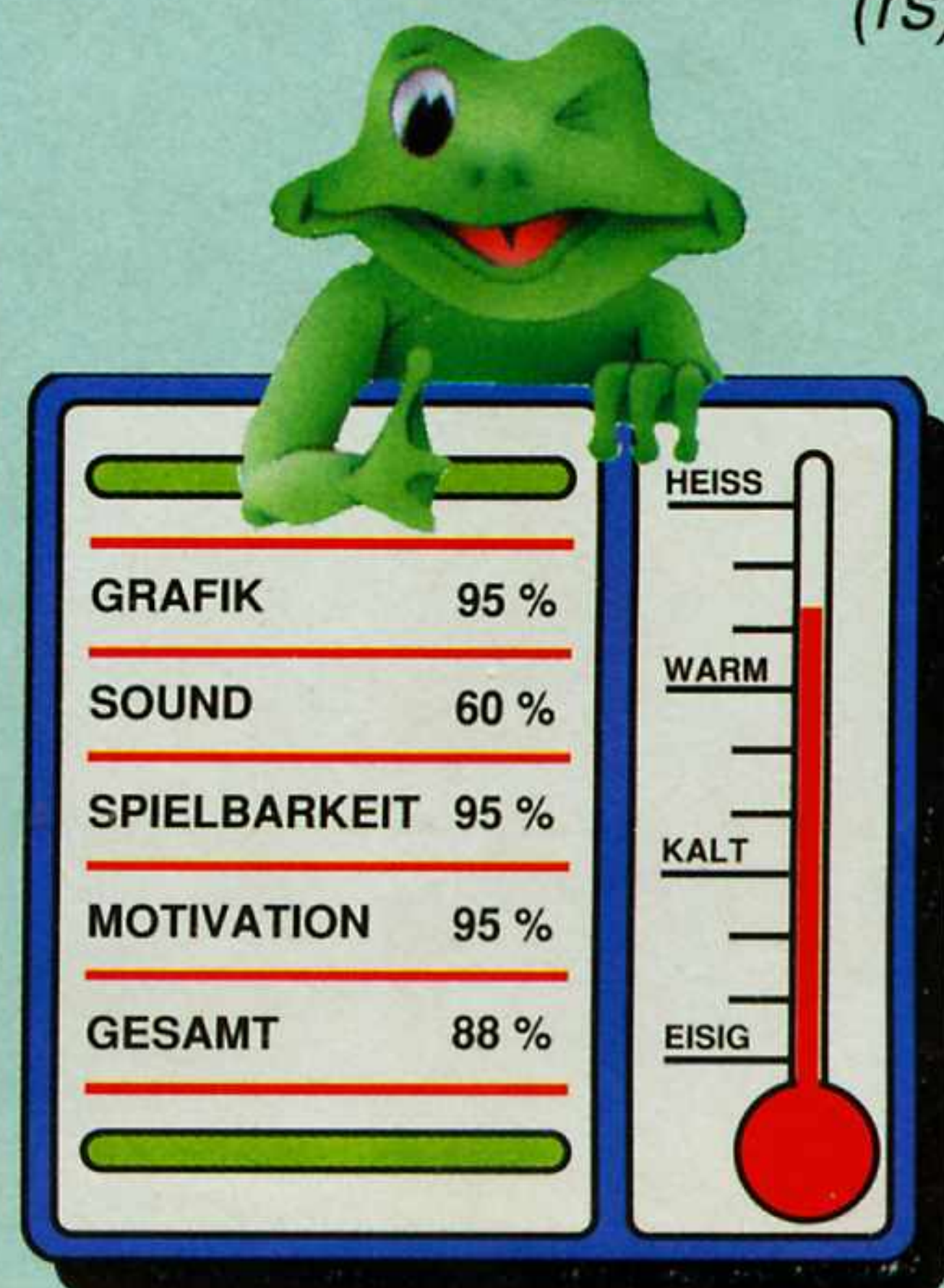
Waffen, Rüstungen, Zauber und sonstigen Gegenstände beiliegt, macht es natürlich mehr Spaß, wenn man sich das alles selbst erarbeitet. Also war es an der Tagesordnung, daß man alles bis in den letzten Winkel untersucht und notiert, damit man eines schönen Tages den Oberfiesling Chaos besiegen kann. Erst nach meinem zweiten Anlauf befreite ich die Prinzessin und erfuhr meine eigentliche Aufgabe. Ich bzw. meine vier Recken waren auserkoren, die vier Elementar-

Orbs wieder zum Leuchten zu bringen. Jeder Orb stand symbolisch für eines der Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft.

Ich machte mich also wieder auf den Weg, aber nicht bevor ich für mein Gold, welches ich bis dahin gesammelt hatte, einige nützliche Gegenstände gekauft hatte. Auf dem Weg zur nächsten Stadt überfielen mich wieder eine ganze Menge Gegner. Darunter waren Giganten, Wölfe, IMP's, Creeps und anderes Gewürm. Als ich dann endlich in der Stadt angekommen war, durfte ich erst einmal Wiederbelebungsversuche in der Klinik starten. Von hier aus konnte ich meine Reise mit dem Schiff fortsetzen und zum anderen Ufer gelangen. Im weiteren Verlauf des Spiels erhielt ich noch ein Kanu und einen "Air Floater" mit denen man zu neuen Kontinenten vorstoßen konnte. Grafisch holt Nintendo mit Final Fantasy I so ziemlich das Letzte aus der 8Bit-Konsole heraus. Besonders

fällt das bei der unheimlich großen Anzahl von Monstern und Gewürm und bei der liebevoll und detailgetreu in Szene gesetzten Landschaft auf. Die Dungeons sind entsprechend ihrer Art abwechslungsreich dekoriert. Selbstverständlich ist das Ganze mit geschmackvollen Farben versehen und übertrifft in seiner Darstellung so manches PC-Spiel. Etwas zu kurz gekommen ist der Sound. Nobody is perfect. In Amerika wurde Final Fantasy I als Rollenspiel des Jahres 1991 gekürt. Nachdem ich ca. 200 Spielstunden benötigt hatte, um endlich Chaos zu besiegen, war für mich klar, daß dieses Game auch der Top-Favorit für Deutschlands Top-NES Modul 1991 sein wird.

Muster von: Game-Play (rs)



Die Frostmagie hilft bestens gegen die "hitzigen" Drachen.

MATCHBALL

am MONITOR

Steffi kämpft mit seelischen Krisen und der Aufschlag von Boris ist auch nicht mehr das, was er mal war. Armes Deutschland? Nein, denn jetzt dürfen tapfere Talente aus dem gemeinen Volk der Computerbesitzer die sportliche Ehre der Deutschen retten und die magnesiabestäubten Hände um den Joystick ballen. Die Softwarefirmen Blue Byte, Starbyte, Loriciel und neuerdings Infogrames haben in ihren Tennissimulationen die Centercourts dieser Welt auf Disketten gezwängt und rangeln nun um die Gunst der tennisbegeisterten Joystick-Sklaven. **PLAY TIME** enthüllt, welche Simulation den härtesten Aufschlag in der digitalisierten Tenniswelt hat. Also schnell noch das Stirnband von Björn borgen und ab zum Centercourt!

Tie-Break

Tie-Break von Starbyte tummelt sich schon rund zwei Jahre im Tenniszirkus und betritt nun als erster den heiligen Boden des Test-Centercourts. Die Starbyte-Simulation zeigt den Schauplatz des Filzballgefechtes aus der Vogelperspektive. Man blickt auf jeweils zwei Drittel des Platzes, wobei blitzschnell zur anderen Seite des Platzes gescrollt wird, wenn der Ball das Netz überquert. Einzel- und Dop-

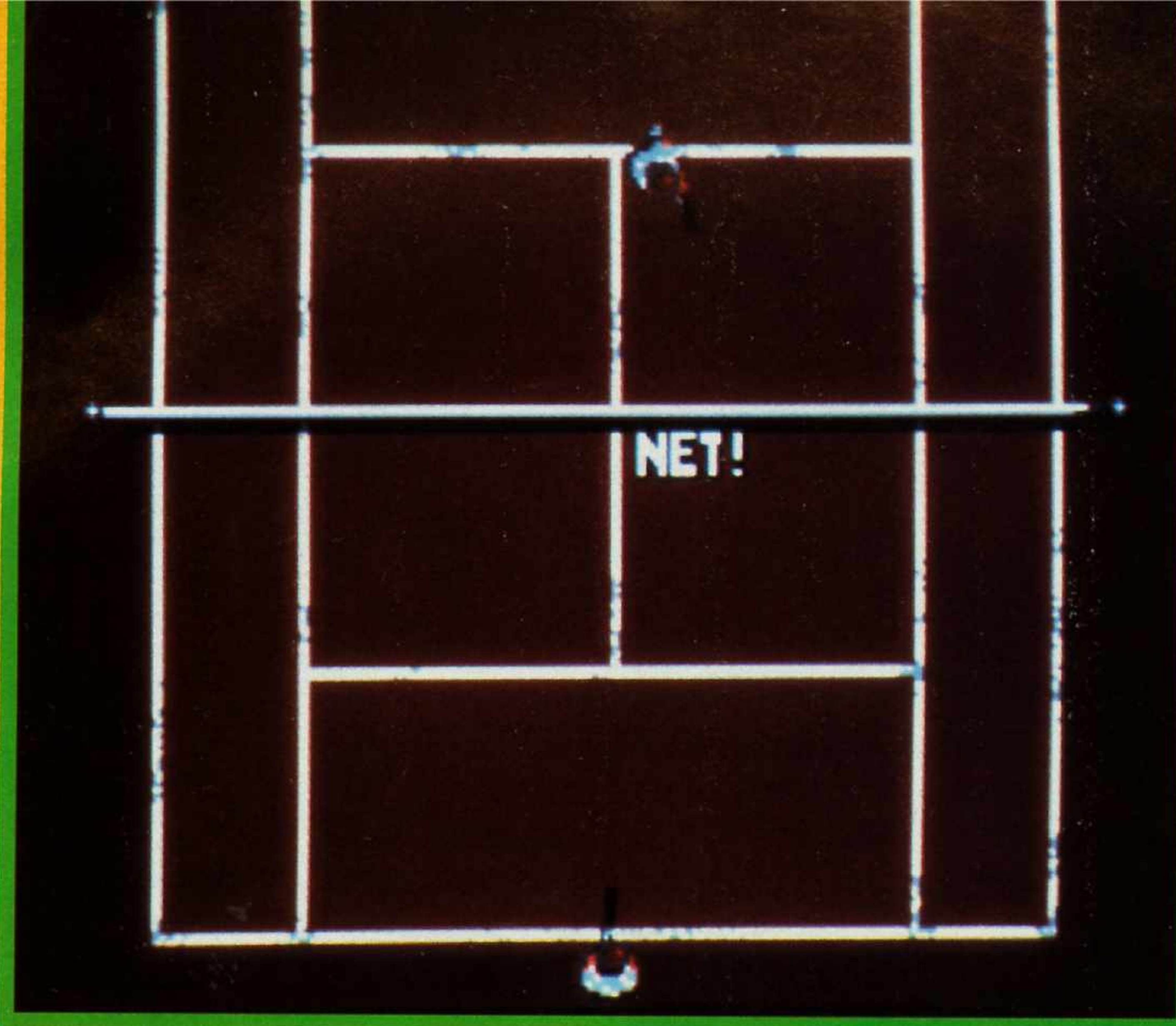
pelmatches gegen Computergegner oder auch gegen tennisbegeisterte Freunde sind möglich. Im Doppel können bis zu vier Spieler über einen Vierfach-Joystickadapter ins Geschehen eingreifen.

Recht putzig animiert wetzen dann auch die Gegner auf dem Platz umher. Der Spieler rennt automatisch zu der Stelle, an der der Return des Gegners einschlägt. Man muß sich also nur noch um den Schlag selbst kümmern: Durch Bewegen des Joysticks holt der Spieler aus, beim Los-



lassen wird der Schlag ausgeführt. Je nach Richtung der Joystickbewegung wird Top Spin, Stop, Volley und Lob gespielt. Wesentlich ist hier das Timing, denn trifft man den Ball am linken oder rechten Schlägerrand, so geht er cross in die Ecke; trifft man ihn in der Schlägermitte, knallt der Ball gerade über den Platz. Power-Schläge von der Grundlinie werden per Druck auf die Feuertaste zum Gegner gehämmert.

Doch bis zum ersten gelungenen Ballwechsel können Stunden vergehen: Es ist zu Beginn extrem schwer, den Ball wirklich so zu treffen, daß der Gegner verzweifelt den Schläger in die Ecke feuert. Diese Art der Steuerung ist dennoch präzise ausgeklügelt, denn hat man erst einmal die ersten 6-0, 6-0 - Debakel seelisch verkraftet, kommt mit Tie-Break wahres Tennisfieber auf. Vor allem im Doppel mit vier Spielern glüht der Monitor, aber spätestens vor dem ersten Satzball werden sich auch einsame Filzball-Helden bei nervösen Selbstgesprächen ertappen. Währenddessen zählt der Schiedsrichter mit Digitalstimme ungerührt die Punkte mit; das Publikum honoriert gelungene Ballwechsel mit Szenenapplaus, Balljungen huschen wieselflink über den Platz. Von einigen Bugs wird der Tenniscrack jedoch nicht verschont. So verliert der Schiedsrichter wie im richtigen Leben manchmal die Kontrolle über den Spielstand und verkündet schon einmal eine knackige Fehlentscheidung. Schade, daß es keine Quengel-Taste gibt. Grafisch reißt der Tenniskrimi von Starbyte auf allen Systemen weniger mit. Da hilft auch die CDTV-Variante nicht viel, die Bomico auf der Amiga '91 vorstellte. Dafür wird man durch Geschwindigkeit, Übersichtlichkeit und Atmosphäre entschädigt. Neben Trai-



Der Schiedsrichter mischt mit: Nicht nur per Schriftzug, sondern auch per digitalisierter Stimme wird bei Tie-Break mitgezählt.

ningsspielen lockt die Teilnahme an Turnieren, um Punkte auf der Weltrangliste zu machen. Neben einigen Phantasiegegnern kann man bei Tie-Break auch zwei bekannte Redakteure namhafter Spiele-Magazine herausfordern. Ein Gag der Programmierer oder ein subtiler Korruptionsversuch, um die Presse bei der Beurteilung milde zu stimmen? Wohl eher ein Gag, denn Starbyte muß diese Filzball-Schlacht wahrlich nicht in den Umkleidekabinen anderer Tennis-Simulationen verstecken.

Tennis Cup

Fans des weißen Sports können frohlocken: Für Loriciel's Tennis Cup ist das Preisgeld inzwischen auf rund DM 30,- gesunken. Dafür muß sich der Spieler mittels der dürftigen Hilfe eines englischen Anleitungsblattes in der Weltrangliste nach oben hangeln. Tennis Cup bietet neben Ein- und Zweispielermodi Turniere, Weltrangliste, Training an der Ballmaschine, verschiedene Satzlängen, einstellbare Spielgeschwindigkeit, mehrere Bodenbeläge und Statistiken. Zudem können eigene Spieler und Gegner

geschaffen werden, deren Schlagfähigkeiten individuell einstellbar sind. Bevor man jedoch Ivan dem Schrecklichen verächtlich den Fehdehandschuh entgegenschleudert, sollte dem Tatendrang vorerst an der Ballmaschine oder am "selbstgebauten" Gegner gefrönt werden. Hier können Grundlinienschläge und Angriffsbälle trainiert werden. Dabei ist es auch dem Centercourt-Greenhorn möglich, einige längere Ballwechsel durchzuhalten. Per Joystickbewegung rennt der Spieler zum Ball, durch Drücken und Loslassen des Feuerknopfes wird ausgeholt und geschlagen. Die Richtung des Balles wird dann bei gedrücktem Feuerknopf per Joystick be-

stimmt. Je nachdem, wo man auf dem Platz steht, hämmert der Joystick-Akrobat einen Top Spin, Drop Shot oder Low Return übers Netz.

Steht man zufällig zur rechten Zeit am rechten Ort, so kann man den Gegner schön passieren. Wer aber auf dem falschen Fuß erwischt wird und erst quer über den Platz hetzt, der lernt die Tücken der Steuerung kennen. Drückt man den Feuerknopf zum Ausholen noch während des Laufens, so bleibt der Spieler wie angewurzelt stehen und harrt in heroischer Aushol-Pose den Bällen, die da kommen. Und die schlagen meist woanders auf. Ein Schlag aus dem Lauf heraus ist also nur nach intensivem Training möglich. Dazu muß der Joystick zentriert, Feuerknopf gedrückt und dann noch in Windeseile vor dem Zuschlagen blitzschnell per Joystickbewegung die Schlagrichtung angepeilt werden. Wer beispielsweise nach links eilt, um einen Schmetterball aus der Platzecke zu fischen, wird oft den Ball noch weiter nach links ins Aus treiben. Besiegte Ballmaschinen und vernichtend geschlagene Sparringspartner sind also noch lange kein Garant für sensationelle Turniersiege. Denn die Profi-Gegner reagieren erschreckend schnell und erscheinen ge-



Jetzt wird es ernst, Boris: Tennis Cup bietet als einzige Simulation eine Weltrangliste mit "echten" Spielern.

nau dort am Netz, wo doch noch der Ball durchschlüpfen sollte.

Im Doppelmatch übernimmt man einen Spieler und darf den Partner aus einer großen Menge internationaler Stars aussuchen.

Bälle, die im Aus landen, werden mit dem grausamen Quietschen der elektronischen Kontrollanlage honoriert. Abgesehen davon hat Loricel nur noch die Ballaufschläge und die Intromusik akustisch umgesetzt. Unabhängig vom Belag erklingt ein hohles Tock-Tock wie beim Ping-Pong im Hobbykeller. Aber wenn schon weiße Tennisbälle nicht schrecken, der wird auch den Sound ertragen. Die Darstellung und die Animation der Tennis-Recken und die Detaillierung des Tennisplatzes überzeugen dagegen bei beiden Systemen. Mehr kann man eigentlich nicht erwarten, schon gar nicht in dieser Preislage. Auf einem horizontal geteilten Bildschirm blickt der Spieler auf den Platz, der jeweils aus der Perspektive beider Gegner gezeigt wird. Der geteilte Bildschirm sorgt jedoch auch nach längerer Spielzeit immer wieder für tiefe Identitätskrisen ("Wer bin ich?"). Das verlangt volle Konzentration oder die Verhüllung einer Monitorhälfte mit Mutters Küchentüchern. Ein zweiter Haken verbirgt sich in der nur leicht erhöhten Perspektive: Der Schlagabtausch wird von einer gewissen Unübersichtlichkeit gebeutelt. Nur mit einiger Übung kann der Crack sagen, ob der Ball das Netz schon überquert hat oder nicht. Lobs verschwinden ohnehin oben aus dem Blickfeld und können vom Anfänger nur per Zufall zurückgeschmettert werden.

Insgesamt kämpft der Filzball-Held auch bei Tennis Cup zunächst mehr mit der Steuerung als mit dem Geg-



Das Grauen kommt aus dem PC-Lautsprecher: Zum Ping Pong passen wenigstens die weißen Bälle.

ner. Die Trainingsoption mit Ballmaschine und der einstellbare Schwierigkeitsgrad der Trainingsgegner sollen den Neuling jedoch ohne größeren Motivationsverlust an die eigentliche Herausforderung eines großen Tennisturniers wie Melbourne oder Wimbledon heranführen. Dazu kommt eine sehr gute Grafik auf dem Tennisplatz, aber auch schwacher Sound und schlecht durchdachte Bedienbarkeit der Zwischenpanels. Dennoch: Tennis Cup ist den anderen Konkurrenten im Feld ein unangenehmer Gegner, erscheint das Programm doch insgesamt abgerundet und vor allem unschlagbar preisgünstig. Da muß für einen Aufpreis von rund DM 50,- bei den anderen Simulationen auch schon einiges mehr geboten werden.

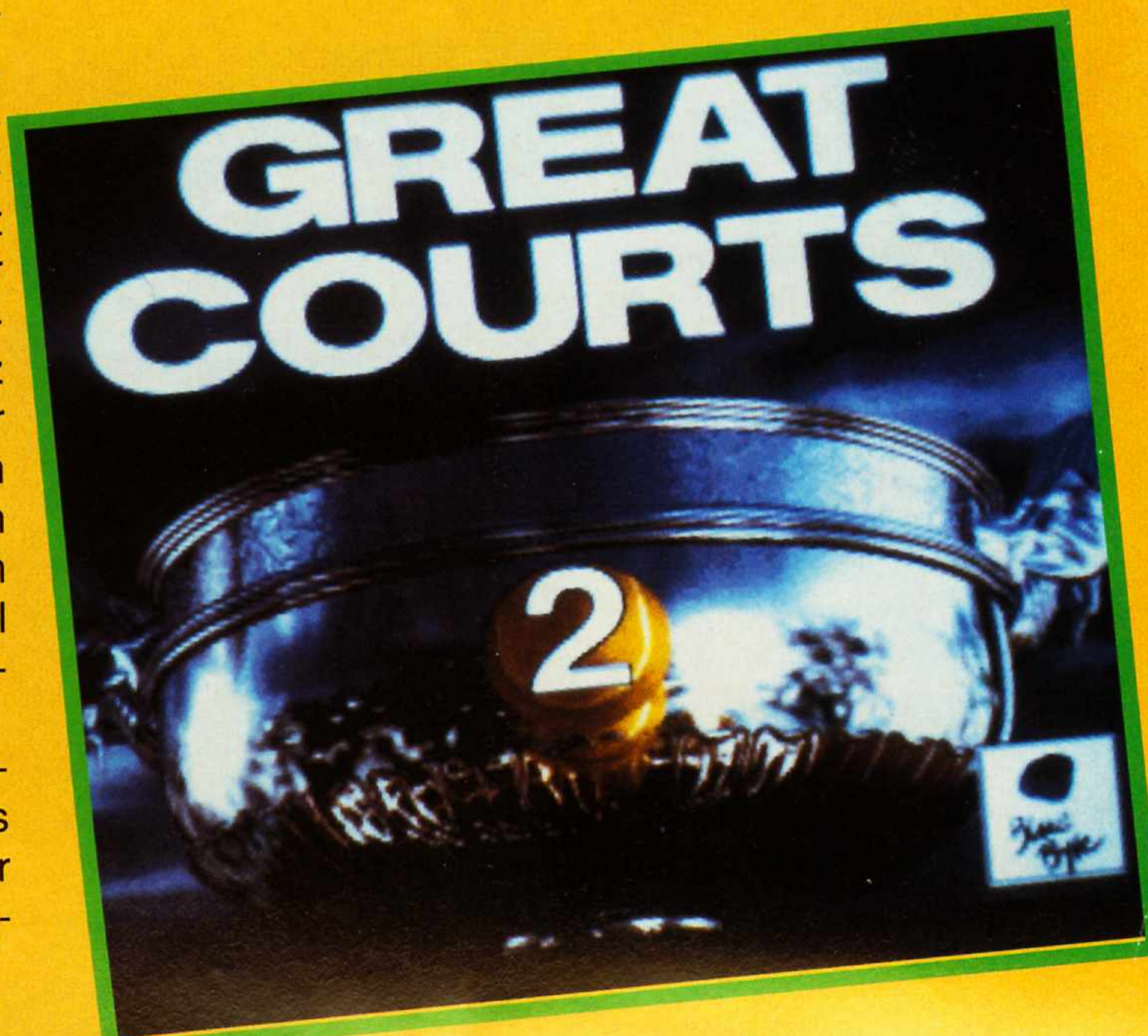
Great Courts 2

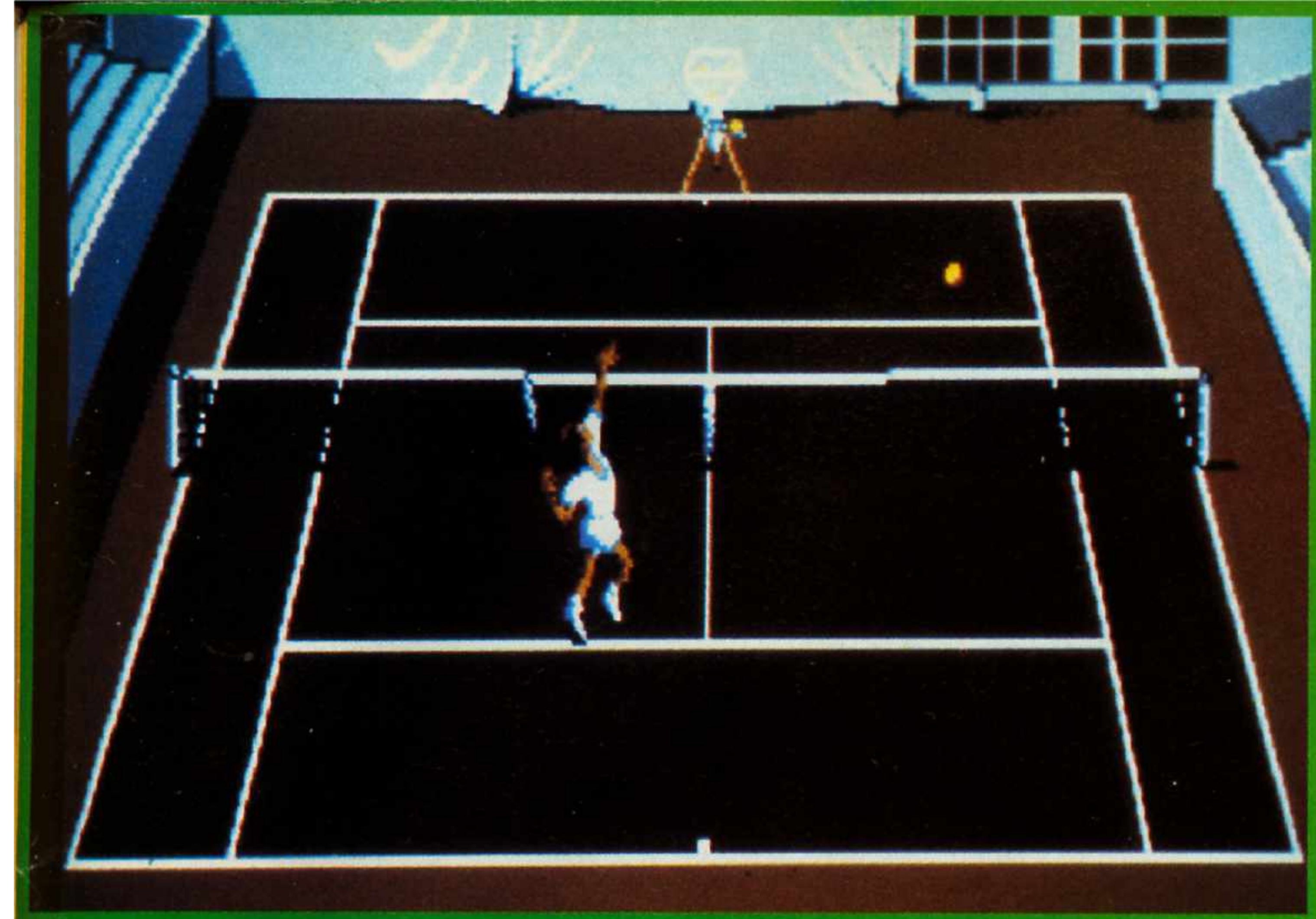
Mit Great Courts 2 stapft ein Simulationsschergewicht auf den Centercourt, das noch mit frischem Ruhm vieler Einzeltests bekrönt ist. Wie der Champ aber aussieht, wenn ihm drei Konkurrenten den Aufschlag abnehmen wollen, ist bisher noch nicht enthüllt worden.

Nun, das Intro mit theatralischer Soundtrackuntermauerung (bei PC mit Soundkarte) macht schon einiges her. Auch die Optionsvielfalt bietet Nörglern wenig Angriffsfläche: Einzel-, Doppel- oder Zwei-gegen-Einen-Matches, einstellbare Schwierigkeit, abspeicherbare Turnierkarrieren, ver-

schiedene Bodenbeläge, stimmungsvolle Grafik und recht guter Sound auf allen Systemen.

Triebfeder der Bemühung soll nicht etwa ein hoher Weltranglistenplatz sein, sondern vielmehr das mit den Turniererfolgen zusammengegriffene Preisgeld. Doch Dreh- und Angelpunkt einer Tennissimulation ist letztlich die Steuerung. Und gerade da schneidet Great Courts 2 hervorragend ab. Prinzipiell funktioniert das Joystick-Gezupfe ähnlich wie bei Tennis Cup, indem die Feuertaste Aushol- und Schlagbewegung simuliert und die Stickbewegung die Schlagrichtung bzw. -art steuert. Auch hier lauert die Tücke in aus dem Lauf zu schlagenden Bällen. Spektakuläre Paradebälle gelingen nur mit viel Übung; der Tennis-Champ tut gut daran, den gegnerischen Ball vorauszuahnen. Das Geschehen auf dem Platz wirkt jedoch angenehm flüssig und läßt dem Anfänger die Chance, einige Punkte zu machen. Dennoch bietet die einstellbare Schwierigkeit ausreichend spielerische Tiefe, um den Crack monatelang zu beschäftigen. In vier Schwierigkeitsstufen kann man den Spieler entweder selbst zum Ball eilen lassen oder sich nur um die Schläge selbst kümmern. Die Schlagvielfalt und Bewegungsfreiheit des Spieler verdient in jedem Fall die Bezeichnung "Simulation". Schade, daß akustisch keine Atmosphäre hereingebracht wird wie bei Tie-Break. Lediglich das Auftreffen des Balles auf dem Boden wird geräuschvoll untermauert, während Schiedsrichter und Publikum das Geschehen schweigend verfolgen. Der Centercourt wirkt trotz detaillierter Grafik durch etwas höhere Schräg-oben-Perspektive wesentlich aufgeräumter und übersichtlicher als bei Tennis Cup. Wer lieber im knappen Ten-





Wer lieber erst mal heimlich übt, der ist bei leeren Rängen und programmierbarer Ballmaschine am besten aufgehoben.



Ob Damen- oder Herrenmatch, Einzel, Doppel, Dreier: Bei Great Courts 2 ist alles drin.

nis-Röckchen auf dem Platz erscheint, kann bei Great Courts 2 auch dieser Neigung nachgehen.

Einen kleinen Bug muß jedoch auch der Great Courts-Spieler nicht missen: Ähnlich wie bei Tennis Cup schleichen sich gelegentlich Schüttelfrostanfälle des Gegners ein. Great Courts 2 ist trotzdem eine Tennis-Simulation, wie man sie bis dato auf dem Computer noch nicht gesehen hat. Wer es noch realistischer will als in Great Courts 2, der muß sich persönlich zum Centercourt von Wimbledon bemühen. Ob jedoch Tennis live soviel Spaß macht wie Blue Byte's Filzball-Hammer, sei dahingestellt. PC- und Amiga-Version sind grafisch und spielerisch nahezu identisch. Einzig auf die Vier-Spieler-Option per nachrüstbarem Joystick-Adapter muß der PC-Spieler verzichten.

Advantage Tennis

Wenn die Returns auf den Synthetik-Boden von Tokio krachen und die Aufschläge den Sandplatz von Paris zerplügen, will Infogrames im Aufgebot der Tennissimulationen nicht fehlen. Mit dem neu erschienenen Ad-

vantage Tennis soll zum Matchgewinn serviert werden. Und der Herausforderer wirkt auf dem Weg zum Tennisplatz keineswegs schüchtern: Der Tennis-Freak wühlt sich durch Massen von grafisch ausgezeichneten Zwischenpanels. Neben den üblichen Stärkeeinstellungen beider Spieler kann man bei Advantage Tennis sogar Trick-schläge ins Repertoire aufnehmen, die während der Auswahl in einer Preview gezeigt werden. Nicht nur beid- oder einhändige Spielweise, sondern auch Hechtsprünge mit Boris-Becker-Rolle, Schläge durch die Beine und offensive oder defensive Spieltaktiken können festgelegt werden. Bei Turnieren und Schaukämpfen werden Weltkarten mit den jeweiligen Austragungsorten gezeigt. Noch vor Matchbeginn erscheinen Intropanels für die jeweilige Stadt. Mit den leicht verständlichen und zudem farbenprächtigen Zwischenpanels präsentiert Advantage Tennis Highlights, die den Gegnern auf den Software-Centercourt den Schweiß unter das Stirnband treiben sollte. Doch im Match geschieht Ungewöhnliches: Sowohl die Spieler als auch der Platz bestehen aus reiner Vektorgrafik; nur die prall gefüllten Zuschauerränge sind per Pixelgrafik dargestellt. Während die Vektorgrafik des Platzes selbst

nicht weiter stört, erscheinen die Spieler als karg bemäntelte Strichmännchen und wirken damit arg realitätsfern. Im Spiel steuert man Schlagrichtung, -stärke und Laufbewegung per Joystick und Feuerknopf oder Tastatur. Ob der Joystick-Akrobat den Ball sanft abtropfen läßt, einen Lob gen Himmel schickt oder cross schlägt, entscheidet der Computer anhand des eigenen und des gegnerischen Standortes. Man kann jedoch auch die Laufarbeit selbst übernehmen und die Computersteuerung aussetzen. Auch bei Advantage Tennis wird der Einsteiger nicht umgehend zum Tennis-As, kann jedoch sofort schön flüssig spielen und auch Punkte machen. Großartig sind die Bewegungen der Spieler und das Ballverhalten nachgeahmt. Netzroller und von den Banden zurückspringende Bälle sind bei keiner

Simulation so realistisch dargestellt. Mitreißend wirkt auch die den, im Vordergrund befindlichen, Spieler kameraartig verfolgende Zoom-Funktion. Da sieht man sich selbst über den Platz hetzen und Tennisgeschichte schreiben. Leider wirkt dieses Gimmick nach dem ersten Seitenwechsel genau umgekehrt. Wenn nun der Gegner im Vordergrund steht, wird das Geschehen unübersichtlich, da man vom gegnerischen Spielfeld zu wenig sieht. Dramatik und Stimmung bietet Advantage Tennis mehr als genug. Deutsche Untertitel geben Matchbälle an, nach verpatzten Bällen trampelt der Bedrängte verzweifelt auf dem Racket herum, gewonnene Big Points werden mit lässigem Jonglieren des Schlägers gefeiert. Eher traurig ist bei Advantage Tennis der Sound. Hier gibts kein Tock-Tock, sondern ein hohles



Bei der Präsentation der Auswahlpanels ist Advantage Tennis eindeutig die Nr. 1.

Bong-Bong, wie es ein fallendes Kernseifstück in einer leeren Badewanne nicht besser erzeugen könnte. Da verschlägt es sowohl Schiedsrichter, als auch Zuschauer die Sprache.

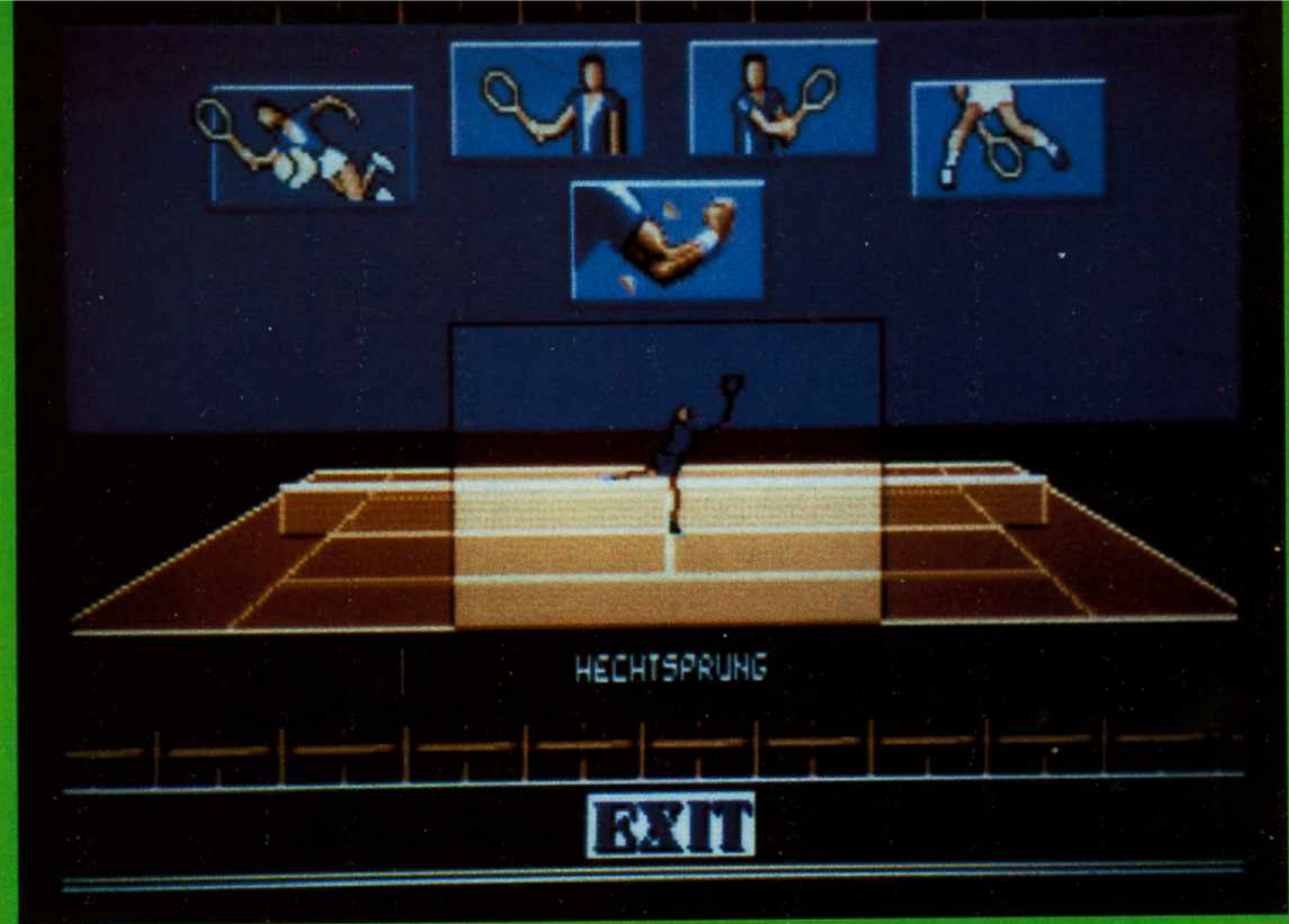
Infogrames schafft es durch Gags im Match und guter Bewegungsanimation tatsächlich, den häßlichen Strichmännchen auf dem Platz Leben und Charakter einzuhauchen. Ob das reicht, um die detaillierten und lebensechten Sprites von Tennis Cup und Great Courts 2 vom Platz zu jagen, bleibt Geschmackssache. Spaß macht Advantage Tennis trotzdem, vor allem weil die Steuerung recht flüssig funktioniert.

Angesichts dieser vier allesamt unterhaltsamen Tennis-Simulationen fällt es schwer, Gewinner und Verlierer festzulegen. Wer nicht allzu tief ins Portemonnaie greifen will und dazu schlampige Anleitungen und karge Zwischenpanels erträgt, der ist mit Tennis

Cup recht gut bedient. In der preisunabhängigen Wertung würde Tennis Cup jedoch wegen unübersichtlicher Platzdarstellung ans Ende der Weltrangliste gehören.

Tie-Break ist am weitesten von der Realität entfernt und bietet vor allem im Mehr-Spieler-Modus eine Filzballschlacht, die jeden Court zum Beben bringt. Leider ist die Steuerung derart gewöhnungsbedürftig, daß anfangs die Motivation und Leidenschaft des Tennis-Juniors erheblich belastet wird. Hartnäckige Filzball-Helden werden dennoch nach einiger Zeit ihre helle Freude an dem Getümmel haben. Wegen der übersichtlichen Darstellung und der hohen Motivation liegt Tie-Break an dritter Stelle.

Mit vielen Gimmicks, neuen Ideen und toller grafischer Präsentation heimst Advantage Tennis reichlich Sympathiepunkte ein. Schade, daß sich dieser Tennisstar auf dem Court als



Wahl der Waffen: Bei Advantage Tennis können nicht nur Trickschläge ausgewählt werden, sondern auch ein- oder beidhändige Vor- und Rückhandschläge.

karges Strichmännchen entpuppt und die Zoomfunktion zeitweise für handfeste Verwirrung sorgt. So bleibt Advantage Tennis die Nummer 2, da letztlich im Match nicht mehr geboten wird als bei Great Courts 2. Great Courts 2 scheint im Aufgebot der Tennisstars das Allround-Talent zu sein, das den besten Kompromiß an Realismus, Spielbarkeit und Motivation bietet. Einige Gags von Advantage Tennis hätten dem Center-

court-Spektakel von Blue Byte dennoch gut getan. Wer nun den Weg zum Court einschlagen möchte, sollte eher zu Great Courts 2 greifen. Wem das Christkind aber zu Weihnachten Advantage Tennis, Tennis Cup oder Tie-Break kredenzt hat, der kann sich Umtauschaktionen trotzdem sparen: Spaß machen alle vier Tennis-Recken, perfekt ist keiner. See you on the court!

(ch)

Simulation	Schwierigkeitsgrad	Spielerzahl	Matcharten	Statistiken	Steuerungsmöglichkeiten	Musik/FX-Sound	Grafik Zwischenpanels/Tennisplatz	Anleitung	Besonderes
Tie-Break PC, Amiga, CDTV, ST, C64 ca. DM 80,-	Sehr schwer	Bis 4 Spieler über Adapter	Einzel- und Doppel, Training, Grand Slam Turniere, Davis Cup	Weltrangliste	Schlagauslösung, Schlagrichtung, Schlagart, Geschwindigkeit	ausreichend/sehr gut. Intromusik, Spielstandsansage, Ballaufschläge, bei PC ü. Adlib	noch gut/ausreichend. C64: ausreichend/ausreichend	sehr gut Sprache: deutsch	einstellbare Schlägerbespannung
Tennis Cup PC, Amiga ca. DM 30,-	schwer, Schwierigkeit einstellbar	bis 2 Spieler	Einzel- u. Doppel, Training, Ballmaschine, Schaukampf, Grand Slam, Davis Cup	Weltrangliste, Schlagauswertung	Schlagauslösung, Lauf- und Schlagrichtung, Geschwindigkeit	befriedigend/ausreichend. Intromusik, Ballaufschläge, Aussignal	mangelhaft/gut.	mangelhaft Sprache: englisch	existierende Tennisstars können herausgefordert werden, einstellbare Ballmaschine
Great Courts 2 PC, Amiga, ST ca. DM 80,-	schwer, Schwierigkeit einstellbar	bis 2 Spieler, Amiga bis 4 Spieler über Adapter	Einzel- und Doppel, Training, 2 gegen 1, Damen/Herren Mixed, Training, Ballmaschine, alle Grand Slam & Grand Prix Turniere, Davis Cup	Schlagauswertung, Preisgelder	Schlagauslösung, Geschwindigkeit, Schlagart, Schlagrichtung, wahlweise Laufrichtung	sehr gut/gut. Intromusik, Ballaufschläge, Aussignal, bei PC über Adlib	befriedigend/sehr gut	gut Sprache: deutsch	vollprogrammierbare Ballmaschine
Advantage Tennis PC, Amiga, ST ca. DM 80,-	schwer, Schwierigkeit einstellbar	bis 2 Spieler	Einzel-Training, Schaukampf, ATP-Tour, Grand Slam, Grand Prix	Weltrangliste, Schlagauswertung, Preisgelder, Schaubilder zum Turnierverlauf	Schlagrichtung, wahlweise Laufrichtung, Geschwindigkeit	sehr gut/ausreichend. Intro- und Zwischenmusik, Ballaufschläge, bei PC über Adlib	sehr gut/ausreichend	gut Sprache: deutsch	Programm in Deutsch, Simulation von Wut- und Freudeausbrüchen der Spieler im Match

Hallo Play Time!



So, die Feiertage habe ich ganz gut überstanden, und ich könnte eigentlich zufrieden sein, wenn nicht mein Chefredakteur hartnäckig auf Beantwortung der Leserbriefe bestehen würde. Und dabei geht es mir heute gar nicht so gut. Doch wollen wir das noch ein wenig jungfräuliche Jahr zum Anlaß nehmen, einige Dinge zu verbessern. Wie wäre es, wenn ich mir zur Abwechslung mal etwas von Euch wünsche?

1. Schreibt **DEUTLICH!** Wahnsinn, was manche Leute für eine Handschrift haben.

2. Könntet Ihr die seitenlangen Schimpf- und Haßtiraden weglassen? Nach dem Motto: "Wetten **DEN** druckt Ihr bestimmt nicht!" Nicht, daß wir etwas gegen Kritik haben, aber so bitte nicht!

3. "Ich habe den Computer **XXXX**, bringt doch bitte nur noch für den Testberichte, die anderen interessieren sowieso nicht!" Ich kann es nicht mehr lesen!

4. Wenn uns "Terminator" von der "XX-Crew" schreibt, freuen wir uns zwar, aber Leute mit "richtigem" Namen sind uns lieber.

5. "Ich muß das Spiel "XXX" unbedingt haben. Teilt mir doch bitte mit, wo ich es bestellen kann." Obwohl wir in Einzelfällen gerne weiterhelfen, ist es leider unmöglich, alle Anfragen zu beantworten.

Sorry. Ich hoffe, ich war nicht allzu unverschämt. Aber fünf klitzekleine Bitten sollten mir doch gestattet sein. Nun seid Ihr dran.

Getestete Tester

Hällöchen Play Time
Redaktion!

Als ich im Mai 1991 durch die Stadt schlenderte, sah ich an meinem Stammkiosk einen Aufkleber, den ich noch nie zuvor gesehen hatte. Auf ihm stand: Hier gibts Play Time! Zuerst dachte ich, wieder eine Computer-Zeitschrift die man sich nicht leisten kann. Doch ich traute meinen Ohren nicht. 1DM? Sofort wurde mein Portemonnaie aus der Tasche gezogen und ein 1DM-Stück und die (beste?) Zeitung wechselten den Besitzer. Das ist jetzt schon sieben Monate her. Inzwischen habe ich eine Computerzeitschrifttestzeitung (schweres Wort, nicht wahr?) gegründet (6 Redaktionsmitglieder). Am 8 Sept. haben wir eine Umfrage gemacht. 250 Computerbesitzer wurden befragt. Hier ist unser Ergebnis, des Raumes Remscheid.

1 Platz:
Power Play - 49 Stimmen
2 Platz:
Play Time - 39 Stimmen
3 Platz:
Joker - 26 Stimmen

4 Platz:
ASM - 16 Stimmen

5 Platz:
Amigo - 14 Stimmen
Das waren die Gewinner im eben erwähnten Raum. Für eine Zeitung, die erst sechs Monate im Umlauf ist ein Superergebnis!! Oder?

Marc Teubner

Da Du weder etwas von uns schnorren, oder sonst etwas wolltest, nehmen wir mal an, daß die Zuschrift echt ist. Das freut uns natürlich, auch wenn ich schon die erbosten Leser höre, die uns vorwerfen, daß wir uns nur in Komplimenten suhlen wollen. Aber etwas Bestätigung tut schließlich jedem gut.

Tadel

Tag Leute!!!!
Ich habe Eure Zeitung zum zweiten Mal gekauft und ich muß echt sagen, daß sich nicht viel geändert hat seit der Nr.2. Somit sind wir schon beim Thema.

1. Habt Ihr kein anderes Papier, um Euer Heft voll zu bekommen? Das "Papier" ist ja widerlich!!!!!!

2. Euer Layout erinnert mich eher an das Magazin "Club Nintendo". Einen Bericht von sechs Zentimeter Länge auf eine Seite zu bekommen ist ja wohl keine Kunst. Ihr macht viel zu große Überschriften, wie bei 1/92 S.67. Somit bekommt man mehr Seiten (heheheh)!

3. Was Euch nicht schlecht bekommen würde, wäre einen Anzeigenteil mitrein zu bauen. Na klar, kostenlos!

4. Was mich (und viele andere) noch stört, ist die häßliche Kröte bei Euren Tests. Nehmt lieber ein Gesicht von Euch. Das erreicht vielleicht die gleiche Wirkung (war ein kleiner Witz). Der Test sagt zu wenig aus. Es fehlen die Grafikkarten, ob es Soundkarten unterstützt, der Preis usw.

So, damit wäre ich dann fertig. Ach, noch was! Meine Meinung zu dem Leserbrief von J. Ködl aus Wien (1/92): Was er da schreibt über "Kriegsverharmlosung" finde ich lächerlich. Was hat das Spiel mit Neonazis zu tun? Wer sagt, daß Play Time für Kriegsverherrlichung wirbt? Sie haben es getestet und Ihre Meinung darüber geäußert. Ich finde es

richtig, alle Spiele zu testen, egal, ob Kriegsspiel oder Flowerpower. Außerdem verhalten sich die Tester unparteiisch!!! Ich weiß zwar, daß Ihr den Brief nicht druckt (wer trägt denn schon Kritik?) aber ich schreibe Euch, bis Ihr nicht mehr anders könnt. OK? Dann, Tschüß

Boris Olofsson

Klar vertragen wir Kritik, haben wir das nicht schon oft genug bewiesen? Allerdings ist es das erste Mal, daß sich jemand über unser Papier beschwert! Was, um Himmels Willen ist denn falsch an unserem Papier? Daß die Sache mit dem Layout eine Geschmacksfrage ist, sollte eigentlich klar sein, auch wenn uns gelegentlich schon mal der eine oder andere Ausrutscher passiert ist. Kriegsverherrlichung hin oder her, wir werden nicht anfangen, moralische Grundsatzfragen zu diskutieren. Wenn ein Game auf den Markt kommt, werden wir es auch testen. Und im Zweifelsfall haben wir ja immer

noch die Bundesprüfstelle, die sagt, was man zeigen darf.

Anregungen

Hallo PT-Team!

Ich habe mich entschlossen, jetzt auch einmal zu schreiben, da ich die Leserbriefe jeden Monat interessiert lese. Erstmals möchte ich Euch loben, denn ich finde die Idee mit dem großen Poster echt stark. Der Preis ist auch angemessen, denn 4,90 DM sind auf keinen Fall zuviel für eine Zeitung, die soviel bietet! Aber ich vermisse immer noch eine Art Flohmarkt, wo man kostenlos Anzeigen aufgeben kann. Ich hoffe, der kommt bald. Das Tips- und Tricks-Heftchen hat sich bestimmt ein Genie ausgedacht, trotzdem müßt Ihr Euch noch etwas überlegen, wie Ihr es unterbringt, denn so wie in Ausgabe 10/91 geht es auf keinen Fall, weil ich erst die ganze Zeitung auseinandernehmen mußte, um das Heft in die Hand zu bekommen. Die Bewertungstabelle ist akzeptabel, aber warum sortiert Ihr nicht die Spiele nach ihren Systemen? Übrigens warte ich seit Monaten auf den Sammelordner für die Zeitung. Was haltet Ihr davon, wenn Ihr auch mal Rechner, Drucker oder Zubehör vorstellen würdet? Wenn Ihr schon mal ein Preisausschreiben macht, was ich sehr gut finde, achtet bitte darauf, daß auf der Rückseite nichts steht, weil man es sonst wegschneiden müßte. Das wars von hier. Bis bald Euer

Kai Pervölz

Das mit dem Anzeigenteil ist so eine Sache! Nicht, daß wir ihn Euch unbedingt vorenthalten möchten, aber zu seinen Gunsten müßte eine andere Rubrik wegfallen. Was sollte das sein? Der Platz ist leider begrenzt! Hier

wäre wieder einmal die Meinung der Leserschaft gefragt. Daß das Tips und Tricks Heft so gut ankommt, freut uns natürlich. Daß wir die Spiele nicht sortiert haben, hatte bis dato organisatorische Ursachen. Ich glaube aber, wir haben das gut in den Griff gekriegt. Zubehör testeten wir z.B. in der Nummer 12/91, allerdings nur für Game Boy und Game Gear. Ob wir so etwas öfter tun werden, und eventuell auch Drucker und Computer dazunehmen steht noch in den Sternen. Die Rückseite bei einem Preisausschreiben frei lassen? Finden wir nicht gut.

Legal?

Liebe Play Time!

Wir sind drei Freunde, die alle einen Amiga haben. Da die Spiele sehr teuer sind, kaufen wir sie immer zusammen. Ist es eigentlich verboten, wenn wir uns Kopien machen, damit jeder spielen kann? Immerhin haben wir ja das Original!

Gruß von Erik Mollner

Ist der Papst katholisch? Wohnt der Bär im Wald?

Poster

Hallo Play Time!

Ich habe mir jetzt zum zweiten Mal die Play Time geleistet. DM 4,90 sind für einen fünfzehnjährigen Schüler gerade noch vertretbar. Wie man sich vielleicht denken kann, schreibe ich Euch nicht nur, um Lob zu stiften. Nein! Ich will auch etwas Kritik vom Stapel lassen. Ich kann Euch aber beruhigen, so schlimm wird's nicht werden.

1. Mußte das Poster wirklich sein? Für Poster von A. Schwarzenegger gibt's genug Zeitschriften. Nutzt das Papier lieber für ein paar (kostenlose) Kleinanzeigen.

2. Das Tips und Tricks Heft könntet Ihr wieder in die Mitte des Heftes packen. Es dauerte nicht lange und das ganze Heft war nur noch ein Haufen Knitter. So, Schluß mit der Kritik. Da Ihr ja von Heft zu Heft besser werdet, denke ich, daß Ihr diese Kritikpunkte langsam aber sicher beheben werdet.

Jan Vorgtmann

Zum Tips und Tricks Heft möchte ich für heute nichts mehr sagen. Die einen wollen es innerhalb, die anderen lieber außerhalb angebracht haben. Es ist wirklich schwierig. Kein Poster? Das würden wir nie wieder wagen. Offensichtlich lieben die Leser unsere Poster und wir werden uns hüten, die abzuschaffen (die Poster, nicht die Leser).

Ballerspiele

Liebes Play Time Team!

Nachdem Euch nun schon so viele mit Kritik überschüttet haben, will ich mich auch nicht mehr zurückhalten. Was mich bei jeder Play Time ärgert ist, daß Ihr immer so viele Baller- und Kampfspiele testet. Auch mit den Konsolen sollte meiner Meinung nach nicht übertrieben werden. Ansonsten finde ich die Play Time toll (Tips & Tricks-Heft, Helmi Thermometer). Macht weiter so, bis zum nächsten Schrieb.

Michael Maier

Ich denke nicht, daß wir mit den Konsolen übertreiben. Sie erfahren gerade momentan einen gewaltigen Aufschwung, an dem sich in nächster Zeit wohl nichts ändern wird. Auch beweisen Geräte, wie z.B. das Sega Mega Drive, daß sich Konsolen in punkto Grafik und Sound, nicht vor den Computern zu verstecken brauchen. Wenn wir Dir zuviele Ballerspiele testen, tut uns das leid.

Aber wir wollen die Games nur testen, nicht moralisch bewerten. Kriegs- und Ballerspiele gehören nun mal zum Angebot fast jeder Softwarefirma.

Papier II

Hallo Play Time Team!

1. Wo bleibt der Test vom "schwarzen Auge"?
2. Können Sie die Zeitschrift nicht auf Altpapier drucken?
3. Könnten Sie nicht, wenn Sie ein Rollenspiel testen, den Verlag mit in den Test schreiben?
4. Bis auf diese Kriterien finde ich die Zeitschrift gut.
5. Ich muß die Liste der "schwarzen Auge" Kästen noch erweitern. Und zwar gibt es noch: "Die Kreaturen des s. A. - Die Wüste Khom und die Echsensümpfe - Das Fürstentum Albernaria". Das war nun alles.

Carsten Pralfelse

Leider muß ich Dir mitteilen, daß in nächster Zeit kein Test des schwarzen Auges geplant ist. Bei jedem Spiel schreiben wir auch den Hersteller mit dazu. Wer dann das Game herausbringt, steht manchmal noch gar nicht fest. Zudem würde Dir die Adresse des Großhändlers auch nicht weiterhelfen. Wer das Game an den Endkunden verkauft, kannst Du dann oft den umstrittenen Anzeigen entnehmen. Was habt Ihr heute nur alle mit unserem Papier? Nein, wir wollen nicht auf Altpapier drucken!

Der Sinn des Lebens

Liebe Play Time Redaktion! Ich halte nun die 6. Ausgabe Eurer Zeitschrift in Händen, die ich mir gekauft habe! Obwohl ich eigentlich gern mecker, muß ich zugeben, daß mir die P.T. eigentlich ganz gut gefällt. Auch den Preis finde ich nicht

übertrieben. In letzter Zeit fällt mir aber immer öfter auf, daß Ihr von Euren Lesern ganz gezielt angegriffen werdet, auf eine Art, wie Ihr Euch kaum wehren könnt! Die einen wollen nur noch Tests für den Computer XXX, die anderen drohen mit Boykott, wenn Ihr noch einen einzigen Test für den XXX bringt. Das muß doch unheimlich frustrierend sein! Mich beschleicht da immer die Frage, warum Ihr das eigentlich mitmacht! Habt Ihr nichts anderes gelernt?

Grüße von Robert Heindel

Gleich zu Anfang wollen wir mal klarstellen: Wir haben auch etwas anderes gelernt. Die meisten unserer Mitarbeiter waren, und sind stellenweise noch, in durchaus normalen Berufen anzutreffen! Warum wir das machen? Ich habe mich bei meinen Kollegen umgehört und will versuchen, es zusammenzufassen. Es hat eigentlich immer mit dem Hin und Her von kleinen, bedruckten Scheinen zu tun, und es macht einfach Spaß!

Ausland

Sehr geehrte Play Time! Ich schreibe Euch aus der Schweiz, und finde Euer Magazin einfach super. Ich lese die P.T. seit Ausgabe 6/91 und die Verbesserungen, die Ihr bis heute gemacht habt, finde ich gut. Was ich auch noch gut finde ist der Preis. Was meiner Meinung nach noch fehlt, sind Kleinanzeigen. Was ich noch ändern würde wäre das: Ich würde die Spiele nach Computer ordnen, damit man eine bessere Übersicht hat. Nun wollte ich nur noch wissen, ob ich aus der Schweiz die Play Time abonnieren kann. Gebt mir bitte Antwort.

Auf Wiedersehen

Daniele Colelli

Grundsätzlich kann man Play Time von jedem Ort der Welt aus abonnieren. Voraussetzung dafür aber ist natürlich ein Bestellungseingang an die Verlagsadresse im Impressum. Wenn wir Deine Bestellung (nebst Bezahlung) erhalten, schicken wir unser Heft natürlich auch in die Schweiz, nach Österreich, Italien, Holland, kurz: ins benachbarte Ausland, aber auch ins weniger benachbarte.

Dies und das

Hallo Play Time!

Ich will Eurem Aufruf folgen und schreibe Euch, in der Hoffnung, schon in der nächsten Ausgabe zu stehen. Festhalten, es geht los: Zuerst das Negative!

1. Warum fehlte in der 12/91 eigentlich das Poster? Ich hatte mich schon so darauf gefreut (schluchz, jammer)!
2. Wollt Ihr denn die Fun Time jetzt weglassen, oder was? Glaubt mir, dieses Special hat nicht nur bei mir Anklang gefunden!
3. Ich finde, Ihr solltet ein bißchen mehr über Euch selbst berichten.
4. Seid nicht so fies zu Euren Lesern. Da hat Euch doch ein ganz braver und lieber Leser (schleim) einen Brief geschrieben, und ihr macht ihn nieder! Schämt Euch!
5. Das Inhaltsverzeichnis ist in der Ausgabe 1/92 wirklich sehr gut gestaltet. Behaltet das Schema bei (glaubt mir, ich weiß was gut ist).
6. Eure News sind wirklich toll!
7. Die Artikel, die Ihr schreibt sind wirklich gut. Eine mit Witz umhüllte Beschreibung des Spiels.
8. Die Zeichnungen von Helmi sind echt spitzenmäßig. Ein dickes Lob! Es gäbe noch viel zu loben, aber Ihr wißt ja selbst, daß Ihr echt supermegastark seid. Wenn Ihr aber glaubt das wars schon, dann seid

Ihr schief gewickelt, denn ich muß einfach noch meine Ideen loswerden. Bringt doch in manchen Heften eine Überraschung, so etwas wie Postkarten, Sticker... Jetzt gibt es nur noch eine Frage, die mich brennend interessiert. Gebt Ihr auch Autogramme? Wenn ja, wo muß ich sie anfordern? Bitte nehmt zu meinen Kritiken und Ratschlägen Stellung. Ihr seid echt toll,

Euer Hägar

Zu 1.: Wurde schon einmal besprochen.

Zu 2.: Nö, eigentlich nicht.

Zu 3.: Sollen wir wirklich? Was meinen die Anderen dazu?

Zu 4.: Tschuldigung, soll nicht wieder vorkommen.

Zu 5. bis 8.: Danke, danke.

Das mit der Überraschung wäre eine gute Idee, wir werden darüber nachdenken. Autogramme haben wir bisher eigentlich nur den Jungs vom Finanzamt gegeben.

Sonic

An die Redaktion!

Als mein Bruder und ich uns neulich die Play Time kauften, traf uns fast der Herzschlag. Da schreibt Ihr in der Ausgabe 1/92 auf Seite 90, daß sich die "Mario Brüder" ins Altersheim begeben können, da jetzt "Sonic" da ist. Wir finden, daß Ihr Euch eine ganz schöne Frechheit erlaubt habt! Mario und Luigi werden immer berühmt bleiben - und sind es auch. Da wird auch kein "Sonic" etwas daran ändern können. Klar, "Sonic" wird und ist wahrscheinlich schon ein großer Renner auf dem Mega Drive, doch Mario ist auf dem NES und dem Game Boy genauso stark, wenn nicht noch besser. Und zudem kann man Mario und Sonic überhaupt nicht vergleichen, da Sonic auf einer 16 Bit Maschine herumspringt, und das NES keine 16 Bit besitzt.

Nik & Til

Um Himmels Willen, daß habe ich kommen sehen! Euch Beiden sei stellvertretend für all jene, die jetzt schon wutrauchende Briefe geschrieben - und alle Anderen, die noch zu diesem Thema schreiben mögen - versichert, daß wir Mario (den Guten) nicht beleidigen wollten! Seine Fans schon gleich überhaupt nicht. Ehrlich! Bestimmt nicht! Wir lieben ihn! Zu der Sache mit Marios Altersheim kann ich nur eines sagen: "Vorsicht, humoriger Beitrag, und/oder geschweifte Wortwahl!" Oliver Menne wollte lediglich beschreiben, daß Sonic "State Of The Art" ist, während Mario dagegen auf den 8-Bit Geräten schon ein bisserl hausbacken wirkt. Womit ich auch diesmal nichts Negatives über Mario aussagen will. Ehe ich jetzt anfangen seitenlange Erklärungen zu schreiben, noch ein letztes "Sorry", in der Hoffnung, daß die Sache damit bereinigt ist.

Alte Leier

Liebe Play Time!

Obwohl ich Euer Magazin eigentlich gerne und oft kaufe, ärgere ich mich in letzter Zeit immer öfter über Euch! Konsolen werden bei Euch entschieden überbewertet. Dafür druckt Ihr Tests in Hülle und Fülle, während Amiga und C64 (die ich beide habe) bei Euch entschieden zu kurz kommen. Habt Ihr etwas gegen Homecomputer, oder warum ist das so?

Tim Hollinger

Obwohl ich es schon nicht mehr hören kann, will ich noch einmal auf diese ermüdende Angelegenheit eingehen. Natürlich haben wir nichts gegen Homecomputer, egal

welche, oder PCs, oder Konsolen, oder Sonstwas. Wir bringen die Tests, wie uns die Games zugetragen werden, oder sie in den Läden auftauchen (die Games- nicht die Tests), eine Zensur findet nicht statt. Daraus irgendwelche Vorlieben, Trends, politische Inhalte, Aktienkurse oder Biokurven ableiten zu wollen entbehrt jeglicher Grundlage.

Zugaben

Liebe P.T. Redaktion, daß Eure Zeitschrift prima ist, schreiben schon genug Andere. Was mir besonders gut gefällt, sind Euer Poster und die Preisausschreiben. Ich hätte auch einen Verbesserungsvorschlag! Bringt doch in jeder Nummer ein Preisausschreiben, oder eine andere Überraschung. Viele Leser fänden das bestimmt super und die P.T. würde sich noch besser verkaufen.

Tobias Hunk

Ich fand Deine Idee auch super, und habe sie gleich an unseren Chefredakteur weitergeleitet. Ich dachte eigentlich, daß er sich über diesen Verbesserungsvorschlag freuen würde! Er guckte mich minutenlang an, wie ein sterbendes Reh, dann zeigte sich leichte Schaumbildung auf seinen Lippen. Hysterisch kichernd fing er dann an, wirre Zahlen in seinen Taschenrechner zu tippen, wobei er sporadisch "4,90 DM" brüllte! Als er dann den Taschenrechner, einen Kuli, zwei Ordner und andere Kleinigkeiten nach mir warf, deutete ich das als Feindseligkeit und habe sein Büro etwas überstürzt verlassen. Offenbar hatte der Gute einen schlechten Tag. Ich

werde ihm Deinen Verbesserungsvorschlag nochmal vorlegen, wenn er besser gelaunt ist.

Kriegsspiele zum Letzten

Sehr geehrte Redaktion! gerne folge ich Ihrem Aufruf in Ihrer Ausgabe 1/92, Seite 3 und teile Ihnen meine Meinung zu Dieser Thematik mit. Ich bin 37 Jahre alt, habe also schon ein wenig Lebenserfahrung. Ein Abdruck des Briefes, ganz oder teilweise, sei Ihnen gestattet. Ich versuche, mich so kurz zu fassen, wie es das Thema zuläßt. Es ärgert mich eigentlich jedesmal, daß sich einige Leute über Spiele ereifern, die den Krieg als Thema haben. So schlimm ein Krieg auch ist, leider ist er immer noch Teil unseres täglichen Lebens, wie ein Blick in die Zeitung beweist. Wir werden aber sicher keinen Krieg verhindern, wenn wir uns damit in der Form auseinandersetzen, daß wir Kriegsspiele verbieten. Das Thema selbst ist so umfassend wie kein Anderes, da ein Krieg wirklich alle Bereiche des Lebens berührt. Die wirtschaftliche Situation, Geschick bei Taktik und Strategie, technische Belange, Motivation der Armee und der Bevölkerung, all dies sind Fragen, mit denen die Kriegsführenden konfrontiert werden. Ein exzellenter Programmierer, dem es gelingt, so viel wie möglich davon in einem Spiel unterzubringen, erhält als Produkt ein Programm, das von jeder Spielgattung etwas beinhaltet: Wirtschaftssimulation, techn. Simulation, Strategie, Action. Vielleicht ist es gerade das, was dieses Spielgenre so interessant macht. Jedenfalls zählen meine favorisierten Spiele zu dieser Sparte. Somit reduziert sich die Kernfrage auf das Problem, wie weit der Einzelne

in der Lage ist, Spiel und Wirklichkeit zu trennen. Ich denke, daß ich das kann. Und ich glaube, daß die meisten Computerspieler das können. Für mich sind es lediglich Sprites, die ich am Bildschirm auslösche, und keine Menschenleben! Oder sehen Sie in einem Bauern, den Sie beim Schach aus dem Feld schlagen einen benachbarten Landwirt, den Sie "abmurksen"? Sicher nicht! Als Fazit kann ich Ihnen aus meiner Sicht nur die Empfehlung geben, Computerkriegsspiele ganz normal als das zu behandeln, was sie sind, eben nur Computerspiele. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Jürgen Brodowski

Ich hatte mir felsenfest vorgenommen diesen Brief völlig kommentarlos zu veröffentlichen. Was ich im Prinzip auch tun werde, allerdings kann ich mir ein ganz kleines "Stimmt" nicht verkneifen.

Viecherei

Sehr geehrte PT- Redaktion! Ich finde Euer Magazin im großen und ganzen ziemlich gut, aber manches könnte verbessert werden.

1. ICH GLAUB MICH TRITT EIN PFERD! Woher habt Ihr Eure Ungefährpreise (vielleicht von Wucher & Co.)? Das von mir um DM 80,- erworbene "Police Quest 3" wurde von Euch auf DM 140,-, das ebenfalls von mir um DM 80,- erworbene "Larry 5" auf DM 130,- geschätzt. Erzählt mir nicht, daß 60 Mark wenig wären!

2. ICH GLAUB MEIN SCHWEIN PFEIFT! Eure Screenshots kann man vergessen. Bringt mir aber nicht die Ausrede: "Die Anderen haben auch keine besseren!"

3. ICH GLAUB MICH

KNUTSCHT EIN ELCH! Wo sind die Top-Flop Ten geblieben? Da kauft man sich die PT 1/92 und findet sie nicht mehr. Ich verlange eine Stellungnahme! Eines sollte man noch sagen, daß Ihr nicht gleich mit der PT aufhört: Ihr seid trotz der aufgeführten Mängel das beste Spielmagazin, das es gibt.

Euer Christoph Schauer
P.S. Ich habe keinen Bauernhof!

1. ICH GLAUB MEIN HAMSTER BOHNERT! Wir schätzen die Preise nicht, aber wir können nun wirklich nicht wissen, was der einzelne Anbieter für ein Game nimmt. Dazu gibt es ja die Anzeigen. Wir richten uns nach dem empfohlenen Verkaufspreis des Herstellers!

2. ICH GLAUB MEIN WALLACH QUIETSCHT! Diese Ausrede bringen wir nicht! Wir bieten Dir stattdessen die Wahrheit an: "Nobody is perfect, aber wir arbeiten daran"!

3. ICH GLAUB MEIN ARA HUMPELT! Wir hatten eigentlich nichts Böses im Sinn, als wir die Top-Flop Ten mangels bedruckbarem Platz herauswarfen. Falls aber das Herz der Leser daran hängen sollte, werden wir sie wieder regelmäßig bringen. Ich verlange neue Leserbriefe! Eines sollte man Dir aber noch sagen: Du bist trotz einiger Mängel einer unserer liebsten Leserbriefschreiber.

Dein Redakteur

P.S. Mein Großvater hat einen Bauernhof!

Die Redaktion behält sich sinnwahrende Kürzungen vor.

Hall of Fame.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette enthält: Lucky Strike Filters 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer), Lucky Strike 1,2 mg N und 19 mg K, Lucky Strike Lights 0,6 mg N und 6 mg K. (Durchschnittswerte nach DIN).

\$HARK, Chicago, PYRAMIDIS

Erschienen ist das Trio beim Branchenführer RAVENSBURGER in der Sparte Erwachsenenspiel. Die Ravensburger haben die Spiele in nahezu fertiger Form vom belgischen Verlag FLYING TURTLE erworben. Damit wurde gleichzeitig der deutsche Vertrieb der Firma aufgelöst. Es lassen sich daher höchstens noch Reste der Original-FLYING TURTLE-Spiele finden. Nicht weiter schlimm, da die im Ravensburger Verlag überarbeiteten Spiele, von der Grafik und vom Spielmaterial her besehen, um einiges besser dastehen als ihre Vorgänger. Dies gilt insbesondere im Falle von SHARK, das immerhin 1987 auf der Bestenliste SPIEL DES JAHRES zu finden war.

SHARK simuliert auf einfache Art und Weise die Vorgänge an den Börsen dieser Welt. Der Spielverlauf gestaltet sich jedoch recht vielschichtig. Jeder Spieler kann während des Spiels mehrere Möglichkeiten wahrnehmen: Er kann (!) Aktien kaufen und verkaufen, und dies sowohl vor, als

auch nach seinem Zug. Dies bedeutet eine erhebliche Steigerung der eigenen taktischen Möglichkeiten gegenüber herkömmlichen Spielsystemen, die sich mit der Thematik 'Aktie und Börse' auseinandergesetzt haben. Der Clou des Spiels besteht aber in dem taktisch geprägten Setzen von Steinen auf einem Gitterraster, an dem sich alle Spieler beteiligen und somit die Börsenkurse erheblich beeinflussen. Wer kurze, schnelle Regeln für einen problemlosen Einstieg in ein Spiel liebt und trotzdem nicht auf einen niveaувollen Spielverlauf verzichten möchte, liegt mit SHARK völlig richtig.

Es wird immer wieder nach Spielen gesucht, die zu zweit und auch mit mehreren gut spielbar sind. In besonderer Weise stellt CHICAGO Spielwütige in dieser Hinsicht zufrieden. Jeder Spieler übernimmt eine Gang

Spricht man über die Neuheiten eines Spielejahrgangs, so wird man immer wieder feststellen müssen, daß es diese und jene Spielideen früher schon einmal gegeben hat. Meist in überarbeiteter Form, u.a. in neuem grafischen Gewand und mit überbearbeiteter Regel, da diese immer noch den Schwachpunkt bei vielen Spielen bilden. Drei Spiele fallen in dieser Hinsicht sofort in das spielerisch geübte Auge: PYRAMIDIS, CHICAGO und SHARK.

im Chicago der 20er Jahre und versucht, die Kontrolle über die gesamte Stadt zu erlangen. Pfiffig dabei sind die einzelnen Gangmitglieder, deren Köpfe ausgetauscht werden können, um anzuzeigen, welchen Erfahrungsgrad sie aufweisen. Duelle mit rivalisierenden Gangs sind an der Tagesordnung. Durch Gewinn derselben steigen die Gangmitglieder auf höhe-

weisen einen hohen Abstraktionswert auf, sind aber immer wieder geschickt in ein thematisches Umfeld gepackt. Dasselbe trifft auf PYRAMIDIS zu, das zu zweit oder zu viert mit plastisch ausgeformten Pyramiden gespielt wird, die stapelbar sind. Und dies aus gutem Grunde, da sich die Zugweite nach der Menge der Pyramiden richtet, die augenblicklich auf einem Feld stehen. Für Strategiefans, die einen flüssigen Spielverlauf bevorzugen, eine tolle Sache.

(jg)



Der Ravensburger Dreierpack

re Stufen, mit deren Erreichen sie wiederum verbesserte Möglichkeiten im Kampf um die Vorherrschaft der Stadt haben. Wohltuender Unterschied zu den üblichen Spielen: Es gibt drei völlig verschiedene Siegbedingungen, so daß höllisch aufgepaßt werden muß, ob ein anderer Spieler nicht unerwartet vor dem Spielgewinn steht. CHICAGO ist ein empfehlenswertes Spiel für Menschen, die sich auch gerne einmal mit einem zeitlich ausgedehnten Spiel beschäftigen und ein brisantes Taktik-Glück-Gemisch bevorzugen.

Während die beiden obig kurz charakterisierten Spiele vom Firmenmitbegründer Jean Vanaise selbst stammen, wurde PYRAMIDIS von Roland Siegers kreiert, der ein Faible für Spiele mit kurzen, knappen Regeln und daraus resultierendem komplexen Spielverlauf hat. Seine Spiele

Helmi sagt:
"Dreimal gut"!



\$HARK

von Jean Vanaise
für 2 - 6 Spieler
Preis ca. DM 59,-

Chicago

von Jean Vanaise
für 2 - 4 Spieler
Preis ca. DM 60,-

PYRAMIDIS

von Roland Siegers
für 2 oder 4 Spieler
Preis ca. DM 50,-

Alle drei Spiele sind im Verlag Ravensburger erschienen

● ISIS ●

BRETTSPIELE

Was sich einst an den Ufern des Nils abspielte, läßt sich heutzutage nur mühsam anhand ausgegrabener Fundstücke rekonstruieren.

Was bzw. womit die alten (und jungen) Ägypter spielten, ist ebenfalls relativ unklar. Was kommt dabei heraus, wenn ein Hobby-Ägyptologe damit beginnt, Spiele zu erfinden? In diesem Fall - ISIS -.

Für Geschichte hat sich Horst Alexander Renz bereits in frühem Alter interessiert. Die persönliche Auslastung durch die Familie und sein Beruf als Bauingenieur führten zur zwangsläufigen Spezialisierung im geschichtlichen Bereich. Sein Spezialgebiet, die Ägyptologie, übt auf ihn seit weit über zwanzig Jahren nach wie vor eine ungebrochene Faszination aus.

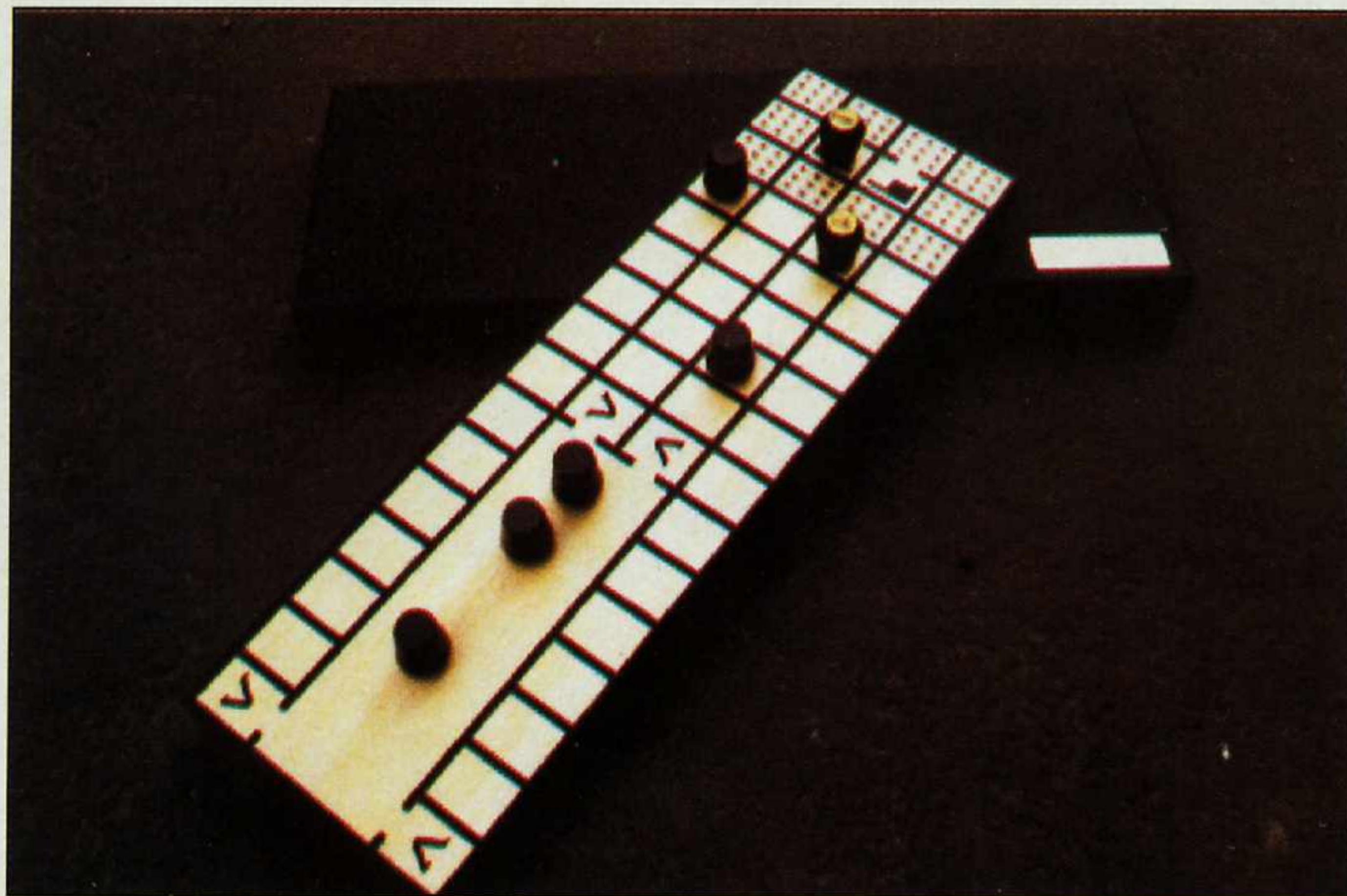
Daher kann es kaum verwundern, daß er sich als Spieleautor im ägyptischen Ambiente bewegt. Seine drei bisher veröffentlichten Spiele basieren in Formgebung und Felderaufteilung auf dem altägyptischen Spiel SENET, das in mehreren hundert Exemplaren

gefunden wurde und auf vielen Wandzeichnungen immer wieder aufzufinden ist. Die Regeln des SENET konnten aber bis heute nicht rekonstruiert werden. Dieser Tatsache und dem Umstand, daß sich Renz von einem preisgekrönten Spiel vor Jahren enttäuscht zeigte, verdanken Fans von anspruchsvollen Taktik- und Strategiespielen die Existenz von PHARAO, RAMSES und, seit diesem Jahr neu, ISIS.

Alexander Renz nahm das etwa dreieinhalbtausend Jahre alte Spiel SENET und entwickelte aus ihm sein erstes Spiel PHARAO. Zumindest Ägyptologen wissen, daß sich auf der Rückseite von SENET ein anderes Feldermuster befindet, das Renz nutzte, um daraus sein zweites Spiel RAMSES zu entwickeln. Für sein neues Spiel ISIS diente eben diese Rückseite des SENET-Brettes, aller-

dings eine augenfällige Variante desselbigen. Auf einigen altägyptischen Wandmalereien läßt sich erkennen, daß die sonst üblichen beschrifteten Felder fehlten. Ob Zufall oder nicht, Renz inspirierte diese neue Oberfläche zu ISIS.

Horst Alexander Renz entwickelt die Regeln zu den ägyptischen Spielbrettern im Sinne der ägyptischen



Edel sieht es aus: ISIS, das neue Spiel von H.A. Renz.

Anschauung und Kultur. In seinen Spielen werden keine Figuren geschlagen. Das hat seinen guten Grund. Betrachtet man ägyptische Darstellungen des Schlachtens oder Tötens, so wird immer der Augenblick davor oder danach dokumentiert, aber niemals die gegenwärtige, blutige Aktion.

ISIS ist ebenfalls ganz in diesem Sinne kreiert worden. Alle sieben Figuren bleiben auf der schmalen Holzfläche im Spiel erhalten. Die Figuren selbst sind der Kanope nachempfunden, einem urnenförmigen Gefäß, das die Eingeweide eines einbalsamierten Pharaonenleichnams enthielt. Zu Anfang des Spiels befinden sich die schwarzen Steine sämtlich in der Unterwelt, einem größeren Feld auf einer Seite des Spielfeldes. Keine Figur ist einem Spieler zugeordnet, demnach kann jeder Spieler

jede Spielfigur ziehen. Die Spielfläche ist in drei Teilbereiche aufgeteilt, den der Unterwelt, den des irdischen und zuletzt des himmlischen Bereichs. Die Zugweite der Figuren richtet sich nach der momentan anwesenden Anzahl der Spielfiguren in den jeweiligen Segmenten. Das Ziel des Spiels besteht in der Besetzung eines der im himmlischen Bereich befindlichen ISIS-Throne. Dies kann aber nur mit einem persönlichen Stein vollzogen werden. Ein persönlicher Stein kann durch Umdrehen eines Kanopensteines erkennbar gemacht werden.

Das Faszinierende an ISIS besteht nicht nur in dem edel gestalteten Holzmaterial, auch wenn der ästhetische Reiz eines Spiels nicht unterschätzt werden sollte, sondern in seinem ungewöhnlichen und bestechenden Zugsystem. Die Doppelbedeutung der Spielsteine, die Möglichkeit, durch Reduktion der Spielfiguren gewinnbringende Züge aufzubauen oder zu zerstören, die den drei existierenden Spielfeldbereichen inwohnenden Logikverknüpfungen - all das macht den auch nach vielen Spielpartien ungebrochenen Spielreiz von ISIS aus. Fast wäre man bereit, dem markanten Werbespruch von ISIS uneingeschränkt Glauben zu schenken: ISIS - einfach göttlich und sonst nichts. (jg)

**Helmi sagt:
"Super"!**



ISIS

von Horst Alexander Renz
für 2 (bis 4) Spieler
Verlag: Pharao
Preis ca. DM 80,-

T A B U

Was Euch erwartet, ist eine gnadenlos geballte Form an Spielspaß! TABU gehört zu den Spielen, die derzeit 'in' sind - kommunikative Spiele. Im Grunde eine unsinnige Definition, da jedes Spiel kommunikativ ist, von graduellen Unterschieden einmal abgesehen. Aber jedes Ding braucht eben seinen Namen!

TABU beinhaltet nicht gerade die originärste Spielform, aber das Ding bringt Stimmung in jede schlaffe Menschengruppe. TABU hat einen unschätzbaren Vorteil. Ihr müßt nicht stundenlang Regeln studieren, um mit dem Spiel zu beginnen. Alles, was Ihr braucht, findet Ihr in der Spielbox: Eine Quietsche (quiääk!), eine Sanduhr, einen Kartenhalter, der vor den neugierigen Blicken der Mitspieler schützt, und einen umfangreichen Satz Karten.

Jetzt teilt Ihr Euch in zwei Gruppen und das Spiel kann beginnen. Reihum übernimmt aus jeder Gruppe einer die Rolle des Tipgebers. Eine nach Adrenalin heischende Geschichte nimmt ihren Anfang. Der Tipgeber zieht die erste Karte vom Stapel, sieht den auf ihr vermerkten Begriff und beginnt sofort wortreich diesen den Mitspielern verbal verständlich zu machen. Die Sache hat nur einen gewaltigen Haken! Unter dem zu erratenden Begriff stehen fünf weitere, die keinesfalls mittels der Stimmbänder in die Gehörgänge Eurer Mitspieler dringen dürfen. Nehmen wir den Begriff Klopapier. Nicht nur, daß Ihr nicht Klopapier sagen dürft, um Euren wißbegierigen Mitspielern klar zu machen, um welchen Begriff es sich hier handelt, Ihr dürft ebensowenig die Worte Rolle, Blatt, Lagen, perforiert oder Toilette benutzen. Oder plötzlich taucht der Begriff Banane vor Euren Augen auf. Ihr dürft reden wie ein Buch, aber Ihr dürft weder das Wort Banane, noch Frucht, krumm, gelb, Urwald oder Affe benutzen. Mit ausreichend Zeit versehen, wäre dies sicherlich (fast) problemlos zu bewältigen. Ihr habt aber keine Zeit!

Quiääk, quiääk! Nein, nein, liebe PLAY TIME-Leser, noch sind meine letzten grauen Zellen nicht dem Verfall preisgegeben. Vielmehr handelt es sich bei diesen grausam schönen Tönen um eine Quietsche. Eine Quietsche, die manch gestreßten Spieler vom Sitz hochfahren läßt. Dieses Folterinstrument für zart besaitete Gemüter übernimmt eine wichtige Funktion in einem brandneu auf den Markt gekommenen Spiel namens TABU.

Sanduhren, zumindest wenn der gefüllte Teil nach oben gedreht wird, haben die streßfördernde Eigenschaft, ihren Inhalt recht schnell in das untere Gefäß zu befördern. Viel Zeit bleibt somit nicht! Der Tipgeber muß während dieser Zeitspanne seiner Gruppe möglichst viele Begriffe verdeutlichen. Greift er in der allgemein vorherrschenden Hektik zu einem der tabuisierten Wörter - quiääk! Das Grauen in Form der

zu bringen. Nicht ganz einfach! Sicherlich werdet Ihr jetzt einwenden, daß sich das Spiel nach kurzer Zeit verbraucht. Man denke nur an Quizspiele. TABU hat den positiven Nebeneffekt, daß sich die der Spielbox beigelegten, beidseitig bedruckten Karten nicht verbrauchen. Da die Karten immer wieder neu gemischt werden, die Rolle des Tipgebers ständig wechselt und der zeitliche Druck keine Metaphern zuläßt, bleibt der Spielverlauf bis zur letzten Sekunde dynamisch und spannend. Und das über viele Spielabende hinweg!

(jg)



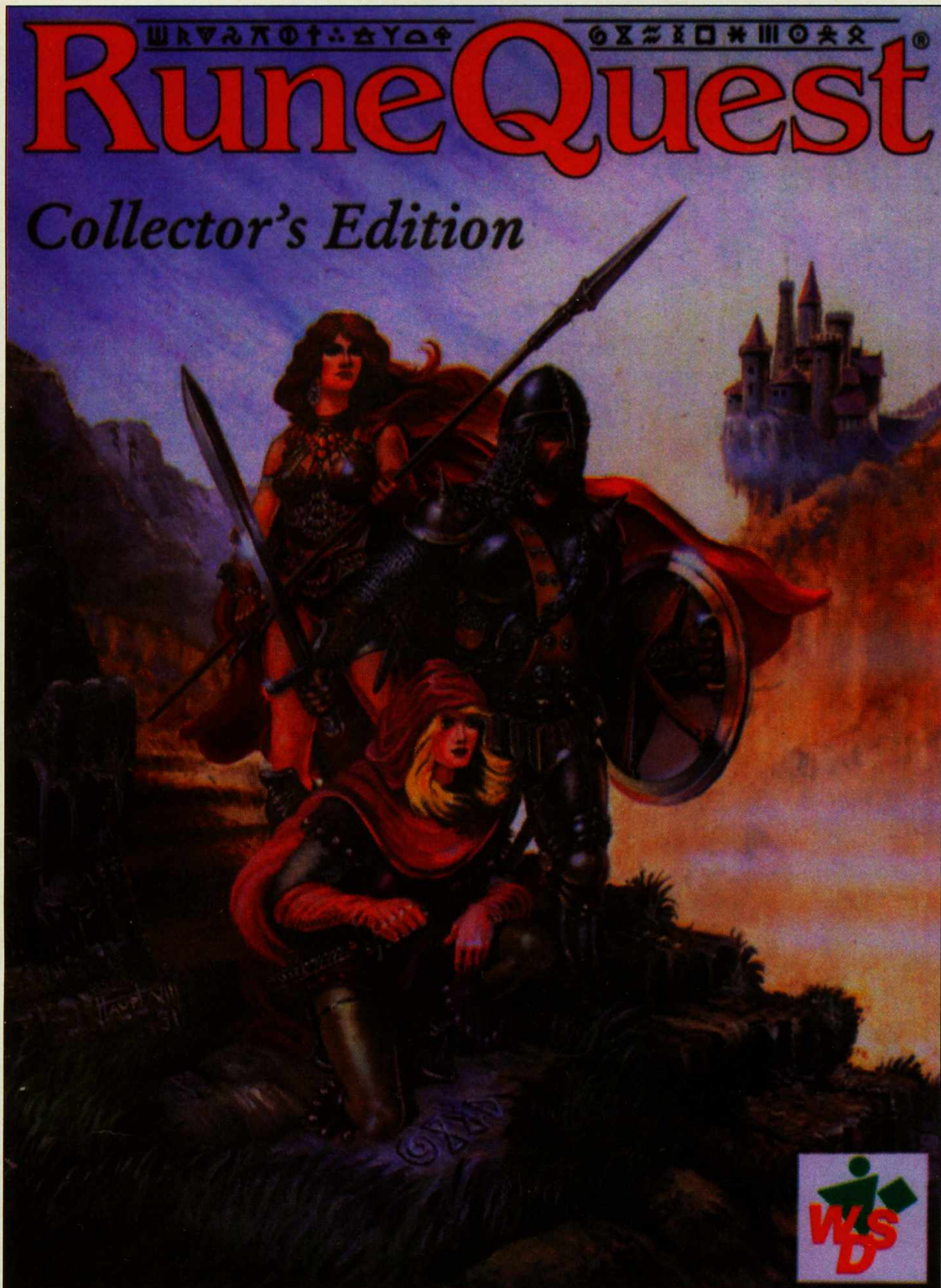
Helmi sagt:
"Gut"!



Quietsche hat zugeschlagen und der Begriff fällt der anderen Gruppe in Gestalt eines Punktes zu. Klar, daß die andere Gruppe geschlossen hinter dem Tipgeber steht, um auf einen Fehler desselbigen zu lauern. Eiserne Nerven und eine prägnante Ausdrucksweise sind dem Spielgewinn mehr als förderlich. Auch Selbstbeherrschung ist gefragt. Keinesfalls dürft Ihr auf mimische oder gestikulierende Maßnahmen zurückgreifen, um Eure Mitspieler auf die richtige Spur

TABU

**für 4 oder mehr Spieler
Verlag: MB
Preis: ca. DM 70,-**



Die jetzigen Bewegungen auf dem Rollenspielmarkt sind enorm. Neben den beiden Spitzensystemen Rolemaster und Harnmaster, ist nun auch RuneQuest, das ebenfalls zu den ganz Großen gehört, ins Deutsche übersetzt worden.

RuneQuest verfügt über eine knappe, aber durchaus nicht schlecht geschriebene Einleitung für Anfänger und Einsteiger, die noch nicht einmal wissen, wie ein Rollenspiel funktioniert. Der Aufbau der einzelnen Kapitel ist vorbildlich, man findet sich sehr schnell zurecht und falls während einer Kampagne nachgeschlagen wird, muß man nicht lange suchen.

Die Charakterentwicklung Rune Quests enthält ein paar völlig neue Ideen: Es gibt zum einen den Eigenschaftswert "Größe", der rein die physische Länge und Masse eines Charakters wiedergibt. Durch ihn wird Stärke und Konstitution modifiziert. Genauso beeinflusst sie in einer bestimmten Weise die Gewandheit, denn zu große Masse behindert schnelle und koordinierte Bewegungen, genauso wie das Verbergen vor unliebsamen Augen. Allgemein kann man sagen, daß jeder Eigenschaftswert bestimmte Fertigkeiten positiv oder negativ beeinflusst.

Leider gibt RuneQuest keine verschiedenen Rassen zur Auswahl, dafür werden alle Charaktere einer Kulturstufe zugeordnet. Ein zivilisierter Charakter kann also die Vorteile größeren Wissens und einer höher entwickelten Technologie nützen, aber in der brutalen Wildnis wird ein Barbar oder ein Primitiver trotzdem bessere Überlebenschancen haben. Die Kulturstufe bestimmt neben diversen Fertigkeiten auch die Form der Magie, die der Charakter erlernen kann. Unterschieden wird hierbei in Animismus, göttliche Magie, Zauberei und rituelle Magie. Jeder Held hat also die Möglichkeit neben seiner normalen Entwicklung Schamane, Priester oder Magus zu werden. Rune Quest gibt also keinerlei Klassen oder





Da es keine Stufen oder etwas ähnliches gibt, bleibt der Grundwert der Lebenspunkte auch immer gleich (es sei denn man steigert seine Konstitution). Dadurch ist RuneQuest einiges lebensnaher, als die meisten anderen Systeme, denn gewöhnlich verfügt ein hochstufiger Charakter über so viele Lebenspunkte, daß er, ohne die Gefahr schwer verletzt zu werden, von einem (Hals- und Beinbruch) 15m hohen Felsen springen kann (total unlogisch), für einen RuneQuest-Spieler bleibt dies weiterhin ein tödliches Unterfangen. Nur wenn er sich meisterlich abrollen kann, d.h. er hat es jahrelang geübt, wird er vielleicht einen kritischen Schaden vermeiden können (er bricht sich nur das Bein!). Zum Kampfsystem ist zu sagen, daß es über alle Maße hinweg realistisch ist, doch muß dafür wie gewöhnlich auf einen schnell durchführbaren Kampf verzichtet werden. Die Regeln sind hier höchst komplex. Allein das Ermitteln der Initiative ist ein Krieg für sich: Größe, Schnelligkeit und Länge der Waffe bestimmen hauptsächlich, wer den ersten Schlag (in jeder Runde!) führen darf. Die riesige Masse an möglichen Aktionen, wie Stoßen, Durchbohren, Parieren, eine Waffe aufsetzen, usw... veranschaulicht jede Auseinandersetzung derart, daß man sie ohne Probleme im Thea-

ter detailliert nachspielen könnte. Natürlich können Waffen, Rüstungen und Schilde im Kampf beschädigt oder gar zerstört werden, aber es gibt zum Glück ein paar Zaubersprüche (die ja jeder lernen kann), um das wieder zu reparieren. Wessen Abenteuer gewöhnlich nichts als eine große Metzelei darstellen, wird bei RuneQuest also einige Tage (und zwar wirkliche) nur für eine Kampagne benötigen.

Besonders gut finde ich die Beschreibung und die dazugehörigen Regeln des ganz gewöhnlichen Lebens: Wie gut ist mein Held heute "drauf"? Wird er es schaffen den Wirt unter den Tisch zu saufen und ihn so um die Zeche zu prellen? Auch hier zeichnet sich RuneQuest durch seine Realitätsnähe aus. Mein Charakter ist jetzt schon ziemlich alt, d.h. er ist zwar sehr erfahren und weise, doch er wird auch immer schwächer und zittriger, vom Aussehen wollen wir mal gar nicht reden!

Die Autoren von RuneQuest haben es gewagt, Tips für (schon eingefleischte) Spielleiter zu geben. Die meisten Empfehlungen sind wirklich sehr gut, und ich glaube, daß einige Meister es nötig hätten, diese 15 Seiten etwas genauer durchzulesen. Im Großen und Ganzen muß man sagen, daß sich RuneQuest mit jedem anderen Rollenspiel durchaus messen kann.

(ag)

Helmi sagt:
"Gut"!



erlernbare Berufe vor, denen der Charakter (wie bei den meisten anderen Rollenspielen) dann sein Leben lang frönt, sondern jeder kann jeden Beruf ergreifen und so viele gleichzeitig wie er will. Dementsprechend ist auch das ungewöhnliche Aufstiegssystem. Während eines Abenteuers sammelt der Held keine Erfahrungspunkte (oder wie sie auch immer genannt werden), sondern er lernt direkt nach jedem Einsatz einer Fähigkeit aus dem Ergebnis. Außerdem besteht natürlich die Möglichkeit zwischen den Kampagnen zu trainieren oder sich einen Lehrmeister zu suchen, um sich fortzubilden.



RuneQuest

Welt der Spiele GmbH

Originalausgabe von:

Chaosium Inc., USA

Preis: ca. DM 50,-

CHARTWARE

- 1 (NEU) Populous 2
(Electronic Arts)
- 2 (NEU) Birds of Prey
(Electronic Arts)
- 3 (3) Bundesliga Man. Prof.
(Software 2000)
- 4 (NEU) Black Gold (1 MB)
(Starbyte)
- 5 (1) Battle Isle
(Blue Byte)
- 6 (NEU) Powermonger Data
(Electronic Arts)
- 7 (5) Lotus Turbo Chall. 2
(Gremlin)
- 8 (2) Lemmings (Add on)
(Psygnosis)
- 9 (NEU) Lemmings (Boot+Add)
(Psygnosis)
- 10 (-) Lemmings
(Psygnosis)

- 1 (NEU) Monkey Island 2 (HD)
(Lucasfilm)
- 2 (2) Lemmings (Dual)
(Psygnosis)
- 3 (NEU) Lemmings (Add on)
(Psygnosis)
- 4 (NEU) Battle Isle (HD)
(Blue Byte)
- 5 (3) Wing Comm. 2 (HD)
(Mindscape)
- 6 (NEU) Lemmings (Boot+Add)
(Psygnosis)
- 7 (NEU) Kaiser
(CCD)
- 8 (NEU) Wing Com. 2 Op. Disc
(Mindscape)
- 9 (NEU) Civilisation
(Microprose)
- 10 (NEU) Mad TV
(Rainbow Arts)

- 1 (-) T.M. Hero Turtles 2
(Mirrorsoft)
- 2 (NEU) Power Hits
(Activision)
- 3 (1) Turrigan 2
(Rainbow Arts)
- 4 (2) Bundesliga Manager
(Software 2000)
- 5 (NEU) WWF Wrestlemania
(Ocean)
- 6 (4) Conquistador
(G.D.G.)
- 7 (NEU) Lords
(Kingsoft)
- 8 (2) Last Ninja 3
(System 3)
- 9 (NEU) Simpsons
(Ocean)
- 10 (NEU) Super Heroes
(Domark)

- 1 (NEU) Lemmings (Add on)
(Psygnosis)
- 2 (-) Sporting Gold
(EPYX)
- 3 (1) Lemmings
(Psygnosis)
- 4 (2) Silent Service 2 (1 MB)
(Microprose)
- 5 (NEU) Fate - Gates of Dawn
(ReLine)
- 6 (NEU) Lemmings (Boot+Add)
(Psygnosis)
- 7 (4) Lotus Turbo Chall. 2
(Gremlin)
- 8 (NEU) Black Gold
(Starbyte)
- 9 (-) Kick Off 2
(Anco)
- 10 (NEU) Cruise for a Corpse
(Delphine)

- 1 Checkered Flag
- 2 Warbirds
- 3 California Games
- 4 S.T.U.N. Runner
- 5 Turbo Sub

- 1 Out Run
- 2 Super Monaco G.P.
- 3 W.C. Leaderboard
- 4 Shinobi
- 5 G-Loc

- 1 The Simpsons
- 2 Duck Tales
- 3 Super Mario Land
- 4 Turrigan
- 5 F1 Race

- 1 Super Mario Bros. 3
- 2 Super Mario 2
- 3 T.M. Hero Turtles
- 4 Kickle Cubicle
- 5 Kabuki Quant.Fight

Die Charts werden jeden
Monat aktuell von

LEISURES **FT**

Every direction-always forward.

ermittelt.

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

Druck:

Cooper Clegg Ltd.,
Tewkesbury, England

Grundkonzept Layout:

Profund Werbung GmbH

Abonnement:

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

Manuskripte und Programme:

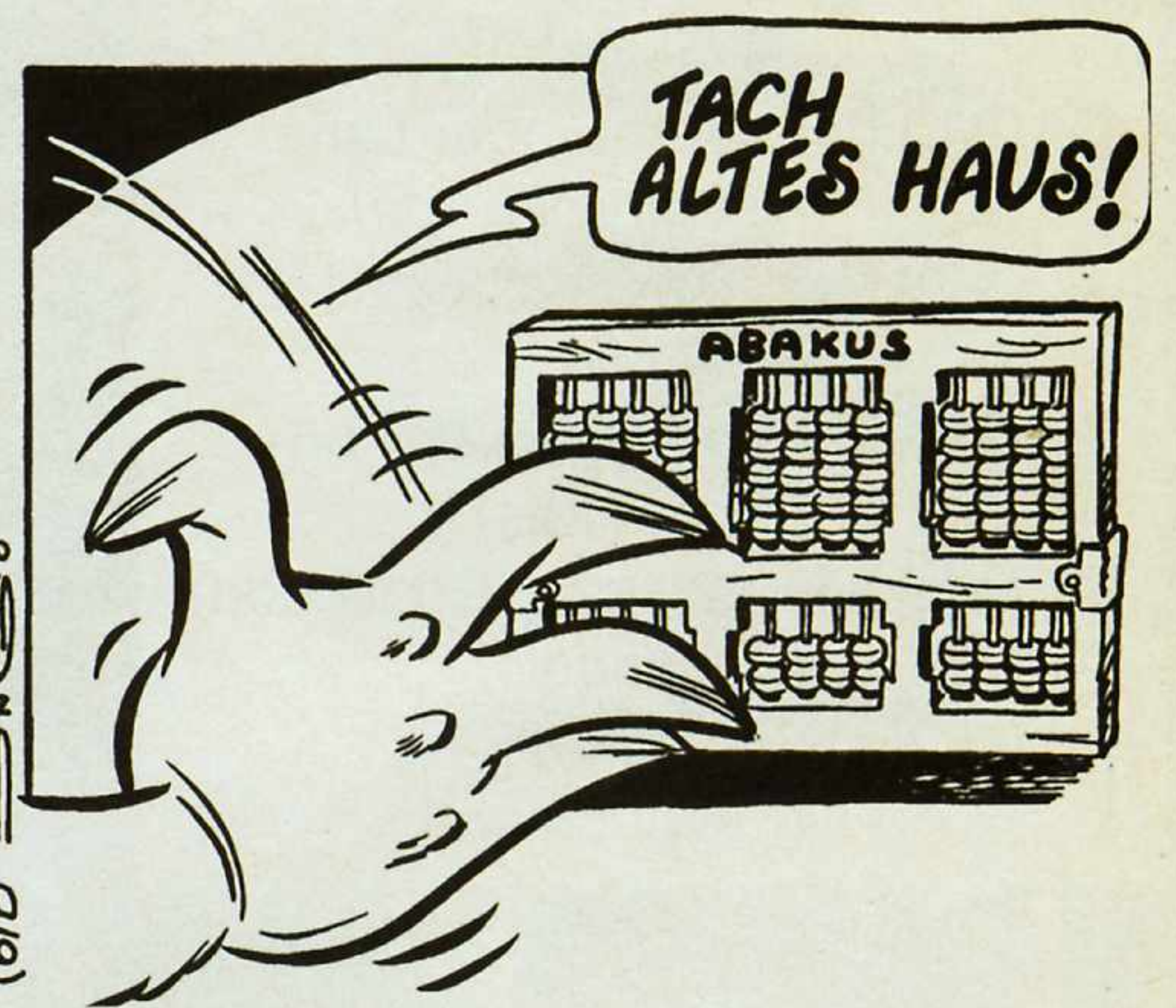
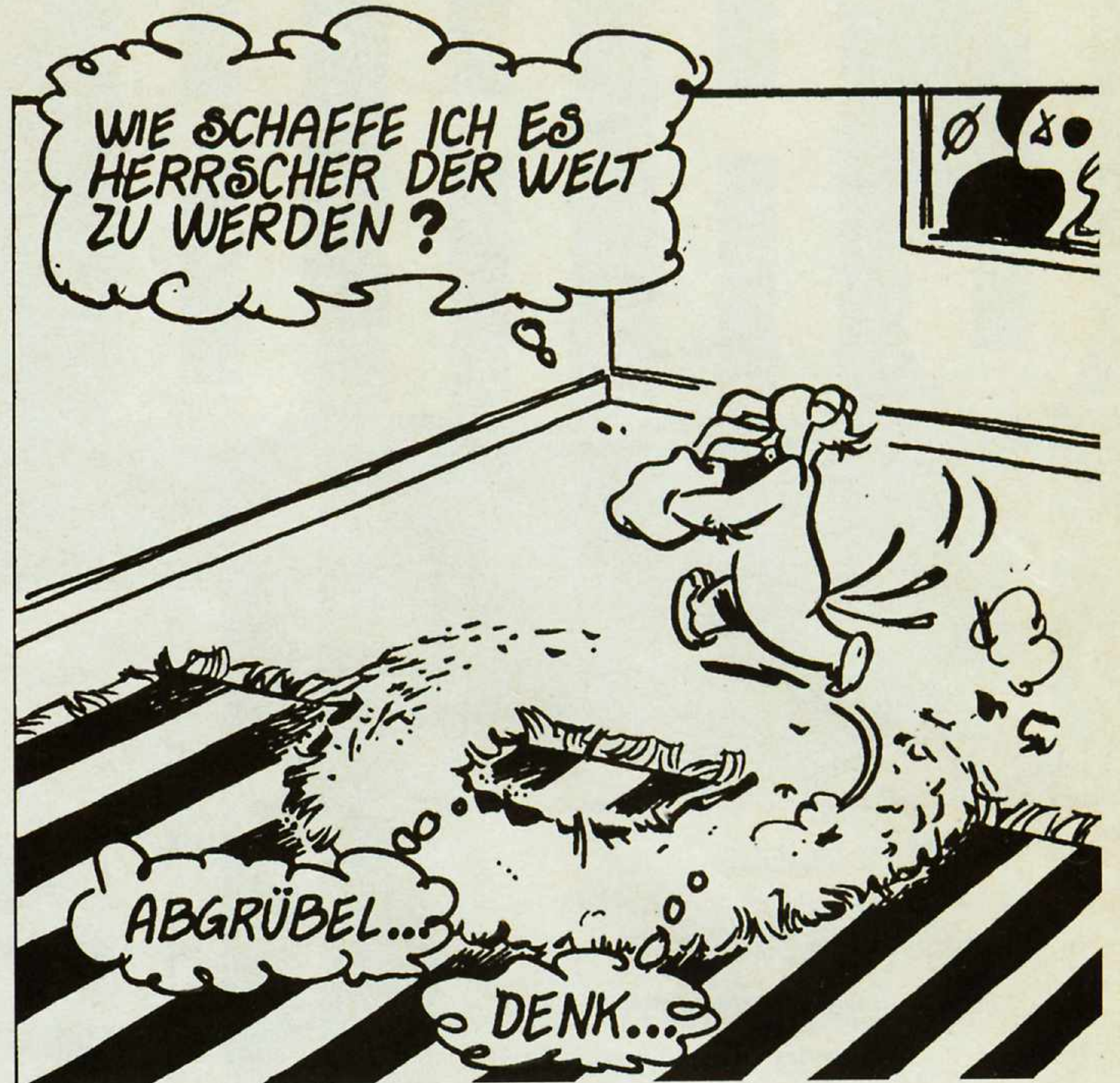
Mit der Einsendung von Manuskripten je-
der Art gibt der Verfasser die Zustimmung
zum Abdruck in den von der Verlagsgrup-
pe herausgegebenen Publikationen. Eine
Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentli-
chung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge
sind urheberrechtlich geschützt.
Jegliche Reproduktion oder Nutzung be-
darf der vorherigen, schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

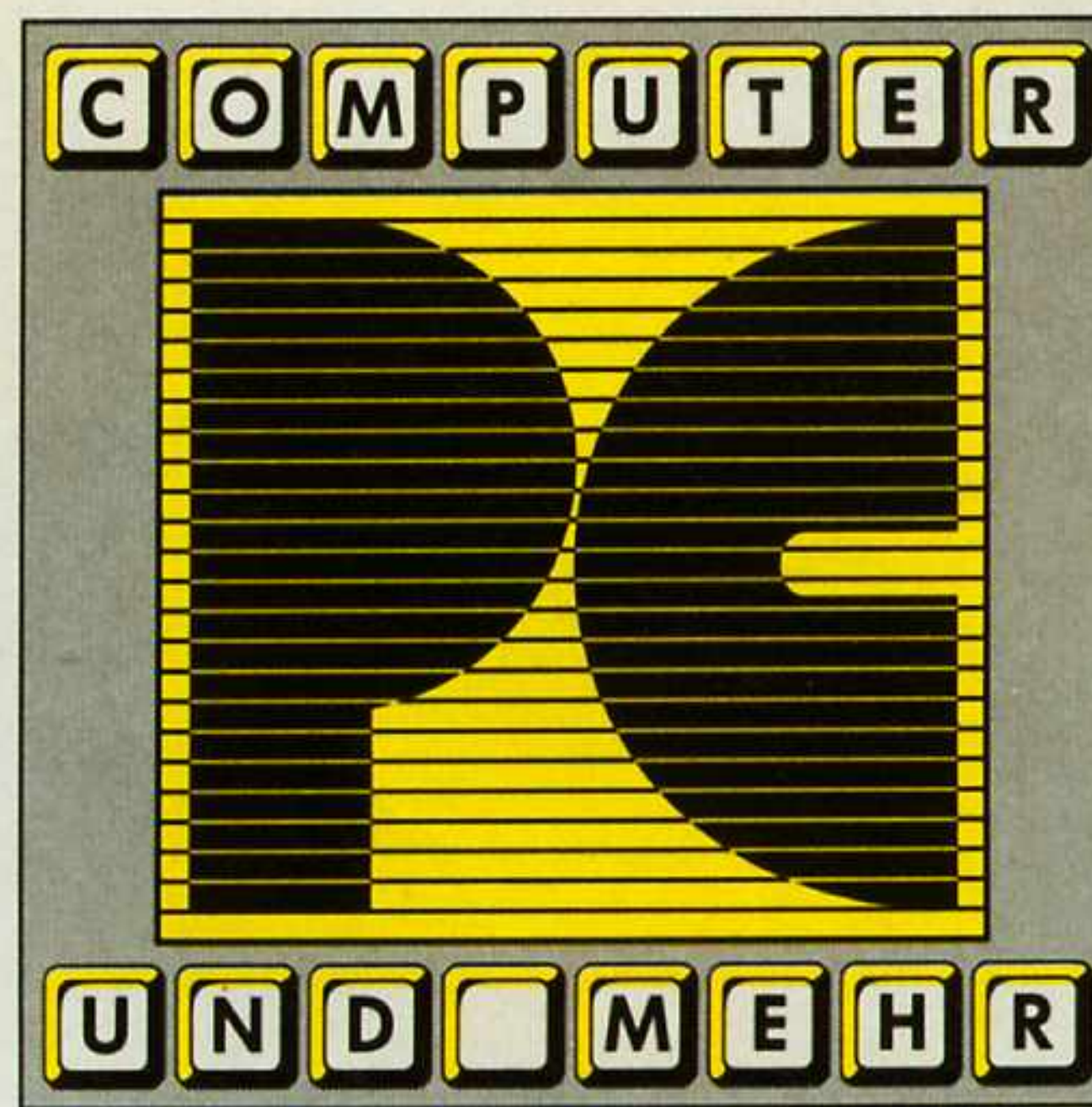
Wir danken der Zeitschrift **CTW** für die
freundliche Unterstützung.

ROCKUS



Inserenten dieser Ausgabe

BACHEM	65	KONAMI	115
B.A.T.	105	MEGA Trade	67,75,78
BOMICO.....	2,17,19,29,116	MN Hobby Soft	65
Computer-Glück.....	65	Public Domain Software	37,45,85
Computer World Freiburg	67	Scientific Data	37
Computer World Velbert	63	Soft & Sound.....	23
CPS	7	Software Corner.....	31
Flashpoint	75	TOP 4.....	63,67
Fundur	67	WIAL	13
Funny-Software	51,89	World of Wonders	55
GAME PLAY	78	Zogmann.....	63
Graunitz	27,31		
Groß-Elektronik.....	65		
Kranz Versand	63		



Wir suchen den deutschen Meister in

Die Termine:

Mo. 10.02. bis Sa. 15.02.

Filialsieger

Eine Woche lang Action in jedem PC - Computer - Center, bis am Samstag die fünf Besten feststehen.

Sa. 22.02.

Regionalsieger

Für fünf Regionen Deutschlands werden die Regional-Champions ermittelt. Die Austragungsorte sind: Berlin, Wuppertal, Weiterstadt, Regensburg und Augsburg.

Sa 29.02.

Deutsche Meisterschaft

Die Regionalsieger laden wir nach Nürnberg ein. Mit einem ausgeklügelten Wettkampf-Modus wird schließlich der deutsche Meister ermittelt.



auf dem **AMIGA**

Die Preise:

1. Preis:

Der deutsche Meister erhält ein Commodore CDTV komplett mit allem Drum und Dran.

2. Preis:

Ein Amiga 500 plus komplett mit Farbmonitor

3. Preis:

Ein Warengutschein im Wert von DM 500,-

4. + 5. Preis:

Ein Warengutschein im Wert von DM 250,-

6. bis 10. Preis:

Je ein Jahresabo für Play Time. Außerdem gibt's jede Menge Trostpreise, darunter allein 150 Spielprogramme für den Amiga.

Mitmachen lohnt sich!

Teilnehmen kann jeder, der gerne Autorennen fährt. Alle, die wirklich gewinnen wollen, sollten ein Paßfoto mitbringen. Denn alle Sieger kommen in der Ausgabe 5/92 von Play Time groß raus!

Nähere Informationen gibt es unter der Meisterschafts-Hotline jeden Mittwoch von 18 bis 19 Uhr (0 91 28/1 37 15)

Also ran an den Joystick und fleißig trainieren!



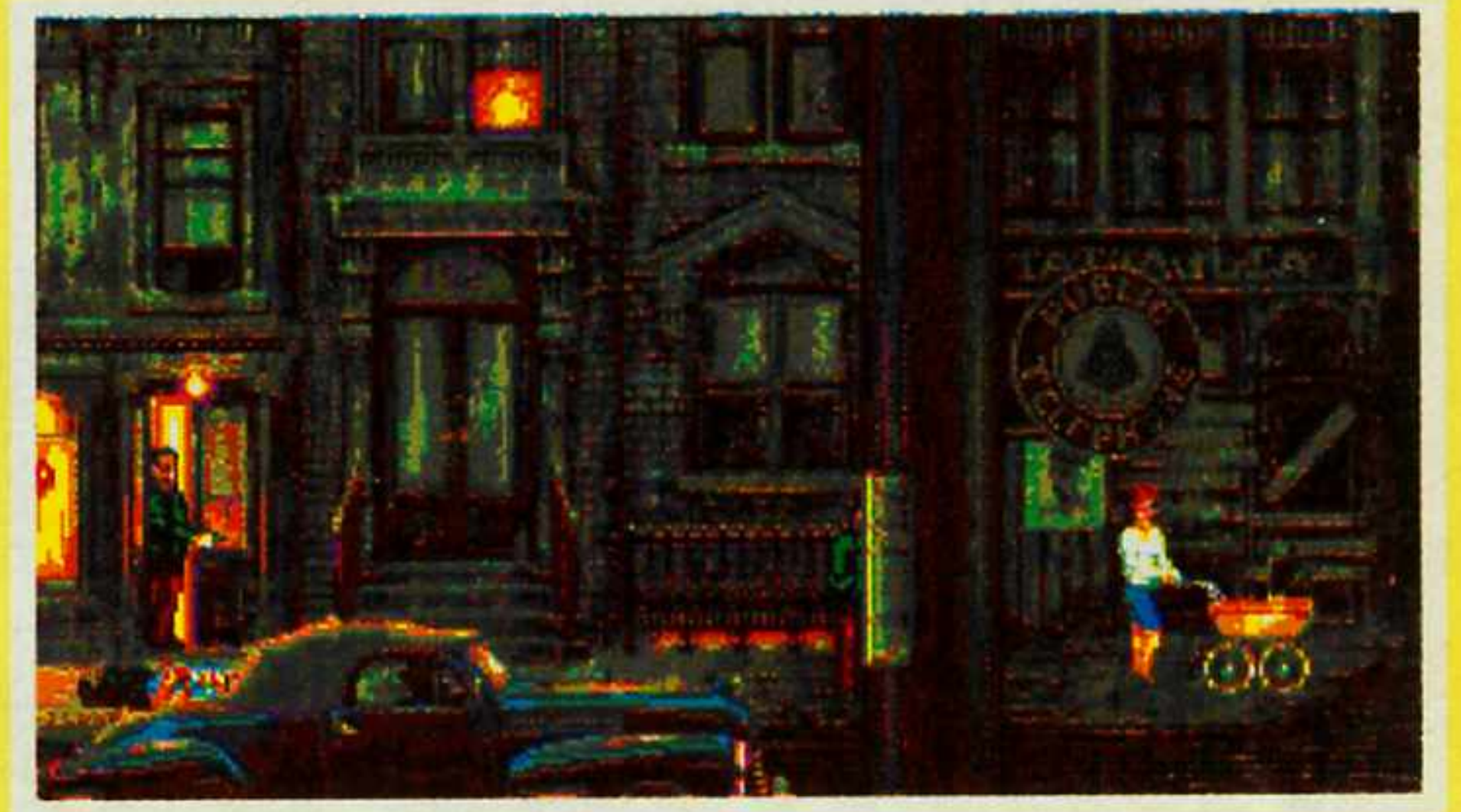
Austragungsorte: In allen PC - Computer - Centern!

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 • Appelallee-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

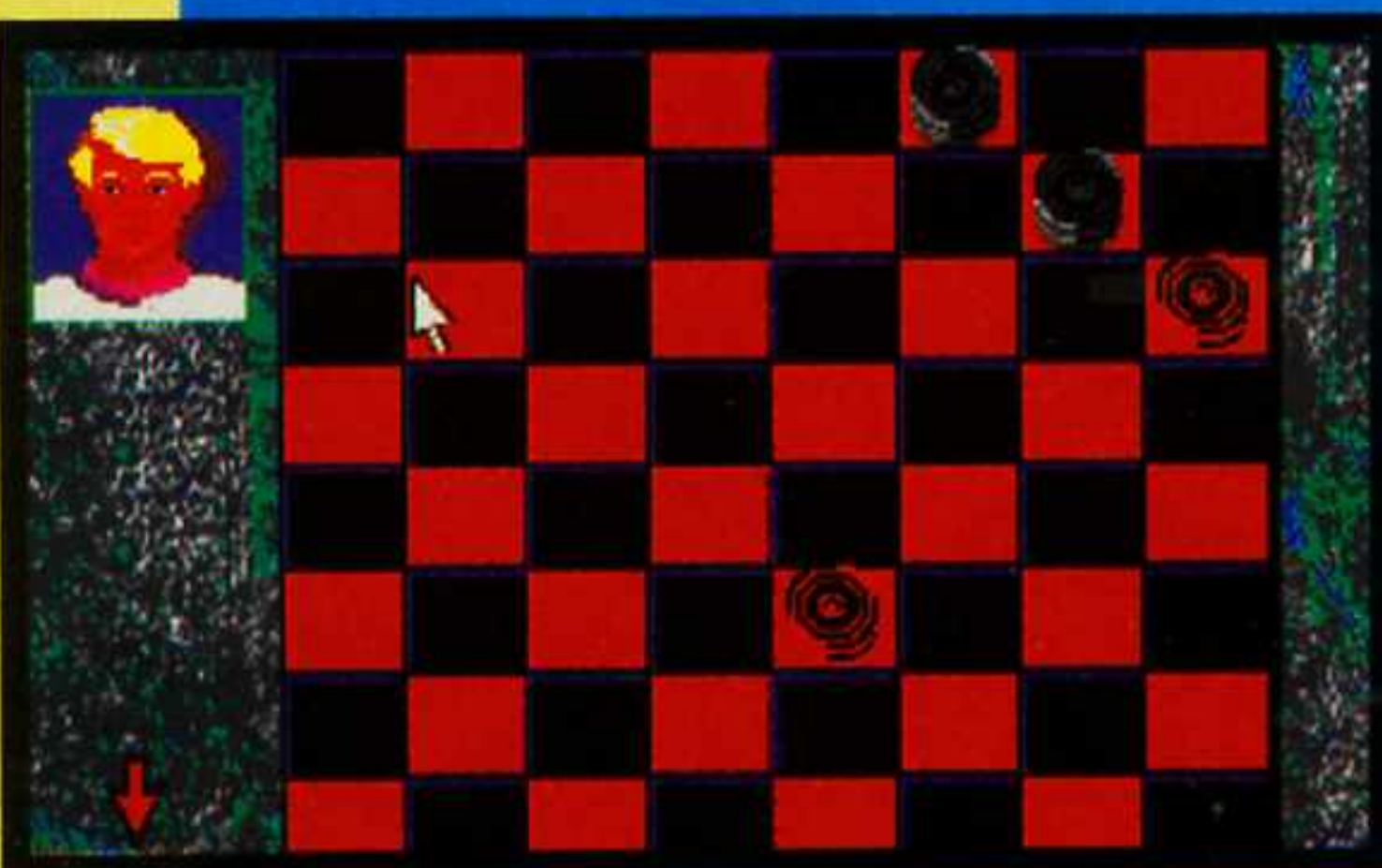
"Bitte Paßfotos mitbringen. In Play Time 5/92 kommen alle Sieger groß raus!"



oder auch "Der Pate", als cineastischer Dauerlutscher sehr erfolgreich, ist nun auch in den Strudel der Filmumsetzungen geraten. In welchem Zustand hat er diesen wieder verlassen?

Eye of the Beholder II

ein Juwel unter den Rollenspielen, was Handhabung und optische Präsentation anbelangt... Reicht das? Der Hätetest folgt in der nächsten Ausgabe.



Kid Gloves II

ein weiterer Vertreter der immer unüberschaubareren Zunft der putzigen Monster-Killer. Bietet er etwas Neues gegenüber seinen Mitbewerbern?



Dyna • Blaster

der Adrenalin verschleißende Mega-Hammer für 4-Spieler Partys bedeutet das Aus für Nerven und Joysticks.

The Hoyle's Book of Games Vol. III

der Zeitvertreib für alle vereinsamten Computer-freaks, die lieber mit Ihrem Rechner Dame, Domino und Backgammon spielen. Auch für kontaktfreudigere Gamer interessant?

**Holt sie Euch!
Die Play Time**

● 4/92 ●

erscheint am

4.3.1992

QUARTH

Der neueste Tüftel Knüller
von KONAMI

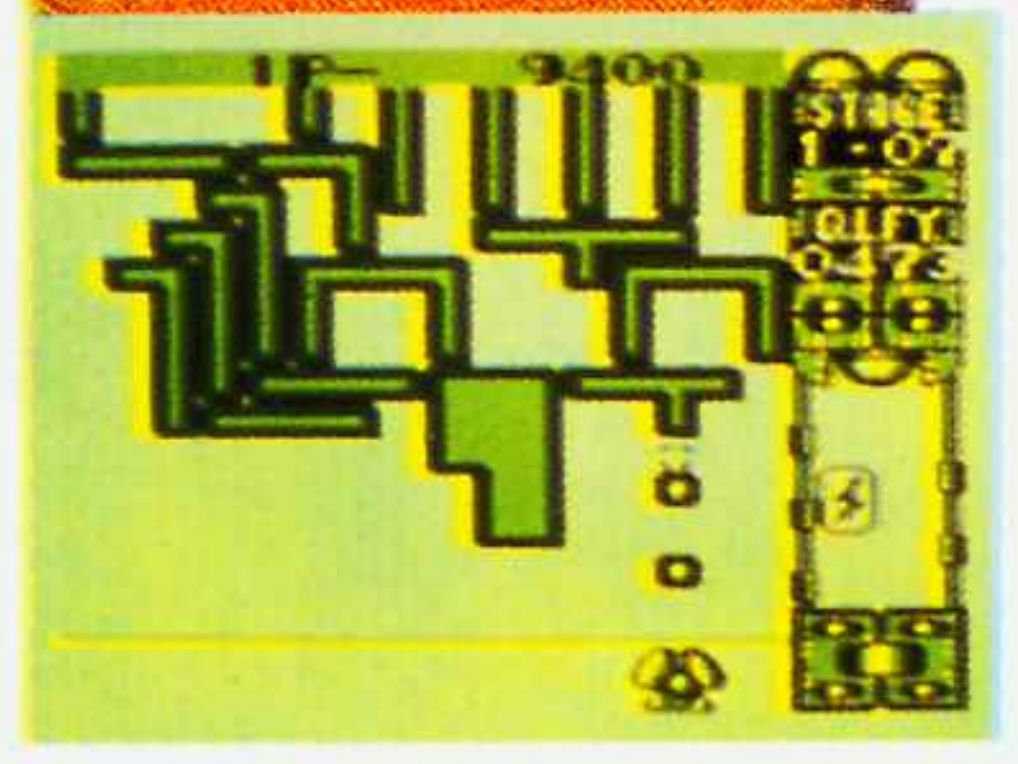
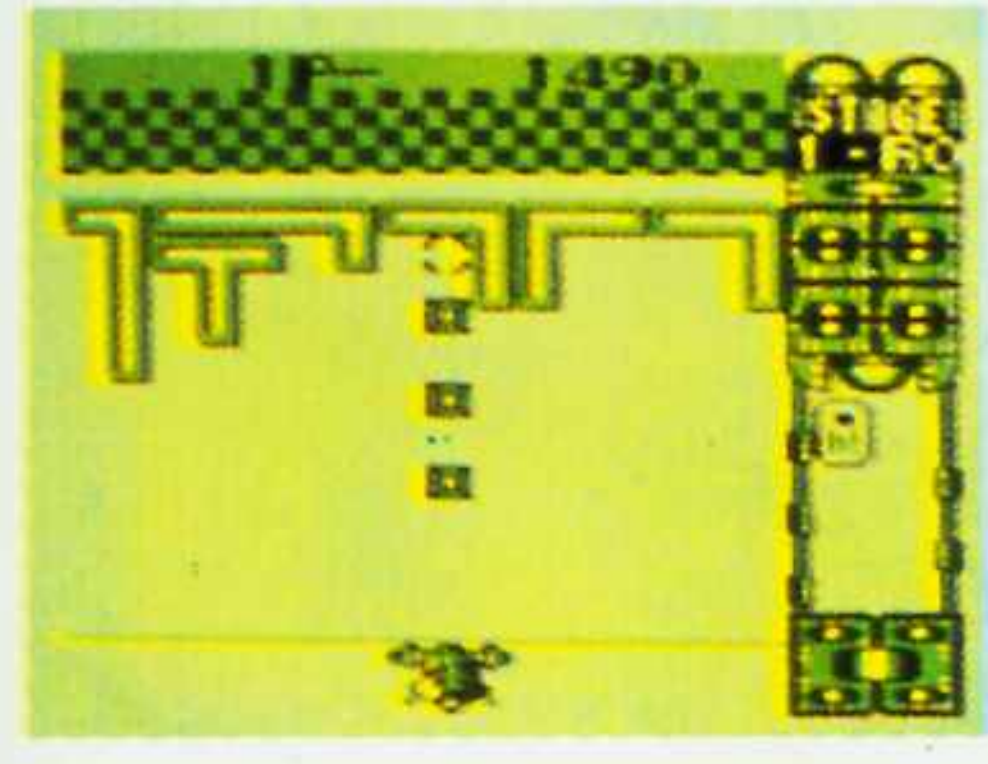
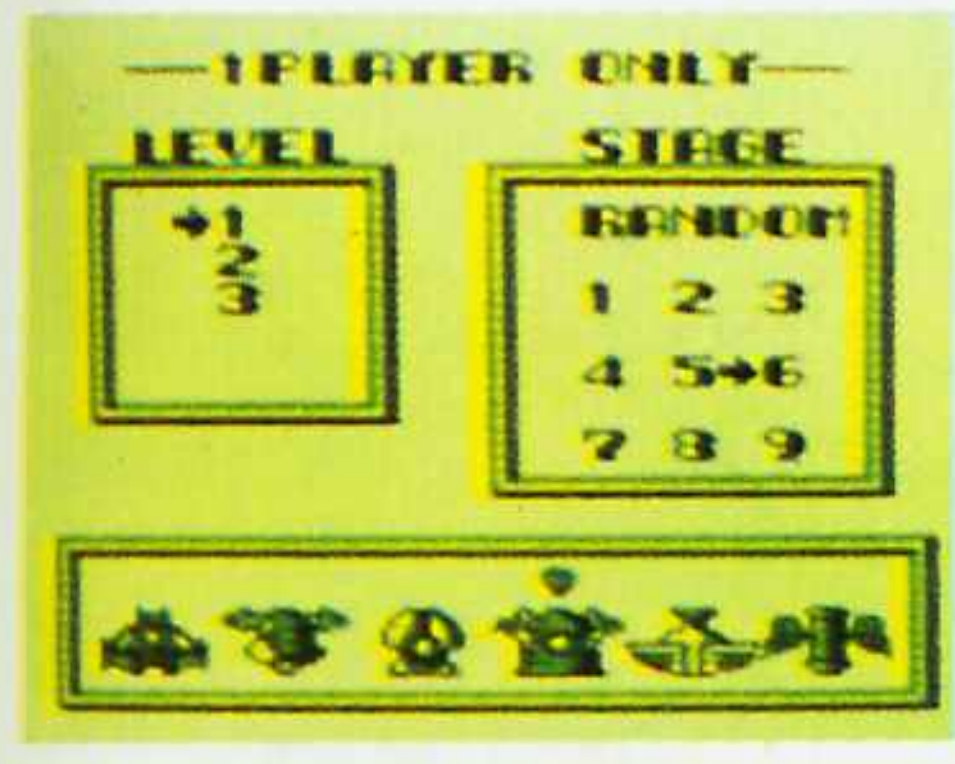
Vorsicht: Klötzchen von oben!
Räum sie aus dem Weg oder sie
donnern Dir auf den Kopf!
Quarth ist ein absolut vertracktes
Puzzlespiel für alle Hirnis:

*"Wer gerne tüftelt und die [] nicht
mehr sehen kann, der sollte sich an das faszinierende
Quarth halten.
Besonders gelungen: der witzige 2-Spieler-Modus"*
Mehr über diesen Test in **Video Games 3/91**

Von KONAMI gibt's außerdem: die Original
Teenage Mutant Hero Turtles, Motocross Maniacs,
Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis und Castlevania.
Alle Spiele in Original Qualität und
mit deutscher Spielanleitung. Ist doch logo.



Und was will Euer Game Boy?
Den Case Boy von KONAMI.
Da ist er sicher geschützt.
Super für unterwegs.



KONAMI

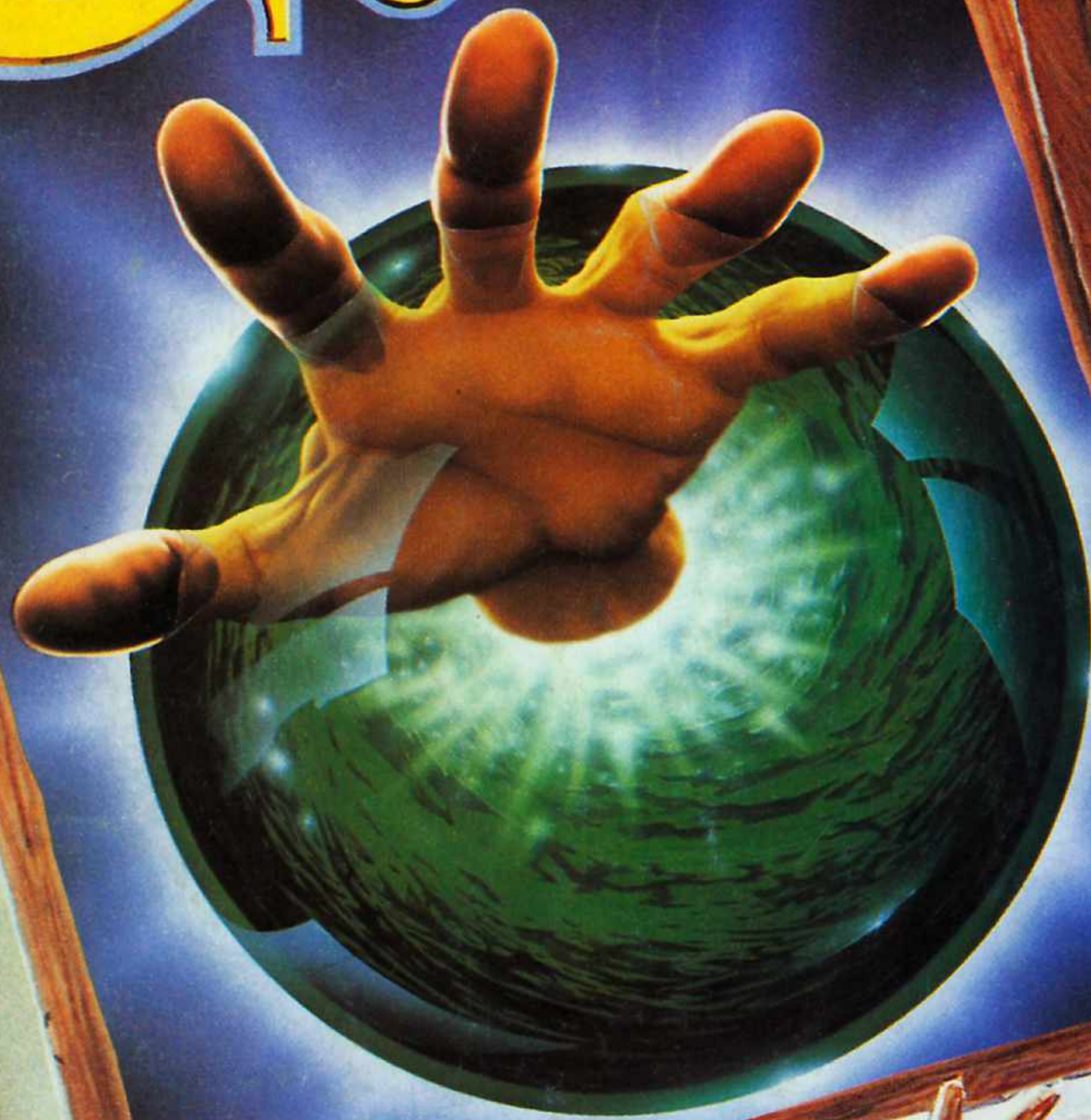
Superstarker Videospiele Spaß



Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 56 01 80, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77



Soul CRYSTAL



DER SCHRITT IN EINE ANDERE WELT !!

AMIGA
ATARI ST

BOMICO
IHR SOFTWAREPARTNER
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?
BOMICO SERVICE-LINE:
0 61 07-6 20 67



S O F T W A R E

NORDRING 71
4630 BOCHUM 1
TEL.: 02 34/68 04 60
FAX: 02 34/68 04 97

PC
C 64