

nur DM  
**4,90**

# Play Time

Amiga

Spiel des Monats

# Street Fighter II

PC

X-Wing

Das Preview

Michael Jordan - In Flight

Die Flugsimulation der neuen Art

Super Sonic vs. Marios Magic

Menacer vs. Super Scope 6

Nintendo

Test Drive

Goal!

Darius Twin

Sega

Mick & Mack

Ecco - The Dolphin

Batman Returns

Apple

Hack Mac

Die aktuellen

Apple-Spiele



Das Mega-Poster



King Arthur's World



Michael Jordan - In Flight



Street Fighter II



X-Wing

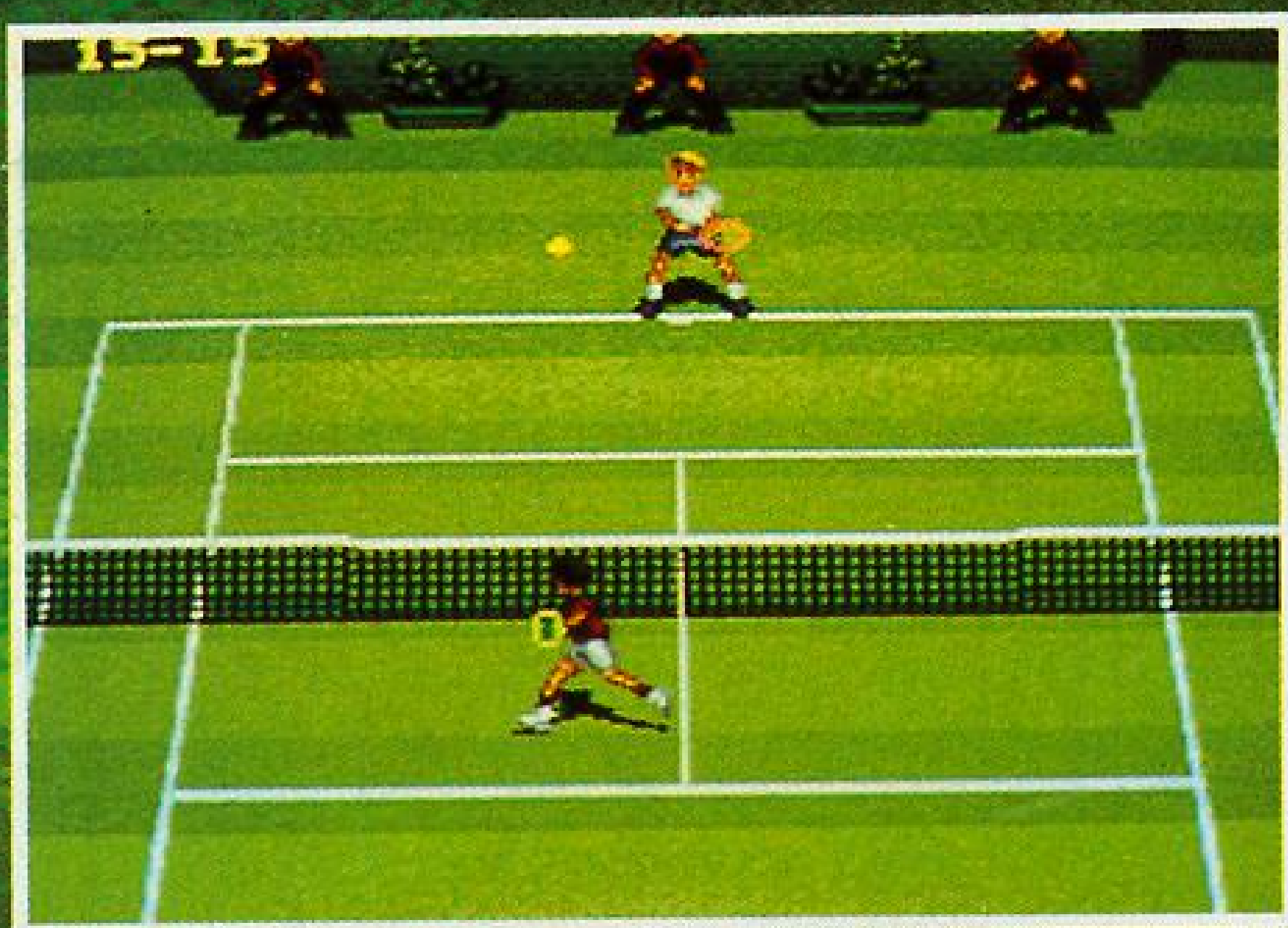


# Jimmy Connors

## PRO TENNIS



Das Hauptmenü



Aufschlag auf Gras



Eine Hechtrolle auf Sand

Schlüpfen Sie in die Rolle von Jimmy Connors, dem größten Tennisspieler aller Zeiten.

Ihr Ziel ist es, die Nummer eins der Welt zu werden. Treten Sie gegen 16 herausragende Gegner auf den berühmtesten Tennisplätzen der Welt an.

Fünf professionelle Trainer werden Sie auf Ihrem Weg zur Spitze begleiten. Trainieren Sie mit Ihnen Vorhand, Rückhand, Aufschlag, Smash, Volley und Lob.

Auch Schaukämpfe sind möglich. Sie können Einzel oder Doppel gegen einen Ihrer Freunde oder den Computer spielen. In allen Kombinationen können Sie Ihr Glück versuchen.

Spiel, Satz und Sieg für Jimmy Connors Pro Tennis Tour. Eine unglaublich realistische Sportsimulation.

- drei Schwierigkeitsgrade. Vom Amateur bis zum Profi.
- zwei Steuerungsarten. Sehr einfach oder extrem realistisch.
- Einzel oder Doppel
- Spielen Sie auf Gras, Sand, Teppich oder Beton. Selbst in der Wüst oder in der Antarktis können Sie die Bälle fliegen lassen.
- Paßwort-System, um ein ganzes Turnierjahr zu spielen.



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

**Nintendo**





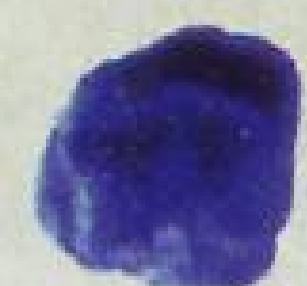
# CONNORS

## TOUR

*Jimmy Connors Pro Tennis Tour ist die Tennissimulation von UBI Soft im Vertrieb von Laguna. Jimmy Connors, das einmalige Sporterlebnis für zu Hause.*

**UBI SOFT GmbH**

Aktienstr. 62  
4330 Mülheim/Ruhr  
Tel : 0208 44 52 05



Blue  
Byte



TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES



## Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

**Cowabunga!**

Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und für das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!

Experten im Turtle-Fieber:

POWER PLAY 11/92 zu "Back from the Sewers": "Super... ein grafisch hervorragendes Actionspiel".  
 POWER PLAY 11/92 zu "Arcade Game": "...technisch kann man's kaum besser machen...", und VIDEO GAMES 4/91: "...strotzt nur so vor Spezialeffekten...".  
 Play Time 10/92 zu "Turtles in Time": "Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor."  
 VIDEO GAMES 1/93 zu "Hyperstone Heist": "...vier actionreiche Levels...spektakuläre Surfeinlagen...viele große und sauber animierte Sprites...ein komplett neugestaltetes Spiel".



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed by Surge Licensing Inc. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.



KONAMI

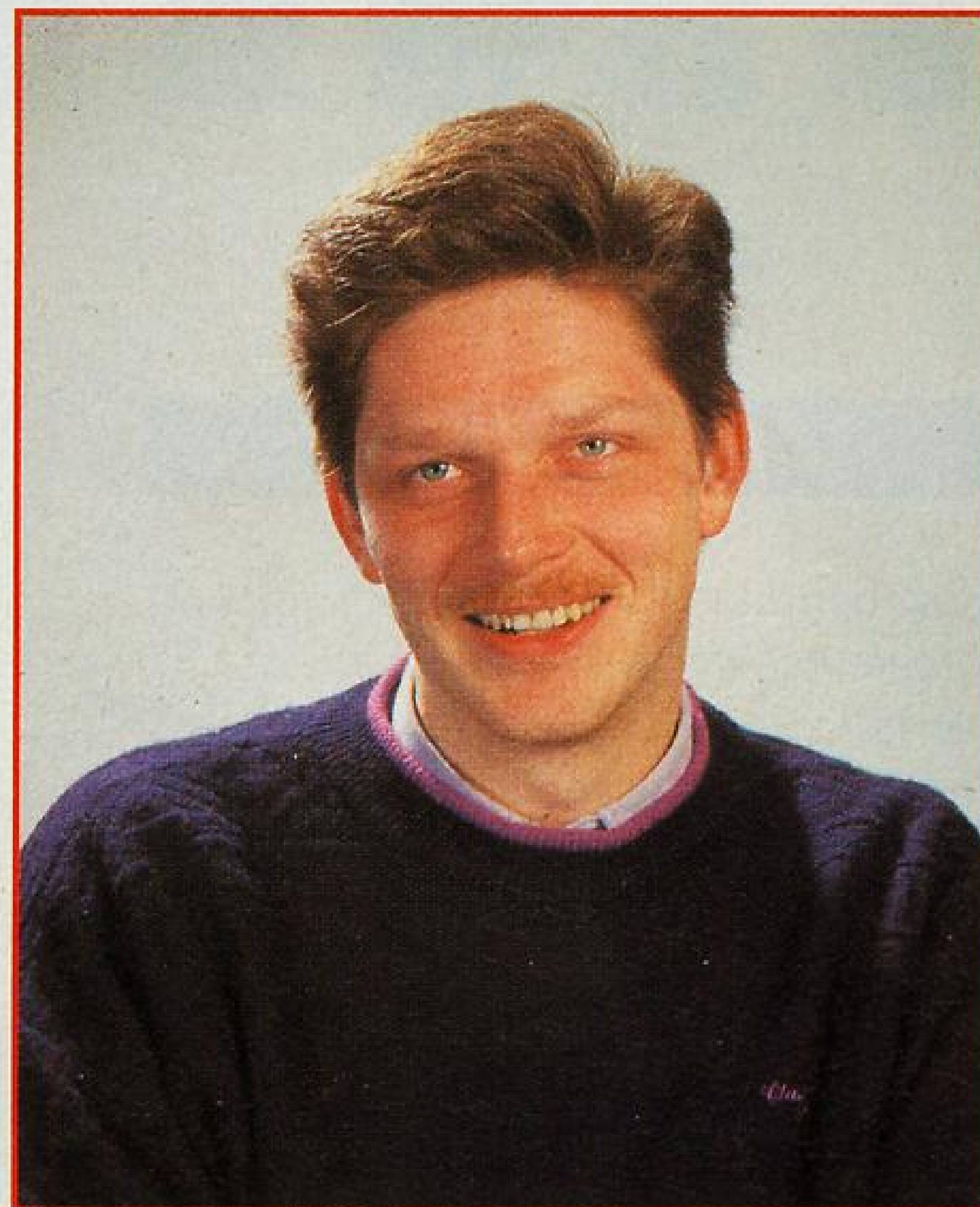
Superstarker Videospiele Spaß





# Herzlich Willkommen...

zur aktuellen Play Time. Nintendo-Fans können sich freuen. Der deutsche Publisher Laguna setzt jetzt eine Idee um, welche hoffentlich viele Nachahmer findet. Unter dem Motto "Spiele mit Spaßgarantie" besteht die Möglichkeit, bestimmte Produkte bei Nichtgefallen umzutauschen. Welche Spiele unter dem Label des "Spielspaß-Gurus Maxx" veröffentlicht werden, kann werktags beim Laguna-Customer Service zwischen 15.00 Uhr und 18.00 Uhr unter der Rufnummer 06107/62067 abgefragt werden. Sollte dieses Beispiel auch für andere Systeme Schule machen, würden für Euch Goldene Zeiten anbrechen. Von hier aus auf jeden Fall schon mal ein Kompliment an Laguna, für diese kundenfreundliche Idee, und Euch viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe.



Arthur Kreklau  
Leitender Redakteur



**Amiga**  
Street Fighter II .....Seite 18  
**PC**  
Populous 2 .....Seite 48  
**Super NES**  
Gods.....Seite 95  
King Arthur`s World...Seite 100  
**Mega Drive**  
ECCO-The Dolphin ...Seite 110

**Alter:** 25 Jahre

**Laufbahn:** Anno 1983 erster Computerkontakt (CBM 4016), erster eigener Computer kam ein Jahr später: Ein Sinclair ZX81. Dann über VC20, C64 und Amiga schließlich bei 386er doMeS-DOS-Rechner gelandet. Nächstes Ziel nach dem Studium: Eine eigene Iris Indigo von Silicon Graphics.

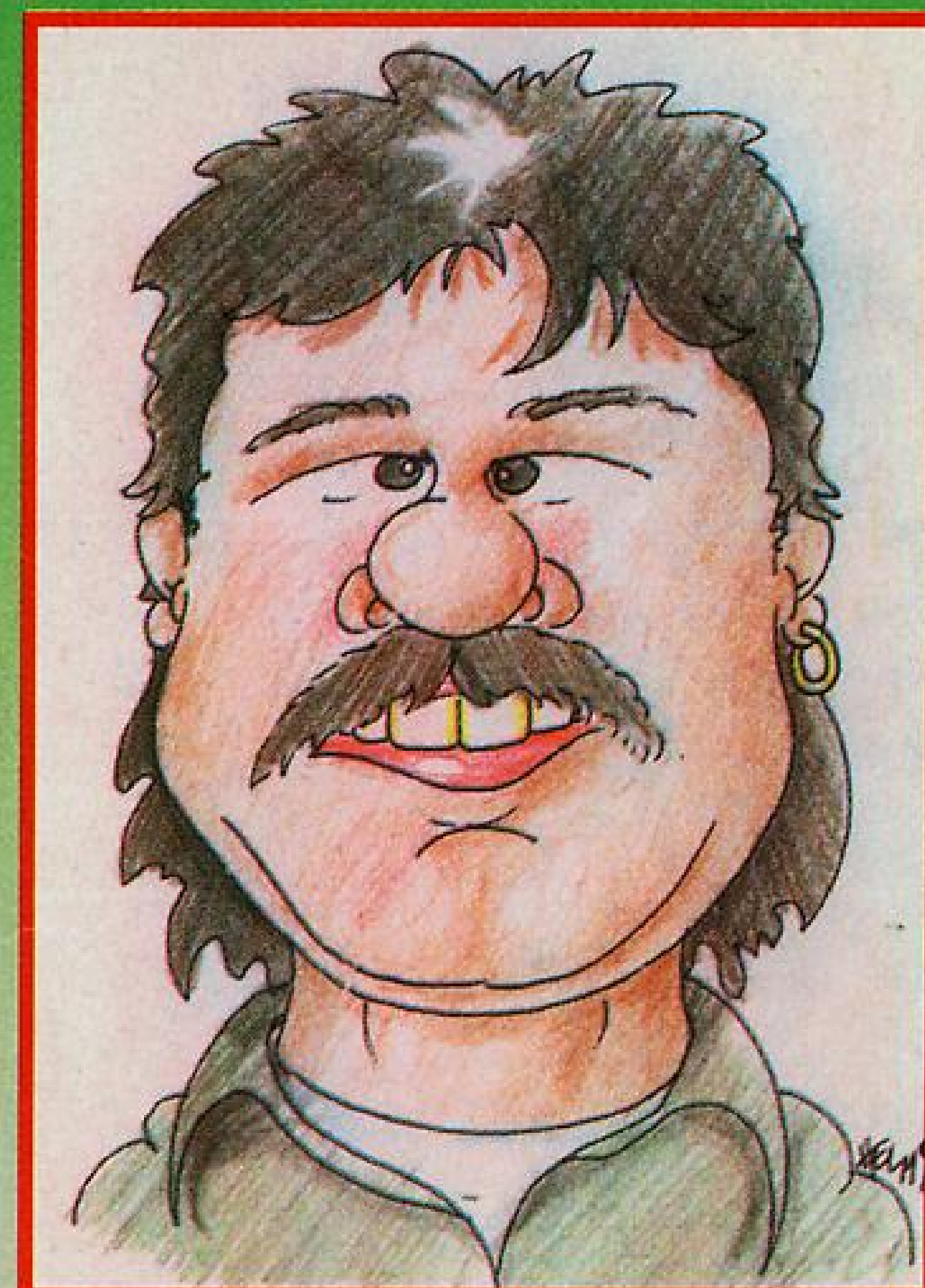
**Hobbies:** Surfen, Skifahren, Flugsimulatoren, BattleTech, guter Hard'n Heavy Rock

**Was er mag:** Wind, Urlaub am Gardasee, Pasta, Waynes World, Christina Applegate (Schwing!!), Schnelle Rechner, originelle T-Shirts

**Was er nicht mag:** Inkompetenz, Rassismus, Anzüge, kaputte Disketten, Autofahrer mit Hut, Musik in Telefon-Warteschleifen, BPS

## PLAY TIME PROFIL (Folge 14)

**MARTIN MÜLLER**





# INHALT

AUSGABE  
4/93

## RUBRIKEN

Kurz berichtet .....	5
Dream Academy .....	10
News .....	12
Inserentenverzeichnis .....	129
Leserbriefe .....	70
Vorschau .....	130
Tips & Tricks .....	59, 66II

## SPECIAL

Poster .....	66I
Hack Mac .....	75
Generation 4 .....	126
44. Spielwarenmesse .....	14
Epilepsi Report .....	120
X-Wing .....	122

## SPIEL DES MONATS

Street Fighter II .....	18
-------------------------	----

## PREVIEW

Day of the Tentacle .....	25
Dogfight .....	36
Ice Hockey Manager .....	16
Syndicate .....	24
The 7th Guest .....	20

## REVIEW

<b>PC</b>	
Aces of the Pacific - Data Disk .....	41
Batman Returns .....	34
Battlechess 4000 .....	52
Contraptions .....	43
Eric - The Unready .....	42
Flies - Attack on Earth .....	38
Front Page Football .....	40
Hannibal .....	47
Legend of Myra .....	44
Links 386 - Mauna Kea .....	33
Populous 2 .....	48
Reach for the Skies .....	50
Shadow of the Comet .....	30
Shadow President .....	46
Sherlock Holmes .....	21
Spaceward HO! .....	32
Transarctica .....	28

### AMIGA

Creatures .....	56
Jonathan .....	22
Piracy on the High Seas .....	54
Ragnarok .....	55

### ATARI ST

Metallic Compilation .....	58
----------------------------	----



## KONSOLEN

### TURBO DUO

Dragon Slayer .....	118
Loom .....	117
Shockman .....	116

### GAME BOY

B.C. Kid .....	86
Best of the Best .....	84
Kid Dracula .....	87

### SUPER NES

Best of the Best .....	84
Chester Cheetah .....	91
Darius Twin .....	97
Dragon's Lair .....	98
Exhaust Heat .....	94
Faceball 2000 .....	92
Goal! .....	96
Gods .....	95
Human Grand Prix .....	99
King Arthur's World .....	100
Lethal Weapon .....	85
Rushing Beat 2 .....	90
Super Scope 6 .....	80
Test Drive - The Duel .....	88

### NES

Noah's Ark .....	86
------------------	----

### MEGA DRIVE

Another World .....	111
Batman Returns .....	104
Chiki Chiki Boys .....	112
Cool Spot .....	107
ECCO - The Dolphin .....	110
Mega Lo Mania .....	116
Menacer .....	102
Mick & Mack .....	106
Road Rash II .....	115
Sunset Riders .....	114
Terminator 2 .....	108
World Class Leaderboard Golf .....	109

### NEO GEO

Fatal Fury II .....	128
Super Sidekick .....	127

## ROLLENSPIELE

Battle Mech .....	124
-------------------	-----

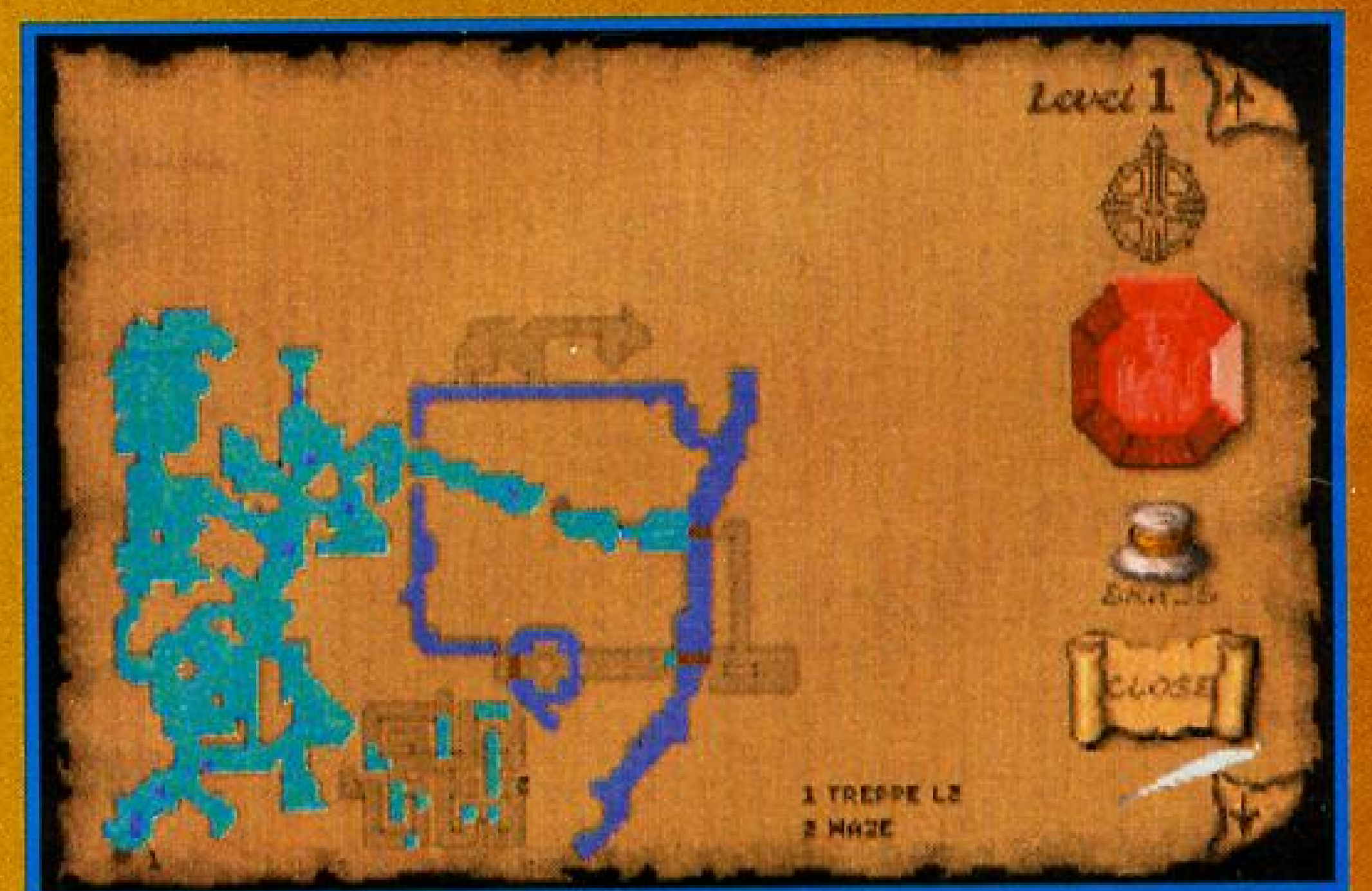


# EPILEPSIE



## Gefahr oder Panikmache?

Seite **120**



## Spielhilfe für Unterweltler

Die Karten zu  
Underworld II  
(Posterrückseite)

Seite

# 66





## Street Fighter II AMIGA

Spiel des Monats -  
Endlich wieder für den AMIGA

Seite **18**



## X-Wing PC

Ein Vorbericht für  
Raumpiloten

Seite **122**



## King Arthur's World SNES

Mittelalterliche Spiele ohne Grenzen  
im Lemmings-Stil

Seite **100**



## ECCO - The Dolphin MD

Das romantische  
Delphin-Adventure

Seite **110**

### 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",  
Isarstraße 32,  
8500 Nürnberg 60

#### Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

#### Leitender Redakteur:

Arthur Kreklau (ak)

#### Public Relations:

Thorsten Szameitat (ts)

#### Redaktionsberatung:

Christian Müller (cm)

#### Text- und Bildredaktion:

Michael Erlwein (me)

#### Redaktion Deutschland:

Alexander Geltenpoth (ag),  
Oliver Menne (om), Hans Ippisch (hi),  
Rainer Rosshirt (rr), Manfred Kleimann (mk),

#### Freie Mitarbeiter:

Markus Gurnig (mg), Thomas Borovskis (tb),  
Mathias Ritz (mr), Martin Müller (mm),  
Thomas Brenner (br), Rainer Weckwerth  
(rw), Robert Reischmann (re), Harald  
Wagner (hw), Tony Jones (tj), Dietmar  
Langner (dl), Mathias Kolb (mat),  
Claudia Drotleff (cd), Peter Wöflflik (wl)

#### Redaktion England:

Timothy Wilkins (tw), Paul Rigby (pr)

#### Layout:

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

#### Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

#### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

#### Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

#### Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH,  
Falkstraße 45-47,  
4100 Duisburg,  
Telefon 0203/3051111  
Fax 0203/3051134

#### Werbung:

Stephanie Arzberger (sa)

#### Druck:

Christian Heckel GmbH  
Rollenoffset - Bogenoffset  
Nürnberg

#### Logo-Entwicklung & Namensfindung:

Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

#### Abonnement:

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

#### Manuskripte und Programme:

Mit der Einreichung von Manuskripten jeder  
Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum  
Abdruck in den von der Verlagsgruppe her-  
ausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr  
für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann  
nicht übernommen werden.

#### Urheberrecht:

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



Das ist Maxx.  
Maxx bringt  
Spiele mit  
Spaß-  
garantie!



**LAGUNA**  
VIDE

# Spielespaß

Die Super-Spiele mit der neuen LAGUNA-Spaßgarantie:  
gibt's bei LAGUNA ein neues.

**Another World**  
Superheißes  
Jump'n'-Run-  
Spiel. Extraklasse:  
3D-Grafik!



1 Spieler Super Nintendo



**B.C. Kid**  
Bei Bonk, dem coolen  
B.C. Kid, geht wieder die  
Post ab. Mit Top-Musik  
und Super-Grafik!



1 Spieler Game Boy



**Lemmings**  
Das Mega-  
Strategie-Kult-  
spiel. Oft prämiert,  
z.B. 'Strategiespiel des  
Jahres' (Video Games 2/93)



1-2 Spieler Super Nintendo Game Boy



**GAME BOY** Nintendo

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**Nintendo**



Endverbraucheranzeiger



# LAGUNA

O GAMES®

# NEU!

Maxx, das Kerlchen links, ist LAGUNAs leicht abgefahrener neuer Spaßbeauftragter. Wo Maxx auftaucht, bleibt kein Auge trocken.



Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt's ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie: Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht gegen ein anderes LAGUNA-Spiel mit Spaßgarantie-Sticker für das gleiche System!

# garantiert!

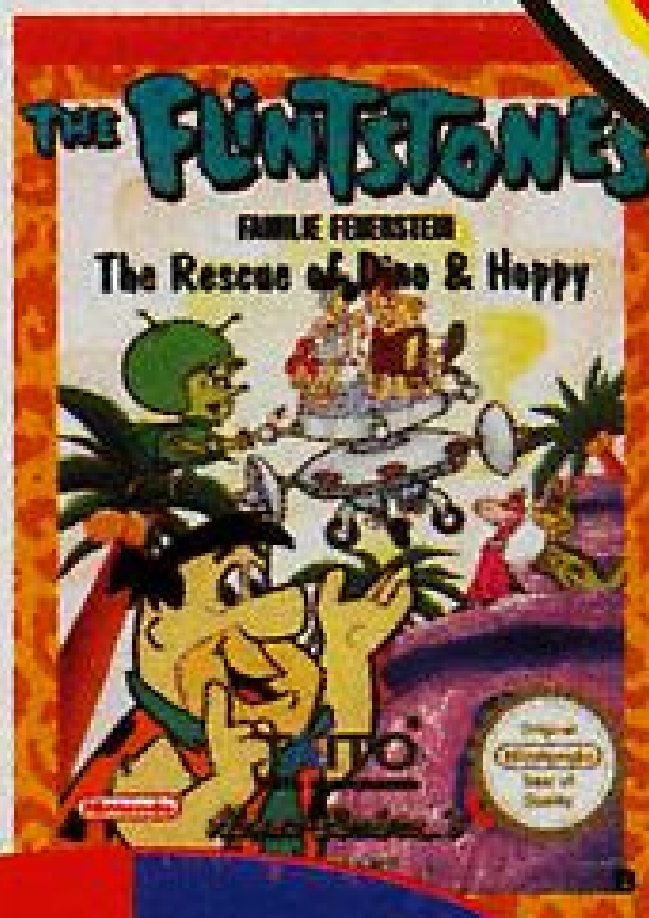
Wenn Ihr mit einem Spiel nicht absolut zufrieden seid,  
Das geht ganz einfach!\*



**Star Wars**  
Schlechte Karten für Darth Vader: Mit Han Solo, R2D2 und Co. heizt Ihr dem schwarzen Lord höllisch ein!



1 Spieler  
Game Boy  
(ab Mai 93)



**The Flintstones**  
Familie Feuerstein in Not: Fiese Mieslinge haben die Dinos ins 3. Jahrtausend entführt. Gebt ihnen Saures!



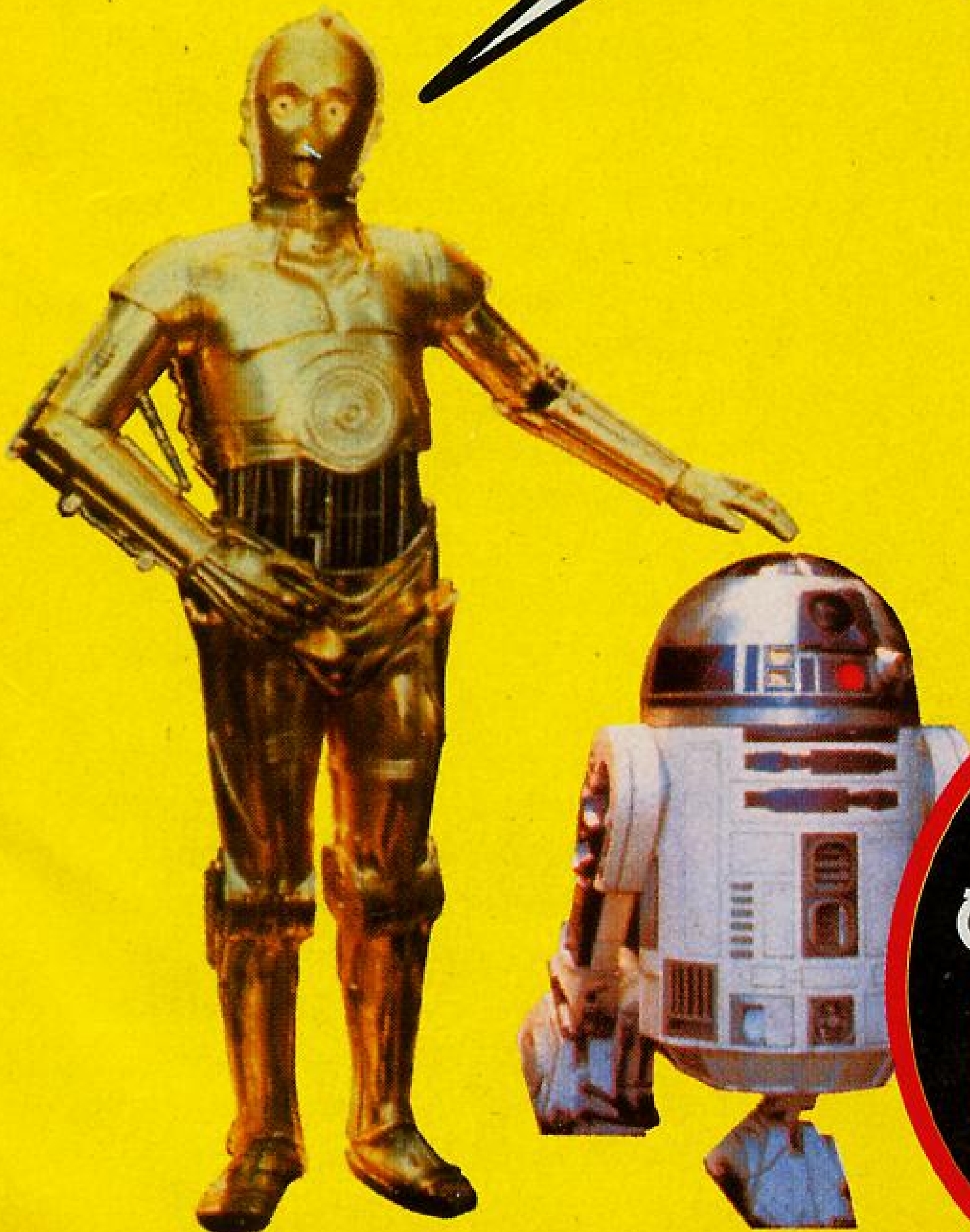
1 Spieler  
Game Boy



**Dino City**  
Rettet Dino City und die Dinosaurier! Schnelle Action für Dino-Fans.



1 Spieler  
Super Nintendo



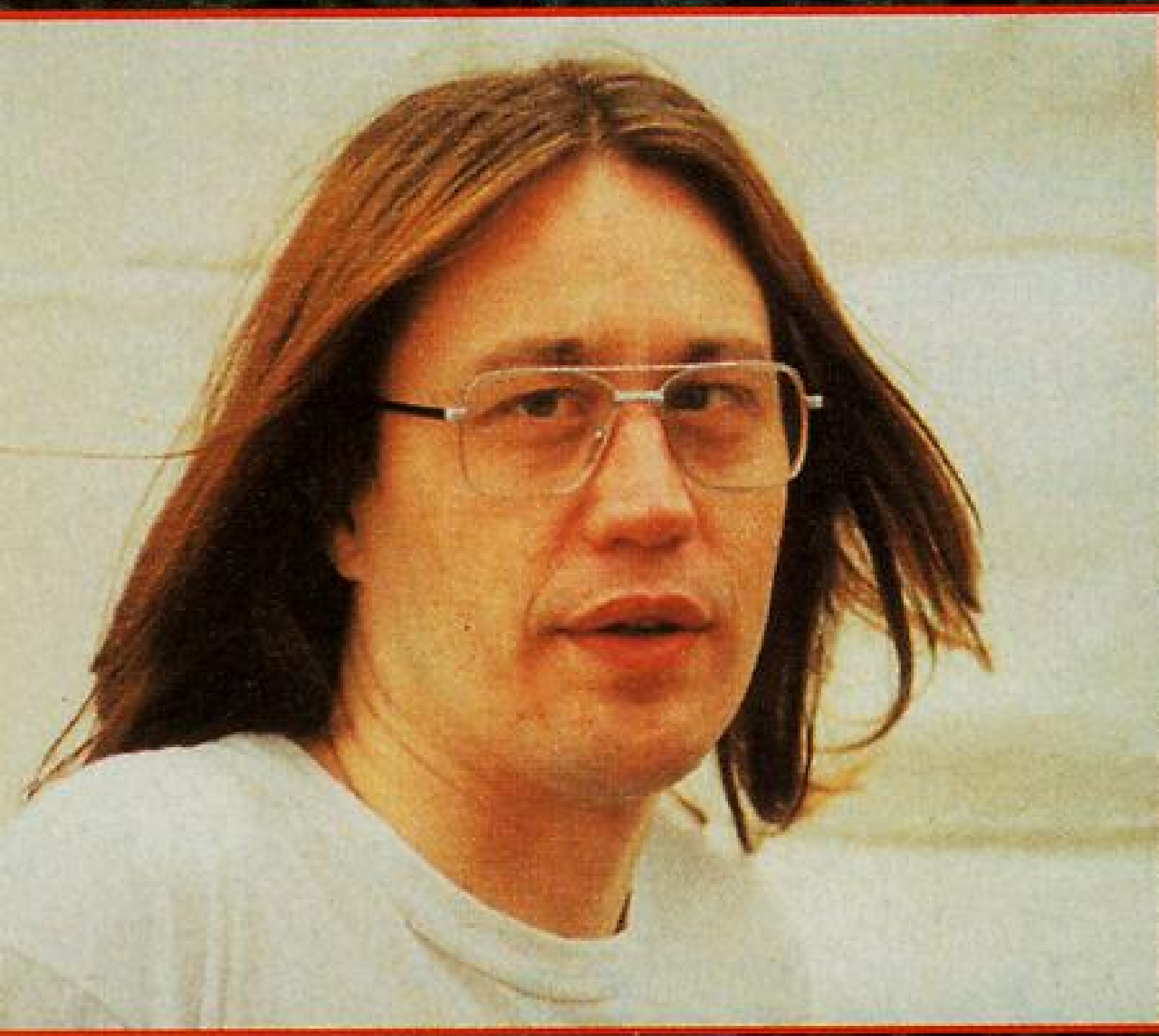
\* Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel mit Verpackung und 6.- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden.

Nintendo™, NES™, Game Boy™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as™ are trademarks of Nintendo.



# Der C64-Klassiker kehrt zurück:

# Uridium 2



**Der Vorgänger war einer der ersten echten Megahits auf dem C64. Andrew Braybrook schuf ein maßstäbesetzendes Actionspiel, das die Freaks faszinierte. Wir werfen einen Blick in die Entwicklungsbüros von Graftgold und enthüllen den Nachfolger.**

## Der Kultprogrammierer im Interview

Andrew Braybrook (BR) verrät uns im Interview kleine Geheimnisse und interessante Details aus der Welt der Spieleentwickler.

## Uridium 2 - Die Features

Spielerisch orientiert sich der Nachfolger, der nur auf dem Amiga erscheinen wird, eindeutig an der Urversion. Die besten Elemente werden beibehalten, Unbrauchbares wird gestrichen, und die Technik wird auf den Stand der 90er gebracht werden. Wer den C64-Klassiker genauer kennt, wird sich auch auf Antrieb mit dem zweiten Teil zurechtfinden. Die Steuerung wurde exakt aus dem Vorgänger übernommen. Der Mantafighter erreicht die selben Geschwindigkeiten und beschleunigt genauso flott. Extrawaffen waren 1985 noch nicht sonderlich populär. Nun wird der Manta jedoch mit satten zehn Extrawaffen gegen die fein animierten Gegner vorgehen können. Fünf verschiedene Spielmodi sorgen für Abwechslung. Zwei Spieler gleichzeitig können sich nun ebenso an der Jagd auf die Dreadnoughts beteiligen. Wenn man alleine spielt, hat man die Möglichkeit eine Drone zu ordern, die einen begleitet. Ein neues Zwischenspiel erinnert fatal an Braybrooks zweiten Hit, nämlich Paradroid. Der Manta mutiert in einen Roboter und erkämpft sich in der Zentrale reichlich Bonuspunkte. Grafisch werden extrem schnelles Parallaxscrolling und farbenprächtige Explosionen Actionfans in Versuchung bringen. Beim Sound können wir uns auf zackige Sprachausgabe und sphärische Melodien freuen. Im Intro wird sogar ein professioneller Musiker seine Kunst zu Gehör bringen dürfen.

(hi)

**PT: Uridium erschien im auf dem C64 vor mittlerweile sieben Jahren. Wieso hat es so lange gedauert, bis der Amiga mit einer Version des Klassikers bedacht wurde?**

**BR:** Angeblich wurde einmal von Mindscape in den USA eine Amiga-Version programmiert. Ich habe sie jedoch niemals gesehen. Das war 1987. Ich war zwar immer verärgert darüber, daß sie mich nicht gefragt haben, sie zu programmieren, jedoch hat es wirklich so lange gedauert, bis meine Amiga-Kenntnisse reichten, es selber so zu machen, wie ich es mir vorstelle.

**PT: In den guten alten 80ern gab es neben Dir noch einige große**

**Stars in der Programmiererszene. Ich denke dabei vor allem an Tony Crowther, Rob Hubbard, Martin Galway oder auch Jez San. Mittlerweile sind die Programmierer immer mehr in den Hintergrund getreten. Wie kam es dazu?**

**BR:** Ganz einfach. Spieleschreiben wurde mittlerweile zu einer so großen Aufgabe, daß es nicht mehr von einer Person alleine zu erledigen ist. Die Grafikqualität wurde so hoch, daß man nun schon einen qualifizierten Künstler dazu braucht. Ähnlich ist es mit dem Programmieren, daß komplexer und professioneller wird. Teilweise muß man sich schon auf bestimmte Gebiete spezialisieren. Es ist schwer vorstellbar, daß ein einzelner dies alles alleine noch erledigen kann. Deshalb gibt es nun immer mehr Teams, die organisiert sein müssen. Es wäre auch nicht fair, wenn der führende Kopf das ganze Lob einheimst, während ein ganzes Team beschäftigt war. In den letzten Jahren hat es sich

außerdem zum Trend entwickelt, daß die Publisher versuchen, ihr eigenes Firmenlogo auf die Verpackung zu bringen, so daß es die Programmierer schwer haben, auf Covers oder in Anzeigen aufzutreten. Außerdem haben es die Entwickler schwer, irgendeinen Einfluß auf das Marketing des Produktes zu nehmen. Deshalb bin ich auch froh darüber, daß Renegade mein Produkt veröffentlicht wird. Wie es schon bei Fire & Ice der Fall war, kann ich auf alle Stufen, die das Spiel durchschreitet, Einfluß nehmen. Ich bin nicht mehr dazu verdammt, daß Spiel zu übergeben, und anschließend auf das Beste zu hoffen. Schau Dir doch nur einmal das furchtbare Artwork zu Paradroid 90 an, und wie wurde versucht, das Spiel zu vermarkten!

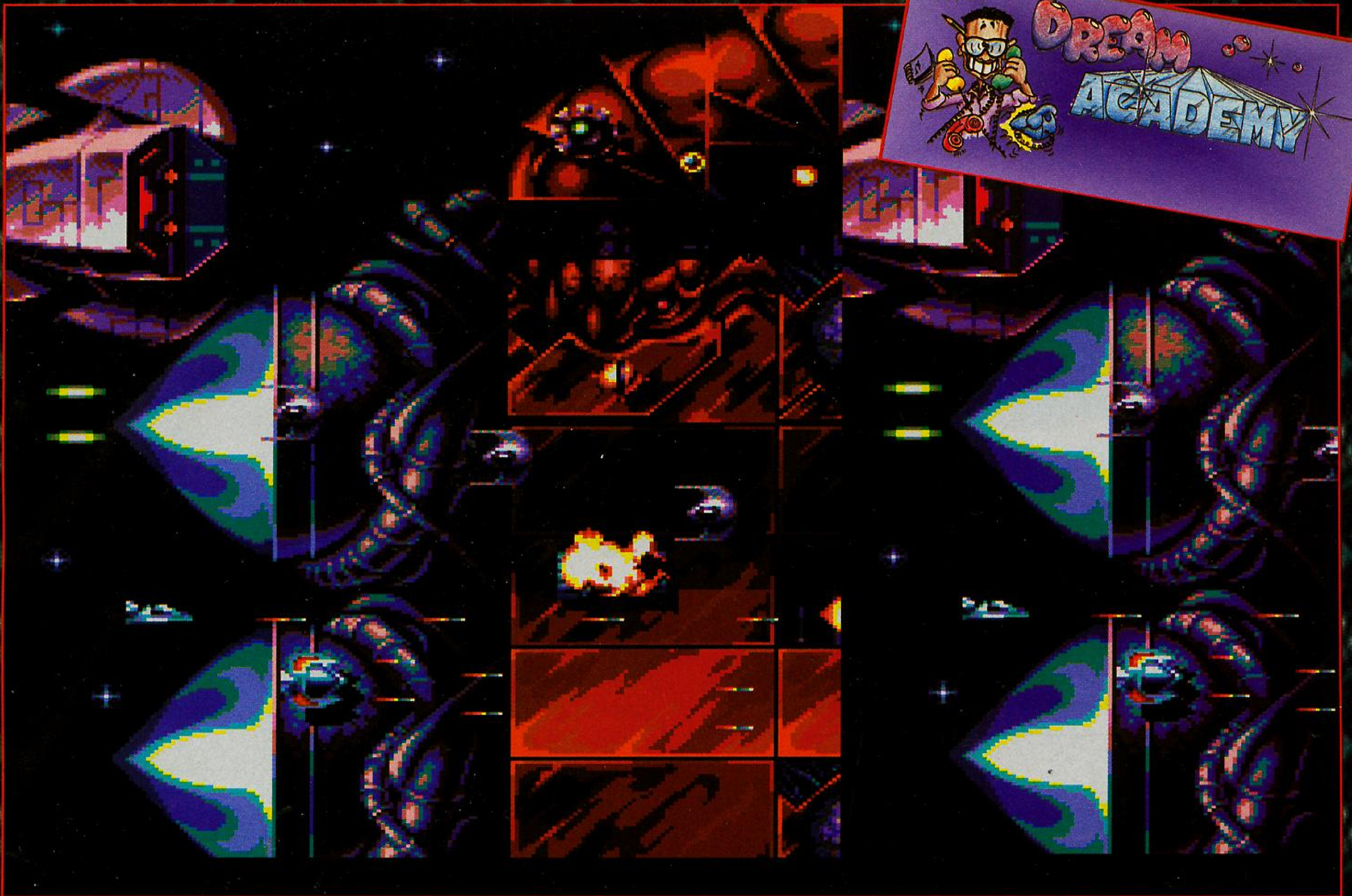
**PT: Wie schätzt Du im Augenblick die Situation auf dem Hardwaremarkt ein. Was bevorzugst Du?**

**BR:** Der Amiga kämpft gegenwärtig ums Überleben. Er ist in der selben Situation wie der Atari ST vor zwei Jahren, meine ich. Der PC schaffte den Sprung zum seriösen Spielmarkt, Rollenspiele beispielsweise, und die Konsolen schlucken den Arcade-Spieleteil des Marktes. Ich will nicht näher auf die Gründe eingehen, aber es ist wirklich schade darum. Der Amiga bietet flexible Hardware, die zu einigen schönen Sachen fähig ist, und er eröffnet Leuten, die zu Hause arbeiten, einen Weg in das Programmieren, was bei Konsolen nicht möglich ist. PCs sind ein bißchen rückständig, was Spiele betrifft, und außerdem gibt es so viele verschiedene Formate, Geschwindigkeiten, Grafik- und Soundkarten. Deshalb ist es schwierig, ein Spiel zu designen, das auf allen läuft. Auf alle Fälle gehört das Programmieren zu Hause der Vergangenheit an.

**PT: Werdet Ihr in Zukunft auch das eine oder andere Konsolenspiel entwickeln?**



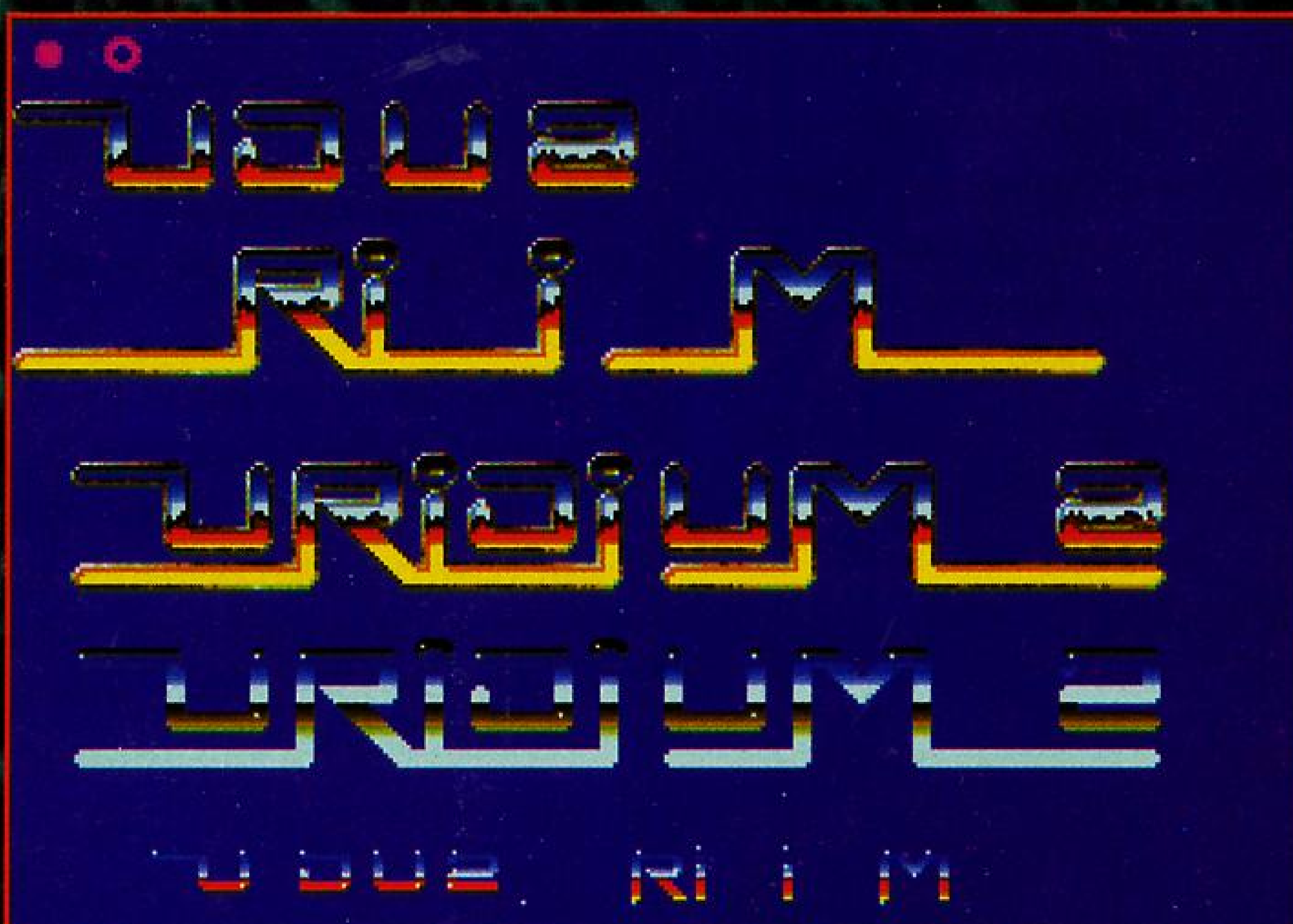




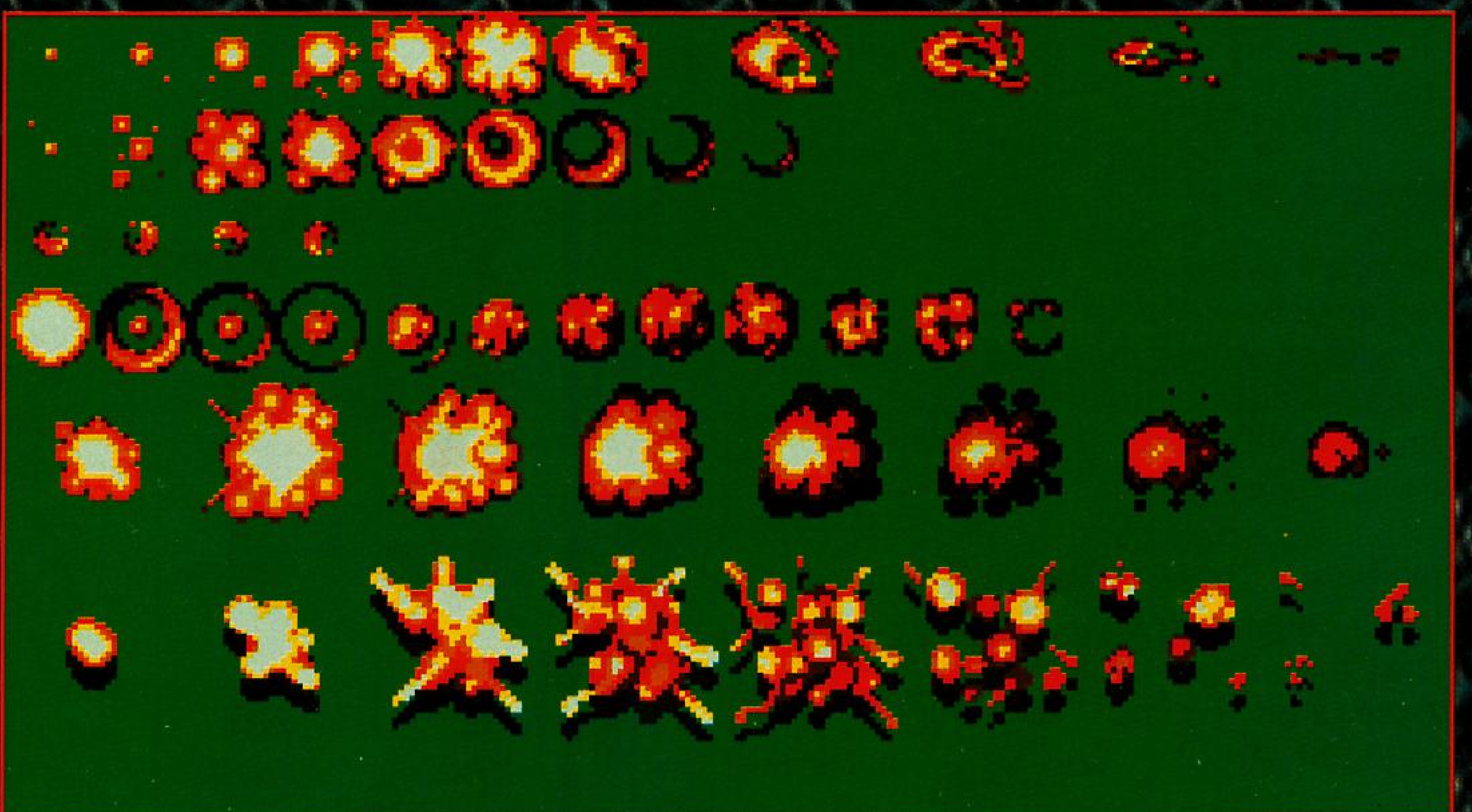
**BR:** Graftgold hat bereits einige Konsolenspiele entwickelt. Sicherlich ist es die Richtung, die wir in Zukunft gehen werden. Wir haben bisher nur zwei PC-Produkte gemacht, und es ist wirklich schwierig damit Geld zu verdienen. Fire & Ice wird derzeit außer Haus für PCs konvertiert, aber es könnte unser letztes Spiel für PCs sein. Nachdem die Konsolen mit immer besserer Hardware ausgerüstet werden, ist es natürlich, daß Programmierer auch für die beste Hardware entwickeln wollen. Deshalb sehe ich schon jetzt den Tag kommen, an dem wir überlegen, noch ein Amiga-Spiel zu machen. Dennoch möchte ich den Amiga 1200 natürlich einmal genauer studieren.

**PT:** In den Anfängen der Spielbranche war es wirklich schwer, viel Geld mit dem Programmieren zu verdienen, da man reinweise von den Softwarefirmen übers Ohr gehauen wurde. Wie stellt sich diese Situation denn jetzt dar?

**BR:** Als einzelner ist es meiner Meinung nach schwer, in der heutigen Zeit viel Geld zu verdienen, da man ja die anderen Mitarbeiter, wie Grafiker und Musiker, bezahlen muß. Als Firma hat man es mit einem professionellen Produkt leicht, gute Beteiligungen auszuhandeln. Die Zeiten ändern sich jedoch. So versucht zum Beispiel Renegade jetzt diese Gewohnheiten zu durchbrechen, und bietet den Programmierern einen fairen



Vertrag an. Dies ist natürlich sehr erfreulich. Weil sie nur wenige Leute beschäftigen, ohne großen Overhead auskommen, und nicht unbedingt drei Ferraris in der Garage stehen haben wollen, können sie faire Verträge anbieten. Die Konsolen haben einen neuen Markt eröffnet, so daß es nun eine Menge Arbeit gibt, die man erledigen kann. Es wäre nahezu unmöglich, ein Spiel nur auf dem Amiga zu entwickeln, daß sich dann bezahlt machen soll. Wenn man mehrere Formate unterstützt, wird es sich bezahlt machen. Ein Trick liegt außerdem darin, daß man sein Copyright nicht abgibt.





# NEWS

## of the World

NEWS ... NEWS ... NEWS

NEWS ...

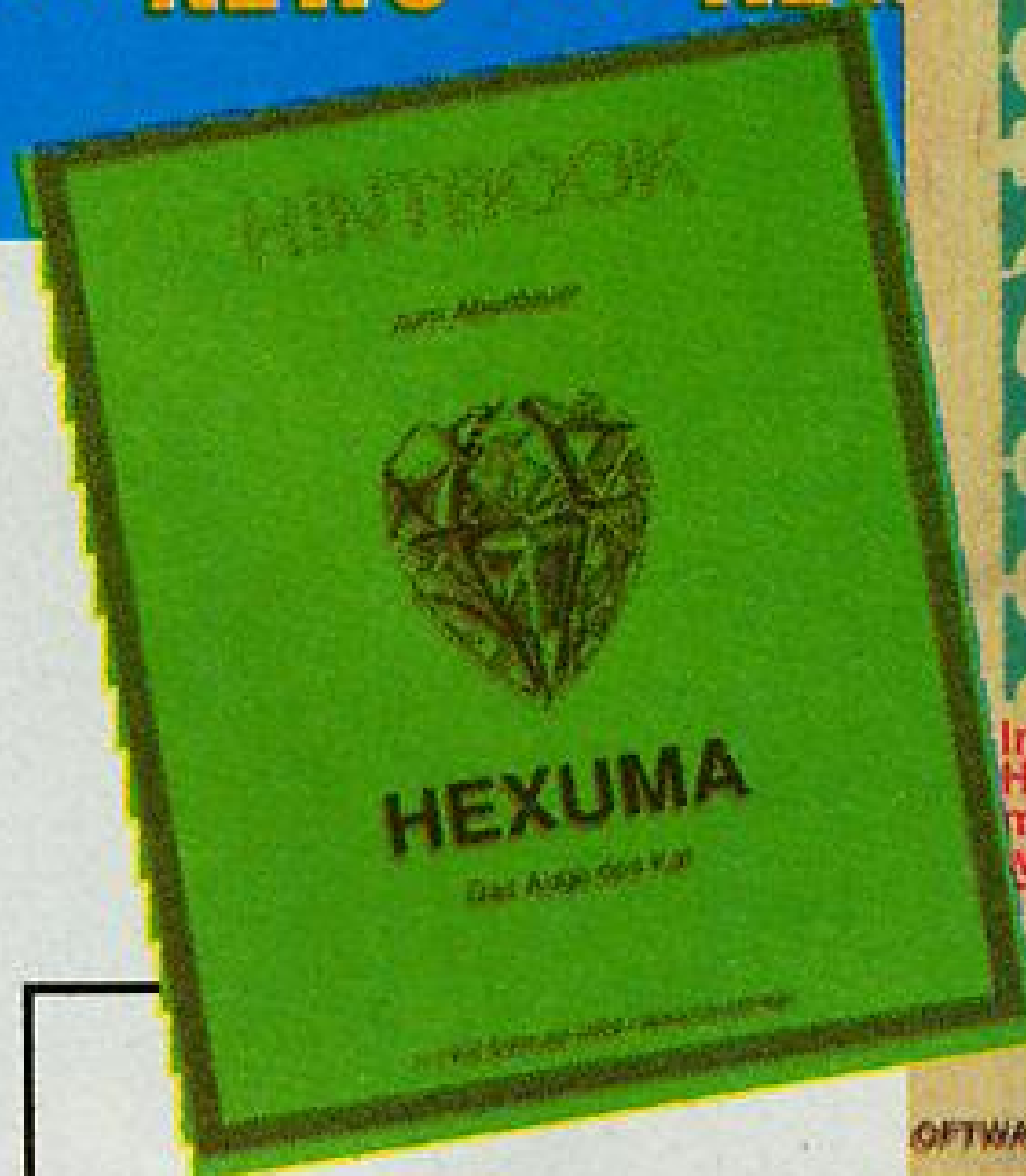
### DSA 2

Fieberhaft arbeitet man bei "Attic" zur Zeit an der Fortsetzung des "Schwarzen Auges". Unter dem Titel "Sternenschweif" werden wir wahrscheinlich noch in diesem Sommer erneut auf den Spuren der Rollenspieler schweifen. Die Entwicklungspläne zu "Perry Rhodan" wurden derweilen fürs erste zurückgestellt.



### Und noch einmal ZOO

Als erstes Computerspiel wird Zool nun auch für die Spielhallen in ein entsprechendes Gehäuse gepreßt. Ein Novum, da bisher immer nur Spielhallen-Top-Hits mehr oder weniger erfolgreich auf Computerformat zurechtgestutzt wurden. Glückwunsch an Gremlin.



### Neue Hexuma Edition

Software 2000 präsentiert eine "aufgerüstete" Hexuma Variante, die nun nicht nur mit einer größeren Verpackung aufwartet, sondern auch noch das überaus hilfreiche Hintbook beinhaltet.

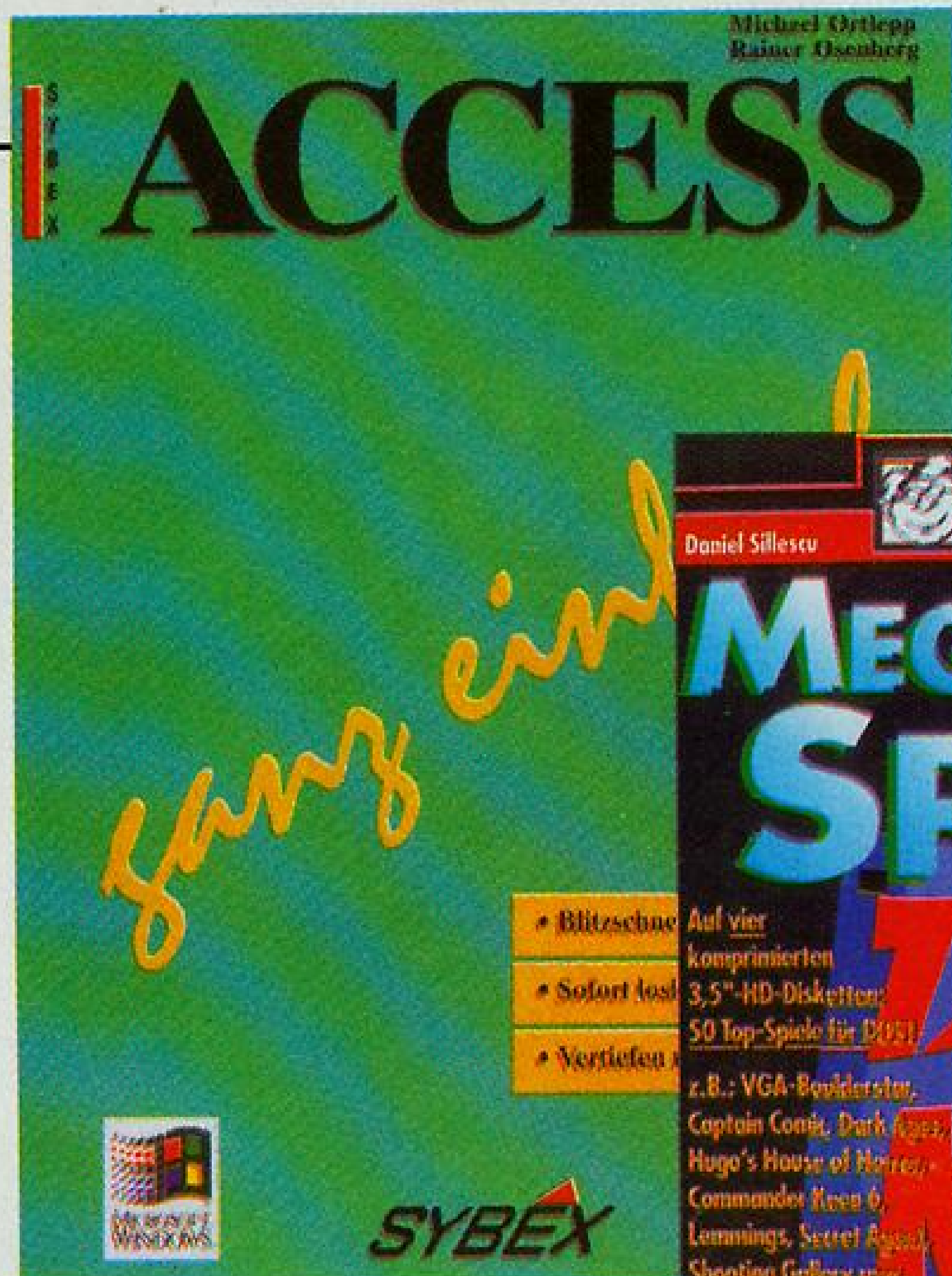
### Karstadt mit eigener Software - Range

Unter den Hauslabel "Okano" präsentiert Karstadt von nun an seine eigene Software - Range, die "Software Classics". So befinden sich z.B. in der PC-Version zehn Spiele, darunter auch F-14 Tomcat, Ghostbusters 2 und Battletech. Der Preis liegt hier bei DM 69,95 was einem sehr guten Preis-Leistungsverhältnis entspricht. Gleiches gilt für die Amiga- und die C64-Sammlung.



### Neues von der Bücherfront

Aus dem Sybex Verlag erreichten uns zwei Buchneuheiten: 'Access - ganz einfach' von Michael Ortlepp und Rainer Osenberg, sowie der MegaPack Spiele. Letzterer enthält 12,5 MB hinter denen sich 50 DOS Spiele verbergen. Die Preise liegen bei DM 29,80 für das Access Buch und DM 69,00 für den Spiele-Sampler.

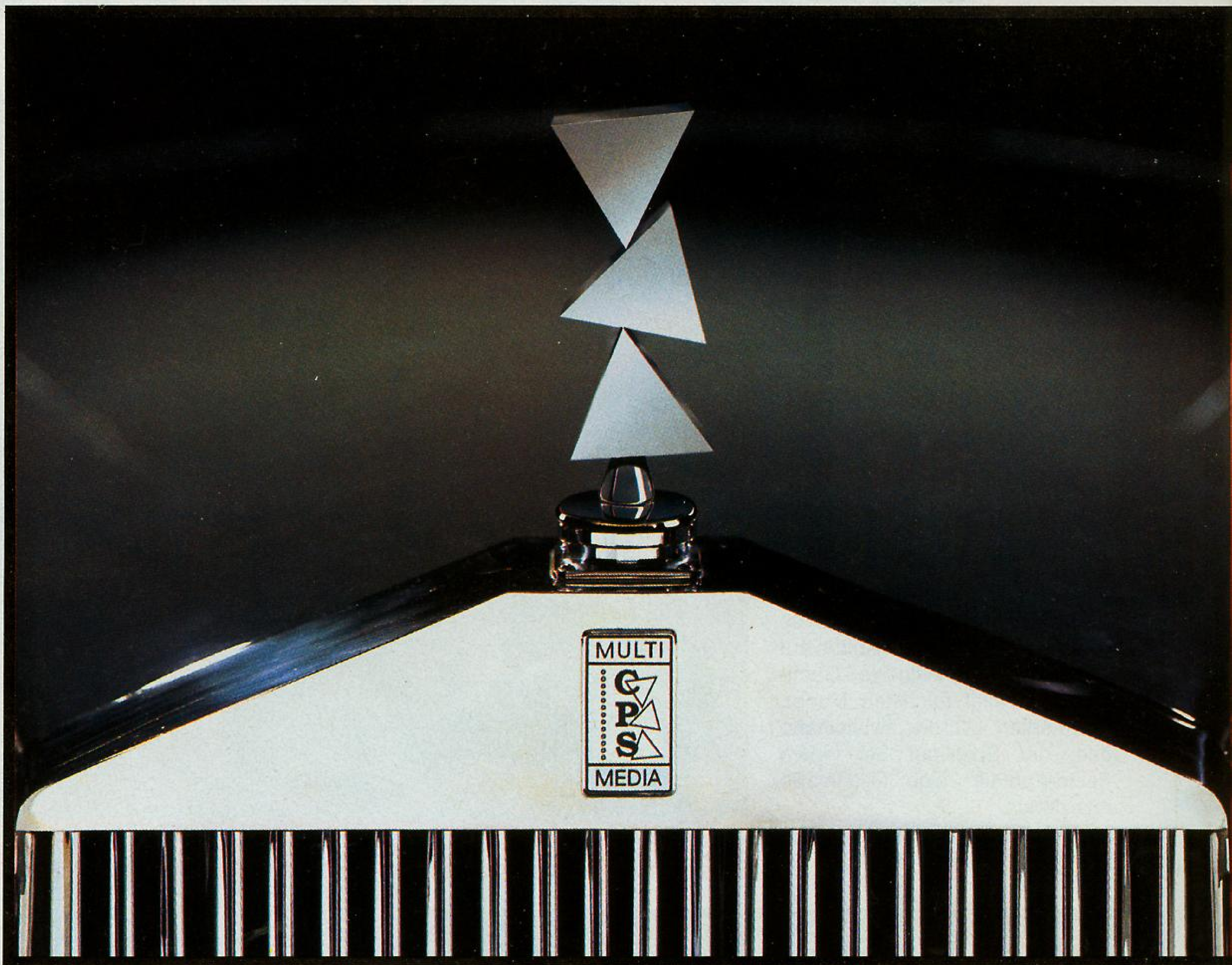


### Kooperation zwischen Starbyte und Karstadt

"Salesman", so der Arbeitstitel einer neuartigen Simulation, deren Ziel es ist, junge Leute für den Beruf des Einzelhandelskaufmanns zu interessieren. Als Veröffentlichungstermin gilt derzeit der Dezember 1993, wobei der Schnupperverkaufspreis bei DM 20 liegen wird. Wer von Euch noch piffige Ideen in punkto Inhalt hat, der kann uns schreiben (CT-Verlag; Kennwort Starbyte/Karstadt; Isarstraße 32; 8500 Nürnberg 60). Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn Starbyte-Spiele.



# Bezahlen Sie ruhig für unseren guten Namen.



## Sie können es sich leisten!

Auch wenn es unbescheiden klingt:

Unser Name hat in der Welt des MultiMedia einen guten Klang. Das können Sie wörtlich nehmen, wenn Sie CPS Soundkarten hören oder mit unseren Musikprogrammen komponieren.



Als führender MultiMedia Hersteller entwickelt CPS aber selbstverständlich auch wegweisende Produkte auf den Gebieten Bild- bzw. Video- bearbeitung, Animation und Sprache.

Neben Qualität und Innovation steht unser Name für einen außergewöhnlichen Service: Software und Handbücher sind in deutscher Sprache verfaßt, unsere Hotline bietet Antworten auf knifflige Fragen, und in der CPS Mailbox finden Sie ständig Neuigkeiten aus dem MultiMedia Bereich. Sie sehen, wir sind unbescheiden im Anspruch an uns selbst. Bescheiden sind wir nur auf einem Gebiet: Beim Preis. Dafür stehen wir mit unserem guten Namen, und zwar auf der Cebit`93 in Halle 9.



# 44. Spielwaren

Quasi vor unserer Haustür spielte sich das alljährliche traditionsbeladene Messegesehen rund um die internationale Spielewelt ab. Als Dauergäste aller Euch interessierenden Firmen haben wir uns umgeschaut was es Neues zu berichten gibt.

## AKKLAIM

Die umstrittenen Crash Dummies hatten Ihren makaberen Auftritt auf allen Konsolen inklusive Game Boy. Test folgt nächsten Monat, anzumerken gilt die zweifelhafte Idee, der Spielfigur bei jedem "Feind-Kontakt" eine Gliedmaße abzuziehen.

Offiziell wurden jetzt auch Spiderman und Aliens vorgestellt.



Im Sega Mega CD steckt hochwertige Technik, die aber leider auch ihren 'Preis' fordert.



T. Oppermann von Sega präsentierte die Neuheiten.

## HARTUNG

Unspektakulär doch für den kleinen Geldbeutel als alternative zum Game Boy nicht zu unterschätzen ist der Sound Vision von Hartung. In überarbeiteter Version startet man bei Hartung zuversichtlich im Weihnachtsgeschäft 93 noch einmal durch.

## KONAMI

Konami scheut zum großen Einstieg weder Kosten noch Mühen. Für den Top-Hit Tiny Toon Adventure (SNES, Mega Drive, Game Boy) wurde ein Fernsehspot produziert für dessen Vertonung die Fantastischen 4 engagiert wurden.

Den Titeln entsprechend sehens- und hörens Wert.

## MB

Bekannt durch Hero Quest und unzählige andere Brettspiele hatte MB vor ca. einem Jahr im Bereich der NES-Module einige Veröffentlichungen. Nun ist man aus dem 8-BIT Markt ausgestiegen, und zieht in Erwägung im 16-BIT Markt wieder einzusteigen. Was draus wird erfahrt Ihr demnächst bei uns.

## MITSUI

Den SNES-Besitzern durch Road Runner ein Begriff, versucht auch Mitsui im Konsolenmarkt Fuß zu

fassen. Den Vorbildern Akklaim und Konami nacheifernd wird man von dieser Firma wohl auch in Zukunft noch viel Berichtenswertes hören.

## NINTENDO

Offiziell in Deutschland erstmalig zu sehen gab es bei Nintendo Starfox, das Programm, das als erstes die neue FX-Technologie verarbeitet. In dem Spielmodul befindet sich ein RISC-Prozessor, welcher in diesem Space-Ballerspiel für das Polygon-Echtzeit Shading sorgt. Beeindruckend, doch stellt sich die Frage, ob diese Technik auch in anderen Spielegenres für revolutionäre Neuerungen brauchbar ist.

## REVELL

Bei Revell, dem führenden Hersteller von Plastik und Metall-Bausätzen, hat man die Zeichen der Zeit erkannt und steigt mit einem sehr ambitionierten Projekt in den Bereich CD-ROM ein. Im großen und ganzen handelt es sich um ein zweigeteiltes Konzept. Zum einen werden am Bildschirm in Explosions-Darstellung On-Line-Hilfen zum Bau eines Modells gegeben, zum anderen habt Ihr die Möglichkeit nach Vollendung des "Software-Bausatzes" in den Simulations-Modus zu gehen. Beim Prototyp dieser neuen Konzeption handelt es sich um vier Sportwagen plus Fahrsimulator, geplant



Vielversprechend, was Revell da auf die Räder stellt.



# Messe Nürnberg

sind jedoch auch Flugzeug- und Schiffsversionen. Zum Lieferumfang sollen neben der CD-ROM auch ein Bausatz gehören.

## SEGA

Das SEGA MEGA CD läßt auf einigeg Hoffen. Im ersten Jahr nach Veröffentlichung sollen über 50 Titel erhältlich sein, die die Fähigkeiten des MEGA CD ausnutzen sollen. Darunter befinden sich so klangvolle Namen wie Leisure Suit Larry und Wing Commander. Auch der Aktuelle Dracula Film soll eine Umsetzung erfahren. Das vielseitige Gerät wird im Herbst zum Preis von ca. DM 600.- verkauft werden. Eine direkte Konkurrenz zur FX-Technologie von Nintendo ist zwar nicht zu sehen, da sich die Verfahren doch zu stark unterscheiden, aber dennoch beäugen sich die beiden Riesen mißtrauisch, um im Rennen um Eure Gunst, was zukünftige Weiterentwicklungen betrifft, die Nase vorn zu haben (denn wer die Nase hinten hat, bie-

tet sicherlich keinen schönen Anblick).

## TOMY

Die nach meiner Einschätzung sensationellste Neuigkeit zum Thema Videospiele stammt von einem bisher in diesem Bereich eher unbedeutenden Hersteller und Distributor. TOMY hat die Rechte an einem Spielsystem erworben, welches im Sommer dieses Jahres den Spielmarkt wie eine Bombe treffen wird. Der Barcode Battler, so der blumenreiche Name des Produkts, benötigt für

langanhaltenden Spielspaß keinen permanenten und geldverschlingenden Nachschub an teuren

Spielmodulen, sondern wird mit Barcodes gefüttert, die auf nahezu jeder Verpackung zu finden sind. Im Zwei-Spieler Modus werden aus eingelesenen Strichcodierungen Charakterwerte ermittelt, die es ermöglichen zwei Barcodes gegeneinander antreten zu lassen. Ein ausführlicher Bericht folgt, wenn wir unser Test-Muster in Händen halten.

Abschließend ist zu sagen, daß die Messe wohl in erster Linie für die Konsolen Besitzer Neues brachte. Konzeptgebunden finden diese Ihren Absatz in den Spielwarenabteilungen. Ob die Spielwarenmesse nächstes Jahr auch noch zur Drehscheibe von Neuerungen wird sei dahingestellt. Bereits dieses Jahr klagten die Aussteller, allen voran Nintendo, über Platzmangel und unvorteilhafte Plazierungen, und auch das Besucheraufkommen war zurückgegangen. Doch gleich wo das Neueste vorgestellt wird, wir berichten Euch darüber.

(ak)



Supervision - Der 'Spar Boy' für den schmalen Geldbeutel.

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

**THE ISLAND OF LOST HOPE**

**Lemmings 2**  
(Jawohl, das neue ... endlich) für Amiga **DM 49.90**  
PC **DM 59.90**  
(Die englische Anleitung ist doch für SIE kein Problem, oder?)

**Zool** (Amiga) jetzt bei uns für nur **39.90**

Kein Kommentar - **Streetfighter 2** für den Amiga **DM 59.90**

**DISKETTEN**  
3.5" 2DD 10 Stck 8.90  
200 Stck 79.90  
3.5" HD 10 Stck 15.90  
200 Stck 149.90  
200 Stck 295.90  
Unsere Disketten kommen von namhaften Herstellern, sind geprüft und haben 1 (EIN) Jahr Garantie. Versuchen Sie das 'mal woanders zu kommen. Bestellen können sie per Kupon oder per Telefon 0911/288286 oder per Fax 0911/268973.

**Das werden Sie uns kaum glauben: Alone in the Dark**  
Der aktuelle Hit für PC (lesen Sie mal die Tests nach) bei uns zum typischen TS Preis: nur **79.90**

**Sensible Soccer**  
Die Fußball-Sensation für den AMIGA mit Deutscher Anleitung bei uns nur **39.90**

**Streetfighter 2** für den Amiga **DM 59.90**

5.25" 2D 10 Stck 4.90  
200 Stck 47.90  
5.25" HD 10 Stck 8.90  
200 Stck 79.90  
200 Stck 149.90

## T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NURNBERG 80

**Sie haben** einen Atari ST, einen C-64 oder einen CPC? Fein, - wir haben die Spiele für Ihren Computer! Fordern Sie unser **kostenloses Info an!**

**Die Hits für PC:**  
Front Page Football 89.90  
Battlechess 4000 dt. 79.90  
Sherlock Holmes dt. 79.90  
F15 Strike Eagle 3 dt. 85.90  
Summerchallenge dt. 95.90  
Ult. Underworld 2 65.90  
Comanche dt. 89.90  
99.90

**Lotus 3**  
Rennsimulation (Amiga) zum Hitpreis **39.90**

**Die aktuellen Hits:**  
Populous 2 dt. PC79.90 Amiga 69.90  
Rea.f.th.Sky dt. PC69.90 Amiga 59.90  
Transarctica dt. PC49.90 Amiga 49.90  
Patrizier PC79.90 Amiga 49.90  
Indiana Jones 4 PC79.90 Amiga 59.90  
Pinball Fantasies PC79.90 Amiga 79.90  
1869 Amiga 59.90  
KGB dt. PC89.90 Amiga 79.90  
Monkey Island 2 PC79.90 Amiga 59.90  
Civilisation PC89.90 Amiga 79.90  
Rome AD 92 PC79.90 Amiga 69.90  
History Line PC79.90 Amiga 79.90  
Legend of Valour PC79.90 Amiga 79.90  
Dynatech Amiga 69.90  
Pushover Amiga 55.90  
EPIC PC59.90 Amiga 55.90  
Crazy Cars 3 dt. PC59.90 Amiga 59.90  
Humans dt. PC69.90 Amiga 49.90  
Putty dt. PC79.90 Amiga 65.90  
Amiga 49.90

**Chaos Engine**  
Was müssen wir da noch sagen? Der Super-hit (dt. Anl.) für den Amiga nur **59.90**

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

**BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG**

Hiermit bestelle ich für den Computer auf..... Disk nachstehende Programme per  Nachnahme (+ Kosten 8,90)  Vorkasse und Scheck (+ Kosten 4,50)

Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

77.383  
Bitte Anschrift nicht vergessen  
Unterschrift  
**T. S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80**



Sie gilt als eine der schnellsten Sportarten der Welt und Ihr Publikum als das begeisterungsfähigste. Jeder, der schon einmal einem Eishockey-Spiel live auf die Kufen gesehen hat, wird das bestätigen können.



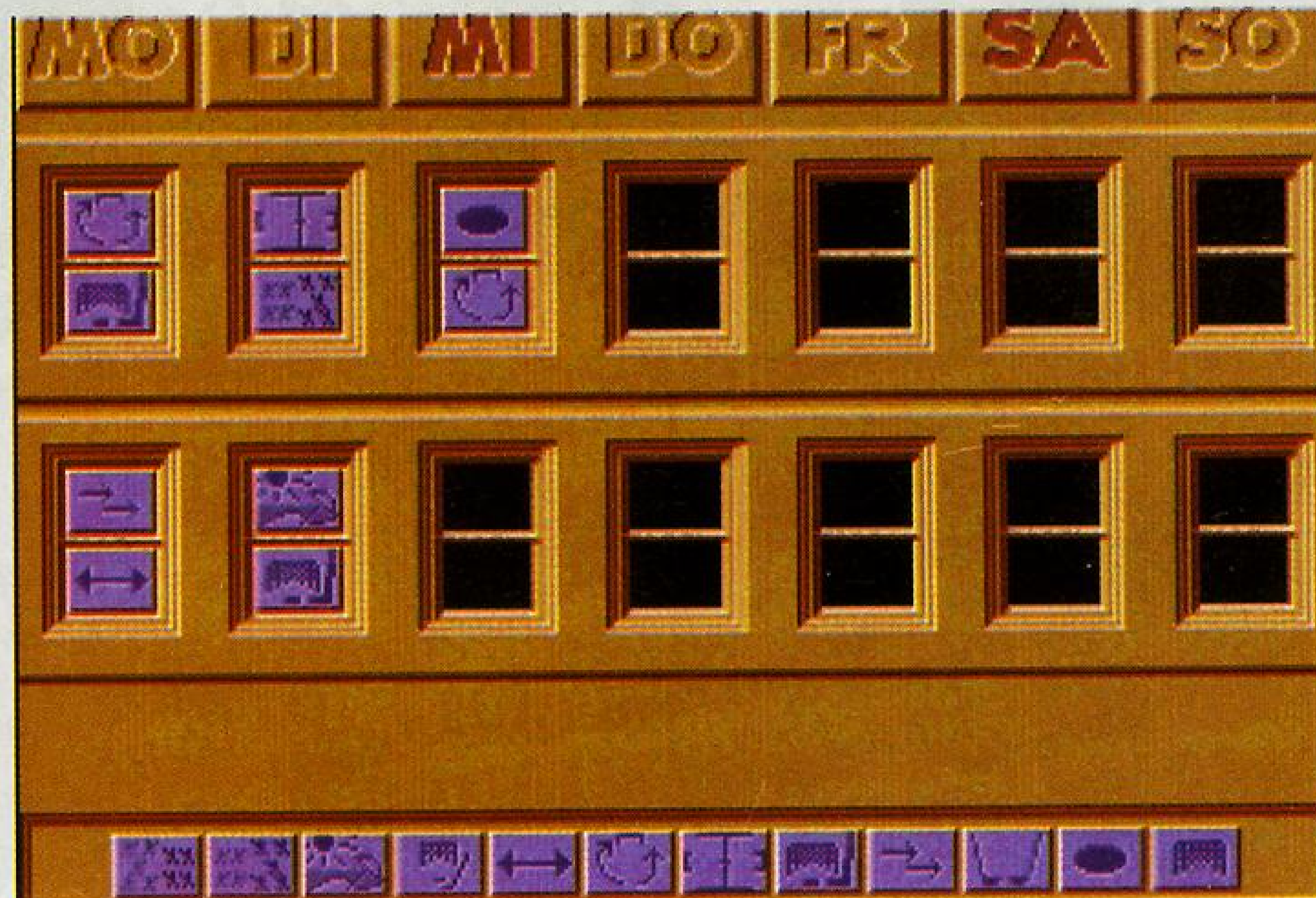
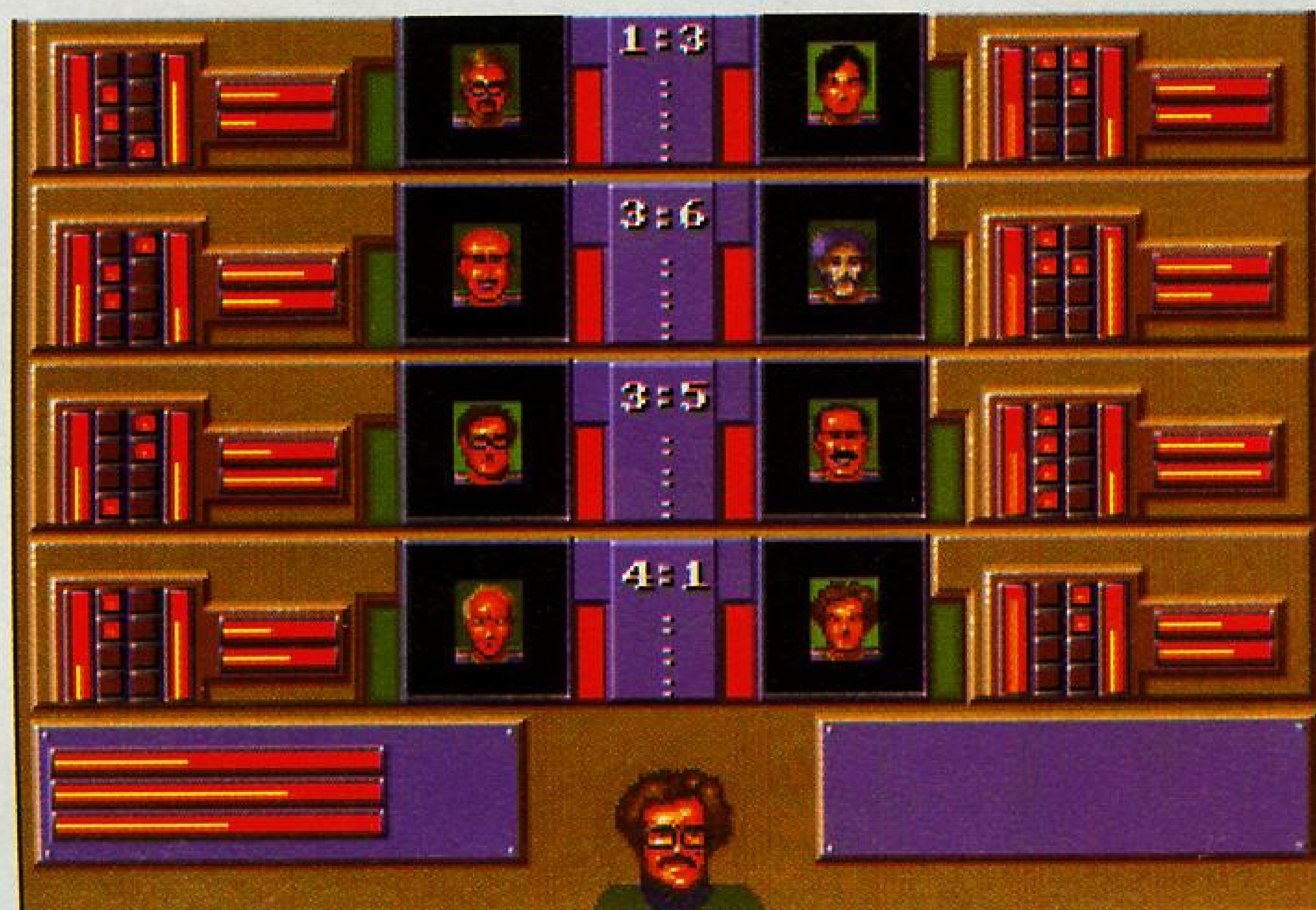
# ICE HOCKEY MANAGER

Das Jahr 1993 ist nun das Eishockey-Jahr schlechthin. Nicht nur das Deutschland das Vier-Länder-Turnier in der Schweiz gewinnen konnte, nein auch die Weltmeisterschaft findet diesjährig in den Arenen von München und Düsseldorf statt. Doch damit nicht genug. Software 2000 setzt mit dem Eishockey-Manager noch einmal eins obendrauf. Berühmt und berüchtigt ob ihres Verkaufschlagers "Bundesliga-Manager", begeben sie sich diesmal aufs blanke Eis. Und damit sich dieser Gang nicht als Rutschpartie erweist, wurde lange und ausgiebig gefeilt. Hier nun die wichtigsten Funktionen im rasanten Überblick. Ein bis vier Spieler können unter sechs verschiedenen Schwierigkeitsgraden und umfangreichen Statistiken wählen, die ihnen das Kaufen und Verkaufen von Spielern und das Einstellen der einzel-

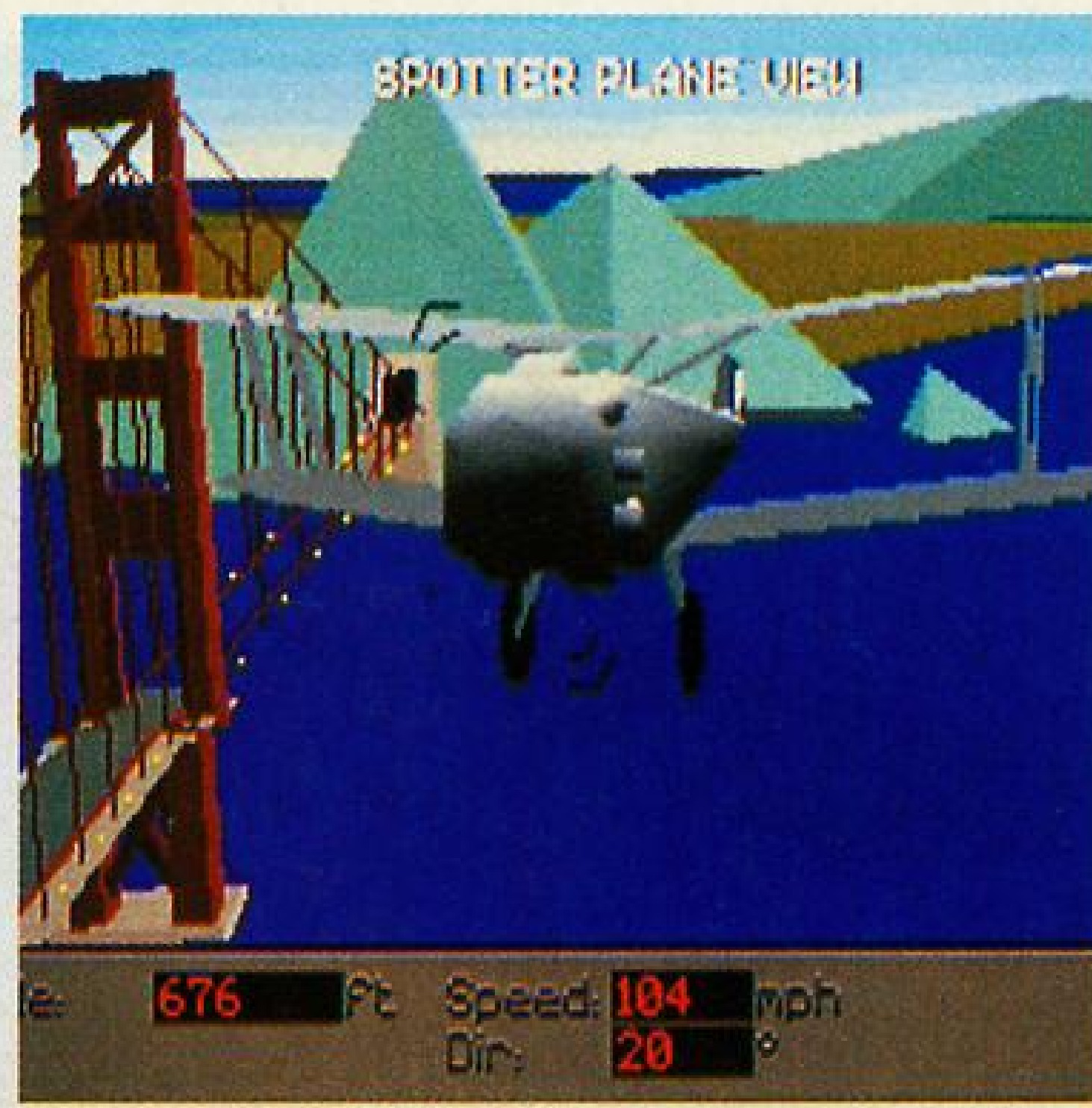
nen Programmanzeigen ermöglichen. Im Verlauf des Spiels kann jederzeit ein neuer Spieler aufs Eis. Ferner kann unter zwölf Managerköpfen, der Startliga und der Startstärke ausgewählt werden. Gespielt wird in drei Ligen inklusive Play-Off-Runde oder gegebenenfalls Abstiegsrunde, DEB-Pokal und Europapokal. Wer sich für den Weltmeisterschaftsmodus entscheidet, der trägt die Verantwortung für die Spielerberufungen und die Vorbereitungsspiele. Des Weiteren verfügt der "Eishockey-Manager" über folgende Optionen: Drei Jugendmannschaften, Ein- und Verkauf von ausländischen Stars, Live-Übertragungen, Talentsuche, über Highscorelisten, Freizeit und Erholungsmöglichkeiten, Stadionausbau, eine erweiterte Sponsorfunktion, Trainingsprogramme, Aktiengeschäfte und vieles mehr. Anbei seht Ihr die ersten Arbeitsgrafiken, die einen schon

ungefähr erahnen lassen, wie das Endprodukt, welches zeitgleich zur Weltmeisterschaft erscheinen soll und offiziell vom deutschen Eishockey-Verband anerkannt wurde, aussehen wird.

Erscheinen wird der "Eishockey Manager" Mitte April, wobei die Amiga-Version aller Wahrscheinlichkeit nach drei Disketten umfassen wird. (cd)



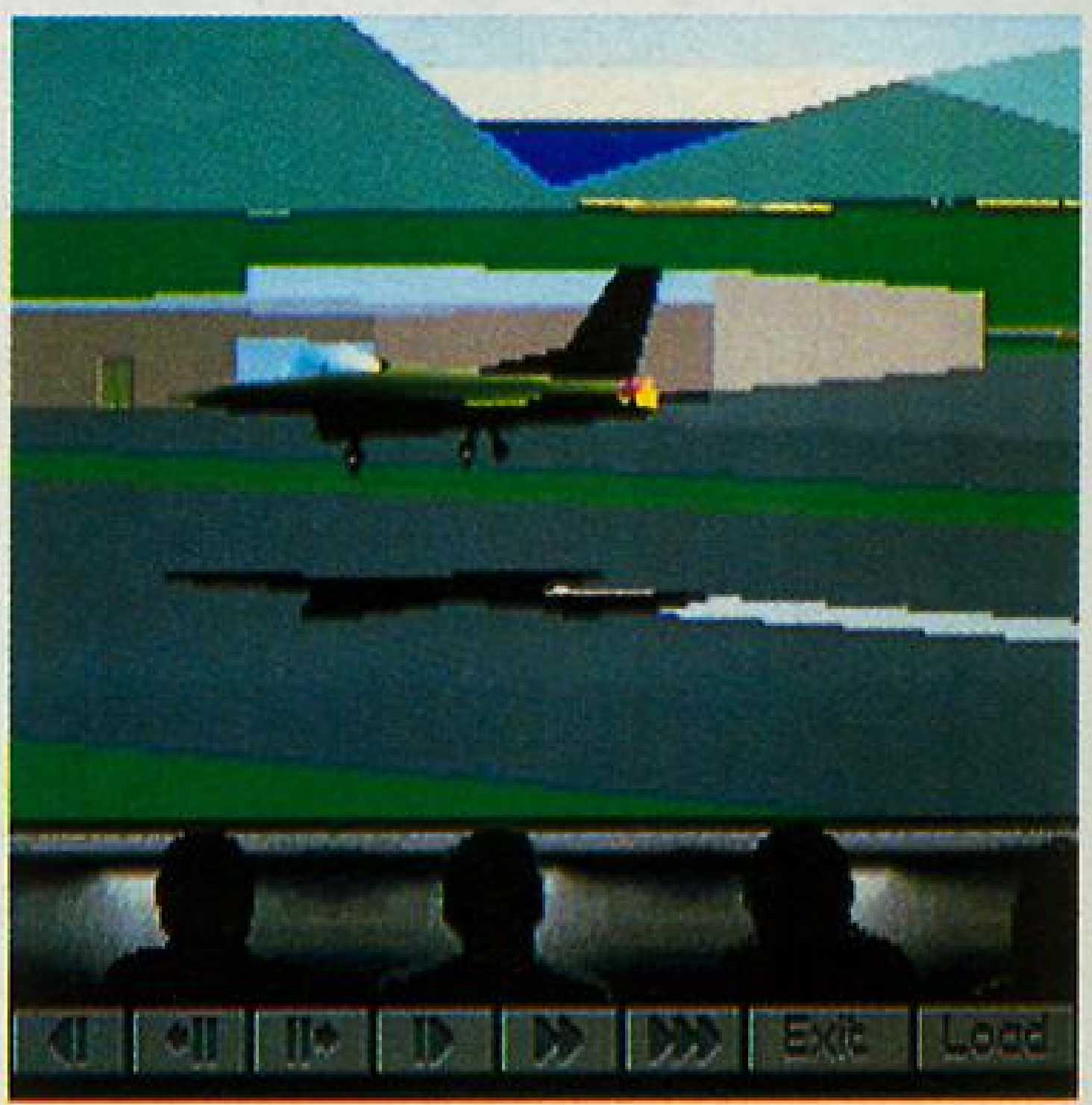




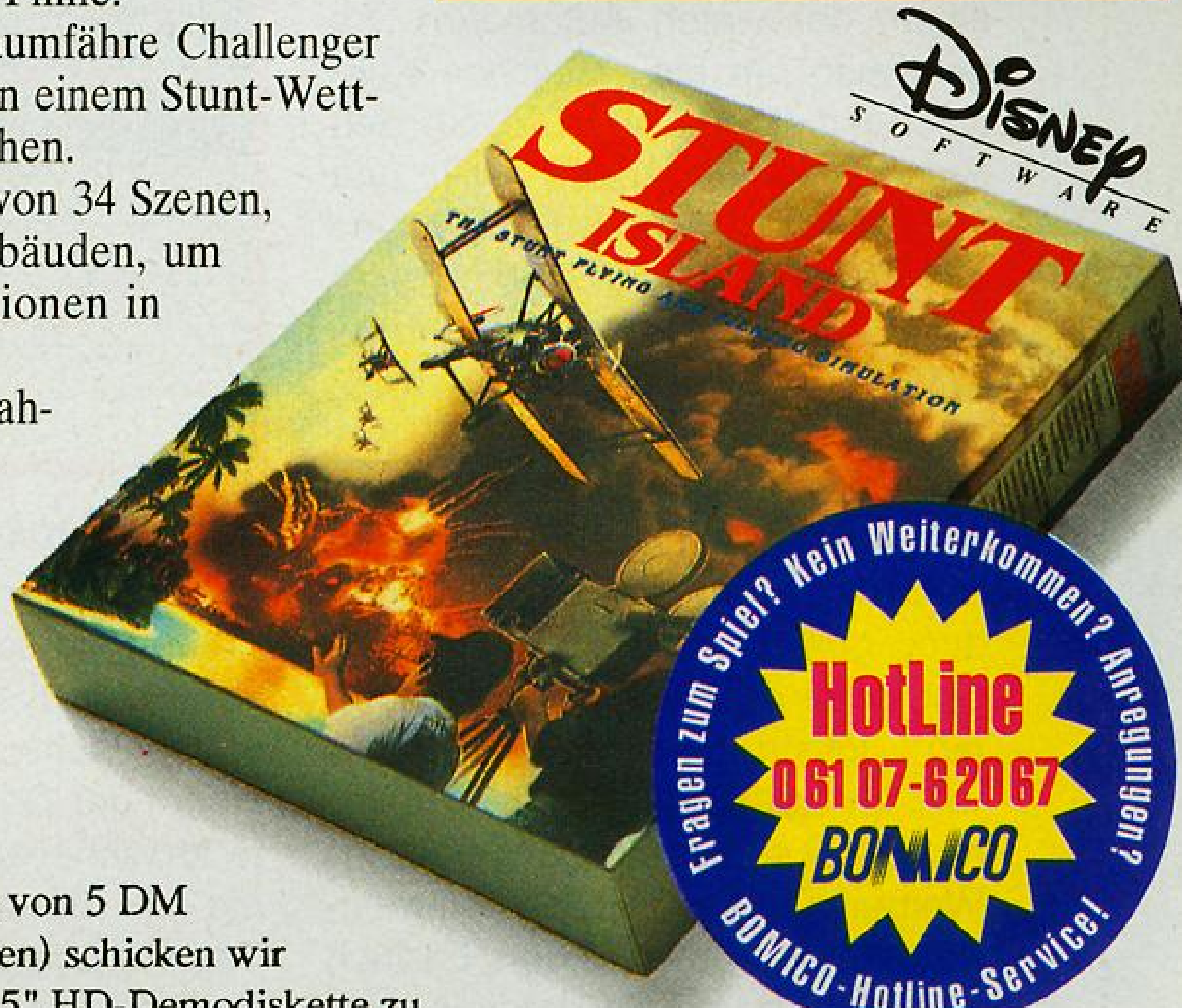
# STUNT ISLAND



# Gleichzeitig Stuntman, Pilot und Regisseur sein, das gibt's nur in Hollywood!



**SO EINE LEISTUNG IST OSCARREIF !**  
 Die amerikanischen Filmstudios haben soeben den originellsten Vertrag des Jahrhunderts unterzeichnet. Sie kauften eine ganze Insel: STUNT ISLAND, das Paradies des Films und der Flugstunts.  
 Das Spiel STUNT ISLAND, das in Zusammenarbeit mit Profis aus Hollywood entwickelt wurde, kombiniert Flugsimulation und Filmregie. Auf dieser paradiesischen Insel können Sie fliegen, Ihre Leistungen filmen, den Schnitt erledigen und die Tonspur bearbeiten. Das Resultat: eine Fülle atemberaubender Filme.  
 Vom ersten Zweidecker des ersten Weltkriegs bis zur Weltraumfähre Challenger haben Sie die Auswahl zwischen 50 Fluggeräten und können an einem Stunt-Wettkampf teilnehmen, in dem 32 Prüfungen auf dem Programm stehen.  
 Entwerfen-Sie Ihre eigenen Stunts mit Hilfe einer Sammlung von 34 Szenen, 800 animierbaren Requisiten, Fahrzeugen, Personen und Gebäuden, um Aufnahmen zu drehen, die den großen Hollywood-Produktionen in nichts nachstehen.  
 Wenn Sie schon ein Fliegeras sind, übernehmen Sie die Aufnahmeleitung mit 8 Kameras, und filmen Sie Ihre Kunststücke unter den unglaublichsten Blickwinkeln.  
 Ist die Aufnahme im Kasten, dann gehen Sie ins Studio, um Ihre Bilder zusammenzuschneiden und anhand von 100 Geräuscheffekten und Musik die Tonspur zu gestalten. 15 bereitgestellte fertige Filme ermöglichen Ihnen, sich mit der Filmtechnik vertraut zu machen.



Exklusivvertrieb in Deutschland **BOMICO**

Gegen Einsendung von 5 DM (auch in Briefmarken) schicken wir Ihnen gerne eine 3.5" HD-Demodiskette zu. Bitte anfordern bei: Bomico GmbH, Stichwort "Stunt Island", Am Südpark 12, W-6092 Kelsterbach

Für PC- Komplet in Deutsch



# STREET FIGHTER II

**Die Geduld vieler Amiga-Besitzer wurde auf eine harte Probe gestellt. Während sich SNES-Spieler schon seit beinahe einem halben Jahr im Street Fight messen können, kommt die Amiga-Version von Street Fighter II erst jetzt auf den Markt. Das Warten hat sich jedoch auf jeden Fall gelohnt, und allen Beat'em-Up-Fans stehen schlaflose Nächte und von Blasen und Schwielen gezeichnete Finger ins Haus.**

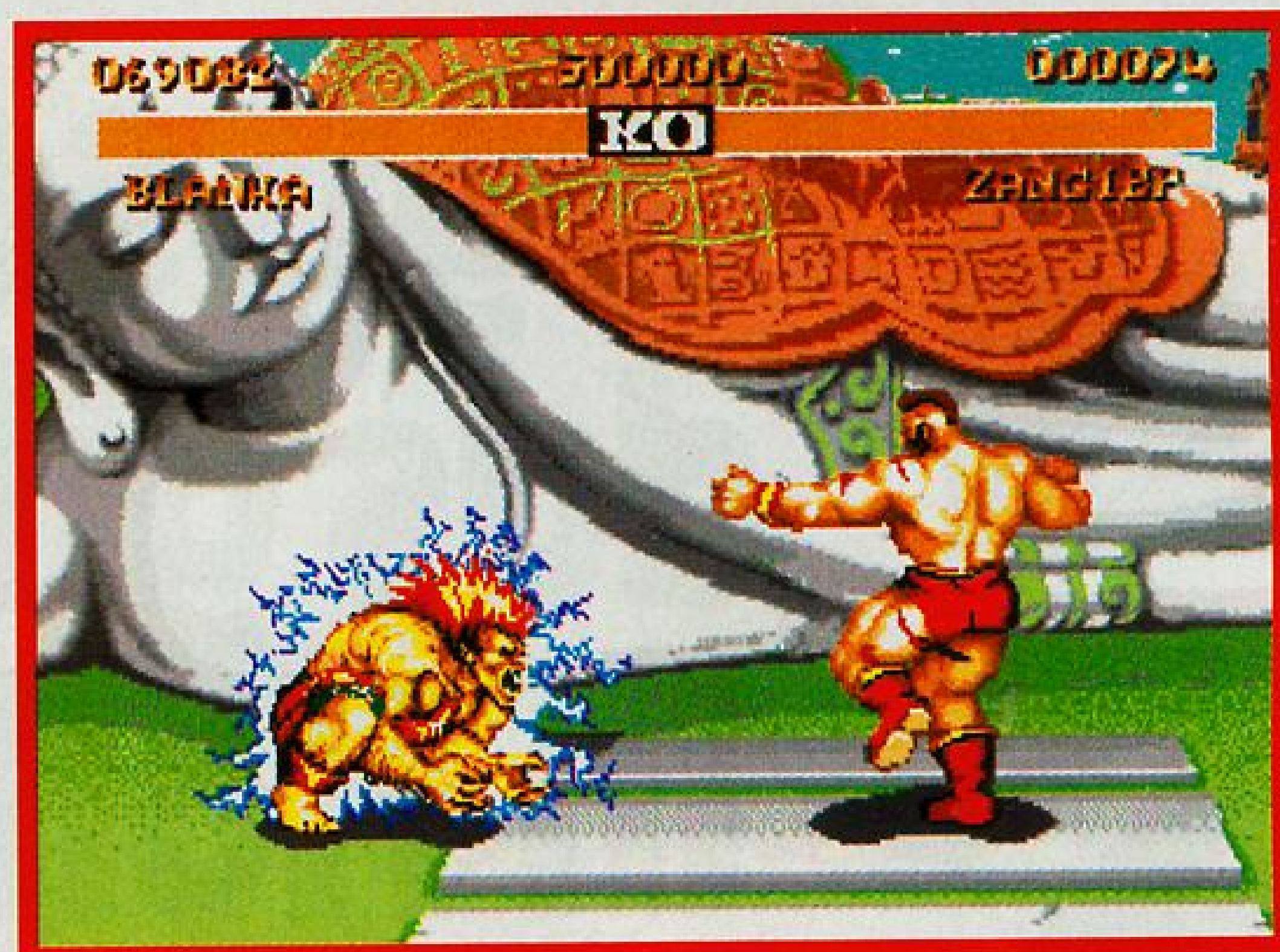
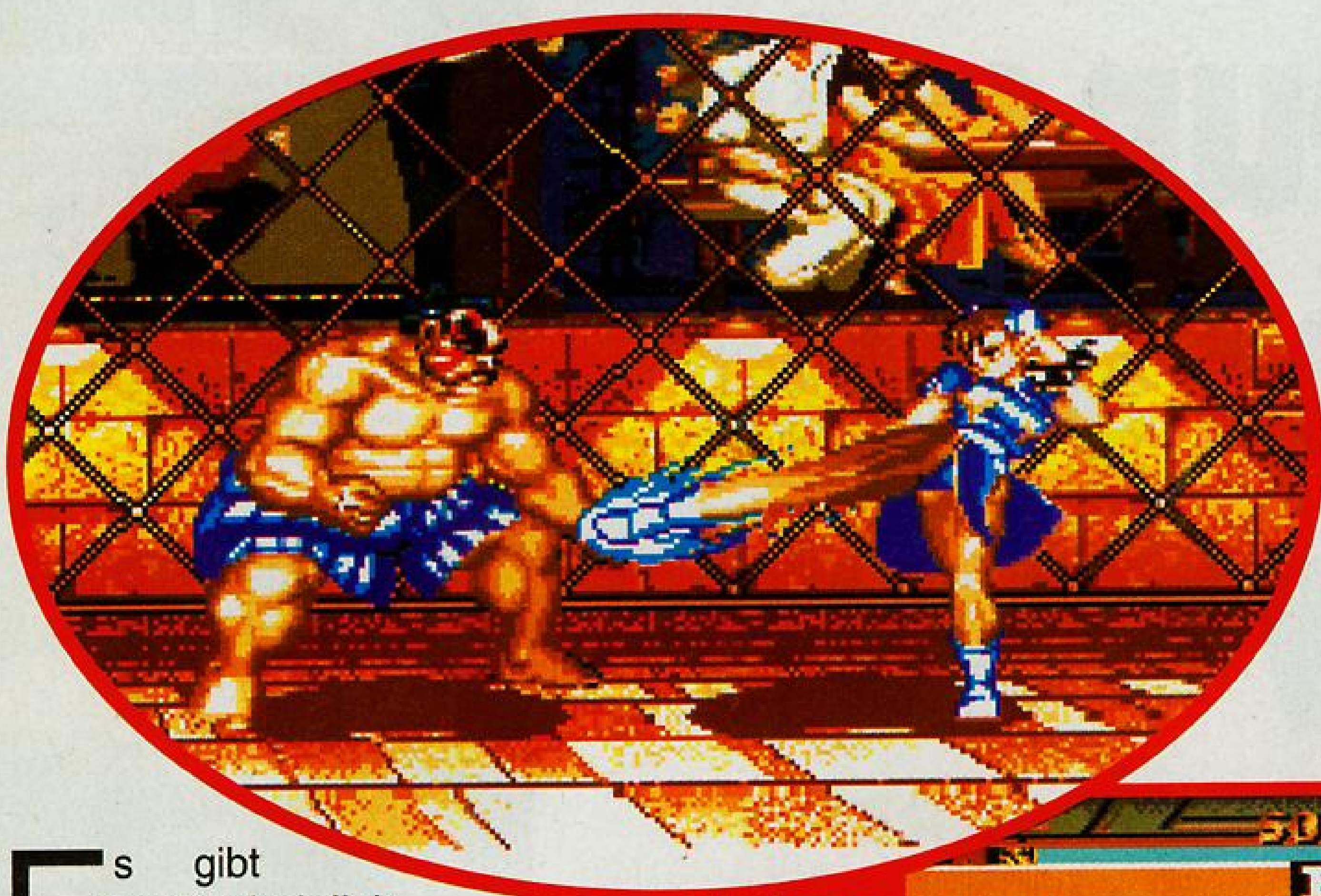
tes "Ich mach` dich alle" oder ein zufriedenes Grinsen nach einem gelungenen Schlag ihre Wirkung nicht verfehlten. Der geschickteste Spieler war alsbald der meistgehaßte und seine Gegner wurden stürmisch angefeuert.

Die Steuerung der Athleten ist im Prinzip ziemlich einfach und kann über Joystick, Joypad oder Tastatur erfolgen. Jede Richtung steht in Verbindung mit dem Feuerknopf

für einen bestimmten Schlag, zusätzlich wurden jedem Krieger bestimmte Sonderschläge mit auf den Weg gegeben. Diese sind jedoch äußerst schwer durchzuführen, da ihnen bestimmte Richtungskombinationen

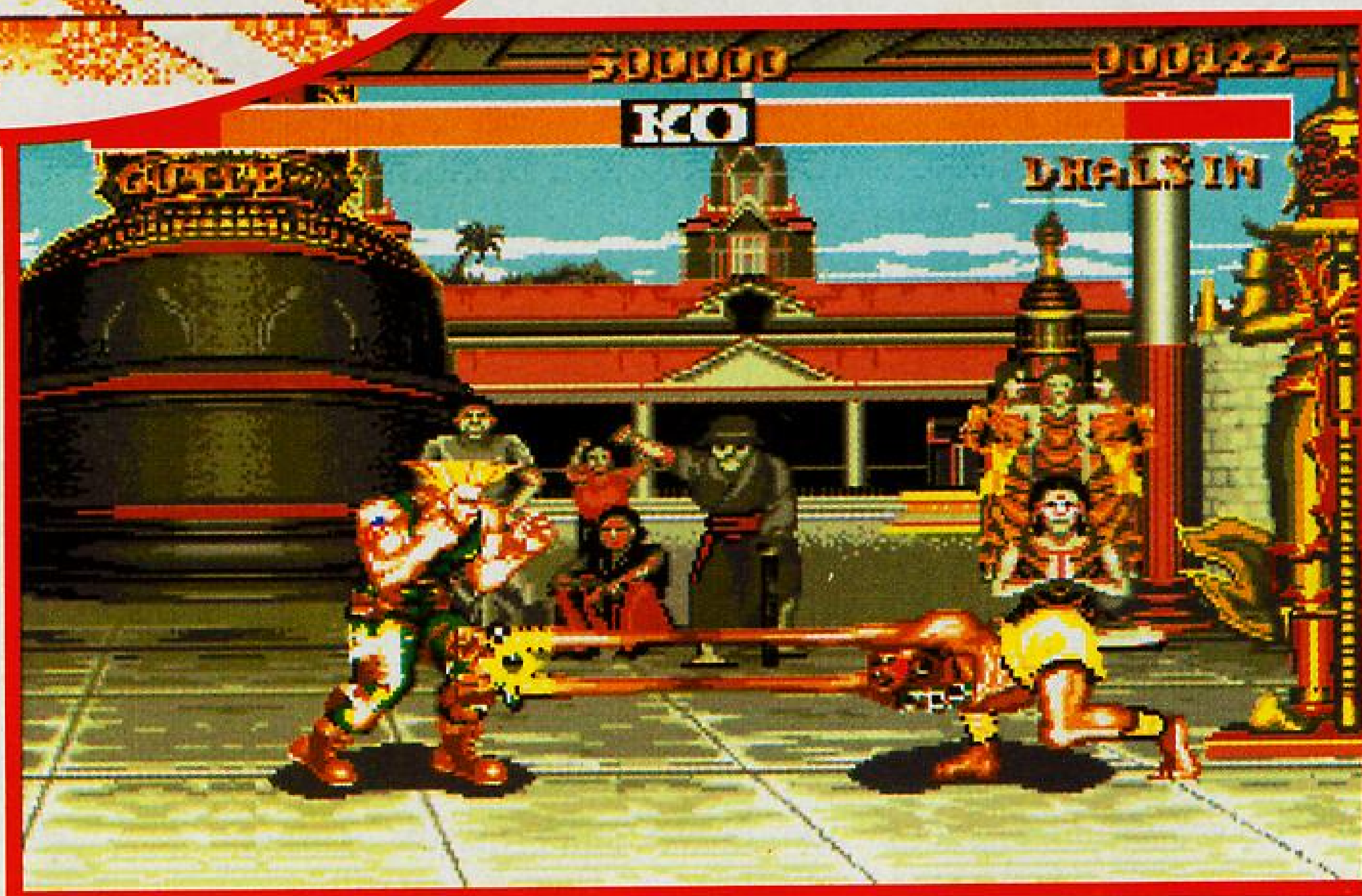
vorangehen müssen. Um den sogenannten Dragon Punch durchzuführen muß beispielsweise der Joystick nach rechts, nach unten und dann nach rechts + unten gezogen werden. Dies muß zudem sehr schnell und flüssig geschehen und mit einem Knopfdruck im richtigen Moment abgeschlossen werden. Mit der Tastatur ist ein solcher Schlag von vornherein zum Scheitern verurteilt, und auch der Joystick reagiert nicht immer so, wie man will. Es bedarf schon einer gehörigen Portion Übung (was das Handbuch übrigens nicht verschweigt), um solche Einlagen auf die Reihe zu bringen, wobei die Hardware, sprich die Art des Joysticks, ebenfalls eine große Rolle spielt.

Grafisch ist Street Fighter II gut gelungen, die Kämpfer sind flüssig animiert und bestechen mit einer Vielzahl von Bewegungen. Jeder hat unterschiedliche Stärken und Schwächen, wobei zusätzlich die Möglichkeit besteht, ein Handicap festzulegen, um einen ebenbürti-



Es gibt wahrscheinlich nur wenige Leser, die noch nie etwas von diesem Spiel gehört haben. Zumindest die Spielhallen-Version kennt fast jeder und stand vielleicht sogar schon gefesselt vor einem der vielen Automaten. Es geht also um ein wirkliches Kultspiel, mit dem CAPCOM auf den Softwaremarkt landen will und wohl auch wird. Die Story ist so einfach wie genial. Die besten Straßenkämpfer (Street Fighters) treffen sich, um ihre Kräfte zu messen, damit endgültig feststeht, wer der weltbeste Krieger ist.

Nach dem Booten der ersten Disk wird man zuerst vor die Entscheidung gestellt, ob man gegen den Computer oder gegen einen zweiten Joystickakrobaten antreten will. Im Ein-Spieler- oder Turniermodus ist es das Ziel, auf einer Art Weltreise allen in Frage kommenden Konkurrenten einen Besuch abzustatten und sie dabei in zwei von drei Kämpfen ins Land der



**Jeder Recke verfügt über eine eigene Kampftechnik.**

Träume zu schicken. Der Schwierigkeitsgrad ist anfangs einstellbar und entscheidet über die Kampfstärke der Gegner, wobei der letzte logischerweise auch der härteste ist. Ebenfalls kann man die Tastaturbelegung ändern und das Zeitlimit im Kampf ausschalten. Interessanter ist es natürlich, nicht

den Computer zu klopfen, sondern mit mehreren Freunden ein eigenes Turnier zu starten. Während der Computer auf schadenfrohe Bemerkungen oder wüste Beschimpfungen überhaupt nicht reagierte, entwickelten sich beim Redaktionsturnier heftige Wortgefechte, wobei ein geschickt gesetz-



# CHARAKTERPROFILE

## RYU



Ein kleiner Kämpfer, der zwar nicht sehr viel Kraft hat, dies aber durch ungeheure Schnelligkeit ausgleicht. Sein Konzept ist es nicht, wild draufloszuprügeln, sondern die Schwächen seines Gegners zu sehen und auszunützen. Seine Spezialitäten sind ein Feuerball, der Dragon Punch und der Hurrikan-Kick.

## HONDA



Ein gewaltiger Fleischberg von 150kg. Trotz seines Gewichts ist der ehemalige Sumo-Ringer ziemlich flink. Seine Kraft ist gewaltig, so daß er seine Gegner bereits mit wenigen Schlägen zur Strecke bringen kann. Seine Spezialitäten sind der Hundred Hand Slap (er schlägt so schnell, daß der Gegner die Bewegung kaum wahrnimmt) und der Sumo Kopfstoß.

## BLANKA



Er stammt aus dem brasilianischen Dschungel und ist halb Mensch und halb Tier. Er ist sehr schnell und außerordentlich kräftig. Seine Kampftechnik ist barbarisch, vor allem, wenn er seinem Gegner in den Kopf beißt. Seine Spezialitäten sind die Erzeugung von Elektrizität (wie beim Zitteraal) und der Roll-Angriff.

## GUILE



Guile ist Exmitglied einer Spezialtruppe. Nach einer Gefangenschaft im Dschungel und dem Tod seines Freundes sinnt er auf Rache. Er ist relativ schnell und kräftig, aber auch leicht zu verletzen. Seine Spezialitäten sind der Sonic Boom, mit dem er eine Energieexplosion erzeugt und der Flash Kick, der eine Energiemauer aufbaut.

## KEN



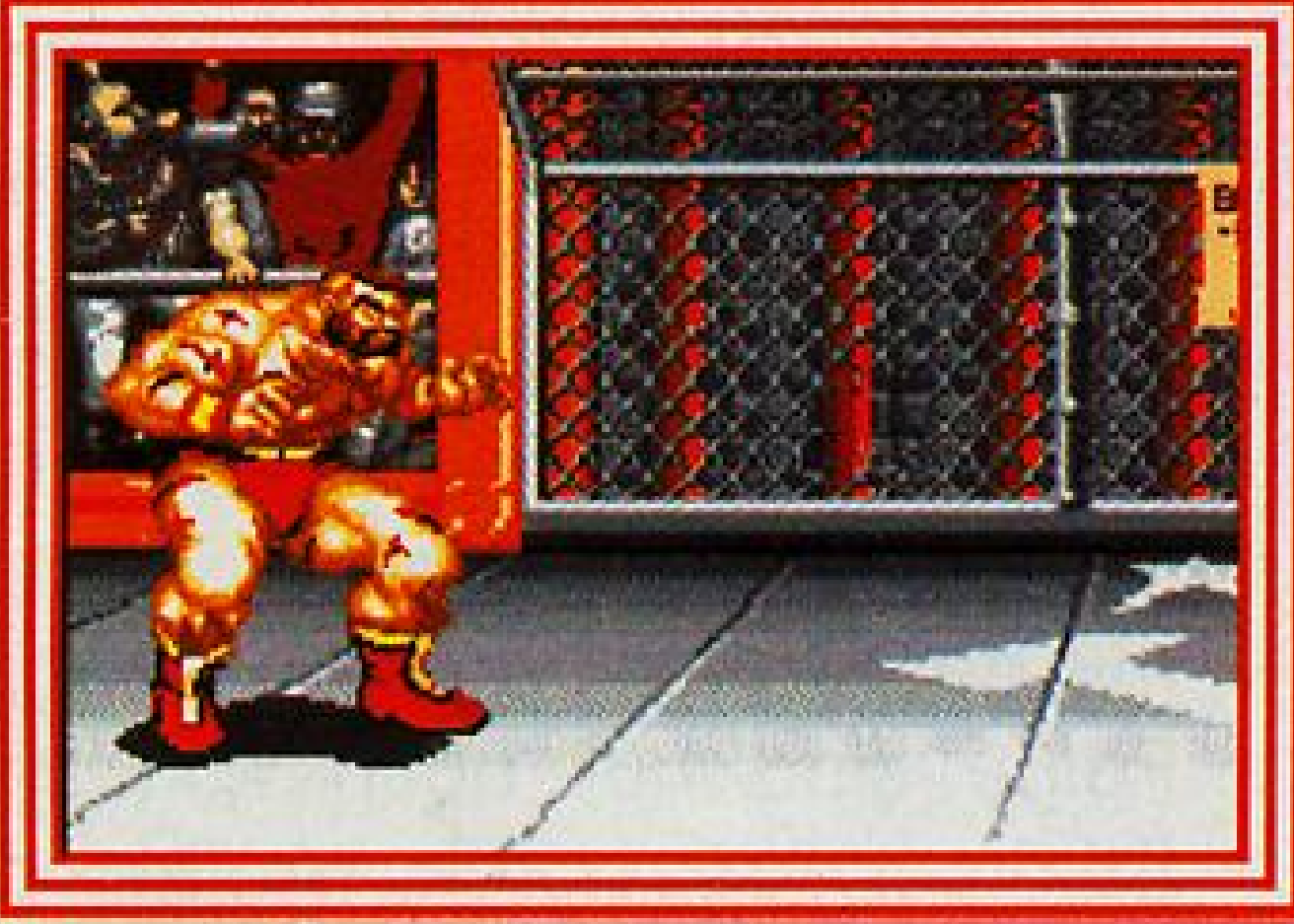
Ken ist ein durchtrainierter Athlet, der sehr viel von sich hält. Er ist sehr arrogant und liebt es, seine Gegner zu provozieren. Seine Schnelligkeit und seine Kraft machen ihn zu einem überlegenen Kämpfer. Seine Spezialitäten sind der Feuerball, der Dragon Punch und der Hurrikan-Kick, bei dem seine Füße blitzschnell herumwirbeln.

## CHUN LI



Die einzige Frau unter den Kämpfern ist eigentlich beruflich beim Wettbewerb. In einer geheimen Mission soll sie einen Schmugglerring sprengen. Im Kampf hilft ihr ihre unglaubliche Schnelligkeit. Sie weicht geschickt aus, um im richtigen Moment plazierte Schläge zu verteilen. Ihre Spezialitäten sind der Blitz- und der Wirbelwindkick.

## ZANGIEF



Zangief ist ein über zwei Meter großer Riese mit unglaublicher Kraft. Er liebt den Nahkampf und bevorzugt es, seine Gegner wie Bälle umherzuwerfen. Sein Siegeswille ist endlos und er kennt keine Furcht. Seine Spezialitäten sind der Spinning Clothesline und der Spinning Pile Driver, der dem Gegner erheblichen Schaden zufügt.

## DHALISM



Dhalsim ist ein sehr unangenehmer Gegner. Er ist ein Meister des Yoga und kann seine Arme und Beine ausdehnen, um seine Gegner bereits aus großer Entfernung zu treffen. Er ist sehr schnell und hat die größte Reichweite, kann aber nicht sehr viel einstecken. Seine Spezialitäten sind das Yoga-Feuer und die Yoga-Flamme.

gen Kampf zwischen einem geübten und einem weniger geübten Spieler zu ermöglichen.

Der Sound birgt nichts Umwerfendes, paßt aber gut zum Spiel, wobei auch auf Details, wie die

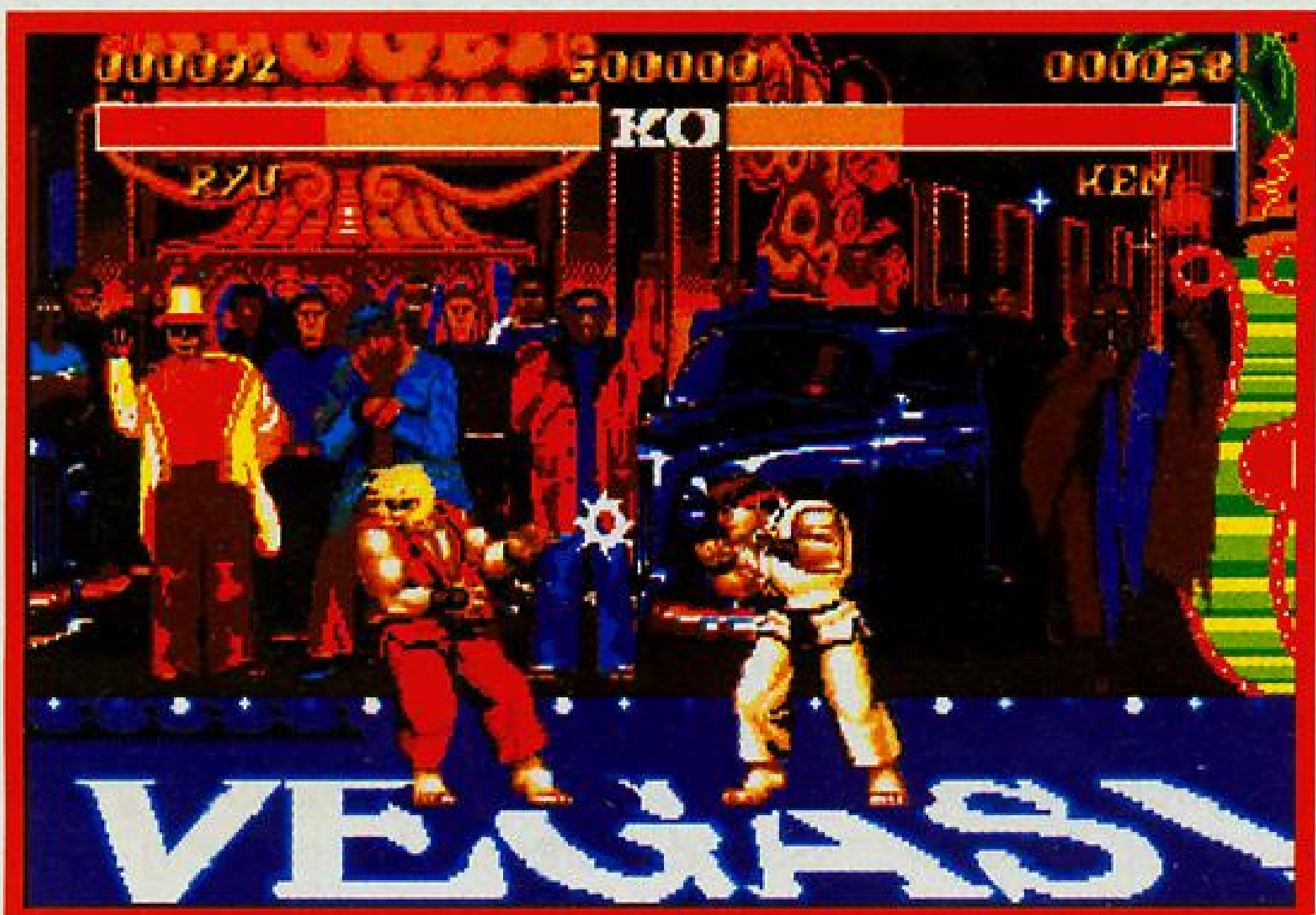
Ankündigung eines Sonderschlags mit einem dazugehörigen Kampfschrei, geachtet wurde. Die Fülle der Animationen machte es notwendig, das Spiel auf vier Disketten zu verteilen, so daß neben der

Übung am Joystick auch die Qualitäten eines DJ's gefragt sind. Dies läßt sich zwar verschmerzen, da sich die Ladezeiten in Grenzen halten, jedoch wäre die Möglichkeit einer Installation auf Fest-

platte wünschenswert gewesen, was jedoch wohl aus Kopierschutzgründen verworfen wurde. Summa summarum ist Street Fighter II uneingeschränkt empfehlenswert, insbesondere für die Spieler, die es vorziehen nicht allein vorm Bildschirm zu sitzen. Die Motivati-

on ist dann nahezu unbegrenzt und ein Garant für ungebremsten Spielspaß. Auch wenn nicht alles ganz perfekt ist, aber so sieht ein wirklich gutes Computerspiel aus.

(mat)



## AMIGA

A  A<sup>500</sup> plus

unterstützt

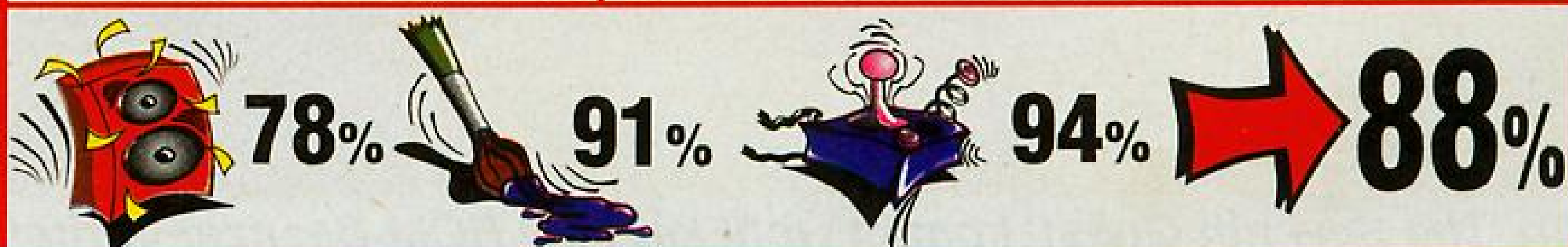
1 MByte  HD Drive   
2. Drive  2 Player

## BEAT 'EM UP

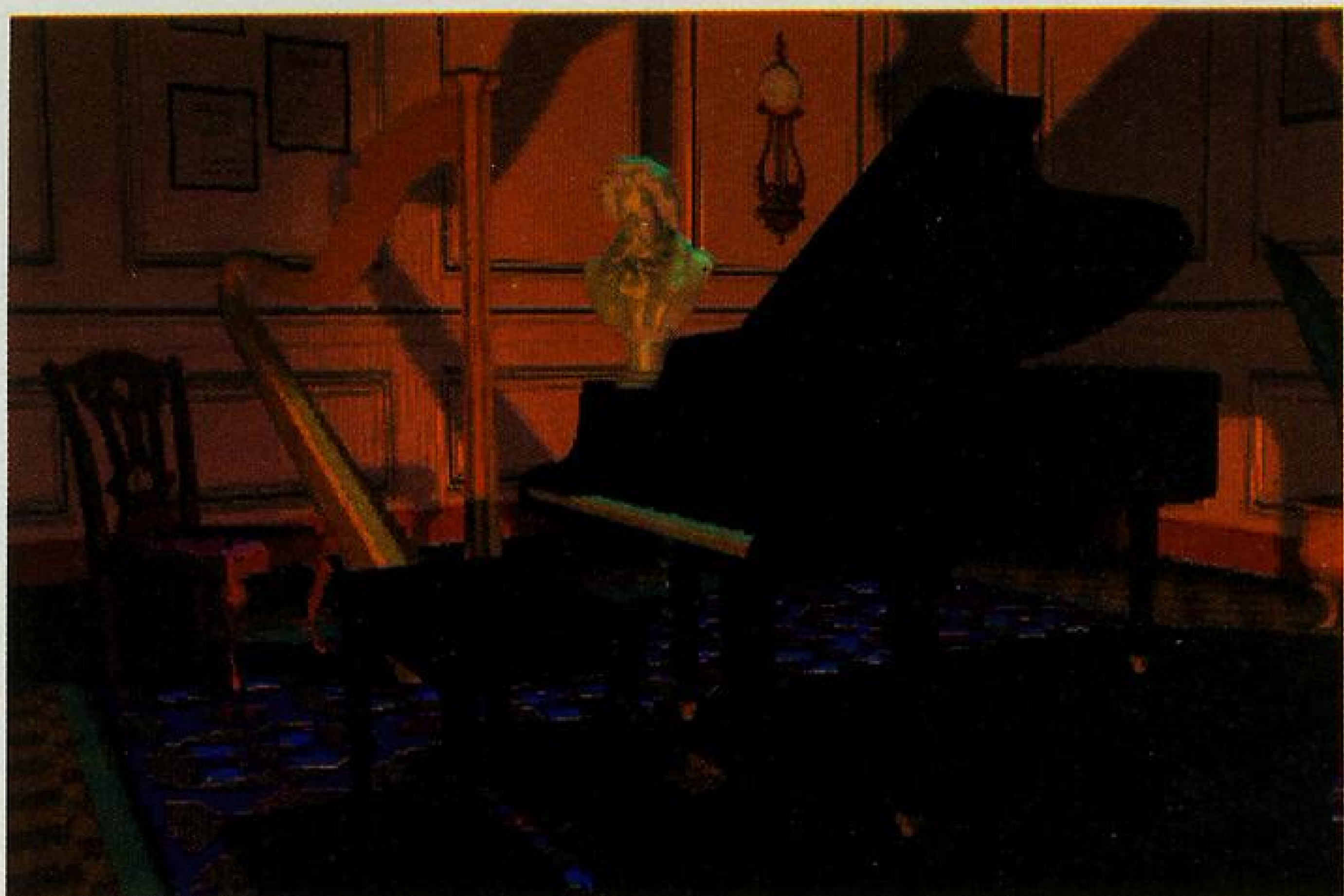
Hersteller Capcom  
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten  
- Zwei-Spieler-Modus

Muster von  
Hersteller







Durch die Kapazität der CD's ergeben sich neue Möglichkeiten



SVGA-Grafiken in höchster Auflösung bestimmen das Spiel.

# The 7<sup>th</sup> Guest

**Ein gigantisches Spiel von gigantischer Größe. Nun ist sie also da, die Beta Version von "The Seventh Guest". Ganze zwei CD-ROM Disks verbraucht das Opus, aber das darf es auch, denn was Virgin Games hier bietet ist phantastisch.**



**M**r. Stauf fristet sein Dasein in der Gosse, er hält sich durch kleine Diebstähle und andere Schurkereien über Wasser. Eines Nachts hat er eine Vision. In diesem Traum erscheint ihm eine Puppe, er greift nach ihr und sie materialisiert in seinen Händen. Stauf fühlt die Kraft des Bösen in sich aufsteigen und macht sich an die Arbeit. Schon bald wird er ein reicher und anerkannter Puppenmacher. Doch manchmal geschehen seltsame Dinge. Kinder sterben, ihre Stauf-Puppen fest an sich gedrückt... So kommt es, daß Stauf sechs Gäste in sein Haus einlädt. Sie sollen eine Nacht darin bleiben und versuchen, sein Geheimnis zu ergründen. Er hat seine Freude daran, denn alle sechs scheitern an den aufgestellten Rätseln und überleben die Einladung nicht. Zu diesem Zeitpunkt steigt der Spieler

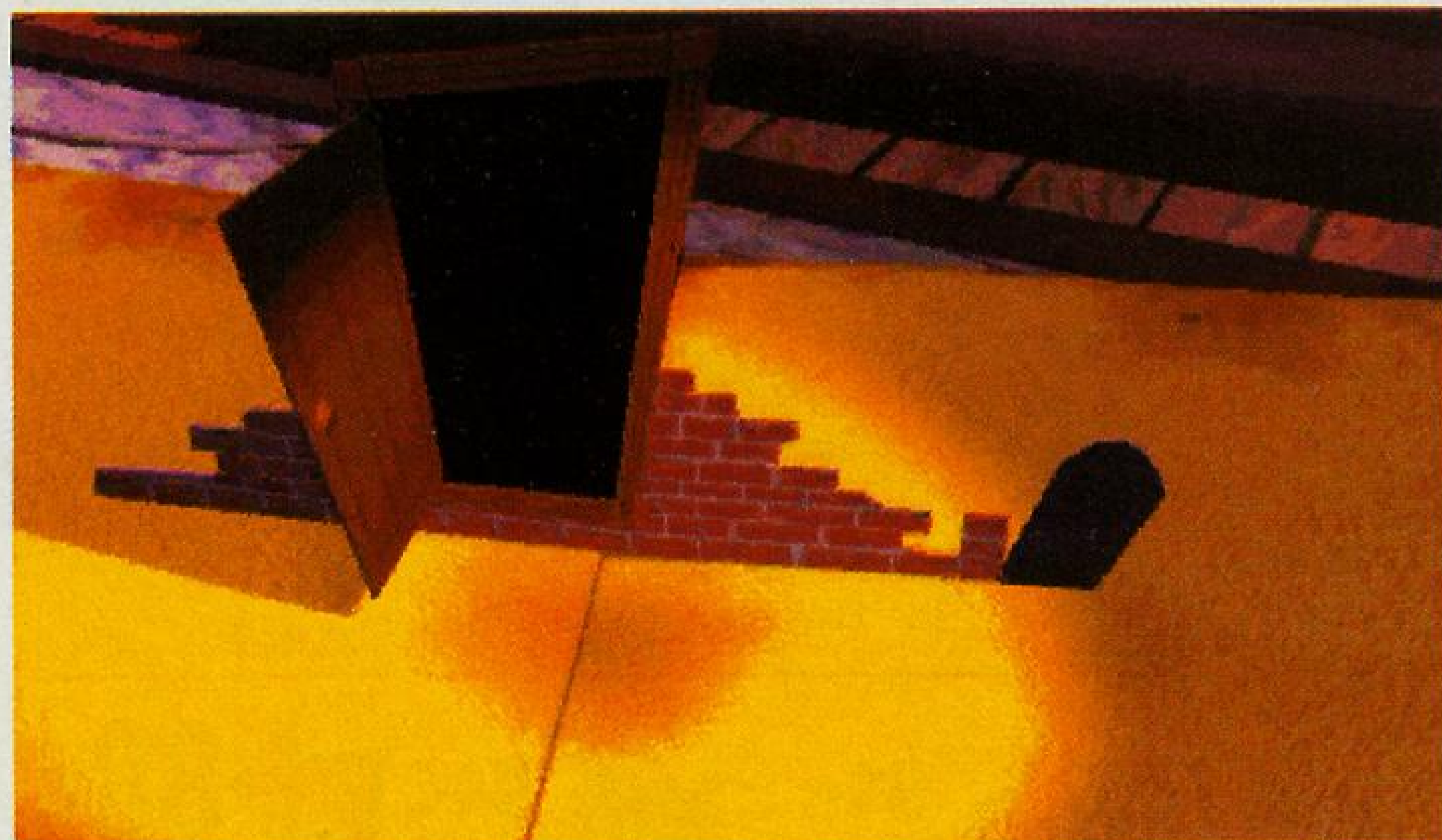


Filmartige Sequenzen ohne merkliche Unterschiede zu Video.

in das Geschehen ein. Er ist der siebte Gast, der nun an der Reihe ist. Virgin Games hat genug getan, um den Spieler in die richtige Stimmung zu versetzen. Man ist auf

alles gefaßt und sieht dem Grauen entgegen. Auf festgelegten "Kamerafahrten" bewegt sich der Spieler durch das Haus, und diese Perspektive trägt nicht gerade dazu bei, die Beklommenheit zu lösen. Vielmehr wartet man immer wieder mit Neugier und Entsetzen, was wohl hinter der nächsten verschlossenen Tür erscheint. Ein großes Kompliment an die Detailvielfalt. Läuft man die Gänge hinab, kann man an den Wänden immer wieder verschiedene Bilder und Kommoden mit üppigen Vasen erkennen. Wenn aus einer Truhe ein Skelett kriecht und den siebten Gast hämisch anlacht, hat man dabei auch nicht den Schatten vergessen, der sich Knochen für Knochen auf der gegenüberliegenden Wand abzeichnet. Gesteuert wird das Spiel einzig und allein

mit der Maus. In beinahe jedem Raum trifft man auf die Animation einer oder mehrerer der verblichenen Gäste. Spielfilmgleich sieht man die dahingeschiedenen in ihrem Bemühen aus den Klauen Staufs zu entkommen. Wird der Mauszeiger zum Totenkopf mit rollenden Augen und pulsierendem Gehirn, weiß der Spieler, daß es an ihm ist, ein Puzzle zu lösen. Die Grafiken sind ohne Ausnahme in Super VGA zu bewundern. Trotz ständiger Animation bestechen sie durch Brillanz und Schärfe. Allerdings ist schon eine gute Grafikkarte zu empfehlen, da sonst der Bildaufbau deutlich verlangsamt wird, und das auf und ab in den Gängen zur Qual wird. Da wir schon von Geschwindigkeit reden; ein schnelles CD-ROM Laufwerk ist unbedingt erforderlich, da man zum einen die Bilder nicht ruckelfrei genießen kann, und zum anderen die Sprachausgabe nicht mehr mit der Grafik synchron geht, als Folge sind nur noch abgehakte Stimmen zu hören. Außer dem etwas unfreundlichen Anzapfen der Leitung, kommt aus der Soundkarte ein beinahe rauschfreier, gut aufgelöster Klang. Die Hintergrundmusik, die weitgehend in Moll gehalten ist, baut, teils suggestiv, eine schön gruselige Stimmung auf, die nur von vereinzelt Schreien der verblichenen Gäste übertönt wird. Die Dialoge sind zwar in Englisch gesprochen, doch sind sie so betont und zu dem noch langsam gesprochen, daß man auch mit wenig Englischkenntnissen diese Hürde meistert. Natürlich wird die Komposition durch Geräuscheffekte, wie sie treffender nicht mehr sein könnten, vervollkommen. Die Spielidee konnte aus der Beta Version noch nicht genügend beurteilt werden, da viele der Puzzles noch nicht zu lösen sind, doch Grafik, Stimmung und Sound berauschen derartig, daß das Spiel zu einem Muß wird. (ar)



An 'The Seventh Guest' kommt wohl kein CD ROM-Besitzer vorbei.



Dieses Spiel basiert vielmehr auf einem Brettspiel der Sleuth Publications. An der Spielidee sind keine großen Änderungen vorgenommen worden, dennoch ist die Computerversion vielschichtiger und vermittelt die tolle Atmosphäre des viktorianischen Londons besser. Doch nun zum Geschehen. Der Spieler hat die Möglichkeit drei verschiedene Fälle zu lösen. Bevor er sich jedoch daran macht, sollte er sich die Einleitung anhören, die von keinem geringeren als Holmes persönlich gesprochen wird. Ja richtig, Holmes spricht zu uns. Dafür sorgen die animierten Sequenzen, die eindeutig - von der Spielidee einmal abgesehen - das interessanteste an diesem Spiel sind. Einem Videofilm gleich laufen die Bilder ab, wobei dem Spieler die Möglichkeiten eines Videorekorders zur Verfügung stehen, wie zum Beispiel schnell Vorspulen oder Pause. Leider ist die Sprachausgabe dabei nicht sehr gut gelungen. Die Stimmen sind größtenteils undeutlich und auch das nervenaufreibende Rauschen konnte nicht zufriedenstellend reduziert werden. Die Sequenzen sind in einem sehr schnellen und undeutlichen Englisch gesprochen. Da es keinerlei Text zu diesen Sprachausgaben gibt und die wichtigen Schlußfolgerungen eben nur aus solchen Statements zu ziehen sind, muß von diesem Spiel abgeraten wer-

# Sherlock Holmes

## Consulting Detective

### Volume II

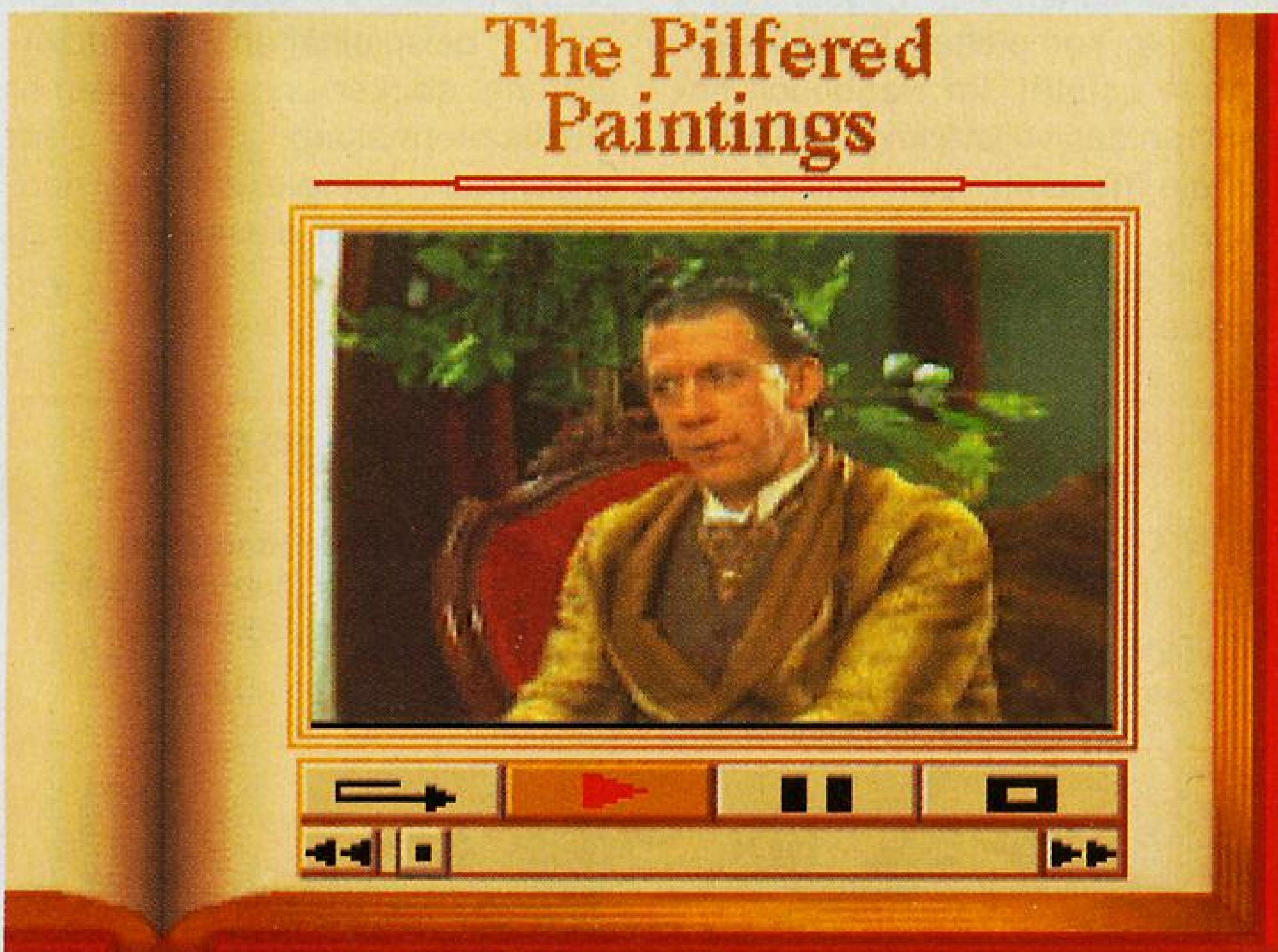
Mit "The lost Files of Sherlock Holmes" feierte der Meisterdetektiv bereits große Erfolge auf dem PC. Doch das hier vorliegende Spiel ist keineswegs die Fortsetzung des Electronic Arts Hits. Die Angabe des Herstellers wirkt daher etwas irreführend.



Volume II steht hier nicht für die Fortsetzung des EA-Hits.



Informationen sind nur aus geschickten Unterhaltungen zu ziehen.



den, wenn man nicht gerade meisterliche Englischkenntnisse besitzt. Jeder Fall beginnt mit einem kleinen Vorspann, der ganz an alte Sherlock Holmes Filme erinnert, da auch hier wieder mit den animierten Bildern gearbeitet wird.

Ein Klient stellt den Fall dar und schon bald macht man sich auf, des Rätsels Lösung zu finden. Holmes hat nun mehrere Möglichkeiten den Fall zu bearbeiten. Ihm steht sein Stichwort- und Namensregister zur Verfügung, in dem er alle wichtigen Personen und Gebäude findet. In seinen persönlichen Akten findet er außerdem nähere Erläuterungen zum Register. Weiterhin kann er sich in der neusten Ausgabe der Times bilden. Nachdem man nun auf dem theoretischen Wege recherchiert hat, geht es in die Praxis.

Der Detektiv hat nun die Möglichkeit verschiedene Leute zu befra-

gen - sie werden wieder durch animierte Sequenzen vorgestellt - und aus dem Text wichtige Schlußfolgerungen zu ziehen. Manchmal kann er auch Tips von seinen unzähligen Mittelsmännern bekommen, die für ihn Augen und Ohren offen halten. Ansonsten beschränkt sich die Arbeit jedoch auf den Kopf des Spielers, der nun die gefundenen Hinweise zur Lösung zusammenfügen muß. Ziel ist es, mit möglichst wenigen, aber effektiven Hinweisen vor den Richter zu treten und seine fallbezogenen Fragen richtig zu beantworten. Leider läßt die Grafik bei den ansonst gut gelungenen Sequenzen - wie schon der Sound - etwas zu wünschen übrig. Die animierten Szenen wirken für eine CD-ROM-Anwendung etwas verschwommen und unrein, auch die Spieloberfläche ist viel zu grob gezeichnet und wirkt billig. Wer auf viel Action verzichten kann und auch einmal sein eigenes Rechenhirn arbeiten lassen möchte, der liegt beim "Consulting Detective" trotzdem richtig. Zwar gibt es gegenüber dem Brettspiel nicht viele Veränderungen, aber wer verzichtet denn schon gerne auf seinen Computer? Zumal die animierten Szenen eine gute Atmosphäre vermitteln, in der man schon einmal die Nacht lang über einem Fall brütet. Einziges Manko (und hier trifft es das Spiel leider an seiner empfindlichsten Stelle), die schlechte und sehr schnelle Sprachausgabe. Also sind wir für die Repeat-Taste dankbar und lassen die Sequenz noch einmal ablaufen. (ar)

<b>PC</b> unterstützt		<b>ADVENTURE</b>	
Joystick <input type="checkbox"/>	AdLib <input type="checkbox"/>	Getestet auf T-Bird von <b>ASI</b> Computer	
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller <b>ICON</b>	<b>Besonderheiten</b>
Tastatur <input type="checkbox"/>	Roland <input checked="" type="checkbox"/>	Simulation - CD-ROM	
VGA <input checked="" type="checkbox"/>	Andere <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 170,-	- Soundkarte erforderlich
		Muster von Hersteller	
50%		70%	
		60%	
		58%	



# JONATHAN

11 Tage die Dein Leben verändern werden!

Werbetechnisch als das komplexeste deutsche Artventure gepriesen, begrüßt uns "Jonathan" nach dem Öffnen der Verpackung mit zehn verheißungsvollen Datenträgern im Dreieinhalbzollformat. Zwölf MB gepackte Daten laden ein, sich noch einmal in die Welt der Textadventure zu begeben. In ein Genre, welches von vielen als vorsintflutlich angesehen wird und heutzutage nur noch selten anzutreffen ist. Doch wer auch in Zeiten des High-Tech-Rüstungswahns hin und wieder noch einmal ein Buch als Element der aktiven Freizeitgestaltung heranzieht, der findet auch sicherlich am Textadventure Gefallen. Im Gegensatz zum eingegengten Aktionismus eines literarischen Handlungsstranges, nimmt der lesende Spieler aktiven Einfluß auf den Verlauf des Geschehens.



In der Dämmerung senkte sich der Nebel auf die Stadt. Er schlich heran wie eine Schlange, hüllte die Autos auf den Straßen ein. Langsam wälzte er sich durch die Gassen, sein neuer Pecher verschlang den...



ER GARBE MORGEN HERTRIED DIE HALLOBERNACHT, UND DER BARNEZ WOLLE IN RELASSE AN IHRER HELLEN WERDENDEK HINDEL. BEIDER HATTE SICH DIE WEL, GEISTER UND HESER GESCHERT. BEER EINHIG, GÄRSLICHES MUSSTE ER...

angelehnt und vielfältig und facettenreich digitalisiert. Mit einem Mal und in keinsten Weise rational nachvollziehbar, ereignen sich zunehmend sonderliche Vorfälle.

Da wird ein Lehrer ohne Vorgeschichte zum brutalen Triebtäter. Leider wurde an dieser speziellen Stelle verbal daneben gegriffen. Zustandsbeschreibungen des genitalen Bereiches und Einzelheiten des Mordverlaufes dürften bei überempfindlichen Erziehungsberechtigten zu gelegentlicher Verstimmung führen. Humoristisch einige Stufen höher anzusiedeln ist da schon die Besetzung des Finanzamtes durch verstörte Beamte (wer hat gesagt, andere gäbe es ohnehin nicht?). Doch auch hier findet der Spieler einen ernsten Hintergrund, so er denn danach gesucht hat.

Kurz und knapp, es geht um die Weltherrschaftsübernahme durch, ja und jetzt wird es dann doch kompliziert. Die Schirmherrschaft übernimmt der keltische Götterhimmel, eine Glaubensgemeinde, die heute nur noch den eingeweihten Genrekennern ein wissendes Lächeln entlockt. Gepaart mit Baum- und Musikmagie braut sich hier ein immer undurchsichtigeres Gebräu okulten Denkens und Handelns zusammen. Mit Hilfe eines, in der Entdeckungsgeschichte ein klein wenig an die unendliche Geschichte erinnernden, Buches, beginnt Jonathan nun die Suche nach den Spuren des dunklen Läufers.

Genug der Theorie, lassen wir uns in die Story entführen.

Jonathan, das ist ein typischer Anti-Held. Nach einem tragischen Unfall, bei dem ein tonnenschwerer Truck den Jungen für den Rest seines Lebens an den Rollstuhl fesselte, plagen diesen noch weit schwerwiegendere Probleme. Probleme die sich aus verschiedenen, immer wiederkehrenden Visionen ergeben. Doch anders als bei seinen Leidensgenossen, die ebenfalls unter einer blühenden Fantasie leiden und teilweise unfähig sind zwischen Schein und Sein zu unterscheiden, erweisen sich Jonathans Träume als Vorboten zukünftigen Unheils.

Ort des Geschehens ist "Kronstadt", in den Äußerlichkeiten an die Stadt "Memmingen im Allgäu"



Inge hatte ihm geholfen, sich auszuziehen und auf das französische Bett zu legen. Während er ihr zusah, wie sie ihre Kleider über einen...



Der ungestüme Wind zauste die Bäume und trieb die Blätter über den kleinen Park vor dem Finanzamt. Die Archivabteilung des Rates erreichte man durch einen unterirdischen Korridor zum Parkgeschoß, der von mauseisernen Wänden gesäumt und von Neonröhren grell erleuchtet...



Die Luft war nicht mehr so heiß wie in den vergangenen Tagen, aber auch noch nicht so kalt, wie sie es in den folgenden Wochen werden...

Zehn Disketten stecken voll mit digitalisierten Grafiken erster Güte.



Mittels Menüschirm kann man sogar Fernsehen und Zeitung lesen.

Zum Handling: Aktionismus ist naturgemäßer Weise nicht gerade eine Stärke von Textadventures. Spannung entsteht hier durch die Texte und man höre und staune durch die digitalisierten Bilder, die dem ganzen den zur Zeit so populären "Reality-Touch" geben. Die Aufteilung von Text und Grafik differiert dabei von Fall zu Fall, allerdings verwirrt die Verwendung von verschiedenen Schrifttypen.

Und nun kommt der große Pluspunkt von "Jonathan", die Komplexität. Die Kommunikationsmöglichkeiten und die verschiedenen Lokalitäten ergänzen sich mit einem umfangreichen Nachrichtensystem, welches neben der obligatorischen Tageszeitung auch ein komplettes Fernsehprogramm umfaßt. Im Handbuch findet man das vollständige Angebot für die gesamte Spielzeit (= 11 Tage).

Im eigentlichen Auswahlmenü ergeben sich dann die verschiede-

nen Einflußnahmemöglichkeiten. Telefonieren ist jederzeit mit jedermann möglich, vorausgesetzt am Ort befindet sich ein Fernsprecher und der Gesprächspartner sitzt auch am anderen Ende. Entsprechendes gilt für den Gebrauch des Fernsehers und der Zeitung. In separaten Menüpunkten können Gespräche geführt, Gegenstände gebraucht, aufgenommen oder weitergegeben werden usw. Dem gegenüber befindet sich ein Infofeld, in dem Zeit und Ort ersichtlich werden. Der untere Bereich des Bildschirms wird durch das jeweilige Magiesystem abgedeckt.

Alles in allem handelt es sich bei "Jonathan" um eine logische Konzeption, die in Verbindung mit einer beispielhaften Benutzerführung, starker und einfühlsamer Musikuntermalung und der erwähnten Komplexität als richtungsweisend für dieses Genre zu werten ist.

(cd)

## AMIGA

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

1 MByte  HD Drive   
2. Drive  2 Player

## ADVENTURE

Hersteller Software 2000 Besonderheiten  
Preis ca. DM 90,- - Größtes deutsches  
Textadventure

Muster von  
Hersteller





# VOM DEB EMPFOHLEN...



# EISHOCKEY-MANAGER

Für PC, AMIGA und ATARI ST

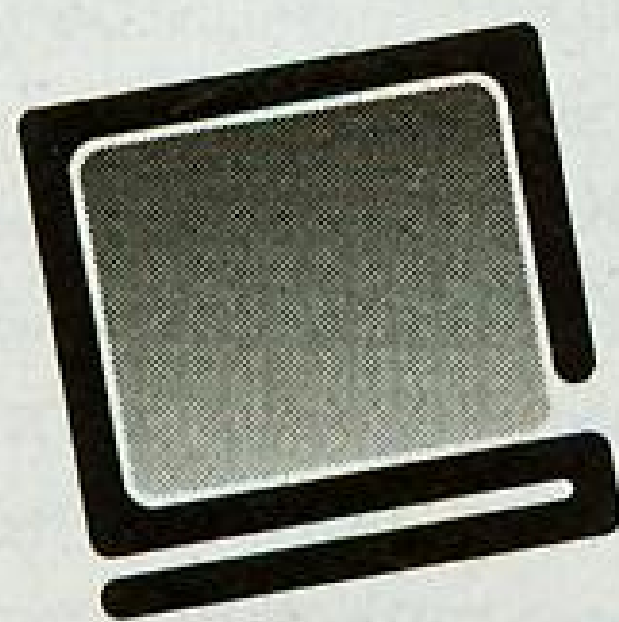
## DIE FEATURES:

- 1 - 4 Spieler
- 6 Schwierigkeitsgrade
- Umfangreiche Statistiken
- Kaufen oder Leihen von Spielern
- 3 Jugendmannschaften (Jugend, Schüler, Junioren)
- Taktikeinstellungen (manuell, computerunterstützt oder automatisch)
- Versichern der Spieler gegen Verletzungen
- Geldanlagemöglichkeiten (z.B. Aktien)
- Animierte bildschirmfüllende Torszenen
- Startliga und Startstärke wählbar
- 3 Ligen inkl. Play-Off- und Abstiegsrunde
- Vorbereitungsspiele
- Europapokal
- Weltmeisterschaft
- WM-Statistiken
- Kaufen von ausländischen Stars
- Liveübertragung von Spielen anderer Mannschaften
- Stadionausbau
- Erweiterung der Infrastruktur
- Sponsorfunktionen
- Trainingsprogramme
- Talentsuche



SPIELBARE DEMO-DISK  
(AMIGA oder PC)  
GEGEN 5,-DM IN BAR ODER  
BRIEFMARKEN BEI:

SOFTWARE 2000  
STICHWORT "DEMO EM"  
Postfach 110  
2420 EUTIN



**SOFTWARE 2000**  
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline: (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox: (0 45 21) 80 04 47



# SYNDICATE

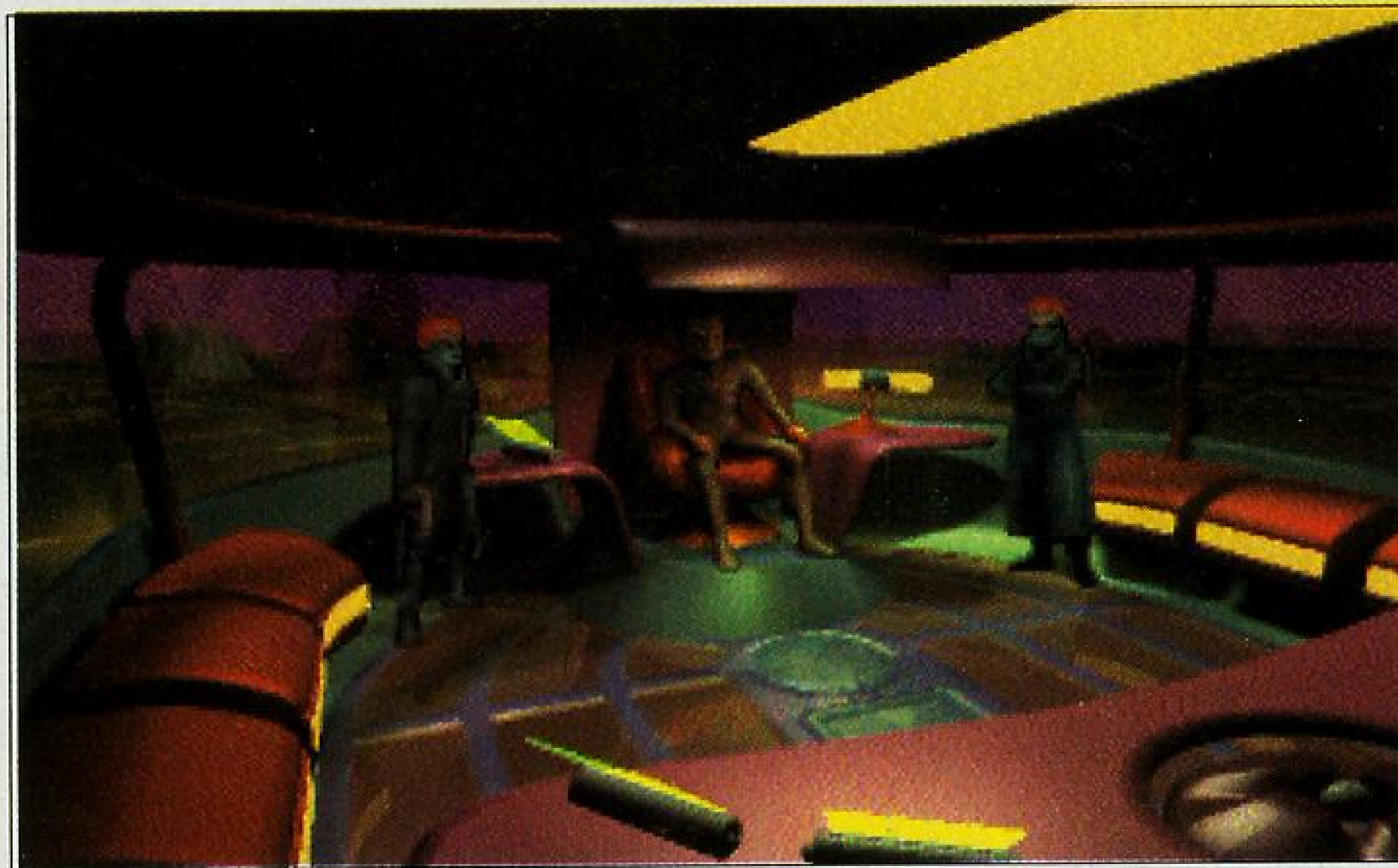
Die Firma Bullfrog, die eher als Anbieter von Strategiespielen bekannt ist (ihre größten Erfolge waren Populous und Powermonger), haben an diesem Projekt 18 Monate gearbeitet. Bei Syndicate handelt es sich nicht nur um eine Abweichung von den bisherigen Strategiespielen, auch die Präsentation des Spiels ist beeindruckender.

Im Grafikbereich verwendet Bullfrog ein paar der besten CAD-Programme für den Entwurf und die Darstellung der Gegenstände. Die Firma hat sogar einen Spitzenkomponisten engagiert, um zu gewährleisten, daß Musik und Sound-Effekte außergewöhnlich sind (so kann man z. B. hören, ob eine Spielfigur auf Kies oder Asphalt läuft). Wenn Ihr bisher geglaubt habt, daß Virtual Reality den Höhepunkt der Verbindung Mensch-Computer darstellt, so belehrt Euch das "Drehbuch" von Syndicate eines besseren.

Leonardo ist eine besondere Maschine, die ein kleines Gerät im Genick eines Menschen implantiert. In diesen Apparat werden Cartridges eingesteckt, die dem Spieler jede Umgebung vorgaukeln, die er sich wünscht. Außerdem lassen sich so der Charakter und die Eigenheiten einer Person verändern. Dieses Konzept könnte man als Total Reality bezeichnen! Das Spiel ist ein mit Action vermisches Strategiespiel, wobei der Schwerpunkt auf die Strategie, die Action oder eine Mischung aus beidem gelegt werden kann. Der Spieler muß zeigen und klicken und bewegt sich in einem schnell ablaufenden Spiel mit vielen interessanten Besonderheiten. Wenn Ihr Wert auf Action, Ballerei und das Ausspähen des Feindes legt, bietet Euch Syndicate genau das.

Wenn Ihr aber mehr Interesse an Strategie und Planung habt, werdet Ihr von Syndicate ebenfalls bedient.

Als Leonardo sich zum ultimativen Total-Reality-Gerät entwickelte, wurden alle Videogames und ähnlicher Zeitvertreib verboten. Kon-

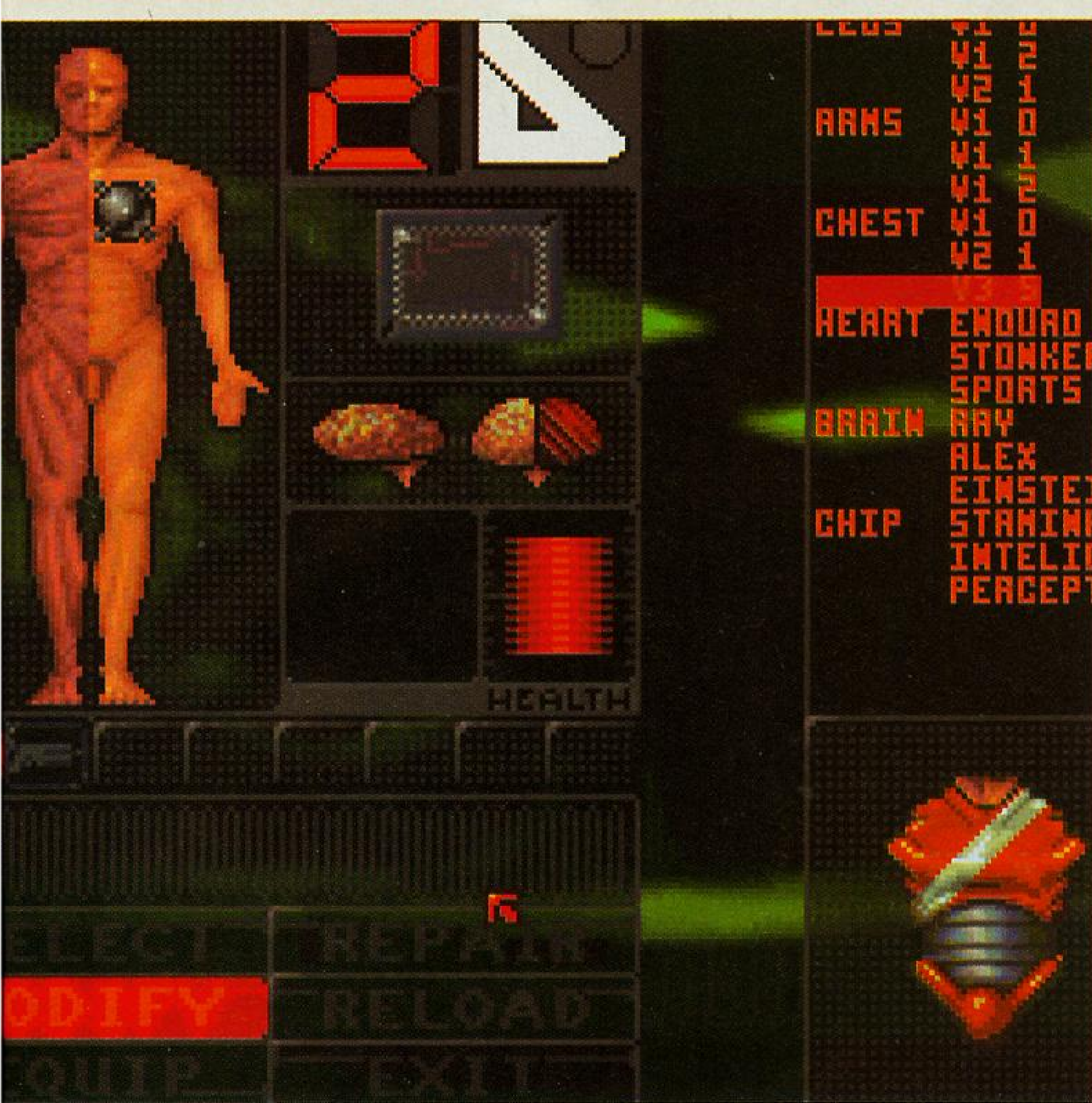


kurrenzfirmen waren nicht erwünscht. Daraus entwickelten sich die "Korporationskriege". Das Spiel selbst setzt nach diesen Ereignissen ein. Ihr seid der Chef dessen, was in irgendeiner Ecke des Globus von einer dieser Konkurrenzfirmen übrig geblieben ist. Eure Aufgabe ist es nun, die alte Macht zurückzugewinnen, und Eure Firma wieder zu einer der ganz großen zu machen.

Eine der wichtigsten Faktoren in diesem Spiel ist die Tatsache, daß bei der Implantation der "Chips" eine kleine "Hintertür" im Programm offen geblieben ist, d. h. Ihr könnt die Kontrolle über jeden Menschen übernehmen, dem einer dieser Chips eingebaut wurde. Das größte Problem ist aber, daß Ihr bis zu sieben Computer-Gegnern (oder menschlichen Mitspielern, wenn Ihr die Modem-Option nutzt) gegenübersteht, die dasselbe wollen wie Ihr, nämlich die Herrschaft über alle Länder dieser Welt zu übernehmen.

Bei diesem Action-Strategiespiel steuert Ihr einen von vielen Agenten. Das Szenario will es, daß Ihr kämpfen müßt, um die Herrschaft über ein bestimmtes Gebiet zu übernehmen. Zu Beginn des Spiels werdet Ihr in Eure Aufgabe eingewiesen. Wie bei allen guten Spielen könnt Ihr Euch mit dem Spielablauf und den Schwierigkeiten vertraut machen. Eure erste Mission ist sehr einfach, Ihr müßt nur ein paar Bösewichter erledigen. Bevor Ihr eine Mission beginnt, könnt Ihr aus verschiedenen Optionen auswählen und nützliche Ausrüstungsgegenstände, Schutzschilde, Flammenwerfer, Kleingewehre und Polizei- oder Arztausweise kaufen. Diese Ausweise sind sehr wichtig, denn es kann vorkommen, daß Ihr irgendwo hinkommt, wo Ihr vielleicht besser nicht sein solltet. Mit dem richtigen Ausweis könnt Ihr einer





Verhaftung durch die Polizei entgehen. Idealerweise könntet Ihr natürlich alles kaufen, was nützlich ist, aber alle Gegenstände kosten etwas. Nach einer erfolgreichen Mission werdet Ihr mit Geld entlohnt, das die Steuerzahler des von Euch eroberten Gebietes aufbringen. Das heißt also, je erfolgreicher Ihr seid, desto mehr Ausrüstung könnt Ihr kaufen, aber desto schwieriger werden auch die Aufgaben.

Die Führung der Agenten ist ebenfalls von Bedeutung. Je stärker Ihr auf sie einwirkt, desto schwächer werden sie auf lange Frist. Aber für kurze, heftige Angriffe sind sie sehr geeignet.

Der eigentliche Schlüssel zu diesem Spiel ist die Tatsache, daß man sich in realen Städten befindet. Real in dem Sinn, daß alle Städte von Menschen mit eigener Persönlichkeit bevölkert sind. Diese Menschen reagieren unterschiedlich, alle haben eine

bestimmte Aufgabe, und wenn Ihr Euch zurücklehnt und nur beobachtet, werdet Ihr sehen, daß die Stadt wirklich lebt. Auch Autos und Züge fahren ganz normal. Und selbst das Überqueren einer Straße, ohne überfahren zu werden, ist möglich.

Gegenwärtig arbeitet die Firma Bullfrog an einem eigenen Bulletin-Board, in das man sich einloggen und gegen sieben andere menschliche Mitspieler antreten kann. Ansonsten werdet Ihr auch den Computer als würdigen Gegenspieler schätzen lernen.

Das Spiel ist eine einzigartige Herausforderung, was die richtige Auswahl von Ausrüstungsgegenständen und das Führen des eigenen Agenten betrifft. Es macht auch keinen Sinn, geradewegs auf den Gegner zuzugehen, denn er könnte unter der Jacke eine größere und schlagkräftigere Waffe haben als Ihr selbst!!

(pr)

## MANIAC MANSION 2: The Day of the Tentacle

**Die Antwort: Explodierende Zigarren, machthungrige Tentakel, Nachttopf-Zeitmaschinen, Menschen als Haustiere, ein verrückter Wissenschaftler und die Verfassung der Vereinigten Staaten von Amerika. Die Frage: Um was handelt es sich bei den ganzen Sachen, mit denen Ihr es im neuesten Grafik-Abenteuer von LucasArts zu tun bekommt. Day of the Tentacle: Maniac Mansion 2 für IBM und Kompatible erscheint im Frühjahr 1993.**

**D**ay of the Tentacles wird als das erste interaktive Cartoon bezeichnet und bietet eine ganze Reihe von interessanten und witzigen Charakteren, außerdem übertrieben farbenprächtige Szenen, verrückte Vollbildanimationen und einen MUSE-Soundtrack mit absolut "abgefahrener" Sound-Effekten. Das Spiel stammt im weitesten

Sinne vom 1987 von LucasArts veröffentlichten Spiel Maniac Mansion ab. Der Spieler kann zwischen drei Figuren wählen: Hoagie, der nichts mit Hektik am Hut hat und als Roadie für eine Heavy-Metal-Band arbeitet. Laverne, ein halb wahnsinniger Medizinstudent und Bernard, ein Computer-Freak. Als dann müßt Ihr die Welt vor den Mutanten-Tentakeln des Dr. Fred

retten. Sehr oft habt Ihr es dabei wahrscheinlich mit "Mehr-Personen-Rätseln" zu tun, d. h. Rätseln, zu deren Lösung mehr als eine Person erforderlich ist.

Tim Delacruz und Dave Grossman sind die Co-Designer von Day of the Tentacle. Tim und Dave zeichnen auch verantwortlich für die LucasArts-Adventure-Games The Secret of Monkey Island und Mon-

key Island 2: LeChuck's Revenge, die mit Preisen ausgezeichnet wurden. Sie haben bei der Entwicklung von Monkey Island mitgeholfen und haben die meisten Dialoge für die Spiele geschrieben. Man kann also davon ausgehen, daß der Humor, wie wir ihn aus dem berühmten Monkey Island kennen, auch in der neuesten Version von Maniac Mansion zu finden sein wird.

Maniac Mansion war das erste Adventure-Game von LucasArts und hatte als Besonderheit das vielgelobte SCUMM-Story-System, das von LucasArts entwickelt wurde. Auch das ursprüngliche PC-Game ist noch populär und wird im Rahmen der LucasArts Classic Adventures, einer Zusammenstellung der ersten fünf Adventure-Games von LucasArts, in diesem Herbst erneut auf den Markt kommen. Maniac Mansion ist ebenfalls ein Bestseller für den Nintendo-Game Boy und bildet die Grundlage für eine Fernsehserie, die in den USA auf dem Family Channel ausgestrahlt wird. (pr)





# Steig´ ein in die **FASZINATION**

der **MICROPROSE** Spielewelt!

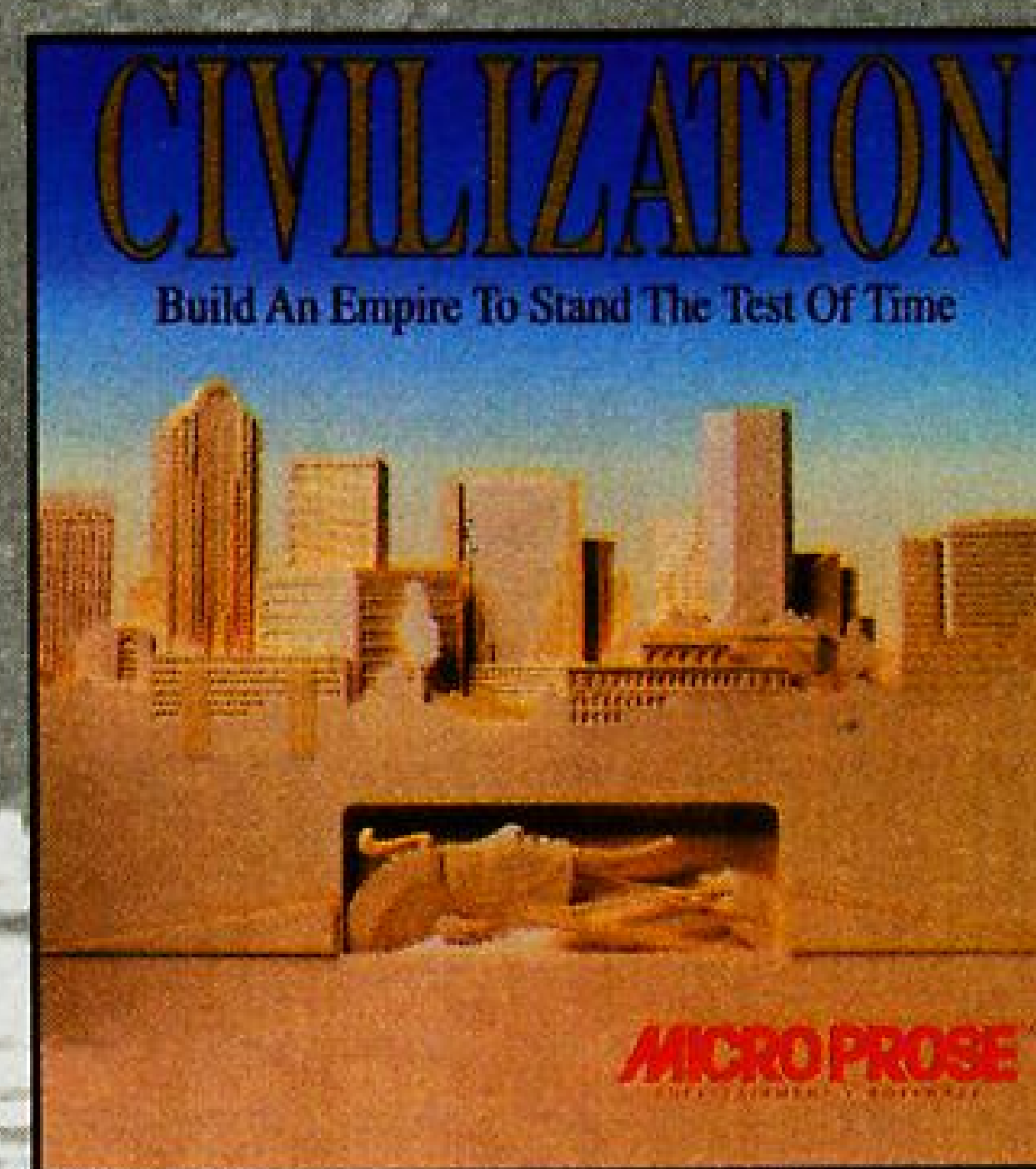
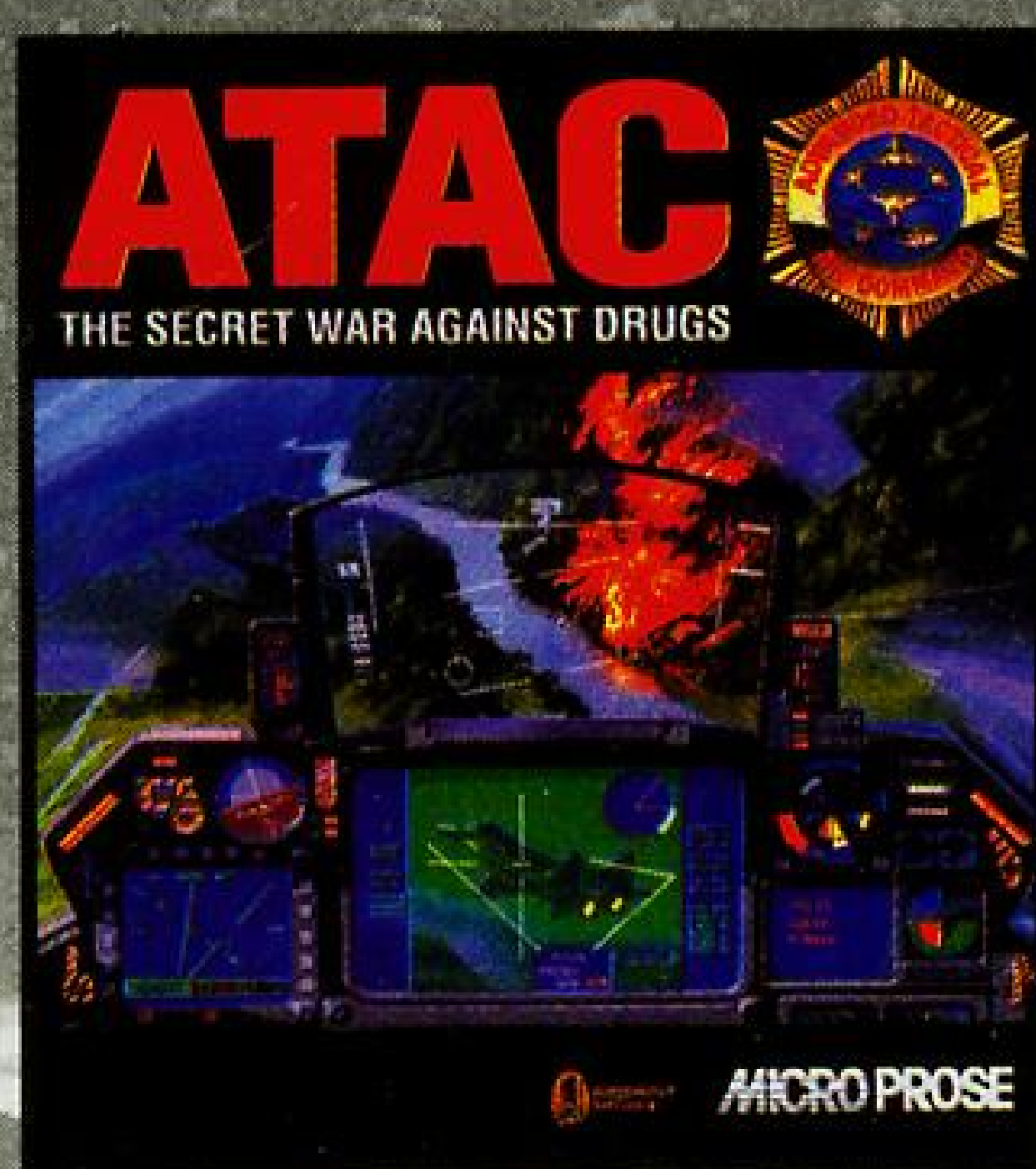
**MICROPROSE** - dieser Name steht für faszinierende, unübertroffen realistische Flugzeug- und Hubschraubersimulationen, für packende Rollenspiele und starke Rennspiele in 3D-Action. Wer jetzt einen neuen Abonnenten für Play Time gewinnt, kann sich als Prämie - mit nur geringer Zuzahlung - eines der abgebildeten Top-Spiele aussuchen.

**PLAY TIME** im Abonnement - die Vorteile überzeugen:

- mehr als 13% Preisvorteil (DM 6,80 bei 12 Ausgaben)
- frühzeitiger Abonnementversand - superaktuell!
- Lieferung frei Haus - Porto- und Versandkosten übernimmt der Verlag
- ideal für Sammler - keine Ausgabe wird verpaßt!

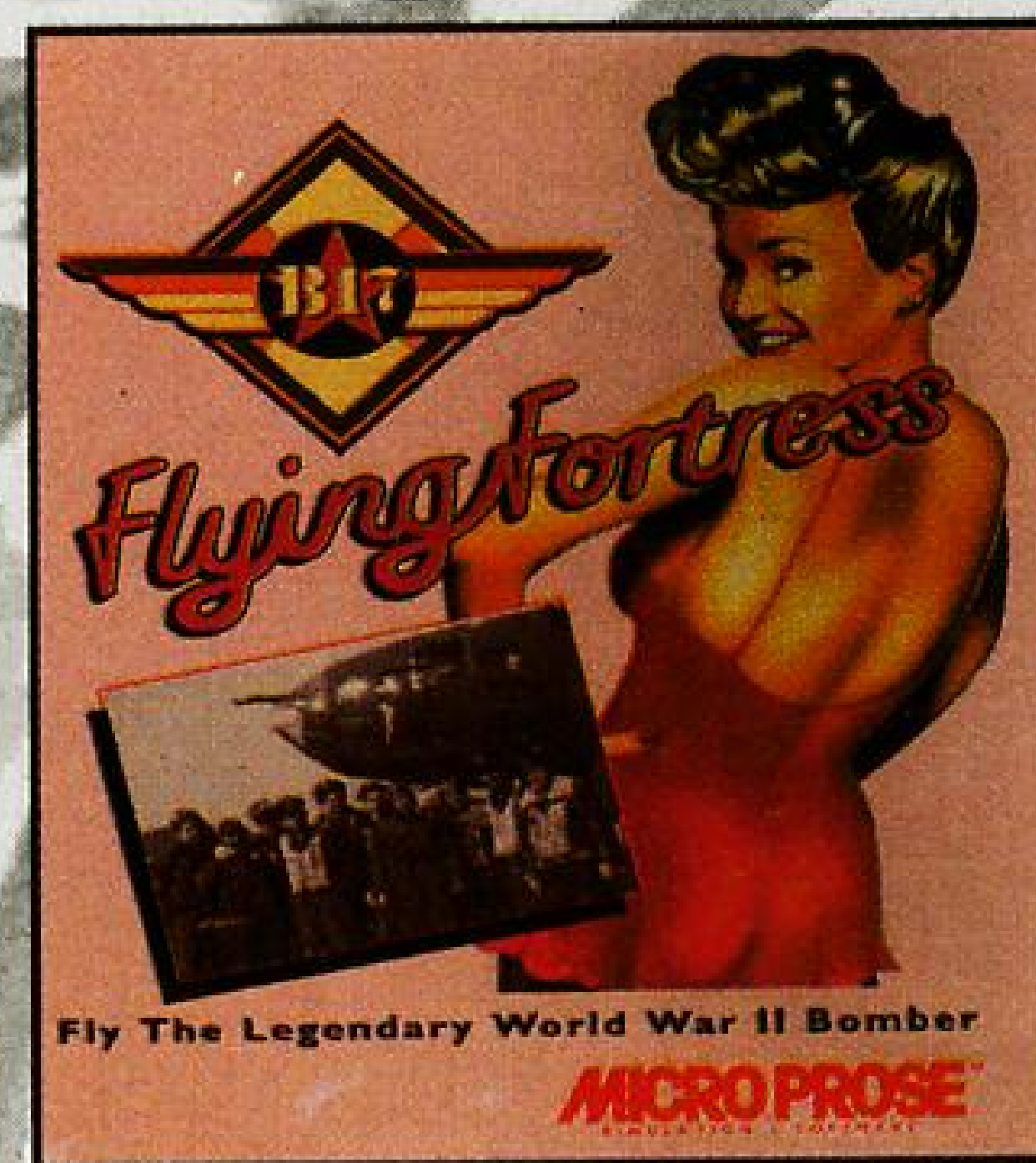
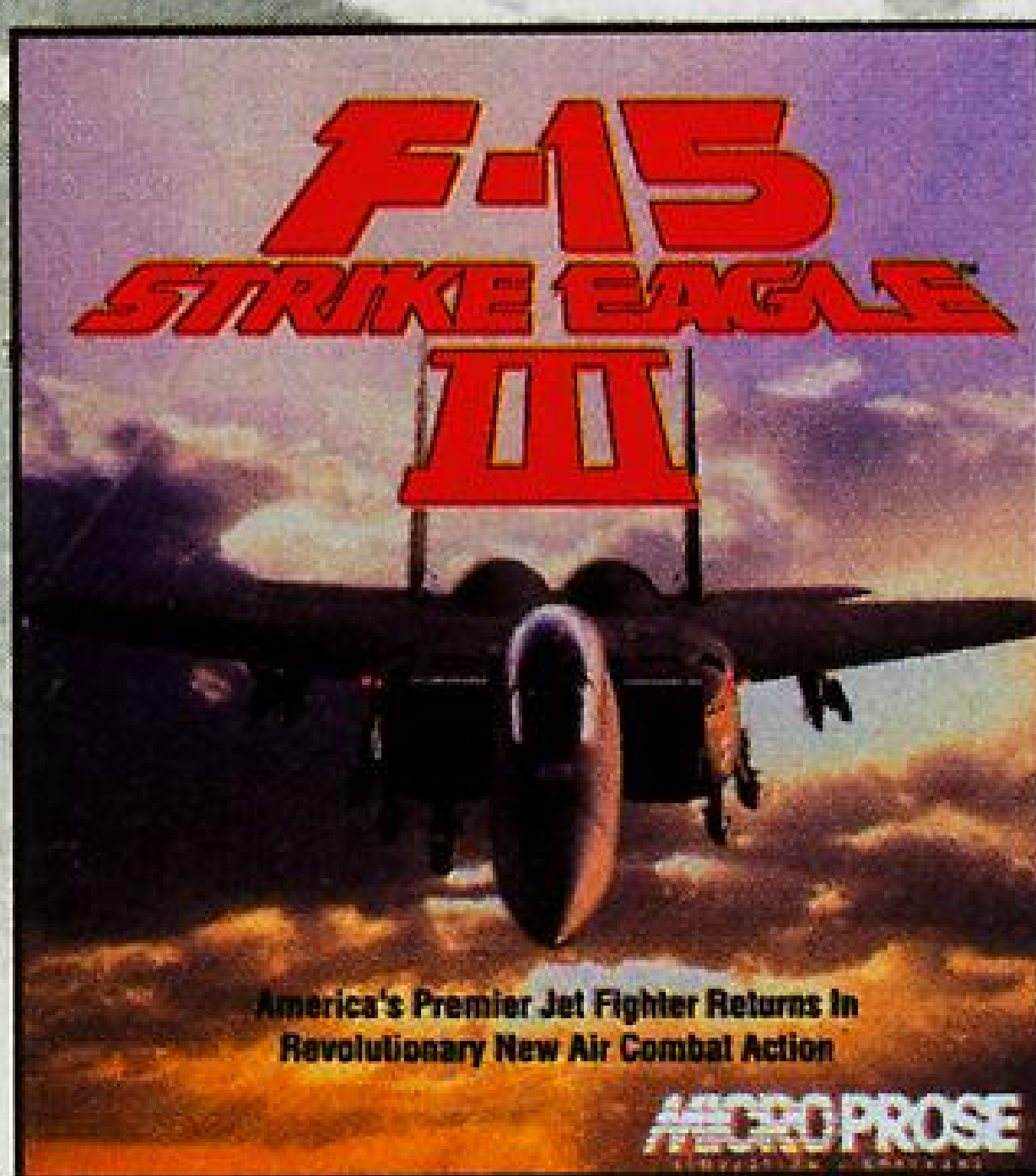
**Einmalige Aktion - jetzt einen neuen Abonnenten werben,**  
das MICROPROSE-Spiel Deiner Wahl erhältst Du umgehend - einfach  
Postkarte ausfüllen und abschicken!

**ATAC**  
für PC 5,25"/3,5"  
empfohlener Verkaufspreis  
DM 139,95  
als Prämie nur Zuzahlung  
DM 49,-



**CIVILIZATION**  
für Amiga u. PC 5,25"/3,5"  
empfohlener Verkaufspreis  
AMIGA DM 119,95/ PC DM 139,95  
als Prämie nur Zuzahlung  
AMIGA DM 39,-/ PC DM 49,-

**F-15 STRIKE  
EAGLE III**  
für PC 5,25"/3,5"  
empfohlener Verkaufspreis  
DM 139,95  
als Prämie nur Zuzahlung  
DM 49,-



**B-17**  
für PC 5,25"/3,5"  
empfohlener Verkaufspreis  
DM 139,95  
als Prämie nur Zuzahlung  
DM 49,-

**Einmalige**

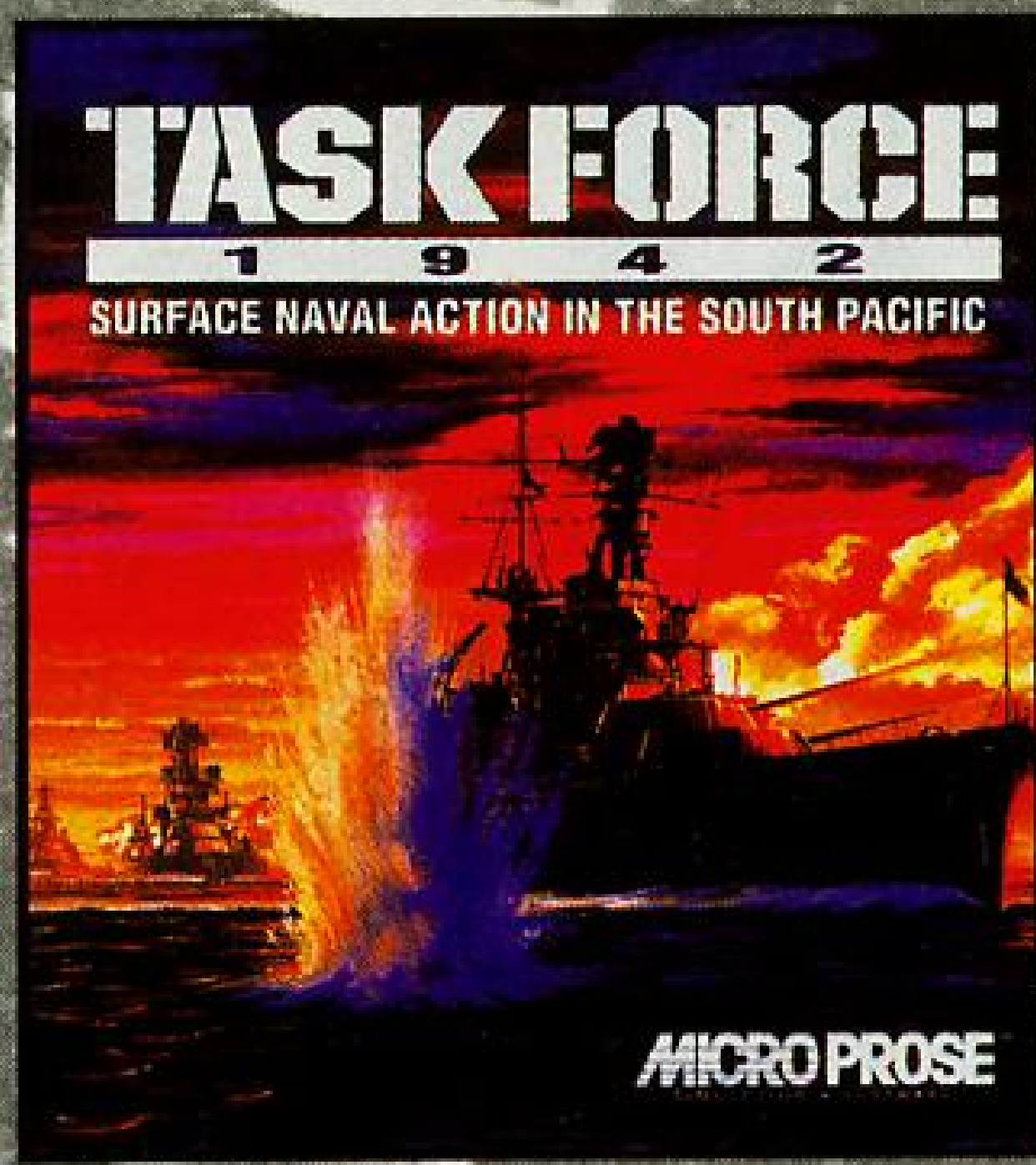


**"Leser werben Leser!" - A**



## TASK FORCE

für PC 5,25"/3,5"  
empfohlener Verkaufspreis  
DM 139,95  
als Prämie nur Zuzahlung  
DM 49,-

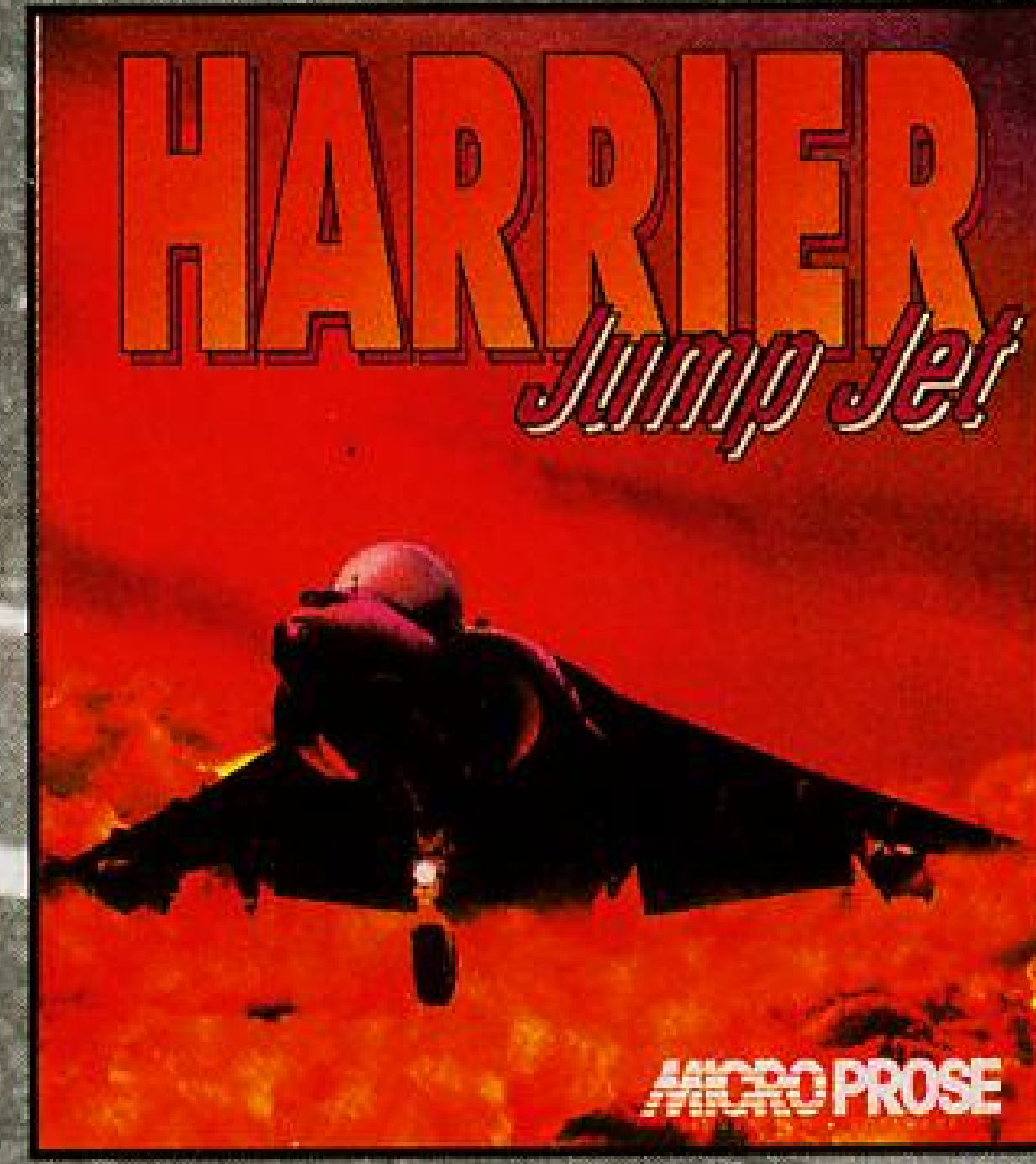
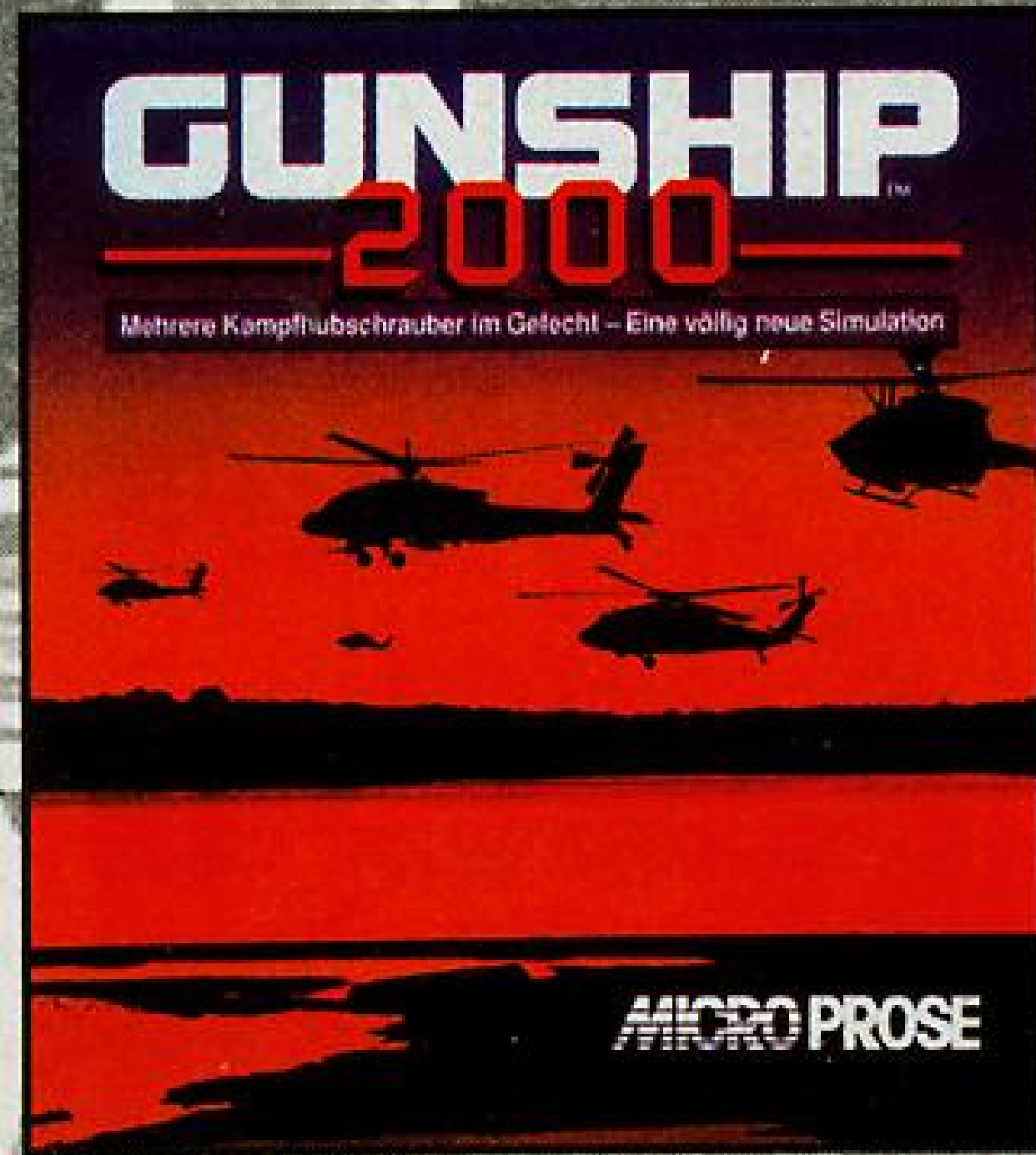


## FORMULA ONE GRAND PRIX

für AMIGA und PC 5,25"/3,5"  
empfohlener Verkaufspreis  
AMIGA DM 119,95/ PC DM 139,95  
als Prämie nur Zuzahlung  
AMIGA DM 39,-/ PC DM 49,-

## GUNSHIP 2000

für AMIGA und PC 5,25"/3,5"  
empfohlener Verkaufspreis  
AMIGA DM 119,95/ PC DM 139,95  
als Prämie nur Zuzahlung  
AMIGA DM 39,-/ PC DM 49,-

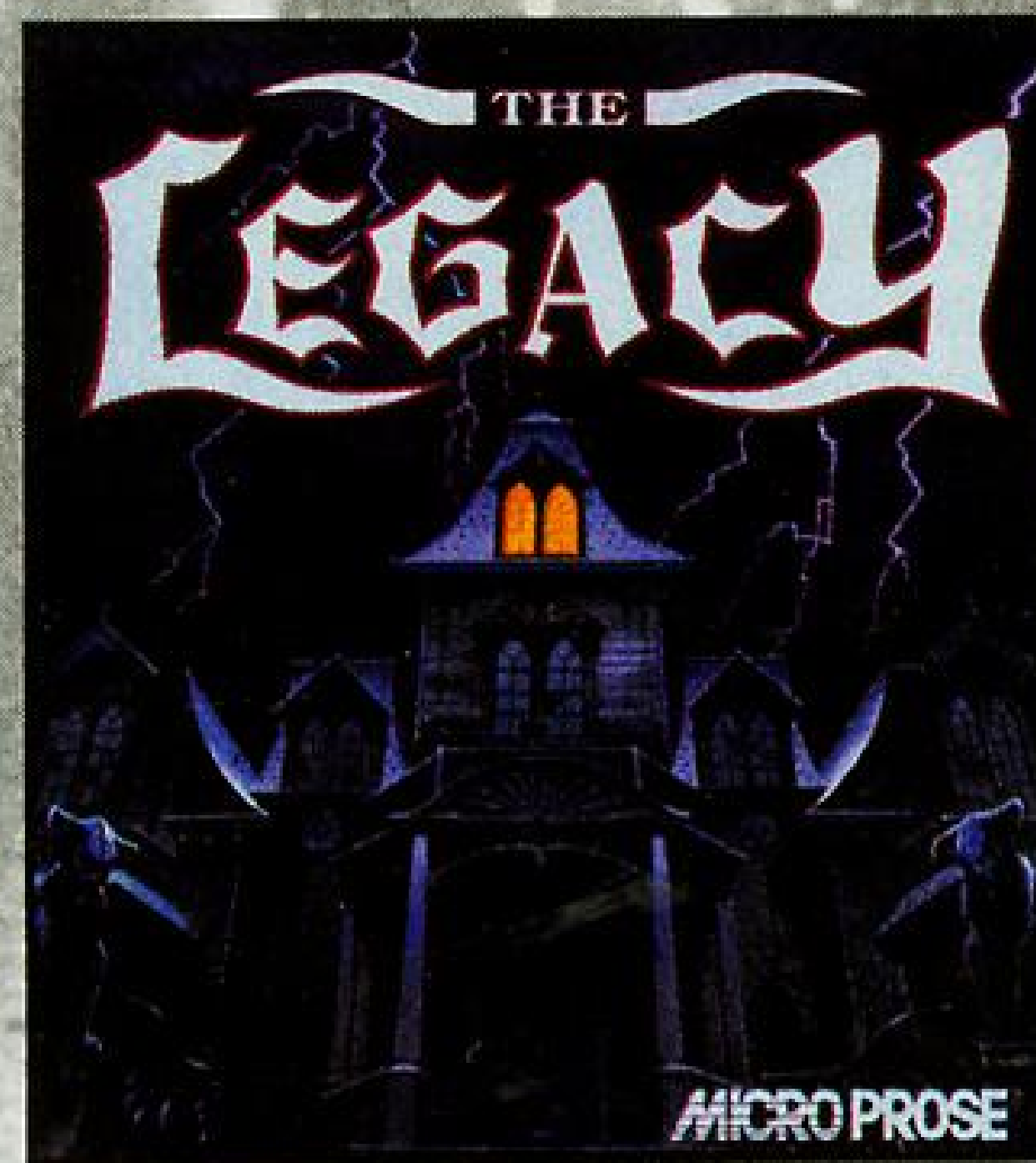


## HARRIER JUMP JET

für PC 5,25"/3,5"  
empfohlener Verkaufspreis  
DM 139,95  
als Prämie nur Zuzahlung  
DM 49,-

## THE LEGACY

für PC 5,25"/3,5"  
empfohlener Verkaufspreis  
DM 139,95  
als Prämie nur Zuzahlung  
DM 49,-



Ohne Abbildung:  
**Das C 64-Spielepaket**  
bestehend aus:  
PIRATES,  
RICK DANGEROUS II,  
STUNT CAR.

Zuzahlung: DM 9,-

**Abo-Bestellschein**

An folgende Adresse wird PLAY TIME (DM 4,33/ Monat) für mindestens 1 Jahr geschickt (bitte in Druckschrift ausfüllen):

Name/ Vorname

Straße /Nr.

PLZ/ Wohnort

Vorwahl - Telefon (für evtl Rückfragen)

Die Lieferung erfolgt jeden Monat pünktlich und zuverlässig ins Haus und beginnt mit der nächsten erreichbaren Ausgabe.

Datum

1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen widerrufen bei: CT Computec Verlag GmbH, Aboservice, Postfach, W-8500 Nürnberg 1. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post im Falle einer Adressänderung dem Verlag meine neue Adresse mitteilt.

Datum

2. Unterschrift des neuen Abonnenten

Bitte beachten: Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein.

Gewünschte Zahlungsweise  
(bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug,

Konto-Nr.:

BLZ:

Gegen Rechnung

Ich habe den neuen Abonnenten geworben. Er war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von PLAY TIME. Schicken Sie mir bitte die auf der Rückseite angekreuzte Prämie. (Bitte nur eine Prämie ankreuzen!) Ich erhalte sie so schnell wie möglich nach Bezahlung des neuen Abonnements. Meine Adresse:

Name/Vorname

Straße/ Nr.

PLZ/ Wohnort

Vorwahl - Telefon (für evtl Rückfragen)

PT 0393

ktion in Zusammenarbeit mit

**MICRO PROSE**



# TRANSARCTICA

In diesem Endzeitszenario hat sich das Gesicht der Erde komplett gewandelt. Bedingt durch einen nuklearen Holocaust, umgibt eine dicke Wolkendecke unseren Planeten. Die Sonne ist für die Überlebenden des Infernos eine nie mit eigenen Augen gesehene, mystische Überlieferung.

Am Tage scheint nur diffuses Zwielicht. Durch die mangelnde Sonneneinstrahlung herrschen auf dem gesamten Erdball arktische Bedingungen. Flora und Fauna haben sich den Bedingungen angepaßt: Zäher Überlebenswille und durch Radioaktivität mutierte Gene taten ihr übriges, um z. B. aus afrikanischen und indischen Elefanten fellbedeckte, mammutähnliche Monstren zu machen, sowie diejenigen Unglücklichen, die nicht rechtzeitig und lange genug die Schutzbunker aufsuchten, in den Stand menschenfressender Neandertaler zu versetzen. Und trotzdem konnten sich in den ehemaligen Großstädten Reste von Zivilisation, Wissenschaft, Technik und Handel erhalten. Über ganz Europa ziehen sich die Spuren des wichtigsten und einzig möglichen Transportmittels: Die Schienenstränge gigantischer Eisenbahnen. Der dadurch am

meisten benötigte Rohstoff ist Stein- und Braunkohle. Der immense Bedarf an diesen Vorräten wird zusätzlich unterstrichen, indem man "Kohle" im wahrsten Sinn des Wortes sogar als Zahlungsmittel einsetzt. Wer Geld hat, hat die Macht: Die größte Eisenbahngesellschaft, die Viking-Union, herrscht über die Reste der Menschheit. Falls jemals die Sonne wieder ungehindert scheinen könnte und das Eis schmelzen würde, verlöre die Viking-Union ihren diktatorischen Einfluß. Deshalb versucht diese Eisenbahngesellschaft, diesbezügliche Entwicklungen von vorne herein auszuschalten. Eine andere Company jedoch, die "Transarctica", beabsichtigt mit Hilfe von Wissenschaftlern einen Weg zu finden, um die Sonne wieder wie früher scheinen zu lassen, den verderblichen, egoistischen Einfluß der Viking-Union auszuschalten und

die Menschheit zu retten. Als Transarctica-Angehöriger wagst Du Dich an dieses gefährvolle Unternehmen. Dabei ist neben Deinem kaufmännischen auch Dein strategisches Geschick gefragt. Ausgehend von einem Basiszug mit Lokomotive, Tender, Reise-, Güter-, Generalstabs- und Mannschaftswaggon muß Du genügend Mittel aufbringen, um einen schlagkräftigen Panzerzug zusammenzustellen, der stark genug ist, die Viking-Union zu schlagen. Stationen wie Salah und Gdansk bauen MG-Träger, Haubitzen und Raketenwaggons. Eingesetzte Spione berichten Dir über für Dich wichtige Vorkommnisse. In Sparta rekrutierst Du eine gut trainierte Söldnertruppe. Um die dafür notwendigen Gelder zusammenzubekommen, bleibt Dir nichts anderes übrig, als Handel zu treiben, Kohleminen zu entdecken oder Mammuts zu jagen. Für jede dieser Aktionen benötigst Du aber wiederum die entsprechende Ausrüstung. Deshalb kommt es vor allem darauf an, mit Hilfe des Dir anfänglich zur Verfügung stehenden Basiszugs den größtmöglichen Gewinn zu erzielen, nach und nach Waggons mit Tanks, Gewächshäusern und zusätzlichen Gütertransportern zu kaufen und dabei aber die oben bereits geschilderten taktischen Waggons nicht außer acht zu lassen. Es kann Dir nämlich jederzeit passieren, daß Du von Zügen der Viking-Union angegriffen



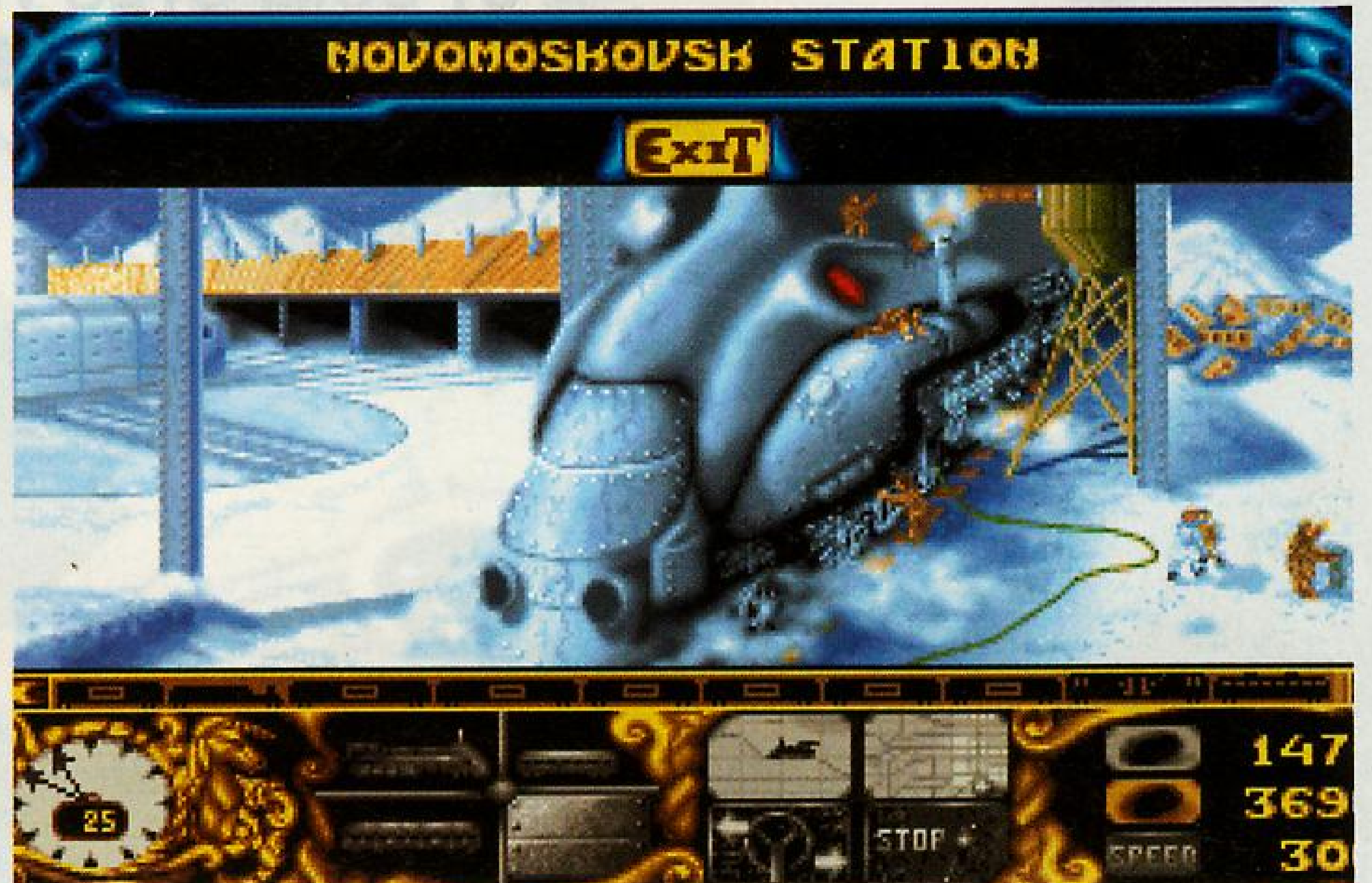
wirst. Dabei mußt Du vor allem die feindlichen Bodentruppen abwehren, um zu verhindern, daß wichtige Teile Deines Zuges in die Luft gesprengt werden. Andererseits kannst Du Deine Truppen ausschicken, um den gegnerischen Zug zu zerstören, sowie deren Roh- oder Handelsstoffe zu erbeuten. Anfänger haben die Option, den Ausgang des Scharmützels vom Computer erstellen zu lassen. Im Gefecht beschädigte Waggons werden im Novomoskovsker Bahnhof wieder instandgesetzt oder abgekoppelt. Hier kannst Du auch die Zusammensetzung Deines Zuges verändern. Du solltest zudem immer einen Mammuttransporter an Deinen Zug anknüpfen, denn einerseits verkauft man eingefangene Exemplare mit gutem Profit, andererseits dienen die felligen Dickhäuter als Kurzstreckentransportmittel für Deine Soldaten. Was hilft Dir daneben der schönste Fund einer Kohlemine, wenn Du nicht die für den Abbau benötigten Neandertaler-



Die Handelskomponente kommt bei Transarctica nicht zu kurz.

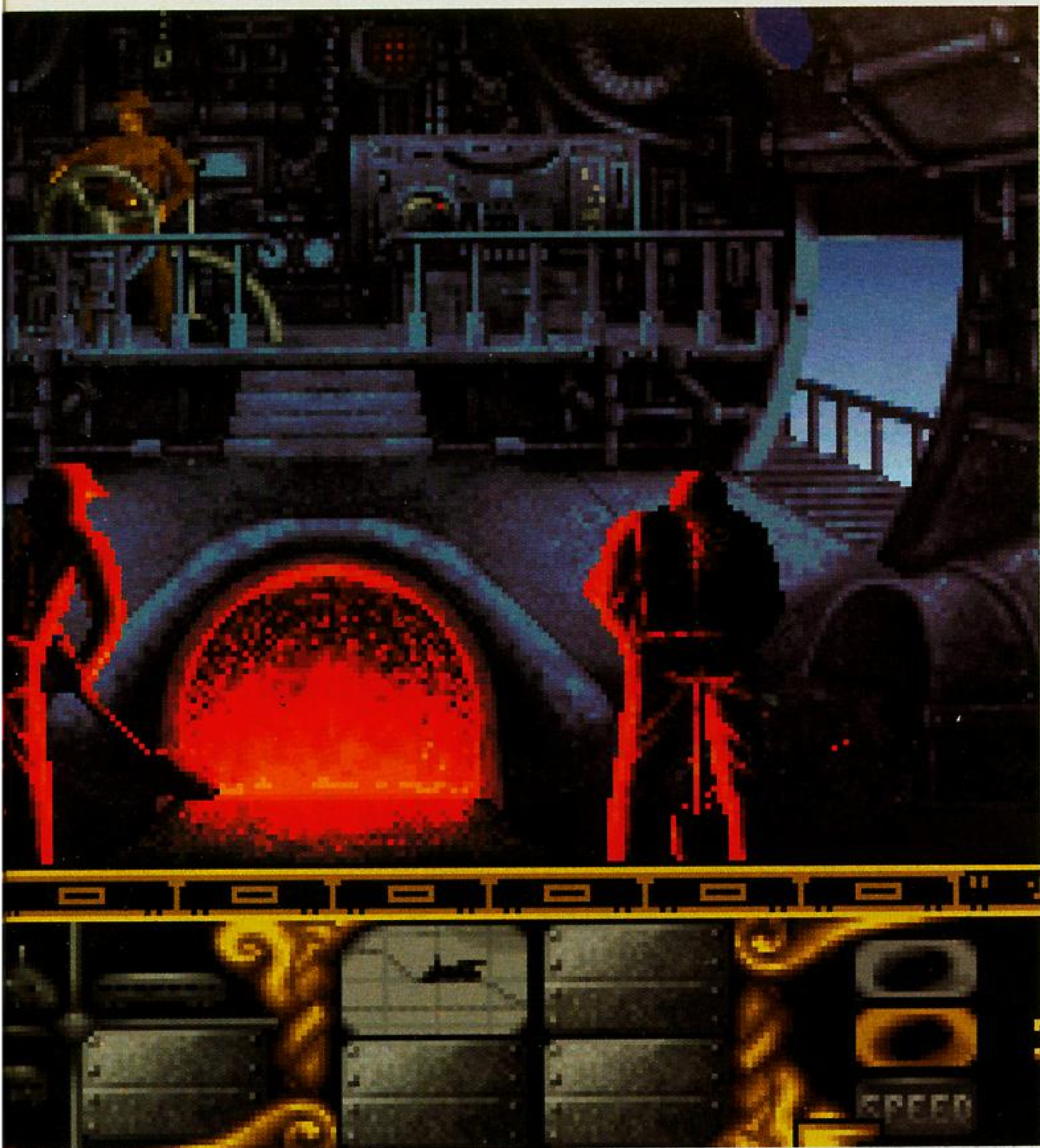


Durch den Kauf neuer Waggons kann der Zug 'aufgerüstet' werden.



Der Kampf gegen die eisige Kälte bringt zusätzliche Probleme.





Geht der Kessel einmal aus, ist ein Überleben nicht mehr möglich.

sklaven (zugegeben, nicht gerade die humanste Art Arbeitskräfte zu rekrutieren) in einem Gefängniswaggon mit Dir führst? Gewisse Bahnhöfe dienen weder zum Handel noch zum Kauf von Waggonen,

sondern vielmehr zum Erhalt von Informationen über den Stand der wissenschaftlichen Fortschritte bezüglich der Beseitigung der Wolkendecke. Weiß z. B. der Professor in Alexandria Rat oder wird er

vor Deinem Eintreffen von Viking-Attentätern gemeuchelt? Findest Du vielleicht in der dortigen Bibliothek wichtige Aufzeichnungen? Neben der Vielzahl von Aufgaben, welche die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel niemals langweilig werden lassen, darfst Du aber die wesentlichste Sache niemals vergessen: Daß immer ein ausreichender Kohlevorrat im Tender ist und der Kesseldruck den Maximalwert nicht übersteigt. Ein Ausfall Deines Zuges in der unwirtlichen Eiswüste hätte überaus fatale Folgen für Dich und den Spielverlauf. Da durch dieses komplexe Spiel schon mal die eine oder andere Frustration auftritt, ist eine makabre Option vorgesehen: Mit Hilfe eines Revolvers hast Du die Möglichkeit, in Deinem bequem ausgestatteten Salonwagen Suizid zu "verüben". Optimistischere und lebensbejahendere Charaktere

können aber auch den Spielstand abspeichern und erstmal eine Nacht für die Lösung von Antarctica überpennen oder sich zunächst einem anderen Computerspiel zuwenden. Dieses Endzeitdrama wird mit Hilfe der Maus und einiger weniger, aber wesentlicher Icons gesteuert. Ist die Darstellung des Zuges, der Soldaten und aller anderen Sprites auch zu klein und primitiv geraten, so machen die vom grafischen Standpunkt gut gelungenen Zwischengrafiken sowie die spielbegleitende, niemals nervige Musik und Geräuschkulisse diesen Umstand wieder wett. Zudem erfüllt Antarctica, das in insgesamt fünf Schwierigkeitslevels gespielt werden kann, durch seine hohe Anforderung an das wirtschaftliche und strategische Geschick des Spielers die Erwartungen, die man in den Kauf einer Simulation dieses Genres setzt. (mr)

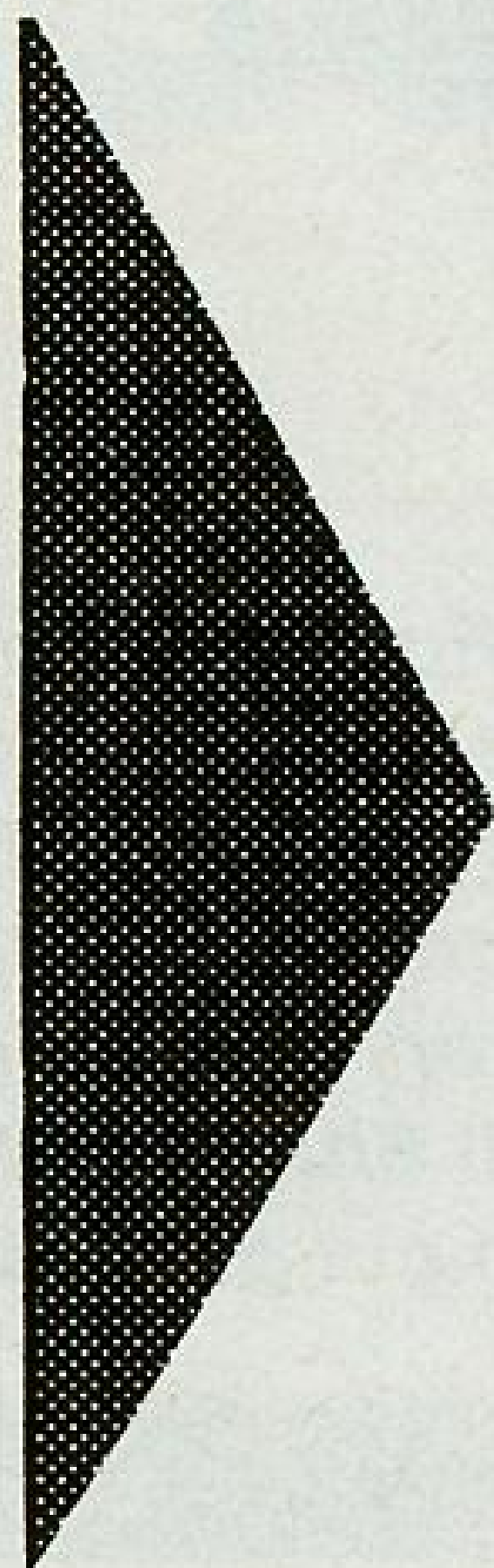
<b>PC unterstützt</b> Joystick <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Roland <input type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/>		<b>STRATEGIE</b> Getestet auf T-Bird von ASI Computer Hersteller Silmarils <b>Besonderheiten</b> Preis ca. DM 120,- - komplett in Deutsch - Maus erforderlich Muster von Hersteller	
75%		65%	
80%		75%	

# MultiMedia Soft

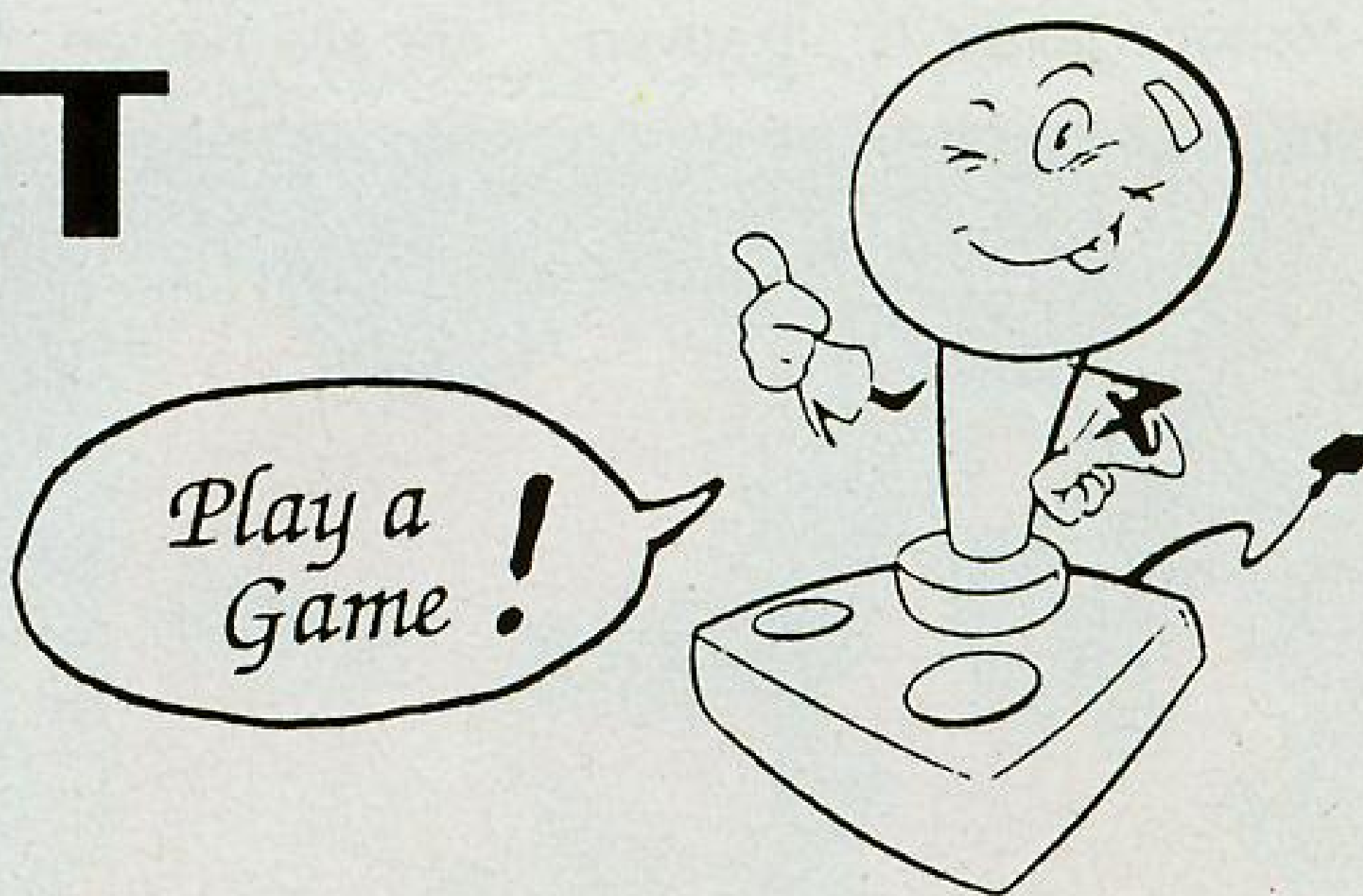
## Computerspiele

Kaufen zu Superpreisen (KEINE Discountware)  
 Spielen und Testen, Zubehör aller Art!  
 "Wir bieten mehr als nur leere Worte!"

Computerspiele in:



0-1150 BERLIN,..... Mark Twain Straße 7  
 0-5020 ERFURT,..... Meienbergstraße 20  
 ..... Tel. 0361-669742  
 0-5230 SÖMMERDA,..... Franz Mehring Straße 1  
 ..... Tel. 03634-42564  
 0-8046 DRESDEN,..... Pirnaer Landstr. 239  
 ..... Tel. 0351-2230201  
 2000 HAMBURG 20,..... Heußweg 67  
 ..... Tel. 040-4908891  
 2000 HAMBURG 70,..... Wendemuthstraße 57  
 ..... Tel. 040-6528426  
 2000 HAMBURG 73,..... Saselerstraße 134 d  
 ..... Tel. 040-6780605  
 2390 FLENSBURG,..... Dorotheenstraße 37  
 ..... Tel. 0461-54075  
 2430 NEUSTADT,..... Waschgrabenstraße 11  
 ..... Tel. 04561-16189  
 2440 OLDENBURG,..... Große Schmützstraße 4  
 ..... Tel. 04361-1365



4000 DÜSSELDORF,..... Berta von Suttner Platz/Hbf  
 ..... Tel. 0211-7883776  
 4100 DUISBURG 1,..... Gravelottestraße 28  
 ..... Tel. 0203-667494  
 4407 EMSDETTEN,..... Frauenstraße 23  
 ..... Tel. 02572-89646  
 4500 OSNABRÜCK,..... Martinstraße 82  
 ..... Tel. 0541-434792  
 4630 BOCHUM 6,..... Sommerdellenstr. 54  
 ..... Tel. 02327-10063  
 5090 LEVERKUSEN,..... Carl Leverkus Str. 2  
 ..... 0214-403207  
 5100 AACHEN,..... Mörgensstraße 4  
 ..... Tel. 0241-407893  
 5160 DÜREN,..... Kölnstraße 51  
 ..... Tel. 02421-189368  
 6000 FRANKFURT,..... Mühlgasse 20  
 ..... Tel. 069-7077575  
 8460 SCHWANDORF,..... Klosterstraße 8  
 ..... Tel. 09431-1720

Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft - Laden eröffnen? Rufen Sie uns an! Tel.: 02421-189368 von 11-19 Uhr.



# Shadow of the Comet Call of Cthulhu 2

**Mit keiner anderen Naturerscheinung werden so viele Ängste und mystische Geschehnisse in Verbindung gebracht wie der regelmäßigen Erdannäherung des Halley'schen Kometen. Der Weltuntergang, die Wiedergeburt des Antichristen - dem Himmelskörper wird viel Böses nachgesagt. Auch ein Meister der Gruselliteratur, H.P. Lovecraft, widmete ihm eine Erzählung. "Der Schatten des Kometen" ist bereits die zweite seiner Schauergeschichten, der das Softwarehaus Infogrames ein Adventure widmet.**

Infogrames' Ankündigung, dem Adventure-Knüller "Alone in the Dark" noch weitere thematisch eng verbundene Fortsetzungen folgen zu lassen, wird durch "Shadow of the Comet" erstaunlich früh in die Tat umgesetzt. 'Nicht ein wenig zu früh?', werden sich diejenigen fragen, die unter einer Fortsetzung auch automatisch eine Verbesserung des Vorläuferspiels verstehen. Um es gleich im Voraus zu sagen: Mit dem gleichen Maßstab wie Alone in the Dark darf die zweite Folge von Infogrames Adventure-Reihe nicht gemessen werden, denn gerade im auffälligsten Merkmal eines Grafikadven-

tures, der Grafik, unterscheiden sich die Spiele wie Tag und Nacht.

### *Im Schatten des Kometen*

Wo Alone in the Dark durch sein völlig neues dreidimensionales Grafiksystem für zehntausend offenstehende Mäuler sorgte, zeigt sich Shadow of the Comet von erkonservativer Seite: Stehende Hintergrundgrafiken in denen sich die Spielfiguren als ganz normale Sprites bewegen - genau so also, wie man es seit Jahren von König Graham, Leisure Suit Larry, Indiana Jones und wie sie alle heißen, gewohnt ist. Die

Grafik kann es demnach nicht sein, die den Zusammenhang herstellt. Was bleibt dann noch übrig um den Ruf des "Alone in the Dark"-Nachfolgers zu behaupten? Ach richtig - der bekannte Zyklus von Howard Philip Lovecrafts "Call of Cthulhu"-Erzählungen bietet den literarischen Hintergrund für die Schauderabenteuer. Die einzelnen Episoden dieser Geschichtenreihe hängen nicht zusammen, so daß Shadow of the Comet auch ohne Erfahrungen mit Teil eins gespielt werden kann. Wie der Titel bereits andeutet, nimmt ein Komet - genauer gesagt der Halley'sche - die Schlüsselrolle ein.

### *Die Rückkehr Cthulhus*

Unser Held nennt sich diesmal Randolph Parker und ist ein junger Astronom aus dem London des Jahres 1910. Auf den Spuren des großen Forschers Boleskine, der sein Lebensende mit der Erforschung des Halley'schen Kometen verbrachte, schlägt es ihn in das kleine Fischerdorf Illsmouth. Hier soll der Himmelskörper geradezu hervorragend zu beobachten sein, wenn er sich alle 74 Jahre einmal der Erde nähert. Bei seinen Nachforschungen merkt Parker sehr schnell, daß es in Illsmouth nicht mit rechten Dingen zugeht:



## Die Technik

Läßt man die hohen Erwartungen an "Call of Cthulhu 2" unberücksichtigt, so kann das Spiel durchaus überzeugen. Der Schauplatz des Geschehens birgt eine beeindruckende atmosphärische Dichte: Die Hintergrundgrafiken bringen dem Spieler ein Illsmouth nahe, wie es sich H.P. Lovecraft vorgestellt haben könnte - selbst am Tage liegt das Dorf irgendwie immer im Halbschatten. Zahlreiche Zeichentrick-Zwischensequenzen lockern den Spielverlauf zusätzlich auf. Mehr als die Grafik muß aber der Sound gelobt werden. Neben den digitalisierten Effekten - Meeresrauschen, Vogelgezwitscher etc. - ist eine gefällige Musikbegleitung zu hören, die mit ihren oft düsteren Themen die Spannung noch steigert. Ein klarer Minuspunkt ist die Tastatursteuerung, hier hätten sich die Programmierer wirklich Besseres einfallen lassen können.

*Die Romane von H.P. Lovecraft dienen zur Zeit oft als Vorlage für durchaus ansprechende Spiele in der Horror- und Grusecke. Auch Shadow of the Comet kann gut gefallen.*





Ein verängstigter Greis erinnert sich nur widerwillig an das zurück, was vor über sieben Jahrzehnten bei der letzten Kometenüberquerung vor sich ging. Er warnt den jungen Forscher davor, in der nahenden Schicksalsnacht im Ort zu bleiben. Andere verhalten sich noch feindseliger und empfehlen Parker, sich besser nicht in ihre Angelegenheiten zu mischen. Der Grund: Eine Sekte von Einheimischen bereitet seit langem die Rückkehr der finsternen Wesenheit Cthulhu vor, die nur am Tage der perfekten Kometen-Konstellation vom Jenseits in unsere Welt schlüpfen kann. Parkers Vorgänger Boleskine konnte diesen finsternen Plan vor 74 Jahren bereits ein-

mal vereiteln - diesmal liegt alles in Parkers Händen...

**Back to the roots of adventure, oder was?**

Treu geblieben ist sich Infogrames zumindest in der Steuerung; wie bei Alone in the Dark werden weder Maus noch Joystick unterstützt. Parker wird nur über die Cursortasten von Bild zu Bild dirigiert. Die anderen wichtigen Adventure-Funktionen wurden zusätzlich auf ein Mindestmaß reduziert: Als Tätigkeiten stehen dem Spieler gerade mal 'Nehmen', 'Benutzen' und 'Sprechen' zur Auswahl. Aufgerufen werden sie wahlweise über einfachen Tasten-

druck (G für Get, T für Talk usw.) oder über ein Menü, das durch die Tabulator-Taste kurz auf den Bildschirm gebracht werden kann. Was durch diese Vereinfachung wohl bezweckt werden soll? Vielleicht soll die Aufmerksamkeit des Spielers weg von der Technik hin zur spannenden Handlung gelenkt werden - wir wissen es auch nicht. Aufmerksamkeit verdient die Story aber auf alle Fälle; genau wie einige andere gute Ideen, die als kleine Innovationen im Adventure-Bereich zu gelten haben. Am interessantesten ist dabei die Idee mit den Großaufnahmen: Spricht Parker mit einer anderen Person, so wird deren Konterfei auf volle Bildschirmhöhe vergrößert und über das aktuelle Bild gelegt. Einige animierte Zwischensequenzen sind ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Sie werden eingeblendet, etwa wenn Parker an eine Tür



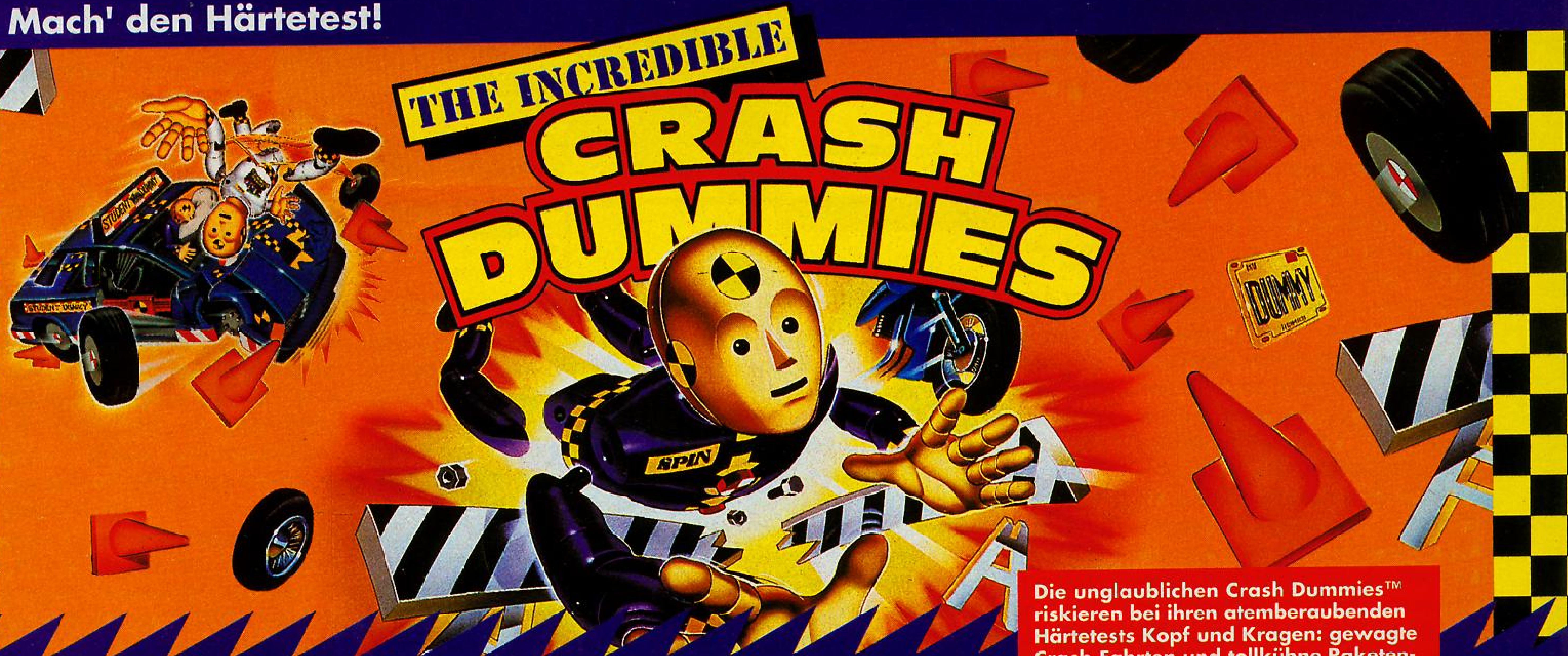
klopft oder Geld aus seinem Portemonnaie holt. Der Schwierigkeitsgrad des Abenteuers ist nicht übermäßig hoch, dafür ist der Handlungsfaden etwa länger und auch deutlicher zu erkennen als bei anderen Adventures. Alles in allem ist Shadow of the Comet etwa als Spiel der oberen Mittelklasse zu umschreiben, dessen Reiz vor allem in der spannenden Handlung und den stimmungsvoll dargestellten Landschaften und Gebäuden begründet liegt.

(tb)



<b>PC</b> unterstützt		<b>ADVENTURE</b>	
Joystick <input type="checkbox"/>	AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	Getestet auf T-Bird von <b>ASI Computer</b>	
Maus <input type="checkbox"/>	Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Infogrames	<b>Besonderheiten</b>
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Roland <input checked="" type="checkbox"/>	Preis ca. DM 120,-	- zweites Programm zum Cthulhu-Zyklus
VGA <input checked="" type="checkbox"/>	Andere <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	
80%		75%	
		70%	
		<b>76%</b>	

**Mach' den Härtetest!**



Stürz' Dich auf die Acclaim® Video-Spiele für Nintendo® und Sega®



Nintendo Game Boy™



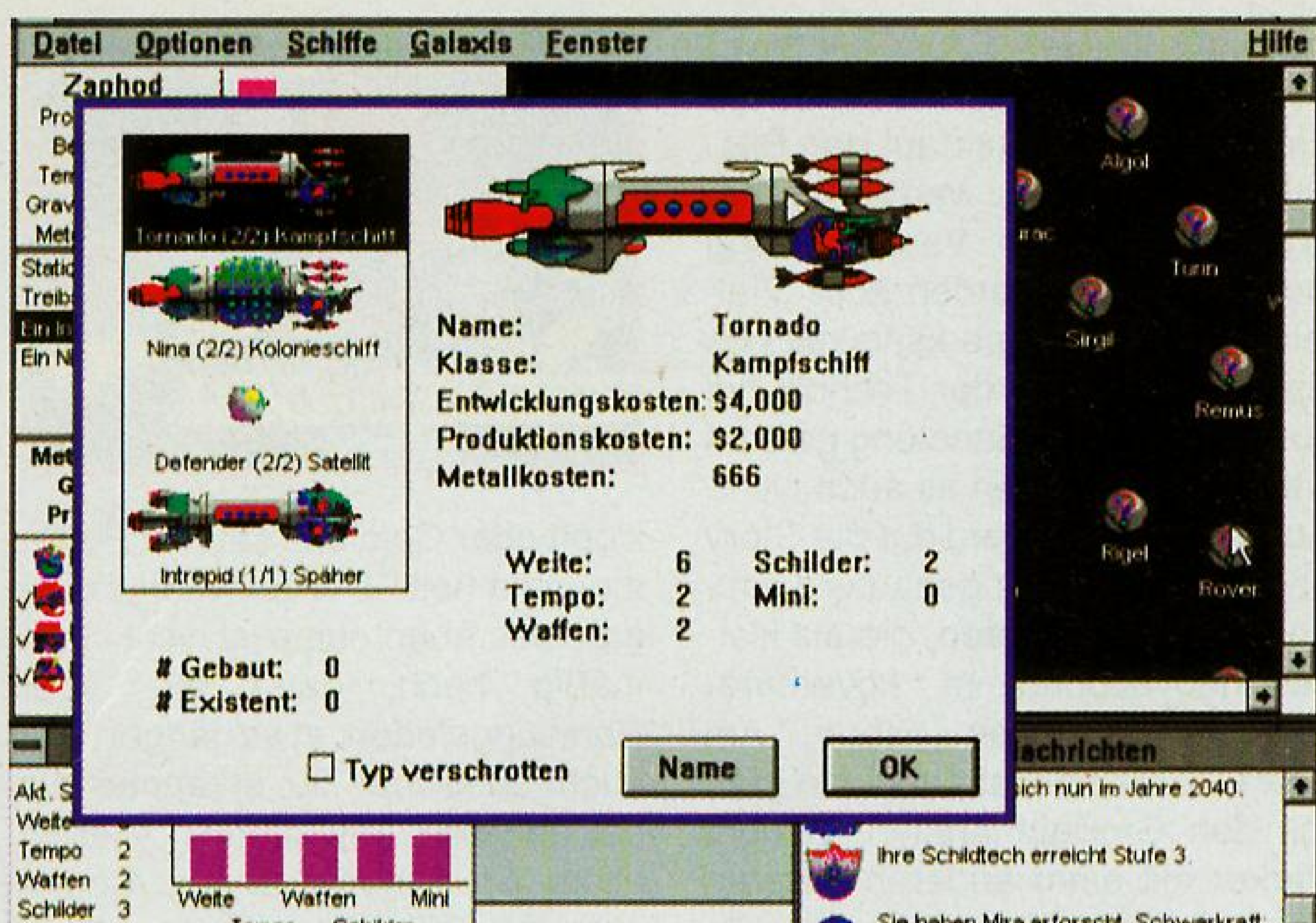
Nintendo Entertainment System™



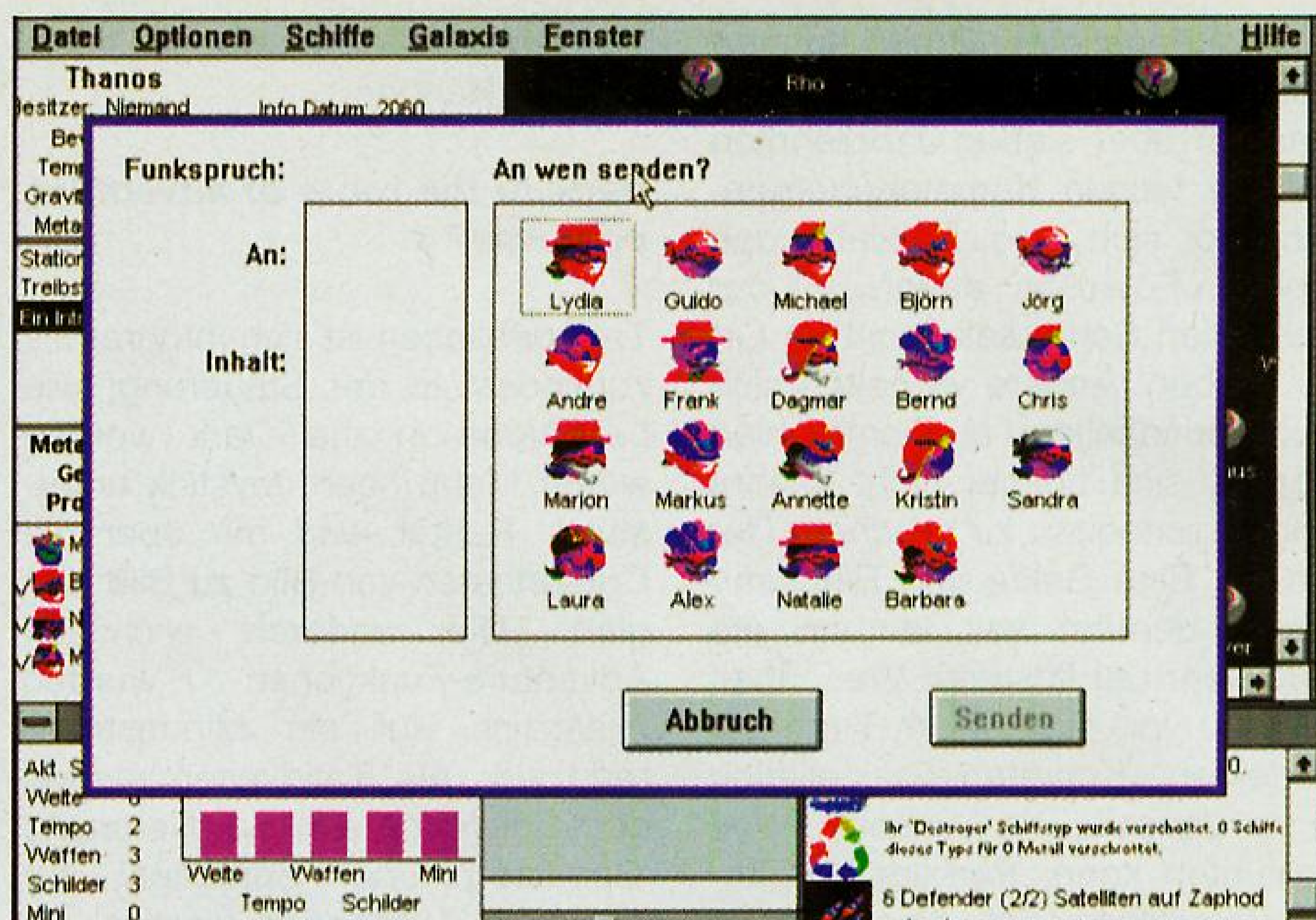
Sega Game Gear™

Die unglaublichen Crash Dummies™ riskieren bei ihren atemberaubenden Härtetests Kopf und Kragen: gewagte Crash-Fahrten und tollkühne Raketenritte, halsbrecherische Skifahrten und mutige Sprünge von schwindelerregenden Hochhäusern - die beiden Testpiloten Slick™ und Spin™ sind zu allem bereit. Mach' den Härtetest. Die Crash Dummies™ warten schon bei Deinem Händler auf ihren nächsten Einsatz. Go for the Game - Go for Acclaim®!





Verschiedene Schiffstypen stehen für Invasionen zu Verfügung.



Den einzelnen Spielgegnern kann man Nachrichten schicken.

# Spaceward Ho!

**Freunde professioneller Anwendersoftware werden sich über "Spaceward Ho!" ganz besonders freuen. Die restlichen PC-Besitzer werden hingegen vor einen ernstzunehmenden Gewissenskonflikt gestellt: DOS oder Windows? Das ist hier die Frage!**

Tummelten sich noch vor wenigen Jahrhunderten die berühmtesten Piraten auf den sieben Weltmeeren, so haben diese gefährlichen Spießgesellen in der nahen Zukunft ihren Schwerpunkt verlagert. Hier gilt es, mit möglichst fiesen Methoden die Herrschaft über ein ganzes Universum zu erlangen, das vor dem Start genau definiert werden kann. Von "licht" bis "dicht", von "rund" bis "bunt" kann man seine schöpferische Kreativität voll unter Beweis stellen und ein Szenario unglaublichen Ausmaßes erschaffen. Jeder Planet verfügt über eigene atmosphärische Eigenschaften. Eine Temperatur von -143°C behindert die Kolonialisierung genauso, wie das dreifache der gewohnten Gravitationskraft. Um diese unbewohnbar scheinenden Erdkugeln doch noch für den kommerziellen Gebrauch nutzbar zu machen, kann ein spezielles und hochmodernes Hi-Tech-Raumschiff eingesetzt werden. Mit seinen hochtechnologischen Apparaturen ist es in der Lage, die Atmosphäre zu verändern. Vorausgesetzt man pumpt genügend Finanzmittel in den jeweiligen Planeten. In einem kleinen Fenster kann nämlich festgelegt werden, ob man das sauer erwirtschaftete Geld "sparen", in eine "Kolonie" investieren oder für die Weiterentwicklung von "Technologien" verwenden möchte. Jede Anlageform hat dabei Vor- und Nachteile. Legt man seine Credits auf die hohe Kante, so kann evtl. Katastrophen entgegengewirkt werden und finanzielle Engpässe gehören der Vergangenheit an. Andererseits



Der ganze Windows-Bildschirm wird von Spaceward Ho! genutzt.

dürfen die zahlreichen Technologien nicht vernachlässigt werden, um von den anderen Spielern (Humanoid oder Computer) nicht ins Abseits gedrängt zu werden. Eine enorme "Reichweite" ist Grundvoraussetzung für erfolgreiche Expeditionen, "Schilder" schützen vor gegnerischen Laserstrahlen und gute Kenntnisse über "Waffensysteme" können feindlichen Raumschiffen zum Verhängnis werden. Im Laufe des Spiels entwickelt jeder Raumpirat seine eigene Taktik. Viele erkunden mit schnellen Jägern eine Welt nach der anderen, vergleichen die Atmosphären und schicken dann ein Kolonialisierungsschiff, um den Planeten urbar zu machen. Im Laufe der Zeit werden Satelliten installiert, die für die Sicherheit garantieren und unbeweglich im Raum verweilen. Mit starken Kampfgleitern können

dann auch die ersten Überfälle gestartet werden. Wenn es gelingt einen Planeten vollkommen in die Knie zu zwingen, so kann man sich selbst darauf etablieren, muß sich aber der Gefahr des plötzlichen Gegenschlags wohl bewußt sein. Aus diesem Grund sollte man das wertvolle Kolonialisierungsschiff stets mit einer kleinen Eskorte durch das Weltall schicken, um dieses teure Stück Zukunftsmu-

sik nicht in einem unerwarteten Kampf zu verlieren. Der eigentliche Clou ist jedoch die sagenhafte Multiplayerfunktion. An diesem Spektakel können bis zu 19 Spieler teilnehmen. Wenn man sich vorstellt, daß sich solche Massen vor einem einzigen PC drängen, kann die Spiellust schnell vergehen und Chaos macht sich breit. Die einfache Lösung lautet: Netzwerk! Bis ins Spieljahr 2200 kann sich jeder Teilnehmer beim Hauptrechner (Spielleiter) anmelden und ins turbulente Geschehen eingreifen. Da kann es schon einmal passieren, daß Kollege "Arthy" Kreklaub oder "Chris" Geltenpoth mit einer Horde von 20 Kampfgleitern vor der Haustür steht und den geliebten Heimatplaneten einfach plattmacht. Kommunikation ist unter den zahlreichen Spielern nämlich auch möglich. Mit Hilfe leicht verständlicher Icons kann man seine Gunst oder Ungunst gegenüber einem Weltraumrecken bekanntgeben. Grafik und Sound bleiben stark unter ihren Möglichkeiten. Die typischen Windows-Icons hatten bei unserer Testversion den Bildschirm fest in ihrer Gewalt, sorgten aber auch gleichzeitig für die nötige Übersichtlichkeit. Der Sound ist hingegen mehr als mager. Die unprofessionell digitalisierten Sprachausgaben sind oft abgehackt und verrauscht. Aufgrund der starken Spielbarkeit darf man auf die DOS-Version durchaus gespannt sein. (om)

<b>PC unterstützt</b> Joystick <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Roland <input checked="" type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/>		<b>STRATEGIE</b> Getestet auf T-Bird von <b>ASI Computer</b> Hersteller New World <b>Besonderheiten</b> Computing - Spiel für Windows Preis ca. DM 90,- - Netzwerkspiel Muster von möglich Softgold	
25%		40%	
85%		<b>66%</b>	



# Links 386pro Extension Mauna Kea

Hört ein normal sterblicher den Namen Hawaii, so sind seine Gedanken sofort bei Hula-Hula, Surfen, Sonne und Mai-Tai's, diesem Teufelszeug das so gut schmeckt und solche furchtbaren Auswirkungen hat. Diese Gedankengänge sind in den Augen eines passionierten Golfspielers eher profan.

Wenn sobald ein Golfcrack den Namen Hawaii hört, geht ein Lächeln über sein Gesicht und seine Augen verklären sich als würde er unsagbar Schönes sehen. Für ihn bedeutet diese Insel im Pazifik mehr als nur Sonne und Strand, für ihn heißt das Mekka dieser Insel Mauna Kea, der wohl exklusivste Golfkurs der Welt. Doch seine Chancen dort

einmal einen Ball in einen Bunker zu setzen sind sehr gering. Hawaii ist fest in japanischen Händen und so tummeln sich auf diesem Kurs nur Leute mit vielen Scheinchen auf dem Konto, denn Exklusivität hat ihren Preis. Wer Bernhard Langer heißt, der ist selbstverständlich herzlich willkommen, der Rest kann vor dem Tor warten. So müssen wir Freizeitgolfer uns mit dem Computer begnügen, wenn wir auch ein paar Bälle in den Pazifik setzen wollen, der den Kurs beim dritten Loch unterbricht. Der Kurs ist malerisch gezeichnet, Palmen und tropische Vegetation lassen Urlaubsgefühle

wach werden, und doch sitzen wir nur vor dem Computer und spielen Links, Links Pro oder Microsoft Golf. Eine solche Detailfülle erfordert dann auch gewaltige Rechenzeit und Speicherkapazität. Auf den drei Disketten ist neben dem Kurs auch eine neuere Version von Links Pro gespeichert, die automatisch eine ältere Version updatet. Mit einem 386'er Rechner ist dieses Spiel dann auch leider nicht mehr empfehlenswert, da der Bildaufbau trotz vieler Einschränkungen in der Detaillierung viel zu



langsam ist. Für passionierte Computergolfer ist dieser Kurs mit einer der schönsten Simulationen die es überhaupt gibt und verspricht durch seine immer wieder überraschenden Details unbegrenzte Spielfreude.

(mg)



<b>PC unterstützt</b> Joystick <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur <input type="checkbox"/> Roland <input type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/>		<b>SPORTSPIEL</b> Getestet auf T-Bird von ASI Computer Hersteller Access <b>Besonderheiten</b> Preis ca. DM 60,- - Übersichtskarte in der Verpackung Muster von Hersteller	
50%		96%	
90%		<b>85%</b>	

Der Monsterhit für Deinen Nintendo.

# ALIEN 3™

## Mach' dem Spuk ein Ende!

Jetzt **10x**  
von ACCLAIM  
zu gewinnen!

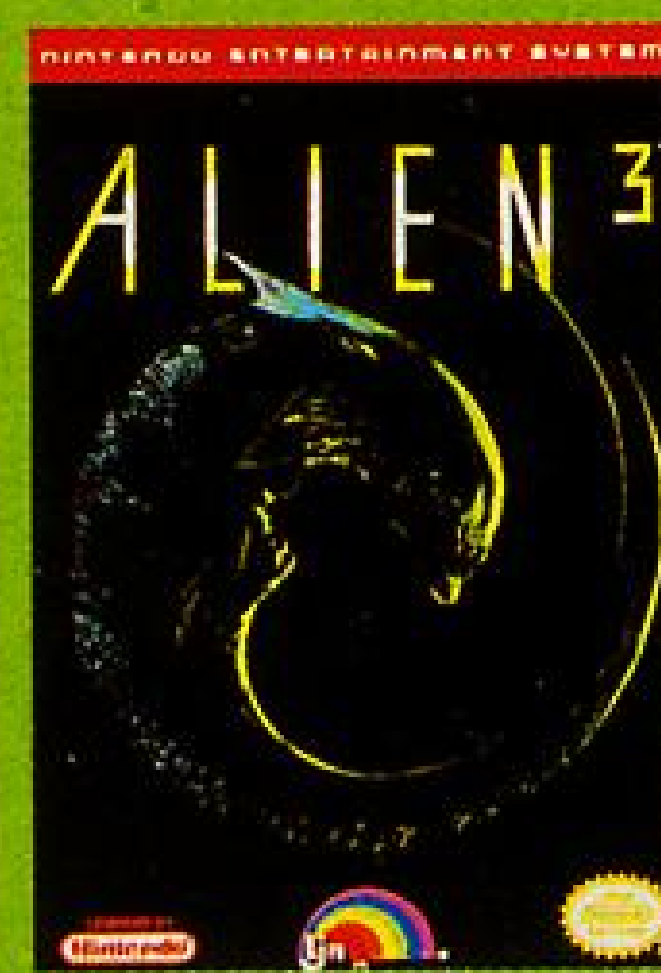
Mitspielen – mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue Alien 3™-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 06.04.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Krall' Dir die Acclaim® Video-Spiele für:



Game Boy™



Nintendo Entertainment System®



Super Nintendo Entertainment System™ (Lieferbar ab Mai '93)

Du bist Lt. Ellen Ripley. Und mutterseelenallein. Deine gesamte Mannschaft ist in den Klauen der schrecklichen Aliens. Mach' Dich auf den Weg durch den Gefängnisplaneten Fiorina 161: über dunkle Treppen und Leitern, Rutschen und Aufzüge kämpfst Du dich vorwärts. Rette Deine Freunde, bevor es zu spät ist. Alien 3 lauert jetzt bei Deinem Händler. Go for the Game – go for Acclaim®!

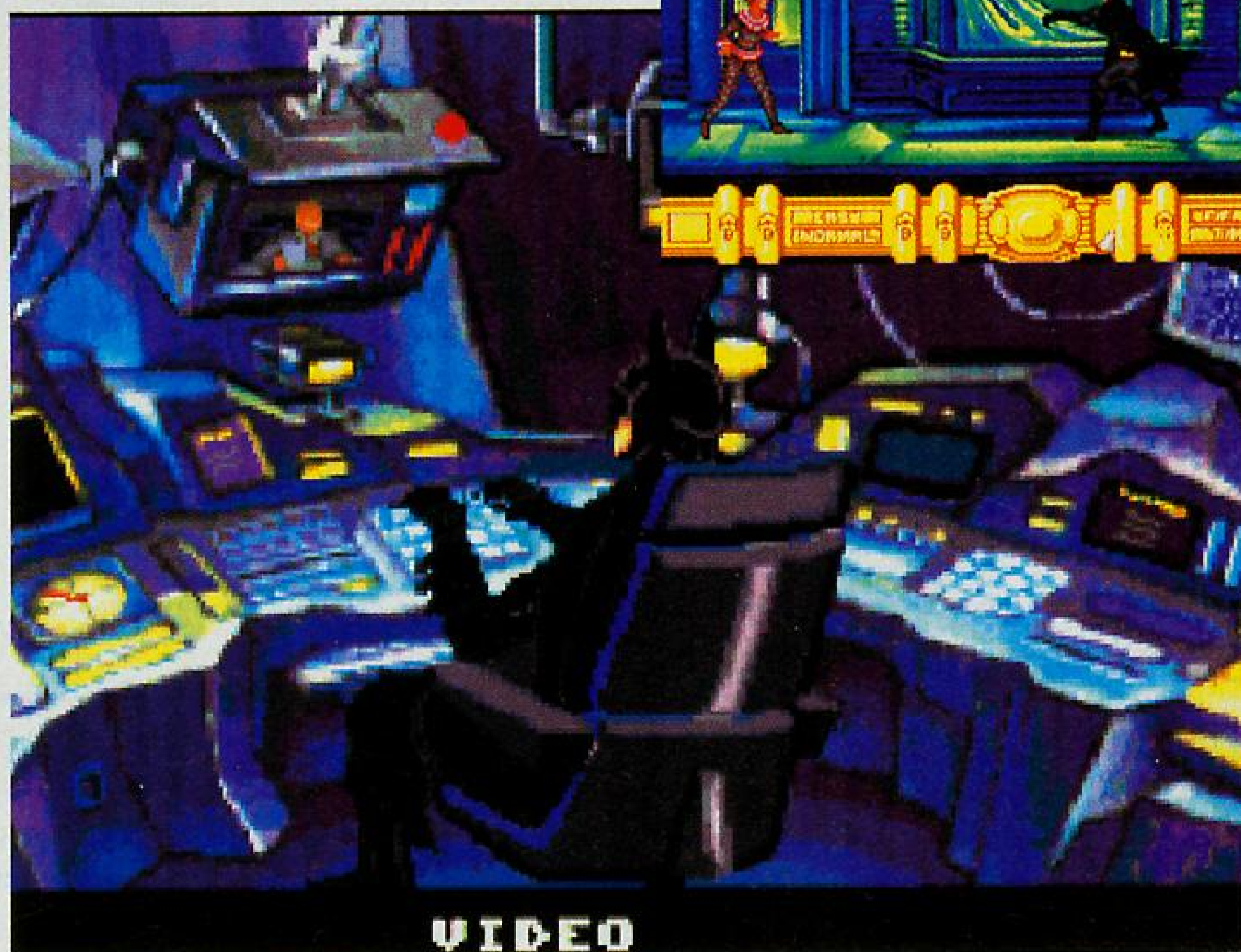


Alien 3™ & © Twentieth Century Fox Corporation. All Rights Reserved. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN Ltd. All Rights Reserved. Game Boy™, Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ and Super Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1992 Nintendo of America Inc.



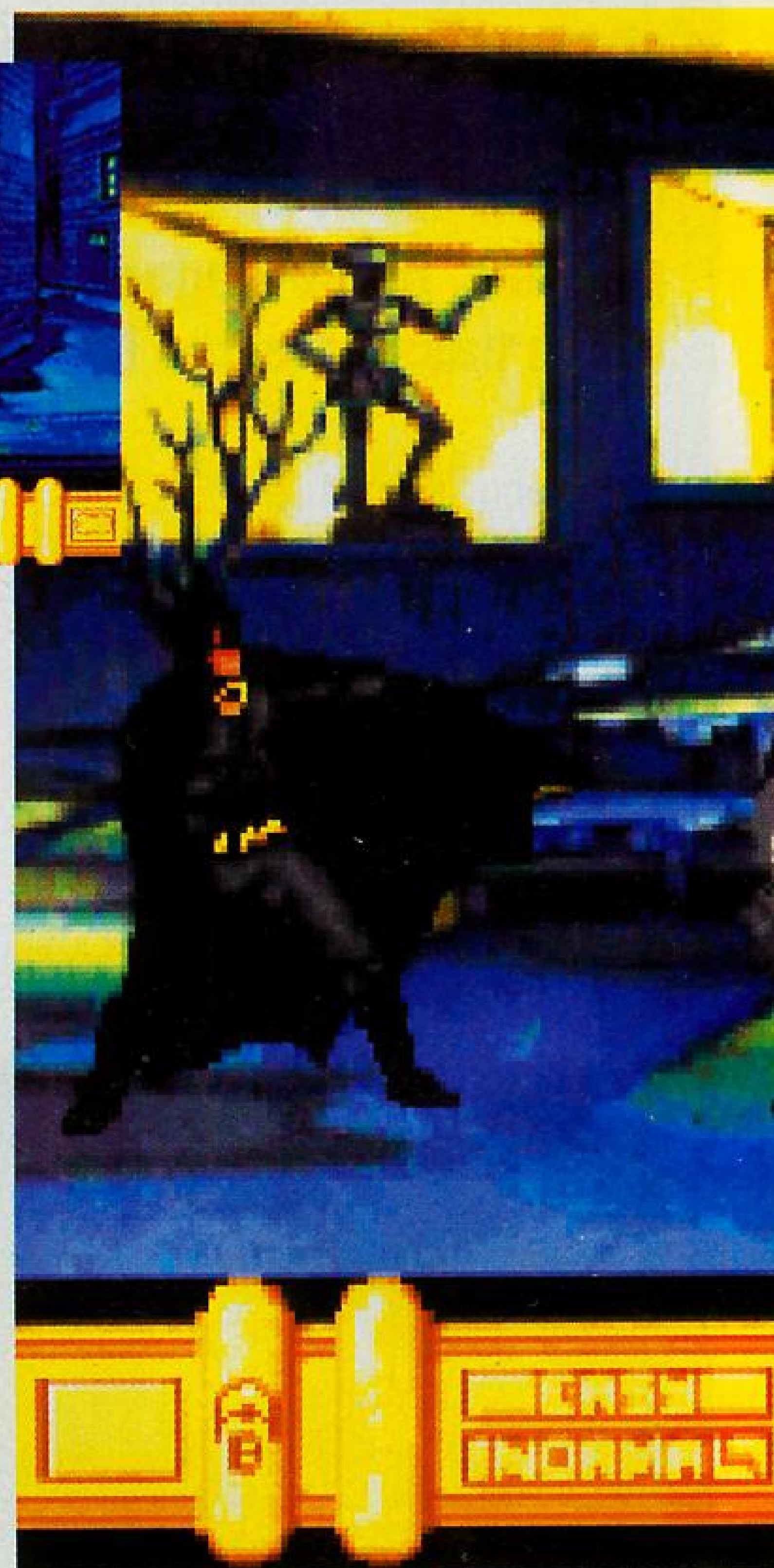
**Batman ist zurückgekehrt. Direkt von Hollywood hat er sich auf den beschwerlichen Weg in die heimischen PC's gemacht. Denn auch hier lauern allerlei Schurken und lichtscheues Gesindel. Gotham City ist ihre kriminelle Spielwiese, auf der sie mittlerweile schon beinahe Narrenfreiheit haben. Ja, früher war das einmal anders.**

**D**a konnte der ehrliche, steuerzählende und natürlich gottesfürchtige Bürger noch Tag und Nacht unbehelligt durch die Straßen schlendern. Aber in letzter Zeit ist irgendwie der Wurm drin. Schrecken macht sich breit, die Menschen fürchten sich und werden unzufrieden mit ihrer Stadt. Wer hat den Wurm reingelassen? Nun, kein geringerer als der arktische Mieswurz Penguin. Er arbeitet schon eine ganze Weile an der Beseitigung von Law and Order und beginnt jetzt mit der Endphase des kosmischen Planes - sein größter Coup soll gelandet werden! Sein Ziel ist es, Bürgermeister von Gotham City zu werden. Um dies zu erreichen, schürt er Kravalle, stiftet seine Mannen zu Verbrechen aller Art an und versucht



**VIDEO**  
Der Traum jedes Users steht in Batman's Höhle zu Verfügung.

# BATMAN



Mit den Jungs der Red Triangle Circus



Auch das raketentriebene Batmobil läßt keine Wünsche offen.

insbesondere dem Ansehen des amtierenden Bürgermeisters zu schaden, um ihn somit zu stürzen. Die letzten neun Tage von Gotham City sind angebrochen. Innerhalb dieser Zeitspanne wird sich die Zukunft der Stadt und ihrer Bewohner entscheiden. Diese Frist bleibt Batman, um den arktischen Mutantenvogel auszuschalten und noch alles zum Guten zu wenden. Der Fledermausmann beginnt seine Mission im Batcave, der geheimen Höhle tief unter dem Anwesen Wayne Manor. Hier findet sich alles, was das Herz eines Crime Fighters begehrt. Batman hat keine Kosten und Mühen gescheut, seinen Stützpunkt mit den ausgefeiltesten High-Tech-Produkten auszustatten, die die Welt je gesehen hat. So findet sich eine Hochsicherheitsstahlkammer, in der zwei Reserve-Anzüge und der lebenswichtige Kampfgürtel aufbewahrt werden. Ein Rechenzentrum mit Kommunikationsgeräten und diversen Computern fehlt ebenso-

wenig, wie das obligatorische Batmobil. Tag 1 bricht an. Es ist 18 Uhr und Batman sollte zunächst die aktuellen Nachrichten verfolgen (die Fledermaus ist in der Zeit von 18 Uhr bis 6 Uhr aktiv). Ein Klick mit dem Cursor auf den Main Computer läßt den Hero Platz nehmen (der Cursor, das Bat-Symbol, färbt sich orange, wenn ein Ort betreten werden kann oder ein Objekt zugänglich ist). Die rot blinkende Leuchte am Nachrichtenmonitor zeigt an, daß gerade eine wichtige Sendung übertragen wird. Und tatsächlich, die Anwahl des Monitors blendet eine Sendung des Kanals GNN (Gotham News Network) ein, in der berichtet wird, daß die Weihnachtsfeier auf dem Gotham Plaza von randalierenden Typen gestört wird, die wie eine Zirkustruppe gekleidet sind. Ob das die berühmte Red Triangle Circus Gang ist? Genau das, wird Batman sofort investigieren. Also, raus aus dem Main Computer und rein in die

Stahlkammer, um den Kampfgürtel zu bestücken und anzulegen. Die Anwahl des Gürtels bringt eine Liste diverser Gegenstände auf den Bildschirm, die vom einfachen Batarang über einen Scanner bis hin zum Betäubungsgas alles bietet.

Nachdem die Auswahl getroffen ist, geht es in die Garage, in der das Batmobil wartet. Die Szene wechselt, und zeigt nun das Innere des in voller Fahrt befindlichen Batmobils. Auch hier findet sich ein Nachrichtenmonitor, der Batman immer auf dem Laufenden hält und ein Navigationscomputer, der bei Anwahl einen Stadtplan auswirft. Alle Gebiete, die hier rot gekennzeichnet sind, können besucht werden (im Spielverlauf werden es derer immer mehr). Die Steuerung des Fahrzeugs kann vom Spieler nicht beeinflusst werden, das erledigt Batman selbst.

Ein Klick auf Gotham Plaza läßt den Mann in Schwarz auf den Dächern über dem Platz erschei-

nen. Unten, auf der Straße, ist die helle Panik ausgebrochen. Batman schwingt sich herunter (durch Anklicken von STREET am Kampfgürtel oder durch Anklicken des Platzes selbst) und wird sofort von einem Harlekin angegriffen. Die Kampfsequenz kann nur bedingt beeinflusst werden, d. h. der Spieler bestimmt lediglich die Intensität des Angriffs (leicht, normal, hart) und einen eventuellen Waffeneinsatz.

Bedenken sollte man immer, daß das Sammeln von Hinweisen und Beweismitteln für den Erfolg der Mission dringend erforderlich ist. Oft ist es so, daß ein Gegner etwas weiß oder besitzt, das Batman benötigt. Darum sollte man gewisse Widersacher nicht betäuben (z. B. mit Knock Out Gas) sondern nur kampfunfähig machen



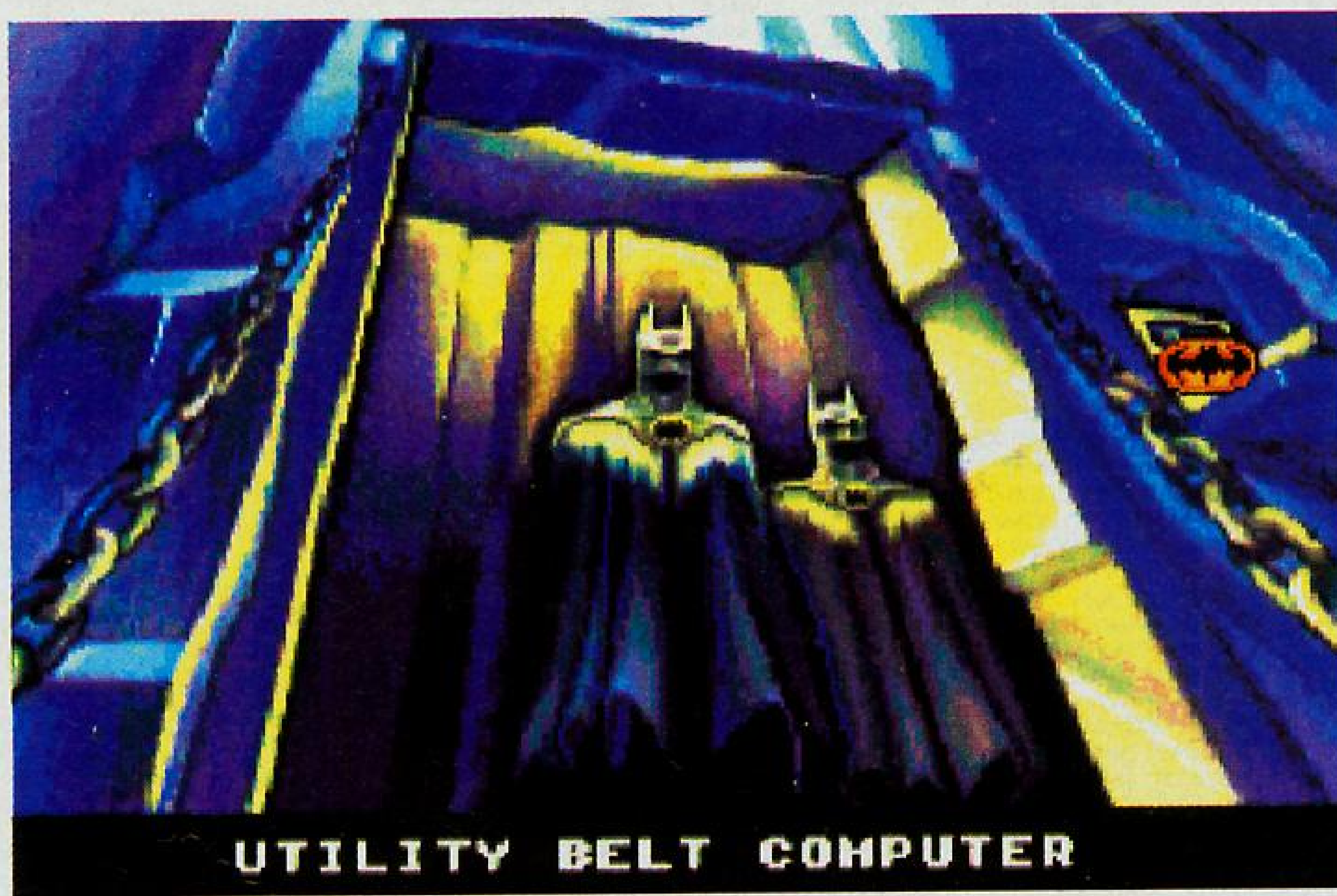
Über den Sender GNN werden die neusten Infos aufgeschnappt.



# RETURNS



Gang ist nicht zu spaßen, aber dafür gut zu kämpfen.



Ersatzanzüge und Gimmicks für den Batgürtel in Hülle und Fülle.



und sie dann befragen. Bei der Befragung stehen drei Fragetypen zur Auswahl, von denen aber nur jeweils einer gestellt werden kann. Stellt Batman die falsche Frage, bekommt er eine belanglose Antwort, die ihn im Spielverlauf nicht weiterbringt. In der ersten Kampfszene muß beispielsweise der Feuerspucker oder der fette Clown Batman einen Fisch übergeben, den dieser sofort in den Evidence-Computer im Batcave eingeben,

betrachten (view) und extrapolieren sollte. Nur auf diese Weise wird auf dem Stadtplan der Fischmarkt zugänglich, wo Batman am zweiten Tag den nächsten vitalen Hinweis erhält.

Der Lösungsweg ist also eng begrenzt. Macht man zu Beginn schon die ersten Fehler, ist an einen Erfolg der Mission gar nicht mehr zu denken. Das mag für manche Player ein Manko sein, macht das Game aber andererseits recht

schwierig und damit wiederum interessant. Hilfestellung erhält Batman von dem ausgezeichneten Evidence-Computer, der die Beweismittel nicht nur untersucht sondern auch eine Hochrechnung anstellt, deren Ergebnis wertvolle Hinweise bringt und das Komplott des Penguins Stück für Stück aufdeckt. Der Videorekorder, mit dem gefundene, hochbrisante Filme abgespielt und auch öffentlich übertragen werden können (mit letzterem sollte man sehr vorsichtig sein!) und die virtuelle Datenbank, die Daten von allen einschlägigen Gaunern, aber auch von Amtspersonen gespeichert hat, tun ihr übriges, dem Spieler das Gefühl zu geben, ein Profi-Investigator zu sein. Mit solchen Maschinen kann man eben gut arbeiten! BATMAN RETURNS kann man in die Kategorie 'Arcade-Adventure' einreihen, obwohl die Betonung durch die begrenzten Möglichkei-

ten des Eingreifens des Spielers bei den Action-Sequenzen mehr auf Adventure liegt. Das Game ist äußerst knifflig gestaltet und wird den Player somit etliche Stunden in seinen Bann ziehen. Die Grafik ist gelungen, und auch die Animationssequenzen geben keinen Grund zur Beanstandung. Die Musik und die Soundeffekte entsprechen ebenfalls den Erwartungen, die man heutzutage an ein PC-Spiel stellt. Leider kommen nur Besitzer einer Sound Blaster-Karte in den Genuß, gleichzeitig Musik und Soundeffekte hören zu können. Bei der AdLib-Karte kann man entweder die Musik oder die Effekte hören, beides gleichzeitig ist hier nicht möglich. Vom internen Speaker erwartet sowieso niemand mehr als undefinierbare Geräusche. Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert, lediglich die ESC-Taste ist belegt und ruft das Save/Load-Menü auf. (kcs)

<b>PC</b> unterstützt		<b>ADVENTURE</b>	
Joystick <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/>		Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Konami	Besonderheiten	
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Roland <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 100,-	- deutsche Anleitung	
VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller		

NEU

## Competition PRO<sup>®</sup>

### PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe: Jetzt gibt's den Competition PRO auch für volle PC-Action.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatible!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!
- Präzise!

Ab sofort im Computer-Fachhandel und in Versand- und Kaufhäusern.

## DYNAMICS<sup>®</sup>

Dynamics marketing GmbH Hamburg



# Dogfight

Simulationen sind derzeit der Renner bei den Spielen für den PC. Immer neue, bessere Flugsimulationen drängen sich im immer enger werdenden Markt.

Über 80 Jahre Luftkampfgeschichte sind in der Simulation "Dogfight" zusammengefaßt. Vom Kampf mit den Klapperkästen des ersten Weltkrieges bis hin zu moderner Luftkriegsführung, wie sie über den Falklands und dem mittleren Osten demonstriert wurde. Wie aber der Name schon sagt, steht vor allem der Kampf zwischen den einzelnen Flugzeugen, im Fachjargon eben

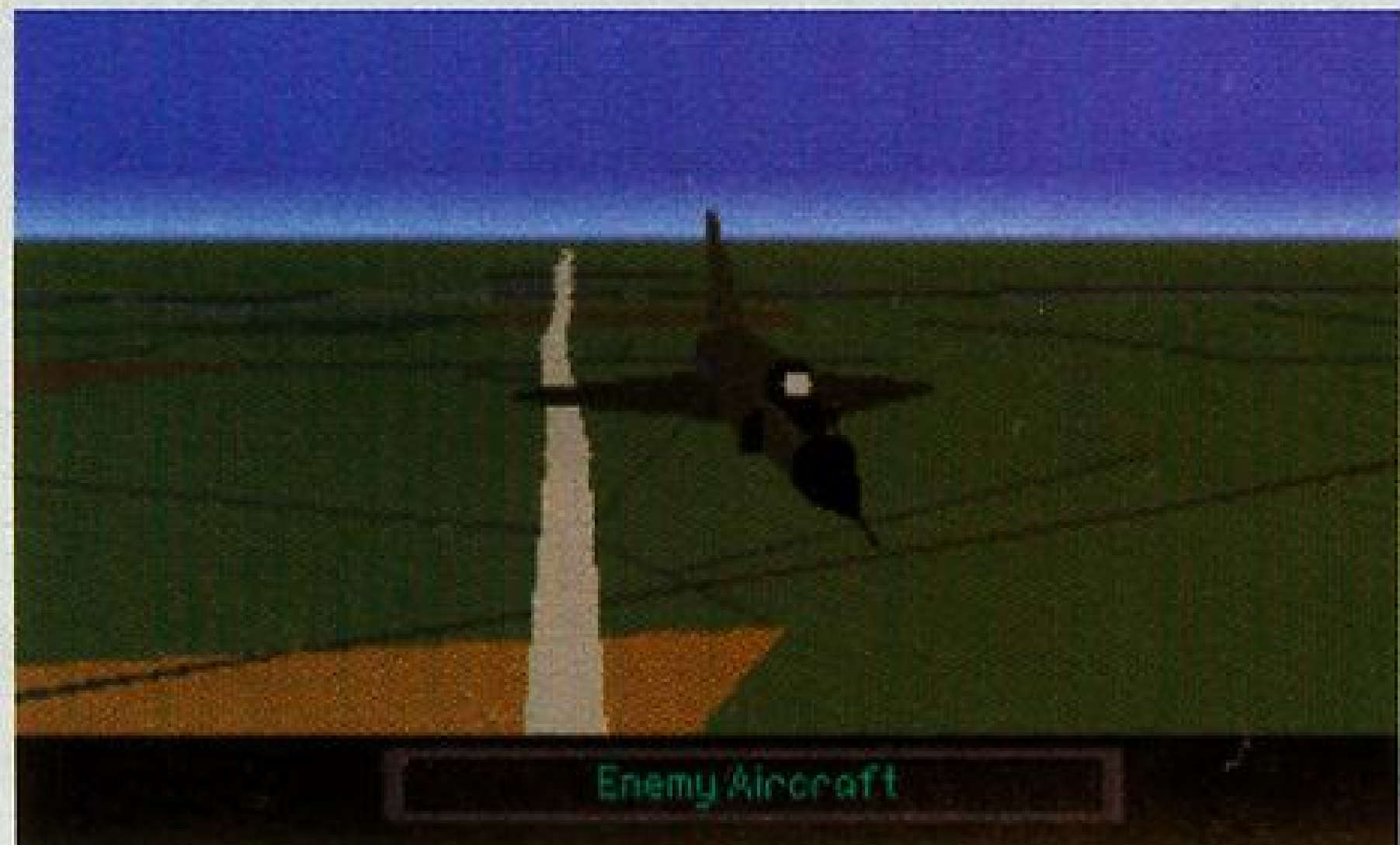
herumzufliegen und Computergegner niederzumetzeln wird auf die Dauer nämlich ganz schön langweilig, da der Computer nahezu unschlagbar ist. Die Grafik ist in der Beta-Version auch noch nicht so überragend und Sound fehlt völlig.

So bleibt abzuwarten, was aus dieser Version noch gemacht wird, die Ansätze sind jedenfalls nicht übel.

(mg)



"Dogfight", im Vordergrund. Dazu kann zwischen drei verschiedenen Gebieten ausgewählt werden. Der erste Teil sind Missionen, die sich irgendwann einmal tatsächlich zugetragen haben, mit den Originalflugzeugen über den entsprechenden Landschaften. Im zweiten Teil steht der reine Kampf, Maschine gegen Maschine im Vordergrund. Der dritte Teil ist für diejenigen unter uns, die schon immer wissen wollten, was passiert, wenn man eine MIG 23 gegen einen Doppeldecker antreten läßt (der Doppeldecker gewinnt, weil er wendiger ist). Dazu stehen dann zwölf Flugzeugtypen zur Verfügung, über den Fokker Triplane, die ME 109 bis hin zur modernen F15. Der größte Reiz dieses Spieles dürfte ohne Zweifel die Multiplayer-Option in Netzwerken sein. Einfach nur alleine



## PC/IBM

1869 HANDELSIMULATION DT. ANL. VGA	89,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT	119,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERS.	49,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ACES MISSION DISK WW II 1946 VGA	49,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
AMAZON - GUARDIANS OF EDEN - VGA	89,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES VGA	79,90
ARMOUR GEDDON DT. ANL. VGA	85,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA	95,90
B.A.T. 2 VGA DT.	89,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KOMPL. DT. VGA	79,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE VGA *	95,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA	99,90
CARRIER STRIKE - SOUTH PACIFIC -	85,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CASTLES 2 - SIEGE AND CONQUEST - DT. ANL. VGA	85,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADVENTURE COMPILATION INCL. LOOM /	
MONKEY ISLANDS / INDIANA JONES / MANIC MANSION /	
ZAK MCKRACKEN /	99,90
COBRA MISSION VGA	109,90
COMANCHE KOMPL. DT. VGA	95,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANKEE /	
688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	59,90
CREEPERS VGA DT. ANL.	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DARK MARE VGA *	89,90
DARK SEED VERS. 1.5 VGA KOMPL. DT.	85,90
DAS SCHWARZE AUGE	
- SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA *	99,90
DRAGONS LAIR 3 VGA	79,90
DREAM TEAM COMPILATION DT. ANL. INCL. SIMPSONS /	
TERMINATOR / WWF WRESTLING	65,90
DUNE 2 VGA	79,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA *	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ERBEN DES THRONEN KOMPL. DT. VGA	89,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
ESPAÑA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	79,90
EURO SOCCER DT. ANL.	49,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
F15 STRIKE EAGLE 3 ENGL. VERS. VGA	69,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. VGA	69,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FOOTBALL MANAGER 3 DT. ANL. VGA *	79,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/RUHRGEBIET	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE .. KOMPL. DT. VGA	89,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GODS DT. ANL. VGA	75,90
GOLF - MICROSOFT - FÜR WINDOWS VGA	109,90
GRAND MASTER CHESS DT. ANL.	75,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HARRIER ASSAULT JUMP JET - DOMARK - VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HIRED GUNS VGA *	85,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS KOMPL. DT. VGA	89,90
HUMANS RACE DATA DISK DT	49,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE VGA	65,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90
ISLAND OF DR. BRAIN VGA *	79,90
JIMMY WHITE SNOOKER / SHUTTLE DT. VGA	65,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA *	89,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	99,90
K G B DT. ANL. VGA	69,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA	89,90
LAURA BOW 2 : DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	99,90
LEEDS UNITED DT. ANL.	54,90
LEGACY DT. ANL. VGA *	99,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA	89,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA *	89,90
LEMMINGS DOPPELPAK DT. ANL.	85,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BANFF VGA *	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
LURE OF TREMPRES KOMPL. DT. VGA	75,90
MARIO IS MISSING DT. ANL.	75,90
MC DONALDS LAND *	54,90
MEGA LO MANIA VGA DT.	89,90
MERCENARIES VGA	89,90
MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. VGA	65,90
PATRIOT DT. ANL. VGA *	79,90
PATRIOTIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA *	59,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL.	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK DT. ANL. VGA *	89,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA *	85,90
RED BARON VGA DT. ANL.	89,90
RED BARON MISSION DISK VGA	69,90
ROBOSPORTS NUR F. WINDOWS	65,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS -	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA *	89,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEGE VGA	75,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT'92 KOMPL. DT.	65,90
SPACEWARD HO 1 KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT. *	79,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90

## PC/IBM

SPELLCASTING 301 - SPRING BREAK - VGA	79,90
SPELLJAMMER VGA	99,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. PGA TOUR GOLF	
/INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER	
/BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTREK 25th ANNIV. KOMPL. DT. VGA	95,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	65,90
STUNT ISLANDS DT. ANL. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
SUMMONING VGA	75,90
TASK FORCE DT. ANL.	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	
THE GREATEST COMPILATION: INKL. LURE OF	
TEMPRESS, JIMMY WHITE SNOOKER,	
SHUTTLE DT. VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA *	75,90
TRANSARTICA DT. ANL. VGA *	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
TROLLS DT. ANL.	49,90
U G H I DT. ANL.	59,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 DATA DISK FORGE OF VIRTUE ENGL.	39,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 VGA	89,90
VALHALLA VGA	65,90
VEIL OF DARKNESS VGA *	79,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WEEN DT. ANL. VGA	95,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBL.	39,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WIZARDRY 7 VGA	85,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
X WING VGA *	85,90

## PC/IBM Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT. NUR 3,5"	34,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2	29,90
BLUE MAX - ACES OF GREAT WAR - VGA NUR 5,25"	29,90
BUDOKHAN	29,90
CAPTIVE	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	34,90
CHESSMASTER 2100	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
COLONELS BEQUEST SIERRA	34,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONAN THE CIMMERIAN DT. ANL.	29,90
CONQ. OF LONGBOW-ROBIN HOOD - VGA DT. ANL.	49,90
CONQUEST OF CAMELOT SIERRA	29,90
CRASH COURSE VGA 5,25"	29,90
CYCLES - ACCOLADE -	29,90
DAS BOOT NUR 3,5"	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	24,90
ELVIRA ARCADE DT. ANL.	29,90
ELVIRA 1 MISTRESS O. T. DARK KOMPL. DT. VGA	29,90
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS VGA 3,5"	29,90
FACE OFF ICEHOCKEY - GAMESTAR -	29,90
FLAMES OF FREEDOM MIDWINTER 2 DT. ANL. 3,5"	34,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 5,25"	45,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
KGB - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5"	34,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5,25"	49,90
KING ARTHUR - INFOCOM -	29,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED - MICROPROSE - NUR 5,25"	29,90
MANCHESTER UNITED EUROPE 5,25"	29,90
MEGA FORTRESS NUR 5,25"	39,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM VGA NUR 3,5"	29,90
M.U.D.S. DT. VERSION. NUR 3,5"	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PINBALL MAGIC 3,5"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5" SIERRA	49,90
POLICE QUEST 3 VGA DT. VERS.	45,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
PROPHECY - INFOCOM -	29,90
RAILROAD TYCOON CLASSIC ENGL. VGA	39,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
SECRET OF SILVERBLADES	39,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	29,90
SHANGHAI 2	29,90
SHOGUN - INFOCOM -	29,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SPACE QUEST 2 - SIERRA -	29,90
SPELLCASTING 101 - S. GET ALL THE GIRLS VGA	29,90
SPELLCASTING 201 - SORCERERS APPLIANCE 3,5	29,90
STARTREK - V -	29,90
STREET FIGHTER 1	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION DT. ANL.	29,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
TIME QUEST VGA NUR 5,25"	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS	34,90
ULTIMA 4	29,90
ULTIMA 5	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5"	29,90
WISHBRINGER - INFOCOM	29,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5"	29,90

## Soundkarten/Zubehör

CD ROM LAUFWERK INTERN	469,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS - SCHWARZ -	69,90
JOYSTICK GRAVIS - TRANSPARENT -	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	159,90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY NX	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
VIDEOLASTER	529,90



# WIAL-VERSAND GmbH

**Liegnitzerstraße 13**  
**8038 Gröbenzell**  
**Telefon 08142/9011 & 8079 &**  
**8273**  
**Telefax 08142/54654**



## IBM/PC CD-Rom

CHES MASTER 3000	99,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
HOT NEWS *	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MANTIS -MICROPROSE-	99,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	129,90
incl. P80/P38/HE162/DO335	
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35,90
SHAREWARE PEARLS 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,...	45,90
SPACE QUEST 4	99,90
SUPREMACY	79,90
TRAVEL MAGIC *	69,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH *	99,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

## C64 Disketten

3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	24,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	14,90
BACK TO THE FUTURE 2 & 3 PACK	15,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHART ATTACK COMPL. INCL. SUPERCARS/ LOTUS 1/	
CLOUD KINGDOM/ IMPOSSAMOLE/ GHOULS N GHOST	24,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	42,90
COOL WORLD	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
COLOSSUS CHES 4	14,90
CONAN	14,90
COVER GIRL STRIP POKER	14,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DOUBLE DRAGON 3 / RODLAND	19,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	14,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	55,90
EUROPEAN SOCCER CHALLENGE	14,90
GRAND MONSTER SLAM	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
GUNSHIP DT.	47,90
HEAGAR DER SCHRECKLICHE KOMPL. DT.	39,90
HOOK DT. ANL.	38,89
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZUNG	14,90
HITS 2 COMPILATION INCL. SNARE CREATURES /	
SUMMER CAMP/ HEATSEEKER/ RETROGADE/	
INTERNATIONAL 3D TENNIS	19,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	12,90
KICK OFF	12,90
LOTUS ESPRIT TURBO	14,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MICROPOSE SOCCER	14,90
MIGHTY BOMB JACK	14,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	12,90
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR- KOMPL. DT.	42,90
SHANGHAI	15,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	17,90
SPACE HARRIER 2	14,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/	
BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT.	49,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
STEVE DAVIS SNOOKER	14,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	14,90
SUPER SPACE INVADERS	14,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
TETRIS, SENTINEL, STARGLIDER, ACE 2	19,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UGH!! DT. ANL.	39,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE WRESTLING	42,90
WINTER CAMP	14,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90
ZOMBIE DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

## Sega Mega Drive

SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL. *	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL. *	75,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL. *	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL. *	85,90
MICKY & DONALD DT. ANL. *	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGEHOG 2 DT. ANL.	79,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

## Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1 MB	119,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.	65,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL. *	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB	65,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.	69,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	59,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM	
YANKEE/ 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE	
EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
COOL WORLD DT. ANL.	65,90
CREEPERS DT. ANL. *	69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGESCHICKSALS SKL. KOM. DT. 1,5MB	79,90
DAS SCHWARZE AUGESCHICKSALS SKL. KOM. DT. 1,5MB	79,90
DAS SCHWARZE AUGESCHICKSALS SKL. KOM. DT. 1,5MB	79,90
DARK SEED VERS. 1.5 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT. 1MB	69,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	95,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB	75,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. TERMINATOR2/	
WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES	
BACK DT. ANL. 1 MB	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT. *	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/	
REALMS/MEGA LO MANIA/	
WONDERLAND DT. ANL.	85,90
WONDERLAND DT. ANL.	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.	65,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB *	75,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GOBLIINS DT. ANL.	65,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GODS DT.	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB *	84,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter & MIG29Super Fulc.1MB	85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRE GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT.	79,90
HOOK KOMPL. DT.	65,90
HUMANS KOMPL. DT.	65,90
HUMANS RACE DT. ANL. *	45,90
INDIANA JONES 4	59,90
-FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
JIM POWER	65,90
JOE & MAC: CAVE MAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JOHNATHAN 1 MB KOMPL. DT. *	79,90
K G B DT. ANL. 1 MB *	59,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1MB KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LIONHEART 1 MB DT. ANL.	65,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOTUS 3 -THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL.	65,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.	69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *	29,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MC DONALDS LAND DT. ANL. *	54,90
MEGA MIX COMPIL. INCL. LEANDER	
/AGONY/ORK DT. ANL.	59,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF DT. ANL. 1 MB	59,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	65,90
NOVA 9 1 MB	59,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
PIRACY ON THE HIGH SEAS 1 MB	69,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90

## Atari/Amiga

RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS/	
ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL. *	65,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB	79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH KOMPL. DT.	85,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL. INCL. PGA TOUR GOLF	
/INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/	
BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SWORD OF HONOUR	55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
TERRAWAY THOMAS DT. ANL.	49,90
THE GREATEST COMPILATION INCL. DUNE,	
JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1MB	75,90
TRODDERS DT. ANL.	65,90
TROLLS DT. ANL.	54,90
U G H I DT. ANL.	49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL. *	65,90
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WEEN DT. ANL. 1MB	75,90
WING COMMANDER 1 1 MB KOMPL. DT.	79,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
WOLFGHILD DT. ANL.	59,90
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE	
WRESTLING 1 MB DT. ANL.	59,90
ZOOL DT. ANL.	59,90

## Preishits Amiga

3 D POOL BILLARD	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADRENALIN	29,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ALIEN STORM	29,90
AMNIOS	15,90
APYDIA DT. ANL.	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLOODWYCH	29,90
BSS JANE SEYMOUR	29,90
BUDOKHAN	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPIL. INCL. LOTUS T. 1/ JAMES	
POND/ GHOULS N GHOST/ VENUS	34,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK	29,90
CONTINENTAL CIRCUS	9,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DOUBLE DOUBLE BILL INCL. TV FOOTBALL,	
TV BASKETBALL, LORDS O. R. SUN	34,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
ELVIRA 1 MISTRESS O. T. DARK KOMPL. DT.	29,90
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS 1 MB	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FIRST SAMURAI	29,90
FULL METAL PLANETE	29,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GEM "X"	29,90
GHENGIS KHAN	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
GRAND OVERT SKAT DT. ANL.	19,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUDSON HAWK	15,90
HUNTER DT. ANL.	15,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDY HEAT	15,90
INTERNATIONAL TRUCK RACING	24,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	39,90
DRAGON 1 & 2 / ORIENTAL GAMES	34,90
KHALAAN KOMPL. DT.	15,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	15,90
KINGS QUEST 1 1MB	29,90

\* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten  
 Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00

Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8,00

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand

**BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI**

**BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00**

## Preishits Amiga

KINGS QUEST 5 DT. ANL. 1 MB	35,90
KULT	15,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 5 1 MB	39,90
LIFE & DEATH 1	39,90
MAGNUM COMPILATION	19,90
MANCHESTER UNITED	29,90
MAX PACK COMPILATION INCL. TURRICAN 2/	
NIGHTSHIFT/SWIV/ST. DRAGON	34,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MOONBASE 1 MB	15,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES	
/GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NORTH & SOUTH	29,90
ORK	15,90



**Wenn man nach Softgolds neuestem Grafikadventure geht, sieht die Zukunft der Menschheit nicht gerade rosig aus.**

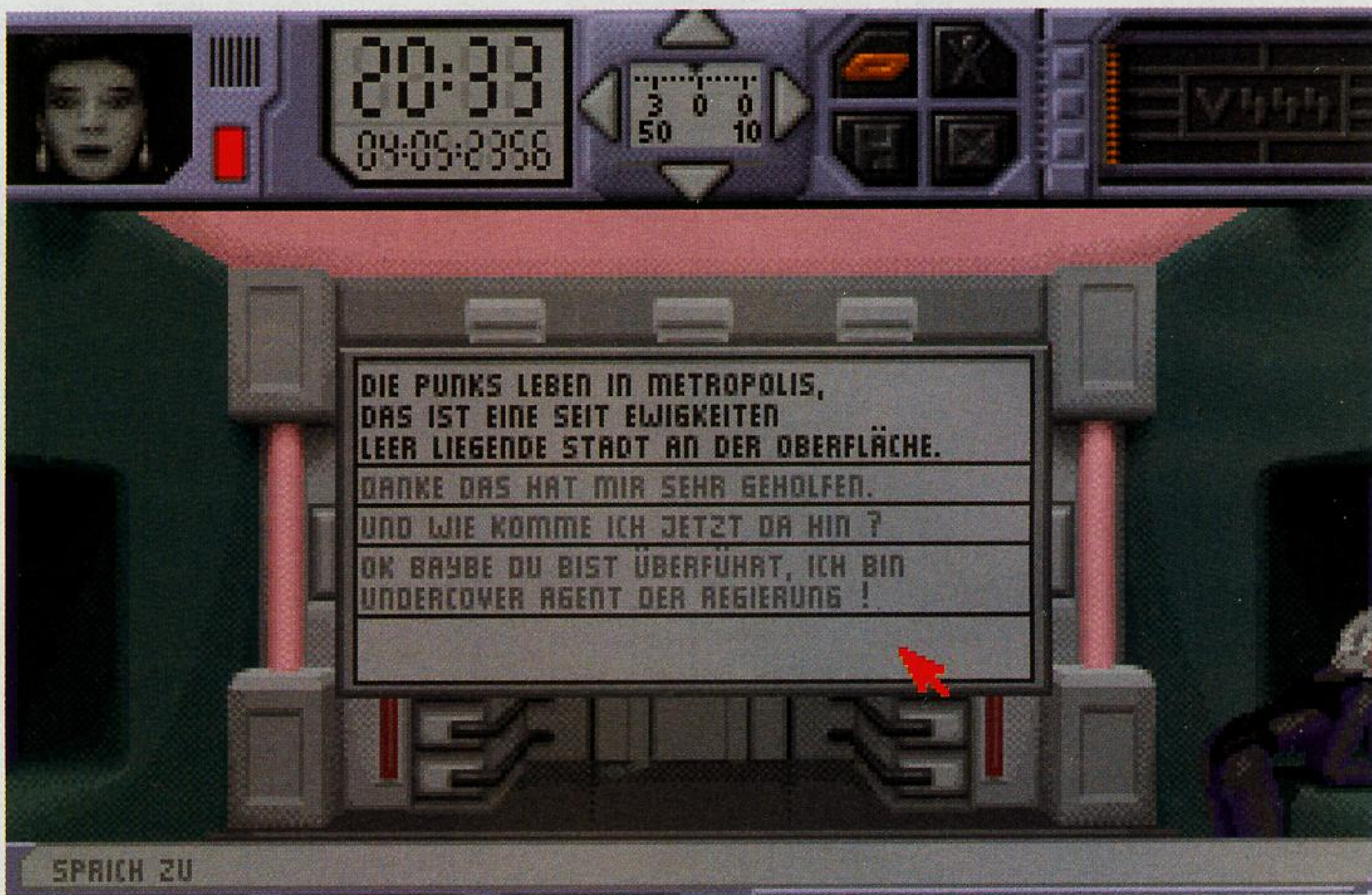
Im Jahr 2356 schlägt ein Asteroid auf der Erde ein, der, wie sich kurz darauf herausstellt, in Wahrheit ein Miniaturraumschiff einer unbekannt Rasse aus den Tiefen des Weltalls ist. Diese Fremden haben gemeinerweise das Raumschiff randvoll mit Milliarden kleiner, fliegenähnlicher Wesen gefüllt, welche sich über die ganze Erde ausbreiten und dabei die Menschheit mit einer heimtückischen Krankheit infizieren, die binnen eines Tages tödlich verläuft. Lediglich die Kolonien auf dem Mond und dem Mars bleiben von dieser Katastrophe verschont, bis erneut Raumschiffe der Fremden im Sonnensystem auftauchen, um sich ihr Zerstörungswerk anzusehen. Vom Mond aus wird Kontakt mit der anfliegenden Raumschiff-Flotte aufgenommen, alle Verhandlungen scheitern jedoch. Praktisch im Vorbeifliegen zer-



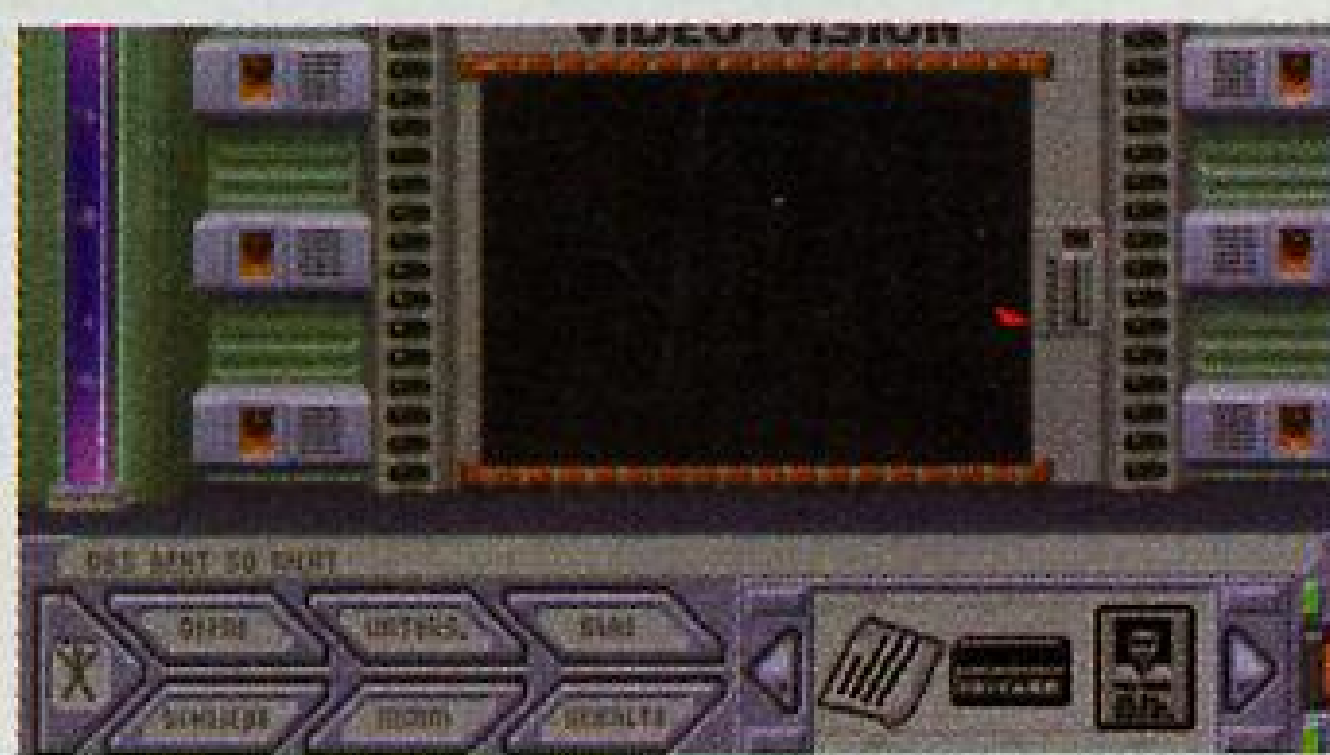
stören die Aliens daraufhin auch noch die Mondbasen mit Atomraketen. Somit befinden sich die letzten Reste der Menschheit in einer von den Feinden noch nicht entdeckten Stadt an der Oberfläche des Mars, aber auch deren Überlebenschancen sind ohne Versorgung von der Erde auf ein knappes Jahr beschränkt. Vor dieser düsteren Kulisse tritt nun der Spieler auf den Plan. Das dem Mars verbleibende Jahr ist beinahe um, doch in der Zwischenzeit war man nicht untätig und hat in aller Eile eine Zeitmaschine zusammengebaut, mit deren Hilfe ein Agent in die Vergangenheit geschickt werden soll, um den todbringenden Asteroiden "DESTROYER" lange bevor er in die Erdatmosphäre eintritt zu vernichten. Zu Spielbeginn findet man sich also knappe zwei Wochen vor dem Einschlag der tödlichen Fliegen auf der Erde wie-

# Flies

## Attack on Earth



In unserer Zeit noch harmlos, macht sich die Stubenfliege nun auf, das Universum zu erobern.



der und muß sich in der Rolle des eben verstorbenen Dr. Jerome Hunter mächtig anstrengen, will man die Katastrophe noch verhindern. Um nämlich die Gefahren eines Zeitparadoxons möglichst gering zu halten, besitzt man zunächst außer dem Wissen über dessen Existenz keine weiteren Daten vom DESTROYER und muß sich - als einfacher Mediziner - zunächst alles Wissenswerte über den "Asteroiden" selbst erarbeiten. Dann muß noch ein Weg gefunden werden, irgendwie Zugang zu einer Atomrakete auf dem Mond zu erhalten und das unheilvolle Miniaturraumschiff abzuschließen. Leider hat man es bei Softgold nicht geschafft, der fesselnden Story auch ein entsprechendes Gameplay mitzugeben, so daß das eigentliche Spiel ziemlich flau ausfällt. Für ein ernsthaftes Adventure gibt es für meinen Geschmack zu

wenig Handlungsmöglichkeiten. Alle möglichen Aktionen sind auf sechs Icons zusammengefaßt, daneben existiert noch ein ominöser Universalbutton, der den ganzen Rest von "sprich zu" bis "lege Daumen auf" abdeckt. Dabei ist jedoch für jedes Objekt meistens nur eine Anwendungsart vorgesehen, alle anderen Versuche blockt das Programm mit einem lapidaren "Das geht so nicht" ab. Auch durch die schier endlosen monotonen Gänge der Wohnviertel der Erde des Jahres 2356 zu stiefeln ist sehr ermüdend, zumal die Orientierung trotz der beigelegten Karte alles andere als einfach ist. Besonders ärgerlich wird es, wenn man sich tatsächlich einmal

in diesem Labyrinth verlaufen hat. Da der Hi-Tech-Anzug, den man von Beginn an trägt, noch nicht einmal einen Kompaß besitzt, dauert es auch mit der Karte sehr lange, bis man sich wieder zurechtfindet. Zur Ehrenrettung von "Flies - Attack on Earth" ist sicherlich die Grafik zu erwähnen, deren Qualität zwischen oberem Mittelmaß und "echt gut" schwankt, und die damit das Spiel aus dem Wertungskeller ins Mittelmaß hievt. Schade also, daß man auf spielerischer Seite nicht genügend Sorgfalt walten ließ, mit dieser Grafik und dieser packenden Hintergrundstory hätte beinahe ein Hit daraus werden können - aber eben nur beinahe.

(mm)

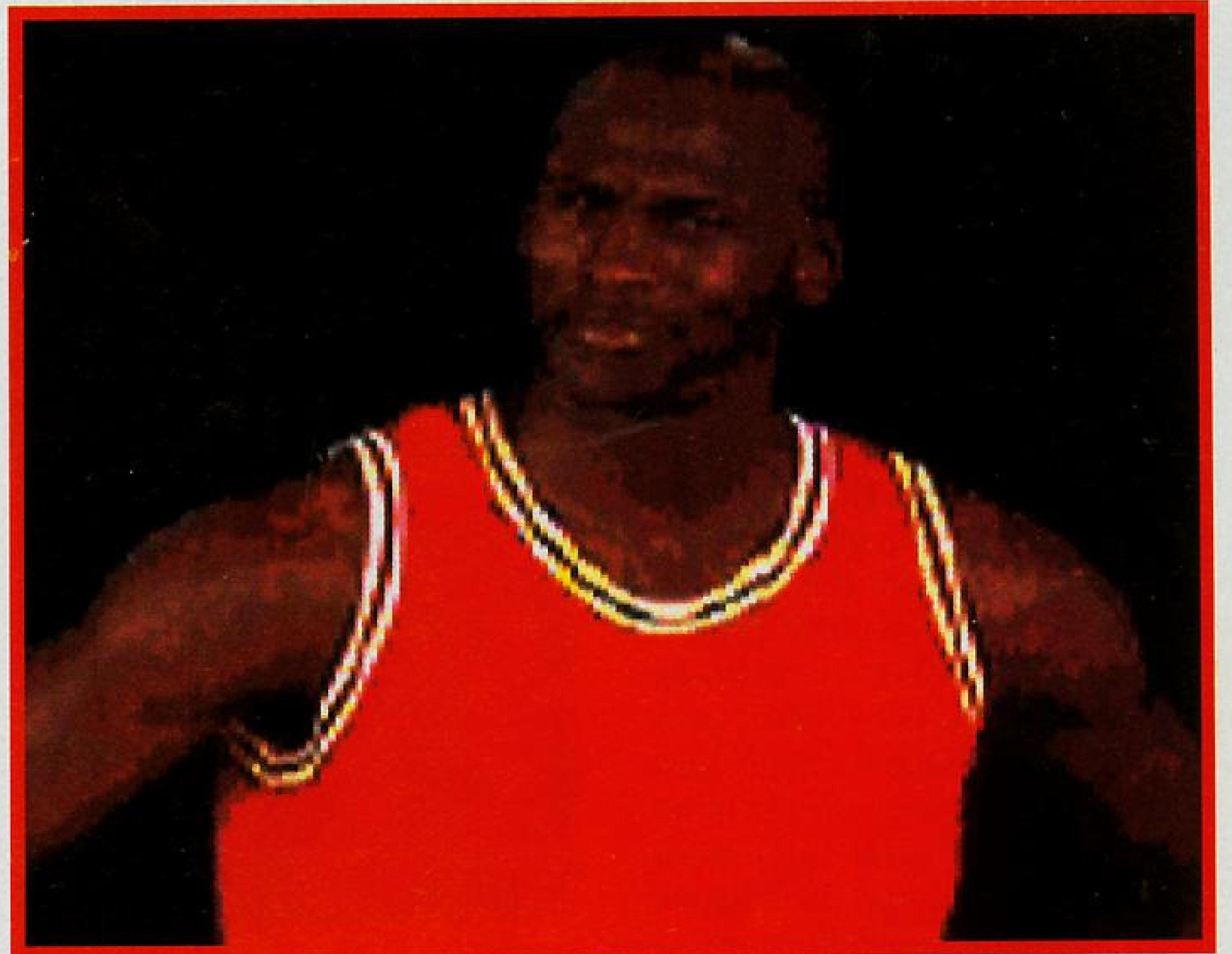
<b>PC</b> unterstützt Joystick <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Roland <input type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/>		<b>ADVENTURE</b> Getestet auf T-Bird von ASI Computer Hersteller Softgold Preis ca. DM 90,- Besonderheiten - Grafiken auf monochrome Darstellung umschaltbar	
60%		75%	
40%		55%	



Last Minute  
**PREVIEW**

# Michael Jordan In Flight

**Sport und Computer - Zwei Welten prallen aufeinander. Werden Computerspieler immer als bebrillte, blasse, kontaktarme und etwas dödelige Volleppen hingestellt, handelt es sich um eines der meistverbreitetsten Vorurteile. Wer mit Sportgerät genauso virtuos umgehen kann wie mit Joystick und Maus, gilt als Ausnahme ersten Grades. Doch wen interessiert das?**



Wieder stand ein bekannter Sportler Pate.



**P**C-Gamer können sich nun als Alter-Ego von Michael "Air" Jordan (Ihr wisst schon, der Typ mit der glänzenden Birne aus der Nike Werbung) am benetzten Ring versuchen. Drei gegen drei treten an, um in verschiedenen Modi möglichst viele Kullen in die Körbe zu klotzen. Das Sagenhafte an dieser Version des aktuellen Kult-Sports ist

die graphische Aufbereitung der Spielfiguren. Um einen realistischen 3D-Effekt zu erzielen, wurden Videoaufnahmen digitalisiert und im Spiel der Perspektive des Betrachters entsprechend angepasst. Schwenkt die Kamera im Spiel um einen stehenden Spieler herum, sieht es so aus, als stünde da tatsächlich eine räumliche Figur.

Doch damit nicht genug der technischen Mätzchen. Jeder Spielzug kann nach Abschluß durch Punktgewinn als Replay abgespeichert, und jetzt kommt's, nachbearbeitet werden. Durch freie Wahl der Kameraposition und Perspektive können die wildesten Kamerafahrten über das Spielfeld definiert werden, die jeden noch so laienhaft vorgetragenen Angriff zu Oscar-Ehren gelangen

lassen. Der einzige erkennbare Nachteil dieses Mega-Hammers ist wohl der fehlende Zwei-Spieler-Modus. Ob dieser Nachteil dem Spiel den akuten Motivations-Tod beschert, berichten wir Euch nächsten Monat im ausführlichen Volltest.

(ak)





# Front Page Football

**Washington Redskins, Dallas Cowboys, Buffalo Bills, San Francisco 49'ers. Bei diesen klangvollen Namen wird es Eingeweihten ganz warm ums Herz, handelt es sich doch um die festen Größen und erfolgreichsten Mannschaften der NFL (National Football League). Vervollständigt wird diese Liste nun von den "Dynamix Aces", die dem American Football endlich zu einem ersten Höhenflug verhelfen möchten. Zumindest auf dem PC!**

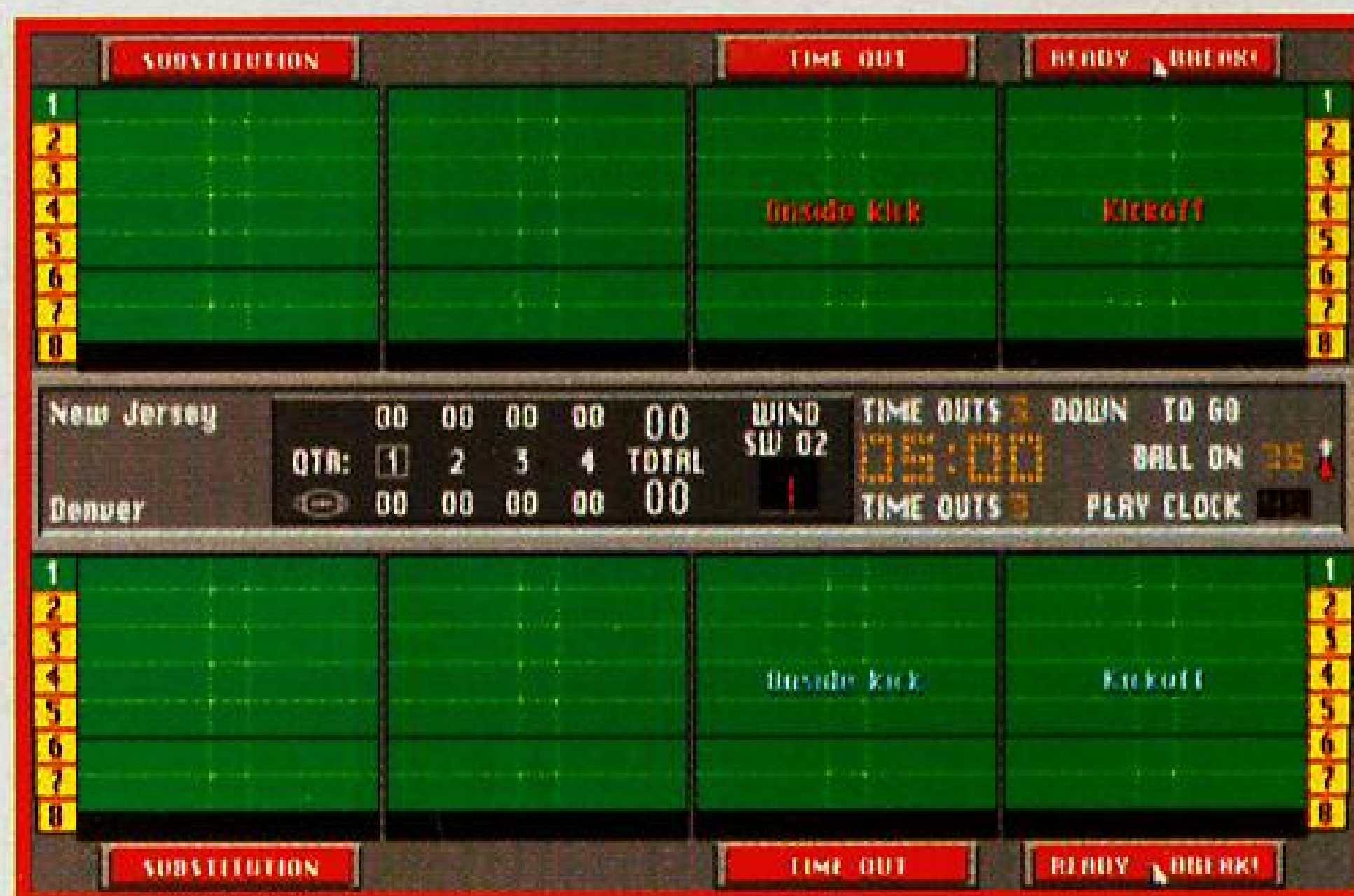
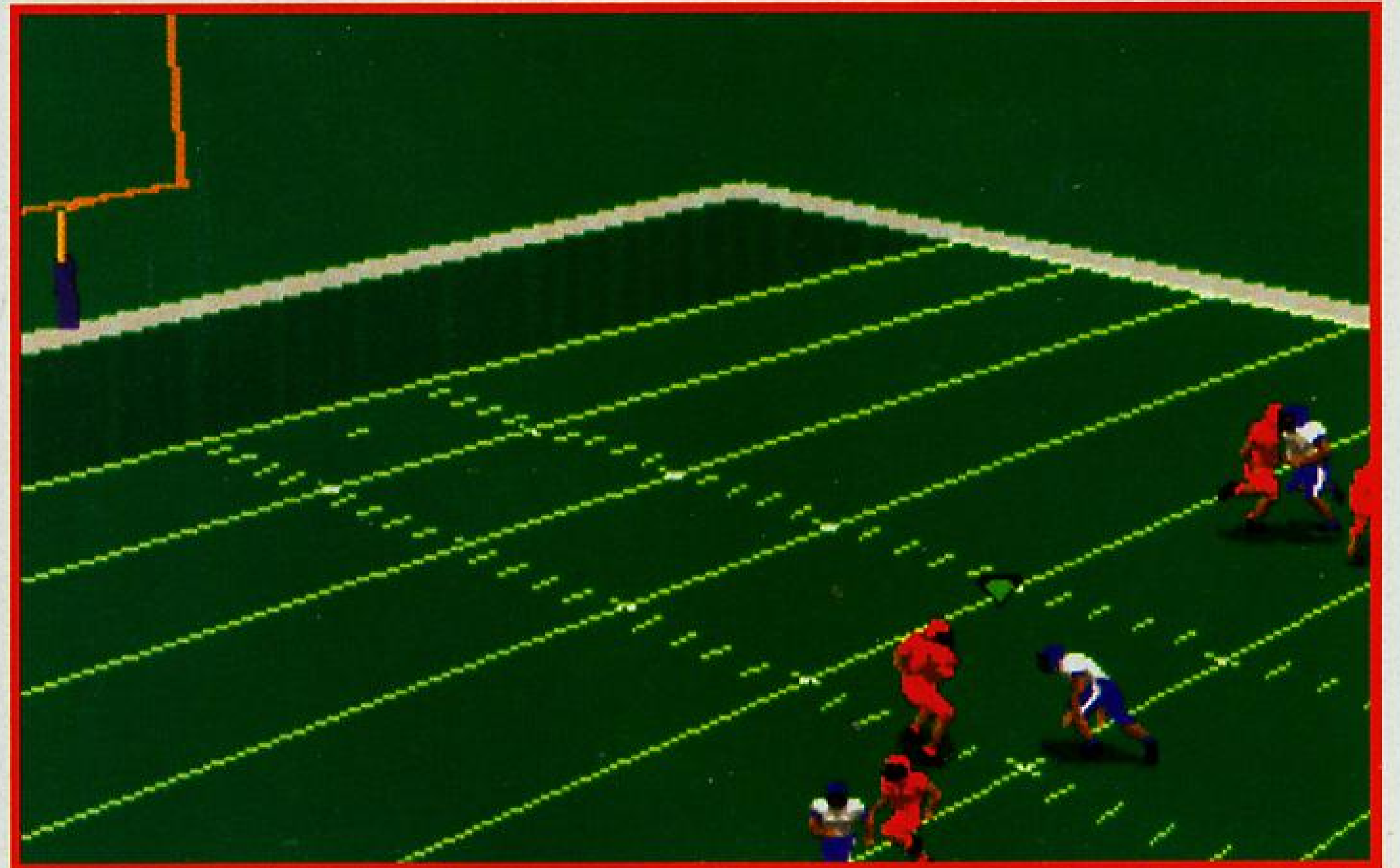


Für unkundige, aber interessierte Sportfans ist das ausführliche Handbuch genau die richtige Nachtlektüre. Im fabelhaften Anhang werden einige Spielzüge und die daraus resultierenden Konsequenzen dargelegt und auch dem Laien verständlich gemacht. Außerdem werden alle Managementfunktionen exakt beschrieben, so daß man als Neuling nicht im Dunkeln tappen muß. Managementfunktion? Ja, Ihr habt richtig gelesen. Bei "Front Page Football" steht die muntere Prügelei um das ungewohnte Lederei zwar im Vordergrund, jedoch werden dem Spieler auch Managerqualitäten abverlangt. 28 Mannschaften haben über 1.400 Spieler unter Vertrag, die alle über verschiedene Eigenschaften verfügen. Durch geschicktes Agieren auf dem Transfermarkt kann das Team langsam aber sicher verstärkt werden und ein Besuch im Trainingslager erhöht die Spielstärke nicht unerheblich. Außerdem müssen verletzte Spieler schleunigst in Behandlung gegeben werden, um sie möglichst bald wieder einsetzen zu können. Grundvoraussetzung ist dafür natürlich ein passender Ligamodus, damit Transfers und Trainingslager überhaupt sinnvoll werden. Über drei verschiedene Schwierigkeitsstufen läßt sich das Spielgeschehen exakt dem eigenen Können anpassen. Der Modus

"Basic" zieht bei jeder Kleinigkeit den Rechner zu Rate und vermittelt eher den Eindruck eines astreinen Managerspiels, in dem auch die Rolle des Trainers übernommen werden kann. Eingeweihte werden sich gleich die Spielart "Advanced"



zu Gemüte führen, in der völlig selbständig gehandelt werden muß. Jeder Spielzug muß im Hinterköpfchen gespeichert sein, denn erklärende Skizzen sind etwas für den Kindergarten. Sogar die Spieler müssen von Hand gesteuert werden. "Standard" ist schließlich die perfekte Mischung aus beiden Systemen und logischerweise kommt hier auch der größte Spiel Spaß auf. Die grafische Darstellung ist einer der Leckerbissen, die "Front Page Football" zu bieten hat. Zwar



ruckeln die zahlreichen Sprites ein wenig über den Bildschirm, dafür sind die Bewegungsabläufe aber perfekt getroffen worden und können auf ganzer Linie überzeugen. Dies gilt allerdings nur für einen schnellen Rechner, denn ohne den mittlerweile lebenswichtigen 386 DX oder 486 SX bleibt das neueste Werk aus dem Hause Dynamix eine müde Krücke. Besitzt man allerdings die nötige Hardwarekonfiguration, so darf man sich neun

## Ohne Zweifel wohl die beste Football-Simulation für PC's!

verschiedener Ansichten erfreuen, aus denen selbstverständlich auch gespielt werden kann. Dem persönlichen Geschmack sind also keine Grenzen gesteckt. Das gleiche gilt auch für die tollen Soundeffekte. Ob euphorischer Jubel oder schmerzverzerrtes Stöhnen, die digitalisierte Sprachausgabe gehört zu den Glanzpunkten. Dem oft zitierten "John Madden 2" wird dieses Spektakel bestimmt die Schamesröte ins Gesicht steigen lassen, denn hier wurde auf alle Feinheiten geachtet. Tolle Spielbarkeit, sagenhafte Optionsvielfalt und der nötige Schuß qualitativ hochwertiger Grafik heben "Front Page Football" in den siebten Softwarehimmel. Zumindest existiert momentan kein besseres Footballspiel auf dem PC.

(om)



<b>PC</b> unterstützt		<b>SPORTSPIEL</b>	
Joystick <input checked="" type="checkbox"/> AdLib		Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	Hersteller Dynamix	Besonderheiten
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Andere	<input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 110,-	- schneller Rechner erforderlich
VGA <input checked="" type="checkbox"/>		Muster von Hersteller	
75%		75%	
80%		77%	

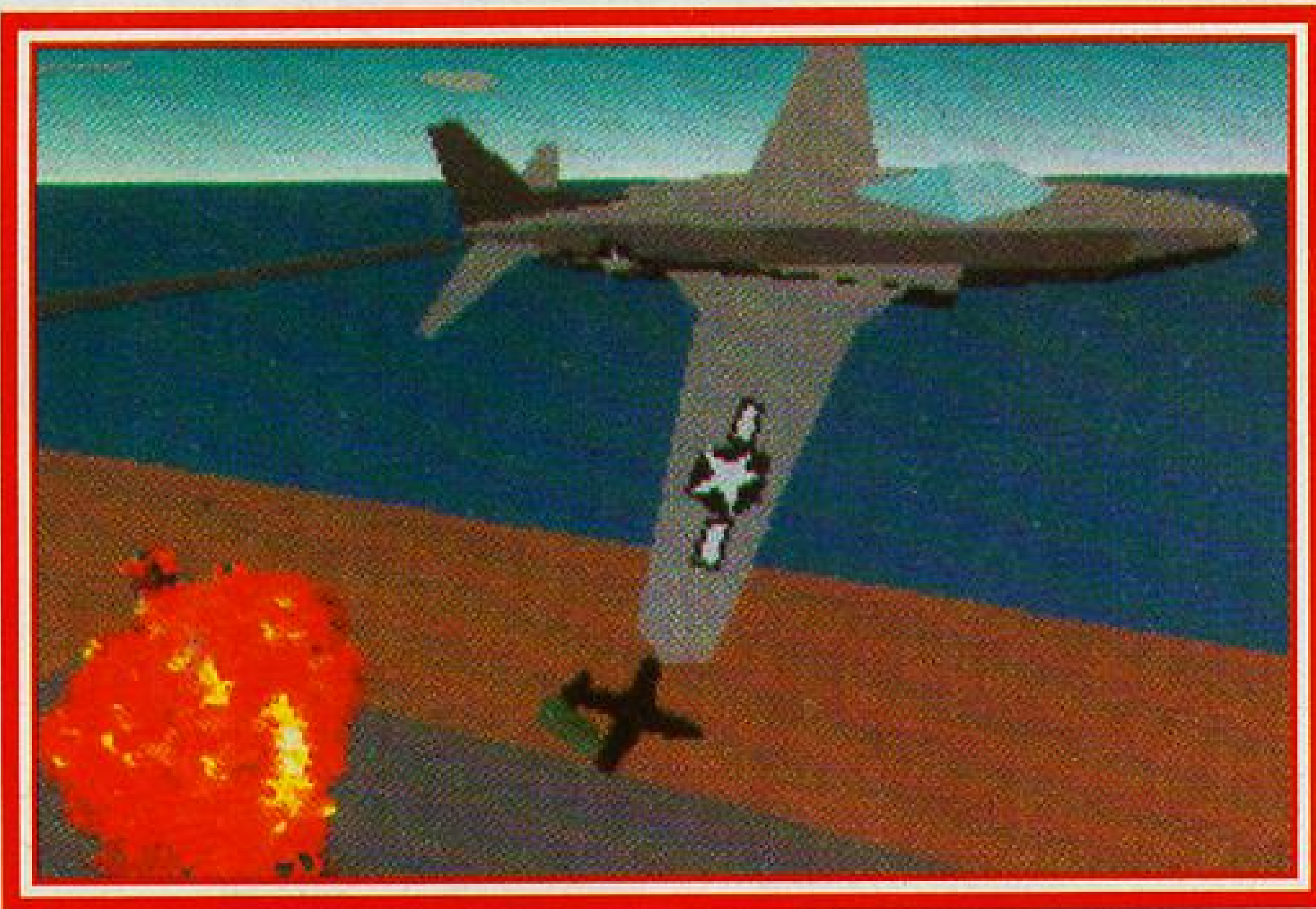


# ACES OF THE PACIFIC - WWII: 1946

(Expansion Disk)

Wer die Möglichkeiten von ACES OF THE PACIFIC bereits voll ausgeschöpft hat und alle Flieger bereits in- und auswendig kennt, kann sich endlich freuen. Die erste Erweiterungsdisk ist da, mit dem seltsam klingenden Namen "World War II: 1946".

Dahinter verbirgt sich der Versuch der Dynamix-Programmierer, Geschichte neu zu schreiben. Bekanntlich endete der Krieg der Amerikaner gegen die Japaner 1945 mit den denkwürdigen Abwürfen zweier



Atombomben auf Nagasaki und Hiroshima. Um die bekannten Szenarios durch neue ergänzen zu können, überlegte das Dynamix-Team, was passiert wäre, wenn sich die Entwicklung der Atombombe verzögert hätte. Zudem wurde vorausgesetzt, daß sich Rußland weiterhin dem Konflikt fernhalten würde und Japans Widerstandskraft noch lange nicht gebrochen sei. Das logische Ergebnis war eine Weiterführung des Krieges mit konventionellen Mitteln bis weit ins Jahre 1946. Auf nicht weniger als 22 Seiten geht das Handbuch dieser Idee nach und erzählt sehr realistisch von einem Krieg, den es nie gegeben hat. Gedacht wurde an alle Details. Sieben neue Flugzeuge stehen zur Verfügung, allesamt Entwicklungen, die entweder kurz vor oder kurz nach Ende des wirklichen Krieges entstanden. Zwar kam keines dieser Flugzeuge je zu einem richtigen Kampfeinsatz, doch tut dies dem Spiel keinen Abbruch. Auch an neue Helden

(Aces) wurde gedacht, mit denen man sich auf bekannte Art und Weise messen kann. Als dritte und letzte Neuerung bleiben die um neue Einsätze erweiterten Historic Missions zu erwähnen, welche dem Käufer die Möglichkeit geben, in den wichtigsten Einsätzen des Jahres 1946 mitzumischen. Die neuen Flugzeuge sind allesamt gut gelungen und bieten das gewohnte realistische Fluggefühl. Im Handling sind sie jedoch völlig unterschiedlich. Besonders die endlich zur Verfügung stehenden Düsenflugzeuge, verlangen vom Piloten einiges an Gewöhnung, da sie zwar schneller, aber damit auch schwieriger zu steuern sind. Insgesamt wird eine ziemlich gelungene Ergänzung des Originals geboten, die nicht nur eingefleischten Fans von ACES OF THE PACIFIC zu empfehlen ist, sondern auch allen anderen, die - was Voraussetzung ist - im Besitz des Hauptprogramms sind.

(mat)



Wir vermieten und verkaufen  
zu Toppreisen  
die neuesten Computerspiele  
für alle gängigen Systeme!

## Angebote

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

**AMIGA-Reparaturen  
schnell und preisgünstig**

(Anfrage bei Ihrem Soft-Point -Partner)

## Sie finden uns in folgenden Städten:

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

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

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

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

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

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

**O-2000 Neubrandenburg**  
Woldegker Str. 32  
Tel.: 0 51 21 / 13 04 62

**O-9700 Auerbach**  
Breitscheidstr. 14  
Tel.: 0 37 44 / 8 03 21

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

**O-6060 Zella-Mehlis**  
Louis-Anschütz Str. 26  
Tel.: 0 36 82 / 22 25

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

Telefon-Hotline:

Tel.: 0 51 21 / 13 04 62 oder Fax: 0 51 21 / 13 04 64

<b>PC</b> unterstützt		<b>SIMULATION</b>	
Joystick <input checked="" type="checkbox"/>	AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Dynamix	Besonderheiten
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Roland <input checked="" type="checkbox"/>	Preis ca. DM 60,-	- Hauptprogramm erforderlich, englisches Handbuch
VGA <input checked="" type="checkbox"/>	Andere <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	

75% 85% 80% **80%**



# Eric - The Unready

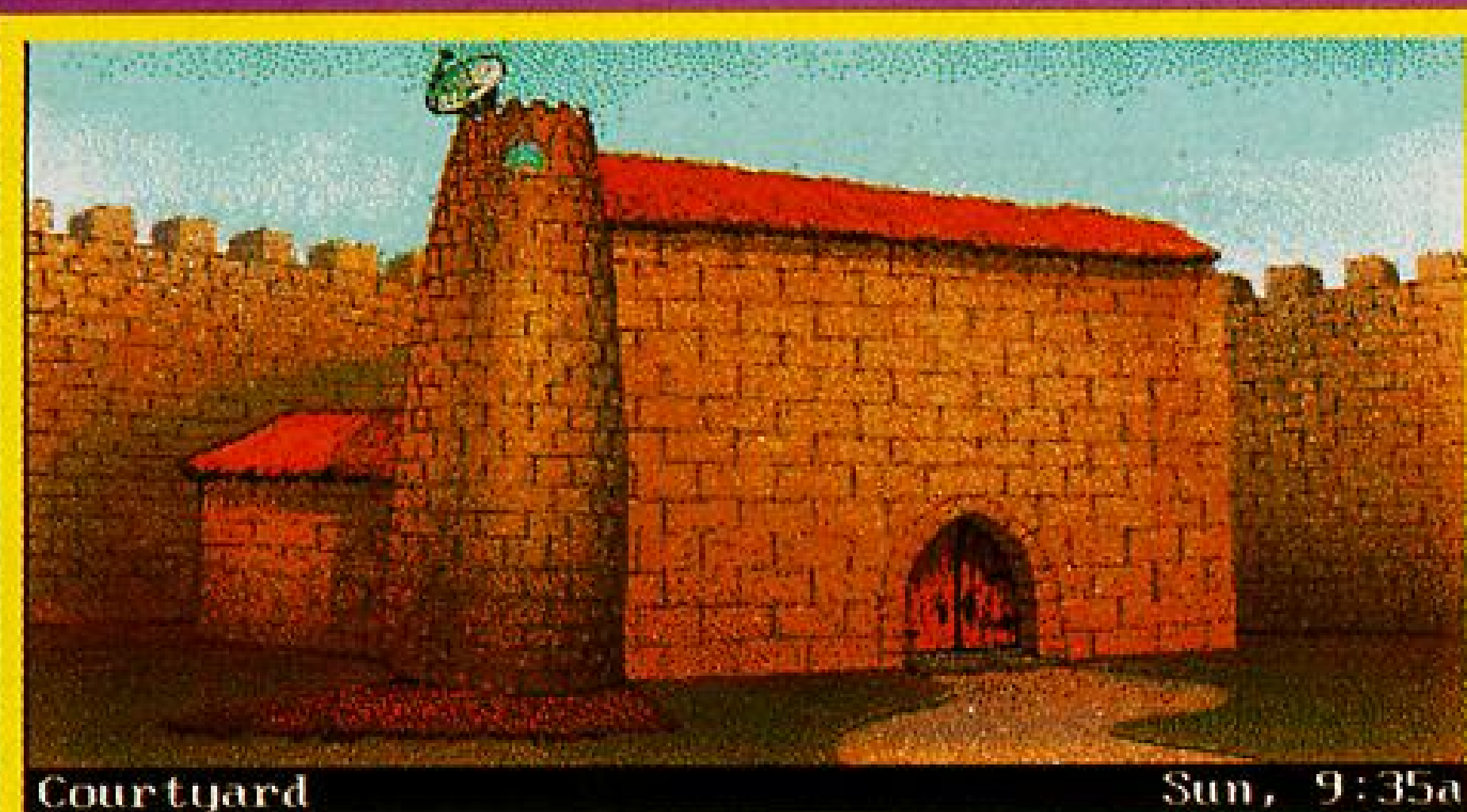
**Eine Vielzahl von Adventures tummelt sich mittlerweile auf dem überstrapazierten Markt und seit "King's Quest V" ist die Messlatte für Spiele der Sorte "Ritter-befreit-hübsche-Prinzessin" deutlich höher gelegt worden.**

In solch harter Zeit also, versucht "Eric der Unfertige" die Gunst der PC-Abenteurer auf seine Seite zu ziehen. Der Vorspann kann schon leichte Erinnerungen an "King's Quest V" wachrufen, doch werden diese spätestens zu dem Zeitpunkt zerstört, wenn Eric seinem Namen zum ersten Mal alle Ehre macht und sich beim Lanzenduell mit seiner Waffe in einem Baum verheddert. Eric ist nämlich nicht der harte und unbeugsame Ritter, der uns auf der Verpackung entgegengrinst. Er ist vielmehr eine Mischung aus Sir Lancelot und Inspektor Clouseau. Eric muß nun also dem Spielcharakter gerecht werden und sich auf die Suche nach der Prinzessin Lorealle machen, die von der bösen Hexe Morgana und ihrem Liebhaber, Sir Pectoral, festgehalten wird.

Er begibt sich auf die Reise und muß viele wilde Abenteuer bestehen, bis er die Prinzessin befreien kann. Auf seiner Reise durch die Welt Torus trifft er Drachen, Zwerge, Einhörner und was sonst noch zu einer perfekten Fantasiewelt gehört. Die grafische Oberfläche des Adventures ist ganz im Stil einer Windows-Anwendung gehalten. Der Bildschirm ist in drei Teile unterteilt. Das Bild, die Textzeile und die Befehle, die zur leichteren Bedienung aufgelistet sind. Die Super VGA-Auflösung macht die Oberfläche wirklich ansehnlich. Die Bilder, die leider nur ein viertel des Bildschirms einnehmen, sind gestochen scharf gezeichnet und gut kontrastiert. Die 256 Farben tun ihr übriges.

"Eric The Unready" ist eines dieser echten Self-made-Adventures. Es können Unmengen von Befehlen

gebildet werden, die der Computer auch meistens versteht. Eine Reihe anklickbarer Befehle erleichtert das Schreiben, da hier vorgefertigte Befehle bereits enthalten sind. Auch können Gegenstände des Bildes direkt angeklickt und somit entweder betrachtet oder in Besitz genommen werden. Wer des Englischen nicht ganz so mächtig ist, kann die Liste von Befehlen benutzen, die er am linken Bildschirm-

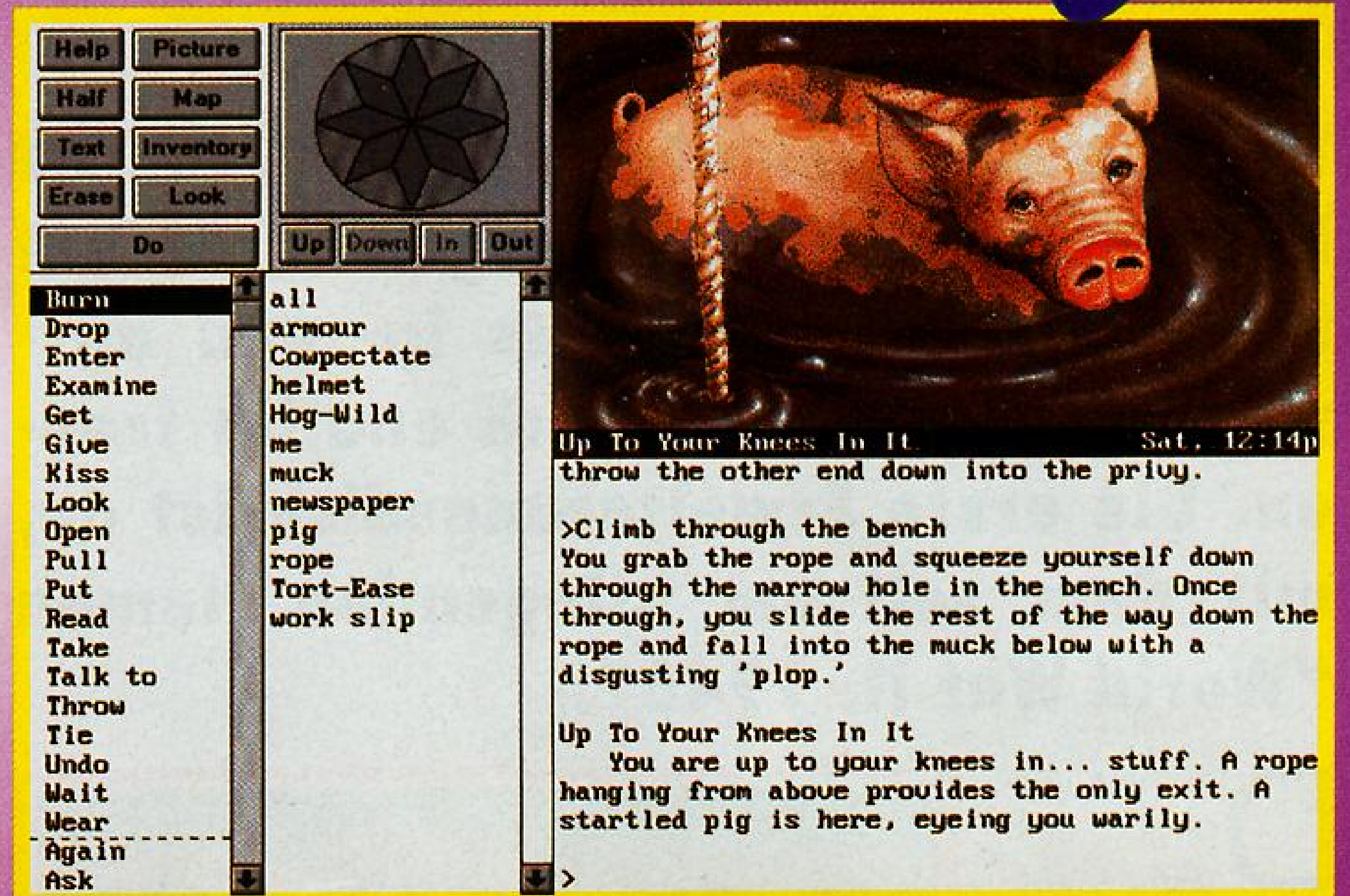


Courtyard Sun, 9:35a

>Look at the wires  
If you'd ever seen a satellite dish, you'd swear that this looks just like one. (But of course, you've never seen a satellite dish, because you live in the technological backwater known as Torus, where people are still abuzz over the invention of the spoon.)



rand findet. Mit ihrer Hilfe können ganze Befehlsätze gebildet werden, da der Computer - intelligent wie er ist - nach jedem angeklickten Wort eine Reihe von möglichen Wörtern anbietet, die darauf folgen können. Ein so gebildeter Satz wird auch garantiert verstanden. Manchmal verschwindet auch die auf Dauer etwas langweilige Oberfläche und macht animierten Sequenzen Platz. Diese sind zwar ganz amüsant, doch leider wird die tolle Grafik hier drastisch reduziert. Die grobe Auflösung wirkt nach der noch eben gebotenen Augenfreude billig und einfach. Dennoch ist man für etwas Abwechslung dankbar. Wesentlich mehr Abwechs-



**Witzige Dialoge und ein sehr guter Text-Parser zeichnen Eric - The Unready aus.**

des Spielers werden jedoch Grenzen gesetzt, da er nur zwischen mehreren Fragen oder Antworten auswählen kann und diese nicht selber formulieren muß.

Da wir schon von Abwechslung reden, wäre noch der Sound zu erwähnen. Eine nette, nicht aufdringliche Melodie begleitet den Spieler durch die Abenteuer seines Helden. Dazu ist beinahe jede Aktion von einem gelungenen Geräuscheffekt untermalt, so daß es dem gespannten Spieler auf keinen Fall langweilig wird. Alles in allem ein recht gelungenes Adventure, das nicht den Ernst und die Verbissenheit eines Sir Graham mit sich bringt. Durchaus empfehlenswert! (ar)

lung bietet die Möglichkeit mit Personen zu sprechen. Dabei wird ebenfalls in einen Vollbild-Modus geschaltet, der jedoch hochauflösend bleibt, da diese Sequenzen nicht animiert sind. Der Phantasie

<b>PC</b> unterstützt Joystick <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Roland <input checked="" type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/>		<b>ARCADE-ADVENTURE</b> Getestet auf T-Bird von ASI Computer Hersteller Legend Entertainment Compay Preis ca. DM 100,- Muster von Hersteller	
		<b>Besonderheiten</b> - verschiedene Spielmodi, gute Englisch-Kenntnisse notwendig	
80%		70%	
75%		75%	



# CONTRAPTIONS

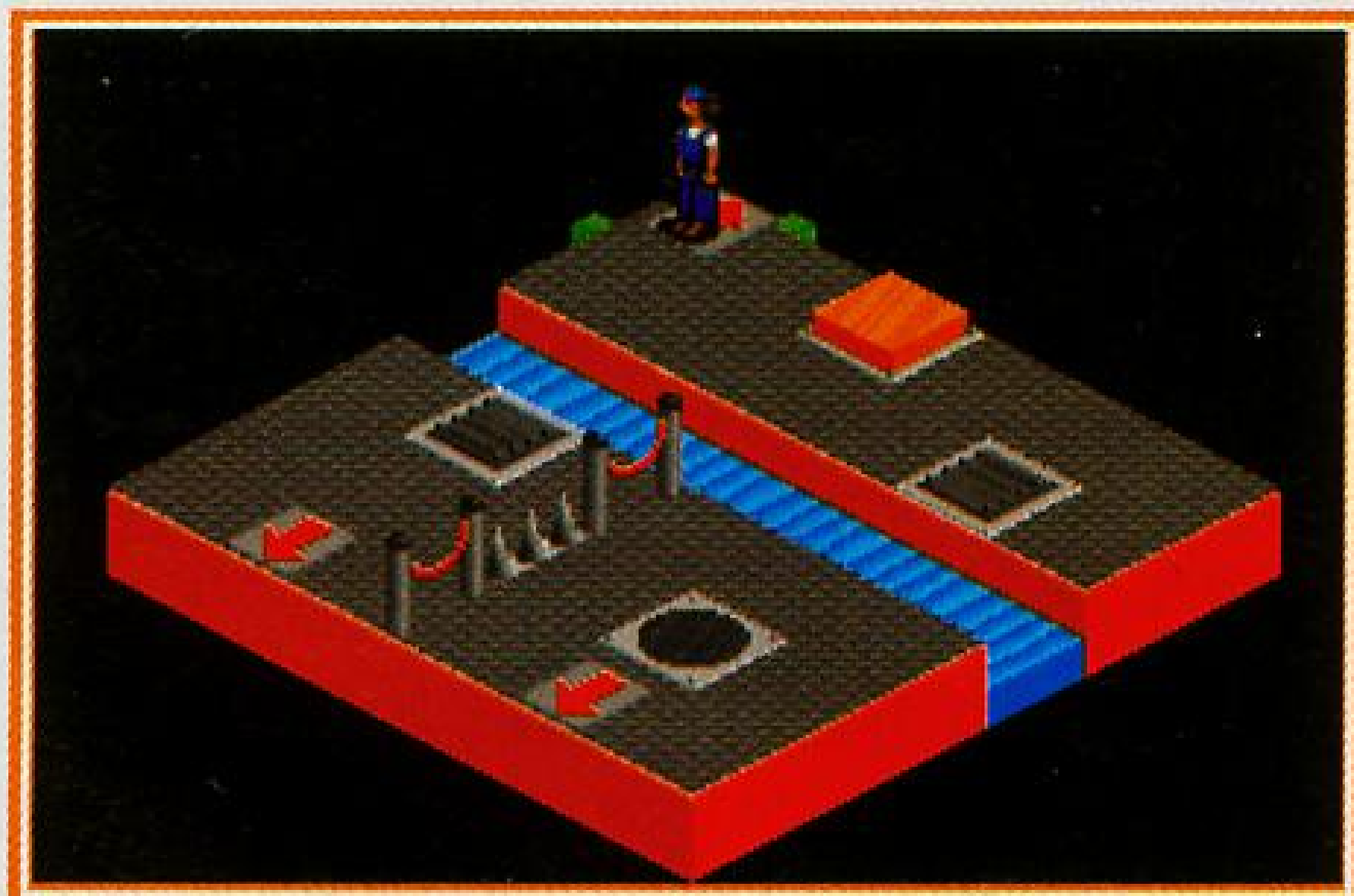
**Zack tritt an einem wunderschönen Sommertag seinen neuen Job als Mechaniker in der Fabrik an. Seine üblen Prolo-Kollegen nehmen den Neuling kräftig auf die Schippe - sie "leihen" sich in der Frühstückspause sein gesamtes Werkzeug aus.**

Der miese Gag bei der Sache ist der, daß diese dringend benötigten Teile leider nicht "auffindbar" sind, als prompt der Chef Alarm schlägt: Einige für den Arbeitsablauf wichtige Maschinen fangen an, außer Kontrolle zu geraten. Wenn Zack seinen Job behalten will, muß er schleunigst sein teures Werkzeug, für welches er gegenüber der Firma haftet, wiederfinden und sich über die Geräte machen. Zum Glück hat Zack sein Handbuch gründlich durchstudiert. So weiß er, daß er sich um ein Wasserreservoir, die dazugehörige Pumpe, eine Übersetzung mit vielen Keilriemen, eine Schneidmaschine, ein Förderband sowie eine Stampfmaschine kümmern muß. Verschiedene Ersatzteile müssen in regelmäßigen Abständen ausgetauscht werden. Die Maschinen sind durch mehrere

Gänge miteinander verbunden. In diesen Gängen, in deren versteckten Winkeln auch das dringend benötigte Werkzeug herumliegt, findet sich Zack vor einer auf den ersten Blick schier unübersehbaren Menge an Hindernissen. So gibt es zum einen sogenannte "Spikes", welche aus dem Boden herausragen. Diese müssen durch verschiedenfarbige Buttons und Schalter versenkt werden. Gemeinerweise springen die Spikes nach einer gewissen Zeit wieder aus dem Boden, so daß unser Zack einem gewissen Streß ausgesetzt ist, sie rechtzeitig zu überwinden - vor allem deshalb, weil sich einerseits die Buttons hinter sporadisch zu öffnenden Türen befinden, andererseits kann Zack leicht hinter reaktivierten Spikes gefangen werden. Doch nicht genug der Hindernisse: Es gibt auch noch

Sprungplattformen, Förderbänder, Aufzüge und die unterschiedlichsten Türen, welche das Weiterkommen zwar erleichtern, bei ungeschickter

**Knobeleyen im Arcade-Stil gewürzt mit einer Prise Humor.**



Gags und Tüfteleien so schnell nicht langweilig wird. Sind auch die ersten Hindernisse relativ einfach zu entschärfen, so steigert sich der Schwierigkeitsgrad mit jedem Level. Zack's Schritte lenkst Du mittels Tastatur bzw. Joystick, wobei ich das erstere Eingabemittel eher empfehlen kann. Das Spiel bietet außerdem witzige Grafik sowie durchgehende Musikuntermalung.

(mr)

Anwendung jedoch ziemlich erschweren. Auf jeden Fall stellt "Contraptions" ein gut gemachtes, knobeliges Denkspiel dar, welches durch eine Vielzahl an

PC unterstützt		DENKSPIEL	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> AdLib	Getestet auf T-Bird von ASI Computer	
Maus	<input type="checkbox"/> Soundblaster	Hersteller Mindscape	Besonderheiten
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	Preis ca. DM 90,-	- Komplett in Englisch
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere	Muster von Hersteller	

65% → 65% → 80% → 76%

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

	PC	AMIGA		PC	AMIGA
1869	DV 81.90	67.90	Pinball Dreams	DA	52.90
3D Construction Kit 2.0	DV 120.90	120.90	Piracy	DA	67.90
Airbus A 320	DV 88.90	86.90	Push over	DV	63.90
Aces of Pacific	DA	74.90	On the Road	DV	69.90
- Mission WW 2 1946	DV	47.90	Quest for Glory 3	DV	69.90
Amberstar	DV	80.90	Red Baron	DV	75.90
ASM-Collection	DV	45.90	- Mission Disk	DV	46.90
B.A.T. 2	DA	80.90	Robosports	DA	59.90
Birds of Prey	DV	75.90	Rome AD 92	DV	76.90
Campaign	DV	70.90	Sensible Soccer 92/93	DA	52.90
Car 4- Driver	DV	74.90	Sherlock Holmes	DV	84.90
Castles 2	DA	76.90	Siege	DV	62.90
Chaos Engine	---	53.90	- Data Dogs of War	DA	33.90
Civilization	DV	86.90	Sim Life	DA	70.90
Comanche	DV	87.90	Space Quest V	DA	76.90
Combat Classics	DA	64.90	Special Forces	DA	81.90
Conquest of Long Bow	DV	75.90	Spelljammer	DA	67.90
Cool Croc Twins	dt	58.90	Sportsmasters	DA	61.90
Cool World	DV	66.90	Streetworker 2	DA	66.90
Crazy Cars 3	DV	58.90	Strike Commander	DA	89.90
Curse of Enchantia	DV	64.90	Task Force 1942	DA	85.90
Darkeed 1.5	DV	70.90	Trolls	DA	49.90
Das schwarze Auge	DV	81.90	TV Sports Baseball	DA	40.90
Daughter of Serpents	DV	75.90	TV Sports Boxing	DA	41.90
Dynatec	DV	67.90	Ultima Underworld II	DA	76.90
Erben des Throns	DV	78.90	Ultima 7 Teil II	DA	89.90
Eye of the Beholder 2	DV	80.90	Valhalla-Ragnarok	DA	63.90
Falcon 3.0	DA	88.90	W.W.F. 2 European Ramp.	DV	58.90
- Missions Disk	DA	57.90	Waxworks	DV	64.90
Flies-Attac on Earth	DA	82.90	Ween	DV	75.90
Goblins 2	DV	90.90	Wing Commander	DV	79.90
Grand Prix	DA	83.90	Wing Commander 2	DV	84.90
Gunship 2000	DA	88.90	Winter Challenge	DA	65.90
- Missions Disk	DA	56.90	Wizardry 7	DV	87.90
Harrier Assault	DA	69.90	Wizkid	DV	58.90
Hexuma	DV	82.90	X-Wing	DA	82.90
History Line 14-18	DV	80.90	Zool	DA	59.90
Humans	DA	58.90	Zyconix	DA	52.90
Incredible Machine	DV	86.90			
Indiana Jones 4	DV	78.90			
Kings Quest 6	DV	75.90			
Larry 5	DV	75.90			
Laura Bow 2	DV	66.90			
Legend of Kyrandia	DV	80.90			
Legend of Valour	DA	86.90			
Links 386 pro	---	46.90			
- Course Mauna Kea	---	57.90			
Lionheart	DA	50.90			
Lotus 3	DV	83.90			
Mad TV	DV	82.90			
Might + Magic 3	DV	80.90			
Might + Magic 4	DV	79.90			
Monkey Island 2	DV	62.90			
Nigel Mansell	DA	71.90			
Pacific Island	DV	81.90			
Patrizier	DV	67.90			

CPS		ATI Stereo FX	
AUDIO BLASTER-JUNIOR	109.-	Sound Galaxy NX	287.-
AUDIO BLASTER 2.5	179.-	AdLib GOLD	289.-
AUDIO BLASTER PRO 4.0	299.-	Roland LAPC I	455.-
CREATIV LABS:		JOYSTICK'S:	
SOUNDBLASTER 2.0	169.-	Advanced Gravis	75.-
Soundblaster PRO 3	299.-	GRAVIS Gamepad	53.-
Soundblaster 16 ASP	479.-	Thrustmaster Weapon C.	165.-
CD-ROM intern	499.-	SUNCOM Analog Xtra	75.-

Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50 Vorkasse / Stammkunden DM 4.50



**D**och in unzählbaren Hasenlegenden, die seit langer Zeit von den Haseneltern an die Hasenkinder weitergegeben wurden, wird von einem Erlöser berichtet, der kommen wird, um die Salate wieder einzusammeln. Jetzt scheint die Zeit reif zu sein: Myra, der Erlöserhase ist da!

Vom Spieler gesteuert nimmt er den Kampf gegen allerlei Ungetier auf, das in den Gängen die Salatköpfe bewacht. Fledermäuse, Zwerge und fliegende Ziegelsteine fristen in der dunklen Tiefe ihr kägliches Dasein, in der jeder vorbeikommende Hase eine willkommene Abwechslung ist. Undurchdringliche Wände, fallende Steine, tödliche Wassertropfen und hydraulische Hasenstampfer sind nur einige der Widrigkeiten, die Myra zu überwinden hat. Doch glücklicherweise finden sich zu gegebener Zeit Messer, Pistolen und sogar Flammenwerfer und Bomben, die richtig eingesetzt das Leben des Hasen entscheidend verlängern. Jede Spielrunde hat ein vorgegebenes Zeitlimit, das die Suche nach der vorgegebenen Anzahl Salate zu einer regelrechten Hetzjagd macht.

### Rätsel: knifflig

Dabei ist es mit Salat suchen - Monster töten - Salat fressen nicht getan. Um zu den Salatköpfen und dem Höhlenausgang zu gelangen, müssen teils sehr komplexe Rätsel



*Boulder-Dash läßt grüßen und stand wohl eindeutig Pate zu diesem niedlichen Game.*

# Legend of Myra

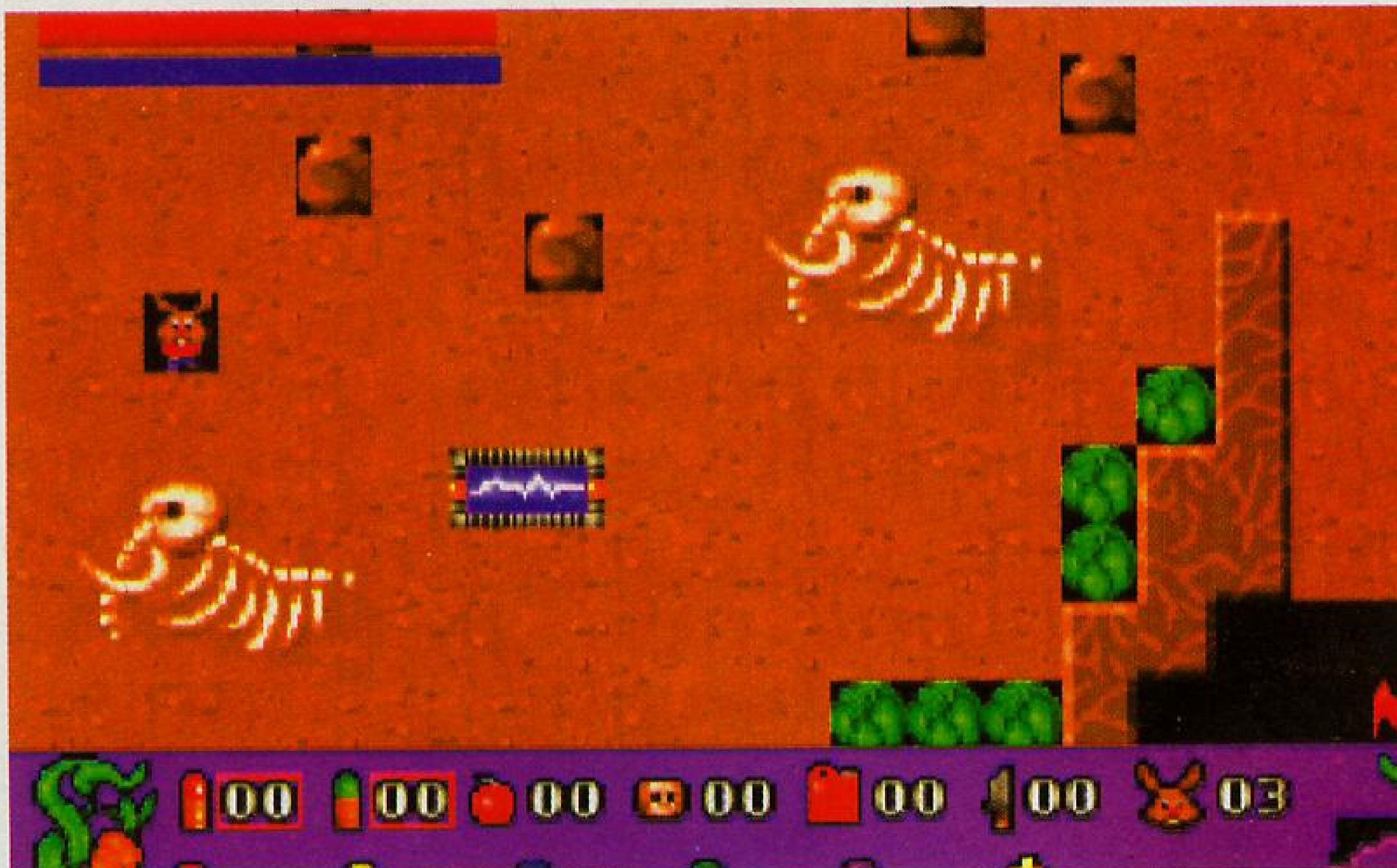
**Es war einmal zu einer Zeit, als die Hasen zusammen mit den anderen Lebewesen friedlich auf der Erde lebten. Doch eines Tages kamen verschiedene Arten auf die Idee, daß sich Hasen hervorragend zum Fangen, Verspeisen und Ärgern eignen. So versteckten diese alle Salatköpfe in Gängen unter der Erdoberfläche - nur um die Hasen zu ärgern. Seitdem leben Hasen in Höhlen.**

gelöst werden. Um beispielsweise herumliegende Minen zu zünden, muß ein weit entfernt liegender Stein herbeigeschleppt und auf sie fallengelassen werden, falsch bewegte Steine können einen Höhlenteil für immer verschließen, eine zum falschen Zeitpunkt geöffnete Tür kann zu Monstern führen, die nur mit Waffen besiegt werden können, die sich hinter einer ande-

ren Tür befunden hätten. Der Charakter der einzelnen Levels ist sehr unterschiedlich: Mal muß ein riesiges Labyrinth durchlaufen werden, mal muß eine komplette Runde innerhalb weniger Sekunden bestanden werden, mal ist die gesamte Runde eine einzige Kettenreaktion, deren Startpunkt gefunden werden muß.

### Grafik: schlampig

Die Grafik der einzelnen Level ist dem Spiel leider nicht würdig.



*Drehte es sich damals noch um Diamanten, sind es jetzt Kohlköpfe.*



*Im unterirdischen Labyrinth verstecken sich auch viele Waffen.*



*Oft ist es ziemlich schwer auf alle Gegner und Steine zu achten.*





Auch die Kohlköpfe können unter Umständen zur Gefahr werden.



Der Ausbreitung des Schleims muß auch entgegengewirkt werden.

Anstelle flüssiger Bewegungen springen die Figuren gleich zentimeterweise über den Bildschirm, das Scrolling ist ähnlich ruckartig ausgefallen, was nach kürzester Zeit die Augen schmerzt. Die Geschwindigkeit ist in zehn Stufen einstellbar, auf einem 25 MHz-Rechner ist aber bereits die langsamste Stufe ausreichend schnell - Legend of Myra könnte also auch auf einem XT mit VGA-Karte laufen, aber wer besitzt schon solch eine exotische Kombination? Warum die Programmierer keine Abstriche bei der Geschwindigkeit gemacht haben, um dafür die Bewegungen zu verbessern, ist also nicht ganz einzusehen. Der Sound, der nur mit der Soundblaster-Karte vollständig zu hören ist, stellt in etwa das Beste dar, das jemals aus meinen Lautsprechern zu vernehmen war. Mehrere äußerst schwungvolle Musikstücke, die von einigen witzigen Soundeffekten (auch auf PC-Piepser hörbar!) ergänzt werden, hinterlegen das Spiel.

### Game: spaßig

Die Tastatursteuerung verlangt einige Übung, da bereits für die Waffen über zehn Tasten verwendet werden, dafür läßt sich Myra sehr präzise steuern. Alternativ lassen sich der Grandslam-Joystick oder das Sega Mega Drive-Controller Pad anschließen, der Bauplan für ein Interface ist dem Spiel beigelegt. Die circa 130 hintereinander zu spielenden Level sind meist sehr komplex und lassen sich kaum innerhalb der ersten zehn Versuche lösen, trotzdem (oder gerade deshalb) verliert man nur sehr langsam die Motivation. Wer an einem Level nicht vorbeikommt, braucht das Spiel aber nicht in die Ecke zu stellen, man kann bei jedem zehnten Level neu einsteigen. Legend of Myra ist eine gute Kombination aus Dig Dug, Push Over und klassischer Jump'n Runs mit starker Ähnlichkeit zu Boulder Dash, und hätte ein wirklicher Hit werden können, wenn die Grafik nicht so sträflich vernachlässigt worden wäre.

(hw)

## BATMANS RETURN

PC

74.90

## SHADOW OF COMET

PC

89.90

## STREET FIGHTER 2

AMIGA

64.90

AMIGA	
A-Train **/*	99.90
A.T.A.C. *	94.90
Aban.Places II **/*	79.90
Alien Breed 1992	24.90
Ambermoon **/*	99.90
Another World dt.	59.90
Assassin **	59.90
B 17 **/*	99.90
Battle Isle+Data I	79.90
Battle Isle Data II *	49.90
Captive II **/*	79.90
Chaos Engine**	69.90
Combat Air Contr.*	69.90
Creatures II **/*	69.90
Crystal Kingd.Dizzy	44.90
Curse of Enchant.**	79.90
Darkmere **/*	89.90
Daugh.of Serpents*	79.90
Dune II **/*	79.90
Entity **/*	79.90
Erben des Throns dt.	79.90
Fantastic Worlds **	84.90
(Megomia,Pirates,Realms,Wonderl,Populous)	
Fatal Strokes *	79.90
Flies-Attack o.Earth*	79.90
Fly Harder	54.90
Footb.Manager III *	59.90
Gunship 2000 **/*	94.90
Hannibal **	79.90
Heroes Quest II *	69.90
KGB **/*	89.90
Legend of Kyrandia	79.90
Lethal Weapon III**	64.90
Nigel Mansell **	69.90
Pinball Fantasies **	64.90
Piracy of High Sea	79.90
Premier Manager **	64.90
Ragnarök **	79.90
Road Rash **	74.90
Schwarze Auge dt.	84.90
Space Crusade II *	69.90
Starbyte No. 2 **	79.90
Superfighter Comp.	64.90
Tornado *	94.90
Valhalla *	69.90
Ween **	69.90

PC	
AAWAR IN SKIES**	99.90
Aband.Places II *	94.90
Aces Data Disk	49.90
Amazon	89.90
Amberstar dt.	99.90
A.T.A.C.**	94.90
Battlechess 4000	79.90
Buzz Aldrin **/*	99.90
Campaign **	89.90
Car + Driver**	99.90
Castles 2 **	89.90
Columbus *	74.90
Comanche dt.	99.90
Daughter of Serp.*	89.90
Dragons Lair III	79.90
Erben des Throns dt.	89.90
Euro Soccer **	69.90
F 15 Strike E. III**	99.90
Flies-Attack o.Earth*	94.90
Gemfire *	94.90
Hannibal **	94.90
History Line dt.	94.90
John Madden 92	69.90
Lemmings 2 **/*	74.90
Lethal Weapon III *	64.90
Magic Candle3**/*	74.90
Might & Magic 4dt.	94.90
Patriot *	84.90
Pinball Dreams **/*	79.90
Push Over **	69.90
Sherlock Holmes dt.	94.90
Siege **	74.90
Space Quest V *	89.90
Spelljammer	79.90
Sports Collection **	79.90
Star Control 2 **	84.90
Star Legions	79.90
Strategie Masters **	89.90
Taskforce	99.90
Terminator 2029	99.90
Tornado *	94.90
Transatlantica dt.	79.90
Ultima 7 II *	89.90
Ultima Underw.II **	84.90
CD-ROM	
Sherlock Holmes II	129.90
The 7th Guest	159.90

MEGA DRIVE	
Batmans Return	99.90
Indiana Jones III	109.90
Lemmings **	109.90
Mickey + Donald	109.90
NHL PA Hockey **	109.90
Sonic II **	99.90
Streets of Ragell	99.90
Terminator II	109.90
Thunderforce IV **	109.90

## SONDER ANGEBOT

PC	
Bane of Cosm.Forge	19.90
Battlehawks 1942	29.90
Cadaver 5,25*	24.90
Elvira II dt. 5.25*	29.90
Elvira II engl. 3,5*	19.90
Faery Tale Adv. 3,5*	19.90
Hyperspeed 3,5*	29.90
Midwinter II 3,5*	29.90
Pinball Magic 3,5*	24.90
Pro Tennis Sim. 3,5*	19.90
Rick Dangerous III	524.90
Savage Empire	5,25 29.90
Speedball II 5,25	19.90
Supremacy 5,25	19.90

AMIGA	
4 Wheel Drive Com.	24.90
Baby Joe **	39.90
Bane of Cosm Forge	39.90
Battlehawks 1942	34.90
Blues Brothers	19.90
Buck Rogers dt.	29.90
Captive **	34.90
Chessmaster 2100	34.90
Cohort **	19.90
European Champ**	39.90
Eye of Beholder II	39.90
Heroes Q.Twin P.	29.90
Heart of China **	39.90
Indi III dt.	39.90

## WHALE'S VOYAGE

AMIGA

69.90

## BATTLECHESS 4000

PC

79.90

## 52 SEITEN SUPER SOFTWARE KATALOG

PORTO

1.40

HURRA UNSERE **HOTLINE** IST WIEDER DA  
MO-FR 16-18 UHR TEL 0221 446981

<p><b>VERSANDKOSTEN</b> bis 140 DM: 8 DM ab 140 DM: kostenlos UPS + 4DM EILPOST + 7 DM Bei Vorkasse: 4 DM VK Ausland: 15 DM nur Postbar</p>	<p>5000 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425566 5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526 5300 Bonn, Münster Str. 18, 0228/659726 4000 D'dorf 1, Pempelforterstr. 47, 0211/364445 6000 Frankfurt 1, Fahrgasse 87, 069/ 280170</p>	<p><b>VERSANDANSCHRIFT</b> DÜRENER STR. 394 5000 KÖLN 41 TEL.: 0221/4301047-49 FAX: 0221/4302157</p>
---	---	--

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

<p><b>PC</b> unterstützt</p> <p>Joystick <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Maus <input type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Roland <input type="checkbox"/></p> <p>VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/></p>	<p><b>ARCADE-ACTION</b></p> <p>Getestet auf T-Bird von ASI Computer</p> <p>Hersteller Grandslam Video Ltd. - sehr komplexe Rätsel</p> <p>Besonderheiten - Sega-Controller verwendbar</p> <p>Preis ca. DM 80,-</p> <p>Muster von Hersteller</p>
--	--

90% 65% 90% **83%**



# SHADOW PRESIDENT

Präsident einer Supernation zu sein - das bedeutet nahezu uneingeschränkten Einfluß und erhebliche Macht! Daß der Job jedoch nicht nur aus Keep-Smiling, Shake-Hands und Gala-Empfängen besteht, sondern vielmehr mit einer riesigen Verantwortung sowie wohlüberlegten, wichtigen Entscheidungen verbunden ist, wird einem spätestens mit "Shadow President" bewußt.

In dieser äußerst realistischen Simulation kommen zwar keine Alien-Invasoren, dungeonmäßige Ungeheuer oder packende Luftkämpfe vor, sondern vielmehr nüchternes, "alltägliches" Politgeschehen, welches aber auf seine spezifische Art genauso spannend ist. Nicht zuletzt deshalb, weil Du bei diesem Spiel als Präsi der USA Deine eigenen Ziele verfolgen und durchsetzen kannst, wobei die globalen Auswirkungen Deiner getroffenen Entscheidungen relativ authentisch nachvollzogen werden. Zielt Deine Politik nun darauf ab, den Hunger in der Welt zu besiegen, den ewigen Frieden herzustellen oder irgendein mißliebige Staatsoberhaupt um die Ecke bringen zu lassen bzw. ein ganzes Land in Grund und Boden zu nuku: Das Ziel dieses Spiels ist es, durch Deine Popularität wiedergewählt zu werden und - Deine Amtsdauer zu überleben. Da Du als rechtmäßig gewähltes Staats-

oberhaupt zwar Vertreter Deines Volkes, jedoch kein übermenschliches Superhirn bist, stehen Dir sieben Mitglieder Deines Kabinetts als Ratgeber zur Seite. Diese rekrutieren sich aus dem Stabschef des Weißen Hauses, einem Staatssekretär, Verteidigungsminister, Pressesprecher, dem Direktor des C.I.A., sowie einem Wirtschaftsberater. Nachdem Dich ein umfassendes Tutorial in den praktischen Ablauf von "Shadow President" eingeführt hat, hast Du die Wahl aus vier vorgefertigten, mehr oder minder hypothetischen Szenarien. Du stehst zum Beispiel vor der mittlerweile historischen Situation, daß Mauer, DDR, SED verschwunden sind und sich ein gewisser Potentat im Mittleren Osten anschickt, in ein bis dahin unscheinbares, wenn auch ölhaltiges Ländchen einzumarschieren. Die anderen Szenarien enthalten unter anderem einen zur atomaren Supermacht aufgestiegenen Irak, Kriegswolken über Zentral- und Südamerika, politisch und wirtschaftlich isolierte USA, sowie ein mit Nuklearwaffen ausgerüstetes Japan. Um diesen möglichen Bedrohungen Herr zu werden, mußt Du entscheiden, ob Du dem einen oder anderen Staat Militär-, Wirtschafts- oder Finanzhilfen gewährst oder die jeweilige Regierung zu sozialen Aktionen, Spionagetätigkeiten bzw. gar militärischen Schritten etc. aufrufst. Von

Deinem unmittelbaren Hoheitsgebiet, den Vereinigten Staaten, ausgehend, besteht die Möglichkeit, mit gegnerischen Nationen Friedenspläne auszuhandeln, eine Art "Kalten Krieg" zu führen, die Streitkräfte marschieren zu lassen oder nukleare Waffen einzusetzen. Auf dem Screen befindet sich eine zoombare Weltkarte, deren einzelne Staaten Du anwählen kannst, sowie diverse Panels, welche zur Ausführung Deiner Aktionen und zur Beschaffung von Informationen dienen. Statistiken zeigen militärische und wirtschaftliche Machtverhältnisse, ethische Verhaltensgrundsätze, Lebensstandards und Macht-hunger der jeweiligen Führung. Auch die Bevölkerungsdichte, Bruttosozialprodukt, Geheimdienstberichte und Sorgen der Bürger werden in Infobuttons aufgeführt. Ein Stadt-Icon repräsentiert außerdem die Bedürfnisse, Stärken und Schwächen eines Staates, Lebensqualität, Rüstungsfabriken und nicht zuletzt die Anzahl der einsatzfähigen Soldaten, sowie atomare Rüstung und Nutzung. Ein Globus-Icon verdeutlicht die weltumfassenden Verhältnisse,

aufgeteilt in Weltfriede, stabiler Friede, Kalter Krieg bis hin zu Krieg und Anarchie. Eingenommen durch das Weltgeschehen, darfst Du aber auf keinen Fall Deine eigene Nation vergessen, denn Deine Bürger sind es, die Dich schließlich wiederwählen oder in der Versenkung verschwinden lassen können. Deine "Current Popularity", sowie die Dir noch verbleibenden Tage bis zur nächsten Wahl werden ebenfalls auf dem Screen



angezeigt. "Shadow President" läuft in fünf verschiedenen Geschwindigkeiten ab. Natürlich kann ein erreichter Spielstand gespeichert werden. Fällt das Spiel hinsichtlich Grafik und Sound trotz Digi-Speech etwas mager aus, besticht es doch durch seine Authentizität zum "echten" Weltgeschehen und durch die komplexen Entscheidungsmöglichkeiten, welche man als "Präsi" einer der größten Nationen dieser Erde hat. (mr)

## PC unterstützt

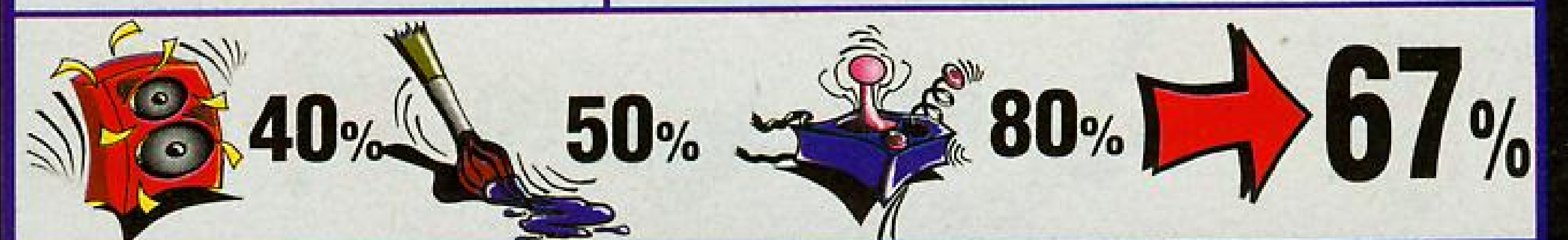
Joystick  AdLib   
Maus  Soundblaster   
Tastatur  Roland   
VGA  Andere

## STARTEGIE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller D.C. True/  
Empire Software  
Preis ca. DM 90,-  
Muster von Hersteller

**Besonderheiten**  
- Maus empfohlen  
- 7,5 MB HDrive Kapazität







Wie nicht anders zu erwarten, gehört auch Kämpfen zum Spiel.



Die Grafiken bringen die zeitgemäße Atmosphäre gut herüber.

Wenn die Rede auf den antiken Feldherrn Hannibal kommt - und das dürfte allerhöchstens im Lateinunterricht der Fall sein -, dann wird meist nur von seiner verrücktesten Tat gesprochen: Die Überquerung der Alpen mit einer ganzen Armee und einer Horde von Elefanten. Abgesehen von solch unglaublichen Vorhaben war Hannibal einer der genialsten Staatsmänner der Antike; zumindest leitet die Bochumer Softwarefirma Starbyte mit dieser Feststellung ihre neue Strategiesimulation ein. Der Spieler übernimmt darin die Rolle Hannibals im Karthagisch-Römischen Krieg, mehr als zwei Jahrhunderte vor Christi Geburt. Das Ziel des Spiels ist klar: Das Römische Imperium muß niedergeschlagen werden. Der Weg dahin ist allerdings mühsam; mit mehreren Armeen in der Gesamtstärke von über 100.000 Mann beginnt Hannibal seinen Feldzug. Es gilt, möglichst schnell viel Land zu erobern und an militärischer Stärke zu gewinnen. Erreicht wird das, indem die einzelnen Armeen durch alle erreichbaren Städte im Mittelmeerraum ziehen, dort um Unterstützung für das Karthagische Imperium vorsprechen, und im Falle von Ungewilltheit zu den Waffen greifen. Beide Möglichkeiten können Gewinn bringen: Eine Stadt, die sich Deinem Imperium anschließt, bedeu-

# HANNIBAL

**Viele Handlungen eines der genialsten und dennoch umstrittenen Feldherrn der Antike liegen heute noch im Dunkeln. Starbyte unternimmt mit "Hannibal" den Versuch, die Taten des großen karthagischen Staatsmannes in ein Strategiespiel zu packen.**

anderen, computergesteuert, versteht sich. Eine Armee von zigtausend Soldaten muß natürlich auch versorgt und mit Waffen ausgestattet werden - auch daran wurde gedacht; und die Palette an verfügbaren Optionen sieht den An- und Verkauf von Elefanten, Schiffen etc. vor - eben alles, was man von



Die uns allen aus dem Geschichtsunterricht bekannte Elefantenkolonnen.

Strategiespielen mit ähnlichem Hintergrund gewohnt ist. Wenig Auffälliges: Die VGA-Grafik in der hohen Auflösung von 640 auf 400 Pixeln fällt anfangs durchaus angenehm auf, leider nicht ihre Geschwindigkeit. Die Darstellung des Mittelmeer-Terrains in den verschiedenen Darstellungen (Übersicht, gezoomt, politisch usw.) erweist sich im Verlauf des Spiel als ganz zweckmäßig. An der Maussteuerung gibt es nur auszusetzen, daß in manchen Spielsituationen doch zur Tastatur gegriffen werden muß. Im Fazit ist Hannibal eine Strategie-

simulation, wie es schon viele gibt. Es taucht kaum Neues auf, was natürlich nicht heißen soll, daß ein strategisch versierter Simulationsliebhaber keinen Spaß daran haben könnte. (tb)

giesimulation, wie es schon viele gibt. Es taucht kaum Neues auf, was natürlich nicht heißen soll, daß ein strategisch versierter Simulationsliebhaber keinen Spaß daran haben könnte. (tb)



Der Menübildschirm wird nicht durch Überflüssiges belastet.

<b>PC</b> unterstützt		<b>STRATEGIE</b>	
Getestet auf T-Bird von ASI Computer		Hersteller Starbyte	
Joystick <input type="checkbox"/>	AdLib <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 90,-	Besonderheiten
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>		- Geschichtliche Simulation
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Roland <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	
VGA <input checked="" type="checkbox"/>	Andere <input type="checkbox"/>		

40% 70% 75% **70%**



# POPULOUS 2



**Hilfe!!! Die Jungs von Bullfrog haben die Götter wieder losgelassen. Erneut werde ich versuchen als Abkömmling des allmächtigen Gottvaters Zeus in den himmlischen Olymp einzuziehen.**



**P**opulous ist wohl eines der wenigen Spiele, die man als echten Klassiker bezeichnen kann. Nichtsdestotrotz hat man sich 1 1/2 Jahre Zeit gelassen um auch die Götter wieder auf dem PC "tanzen" zu lassen. Die Amiga-Fortsetzung von Populous erschien bereits vor ca. einem 3/4 Jahr. In dieser Zeit (zwei Jahre) hätte man bei Sierra bereits das dritte Update auf den Markt gebracht. Siehe Space Quest oder Larry. Aber wie heißt das alte Sprichwort: Klasse statt Masse. Da die Zeit zwischen den Updates und die Spielqualität nicht proportional sind, muß das Spiel kein Erfolg werden, aber ob es vielleicht doch hitverdächtig ist, werdet Ihr im Verlauf dieses Artikels erfahren.

Als ich das erste Mal etwas von Populous hörte, dachte ich, es ist ein neuer Wettkampf im Nasenbohren. Dem war nicht so. Doch um was geht es in diesem Game? Du bist ein Sprößling des Gottvaters Zeus und beanspruchst den Dir zustehenden Platz unter den Göttern des Olymp. Zeus war wohl kein Kind von Traurigkeit und mit Sicherheit hatte er keine Verhütungsmittel, so kam es, daß er einige Mitbewerber zeugte, die Dir Deinen Platz streitig machen wollen. Nun mußst Du beweisen, daß Du der Richtige bist und mußt Dich in den Welten von Populous gegen andere Götter durchsetzen. Zu Beginn des Spiels kannst Du den Gott erschaffen, in dessen Rolle Du schlüpfen willst. Durch Veränderung des Kopfschmucks, der Mund und Augenpartie können ihm gewisse Charakterzüge gegeben werden, wie z. B. brutal, kämpferisch oder erzürnt.

Dieser Charakter beeinflusst seine Verhaltensweisen im Kampf und

wie Menschen auf ihn reagieren. Der Menüpunkt "Create a God" war bei Populous 1 überhaupt nicht vorhanden.

Nun kann mit der Eroberung der Welten begonnen werden. Biete Deinem Volk möglichst optimale Siedlungsbedingungen. Ebne Land ein, trage Felsen ab und nicht zuletzt müssen ganze Ozeane in Siedlungsland verwandelt werden. Denn überlege, geht es Deinem Volk gut, vermehrt es sich fleißig. Deine Siedlung wird größer und mächtiger. Die zu Verfügung stehende Kraft steigt also insgesamt an. Doch zu Deinem Verdruß mußt Du feststellen, daß auch der Gegner nicht schläft. Er wächst und wird mächtiger. Dagegen muß etwas getan werden: Statte ihm

einen Besuch ab, kühle seine Leute an, laß sie in einer Flutwelle ertrinken oder schicke ihm ein Erdbeben, das seinem Volk den Boden unter den Füßen wegzieht. Er wird bestimmt auch einige Probleme mit einem Sumpf vor seiner Siedlung haben. Das letzte Lächeln wird es ihm aus dem Gesicht ziehen, wenn seine halbe Gefolgschaft unter einer Lavaflut begraben wird. Insgesamt bestehen 32 Möglichkeiten seinen Feind zu maltretieren. Und geht es ihm so richtig schlecht, kann die Schaden-

freude erst richtig genossen werden. Aber nimm Dich in acht, er wird bald zurückschlagen. So richtig werden die Gemüter erregt, wenn das Spiel über Nullmodem oder Modem mit einem Freund/Feind zelebriert wird.

Doch all diese tollen Sachen gab es im ersten Teil auch schon. Was hat sich denn eigentlich geändert? Erstmal ist festzustellen, daß sich die Spielbarkeit allgemein verbessert hat. Die Spielfläche und die Landkarte erscheinen nun im gelungenen 3D-Stil und die Bedien-



**Menüleisten und Handlungsabschnitt wurden neu aufgebaut!**







### Die Charakterauswahl beeinflusst den weiteren Spielverlauf.

Icons sind wesentlich übersichtlicher um die Spielfläche verteilt. Der größte Unterschied ist mir bei der graphischen Aufbereitung aufgefallen. Bei Populous 1 bestand die Bevölkerung noch aus ein paar strampelnden und zitternden Männchen, deren Styling fast mit Strichmännchen verglichen werden konnte. Im 2. Teil dagegen wurden die Siedler mit großer Liebe zum Detail kreiert und auch die Animation der Bewegung gibt nun zu keinerlei Beanstandungen Anlaß. Allgemein wurde im Part 2 mehr Wert auf naturgetreu Darstellung gelegt. Besonders fasziniert hat mich dabei der Vulkanausbruch. Der Sound untermalt auch wesentlich besser das Spielgeschehen. Die Naturkatastrophen werden akustisch erheblich gelungener generiert. Spielerisch hat sich zwar nicht allzuviel getan, doch hat man nun wesentlich mehr Möglichkeiten sein Volk zu schützen, wie z. B. durch Schutzmauern um seine Siedlung. Durch Mauern die vor Lava und Flutwellen schützen können auch größere Naturka-

tastrophen überstanden werden. Auch gibt es nun wesentlich mehr Möglichkeiten seinem Gegner Schaden zuzufügen. Das Spiel ist also meiner Ansicht nach auf jeden Fall sein Geld wert. Die Motivation sich vor den Computer zu setzen und eine vielbesagte Nacht mit der Maus in der Hand, nein nicht im Bett, zu verbringen wird sicherlich leicht aufzubringen sein. Die Grafik und der Sound sind besser als der heutzutage übliche Standard. Weiterhin ist noch anzufügen, daß für das Spiel ein Welteneditor erhältlich ist, das heißt wenn euch die tausenden von Welten zu langweilig geworden sind, was wohl einige Zeit dauern dürfte, entwerft Ihr Euch einfach eigene. Die gesamte Spielidee ist noch immer als einmalig zu betrachten. Auf Grund dieser Tatsachen komme ich zu dem Resümee, daß der Nachfolger des göttlichen Spiels als rundum gelungen betrachtet werden kann.

(dl)



### PC unterstützt

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

### STRATEGIE

Getestet auf T-Bird von ASI Computer

Hersteller Bullfrog  
Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten  
- Über Modem oder  
Nullmodem spielbar

Muster von  
Hersteller



# INTER SOFT

## Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr

Telefon: 0581 - 5006

Telefax: 0581 - 14461

### Neuheiten PC

Battlechess 4000	DA	71,50 DM
Daughter of Serpents	DV	78,50 DM
Fallen Empire	DV	109,50 DM
Incredible Machine	DV	71,50 DM
Lemmings 2	DA	82,50 DM
Spaceward HO	DV	86,50 DM
Streetfighter 2	DA	69,50 DM
Transarctica	DV	76,50 DM
V For Victory 2	E	71,50 DM
X - Wing	DA	95,50 DM

### Neuheiten Amiga

Chaos Engine	DA	72,50 DM
Combat Air Patrol	DA	a.A.
Dune 2	DA	80,50 DM
Gunship 2000	DA	78,50 DM
Intern. Table Tennis	DA	55,50 DM
Lethal Weapon	DA	57,50 DM
Lionheart	DA	a.A.
Nick Faldos Golf	DA	82,50 DM
Piracy on the High Sea	E	58,50 DM
The Legend of Myra	DA	78,50 DM

		PC	AMIGA
N			
I	4 D Sports Boxing	DA 31,50 DM	31,50 DM
C	4 D Sports Driving	DA 31,50 DM	31,50 DM
E	Die Hard 2	DA 29,50 DM	29,50 DM
	Football Crazy Collection	DA 34,50 DM	34,50 DM
	Legend	DA 44,50 DM	
P	Paladin 2	DA 44,50 DM	34,50 DM
R	Paperboy 2	DA 29,50 DM	29,50 DM
I	Populous	DA 31,50 DM	30,50 DM
C	Race Drivin	DA 30,50 DM	30,50 DM
E	Space Quest 3	DV 39,50 DM	34,50 DM

### PREISLISTEN - AUSZUG

	PC	AMIGA		PC	AMIGA
1869	DV 84,50	72,50	KGB	DV 65,50	64,50
Airbus A 320	DA 92,50	92,50	Kings Quest 5	DV 89,50	54,50
<b>Air Traffic Control</b>	<b>E 85,50</b>		Legend of Kyrandia	DV 69,50	69,50
Amberstar	DV 84,50	77,50	<b>Links 386 Pro</b>	<b>DA 84,50</b>	
<b>B 17 Flying Fortress</b>	<b>DA 93,50</b>		<b>Lemmings</b>	<b>DA 68,50</b>	<b>65,50</b>
BC Kid	DA 54,50		Might & Magic 4	DV 86,50	
Bundesliga Man. Ed.	DV 73,50	75,50	Pinball Fantasies	DA 61,50	
<b>Car &amp; Driver</b>	<b>DA 78,50</b>		Quest for Glory 3	DV 73,50	
Civilization	DV 89,50	83,50	<b>Railroad Tycoon</b>	<b>DV 89,50</b>	<b>79,50</b>
Comanche	DV 89,50		Secret of Monk. Isl. 2	DV 85,50	84,50
<b>Darkseed 1.5</b>	<b>DV 74,50</b>	<b>68,50</b>	Sensible Soc. 92/93	DA 55,50	
<b>Das schwarze Auge</b>	<b>DV 84,50</b>	<b>75,50</b>	Sherlock Holmes	DV 77,50	
Der Patrizier	DV 84,50	72,50	Sim Ant	DV 91,50	89,50
Dynablaster	DA 73,50	61,50	Special Forces	DA 91,50	79,50
Epic	DA 70,50	62,50	<b>Spelljammer</b>	<b>DV 94,50</b>	
F 15 Strike Eagle 3	DA 89,50		<b>Streetfighter 2</b>	<b>DA 69,50</b>	<b>62,50</b>
<b>F 16 Falcon 3.0</b>	<b>DA 92,50</b>		Star Trek	DV 71,50	
Formula One G.P.	DA 87,50	78,50	Task Force 1942	DA 89,50	
<b>Gunship 2000</b>	<b>DA 93,50</b>	<b>78,50</b>	<b>Terraway Thomas</b>	<b>DA 52,50</b>	
Harrier Assault	E 74,50	64,50	<b>Ultima VII</b>	<b>DV 92,50</b>	
History Line	DV 82,50	82,50	<b>Ultima Underworld 2</b>	<b>DA 78,50</b>	
Indiana Jones 4	DV 91,50	84,50			

!!! Ab 20.2.1993 auch Ladenverkauf in  
3110 Uelzen, Groß Liederer Straße 27!!!

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

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

**NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!**

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

**AB 300,- DM VERANDKOSTENFREI !**

# INTER SOFT

H. UND T. RUPP - POSTFACH 1932 - 3110 UELZEN 1





Bis zu zehn Spielstände können abgespeichert werden.



Wollen wir nur trainieren, kontrollieren oder pilotieren.

# Reach for the Skies

## The Battle for Britain

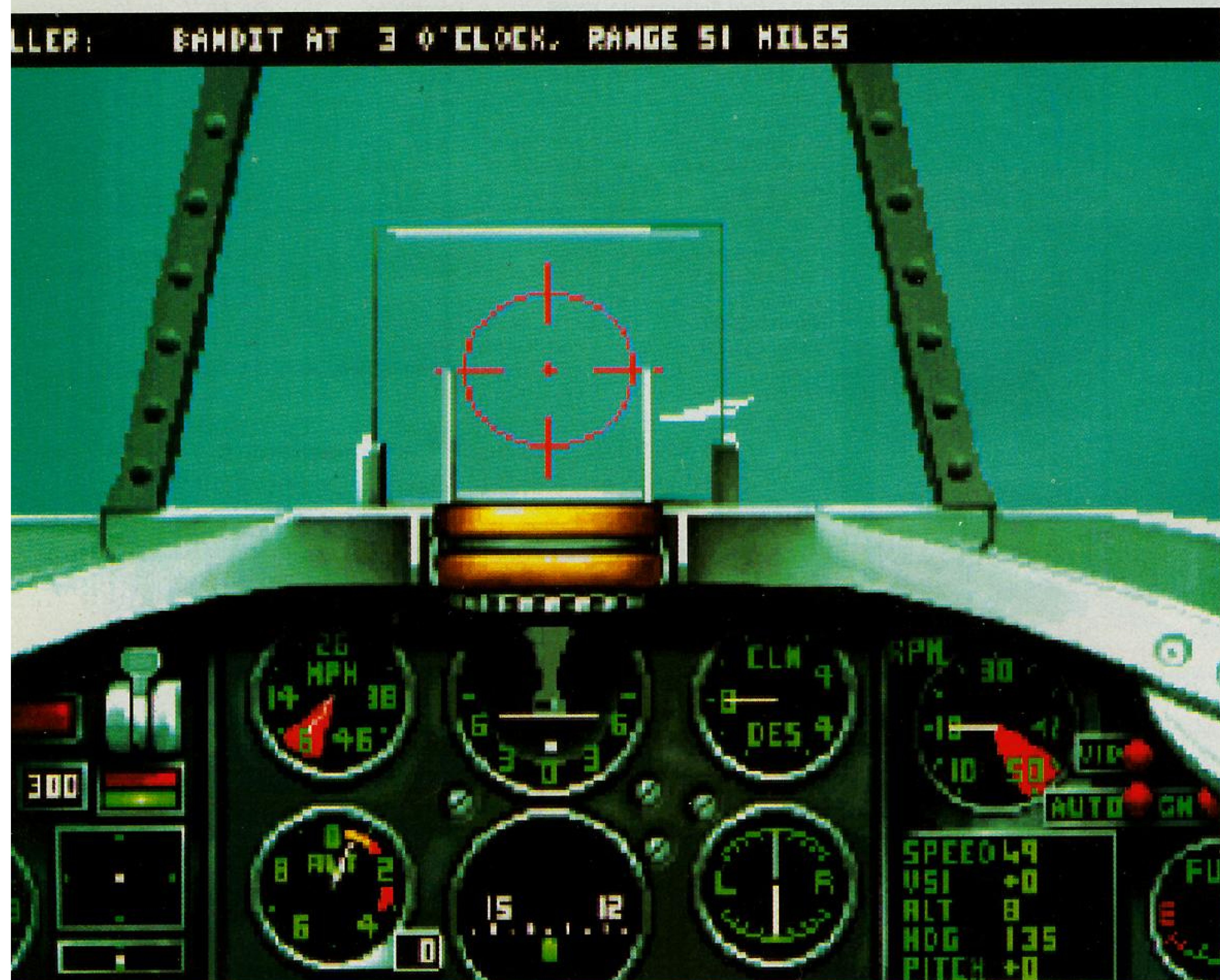
**Der Luftkrieg über England tobt. Deutsche Bomber, eskortiert von Jägern, tragen ihre tödliche Last zu den Städten und Fabriken des Gegners. Die britische Luftabwehr ist ununterbrochen damit beschäftigt, sich dem Ansturm entgegenzustellen.**

Im Sommer 1940 ist der brutale Luftkrieg voll im Gange. Um die englische Zivilbevölkerung zu zermürben, greift Hitler Nacht für Nacht die Industriestädte Nordenglands an. Die gefürchteten Sturz-

kampfbomber Junker 87, "StuKa" genannt, stürzen sich aus für die Flak unerreichbarer Höhe auf die Städte und entladen mit hoher Präzision ihre Bomben, die am Flugzeugrumpf befestigten Sirenen

erzeugen dabei ein grauenvolles Heulen. Damit feindliche Jäger wie die Spitfire oder die Hurricane den etwas trägen Junkers, Heinkel 111 und Do 17 nicht dazwischenkommen, werden sie von kleinen, wendigen Jagdflugzeugen unterstützt, sie sollen die Angreifer von den Bombern fernhalten und sogar Flakstellungen bekämpfen. Der im Spiel behandelte Zeitraum beginnt Anfang Juli und endet im September 1940, aufgeteilt in vier Phasen. In der Ersten waren die Ziele der

deutschen Angriffe den Ärmelkanal überquerende Lebensmitteltransporte, mit der Absicht, britische Kampfflugzeuge zu Luftkämpfen über neutralem Gebiet zu provozieren. Da diese sich aber zurückhielten, beschloß die Luftwaffe, die Insel anzugreifen und dort stationierte Radaranlagen zu zerstören. Nach nur vier Tagen endete diese zweite Phase, Flugplätze stellten ein lohnenderes Ziel dar. Einen ganzen Monat lang wurde ein erbitterter Kampf um jede



Die Cockpitansicht mit den notwendigen Instrumenten entspricht dem üblichen Standard.

### Mehr als nur eine Simulation:

Eines Tages ist es soweit: Jeder Flugzeugtyp wurde geflogen, jedes Ziel wurde bekämpft und der Flugsimulator wandert in die Ecke. Nicht so Reach for the Skies: Wie auch der AV-8B und andere vor ihm enthält diese Simulation auch eine Möglichkeit, das strategische Können anzuwenden. In einer zeitaufwendigen Prozedur müssen die Angriffsziele ausgewählt werden, die geeigneten Flugzeugstaffeln verplant und schließlich der Zeitplan bestimmt werden. Auf der Seite der Briten ist die gesamte Verteidigung zu organisieren, auf deutscher Seite ein effizienter Angriff. Die einzelnen Missionen werden auch in diesem Controller-Modus vom Spieler geflogen, dieser Teil des Spieles ist also eher als zusätzliches Bonbon zu sehen, nicht als eigenständiges Strategiespiel. Viel mehr als Reichweite und Waffenzuladung ist hier kaum zu beachten, aber als zusätzliche Abwechslung ist der Controller-Modus gut zu gebrauchen.

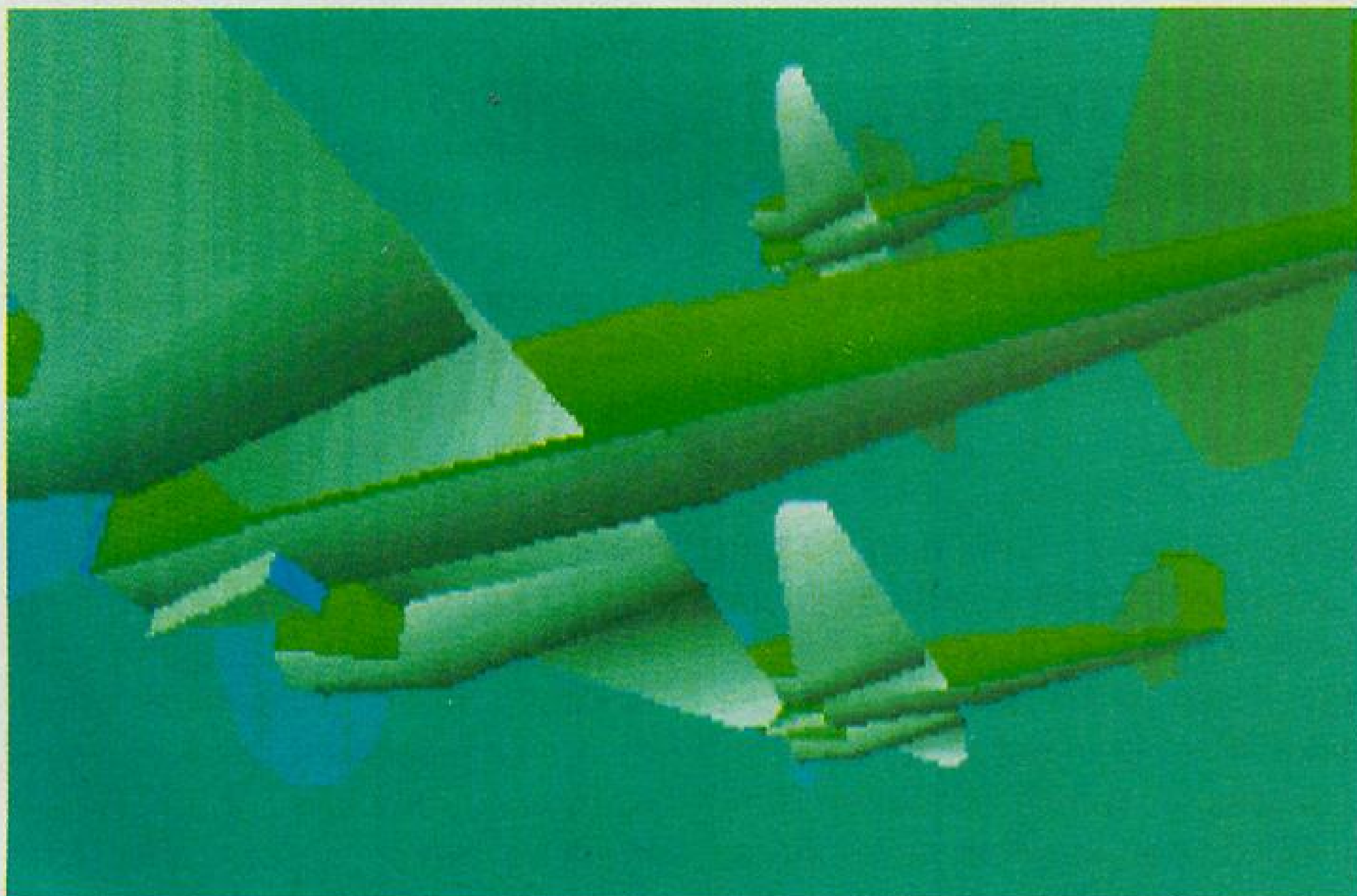


## Technisches:

Wer die Flugzeugdarstellung gesehen hat, kann ahnen, was in den nächsten Jahren auf uns zu kommt. Wohl noch nie wurden Flugzeuge derart realistisch gestaltet, Spiele in Fotoqualität lassen wohl nicht mehr lange auf sich warten. Zu mehr scheint die Rechenleistung moderner Computer aber nicht fähig zu sein, denn die Landschaften sind noch genauso detailarm wie noch vor fast zehn Jahren. Wasserflächen werden in eintönigem Blau dargestellt, Land in eintönigem Grün, Städte in eintönigem Grau. Bereits mit einem langsamen 386er ist Reach for the Skies ausreichend schnell, wer statt der 256 Farben die sechzehn Farben des EGA oder VGA-Modus wählt, wird überrascht sein, mit welcher Geschwindigkeit sich die vielen feindlichen Flugzeuge auf dem Himmel tummeln. Auf eine übertrieben detailgerechte Steuerung wie die des Falcon 3.0 wurde bewußt verzichtet, mit dem Kommando über ein ganzes Flugzeuggeschwader ist man mehr als ausreichend beschäftigt. Gesteuert werden die Flugzeuge mit Tastatur, Joystick oder Maus, letztere ist reichlich gewöhnungsbedürftig. Mit dem Joystick aber vermittelt der Simulator ein gutes und sicheres Fluggefühl, die Flugzeuge reagieren zwar je nach Bauart unterschiedlich, große Umstellungsschwierigkeiten dürfte aber kein Pilot haben. Zu der guten Atmosphäre trägt auch der Sound wesentlich bei: Das tiefe Dröhnen der Motoren oder die Sirene einer Stuka wird beklemmend echt nachgeahmt.

Rollbahn geführt, aber kurz vor dem Erreichen einer vollständigen Luftüberlegenheit wurden die Pläne abermals geändert: Das Ziel waren jetzt die großen Städte der Insel, speziell London. Der Spieler kann frei wählen, für welche der beiden Kriegsparteien er ins Flugzeug steigen möchte, sowohl für die Royal Air Force als auch für die Luftwaffe kann er als Berichterstatter, Pilot oder Kommandeur am Geschehen teilnehmen. Als Berichterstatter kann er auswählen, bei welchen Missionen er

dabei sein möchte und darf dann hier und da ein bißchen steuern oder einige Knöpfe drücken. Ein Pilot hingegen muß mit jedem Einsatz zufrieden sein und trägt Verantwortung für das Gelingen einer Mission, der Kommandeur hat darüberhinaus auch noch die strategische Koordinierung zur Aufgabe. Im Gegensatz zu den meisten herkömmlichen Flugsimulatoren steuert man bei Reach for the Skies nicht nur ein Flugzeug, per Tastendruck kann man die Geschicke jedes in der Luft befindlichen Flug-



Jedes Flugzeug kann vom Spieler gesteuert werden.



Über die F-Tasten können zoombare Ansichten gewählt werden.



Im Controller-Modus muß man alle Einsätze selbst planen.



Die Anzeigen bleiben erhalten, wenn man auf Außenansicht schaltet.

zeugs übernehmen - nicht nur als Pilot, auch als MG-Schütze in den Glaskuppeln der Bomber. Fast gleichzeitig kann man also einen Bomber verteidigen, ein Feindflugzeug angreifen, eine Flakstellung bekämpfen und Bomben auf einen Convoy abwerfen. Verläßt man seinen Posten, übernimmt auf Wunsch der Computer die Aufga-

ben, allerdings eher schlecht als recht. So ist es immer möglich, an den brisantesten und interessantesten Orten zu agieren, andererseits ist man aber auch keinen Augenblick mit seinen Aufgaben fertig. Selten bot eine Flugsimulation so viel Abwechslung und dauerhafte Motivation.

(hw)

## Fazit:

Reach for the Skies ist eine ausgewogene Mischung aus Simulation und Schießspiel, sogar etwas Strategie wird verlangt. Das gleichzeitige Agieren als Schütze und Pilot mehrerer Flugzeuge wurde auf besonders gelungene Weise realisiert. Das Spiel ist in keiner Weise perfekt: Die Grafik ist (abgesehen von den sensationellen Flugzeugen) veraltet, das Fliegen ist etwas zu einfach, der Strategieteil ist ziemlich anspruchslos. Aber die eingängige Handhabung und die überzeugende Atmosphäre machen daraus ein wirklich gelungenes Spiel, das überraschend lange Zeit großen Spaß macht. Mit diesen Eigenschaften und der authentischen Einbettung in die Geschichte des zweiten Weltkrieges hebt sich Reach for the Skies wohltuend von der Masse ab.

<b>PC</b> unterstützt		<b>SIMULATION</b>	
Joystick <input checked="" type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Roland <input checked="" type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/>		Getestet auf T-Bird von ASI Computer Hersteller Virgin Games <b>Besonderheiten</b> Preis ca. DM 100,- - belegt nur 3MB Festplattenspeicher	
<input type="checkbox"/> Muster von Hersteller		<input type="checkbox"/>	
70%		75%	
75%		80%	
74%		74%	





Die Springer verfügen über die aus Star-Wars bereits bekannten Laser-Schwerter und Pistolen.

# Battle Chess 4000

**Die meisten Schachprogramme für moderne Computersysteme nutzen nur eine Fähigkeit des Computers: Die enorme Rechengeschwindigkeit. Dabei kann Computerschach doch auch unterhaltsame Züge tragen - man muß die grafischen Möglichkeiten nur richtig ausnutzen.**

Selbst das feinste Elfenbein und noch so kunstfertig geschnitzte Figuren können nicht über die Wurzeln des weltweit beliebtesten Brettspiels hinwegtäuschen: Schach ist und bleibt ein Kriegsspiel. Warum sollte man die Schlacht auf dem Schachbrett mit den grafischen Möglichkeiten des PCs also nicht

entsprechend in Szene setzen? Electronic Arts tat es: Schon vor fünf Jahren begeisterte Battle Chess, ein voll animiertes Computerschachprogramm, die effekthungrigen PC-Anwender. In noch ziemlich magerer Auflösung und 16 Farben schlugen sich mittelalterlich ausgestaffelte Comicfiguren um die Vormachtstellung am

Schachbrett - natürlich streng nach den offiziellen Schachregeln. Battle Chess 4000 knüpft an dieses Konzept an, stellt aber nicht einfach nur eine aufgewärmte Version des technisch veralteten Battle Chess dar, sondern bietet in vielerlei Hinsicht Neues: Die mittelalterlichen Ritter, Bauern und Recken wurden durch Fantasiewe-

sen ersetzt, die Grafik wurde auf den Super-VGA Standard hochgesetzt, und auch die restlichen Hardwarevoraussetzungen wurden kräftig angehoben.

## Duelle per Telefon

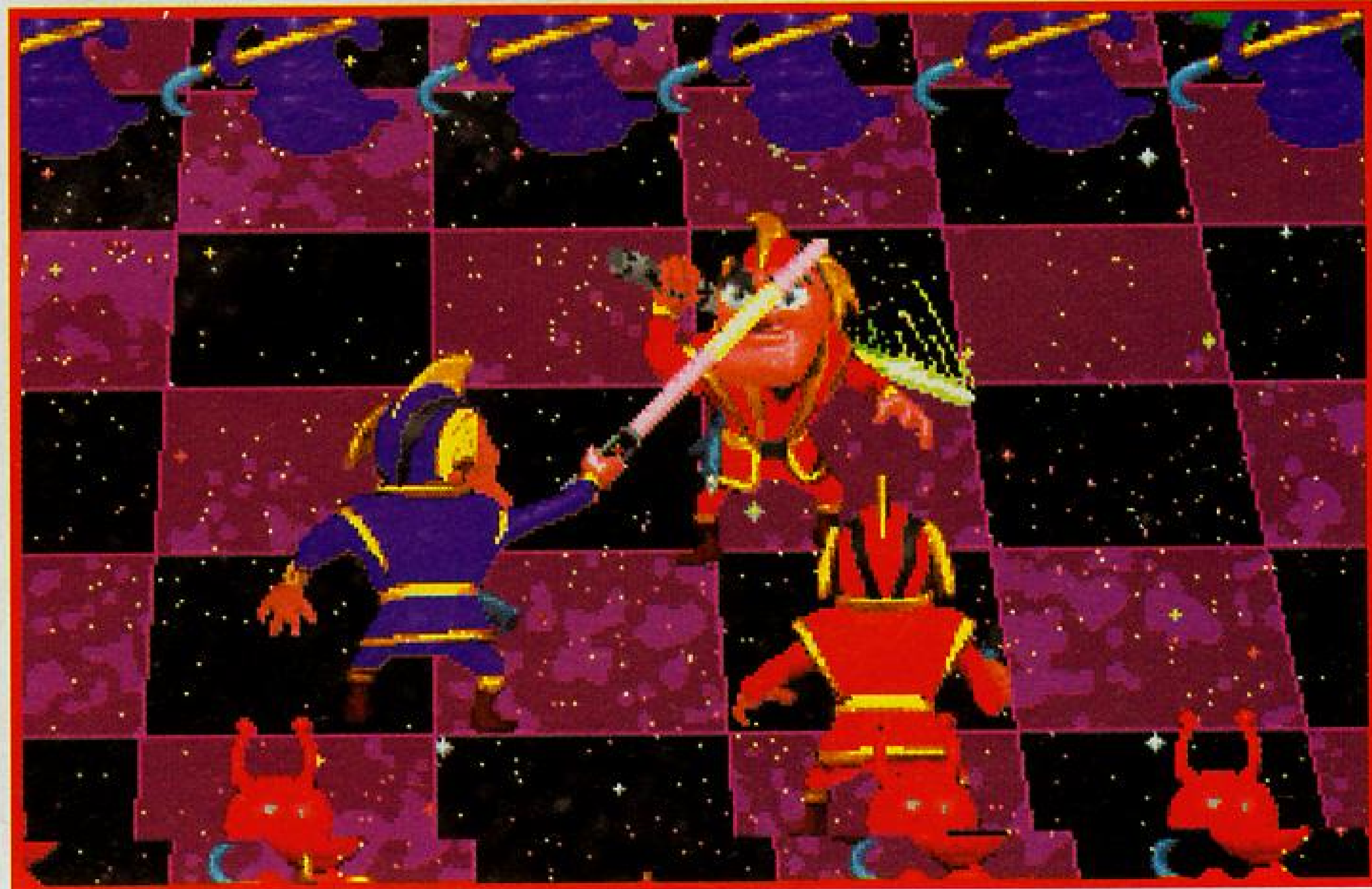
Wie bei den herkömmlichen Schachprogrammen, kann auch hier wahlweise ein Spieler gegen den Computer oder zwei Spieler gegeneinander antreten. Beide Möglichkeiten wurden in Battle Chess 4000 stark erweitert: Im Zwei-Spieler Modus sind elektronische Duelle jetzt sowohl über Modem, als auch über ein serielles Verbindungskabel möglich. Und als einzelner Spieler sieht man sich jetzt endlich einem ernstzunehmenden Schachprogramm gegenüber: Die Eröffnungsbibliothek hat eine beachtliche Länge von 150 KByte, zusätzlich wurde eine Hint-Funktion integriert, ebenso wie eine Ranking-Option, die dem Spieler erlaubt, sein Können auf einer Punkteskala einstuft zu lassen.

## Schwarzer Humor

Was sich an den Kampfsequenzen der Schachfiguren geändert hat - diese stehen bei Battle Chess schließlich im Mittelpunkt - ist schwer zu beschreiben, man muß es gesehen haben! Wo früher die Bauernreihen geduldig standen, verharren jetzt madenartige Wesen mit Saugrüsseln, die mit einem Stock auf diejenigen Spielfiguren einschlagen, gegen die sie geschickt werden. Die Türme wurden zu zusammenklappbaren Kampfrobotern, die hinter ihrer Panzerung ein ganzes Waffenarsenal verbergen. Die Springer werden von vier Weltraumpiloten mit Laserpistolen (und erschreckendem Überbiß) gedoubelt, die sich ihrer Gegner mit Vorliebe mittels ihrer Laserpistole entledigen - zur Not tut's natürlich auch das altgediente Lichtschwert. Jede einzelne Kampfsequenz birgt ihren Reiz - manche davon setzen aber eine gehörige Portion schwarzen Humor beim Betrachter voraus. Daran dürfte es dem typischen



Witzige, cartoonmäßige Einlagen bestimmen den Spielverlauf.



Oft vergißt man jegliche Schachstrategie und kämpft nur noch.



Play Time-Leser allerdings kaum mangeln, oder ?

## Hohe Voraussetzungen

Ein 386er-Rechner mit mindestens 2 MByte Speicher ist die absolute Grundvoraussetzung für eine Partie Battle Chess 4000 (für hohe Ansprüche an die Spielstärke des Computers am besten noch 8 MByte mehr); wer auf lange Ladezeiten allergisch reagiert, sollte auch über eine entsprechend schnelle Festplatte verfügen. Denn das Spielen von einem Laufwerk mit der weit verbreiteten Zugriffszeit von 28 Millisekunden kann fast schon zur Tortur werden, da für die einzelnen Animationssequenzen offenbar gewaltige Datenmengen umgesetzt werden. Weitere Voraussetzung ist eine Grafikkarte, die den VESA SuperVGA-Standard unterstützt. Immerhin gibt es bei der Anpassung an diesen,



Sind die Batterien des Schwertes erstmal alle, geht auch der Kampf schnell verloren.



Die wurmartigen Bauern bilden wohl die lustigste Figurengruppe.



Die Türme bauen sich in 'Transformer'-Manier zum Roboter auf.



Bei Battle Chess 4000 wird Schach eigentlich zur Nebensache.

wenig genormten Grafikmodus tatkräftige Unterstützung seitens des Programms: Eine mitgelieferte Bibliothek von VESA-Treibern und einige Utilities helfen, den Rechner und die Grafikkarte richtig zu konfigurieren.

im Intro an Zeichentricksequenzen von dieser Qualität heran. Battle Chess 4000 hat für jeden möglichen Zug eine eigene, oft 10 bis 20 Sekunden lange Animationssequenz. Bei sechs unterschiedlichen Spielfiguren summiert sich das insgesamt zu 36 sehenswerten Zeichentrickclips. Optimal abgestimmt auf die Luxusgrafik wurde auch die Soundkartenunterstützung; zahlreiche digitalisierte Geräusche und auch kurze Musikstückchen begleiten das Schachspiel. (br)

## Technik

Die animierten Kampfsequenzen in einer Auflösung von 640 auf 400 Pixeln in 256 Farben sind wirklich einmalig: 99 Prozent aller anderen Programme kommen nicht einmal

<b>PC</b> unterstützt		<b>STRATEGIE</b>	
Joystick <input type="checkbox"/> AdLib <input type="checkbox"/>		Getestet auf T-Bird von <b>ASI Computer</b>	
Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	Tastatur <input type="checkbox"/> Roland <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Hersteller</b> Electronic Arts <b>Besonderheiten</b>	
VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/>		- 386er Rechner erforderlich	
		- Preis ca. DM 110,-	
		- Mind. 2MB RAM	
		<b>Muster von Hersteller</b>	
80%		93%	
		78%	
		<b>83%</b>	



Und tatsächlich, die Umsetzung der einzelnen Gameparts ist dermaßen dilettantisch, daß ich bereits nach einer Stunde Mühe hatte, meine in Richtung Ausschalter zuckende Hand an ihrem Vorhaben zu hindern. Aber ein Spieltester zeichnet sich durch Zähigkeit und Optimismus aus und deshalb spielte ich weiter, um vielleicht später noch auf Aufregenderes zu stoßen. Das Intro erzählt mit hübschen Bildern, untermalt von einer ansprechenden Musik die Geschichte von PIRACY. Die Handlung spielt im Mittelalter, der Ort des Geschehens sind die West Indies. Dummerweise ist ein magischer Kelch abhanden gekommen und die Macht des Bösen hat die Welt in ihrer Hand. Die Aufgabe des Spielers ist es natürlich, diesen wieder zu finden, damit die Menschen wieder in Frieden, d.h. ohne Seeungeheuer, Piraten etc., leben können. Zu Beginn verfügt man über ein kleines Schiff und drei wackere Seeleute, die einem im weiteren Spiel zur Seite stehen. Zunächst muß man allerdings erst einmal Geld und Ansehen verdienen, um das Vertrauen der Einwohner zu gewinnen, damit diese mit wichtigen Informationen herausrücken. So reist man von Insel zu Insel, um Waren zu kaufen und mit Gewinn wieder zu verkaufen. Seltsamerweise gab es damals

# PIRACY

## On The High Sea

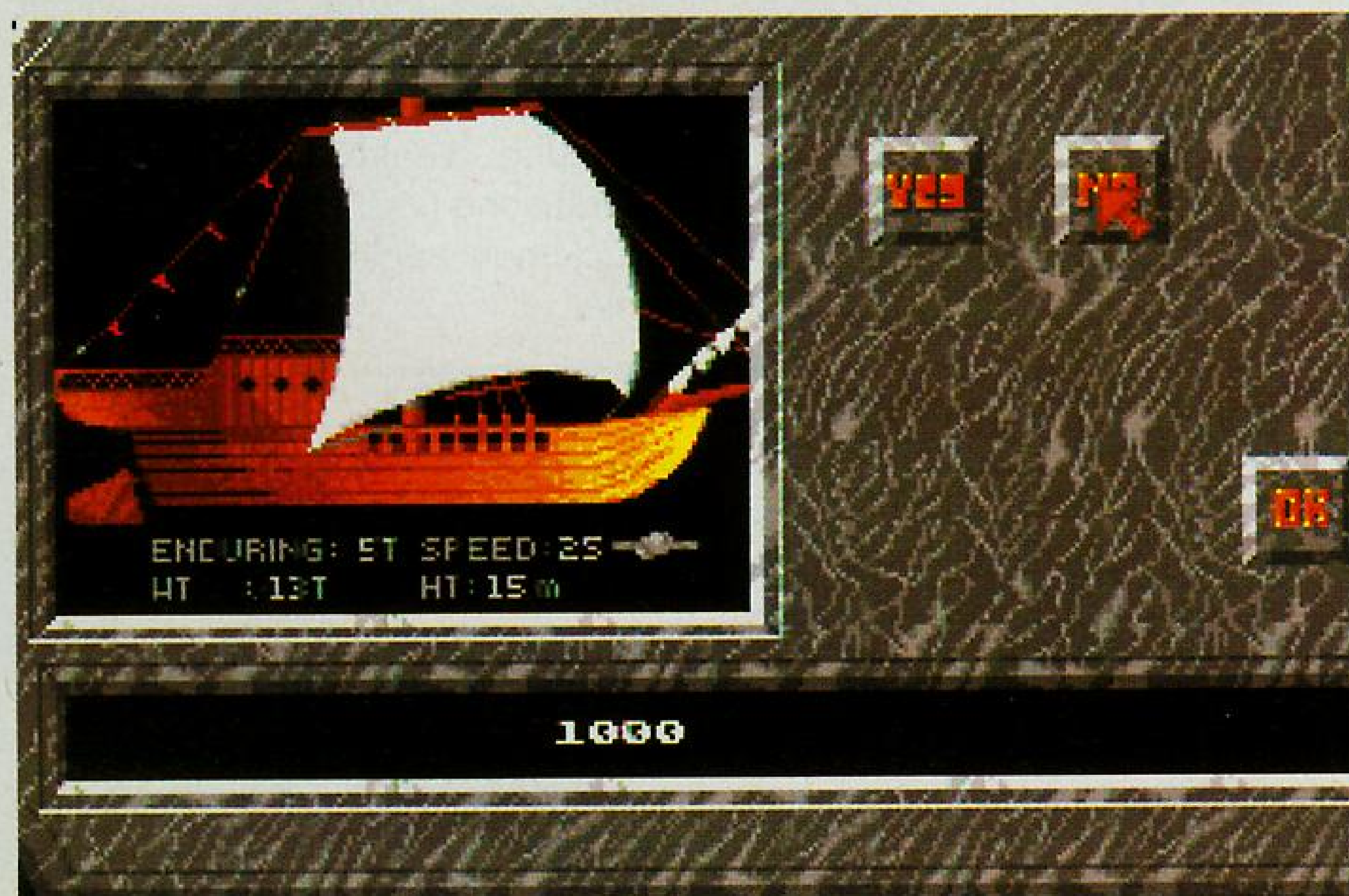
**PIRACY ist der Versuch von ICE (International Computer Entertainment), mehrere Spielegenres miteinander zu verbinden. Action-, Adventure- und Wirtschaftsspiel sollten miteinander verbunden werden. Ziemlich viel für ein einziges Spiel möchte man meinen, und so stellt sich die Frage, ob dies alles überhaupt auf drei Disketten zu realisieren ist.**



*Auch als Pirat hat man die Chance mit Handeln Geld zu verdienen.*



*In der Hafenkneipe wird man zum Glücksspiel aufgefordert.*



*Mehrere Schiffstypen stehen dem Seemann zum Kauf zur Auswahl.*

noch keine Beziehung zwischen Angebot, Preis und Nachfrage. Das heißt, die Preise bleiben auf jeder Insel gleich und selbst ein Kleinkind hat schnell durchschaut, wo man kaufen und wo man verkaufen muß. Teilweise ist der Preisunterschied für eine Ware bereits zwischen zwei Nachbarinseln groß genug, so daß man schnell zu genügend Geld kommt. Probleme

bereiten nicht einmal die regelmäßig auftauchenden Piraten. Diese kann man in einer Actionsequenz bekämpfen oder durch die Zahlung der geforderten Geldmenge zufriedenstellen. Letzteres empfiehlt sich, wenn man genü-

gend Geld hat, da die Kämpfe dermaßen eintönig sind, daß man bereits nach dem ersten die Schnauze voll hat. Im Kampf kann man sich in vier Richtungen bewegen und unter sage und schreibe zwei verschiedenen Schlägen auswählen. Für die meisten Gegner reicht der gleiche Schlag, so daß selbst ein Blinder jeden Kampf bestehen kann, wenn er nur kräftig den Feuerknopf drückt. Zudem kann man in jedem Hafen kostenlos neue Seeleute anheuern, die man in den Kämpfen verheizen kann. Auch die von Zeit zu Zeit auftauchenden Seeungeheuer stellen kein größeres Problem dar. Im späteren Verlauf des Spieles kommen noch Banditen dazu, der Handlungsablauf gleicht jedoch dem der Piraten, nur daß der Hintergrund anders aussieht. Hat man letztendlich genügend Geld zusammen, mehren sich die Hinweise aus der Bevölkerung und man erhält Hinweise, wo die Labyrinth zu finden sind, die man nach Schatztruhen durchsuchen muß. Gehindert wird man daran von verschiedenen Monstern, die jedoch leicht zu überwältigen sind. Was noch bleibt, ist der Kampf mit der Kanone, in dem sich die Tätigkeit des Spielers darauf beschränkt, den Winkel der Kanone zu verstellen. Noch langweiliger geht es nicht, zumal die Kugeln irrsinnigerweise um so weiter fliegen, je steiler die Kanone in den Himmel ragt. Grafisch bietet Piracy nicht viel, vor allen Dingen nicht viel Bewegtes. Der Sound beschränkt sich auf das Intro und wenige Geräusche bei den Kämpfen. Die Handlung ist unstimmig, langweilig und bietet keinerlei Motivation. Mein Rat: Finger weg! (mat)

AMIGA	ADVENTURE
<input checked="" type="checkbox"/> A <input checked="" type="checkbox"/> A <sup>500</sup> plus unterstützt <input checked="" type="checkbox"/> 1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> 2 Drive <input type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 2 Player	Hersteller ICE Preis ca. DM 80,- Besonderheiten -- keine Muster von Hersteller





Gut und Böse werden durch Schwarz und Weiß dargestellt.



Die 'Münzen' am Bildrand dienen als Buttons für die Optionen.

# RAGNAROK

**Der Drang der Menschen, untereinander ihre Kräfte zu messen, zieht sich wie ein roter Faden durch die Geschichte. Da die Folgen jedoch meist blutig waren, machte man sich schon sehr früh Gedanken über friedlichere Methoden des Wettkampfs. Jeder kennt die Sportkämpfe der alten Griechen oder die Spiele zur römischen Kaiserzeit.**

Die wenigsten wissen hingegen, daß sich bereits die Wikinger 400 Jahre vor Christi Geburt ein Spiel erdachten, um Aggressionen friedlich abzubauen. Um so erstaunlicher wird es für die meisten Leser sein, daß das Ergebnis der Vorläufer des heutigen Schachspiels war. Dieses antike europäische Spiel namens "Kings Table" war die Basis für die Entwicklung von RAGNAROK. MIRAGE, bekannt durch viele gute Spiele (HUMANS war der letzte Hit), bringt mit RAGNAROK einen Battle Chess-Rivalen auf den Markt, der vor allem die ansprechen dürfte, denen das Schach-Regelwerk zu umfangreich ist oder die auch sonst mit Denkspielen wenig am Hut haben. Das Wort "Ragnarok" stammt aus dem Nordischen und ist die Bezeichnung für den Tag der Apokalypse, an dem die Götter mit ihren Heeren in eine letzte Schlacht ziehen, um in einer Art Reinigungsprozeß Raum für eine neue, bessere Welt zu schaffen. Odin, der König der Götter, weiß, daß es sein Schicksal ist, dabei zu sterben und ist entschlossen, eine Möglichkeit zu finden, seinem Schicksal zu entgehen. Er entwirft daher eine Simulation des Ragnarok, welches auf dem Kings-Table-Spielfeld gespielt wird. Mit dieser steigt er vom Himmel auf die Erde herab, um gegen Menschen zu spielen und so einen Weg zu finden, seiner Bestimmung zu entgehen.

Der Spieler übernimmt in RAGNAROK die Rolle von Odin, der ein Gasthaus betritt, um gegen die Einheimischen anzutreten. Wie bei



Kommt es zum Kampf, wird in eine 3D-Darstellung umgeschaltet.



Schach, gibt es schwarze und weiße Spielfiguren, welche das Gute und das Böse symbolisieren. Die weißen Figuren befinden sich in der Mitte des elf mal elf Felder großen Spielfeldes, wobei Odin als König das Zentrum bildet. Er wird von vier Göttern umgeben, die man anfangs unter mehreren Charakteren auswählen kann. Die schwarzen Figuren verteilen sich jeweils an den vier Kanten des Feldes und besitzen keinen König, jedoch ebenfalls vier Spezialfiguren. Der weiße Spieler hat die Auf-

gabe, Odin in eine der vier Ecken des Spielfeldes zu bringen, der schwarze Spieler muß versuchen, dies zu verhindern, indem er Odin mit seinen Figuren umstellt und so bewegungsunfähig macht. Die Unterschiede zwischen den einzelnen Spielfiguren liegen, wie bei Schach, lediglich in ihren Bewegungsmöglichkeiten. Selbstver-

ständiglich kann der Gegner auch geschlagen werden, wozu man ihn von zwei (manchmal drei) gegenüberliegenden Seiten einschließen muß. Dabei wird jedesmal eine Animationssequenz (siehe Battle Chess) eingeblendet, in welcher man dem Ende seines Gegners beiwohnen kann. Antreten kann man entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler. Interessant ist, daß jeder Computergegner einen eigenen Charakter besitzt und diesen in seiner Spielweise zum Ausdruck bringt. Leider ist die Spielstärke des Computers teilweise auf der Strecke geblieben. Manche Gegner bewegen ihre Figuren völlig planlos und bemerken nicht einmal die einfachsten Angriffe. Bis auf die müde Farbauswahl ist RAGNAROK grafisch recht nett gemacht. Lediglich der Blickwinkel auf das Spielfeld ist etwas unglücklich, da manche Spielfiguren und Felder verdeckt sind. Die Kampfszenen sind mit Geräuschen untermalt, wer will kann sich auch während des Spiels mit Musik berieseln lassen. Diverse Options-Icons neben dem Spielfeld ermöglichen eine einfache Steuerung der Gamefeatures. Gespielt werden kann neben RAGNAROK auch das Original "Kings Table". Beide Spiele sind sich sehr ähnlich, der Unterschied besteht lediglich darin, daß man bei "Kings Table" keine Spezialfiguren auswählen darf. Insgesamt kann man RAGNAROK durchaus als eine Bereicherung in Sachen Denkspielen bezeichnen. Vor allem Denkspieleninsteiger werden am einfachen Spielprinzip ihre Freude haben, wobei es natürlich am meisten Spaß macht, gegen Freunde anzutreten. mat

<p><b>AMIGA</b></p> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A <sup>500</sup> plus <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>unterstützt</p> <p>1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/></p> <p>2. Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>DENKSPIEL</b></p> <p>Hersteller Mirage</p> <p>Preis ca. DM 80,-</p> <p>Muster von Hersteller</p> <p><b>Besonderheiten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animierte Kampfszenen</li> <li>- Zwei-Spieler-Modus</li> </ul>
<p>60%  70%  75%  <b>73%</b></p>	





In den Shops nach jedem Level kann man viele Extras kaufen



Creatures fällt nur durch die witzigen Sprites auf.

# CREATURES

Für alle, die den Hals von Jump`n-Run-Games noch nicht voll haben, legt THALAMUS ein weiteres drauf. CREATURES ist sein vielsagender Titel, denn von Kreaturen aller Art wimmelt es nur so auf dem Bildschirm. Das Rezept ist alt, die Umsetzung nicht neu und das Ziel bekannt: Alles abballern, den Feinden ausweichen und möglichst schnell den nächsten Level erreichen.

An Zeit scheint es dem Programmiererteam von Thalamus scheinbar nicht zu mangeln, nur an zündenden Ideen besteht scheinbar ein Mangel. Alles in diesem Spiel hat man schon irgendwo einmal gesehen, so daß man teilweise den Eindruck hat, einen Jump`n Run-Sampler

artigen Wassertropfen ist alles vertreten, was man sich nicht vorstellen kann. Selbstverständlich wird man nicht ohne Ausrüstung in den Kampf geschickt. Zu Beginn besitzt man eine Feuerkugel, die, einmal geworfen, den Gesetzen der Ballistik folgt und sich mehr oder weniger rasch dem Boden nähert. Zudem besitzt Clyde die Fähigkeit (er ist scheinbar pyromanisch veranlagt) Feuer zu speien, um so seine Gegner ebenfalls in Asche zu verwandeln. Diese zugegebenerweise spärliche Ausrüstung kann im Laufe des Spiels in verschiedenen Shops erweitert



Auch unter Wasser ist Clyde voll in Action.

vor sich zu haben. Doch nun zum Spiel selbst. Der Spieler hat die Aufgabe, den Titelhelden Clyde (ein Teddybärenmutant, bestehend aus einem Kopf mit Ärmchen und Beinchen) durch insgesamt sechs Levels zu bugsieren. Ziel ist es, den "Earth-Ridden Slime" (was immer das sein mag) zu vernichten, der allerlei seltsame Wesen auf unsere Welt gesetzt hat. Die Auswahl der Charaktere war dabei wohl rein zufällig, denn neben einfachen Gespenstern, Eulen mit Sonnenbrillen, Fliegen, Piranhas, fliegenden Steinen, und amöben-

werden, damit man den immer aufdringlicher werdenden Gegnern auch Paroli bieten kann. Voraussetzung hierfür ist jedoch, daß man im Laufe des Spiels genügend Bonuspunkte eingesammelt hat, die man im Shop gegen effektivere Waffen einlösen kann. Nach jeweils zwei bestandenen Levels folgt ein Zwischenstage, in dem man seine drei Freunde Chip, Chaz und Chuck (Tick, Trick und Track?) befreien muß. Dabei sollte man sich möglichst beeilen, denn alle drei sollen auf blutige Weise in zwei Teile gespalten werden. Die



In Zwischen-Levels muß mit begrenzter Zeit gehandelt werden.

Zwischenstages sind im Prinzip kleine Knocheien, die sich vom Rest des Spiels völlig unterscheiden. Besonders die mit einer gehörigen Portion schwarzen Humors animierten Zweiteilungen unserer Freunde, wenn man wieder einmal nicht schnell genug war, sind in ihrem Comicstil sehr amüsant. Die Hauptlevels hingegen sind beinahe langweilig und ziehen sich oft lähmend lang hin. Zudem haben die Gegner eine erstaunliche Kondition. Nur wenige sind mit weniger als zehn Treffern zufrieden, viele verlangen sogar noch mehr, besonders die Endgegner, bei denen man den Joystick auf Dauerfeuer stellen und einen Kaffee trinken kann. Für ein Training der Daumenmuskulatur am Feuerknopf ist also gesorgt, Klavierspieler können daher in Zukunft ihre Fingerübungen vergessen und sollten einfach ein paar Runden CREATURES spielen. Verwirrend ist, daß sich manche Gegner anfangs abschießen lassen, kurz darauf jedoch unver-

wundbar ihre Bahnen ziehen. Andere wiederum tauchen so unvermittelt aus dem Boden auf, daß man oft keine Chance mehr hat, auszuweichen. Interessanter hingegen ist die Intelligenz, die manchen Widersachern mit auf den Weg gegeben wurde, so daß sie, einmal getroffen, vor weiteren Schüssen zurückweichen. Programmieretechnisch gesehen ist CREATURES ausgefeilt. Die Animationen sind witzig im Comicstil gehalten, das Scrolling ist flüssig (mir mißfiel allerdings die "Kein-Zurück-Technik") und der Sound ist unterhaltsam. Zu einem wirklich guten Spiel gehört jedoch mehr, vor allem in Punkto Spielidee. Auch der Schwierigkeitsgrad ist teilweise so hoch, daß er der Motivation nicht immer zuträglich ist. Als Fazit bleibt zu sagen: CREATURES ist kein schlechtes Spiel, aber auch kein unbedingtes Muß. Wer ein Jump`n Run-Fan ist sollte jedoch einen Blick riskieren, vor allem wegen der liebevoll animierten Zwischenstages. (mat)

<h2>AMIGA</h2> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A <sup>500</sup>plus <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt</p> <p>1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 2.Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/></p>		<h2>JUMP 'N RUN</h2> <p>Hersteller Thalamus Preis ca. DM 80,-</p> <p>Muster von Hersteller</p>		<p><b>Besonderheiten</b> - witzig bis makabre Zwischen-Animationen</p>
<p>70%  80%  60%  <b>➔ 69%</b></p>				



# STAR X-WING WARS®

SPACE COMBAT SIMULATOR

## DER BEGINN EINER REBELLION

Die alte Republik ist zerfallen. Der Senat wurde aufgelöst. Die Jedi-Ritter wurden beinahe ausgelöscht. Nun versucht der Imperator seine letzten Widersacher zu vernichten. Eine kleine, aber wachsende Zahl von Rebellen steht der gewaltigen Macht des Imperiums gegenüber. Jeder wird rekrutiert und am dringenden werden Raumjäger-Piloten gesucht. Werden Sie die Aufständischen in ihrem Kampf gegen diese dunkle Tyrannei unterstützen? Sind Sie gut genug, ein Held der Rebellion zu werden?

Digitalisierte Filmeffekte... Das Röhren der imperialen TIE-Fighter, die Pfeiftöne Ihrer eigenen R2-Einheit und vieles mehr!

Drei Raumjägertypen der Rebellen: Der X-Wing, der A-Wing und der Y-Wing - jeweils 17 Cockpitsansichten!

Unterstützen Sie die Flotte in drei Missionen, um das Schicksal der Galaxis zu entscheiden!

Bildschirmfüllende, filmähnliche Action-Sequenzen!

Dynamischer iMUSE™ Soundtrack basierend auf John Williams original „Krieg der Sterne“-Filmmusik

Greifen Sie die stärkste Waffe des Imperiums an: Den Todesstern!

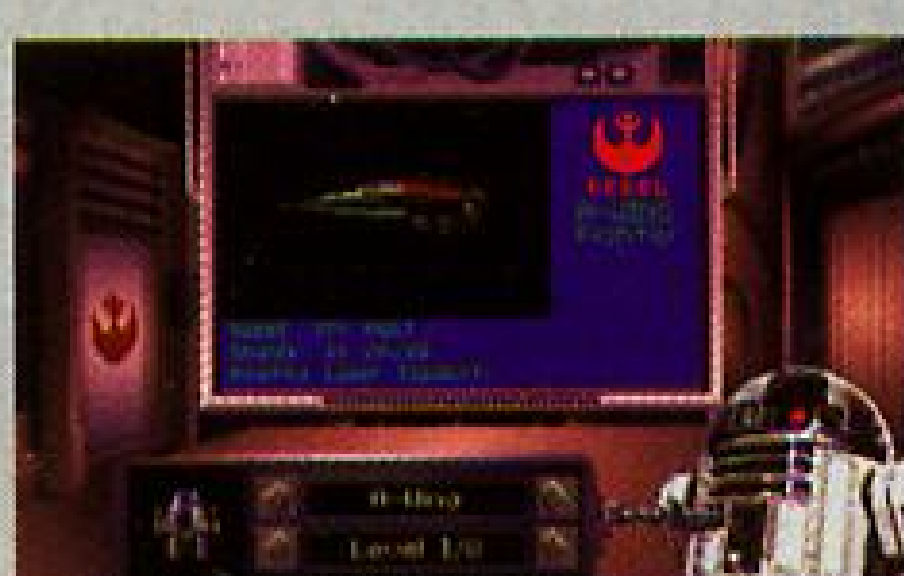
Durchfliegen Sie das „Labyrinth“ im Trainingslager der Piloten.

Realistische Sprachausgabe mit Originaldialogen aus den Filmen

Im Kampftraining erleben Sie historische Schlachten mit dem Imperium.

Zeichnen Sie Ihre Abenteuer mit einem umfassenden Missionsrekorder auf.

Flüssige 3D Polygon-Grafiken von Imperialen und Rebellenjägern.



FÜR IBM-AT

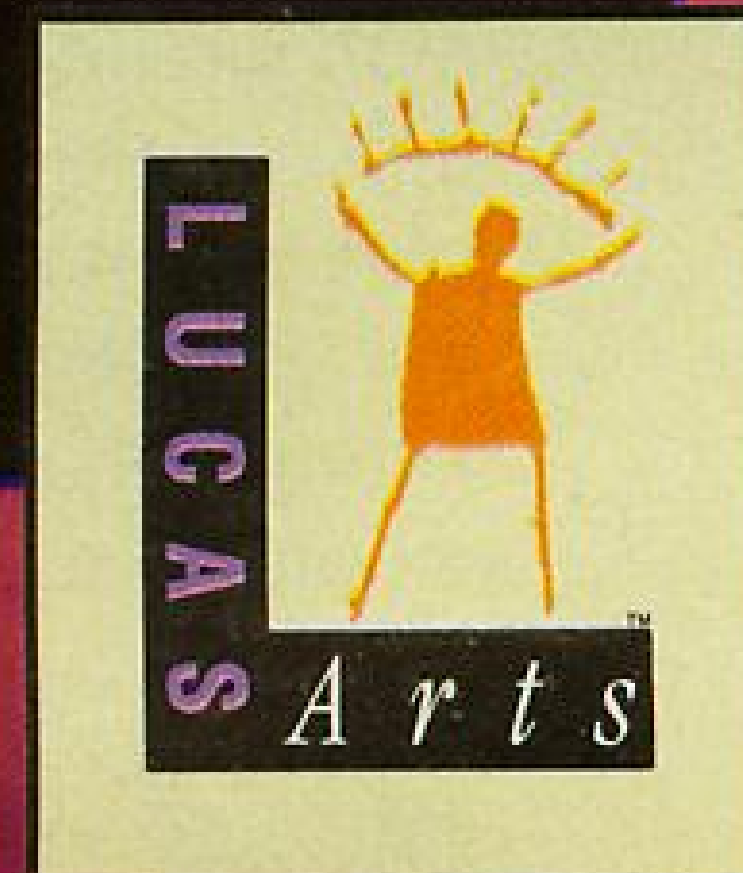


BILDSCHIRMFOTOS:  
VGA 320x200 256 Farben



INFO-HOTLINE: Tel. 0 21 31 / 66 02 38 Published by SOFTGOLD

Vertrieb: Rushware GmbH Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius • Schweiz: Thali AG







Den Anfang von "Metallic Power" macht das Formel-1-Rennspiel "Vroom", das vor gut und gern einem Jahr schon einige Lorbeeren ernten konnte. Zurecht, wenn man diesen Vertreter der Rennspielgattung betrachtet. Großartige Sachen in dieser Hinsicht sind für den ST sowieso kaum zu erhalten. Schon richtig gut klingt hierbei der Sound, die eigentliche Schwachstelle des Atari. Schon zu Beginn erwartet einen gesampelte Musik und auch die Motorgeräusche lassen sich hören und wiedererkennen. Dem Computer-Formel-1-Piloten bietet sich auf dreierlei Arten die Möglichkeit, auf insgesamt sechs verschiedenen Rennstrecken der Welt, Mount Fuji

# METALLIC POWER

**Mit "Metallic Power" versucht das französische Softwarehaus Lankor noch einmal drei schon etwas ältere Spiele auf den Markt und an den Mann zu bringen. Fürs Geld erhält man hierbei aber noch nicht einmal so schlechte Kost.**

Spritverbrauch und die Reifen. Alles dies kann jedoch bei einem zeitraubenden Boxenstopp gewechselt werden. Macht das Spiel schon alleine sehr viel Spaß, wird es noch besser, wenn man zwei ST's durch Nullmodem oder Modem miteinander verbindet und so gegen einen "menschlichen" Gegner fährt. Noch mehr Spaß hätte "Vroom" aber gemacht, gäbe es mehr als sechs Kurse, denn die kennt man relativ schnell. "Outzone" heißt das zweite Spiel. Ein havariertes Raumschiff mit intergalaktischen Touristen an Bord hat sich verirrt. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, mit einem intakten Raumschiff vor dem kleineren Raumschiff herzufliegen und diesem die Bahn vorbei an Hindernissen und aggressiven Weltraumfeinden freizumachen. Dies geschieht in der Weise, daß der Spieler kleine Quadrate mit geometrischen Figuren mit der Spitze seines Shuttles anstößt und somit eine Öffnung schafft. Natürlich hat das größere Raumschiff auch ein ansehnliches Waffen- und Schildpotential, das kleinere

Schiff, das es zu retten gilt, ist aus diesem Grund auch um so anfälliger und nicht einmal manövrierbar. Zum Steuern muß es vom größeren Raumschiff angekuppelt werden, was sich aber auch als gefährlich erweisen kann, denn zum einen wird somit das vom Spieler zu steuernde Schiff langsamer und kann sich zudem nicht einmal erwehren. Also sollte man nicht zu lange paarweise fliegen. Das Berühren einiger Steine eröffnet zudem noch einige Hilfen und bringt den einen oder anderen Bonus. Die Graphik bei diesem Spiel sieht nicht einmal so übel aus, der Sound jedoch ist auch für diesen Rechner nur mäßig. Sehr witzig hingegen wirkt das dritte Spiel im Bunde, "G. Nius". Der Spieler nimmt hierin die Rolle eines Wartungsroboters ein, der

schlossenen" Kollegen. Ein Eröffnungsscreen mit dem zu Bruch gegangenem Raumschiff, sowie eine tolle Samplemusik stimmen auf dieses

3D-Comic-Game ein. Die Graphik ist während des ganzen Spiels als gut zu bezeichnen. Soundmäßig gibt es aber außer der Eröffnungssequenz und einigen Maschinen- und Hüpfgeräuschen kaum etwas zu hören. So leicht ist die Sache jedoch auch wieder nicht. Zwar kann "G. Nius" sowohl schießen als auch hüpfen, doch sind auch seine ehemaligen Kollegen schwer



(Japan), Zeltweg (Österreich), Castellet (Frankreich), Watkins Glen (USA), Anderstop (Schweden) und schließlich dem britischen Silverstone, dem Geschwindigkeitsrausch zu verfallen. Gefahren wird entweder mit der Maus oder mit dem Joystick, wobei dies nur im sogenannten "Arcade-Modus" vom Spieler selbst gewählt werden kann. In den Trainingsläufen und in der Weltmeisterschaft muß mit der Maus gefahren werden, was sich am Anfang als etwas schwieriger erweist. Hierfür wird man sich aber trotzdem entscheiden, da dieser Modus einfach am meisten Spaß macht. Die Wertung der Plazierung ist ebenfalls dem internationalen Klassement nachempfunden. Achten sollte man aber auch auf den Motor, den



auf Draht. Auch das Entkommen selbst erweist sich als recht schwer. Spaß macht "G. Nius" aber allemal, zudem sich auch noch die Möglichkeit bietet, ein angefangenes Spiel per Tastendruck abzuspeichern und später wieder aufzurufen. Alles in allem ist "Metallic Power" schon eine recht interessante Spielesammlung, deren Spiele im einzelnen von Durchschnitt bis gut einzustufen sind.

(ak)

**ATARI ST**

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

**SPIELESAMMLUNG**

**70%**





# TIPS & TRICKS

**AUSGABE 4/93**

## Wanted!

Jede abgedruckte Komplettlösung belohnen wir mit DM 500.-

Schickt Eure Meisterwerke an:

Computec Verlag GmbH

"Komplettlösung"

Isarstraße 32

8500 Nürnberg 60

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

## AMIGA

Mad TV

Eye Of The Beholder 2

Street Fighter II

Dragon's Lair 3

Elf

Chuck Rock

Lethal Weapon 3

**AB SEITE 60**

## KONSOLEN

The Addams Family

Jimmy Connors

Pro Tennis Tour

Super Star Wars

Tiny Toons

Thunderforce 4

Aliens 3

**AB SEITE 62**

## PC

Planet's Edge

History Line 1914-18

Wizardry 7

Dune 2

The Incredible Machine

**AB SEITE 64**

## KOMPLETT- LÖSUNG

Inca

**AB SEITE 67**



**Mad TV**  
**Eye Of The Beholder**  
**Street Fighter II**  
**Dragon's Lair 3**  
**Elf**  
**Chuck Rock**  
**Lethal Weapon 3**

**AMIGA**

**MAD TV**

Nach den unzähligen Tips und Hinweisen können wir Euch endlich ein paar handfeste Gestaltungsvorschläge unterbreiten. Mit diesem Programm versetzt Ihr Eure Zuschauer zwar in den tiefsten Winterschlaf, aber die Gunst Eurer angebeteten Betty ist Euch sicher. Oberste Voraussetzung: Ihr geht für den Sender SUN-TV ins Rennen.

**1. Tag**

18.00 Uhr Terra XY - 1. Teil  
 19.00 Uhr Terra XY - 2. Teil  
 20.00 Uhr Saddam Hussein  
 21.00 Uhr Ethik im Wandel  
 22.00 Uhr  
 23.00 Uhr Wohnen im Atomkraftwerk  
 00.00 Uhr

**2. Tag**

18.00 Uhr Terra XY - 3. Teil  
 19.00 Uhr Terra XY - 4. Teil  
 20.00 Uhr Terra XY - 5. Teil  
 21.00 Uhr Flashdance  
 22.00 Uhr  
 23.00 Uhr La Strada  
 00.00 Uhr

**3. Tag**

18.00 Uhr Terra XY - 6. Teil  
 19.00 Uhr Terra XY - 7. Teil

20.00 Uhr Tucker  
 21.00 Uhr  
 22.00 Uhr Der dritte Mann  
 23.00 Uhr  
 00.00 Uhr

*Jens Hoepfner*

**EYE OF THE BEHOLDER 2**

Wen Ihr nicht genügend Erfahrungspunkte besitzt, so solltet Ihr schleunigst zum zweiten Turm in Level zwei eilen und dort die Mammut-Monster besiegen. Nachdem sie in den ewigen Jagdgründen verschwunden sind, müßt Ihr nur noch den Hebel betätigen, der auf der Karte eingezeichnet ist. Durch zweimaliges Drücken öffnet und schließt sich die Geheimwand und die punktstarken Gegner haben sich reproduziert.

*Jan Lingco*

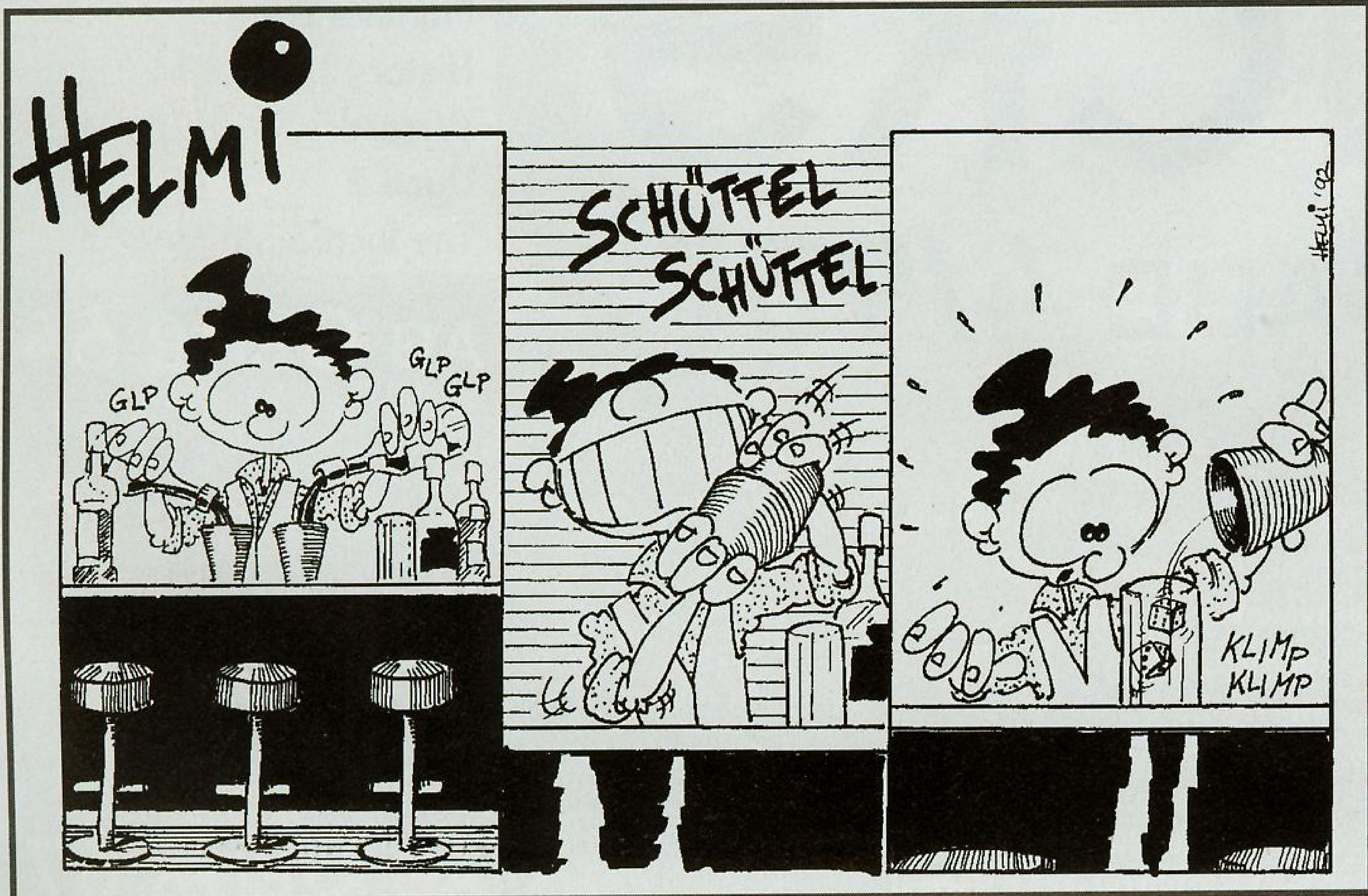
**STREET FIGHTER II**

Bei der Spielerauswahl solltet Ihr den Cursor auf Blanka plazieren und dann "Patience" eingeben. Dabei müssen die Tasten etwas langsamer gedrückt werden, da sonst die Abfrage nicht mitkommt. Das Resultat: Im Spiel kann mit Hilfe von "F10" die Energie wieder voll aufgefrischt werden.

*Sven Schreiber*

**DRAGON'S LAIR 3**

Ohne die bitternotige Unterstützung durch die Glücksgöttin Fortuna, kann dieses Spiel wohl niemals gelöst werden. Das ist aber längst nicht alles, denn schließlich muß mit der Reaktion eines gespannten Bogens auch noch der entspre-



chende, richtige Befehl gegeben werden.

**Disk 1**

- Bild 1 - Joystick oben, Feuerknopf
- Bild 2 - Feuerknopf
- Bild 3 - Joystick links
- Bild 4 - Feuerknopf

**Disk 2**

- Bild 1 - Feuerknopf
- Bild 2 - Joystick links
- Bild 3 - Joystick links
- Bild 4 - Joystick oben, Joystick unten, Feuerknopf
- Bild 5 - Joystick rechts

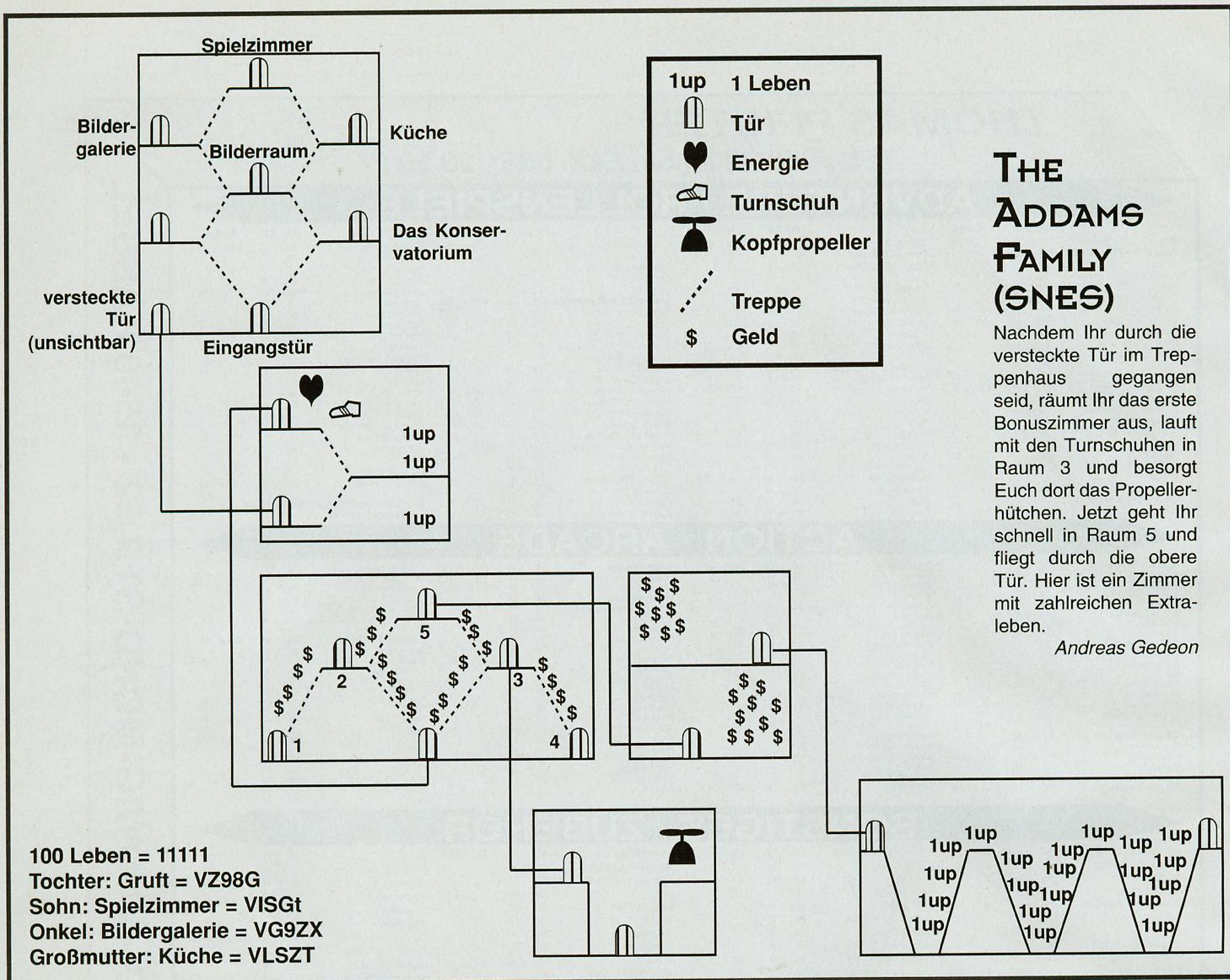
**Disk 3**

- Bild 1 - Feuerknopf
- Bild 2 - Joystick links
- Bild 3 - Feuerknopf
- Bild 4 - Joystick oben, Joystick links
- Bild 5 - Joystick rechts
- Bild 6 - Feuerknopf
- Bild 7 - Joystick links
- Bild 8 - Joystick oben









# THE ADDAMS FAMILY (SNES)

Nachdem Ihr durch die versteckte Tür im Treppenhaus gegangen seid, räumt Ihr das erste Bonuszimmer aus, lauft mit den Turnschuhen in Raum 3 und besorgt Euch dort das Propellerhütchen. Jetzt geht Ihr schnell in Raum 5 und fliegt durch die obere Tür. Hier ist ein Zimmer mit zahlreichen Extraleben.

Andreas Gedeon

**Disk 4**  
 Bild 1 - Joystick links  
 Bild 2 - Feuerknopf  
 Bild 3 - Joystick oben  
 Bild 4 - Joystick links  
 Bild 5 - Joystick unten  
 Bild 6 - Joystick rechts  
 Bild 7 - Joystick rechts

Bild 8 - Joystick unten, Feuerknopf, Joystick unten  
 Bild 9 - Joystick links, Joystick unten

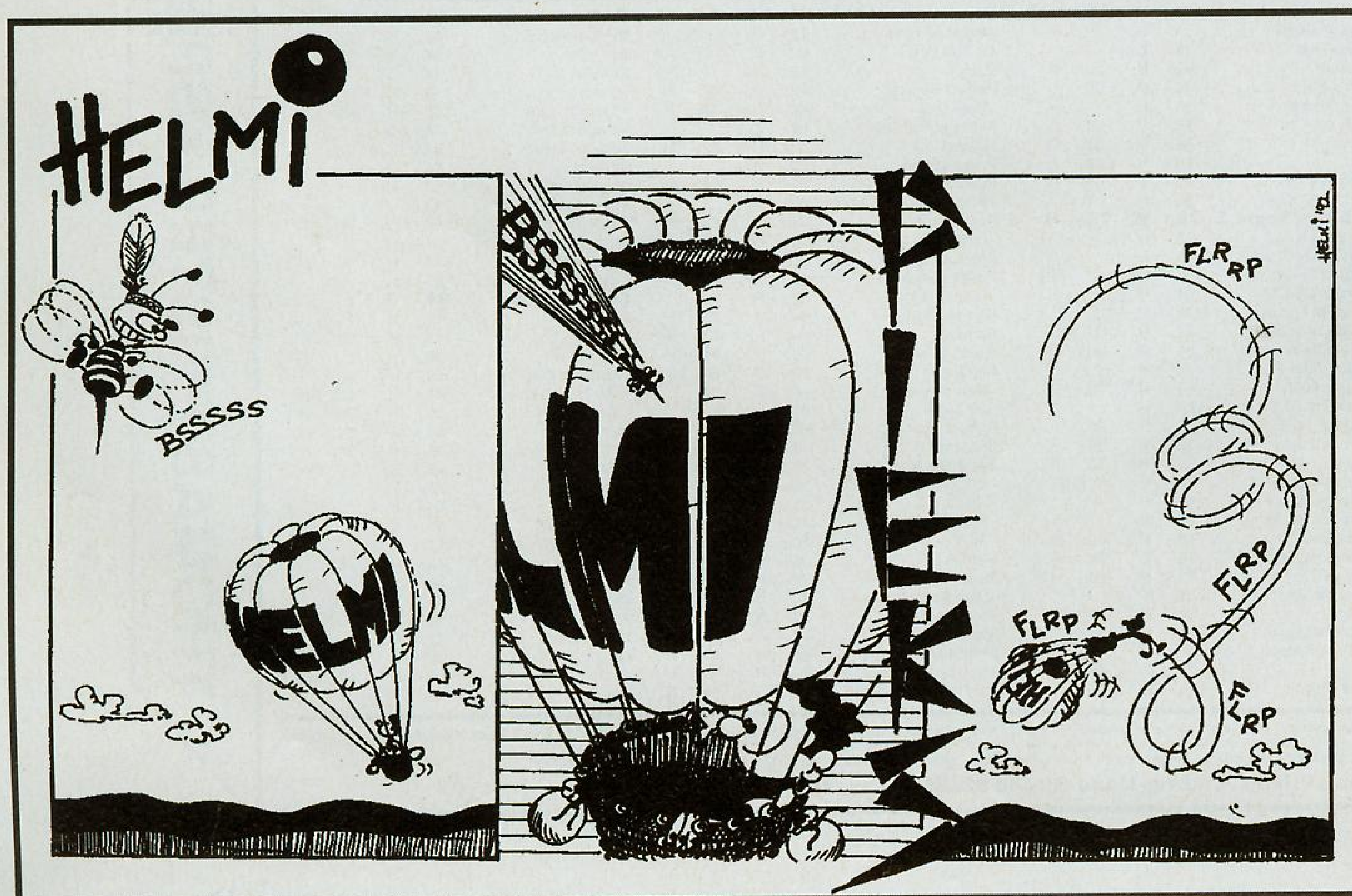
**Disk 5**  
 Bild 1 - Joystick rechts, Feuerknopf

Bild 2 - Feuerknopf  
 Bild 3 - Feuerknopf  
 Bild 4 - Joystick links  
 Bild 5 - Feuerknopf  
 Bild 6 - Joystick unten, Joystick rechts

**Disk 6**  
 Bild 1 - Joystick rechts, Joystick oben, Feuerknopf, Joystick oben  
 Bild 2 - Feuerknopf  
 Bild 3 - Feuerknopf, Feuerknopf  
 Bild 4 - Joystick unten, Feuerknopf  
 Bild 5 - Feuerknopf  
 Bild 6 - Joystick links  
 Bild 7 - Joystick oben  
 Bild 8 - Joystick oben  
 Bild 9 - Joystick rechts, Joystick oben  
 Bild 10 - Joystick rechts

**Disk 7**  
 Bild 1 - Joystick rechts, Joystick oben  
 Bild 2 - Joystick rechts, Joystick rechts  
 Bild 3 - Joystick unten, Joystick links  
 Bild 4 - Joystick unten, Joystick rechts  
 Bild 5 - Feuerknopf, Joystick rechts

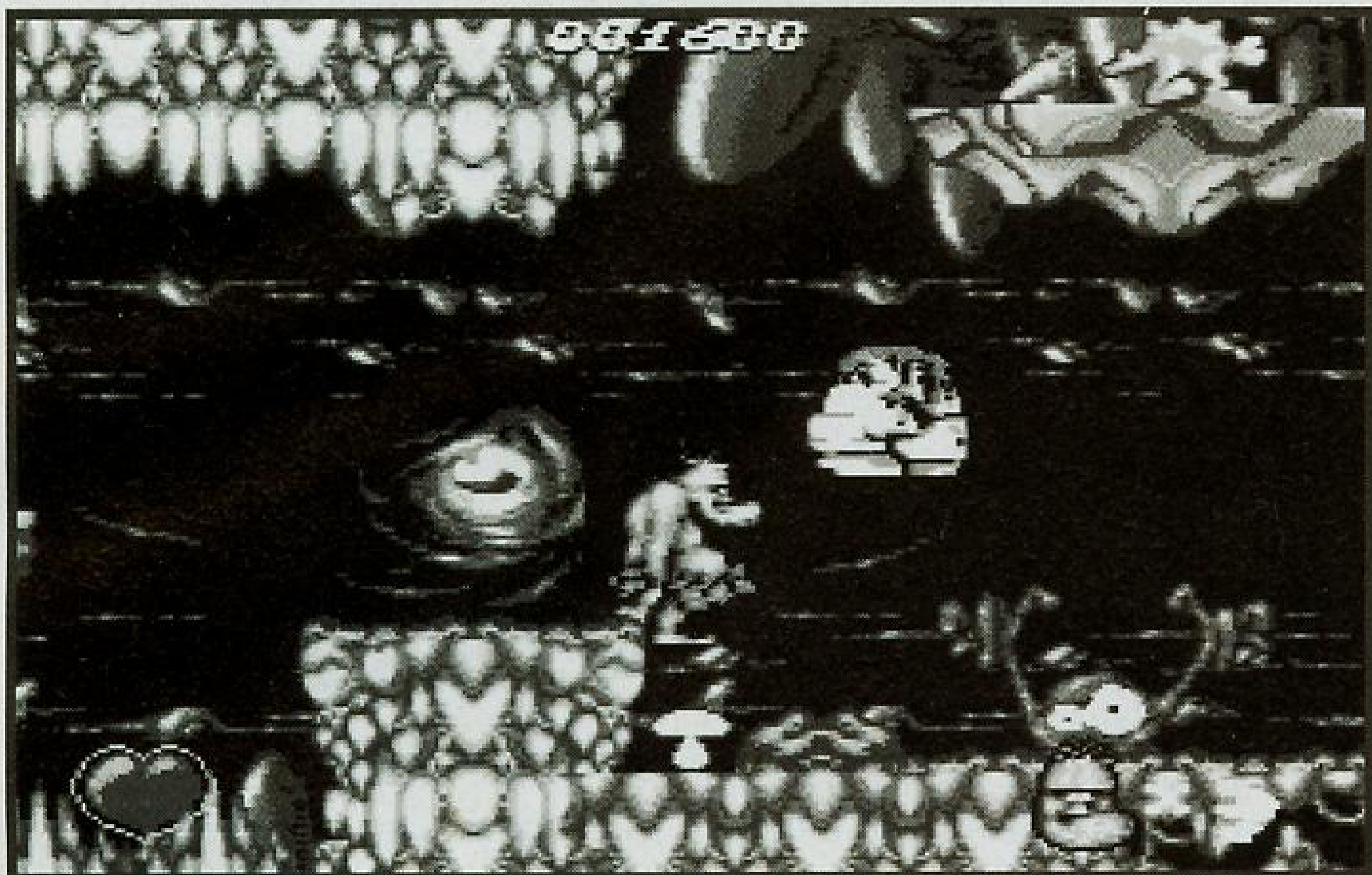
Dennis Mendel,  
 Thomas Volkemer



## ELF

Wenn Ihr während des Spiels schnell "Choroppoo" eingibt, dürft Ihr Euch voller Energie erfreuen. Außerdem seid Ihr im Besitz aller Gewürzsorten und 99 Tiere dürfen





natürlich auch nicht fehlen. Allerdings müßt Ihr schon eine wahnsinnige Tipgeschwindigkeit an den Tag legen.

*Christian Greiner*

## CHUCK ROCK

Wenn man die folgenden Codes beachtet, dürfte man sich in der Steinzeit wie zu Hause fühlen und der gute Chuck wird gewissermaßen zum Oberneandertaler. Die Codes müssen allesamt groß geschrieben werden.

"Fast Aint The Word" - Energie wird aufgefüllt  
 "Restrano" - Man kann fliegen!  
 "Turn Frame" - Ab in den nächsten Level

*Marko Schultz*

## LETHAL WEAPON 3

Wer die beiden chaotischen Polizisten bei ihrem letzten Streich unterstützen möchte, der sollte sich - falls noch nicht geschehen - erst einmal das entsprechende Programm zulegen und dann folgenden Cheat anwenden: Zunächst springt man in der ersten Mission auf die vier Bücher, dann auf die Tafel. Hier befindet sich nun ein geheimer Eingang, der zu einem Bonuslevel führt.

*Dominik Jez*

**The Addams Family**  
**Jimmy Connors**  
**Pro Tennis Tour**  
**Super Star Wars**  
**Tiny Toons**  
**Thunderforce 4**  
**Aliens 3**

## KONSOLEN

### JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR (SNES)

Zunächst einige Paßworte, mit denen Jimmy die Turniere jeweils als aktuelle Nummer eins der Welt-rangliste beginnen darf (o - Tennisball).

**Februar**  
 BWB4 —G -G-M  
 -G— —M —  
 — —G -Wlo

**März**  
 CHC4 TN-S -M-S  
 -G-M TL-M -K-J  
 — —D-G -5J9

**April**  
 DTCD V0-2 BM-S  
 -Q-M -o-M -W-R  
 -K-R -P-Q -CGJ

## Der Videospiele-Versand in Berlin

### ILY-BIT

Wir sind nicht billig  
 – aber preiswert!

Tel. 030 / 621 46 67

Preislisten kostenlos anfordern  
 1000 Berlin 44 · Selchowerstr.22

\* Megasupernesgameboygear \*

## GAME ON.

Spezial Nintendo Versand

Gameboy • NES • SNES

Gameboy:	NES:	SUPERNES:
Mega Man 1 64,95 DM	Zelda 94,95 DM	Super Mario Kart 99,90 DM
Turtles 2 64,95 DM	Tiny Toon Adv. 94,95 DM	F-Zero 99,90 DM
Super Mario Land 2 69,00 DM	Bucky O'Hare 109,95 DM	Super Soccer 99,90 DM
Mickey Mouse 64,95 DM	Live Force 69,95 DM	The Legend of Zelda 99,90 DM
Dr. Mario 49,95 DM	Double Dragon 3 109,95 DM	Street Fighter 99,90 DM
Tiny Toon Adv. 64,95 DM	Gauntlet 2 94,95 DM	Super Axeley 129,95 DM
WWF Superstars 64,95 DM	Duck Tales 94,95 DM	Spider Man 139,95 DM

Versand per Nachnahme oder Vorausscheck. Ab 250 DM frei. Druckfehler oder Irrtümer vorbehalten.

Postfach 1401 **Telefon 060 63/576 41**  
 W 6123 Bad König

**Service:** Bürozeiten von 9-21 Uhr · Bestellung bis 16 Uhr: Versand am gleichen Tag  
 24 Std Service: bei Bestellung bis 11 Uhr · Jeden Monat interessante Angebote.

## B&E SOFTWARE

COMPUTER UND VIDEOSPIELE

Immer aktuelle Hits  
 Vorrätig für alle Systeme!

MS-DOS ■ AMIGA ■ SEGA ■ NINTENDO

Birkenstr. 44 ■ 2800 Bremen 1  
 Braunschweiger Str. 36 ■ 2819 Thedinghausen

**Tel.: 04 21/30 23 45**

Fax: 1 54 73

## TELEFON 0711 - 262 42 09

### HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA-MEGADRIVE SUPERFAMICOM NEO GEO GAME GEAR

Wir haben eine große Auswahl an lieferbaren Spielen.  
 Ständig die neuesten Hits.

Viele Sonderangebote! Spiele schon ab 49,- DM  
 Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten!

Neues Clubmagazin 5-Star. Jetzt mit über 40 aktuellen  
 Spieletests auf 60 Seiten Umfang. Wettbewerbe,  
 Kleinanzeigenmarkt. Tips & Tricks.

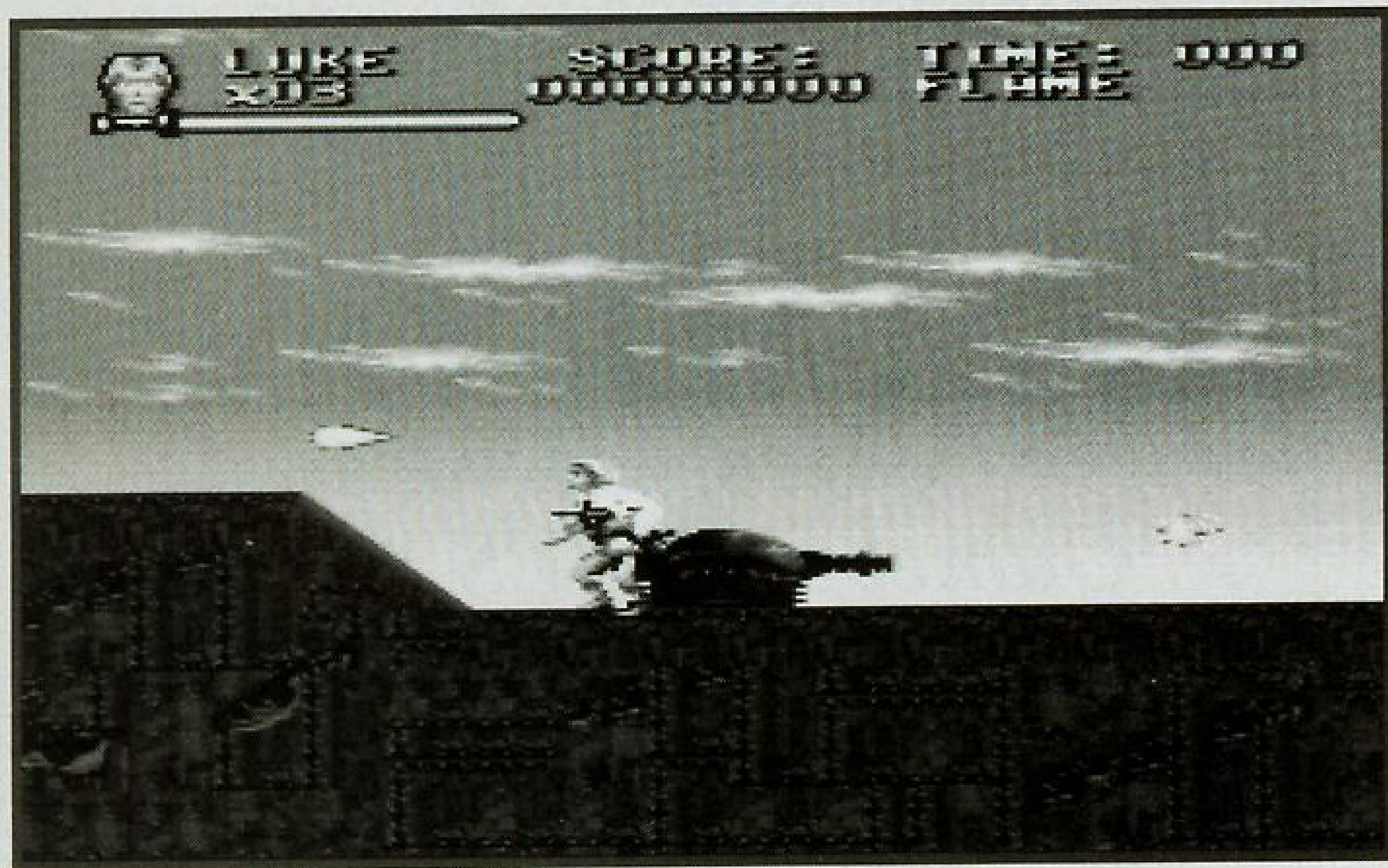
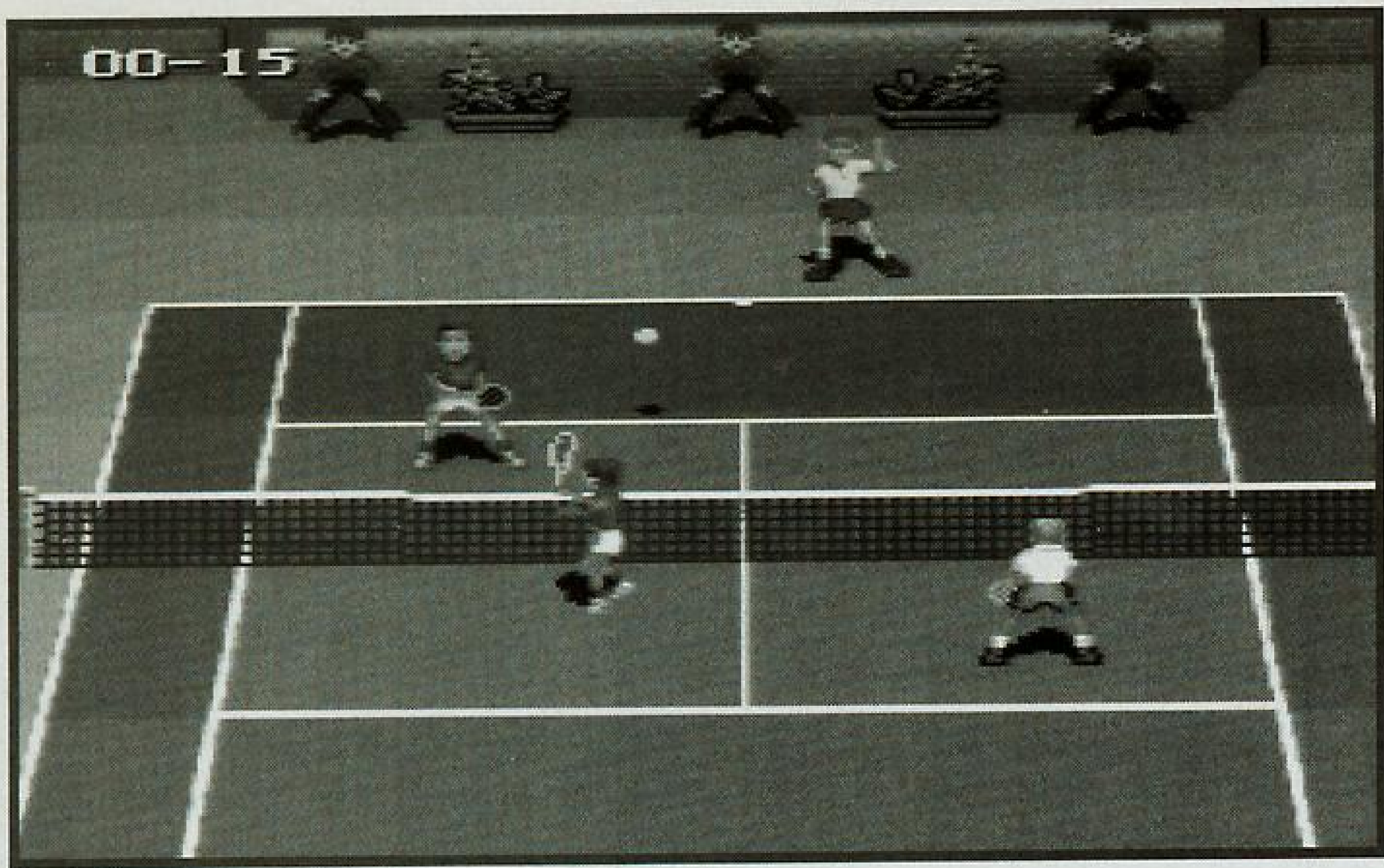
Besucht unser Ladengeschäft. Erreichbar ab Hauptbahnhof  
 mit der Straßenbahn U4 oder U9 Richtung Hedelfingen.  
 Aussteigen Haltestelle Karl-Olga Krankenhaus.

Preislisten und Clubinformationen gegen frankierten  
 Rückumschlag (1,- DM)

**TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1**







**Mai**  
F5CB W0-2 V5-4  
-2-Z -F-VW -W-V  
-Q-R -o-X -WK1

**Juni**  
oHXQ WFB2 VZ-N  
C7-Z -8VW -W-V  
-Q-R -5-X -596

**Juli**  
13ZH XLVD W4T2  
CBBZ -CWW -W-V  
-Q-R -o-X -WK1

**August**  
2JGR XLBN C0To

DBB5 -CC2 -1-Z  
-1-1 -5-o -5PZ

**September**  
34HJ ZRV2 CFBC  
FHB5 -CC2 -6-Z  
-1-1 -5-o -M7F

**Oktober**  
441x Z3b0 WNVL  
FTB0 -VC7 TCV1  
-6T3 -0T2 -W95

**November**  
5K2X Z3B0 WNBY  
FRCL V3W- VKV0  
-FV9 -KV0 -5P6

**Dezember**  
6N3X FFC0 CVB2  
H7CX B-DN VVVH  
BQVH BNVG BMWH

Spielt man ständig den gleichen Aufschlag und nur einen bestimmten Grundschlag, so stellt sich der Gegner mit zunehmender Spieldauer darauf ein und wird immer stärker. Deshalb die Aufschläge variieren und bei den Grundschlägen auch einmal einen Slice oder einen Lob einstreuen. Die Slide-Spin-Passierschläge nur sehr selten einsetzen (Position hinter der Grundlinie) und mit dem Steuerkreuz relativ kurz halten, weil sie sonst oft ins Aus gehen.

Wolfgang Rui

## SUPER STAR WARS (SNES)

Im fünften Level existiert eine Bonushöhle, in der bis 99 Leben abkassiert werden können. Wenn Ihr an dem zweiten großen Abgrund angelangt seid, laßt Ihr Euch in die Tiefe fallen und landet auf einer Plattform, die in eine Höhle führt. Dort schießt Ihr an die Decke und es erscheinen die Extraleben. Dies kann beliebig oft wiederholt werden.

Markus Höger

## TINY TOONS (SNES)

Hier sind die langerwarteten Paßwörter:

Level 2 Roadrunner Junge  
Mädchen  
Level 3 Goco Dodo

Shirley Sweetie  
Level 4 Schildkröte  
Plucky Babs  
Level 5 Goco Dodo  
Coyote Roadrunner  
Level 6 Junge  
Mädchen Sweetie  
Markus Höger

## THUNDERFORCE 4 (MEGA DRIVE)

Sollte man bei Thunderforce 4 mit vier Leben nicht auskommen, so muß man einfach nach dem Segalogo die Tasten "A" und "Start" drücken. Nun befindet man sich im Optionsscreen, in dem man die Stock-Ship-Funktion auf null Schiffe setzt und das Spiel beginnt. Jetzt stehen dem tapferen Weltraumrecken 99 Leben zur Verfügung. Dieser Trick funktioniert nur mit der deutschen Version.

## ALIENS 3 (MEGA DRIVE)

Hier kann der Highscore ganz leicht gesprengt werden, indem man nicht berührt oder verletzt wird. Man bekommt nun den lukrativen "No Hit"-Bonus.

Jan Entzinger

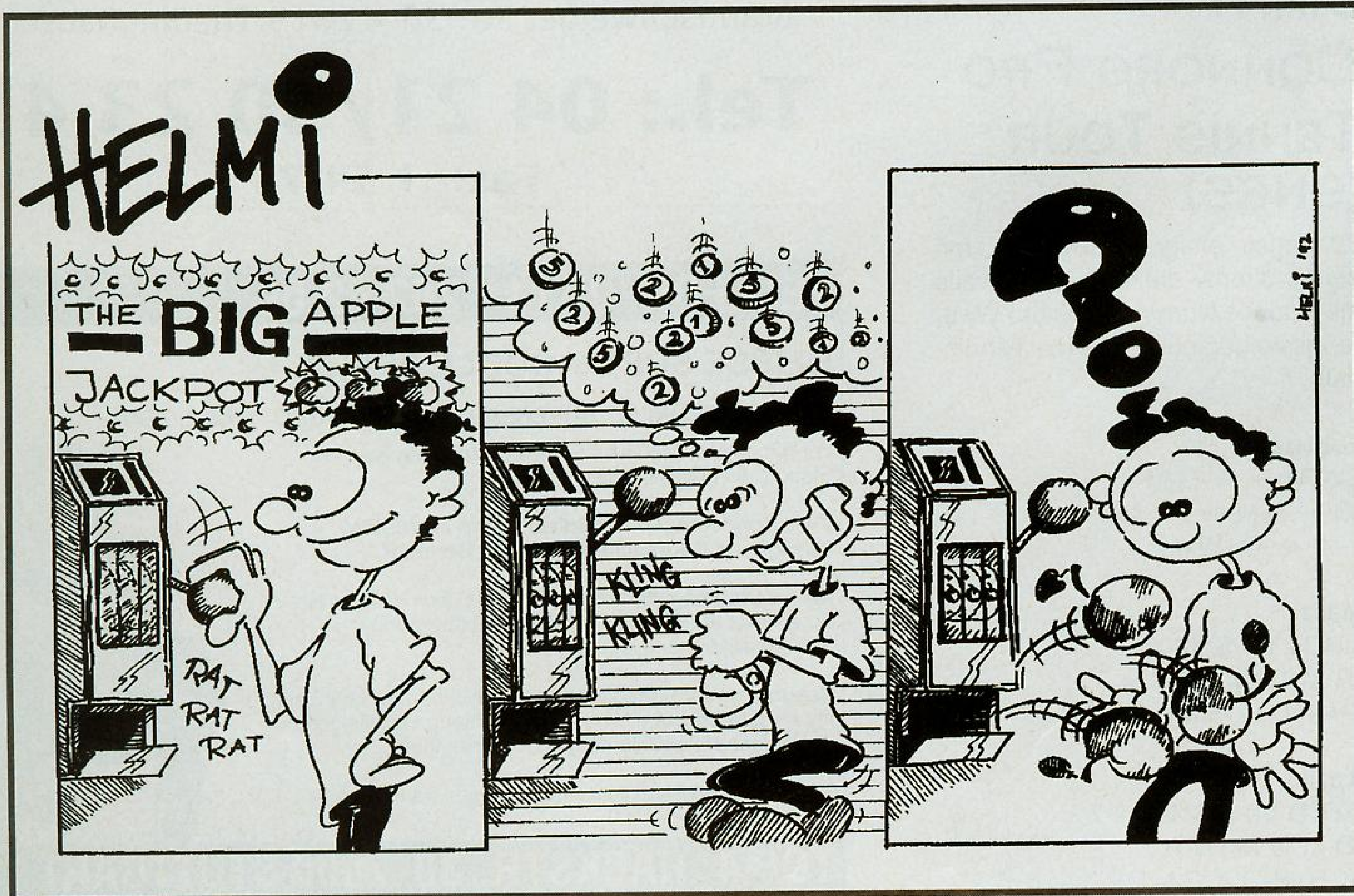
**Planet's Edge**  
**History Line 1914-18**  
**Wizardry 7**  
**Dune 2**  
**The Incredible Machine**

**PC**

## PLANET'S EDGE

Ihr müßt im PE-Verzeichnis ein völlig leeres File names "Eric" erzeugen und dann das Spiel wie gewohnt starten. Folgende Tastaturbelegung ist nun verfügbar und kann Euch bei der Wiederbeschaffung unseres geliebten Heimatplaneten bestimmt weiterhelfen.

"R" - Auf der Mondbasis: Alle Elemente werden erzeugt.  
"+" - Auf der Mondbasis: Alle Schiffe stehen zur Verfügung.  
"+" - Auf einem Planeten: Eine unschlagbare Rüstung wird Euch zuteil.  
"X" - Fügt Ihr eine dreistellige Zahl hinzu, so ergeben sich verschiedene Gegenstände.  
"Z" und "N" - Die Koodinaten aller Systeme werden an den Autopiloten weitergegeben.





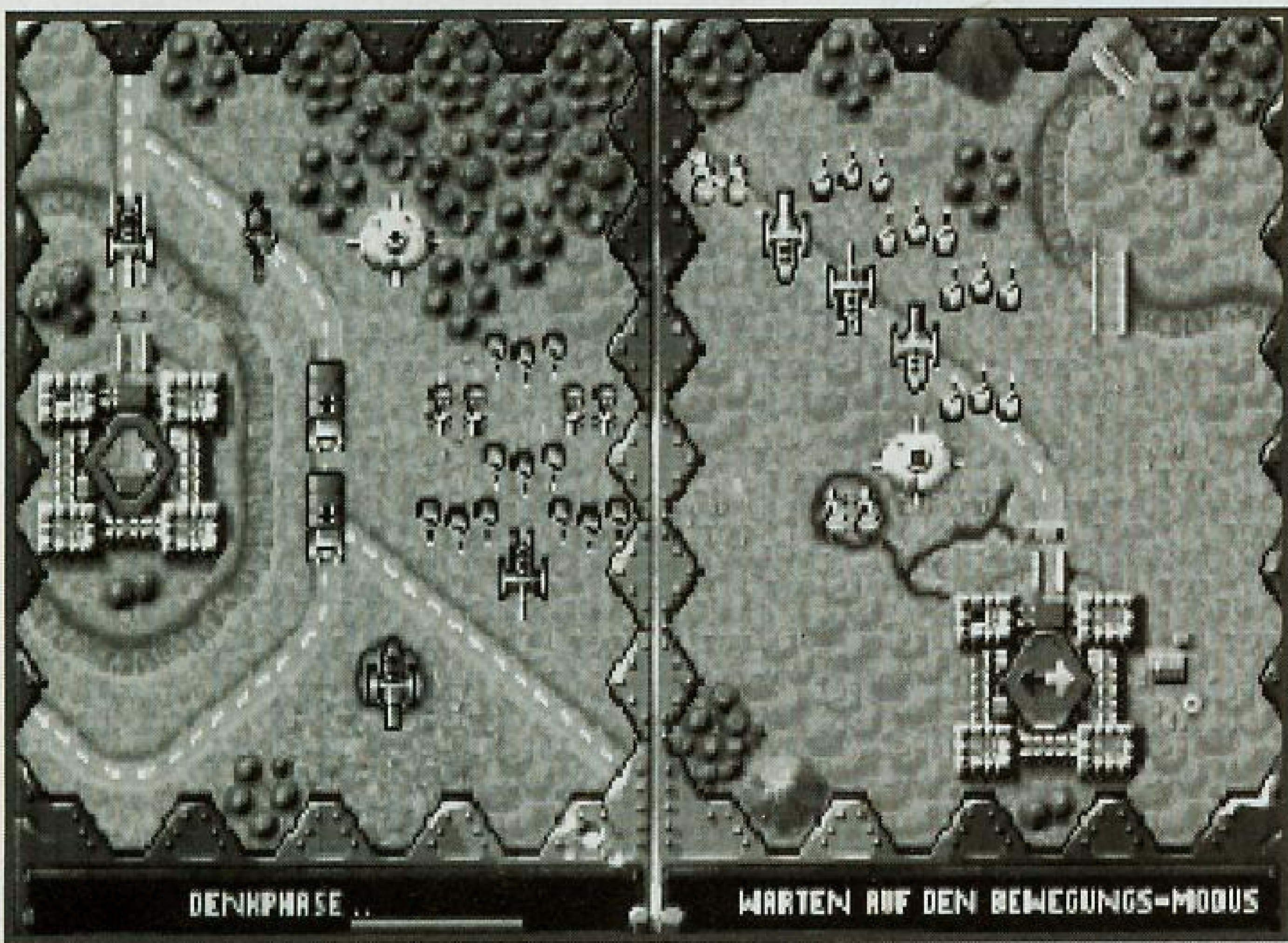
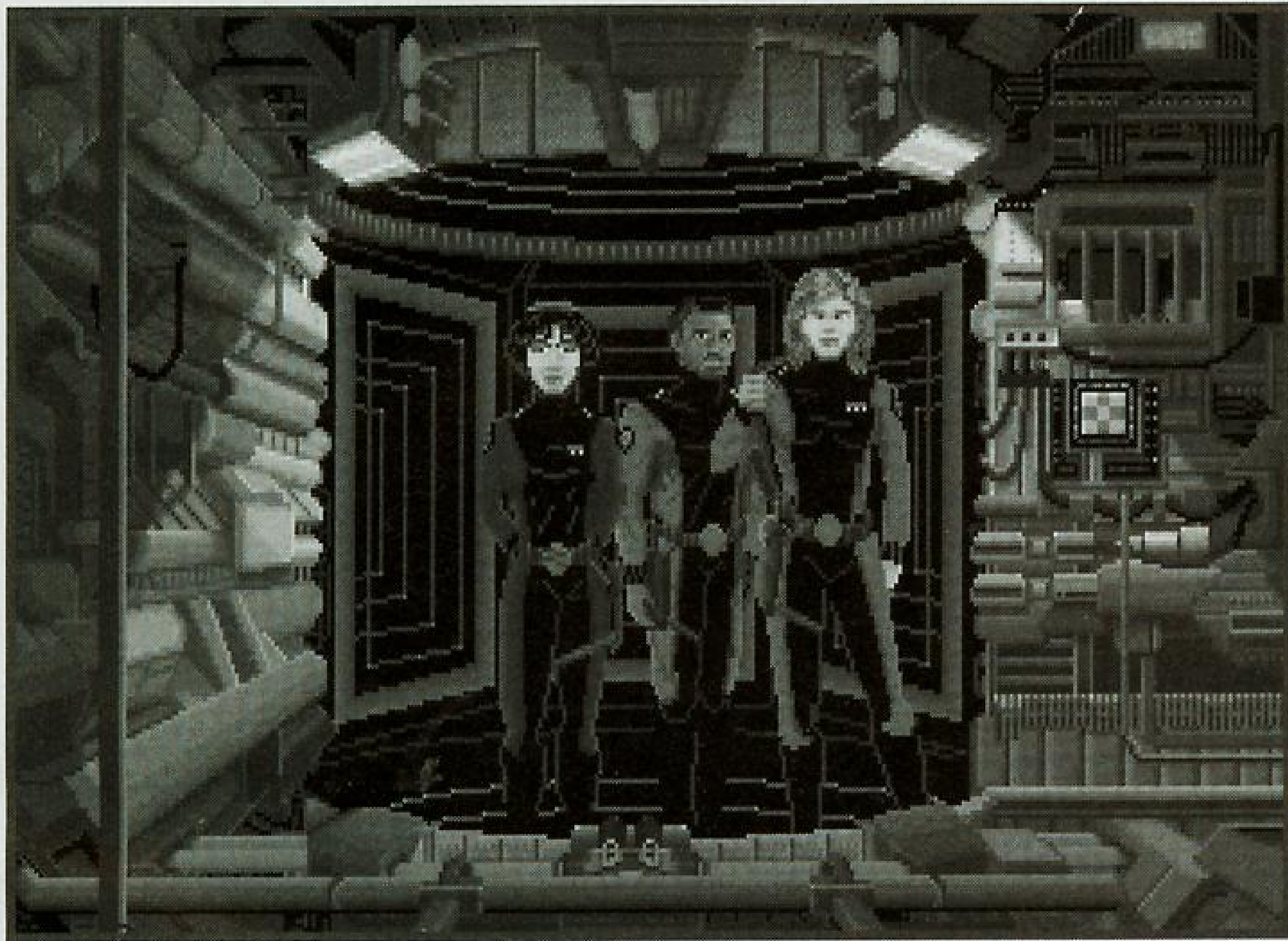
"P" - Innerhalb eines Sonnensystems: Es wird durch die Planeten gewechselt.

Enter - Ein Sonnensystem wird sofort verlassen.

Andre Allers

## HISTORY LINE 1914-1918

1. Meidet Straßen und offenes Gelände. Dadurch würde die Offensivkraft zwar leicht gestärkt, aber die Defensive zu sehr vernachlässigt. Plötzliche Überfälle wären die unvermeidbare Folge.



2. Versucht neben der Gefechtslinie und in Eurem "Rücken" schwer zugängliches Gelände zu haben, um eine Einkesselung zu vermeiden und den Gegnern nicht alles feilzubieten.

3. Gebäude, die eine Reparatur von Einheiten ermöglichen, sollten in unmittelbarer Nähe stehen.

4. In vorderster Front sollten entweder schwere Defensivwaffen oder Einheiten stehen, die sich gegen die Angreifer gut verteidigen können. Vor allem bei Luftangriffen müssen Flaks postiert werden.

5. Die zweite Linie sollte durch Einheiten mit Fernwaffen gebildet werden. Falls Ihr nicht ausreichend Einheiten dieser Art besitzt, benutzt die Einheiten, die eine große Reichweite haben oder

sogar unwegsames Gelände befahren können.

6. Die dritte Reihe sollten Fernwaffen mit übergroßer Reichweite bilden, wie zum Beispiel Artillerie oder Eisenbahngeschütze.

7. Transporter mit großer Ladekapazität und Reichweite immer in Reserve halten. Falls Ihr erkennen könnt, daß Ihr Eure Einheiten nicht mehr halten könnt, bleibt Euch immer noch der schnelle Rückzug mit den übrigen Einheiten.

Dirk Schwenke

(Name des Helden) 52525252  
00000000 00000000 52525252  
52525252 52525252 52525252  
00015252 52525252 52525252

**WORLD  
HOCKEY LEAGUE  
MANAGER**

Der wohl zur Zeit  
beste  
**EISHOCKEY  
MANAGER**  
für alle AMIGAS!

Mit allen Features von Sportmanagern und weitaus mehr:

- ANIMIERTE Spielsequenz
- EDITOR zum ändern von Namen u Trikotfarben!
- Original Teams aus NHL, Bundesliga, Moskau...
- Digitale Stadionatmosph.
- Riesen Statistikteil!

und... und... und..

Zum Preis von  
**NUR 59 DM**  
VK 5 DM NN 10 DM

SAVONARA  
SOFTWARE  
Altenstädterstr. 14  
6361 Niddatal 4  
Telefon 06187 / 26498

**Auf nach  
Weinheim  
an der Bergstraße**

Der weiteste Weg lohnt sich!

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

Riesenauswahl, tolle Preise,  
täglich Neuheiten,  
ständig Sonderangebote.

**Computerspiele  
Module**

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

**MN-Hobby Soft  
jetzt auch in  
6908 Wiesloch  
Ringstraße 23  
(am Palatin)**

**Auf nach Wiesloch**

**Groß Electronic**  
Hardware · Software · Zubehör

Großhandel  
für Computerspiele  
und Zubehör

PC  
AMIGA  
GAME BOY  
C-64  
CD-ROM  
MEGA DRIVE  
SNES  
ATARI  
ST

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

**Groß Electronic**  
Versandzentrale  
Gartenweg 4  
D-8391 Röhrnbach  
Telefon 0 85 82 / 15 99  
Telefon 0 85 82 / 86 39  
Telefax 0 85 82 / 86 25







Inca

# KOMPLETT LÖSUNG

## INCA

Diese Lösung gibt lediglich Tips über den großen Adventurebereich, denn im Weltraumkampf eignet sich wohl jeder eine andere Taktik an. Ein Hinweis aber vorweg. Es ist auffällig, daß manche Aufgaben nach mehrmaligem Probieren leichter werden und so über kurz oder lang geschafft werden können. Im All äußert sich dieser glückliche Umstand folgendermaßen: Es erscheinen zunächst 30er, 50er und 70er Raumschiffklassen. Bei der x-ten Wiederholung fehlen aber plötzlich die 70er und es kann trotzdem weitergespielt werden. Ein feiner Zug, oder?

### 1. Code

Den anfliegenden Felsbrocken ausweichen, um unbeschadet auf dem Planeten landen zu können.

### 2. Code

Die Verfolgungsjagd in der Schlucht

### 3. Code

Den linken und den rechten Eckstein (nein, nicht der bekannte Stürmer des Clubs) anklicken. Nun das Loch des Geoglypho dreimal anklicken, um das Muster auf der Goldsonne zu verändern und dem Loch anzupassen. Jetzt die Goldsonne in das Loch legen und die versenkte Steuertafel öffnen. Der rechte Knopf wird zweimal und der linke einmal betätigt. Dadurch werden Intis Edelsteine freigelegt. Nun die kostbaren Steine in die dafür vorgesehenen Mulden im Boden legen, das geweihte Tumi nehmen und die Tür öffnen. Am Ende des Platzes links, den Gang entlang und dann immer rechts gehen. Mit Hilfe des Tumis die Knoten lösen und den Bambus aufschneiden. Das zum Vorschein gekommene

Goldstück und die Bambusstücke unbedingt dem Inventar einverleiben. Jetzt die Mauer anklicken und die Bambusstücke in die Kerben legen. Nach dem Anklicken des Goldsterns das Tumi in die Schale werfen und den Goldmais nehmen. Das Goldstück in den Eindruck geben und geradeaus im Raum mit den vier Säulen die Tafel öffnen. Das Sterndrittel wird entwendet und die Tafel wieder geschlossen. Mit Hilfe des Goldsterns werden die Säulen geöffnet. In einer Säule befindet sich ein Quipu, das eingesteckt wird. Am Haken einmal kräftig ziehen. Der Steinern wird ebenfalls genommen und hinter der Goldtafel so plaziert, wie der zuvor entwendete Goldstern. Der Goldkugel den Goldmais als Geschenk geben und das Quipu genauer betrachten. An den Kordelein des Quipu sind nun Knoten. Beim Sonnenaufgang beginnend (rechts) wird anschließend die Anzahl der Knoten eingestellt. Ganz schön goldig!

Die Aufgabe, Leben zu erschaffen: Zuerst die Bodenplatte anklicken. Wenn auf Manco Capac geklickt wird, erscheinen rote und blaue Kugeln. Rot bedeutet Frau, blau bedeutet Mann. Mama Occlo stößt nur rote Kugeln aus. Die Aufgabe besteht nun darin, einen Mann und eine Frau zu erzeugen. Auf den Mann klicken und sehen was geschieht, dementsprechend zusätzlich die Frau anklicken oder auch nicht. Nach geglückter "Zeugung" den Behälter mit der Lebensflüssigkeit anwählen.

### 4. Code

Weltraumkampf

### 5. Code

Weltraumkampf

### 6. Code

Nach dem Gespräch mit Aguirre landet man im Schiffsbauch. Zuerst den Korke aus dem Faß ziehen, nach der Ratte werfen und wieder einstöpseln. Das Etikett nehmen, das Pulver in das Etikett legen und das "Dynamit" an der Stelle plazieren, wo sich vorher das Pulver befand. Nun zweimal an der Kette ziehen und den Pokal in den Lichtstrahl halten. Die Kette wird durch den herunterfallenden



## Groovers Paradise

Postfach 410 · 3104 Unterlüß

Fax 05827-7724

Versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)

Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM



## Software

*zu Hammerpreisen!!!*

### Amiga

AMIGA NEU EINGETROFFEN

3D POOL	18,95
4D SPORTS BOXING	19,90
4D SPORTS DRIVING	19,90
7 COLORS	9,95
9 LIVES	9,95
ALPHA WAVES	15,90
ALTERED DESTINY	21,95
AMNIOS	18,95
ANTHEADS	15,95
ARCADE TRIVIA QUIZ	10,95
ARENA	10,95
ARNIE	7,95
ARTURA	9,99
ATOMINO	18,95
AUNT ARTIC ADVENTURES	10,95
B.S.S. JANE SEYMOUR	13,95
BACKLASH	15,90
BADLANDS	11,50
BASEBALL R.B.I.TWO	15,95
BIG RUN	13,95
BLOODWYCH	15,90
BLUES BROTHERS	14,95
BONANZA BROS.	17,95
BOSTON BOMBER CLUB	13,95
BRIDES OF DRACULA	13,95
BUBBLE BOBBLE	18,95
BUSH BUCK	17,95
CAPCOM COLLECTION (Stride, U.N.Squadron, Last Dual, Forgotten World, etc.)	23,95
CAPTAIN FIZZ	9,95
CAPTAIN PLANET	15,90
CAPTIVE	17,95
CAP'N CARNAGE	9,95
CENTREFOLD SQUARES	16,95
CHALLENGE GOLF	14,95
CHAMBERS OF SHOALIN	15,90
INT. CHAMPIONSHIP ATHLETICS	11,50
CHRONICLES OF OMEGA	9,95
CHUCKIE EGG	22,95
CHUCKIE EGG II	22,95
CISCO HEAT	19,90
CLASSIC 4	14,95
CLOUD KINGDOMS	10,95
COMBO RACER	10,95
CONTINENTAL CIRCUS	10,95
CROSSBOW	15,90
CYBER-COP	9,95
KENNY DALGLISH SOCCER MANAGE	7,95
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	15,90
DAYS OF THUNDER	15,90
DEADLINE	10,95
DEATH BRINGER	15,90
DEFENDER 2	14,95
DEMOLITION	7,95
DEMONIAK	13,95
DEMARIIS	9,95
DEUTEROS	15,95
DIE HARD 2	13,95
DOJO DAN	17,95
DOUBLE HIT PACK 1 (Collection (The Three Stooges, King Of Chicago))	21,95
DOUBLE HIT PACK 2 (Collection (Defender Of The Crown, Sinbad))	21,95
DOUBLE HIT PACK 3 (Collection (Rocket Ranger, TV Sport Football))	21,95
DOUBLE HIT PACK 4 (Collection (Antheads, It Came From The Desert))	21,95
DUGGER	13,90
EDD THE DUCK	9,95
ELVIRA THE ARCADE GAME	21,95
ENCHANTER	10,95
ENGLAND FOOTBALL	15,90
EUROPEAN SUPER LEAGUE	15,90
THE EXECUTIONER	15,90
FALLEN ANGEL	11,90
FED. OF FREE TRADERS	15,90
FINAL BLOW	13,95
FINAL CONFLICT	15,90
FLINTSTONES	11,50
FLIP IT MAGNOSE	10,95
FOOTBALL CRAZY CH.	15,95
FOOTBALL MANAGER 2 (+ Expansion Kit)	13,95
FRANKENSTEIN	13,95
G-LOC	17,95
GERM CRAZY	13,90
GODFATHER	17,95
GRAEME SOUNESS SOCCER	13,95
GRANDSTAND (Compilation (Worldclass Leaderboard, Pro Tennis Tour, Gazza, Continental Circus))	19,95
GRAVITY	14,90
GRID START	9,99
HAMMER BOY	13,95
HEART OF CHINA	33,95
HOME ALONE (KEVINI)	24,95
HORROR ZOMBIES	15,90
HUNT FOR RED OCTOBER	13,95
HUNTER	13,95
HYPERFORCE/ARTIFICIAL D	9,95
INSECTS IN SPACE	13,90
INT. ICE HOCKEY	9,95
INT. NINJA RABBITS	11,95
INTERPHASE	13,90
JAWS	9,95
JET SET WILLY	18,95
JUNGLE JIM	9,95
KICK OFF + EXTRA TIME	10,95
KID GLOVES	10,95
KILLING CLOUD	15,90
KNIGHT FORCE	9,95
LAST BATTLE	15,90
LAST NINJA 3	24,95
LEGEND OF THE LOST L	11,50
LIGHT CORRIDOR	11,90
LINE OF FIRE	11,95
LOCOMOTION	9,99
MAGIC FLY	9,95
MANIC MINER	18,95
MATRIX MARAUDERS	9,95
MAYA	13,95
MEAN STREETS	15,95
MEGA PHOENIX	13,95
MEGA TWINS	18,95
MEGANOID	7,95
MENACE	9,95
MERCENARY III	17,95
MIDWINTER 2	29,90
MINDBENDER	13,95
MINDFIGHTER	12,95
THE MOOCHIES	10,95
MOONBASE	11,95
MOONSHINE RACERS	13,95
MYSTICAL	11,90
NARC	13,95
NECROMOM	16,90
NEIGHBOURS	10,95
JACK NICKLAUS GOLF+1 COURSE	29,95
NINJA REMIX	23,95
NINJA WARRIORS	10,95
NO EXCUSES	9,95
NOVA 9	21,95
OFF SHORE WARRIOR	9,95
OMNICON	10,95
ONSLAUGHT	9,95
ORBIT 2000	9,99
PASSING SHOT	15,90
PHANTASIE - BONUS ED.	15,90
POSTMAN PAT	18,95
PREDATOR 2	15,90
PRINCE OF PERSIA	17,95
R-TYPE 2	15,95
RAINBOW ISLAND	17,95
RALLY CROSS	9,95
RESOLUTION 101	19,90
RISE OF THE DRAGON	29,90
ROBBEARY	9,95
ROBOZONE	15,90
RODLAND	13,95
ROLLING RONNIE	13,95
ROUND THE BEND	15,90
RUGBY	15,95
RUNNING MAN	15,90
SARAKON	8,95
SCRAMBLE SPIRITS	11,95
SEVEN GATES OF JAMBALA	15,90
SHARKEYS MOLL	10,95
SHINOBI	9,95
SINBAD	15,90
SLIDERS	13,95
SOCCER MATCH	9,95
SORCERER	10,95
SPACE GUN	13,95
SPACE HARRIER 2	15,90
SPACE QUEST 1	29,90
SPACE QUEST 4	29,90
SPHERICAL	9,95
SPOT	10,95
STARBLADE	13,95
STELLAR 7	29,90
STRIKER NO.9	9,95
SUPER-LEAGUE SOCCER	9,95
SUPERSPACE INVADERS	13,95
SWAP	13,95
T-PAC	13,95
TEST DRIVE 2 (Collection (mit 4 Rennstrecken))	24,95
THE THREE STOOGES	13,95
TIME	12,95
TITANIC BLINKY	9,95
TRACK SUIT MANAGER	11,95
TURBO 1000 CC	9,95
TURTLES	15,90
TURTLES 2	21,95
UMS 2	29,90
UNDER PRESSURE	11,50
VADERS	7,95
VENUS THE FLYTRAP	13,95
VIRTUAL REALITY 2 (Collection (Resolution 101, Virus, Thunderstrike, Sentinel, Weird Dreams))	23,95
VIZ	9,95
VOLFIED	10,95
VOODOO NIGHTMARE	10,95
WARLOCK	19,95
WARP	13,90
WEB OF TERROR	11,90
WILD STREET	13,95
WILLY BEAMISH	33,95

WINDSURF WILLY	13,95
WISH BRINGER	10,95
WOLFPACK	19,90
WORLD SERIES CRICKET	19,95
WRANGLER	13,90
XIPHOS	15,90
XYBOTS	10,95
ZONE WARRIOR	9,95
ZORK I	10,95
ZORK III	10,95

## IBM PC 3.5"

4D SPORTS BOXING	18,95
4D SPORTS DRIVING	18,95
AFRICANTRAIL SIMULATOR	13,95
ARCHPELAGOS	11,90
BACK TO THE FUTURE 3	15,90
BARBARIAN 2, 5,25"	11,95
BASEBALL R.B.I.TWO	15,95
BASKET MASTER	13,95
BATTLE TECH 2	18,95
MAVIS BEACON TEACHES TYPING	13,95
BLACKJACK	9,95
BLADE WARRIOR	15,95
BLOODWYCH	9,95
BLUES BROTHERS	14,95
BUSH BUCK	17,95
CAPTIVE	18,95
CENTREFOLD SQUARES	16,95
CHAMPIONS OF KRYNN	18,95
CHESSMASTER 2100	21,95
CISCO HEAT	15,90
CONFLICT IN EUROPE	15,90
CRAZY CARS 2	12,95
CURSE OF AZURE BONDS	17,95
DEMONIAK, 5,25"	13,95
DIE HARD 2	15,95
DOUBLE HIT PACK 1 (Collection (The Three Stooges, King Of Chicago))	21,95
DOUBLE HIT PACK 2 (Collection (Defender Of The Crown, Sinbad))	21,95
DOUBLE HIT PACK 3 (Collection (Rocket Ranger, TV Sport Football))	21,95
DAILY DOUBLE HORSE RACING	10,95
DR. DOOM REVENGE	10,95
ECO QUEST, VGA	39,95
ELVIRA 2, JAWS OF CERB.	19,95
ELVIRA ACCOLADE	19,95
ELVIRA THE ARCADE GAME	21,95
ENGLAND FOOTBALL	19,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE	15,95
FANTASY PAK (Collection (Crystals Of Arborea, Colorado, Boston Bomb))	18,95
FOOLS ERRAND	13,95
FOOTBALL MASTER	13,95
FREDDY HARDEST	13,95
GAME OVER 2	13,95
GAZZA II	15,95
GFL BASEBALL	11,50
GFL FOOTBALL	9,95
GHENGHIS KHAN	15,95
GOLF DOCTOR	13,95
HAMMER BOY, VGA	13,95
HOME ALONE (KEVINI)	24,95
HOYLE BOOK OF GAMES 3	21,95
HUNT FOR RED OCTOBER	10,95
IMPACT	9,99
INT. NINJA RABBITS	11,95
JAHANGIR KHAN SQUASH	11,95
KILLING CLOUD	15,90
KUNG-FU WARRIOR	15,95
LEISURESUIT LARRY 5	36,95

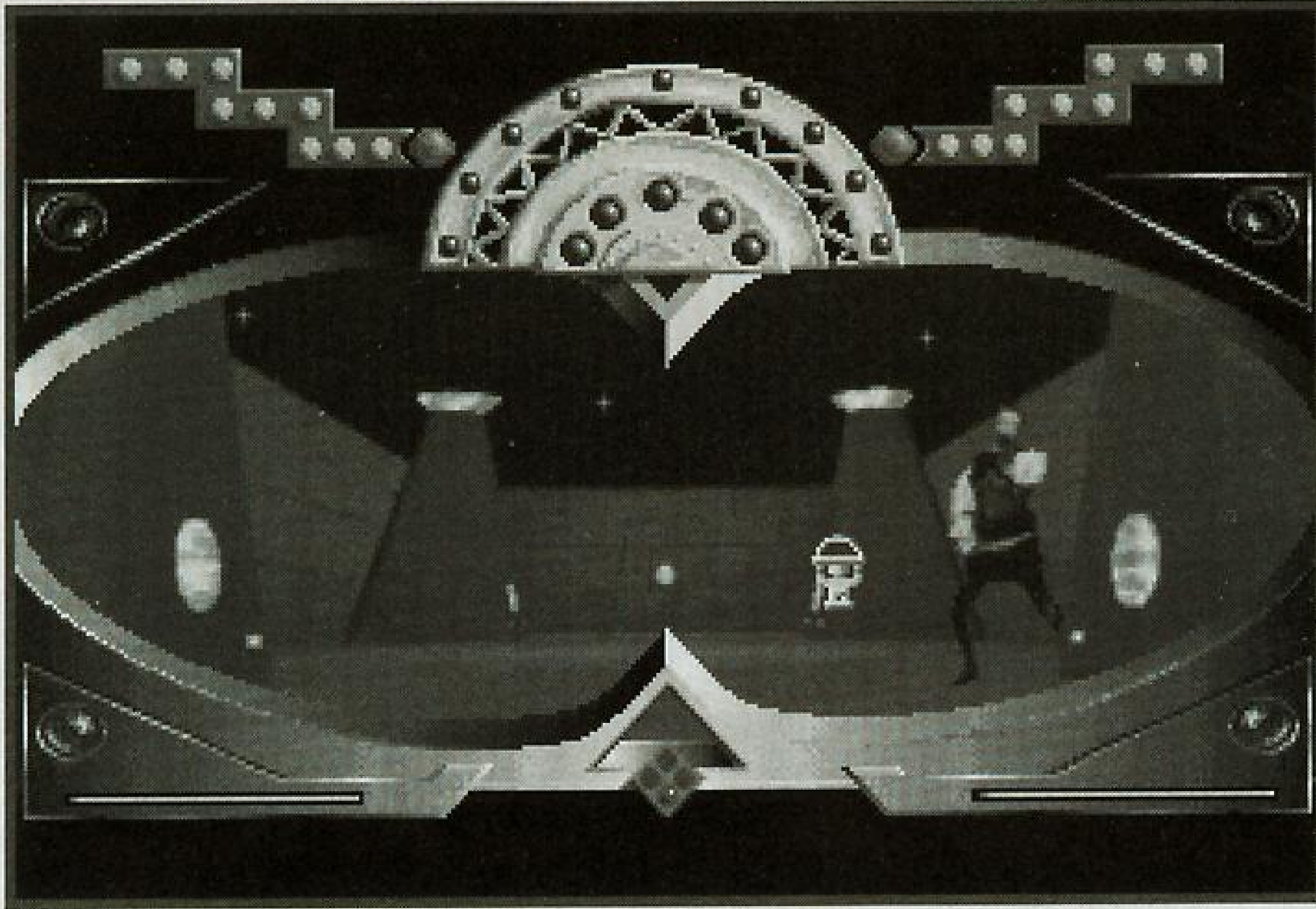
Mindestbestellmenge 30,— DM. • Lieferung nur solange Vorrat reicht!  
Bitte Ersatztitel angeben.



Felsblock durchtrennt. Aus den Fässern rechts den Goldklumpen sowie den Schlüssel entnehmen, im danebenliegenden Raum aus den Fässern die Edelsteine und auch den Schlüssel entwenden. Der linke Wandschrank wird mit dem großen Schlüssel geöffnet und die darin befindliche Axt sowie die Leinentasche werden dem Inventar einverleibt. Zurück im ersten Raum wird mit der Axt das Faß geöffnet und der Deckel abgenommen. Nach Abstellen des Sacks auf dem Boden wird mit Hilfe des Pokals das Pulver aus dem Faß in den Sack umgefüllt. Den Sack anschließend aufheben. Im anderen Raum mit dem kleinen Schlüssel den zweiten Wandschrank öffnen, den Sack auf das Brett legen und den Geschloßrohrreiniger mitnehmen, um damit das Pulverfaß wegzuhebeln. Die darunterliegende Falltür kann nun geöffnet werden.

#### 7. Code

Nach Besiegen der zwei Wachen nach hinten drehen und geradeaus durch die Tür gehen. Im nächsten Raum links weiter. Dann links und wieder rechts. Mehrmals an den Ringen ziehen, woraufhin zwei Arme erscheinen. Den Kerzenhalter sowie das Kruzifix nehmen und den Händen das Goldstück und die Edelsteine geben. Im Trugbild von Aguirre den Kerzenhalter auf die (das?) Stele legen und mit dem Kruzifix das Wasserbecken öffnen. Das Weihrauchgefäß wird auf die Stele abgelegt, die mittlere Kerze des Leuchters abgenommen und unter das Gefäß gestellt. Nun den Pokal mit Weihwasser füllen und Sankt Peter geben, der daraufhin seinen Schlüssel aus der Hand gibt. Mit diesem Schlüssel läßt sich nun die Tür im Hintergrund öffnen. Am "Teleporter" muß eine bestimmte Reihenfolge eingegeben werden: Mitte, oben, unten,



links, rechts!

#### 8. Code

Verfolgungsjagd

#### 9. Code

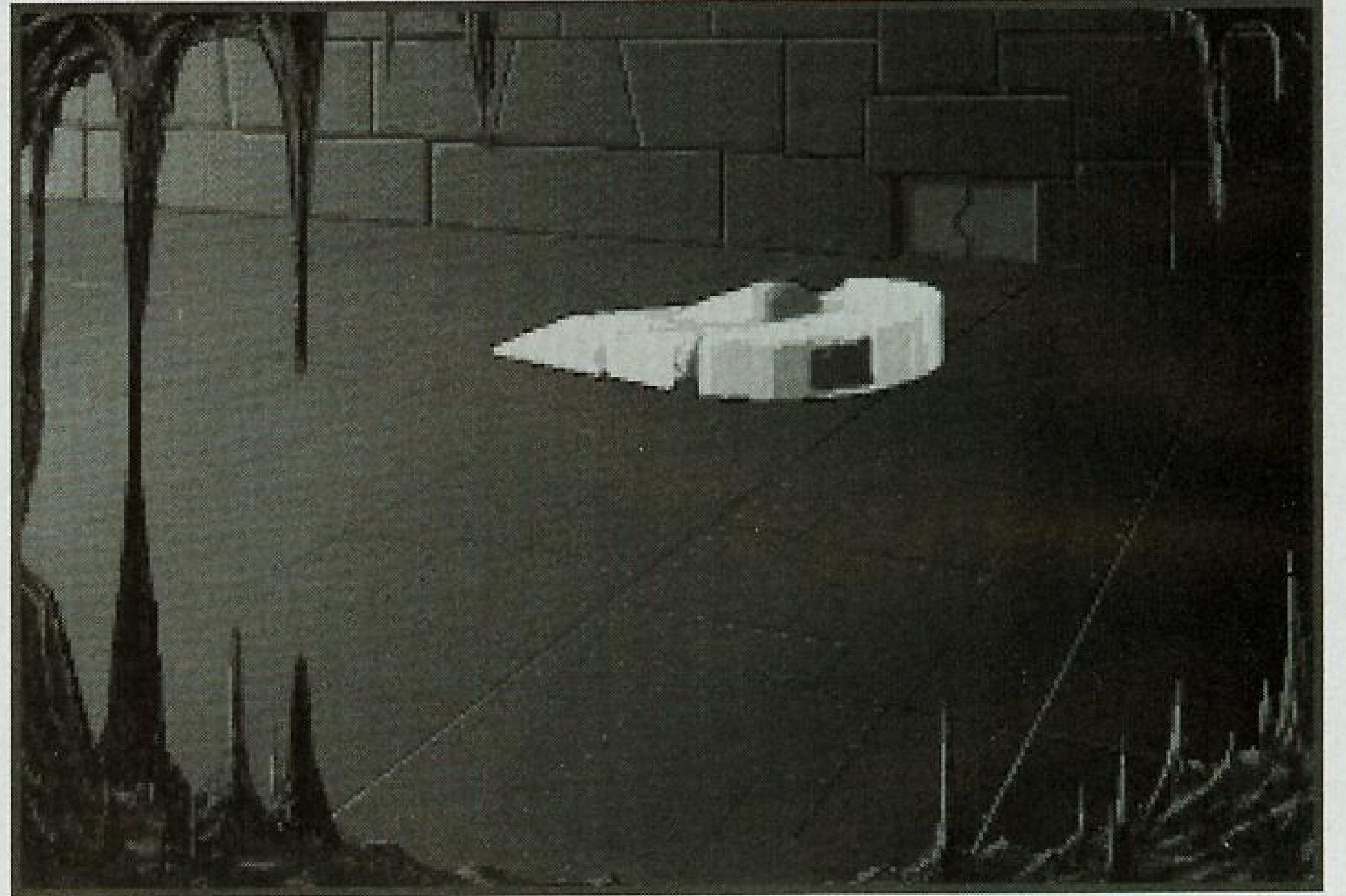
Weltraumkampf

#### 10. Code

Weltraumkampf

#### 11. Code

Im Tempel die linken drei Sonnen drücken und die drei geweihten Sphären einstecken. Die linke obere und die rechte untere Platte drücken und die grüne Sphäre im leuchtenden Auge einsetzen. Nun die linke untere sowie die rechte obere Platte betätigen und die rote Sphäre einsetzen. Nach Drücken der beiden mittleren Platten die blaue Sphäre einsetzen, die Goldscheibe nehmen und damit wieder auf die drei linken Sonnen drücken. Im ersten Raum mit vier Türen links weiter und dann geradeaus. Am Lavafluß angekommen, die Tumi-Klingen aus der Wand nehmen und die Steine durch Festhalten der Maustaste so verschieben, daß der mittlere obere Stein nach unten fällt. Die Goldsonne auf die Stele legen und den



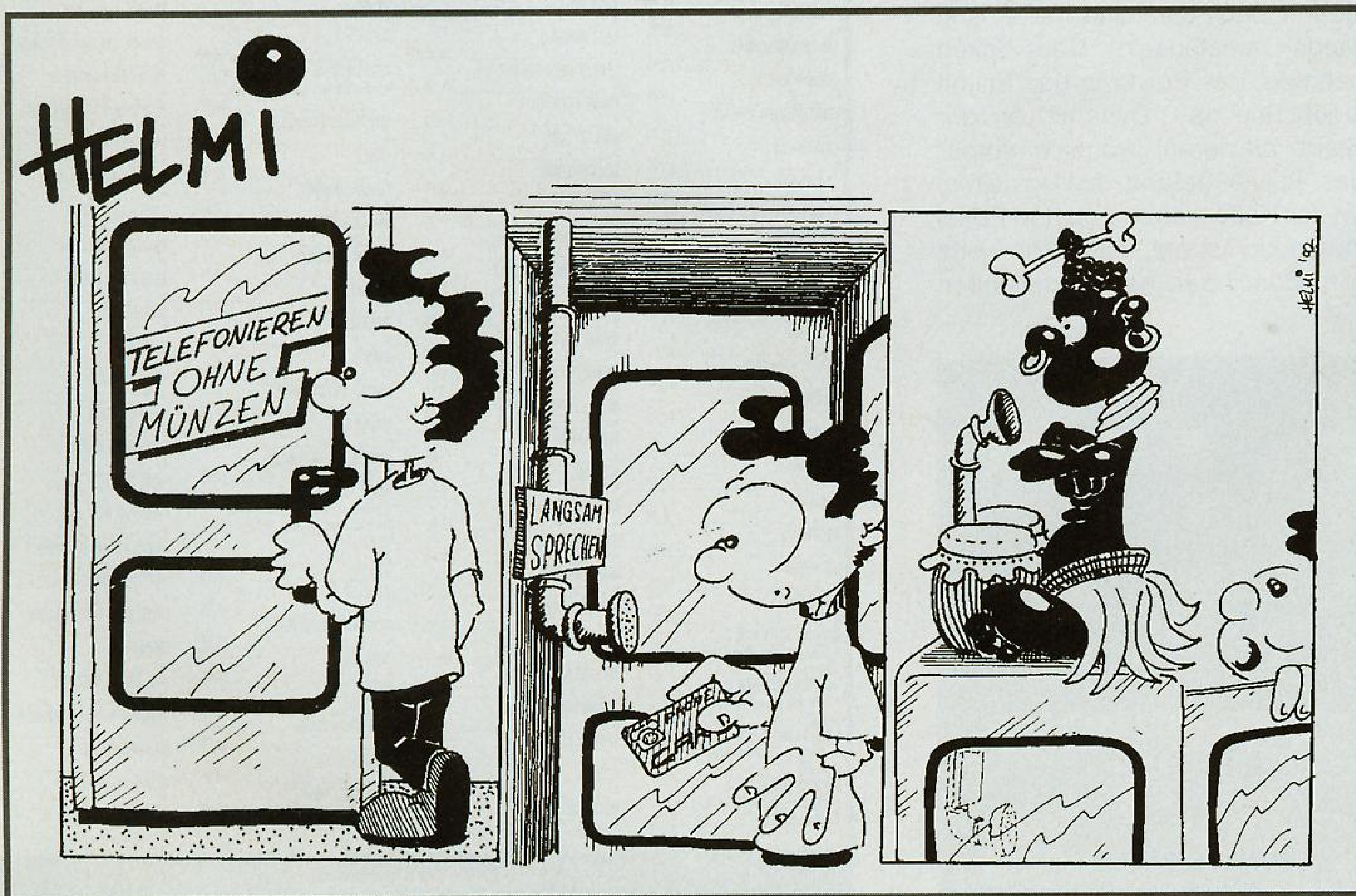
Kristall einstecken. Die Goldsonne wieder wegnehmen und dafür die Tumi-Klingen hinlegen, anschließend darauf den Kristall. Jetzt erscheinen rechts oben erst zwei, dann vier und zuletzt sechs Farben. Hier gilt es, die richtigen Farben am Regenbogenstrahl anzuklicken. Dabei ist zu beachten, daß die entgegengesetzten Farben angeklickt werden, d. h. lila = rot, blau = gelb, grün = grün, gelb = blau und rot = lila. Bei richtigem Anklicken fallen die Steine von der

Decke. Beim dritten Mal sogar ein Brett und der Überquerung steht nichts mehr im Weg.

Im Labyrinth folgenden Weg einschlagen: Im ersten Raum rechts, dann links, wieder rechts und noch einmal rechts. An der Tür das Bambusstück nehmen und eintreten. Mit den Monden kann "Spring" gespielt werden. Einfach auf das freie Feld springen und der damit übersprungene Mond kann weggenommen werden. Der letzte Mond muß unten landen, dann erscheint selbiger am Himmel. Jetzt die Erde anklicken bis der "Spring"-Mond oben landet. Dadurch verdunkelt sich der Mond

am Himmel. Nun die Goldsonne auf die Sonne am Altar legen und die dritte Macht an sich nehmen. Auf die Scheibe klicken und im nächsten Raum (mit vier Türen) links weiter gehen. Im Zimmer der vier Jahreszeiten angekommen, die ZEIT in der Mitte des heiligsten Gestirns plazieren und einmal anklicken. Frühling. Wenn die MATERIE auf das Gestirn gelegt wird, erscheint ein kleiner Lehmklumpen. Den Bambus in den Lehm stecken und mit der ENERGIE den Bambus wachsen lassen. Mit der ZEIT den Winter hervorholen, das Schilfrohr abbrechen und in das Wasser legen. Darüber kommt die Goldsonne. Frühjahr! Bei Einsetzen der ENERGIE entsteht aus dem Schilfrohr und der Goldsonne ein Boot. Sommer. Das Boot treibt zum heiligsten Gestirn und der Tumi ist gesichert. Der Endkampf nimmt zunächst im Schiffsbauch seinen Lauf. Gleich die Tür geradeaus öffnen und im ersten Raum mit vier Türen nach links wenden. Nach Vernichtung der sechs Wachen tritt Aguirre selbst ins Geschehen. Da man aber schon auf dem halben Weg zu seinem Verderben ist, darf man sich nur nicht treffen lassen. Danach links und zweimal rechts gehen, den Doppelgang entlang und wieder rechts. Wenn man jetzt geradeaus geht kann eigentlich nichts mehr passieren, außer daß man vom folgenden Abspann maßlos enttäuscht ist.

Jürgen Rinker und HoSS





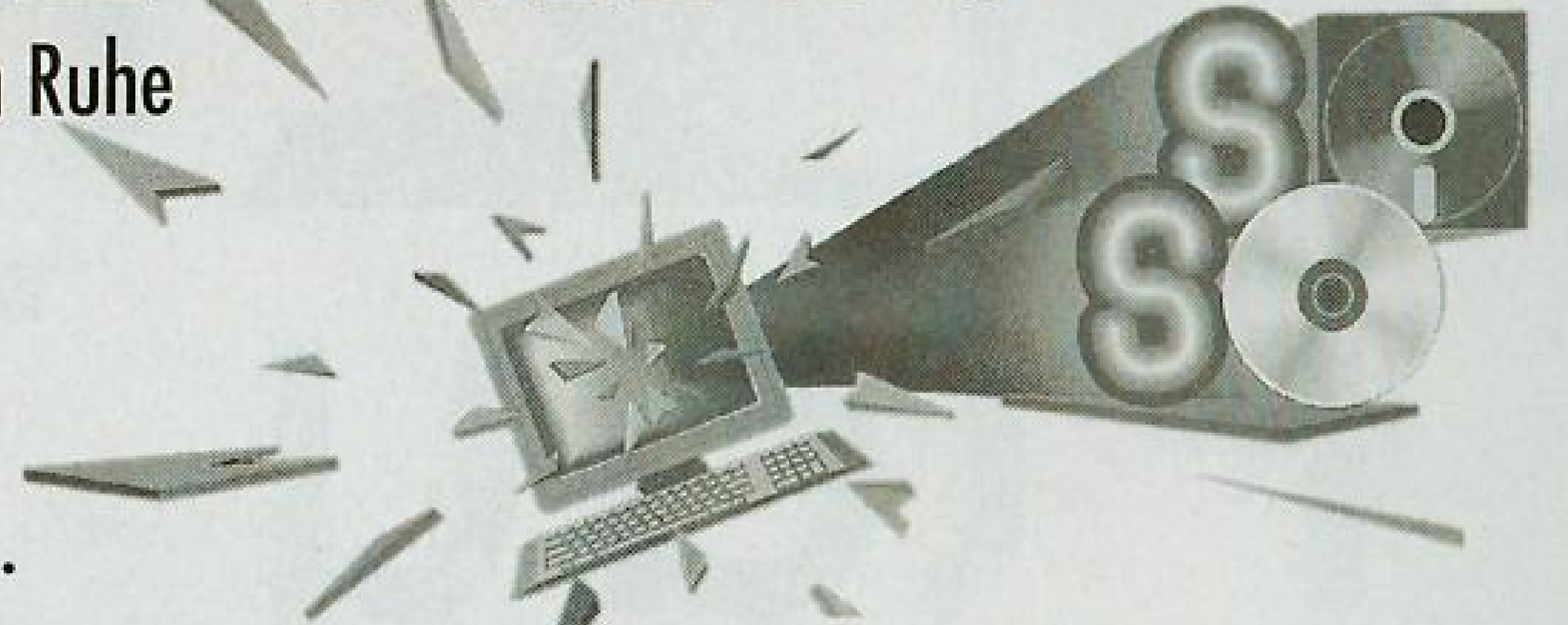
**W-1000 Berlin 45**  
 Osdorfer Str. 13  
 Tel.: 030/7126932  
**O-1034 Berlin**  
 Boxhagener Str. 23  
 Tel.: 030/5892067  
**O-1071 Berlin**  
 Rodenbergstr. 6  
 Tel.: 030/4491026  
**O-1330 Schwedt/Oder**  
 Ringstr. 8  
 Tel.: 03332/31620  
**W-2000 Hamburg 76**  
 Beethovenstr. 57  
 Tel.: 040/224633  
**W-2000 Hamburg 13**  
 Beim Schlump 21  
 Tel.: 040/458115  
**W-2300 Kiel**  
 Sternstr. 18  
 Tel.: 0431/970046  
**W-2400 Lübeck**  
 Wakenitz Str. 7  
 Tel.: 0451/794345  
**W-2820 Bremen 71**  
 Fresenbergstr. 54  
 Tel.: 0421/607404  
**W-2900 Oldenburg**  
 Edewechter Land Str. 47  
 Tel.: 0441/501445  
**O-3014 Magdeburg**  
 Braunschweiger Str. 104  
 Tel.: auf Anfrage  
**W-3180 Wolfsburg**  
 Eichelkamp 5  
 Tel.: 05361/41818  
**W-3300 Braunschweig**  
 Holwedestr. 10  
 Tel.: 0531/508231  
**O-3300 Schönebeck**  
 Ahornstr. 11  
 Tel.: 0391/5615821  
**W-3340 Wolfenbüttel**  
 Heimstättenweg 23  
 Tel.: 05331/61820  
**W-3400 Göttingen**  
 David-Hilbert-Str. 2  
 Tel.: 0551/46563  
**W-3500 Kassel**  
 Lange Str. 81  
 Tel.: 0561/39463  
**W-4000 Düsseldorf 30**  
 Gneisenaustr. 1  
 Tel.: 0211/4910187  
**W-4040 Neuss**  
 Hamtorstr. 20  
 Tel.: 02131/278967  
**W-4050 Mönchengladbach**  
 Neusser Str. 210  
 Tel.: 02161/601556  
**W-4100 Duisburg 1**  
 Ulrichstr. 2-4  
 Tel.: 0203/21084  
**W-4150 Krefeld**  
 Kölner Str. 485  
 Tel.: 02151/300409  
**W-4220 Dinslaken**  
 Friedrich-Ebert-Str. 93  
 Tel.: auf Anfrage  
**W-4250 Bottrop 1**  
 Essener Str. 6  
 Tel.: 02041/21973  
**W-4300 Essen 1**  
 Moltke Str. 36  
 Tel.: 0201/207629  
**W-4330 Mülheim**  
 Delle 47  
 Tel.: 0208/390370  
**W-4350 Recklinghausen**  
 Dortmunder Str. 31  
 Tel.: 02361/491239  
**W-4400 Münster**  
 Ferdinand Str. 8  
 Tel.: 0251/278515  
**W-4440 Rheine**  
 Auf dem Thie 8  
 Tel.: 05971/2219  
**W-4500 Osnabrück**  
 Petersburger Wall 17  
 Tel.: 0541/586809  
**O-4500 Dessau**  
 Kavalierring 9  
 Tel.: 0340/213109  
**W-4600 Dortmund 50**  
 Stockumer Str. 420  
 Tel.: 0231/759786  
**W-4630 Bochum**  
 Herner Str. 383  
 Tel.: 0234/531018

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

# 1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND  
 macht's möglich!  
 Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer  
 die neuesten Computerspiele, Original  
 mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe  
 spielen und testen.  
 Und dann neu und  
 originalverpackt kaufen.  
 Oder einfach zurückgeben.



# 2. SHOPPEN SIE MIT!

**Für alle, die sofort  
 kaufen wollen:  
 \*Einfache und zeitgemä-  
 ße Ratenzahlung jetzt  
 auch auf dem Versand-  
 weg möglich!  
 Die Finanzierung erfolgt  
 über die Hausbank, der  
 effektive Jahreszins  
 beträgt immer 15,4%.**

Soundblaster PRO	299,--
ATI Stereo FX, Testsieger	279,--
Soundblaster PRO + CD-Rom Laufwerk	799,--/*32,-- mtl.
Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 1MB	499,--/*29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB	699,--/*31,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB	799,--/*32,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	999,--/*34,-- mtl.
Speichererweiterung auf 2,5MB	222,--
Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr	248,--
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	899,--/*33,-- mtl.

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

# 3. SCHNAPPEN SIE MIT!

**SUPER-  
 SONDERANGEBOTE  
 nur solange der  
 Vorrat reicht!**

AdLib-compatible Soundkarte	nur 49,90
Mediaconcept 2.0 mit deutscher Kurzanleitung	nur 149,90
Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte, Audioeingang für CD-Rom, voll zwei gerichtete Midi-Schnittstellen, umfangreiche Software oder als	
Super D.J.Kit plus Boxen, Micro und Tonstudio-Samplesoftware	nur 179,90
AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte	nur 399,00
10 HD Disketten 3,5" vorformatiert	nur 17,90

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

**W-5840 Schwerte**  
 Friedenstr. 2  
 Tel.: 02304/2813  
**W-5880 Lüdenschied**  
 Forum am Sternplatz 2/  
 Eingang gegenüber  
 Wellenbad  
 Tel.: 02351/28847  
**W-6000 Frankfurt-  
 Bockenheim**  
 Am Weingarten 11  
 Tel.: auf Anfrage  
**W-6300 Gießen**  
 Bahnhofstr. 6  
 Tel.: 0641/71967  
**W-6330 Wetzlar**  
 Altenbergstr. 30  
 Tel.: 06441/54520  
**W-6520 Worms**  
 Luisenstr. 10  
 Tel.: 06241/88444  
**W-6600 Saarbrücken**  
 Mainzerstr. 78  
 Tel.: 0681/582771  
**W-6630 Saarlouis-  
 Fraulautern 3**  
 Saarbrücker Str. 22  
 Tel.: 06831/88159

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

**W-7000 Stuttgart 40**  
 Straßburger Str. 45  
 Tel.: 0711/874087  
**O-7033 Leipzig**  
 Dreilindenstr. 17  
 Tel.: 0341/4787781  
**W-7500 Karlsruhe 1**  
 Lessingstr. 5  
 Tel.: 0721/853360  
**W-7800 Freiburg**  
 Lehener Str. 24  
 Tel.: 0761/287112  
**W-7850 Lörrach**  
 Kreuzstr. 104  
 Tel.: 07621/49690  
**W-8000 München 5**  
 Reichenbachstr. 33  
 Tel.: 089/2021285  
**W-8134 Pöcking**  
 Schloßberg 2/  
 Im Bahnhof Possenhofen  
 Tel.: 08157/4088  
**W-8630 Coburg**  
 Kasernenstr. 26  
 Tel.: 09561/63831  
**W-8700 Würzburg**  
 Bergmeistergasse 2  
 Tel.: 0931/12290

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

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

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





# Hallo Play Time!



Das Redaktions-Orakel

**N**a also - es geht doch! Die Leserbriefe dieses Monats waren nicht nur besonders ergiebig, sondern auch besonders lesenswert. Diesmal habt Ihr Euch wirklich Mühe gegeben. Anstatt wie üblich, an dieser Stelle zu nörgeln, möchte ich einmal etwas ganz und gar Ungewöhnliches machen: Ich möchte mich bedanken! Für die vielen Zuschriften, die oft auch kon-

struktive Kritik enthielten. Besonders erwähnenswert sind einige, die Beträge zwischen einem und zehn Pfennige für unsere Atarihilfe spontan spendeten. Dank auch an Jan Flach aus Berlin, der eine Reichsbanknote über 2 Millionen Mark und einen Schein in Höhe von 50.000, in einer von mir nicht zu definierenden Währung, für die gute Sache spendete. Einige "Atariheime" boten an,

herrenlose Ataris aufzunehmen und ein Spinner beschrieb völlig neue Dressurmöglichkeiten, um Ataris als Bürohelfer einzusetzen. Christoph Fritsch ist ein besonders anhänglicher Leser - seine Postkarte erreichte mich aus dem sonnigen Goa. Ihr alle sorgt dafür, daß dieser (eigentlich ziemlich öde) Job wirklich Spaß macht!  
Der Eure bis die Hölle gefriert: RR

## STRECKER

Hello PT!

Ich finde Eure Zeitung echt ätzend (das ist negativ gemeint). Wenn man Eure Zeitung schon in den Händen hält, bekommt man so ein Kribbeln in den Händen und man muß sie sofort zerreißen. Aber Ihr tragt auch zum Umweltschutz bei, da ich mit Eurer Hilfe Klopapier spare.

*Patrick der Vollstrecker*

Ich veröffentliche diesen Brief als Beispiel für wohlfundierte Kritik, wie wir sie gerne sehen. Leider ist dem Schreiber dieser Zeilen nicht aufgefallen, daß unser Papier weder reißfest, noch saugfähig ist. Für den oben genannten Zweck ist es gänzlich unbrauchbar. Das würde auch das Kribbeln erklären! Wir empfehlen in diesem Fall ein geeigneteres Papier und regelmäßiges Händewaschen.

## MAGIC ADLER

Hallo Rainer!

Wir sind große Fans der Play Time. Wir, Freddy Krueger und Larry Lafer, vom Club Magic Adler möchten einige Fragen an Dich stellen.

1. Warum habt Ihr eigentlich keine Kleinanzeigen? Damit würdet Ihr

bestimmt noch mehr Leser gewinnen (wir suchen nämlich noch Mitglieder für unseren Club).

2. Wie wäre es mit einem Maskottchen (noch mehr Leser!)?

3. Kann man einen Universal Virenkiller für den PC erwerben? So, daß wärs. Weitere Briefe folgen! Schöne Grüße an "Rainer den Schreckhaften" und das gesamte Play Time-Team. Bald könnt Ihr Euch vor Lesern nicht mehr retten!! Ebenfalls schöne Grüße an Deinen Freund den Baseballschläger (P.T. 2/93)

*Freddy + Larry*

1. Ich möchte eigentlich nicht die 37. Erklärung für unsere nicht vorhandenen Kleinanzeigen geben. Wenn Ihr mir aber eine Beschreibung Eures Clubs schickt, bin ich gern bereit ihn an dieser Stelle vorzustellen. Siehe einen Brief weiter unten.

2. Eigentlich eine gute Idee. Leider habe ich keine Ahnung was das sein könnte. Hiermit stifte ich ein Poster unserer gesamten Crew, nebst Autogrammen, für den passenden Vorschlag! Da es eine einmalige Sache bleiben wird, sollte das eigentlich motivieren.

3. Ich verwende "Dr. Solomons Anti Virus Toolkit" und habe die besten Erfahrungen damit gemacht.

Die Grüße habe ich weitergegeben, und ich soll Euch auch ein freundliches "Wunk" von meinem Freund ausrichten.

## CLUB

Da wir den Aufruf, es sollten mehr Clubs an die Play Time schreiben, befolgt haben, wollen wir uns als Neulinge in der Szene vorstellen. Vor einem Jahr wurde der Spiele- und Anwenderclub "High End" gegründet, der sich ausschließlich mit Spielen, Hardware und demnächst auch Anwendersoft für PC und Macintosh befaßt. Der Club zählt bisher noch nicht viele Mitglieder, da dies der erste Aufruf zur Mitgliedschaft ist, der vom Club vorgenommen wurde. Alle zwei Monate bieten wir ein Clubmagazin, daß im Gegensatz zu anderen Clubs mit einem professionellen Layout aufwarten kann (XPress, Rainer!). Das Magazin bietet in der ersten Ausgabe Tests von neuen Spielen, einen Bericht über Apples Consumer Line, Tips & Tricks, kostenlose Kleinanzeigen und natürlich eine unvermeidliche Kulturbrik: Leserbriefe! Wenn der Club eine gewisse Größe erreicht hat, wollen wir spezielle Interessengruppen bilden. Der Clubbeitrag beträgt 10 DM jährlich, inklusive kostenloser PD-Disks. Infos gibt es bei: Jan Feldkircher, Riedstr. 31, 7321 Dürna.

Wenn ich noch etwas für Euch tun kann, Laßt es mich wissen.

## LEIPZIGER ALLERLEI

Sehr geehrte Damen und Herren, in Ihrem Januarheft waren Sie selbst mit einer unerträglichen Doppelmoral präsent, die sich selbst mit dem Alter Ihrer Redakteure nicht entschuldigen läßt. Mir ist völlig unklar, weshalb Sie meinen, sich die Freiheit herausnehmen zu können, mit erhobenem Zeigefinger gegen Raubkopierer zu wettern - mit der Kenntnis, daß viele der als Testmuster in der Redaktion eintreffenden Programme sogleich auf mehrere Rechner verteilt werden - und nach Herzenslust auch an Bekannte.

Einerseits stellen Sie völlig irrealen Rechnungen auf, die mahnen sollen, bitteschön Kinder, Raubkopien sind schlimme Sachen, andererseits geben Sie ein paar Seiten vorher unter der Hand zu, daß Sie keine Ausnahme bilden, wohl wissend, daß kein Softwarehaus einen Redakteur einer Computerzeitschrift auffliegen lassen würde.

Sie wissen sehr genau, daß es Raubkopien geben wird, solange Kopien möglich sind und weder sporadische Hausdurchsuchungen, noch lächerliche Ermahnungen von unglaubwürdigen Redakteuren daran etwas ändern werden. Auch wenn ich nicht erpicht auf einen Kommentar von Herrn Rosshirt bin, stehe ich jeder-



zeit für weiterführende Diskussionen zur Verfügung.  
Mit freundlichen Grüßen aus Leipzig:

Rene Bernstein

Fast hätten Sie den Kommentar nicht von mir, sondern von unserem Anwalt bekommen. Ihre kranke Phantasie gaukelt Ihnen ein verzerrtes Bild der Realität vor. Die Behauptung, daß Testmuster auf mehrere Rechner und Bekannte verteilt werden, erfüllt den Tatbestand der üblen Nachrede. Ich möchte noch bemerken, daß Softwarehäuser sehr genau darauf achten, wem sie ihre Testmuster überlassen, und eine Tätigkeit in einer Redaktion kein Freibrief ist. Allerdings wage ich nicht zu hoffen, daß Sie mir glauben, was - nebenbei bemerkt - mir auch ziemlich egal ist. Falls eine weiterführende Diskussion mit Ihnen in meiner Wahl steht, würde ich gerne darauf verzichten.

## FRAUENFRAGEN

Hi Rainer!

Zu dem Brief von T.B. aus 1/93: Ja, mit dem "Ciao" hast Du einen Trend verpennt. Noch nicht mitgekriegt, daß italienisch gerade Mode ist? Nun aber das schon fast legendäre Lob: Ihr macht eine super Zeitschrift blablabla. ABER: Es gibt da noch so ein kleines Detail: Könnt Ihr dieses beknackte Poster nicht weglassen?

Eine Frage: Ist es tatsächlich so, daß nur so wenig Mädchen die Play Time lesen bzw. Leserbriefe schreiben, oder (was ich glaube), Du kannst nur Jungs leiden und druckst deren Leserbriefe lieber ab. Denk doch mal ein bißchen an die Gleichberechtigung!

Ciao: Silke Lade

**Italienisch ist gerade Mode? Jahrelang tue ich mir Tonnen von Pizza, Lasagne und Zabaione rein, nun liege ich damit im Trend? Toll! Liegt meine Wampe, die ich von diesem Zeug habe, auch im Trend?**

Wenn Du denkst, ich könnt nur Jungs leiden, bist Du aber völlig schief gewickelt. Genau das Gegenteil ist der Fall, was Dir unsere Sekretärin gerne bestätigen wird. Mit Freudentränen in den Augen drucke ich jeden Brief einer weiblichen Leserin ab. Schau Dich diesmal genauer in der Leserbriefecke um - Du wirst feststellen, daß (Halleluja) überdurchschnittlich viele Frauen vertreten sind. Leider halten sich die Mädels doch ziemlich hinter dem Berg. Ich habe es nie verstanden! Frauen haben viel mehr Zeit Briefe zu schreiben, da sie nicht damit beschäftigt sind Frauen hinterher zu jagen. Aber nicht einmal für Dich würden wir unser Poster weglassen! Spero di incontrarla ancora: RR Denwa bango o oshiete kudasai? Das ist japanisch - um dem nächsten Trend zuvor zu kommen!

## DIES UND DAS

Hallo Leute!

Gerade habe ich den Bericht von der "WOC" zur Kenntnis genommen und lese erstaunt vom A-1200 mit (ich zitiere wörtlich) eingebauter (!) Harddisk.

1. Ist das nur ein Druckfehler, oder werden die Dinger tatsächlich immer kleiner?
2. Wieso bringt Ihr nie ein Poster von Euch raus? ICH WILL EIN POSTER!!!
3. Ist die Zeitung "PC Games" auch eine Schwesterzeitschrift von Euch - und wenn ja, wieso schreibt

dann die Leserbriefe in diesem Käseblatt nicht Rainer? Ansonsten ist die PT ganz in Ordnung, nur die Amiga- und Konsole-Rubriken stören stark.

M.K.

Ehe unser Orakel wegen Falschaussage verhaftet wurde, hat es mir noch verraten, daß Du PC-User bist. Es gibt da den einen oder anderen Hinweis!

1. Ist kein Druckfehler. Die Dinger werden tatsächlich immer kleiner. Bald wird man sie mit Brieftauben verschicken können.
2. Wenn Du unbedingt ein Poster haben willst, dann lies noch einmal den Brief "Magic Adler", bringe Deine kleinen, grauen Zellen in Aufruhr und lasse mich das Ergebnis wissen.
3. Ja - PC Games ist eine Schwesterzeitschrift von uns. Und Du wirst lachen - ich mache dort auch die Leserbriefseiten. Aber unser Chefred. murmelt immer etwas von seriös, sachlich usw. Dabei wedelt er immer mit meinem Gehaltscheck in gefährlicher Nähe eines brennenden Feuerzeugs. Ich habe den dezenten Wink verstanden!

## STAR TREK

Hi Play Time,

ich bin ein besonders großer Fan von Euch. Besonders die Leserbriefe gefallen mir sehr gut. Kommen wir zur Sache: Ich hätte da ein paar Fragen:

1. Wieso nennt Ihr Eure Januar-Ausgabe (1/93) Nummer 2/93?
2. Wann wird es "Star Trek the 25th Anniversary" für den Amiga geben?
3. Ich habe gehört, daß es Star Trek für den Amiga als Public

Domain gibt. Stimmt das? Macht weiter so!

Euer treuer Fan Denis

Hinter das Geheimnis unserer Nummerierung bin ich auch noch nicht gekommen. Dieses Phänomen kann Dir wohl nur unser Chefred. erklären. Leider ist bisher noch kein Hinweis eingegangen, daß "the 25th Anniversary" für den Amiga umgesetzt werden soll. Aber auf PD gibt es wirklich ein Star-Trek-Game. Es umfaßt zwei Disketten, sollte bei jedem guten PD-Händler zu haben sein und ist wirklich nicht übel. Ein schwacher - aber immerhin preiswerter - Trost.

## STAR TREK II

Hallo Rainer, nun will ich auch noch meinen Senf dazugeben, aber nur ganz kurz.

Computerspiele interessieren mich überhaupt nicht. Aber, ob Du es glaubst oder nicht, ich freue mich auf jede Ausgabe der Play Time, wegen der unübertroffenen Leserbriefecke. Deine Antworten sind das Beste, was ich in dieser Hinsicht gelesen habe. Bravo! Schade, daß Du nicht auch Leserbriefe aus anderen (Lebens-) Themen beantwortest (Rosshirt rät, oder so ähnlich), das wäre noch lustiger. Also bleib sauber und verlier Deine herrliche Ironie nicht!

Live long and prosper.... Elisabeth Lauer (Dennis Tante)

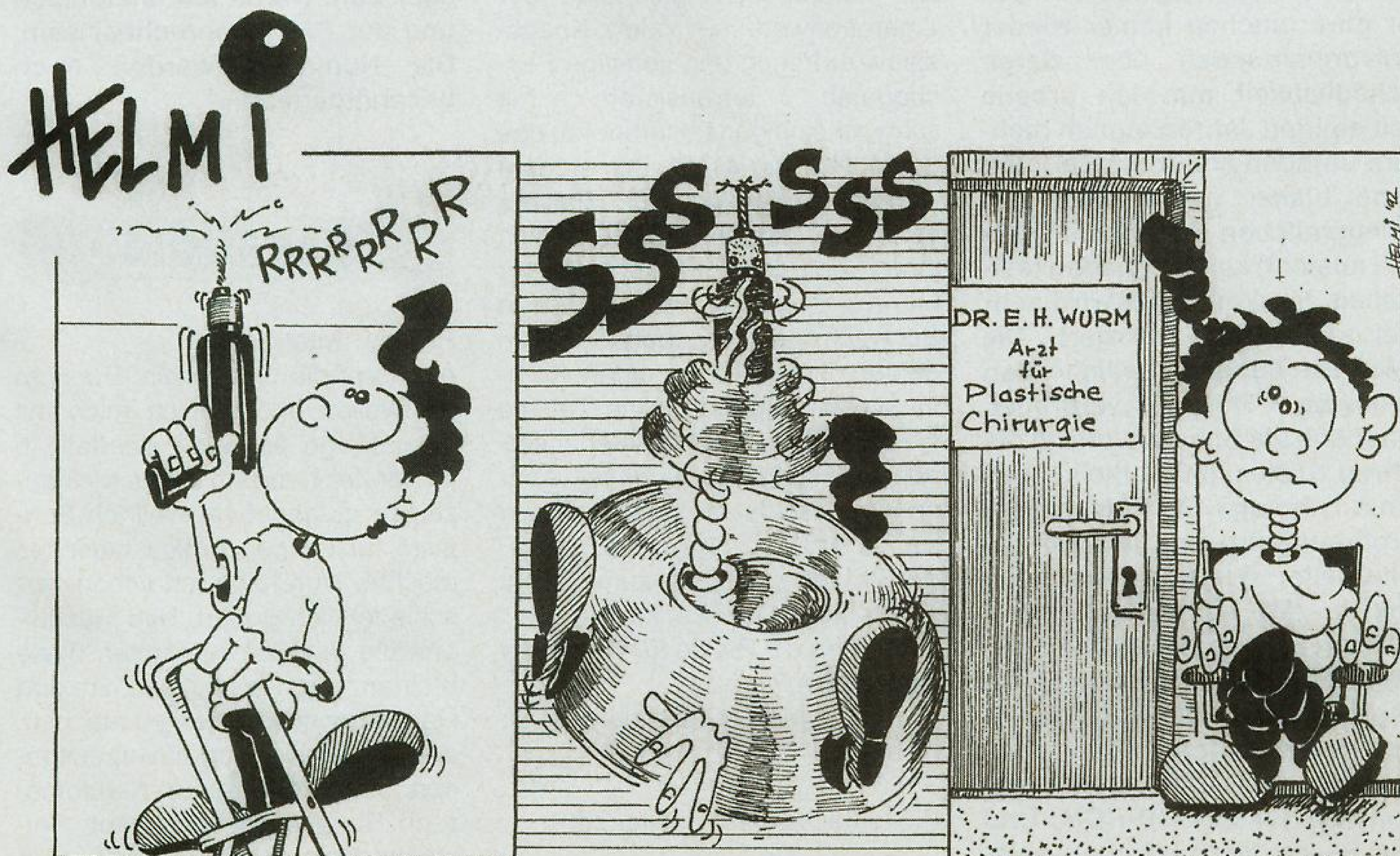
**Schreibt mir eigentlich der Rest Eurer Familie auch noch?**

**Dein Lob sorgte dafür, daß ich zwei Tage lang den Boden nicht berührte. Allerdings brachte mich unser Chefred. wieder herunter, aber lassen wir das. So sehr es mir schmeichelt: Ich habe nicht vor, eine zweite Erika Berger zu werden (mein Bart würde dem auch widersprechen).**

## KURZFASSUNG

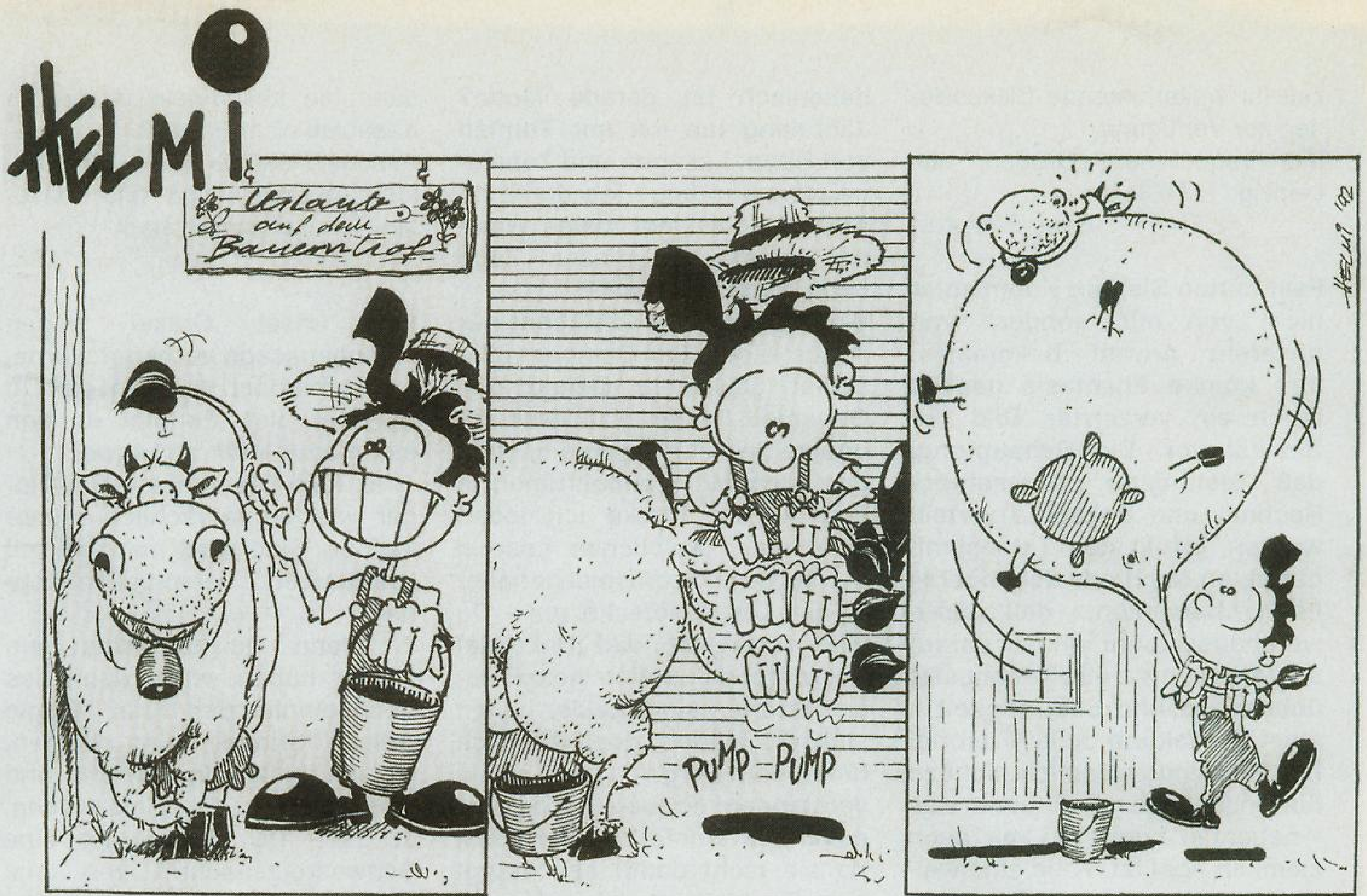
Hi Rainer, sag mal, wieviel verdient Euer Redaktionsorakel denn im Monat, bei dem geruhamen Job (einmal Ölwechsel, einmal Urlaub usw.) tz tz! Nun gut, ich kann verstehen, wenn Du es mir nicht sagen willst. Dafür kannst Du mir aber sagen was ein "Neo Geo" ist (entschuldige meine Unwissenheit) und ob es sich lohnen würde ein "Thrustmaster-System" zu kaufen. Entschuldige, daß ich auf die Lobhudelei verzichte, aber ich war zu faul das alles hier hin zu schreiben. In diesem Sinne bis zum nächsten Brief:

Indy the Conquerrer, oder so





Da unser Redaktionsorakel nebenberuflich auch noch Anfragen eines H. Kohl beantwortet, ist es ausgelasteter als man denkt. Ein "Neo Geo" ist eine Spielekonsole von SNK. Aber nicht irgendeine, sondern die mit Abstand beste Spielekonsole, die es auf dem Markt gibt und "Art of Fighting" ist ihr Prophet. Sollte man entnehmen, daß ich eine gewisse Vorliebe für "AoF" hege, würde man gar nicht falsch liegen. Ob sich die Anschaffung eines Thrustmaster lohnt, muß jeder für sich selber entscheiden. Ich finde das Teil super, zumal man auch mit der "Weapon Control" und den Footpaddles ein Maximum an Realität vor dem Monitor erreichen kann. Über die Verarbeitung gibt es auch nicht viel zu meckern. Einzig und allein die Tatsache, daß nicht jeder FluSi das Teil ausnutzt ist ein Wermutstropfen.



## AMIGA

Hallo Play Time!

Ich muß Euch wirklich loben, Ihr seid die beste Computerzeitschrift die ich kenne. Da Euch das sicher wie Öl runterläuft, müßt Ihr mir lebenswichtige Fragen beantworten. Zur Zeit besitze ich noch einen C64. Ich will mir aber bald einen Amiga kaufen.

1. Ist er in Eurer Zeitung noch in 2 bis 3 Jahren vertreten oder geht es ihm wie meinem C64?
2. Was haltet Ihr vom CDTV?
3. Geht der Amiga bald unter oder hat das noch ein bißchen Zeit?
4. Welche guten, neuen Flugsimulationen gibt es für den Amiga?
5. Kommt er grafisch an einen PC heran?
6. Was passiert mit den Bildern von Euren Tests?

Bitte beantwortet mir die Fragen ernsthaft!

*Danke: Bernd*

1. Prognosen über einen Zeitpunkt von 2 bis 3 Jahren sind in dieser Branche fast nicht zu machen. Aber ich denke schon.
2. Nix
3. Siehe 1.
4. Da hast Du einen wunden Punkt getroffen. Hier ist der PC um Meilen voraus. In letzter Zeit ist mir nur "A320" aufgefallen.
5. Das kommt auf den Amiga an. Ein A-4000 kann sicher mithalten, ein einfacher 500er sieht da schon blaß aus. Allerdings sehen die meisten Spiele auf den Amiga immer etwas besser aus, als auf dem PC.
6. Wir drucken sie ab - Du Nase.

## DREIERLEI

Hallo Play Time!

Ich lese die Play Time schon seit Ausgabe 2/92 und muß sagen, daß Ihr immer besser werdet. Doch nun habe ich einige Fragen an Euch:

1. Ich habe gelesen, daß Computer und Drucker einen Ton abgeben, den das menschliche Ohr zwar nicht wahrnehmen kann, aber der äußerst schädlich sein soll. Stimmt das?
2. Lohnt sich der Einbau eines CD-ROMs in meinen PC jetzt schon?
3. Ich suche eine gute Soundkarte. Was haltet Ihr von der "Sound Galaxy"?

OK - das wars vorerst einmal, aber damit seid Ihr mich noch nicht los.

*Tschüß: Euer Sebastian*

1. Wir sind keine medizinischen Fachleute! Aber seit es Computer gibt, tauchen immer wieder Horrormeldungen über deren Schädlichkeit auf. Ich arbeite seit einigen Jahren täglich mehrere Stunden am Computer, und kann bisher (wenn man von gelegentlichen Wutanfällen einmal absieht) keine Schäden feststellen. Ich finde, hier wird sehr viel heißer Wind fabriziert. Die "Medical Tribune", welche den neuesten Horror verbreitet, empfiehlt als Schutz Watte in die Ohren zu stecken! Sollte ich das ernst nehmen? Stell Dir mal ein Großraumbüro vor, in dem alle Mitarbeiter Watte (oder noch besser - frei nach Asterix - ein Sträußlein Petersilie!) in den Ohren haben! Ich würde Risse im Zwerchfell als die größte Gefahr betrachten.
2. Schon jetzt gibt es sehr viel Software für das CD-ROM. Und das Beste daran ist, man bela-

stet damit nicht die, ohnehin schon arg gebeutelte, Festplatte. Ich würde ein zaghaftes "ja" vermelden.

3. Das Teil kann alles was der "Blaster" kann, ist einigermaßen solide verarbeitet und kostet etwas weniger als ein Blaster. Ich finde keinen Nachteil.

## SCHLEIM

Hallo Reini & die restliche Play Time-Redaktion!

Wir schreiben das Jahr 1993. Unmengen von aggressiven, tollwütigen Amiga-Besitzern, die sich wie alternde Jungfrauen mit Tor-schlußpanik benehmen, Atari ST-User, die es nicht wahrhaben wollen, daß das was sie vor sich haben inzwischen nur noch Schrott ist, Moralapostel, die sich über Zigarettenwerbung oder Kriegsspiele aufregen und sonstige Psychopaten terrorisieren mit schwachsinnigen Leserbriefen das Land. Nur ein Mann, hinter dem sich Schwarzenegger und Stallone verstecken könnten, wagt es sich ihnen entgegenzustellen. Dieser Mann schlägt nun diesen Schwachsinn mit ebenso intelligenten, wie scharfsinnigen Kommentaren entgegen. Eine Tat die geradezu nach einer Gehaltserhöhung schreit!!! Nun ist aber genug geschleimt. Eigentlich will ich nur ein paar Antworten.

1. Gibt es passend zum T-Bird schon Maus und Drucker?
2. Werden die Preise für Computer weiter fallen?
3. Kann man Leserbriefe auch faxen?

*R.L.*

P.S. Attacke Reini, weiter so!!!

Mir war nicht so ganz klar, wen Du mit "Reini" meinst, bis unser Thorsten "sharp dressed man" Szameitat die Vermutung äußerte, ich selbst könnte gemeint sein. Vielen Dank für die Blumen, aber so groß ist meine Wampe nun auch wieder nicht, daß sich ein Schwarzenegger dahinter verstecken könnte. Bei dem Wort "Gehaltserhöhung" guckt unser Chefred. immer ganz finster und gibt vor, kein Deutsch zu verstehen. Nun ist aber genug geblödel.

1. Eine passende Maus wird gleich mitgeliefert, bei einem Drucker kann ich Dir nur zu "Edding brutal" raten, das quietscht schön und macht auch ordentlich schwarz.
2. Natürlich! Wenn Du Technik von gestern haben möchtest, kannst Du immer ein Schnäppchen machen.
3. Momentan noch nicht so gern, aber bald werde ich telefonisch und per FAX ansprechbar sein. Die Nummern werden noch bekanntgegeben.

## PARANOIA

Hi Play Time!

Auch auf die Gefahr hin, Euch zu langweilen, möchte ich mich mit einer Frage an Euch wenden. In letzter Zeit habe ich einige Kleinanzeigen aufgegeben, weil ich Software für meinen Amiga tauschen möchte. Nun habe ich schon verschiedentlich gehört, daß Rechtsanwälte der Softwarefirmen diese Kleinanzeigen auch lesen, um dort Hausdurchsuchungen zu machen, da sie offensichtlich davon ausgehen, daß Softwaretausch automatisch Raubkopien beinhaltet. Entspricht das der Wirklichkeit? *K.M.*



**Nur weil Du paranoid bist, heißt das noch lange nicht, daß niemand hinter Dir her ist.**

## JUMP AND RUN

Hallo Play Time!

Erstmal ein dickes Lob, Eure Screenshots haben sich ja mächtig verbessert. Doch nun zu meinen Klagen! Könnt Ihr Euch nicht endlich einmal entscheiden, wie Ihr Jump 'n Run schreibt? Einmal steht es normal da, ein anderes Mal steht Jump and Run und noch ein anders Mal Jump & Run da. Und dann stellt sich noch die Frage, was Ihr hauptsächlich testet. Computerspiele oder Videospiele. In der letzten Ausgabe waren wirklich ein paar Videospiele zu viel drin. Allerdings sollte die Konsolenecke bleiben! Wieso steht der C64 bereits unter Special? So, daß wars. Bis zum nächsten Mal:

*Gilles Teusch*

**Das 'n oder & sind verschiedene Erscheinungsformen des Wortes "and" und wenn Du weiter keine Sorgen hättest, solltest Du Dir welche machen. Hauptsächlich testen wir Spiele. Eine Gewichtung findet dabei eigentlich nicht statt. Aus aktuellen Gründen, kann es aber zu einer Verschiebung in die eine oder andere Richtung kommen. So leid es mir tut, aber der gute, alte Brotkasten (mein Gott - wie habe ich diese Kiste geliebt!), gehört nun wirklich nicht mehr in die aktuelle Berichterstattung. Obwohl ich mir damit bestimmt keine Freunde machen werde, muß ich betonen, daß dessen Zeiten nun endgültig vorbei sind.**

## VERWIRRUNG

Hallo Rainer!

Als ich am 07.01.1993 wie gewohnt zum Zeitschriftenhändler ging, mir wie üblich die Play Time kaufte und wie gewohnt hastig nach den Leserbriefen schaute (die normalerweise hinter den Konsolen kommen!), waren sie plötzlich verschwunden! Ich habe den größten Schock meines Lebens bekommen, mein Herz hörte beinahe auf zu schlagen und vor Angstschweiß wäre mir beinahe die PT aus der Hand gefallen. Du kannst doch... ich meine.... Ihr könnt doch nicht..... ach.. was sage ich da, ich bin noch völlig durcheinander. Na jedenfalls könnt Ihr doch nicht einen der wichtigsten Gründe warum ich die PT kaufe, ohne irgendwelche Vorwarnungen verlegen! Ihr hättet wenigstens in der vorigen Ausgabe einen Hinweis drucken können, zum darauf ein-

stellen. Aber keine Sorge, ich habe den Schock überwunden und gefunden habe ich sie ja auch, ich meine die Leserbriefe.

P.S. Die neue Aufteilung gefällt mir!

*Jörg der Verunsicherte*

**Huch - wir konnten doch nun wirklich nicht ahnen, daß Dich diese kleine Veränderung derartig in Verwirrung stürzen würde. Aber auch wenn sich der Platz geändert hat, wird doch alles beim Alten bleiben. Vertrau mir!**  
**Rainer der Beruhigende**

## DAS LETZTE WORT

**Wundert Euch nicht, wenn diesmal die Antwort auf einen Leserbrief am Anfang steht (bitte nicht erschrecken, Jörg!), aber Kuhny, der Grantige, scheint großen Wert darauf zu legen. Da es die Beantwortung eines Briefes unheimlich vereinfacht, wenn man den Brief vor die Antwort setzt, werden wir es (bis auf dieses eine Mal) auch weiterhin so halten. Daraus irgendwelche Schlüsse zu ziehen, bringt wohl nur unser guter Kuhny fertig. Obwohl ich mich des Eindrucks nicht verwehren kann, daß mir da Einer etwas reinwürgen will, möchte ich meine Antwort mit einem alten, deutschen Sprichwort beenden: Stört es den Baum, wenn sich eine Sau dran scheuert? Nicht persönlich nehmen, Kuhny, das ist Folklore. Gott gib mir Geduld..... aber beeil Dich!**

Grüß Gott Leserbriefonkel, eines ist mir bei Deiner "ok, lassen wir die Leser auch mal schwafeln -

Kolumne" ja aufgefallen: Du gehst aus allen Kommunikationsversuchen mit Deinen Lesern als sprücheklopfender Sieger hervor. Da ich jedoch befürchte, daß einige unbedarfte Leser inzwischen journalistische Fähigkeiten mit Deinem Namen verbinden, möchte ich dieser "keiner wäscht Rainer"-Serie ein Ende setzen. Deine Überlegenheit in den Briefdialogen resultiert nämlich aus der Möglichkeit, immer das letzte Wort bzw. den letzten Federstrich (oder schreibt Ihr schon maschinell?) gegen die Leserschreiber zu haben. Deshalb schlage ich vor, Deine Antwort diesmal ÜBER diesen Brief zu setzen, damit mal ein Anderer den Schlußpunkt setzen kann, nämlich ich. Punkt.

P.S. Entschuldige bitte den sauberen Briefdruck und die deutschen Umlaute, aber ich hatte gerade keinen Amiga zur Hand und mußte meinen PC nehmen.

*Mit freundlichen Grüßen:*

*J. Kuhny*

## DER FROOD UND SEIN KIND

Ave Rainer, moriture te salutant! Ich möchte Euch ja nicht in irgendeinem Sinne zu nahe treten, aber irgendwie wünsche ich Euch die Pest an den Hals (bitte mit einer langweiligen Stimme lesen)! Ich hatte gerade eine geeignete Art gefunden, um Eure niedlichen Lösungshefte abzuheften, da kommt Ihr mit dieser neuen, völlig geistesgestörten Idee, diese aufzulösen, um ein anderes, größeres Heft zu drucken. Ich will zwar keine Vermutungen anstellen, aber kann es sein, daß Ihr die Idee von der "Rewop" geklaut habt?

Um ein anderes Thema aufzugrei-

fen: Die zwei Mädels Aline und Katrin haben ganz recht! Ich appelliere hiermit an alle PT-Fans, die Aktion "Redaktionsposter" zu unterstützen! Die PT-Redaktion kann sich ja der geballten Kraft der Leserschaft nicht widersetzen, schließlich ist sie von UNS abhängig. Also laßt uns für eine Ausgabe in jedem Brief den Zusatz "P.S. Nieder mit den diktatorischen Unterdrückern. Es lebe das Poster!" schreiben.

Noch etwas zu Björn: Ich würde es ganz gut finden, wenn die Preise für Spiele und Anwedersoftware fallen, aber mich würde es tierisch anätzen, wenn ich z. B. Clouds of Xeen spielen möchte, ich aber erst zehn Minuten warten muß, bis ich endlich anfangen kann. Besser wäre es doch im Spiel selbst Werbung zu machen, z. B. daß man Koca-Loca-Dosen trinken muß, um seine Hitpoints aufzufrischen oder daß im Hintergrund irgendeine Werbung betrieben wird.

So, da Du so oft gelobt wirst, möchte ich es auch nicht versäumen. Du bist der hoopyste, oberafengeilste Frood den ich kenne! Frei nach D.Adams; Per Anhalter durch die Galaxis; Seite 31!

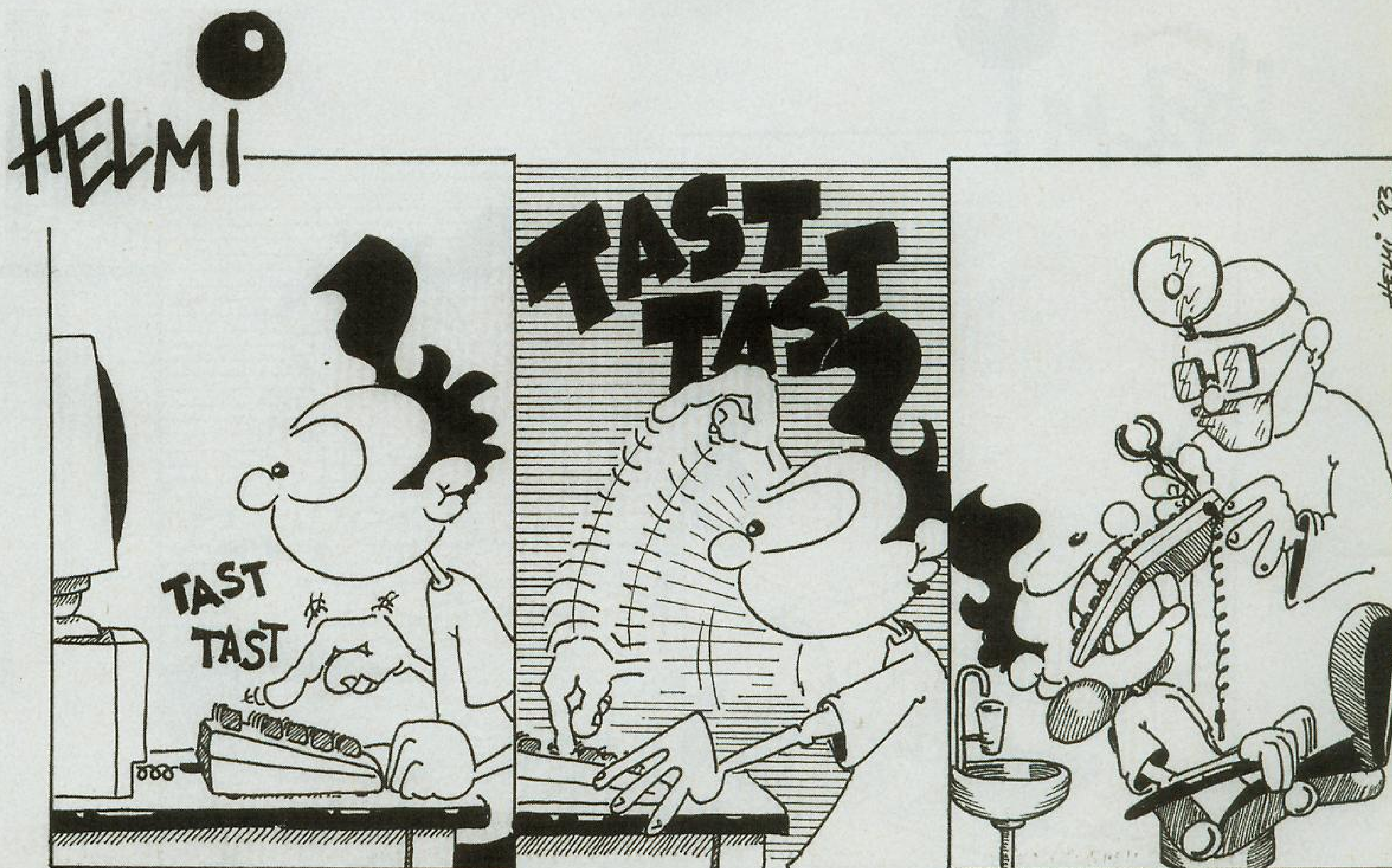
Nach diesem Lob möchte ich aber auch diesen Brief in der nächsten Ausgabe sehen.

Immer locker bleiben:

*Rannug der Schlächter*

**Schon wieder ein Rannug! Ich steig da bald nicht mehr durch. Mein Gott Jungs - könnt Ihr Euch nicht endlich einmal darauf einigen wer hier wer ist? Kann doch nicht so schwer sein?! Den eigenen Namen druntersetzen ist wohl nich, oder?**

**Die Idee mit der neuen Form der Tips & Tricks finden wir eigentlich nicht übel. Viele Leser (siehe unten) geben uns da auch**





recht. Von der "REWOP" klauen wir nichts. Zudem gibt es dort auch nichts mehr, daß es wert wäre geklaut zu werden. Warum wollt Ihr alle ein Poster? Kennst Du auch den Deal "Maskottchen = Poster"?

## GEFAHR

Hallo Rainer & Co.!!!

Da Ihr meinen ersten Brief nicht abgedruckt habt, versuche ich jetzt ein zweites Mal in die Leserbriefseiten zu kommen. Als ich vor ein paar Tagen in einer Zeitung blättere, traf mich fast der Schlag, als ich einen Artikel namens: "Gefährlicher Spielrausch" las. Schreiben die doch glatt, von Computerspielen wird man zum Epileptiker!!! Da soll doch eine Vierzehnjährige beim Zuschauen bei Super Mario Bros. zusammengebrochen sein! Auch finde ich es Blödsinn, was manche Zeitschriften für die sog. Erwachsenen schreiben - von Computerspielen soll man verblöden und Jugendliche sollten sich besser beschäftigen. Aber ich will etwas erleben. Ist es nun besser vor dem Computer zu sitzen, oder mit dem Motorrad durch die Gegend zu rasen? Ich würde mich freuen, wenn sich auch andere Leser zu diesem Thema äußern würden.

Eure treue Leserin:

*Barbara Moser*

**Na ja - um etwas zu erleben sollte der Computer eigentlich so ziemlich der letzte Ausweg sein. Man braucht deshalb ja nicht gleich wie ein Irrer mit dem Motorrad durch die Landschaft zu brettern. Ich bin mir sicher, daß es da ungefährlichere Mög-**

**lichkeiten gibt. Horrormeldungen über die Gefahren der Computer und besonders deren Spiele gibt es ja inzwischen bis zum Abwinken. Ich habe längst aufgehört das ernst zu nehmen, zumal da gerne auch Einzelfälle zu Dramen hochgejubelt werden. Diejenigen, welche das verzapf... ähh... schreiben, haben offenbar keine Ahnung wovon sie reden, oder sie tun es, weil sich Panikmache besser verkauft. Möglicherweise glauben sie auch das was sie schreiben, aber wenn man etwas nicht (oder mangelhaft) kennt, neigt man offensichtlich zu Übertreibungen.**

## VERBESSERUNG

Hallo Rainer!

Ich verfolge Euren Weg durch den Blätterwald schon eine ganze Weile! Ihr habt Euch vom stümperhaften Käseblättchen zu einer wirklich professionellen Zeitschrift entwickelt. Der Konkurrenz steht Ihr inzwischen in nichts nach, in manchen Bereichen habt Ihr sie sogar übertroffen. Da Ihr nun auch die Screenshots in den Griff bekommen habt, und das Tips & Tricks Heft, daß immer lose herumflieg, durch abheftbare Seiten ersetzt habt, werde ich mir die Anschaffung eines Abos ernsthaft überlegen. Ich bin auch schon sehr neugierig, wie die Play Time in Zukunft aussehen wird.

*Viele Grüße:*

*Bodo Weniger*

**Das Gestern ist Erinnerung -  
Das Morgen ist eine Vision -  
Heute ist ein Scheißtag!**

## AHNUNG

Hi Play Time!

Ihr lebt doch total hinter dem Mond! Schon vor einigen Wochen habe ich "Strike Commander" bekommen, aber bisher noch nichts darüber in Eurem Magazin gelesen. Kann das sein, daß Ihr keine Ahnung habt?

*Dr. B.*

**Und ob ich eine Ahnung habe... ich habe sogar zwei! Eine davon ist allerdings eine Dunkle. Nämlich, daß mir gleich der Kragen platzt! Auf legalem Wege kannst Du es nicht bekommen haben, die Vollversion kann es auch nicht sein, und ich muß los - Beruhigungspillen kaufen!**

## TEE-VOGEL

Tach Rainer!

Eure Zeitung ist ja ganz ok. An Euren Tests (ich meine damit die Texte) ist nichts zu beanstanden. Doch am besten sind immer noch die Antworten auf die Leserbriefe. So, genug geschleimt! Mich wurmt fürchterlich die Inkompetenz vieler Leserbriefschreiber und sogar von Dir! Zum Beispiel zum Thema "T-Bird: Megagranate, das Beste was man haben kann, tolle Maschine usw.". Hiermit äußere ich jetzt mal meine Meinung.

1. Preis! Der Preis ist ja wirklich eine Frechheit!

2. Technik! 50 MB Platte, 386SX/25 MHZ, 2 MB RAM! Wißt Ihr eigentlich, wie weit man damit kommt? Bei heutigen Ansprüchen (Ultima 7, WC II, Falcon 3.0) ist nicht nur die Platte ruckzuck voll,

auch die Spiele laufen langsam oder ruckeln so stark, daß der Spielspaß in den kleinen Zeh rutscht.

3. Design! Was haben sich die Designer eigentlich dabei gedacht? Hatten die eine zweimal gegessene Pizza zum Vorbild? Dazu kommt noch dieser "New T-Bird". 486SX/25 MHZ, 4 MB RAM. Was soll so ein Computer mit einem CD-ROM?

Wie kommt Ihr eigentlich auf die Idee, auf solchen Müll die guten Spiele zu testen. Gib doch zu Rainer, daß ihr nur so gut über diesen Computer redet, weil Ihr von denen gesponsert werdet, oder weil Euer Boss Euch sonst schwer mißhandelt!

So - das wars. Bitte Rainer, drucke diesen Brief ab. Und falls Du ihn abdruckst, lasse ihn doch bitte ungekürzt.

*Dein Fan:*

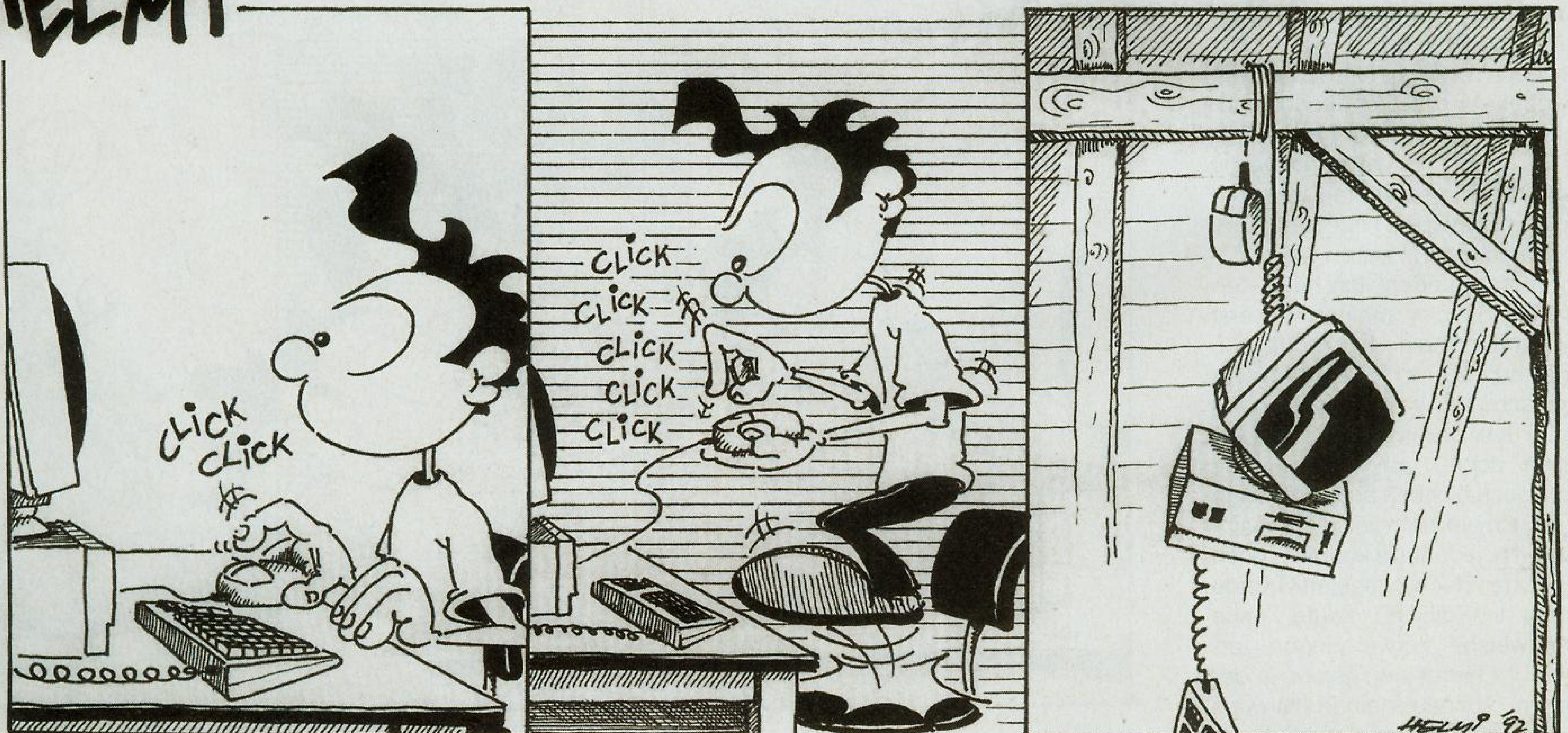
*Raphael Burchhardt*

**Na ja - ich habe mir doch die Freiheit genommen, Deinen Brief zu kürzen, da er mehrere Themen anschnitt, und ich mit ihm allein die halbe Rubrik füllen könnte. Ich hoffe, Du hast dafür Verständnis, wenn nicht, dann laß es!**

**Ein Computer muß doch nicht schlecht sein, nur weil der Hersteller uns reichlich mit Testmustern versorgt. An übertriebener Lobhudelei habe ich mich nie beteiligt. Ich habe eigentlich immer zugegeben, daß "der Manta der PC-Szene" eigentlich zu teuer ist und..... Nein Arthur - Hilfe - ich wollte doch nur.....**

**Aus technischen Gründen müssen wir die Leserbriefseiten an dieser Stelle leider beenden.**

# HELMI





# Von Panzern, Prinzen und Planeten

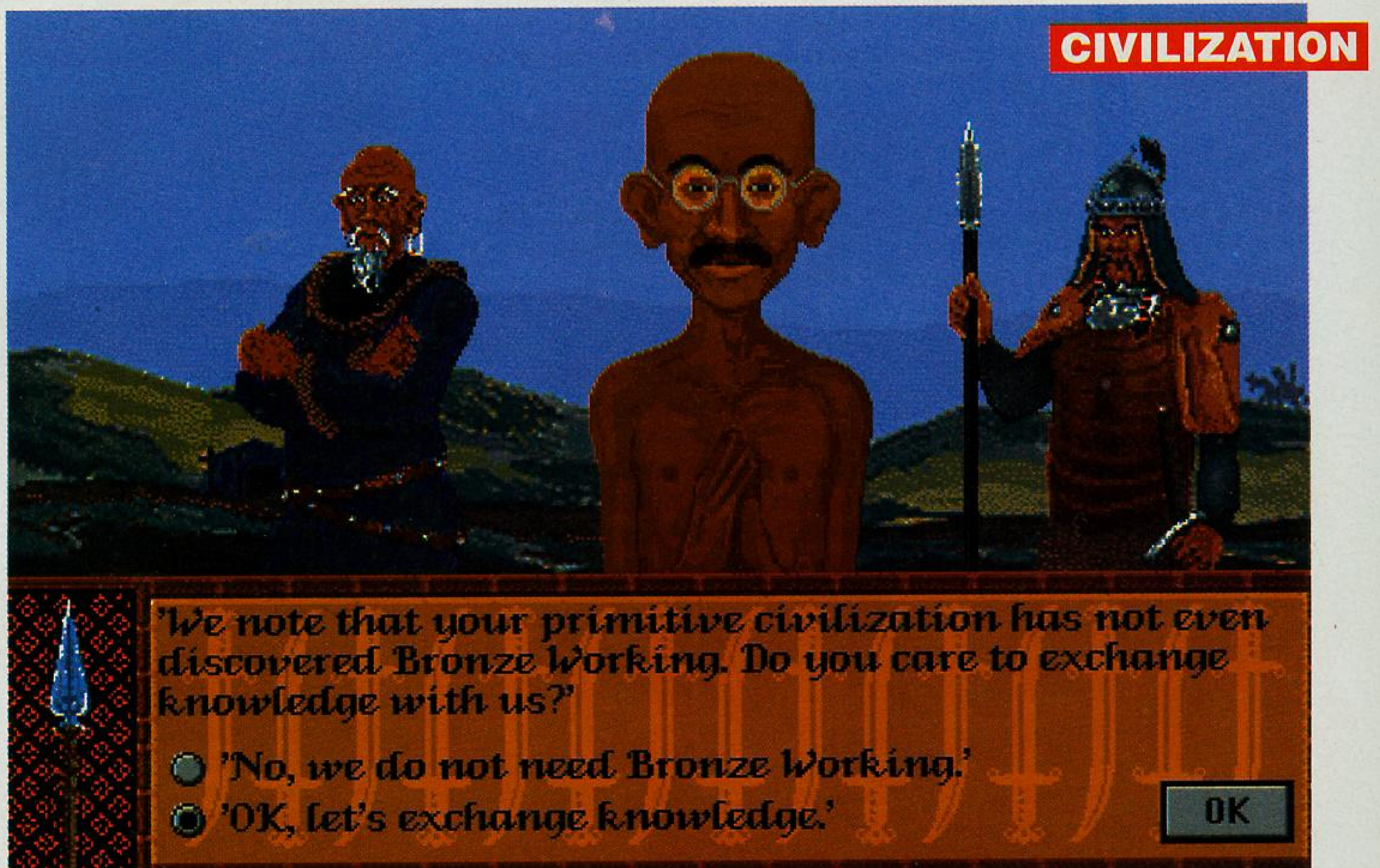
# HACK M C

**Nürnberg:** Wie wir von gut unterrichteten Greisen erfahren, sind die Gebäude des CT-Verlags von feindlichen Kräften einer unbekannteren Macht eingenommen worden. Weiterhin wurde bekannt, daß so ein Vorfall schon im letzten Jahr stattfand und auch hier große Verluste hingenommen werden mußten. Seit Anfang dieses Jahres sind die Mac-Rechner des Verlages von dem sogenannten 'Spectre Supreme' befallen. Keiner der Layouter oder Redakteure konnte sich bisher dieser mysteriösen Kraft entziehen.

von denen einer sogar mittels dreier Attribute selbst kreiert werden kann. Somit stürzte sich die gesamte Crew in die Auseinandersetzung. Maximal sechs Fahrer hatten die Möglichkeit die gegnerischen Fahrzeuge zu vernichten. Der Untergrund, organisiert unter Torben Gutetat (Name von der Redaktion geändert), versuchte durch gefährliche Aktionen, wie Stecker-Ziehen oder Büro-Absperren, ein Befallen durch dieses Programm zu verhindern. Doch so

## PANZER

Wie uns ebenfalls berichtet wird, nahm die Produktion der letzten Play Time erhebliche Verluste hin, da alle Beteiligten im Kampf gegen die Panzer des 'Spectre Supreme' verstrickt waren. Es handelt sich hierbei um eine virtuelle Simulation, die mittels eines Programms der Firma Velocity in die Computer infiltriert wurde. Ohne Vorwarnung brachte der Hauptverdächtige Albert Kläcklau (Name von der Redaktion geändert) dieses Durcheinander in die Systeme. Konnten sich teilweise noch einige der Layouter gegen die in Vectorgrafik flüssig animierten Kettenfahrzeuge erwehren, so sind nun bereits ein paar Redakteure dazu übergegangen, sich per Netzwerk gegenseitig zu bekämpfen. Dabei stehen laut unserer Informationen vom Geheimdienst vier unterschiedliche Panzer zur Verfügung,



Andere Völker bieten oft ihr Wissen im Tausch gegen eine von den eigenen Errungenschaften an.



Auch schon in der leichtesten Stufe hat man alle Hände voll zu tun.



Die unentdeckten Gebiete werden auf der Karte nicht gezeigt.



## KING'S QUEST V



Ein Fremder zaubert Graham's Schloß in eine andere Dimension.

vergleichsweise einfach auch die Grafik ist, konnte sich keiner dieser Faszination entziehen und wurde jeder dazu getrieben noch eine Runde zu bestehen.

Wie uns das vorliegende Bildmaterial, daß von unserem geheim agierenden Redakteur Melchor Beerenwein (Name wiederum v. d. R. g.) beschafft wurde, zeigt, kommen die Gegner zwar mit wenigen Farben aus, können sich aber hinter gut platzierten Hindernissen Deckung suchen, den Kontrahenten an den Rand des Aktionsgebietes treiben oder einfach durch ihre zahlenmäßige Überlegenheit siegen. Weitere Informationen aus dem Krisengebiet liegen uns leider nicht vor, da sich unser Korrespondent aus einem uns unbekanntem Grund noch im Gebäude des CT-Verlages befindet. Wir werden aber auf dem Laufenden bleiben.

## PRINZ (EN)

Na gut, eigentlich ist er schon König Graham, aber würde die Überschrift sich sonst so genial gut anhören und auf der Zunge zergehen? Genau! Also König Graham, bekannt aus bereits sechs Folgen der von Sierra herausgegebenen King's Quest-Reihe, hat im fünften Teil ein ganz besonders großes Problem. Vom üppigen Mahl eines Monarchen gesättigt, machte sich der Gute auf, einen Spaziergang

im friedlichen Lande Daventry zu unternehmen (wenn Ihr glaubt, Ihr wüßtet jetzt schon, um was für ein 'großes Problem' es sich nach dem Essen handelt, dann liegt Ihr leider falsch). Alles war mächtig in Ordnung und das ganze Land hatte diese 'Friede-Freude-Eierkuchen'-Stimmung. Verantwortungsvoll wie Graham so ist, kam er aber bald wieder nach Hause, um seine Pflichten als Führer dieses wunderschönen Fleckchens wieder aufzunehmen. Doch irgendwie kam ihm etwas Spanisch vor, als er daheim angelangt war. Es bestürzte ihn das Gefühl, daß sich etwas verändert hatte. Nach langem Grübeln merkte er auch gleich, daß er recht hatte: Sein schönes Schloß hatte sich verdünnsiert. Was war passiert, wo ist die heimische 'Hütte' hin und wo schlaf ich heute Nacht? All diese Fragen türmten sich in ihm auf. Einziger Trost in dieser schweren Situation schien eine Eule zu sein, die sprechen konnte und angeblich wußte, was passiert war, da sie alles mit angesehen hatte.

Und so macht sich König Graham vom Spieler gesteuert auf, sein 'Castle of Daventry' zu finden. Dies tut er auch in grafisch ansprechender Form. Wie aus den meisten Sierra-Adventures bekannt, bewegt er sich in der gewohnten Perspektive über den Schirm. Dabei stehen ihm auch 256 Farben zur Verfügung, die das Auge mit



Einziger Helfer in diesem Abenteuer ist eine sprechende Eule.



Auch hier kommt der Spaß für den Spieler nicht zu kurz.

den unterschiedlichsten Gegenden und Bildern verwöhnen. Das Point and Click-Verfahren findet auch hier seinen Einzug. Der von der Maus gesteuerte Cursor kann über die Shift-Taste die einzelnen Funktionen und Handlungen bestimmen. Dies beschränkt sich auf die üblichen vier (mehr sind aber auch nicht nötig): Gehen, Schauen, Nehmen und Reden. Das Marschieren geht Graham selbst bei höchster Geschwindigkeit und verkleinertem Screen etwas träge ab. Er macht zwar eine gute Figur in seinem roten Wams und der blauen 'Robin Hood'-Kappe, kann aber nicht ganz überzeugen und muß somit mit Abzügen in der B-Note rechnen.

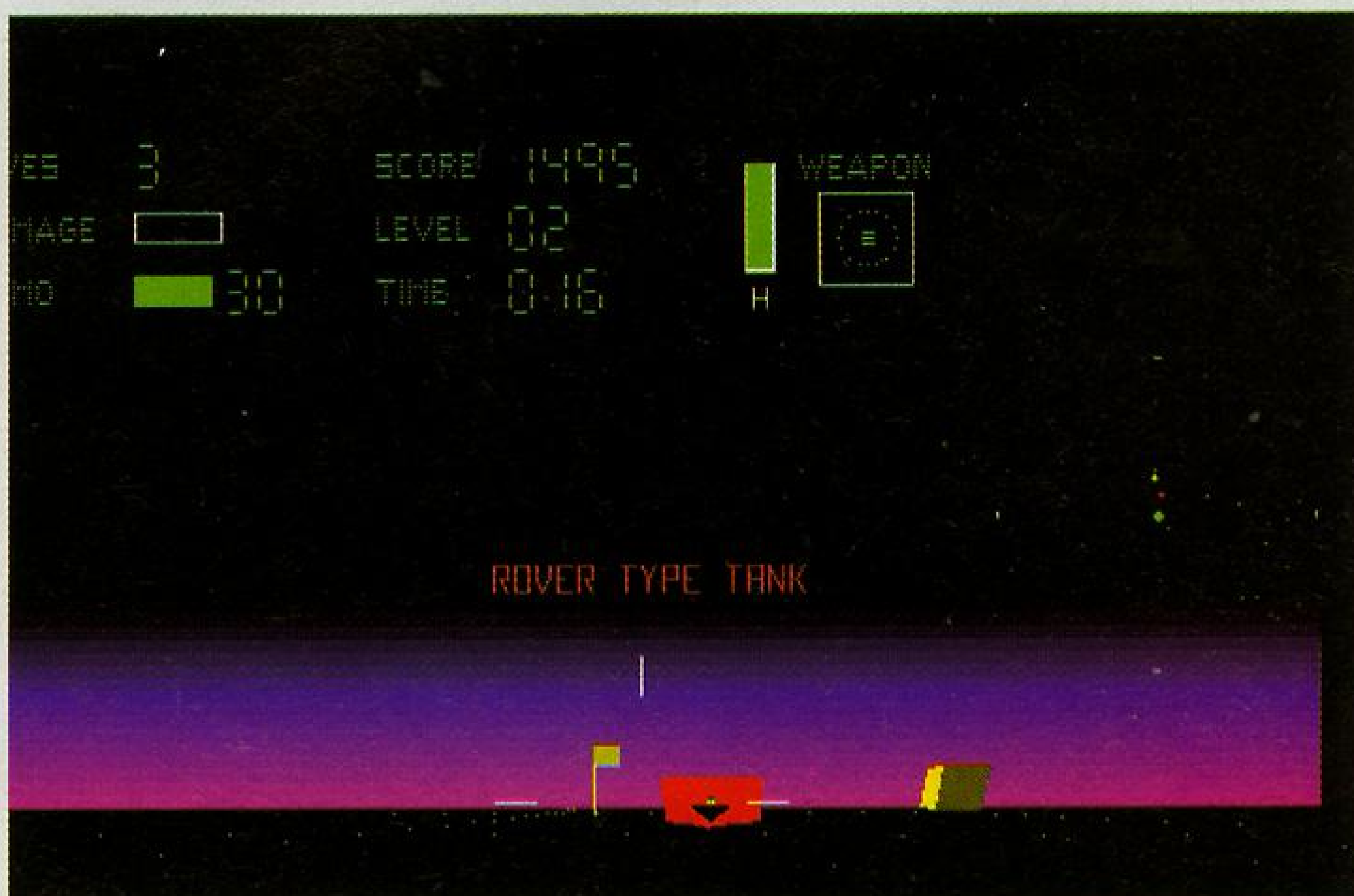
Reden tut er dagegen wie ein Wasserfall. Leider aber nur das, was ER will. Dafür aber der Situation angemessen und immer im richtigen Ton. So kann dem Spieler wenigstens kein verbaler Ausrutscher passieren. Jedoch mindert das den Spielspaß ein wenig, da dadurch ja der Handlungsfreiraum eingeschränkt wird. Fast jeder Screen wird durch eine andere Hintergrundmusik aufgemuntert und Graham ist sich auch trotz seines königlichen Geblüts nicht für eine witzige Einlage zu schade. So läuft er versehentlich in einen Ameisenhaufen und führt dann einen neuen, unfeiwiligen Tanz auf. Alles in allem gibt sich Sierra eigentlich keine Blöße und kann

Choose Tank

### SPECTRE SUPREME yourself:

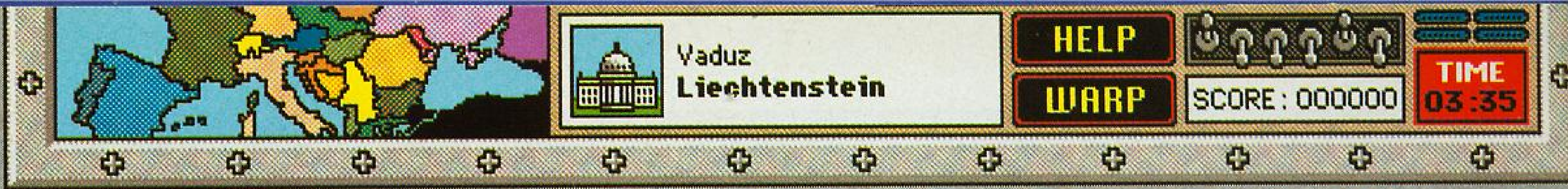
	A well balanced machine. Good for arena or raid.	Speed: 5 Shields: 6 Ammo: 4
	Very fast, but not much shielding or ammo. Good for flag rally.	Speed: 8 Shields: 4 Ammo: 3
	Lots of shields, but not very fast, and not too much ammo.	Speed: 3 Shields: 8 Ammo: 4
	Create/Edit your own custom Spectre settings.	Speed: 1 Shields: 1

Vier Panzertypen stehen für die Verteidigung zur Auswahl.



Ziel ist es, alle gegnerischen Flaggen an sich zu reißen.



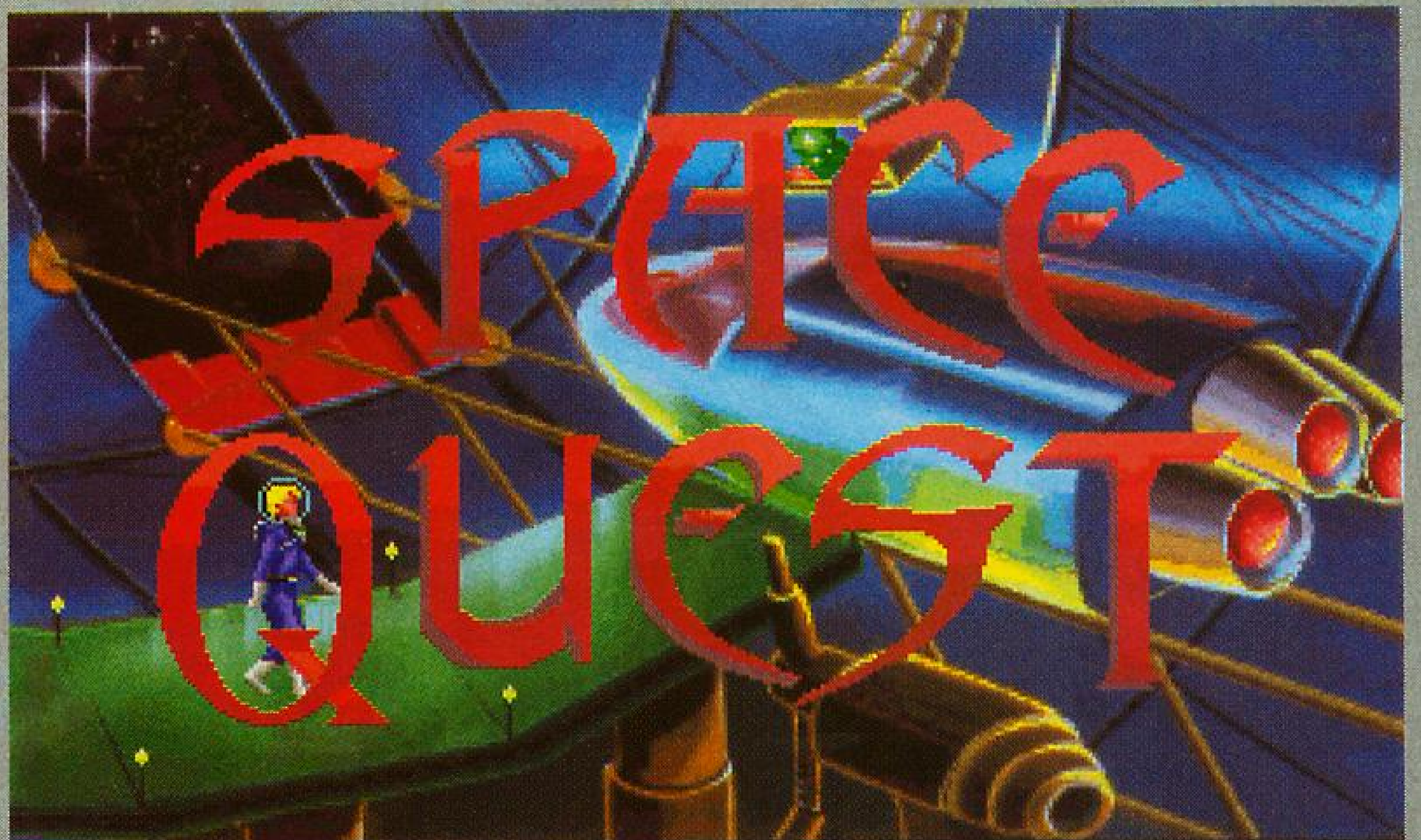


# Spielbereit?

Dann los . . .

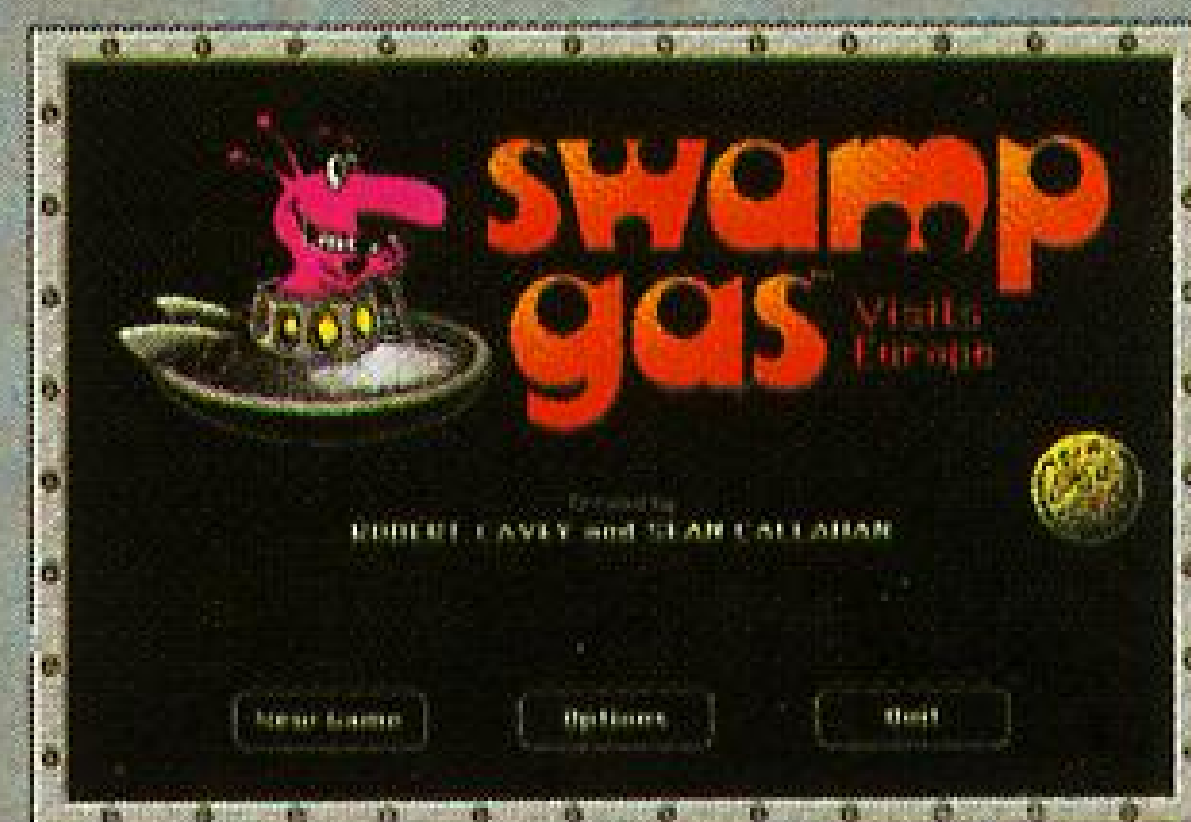


- Lemmings
- Battle Chess
- Darwin's Dilemma
- Harpoon
- Heart Of China
- Leisure Suit Larry V
- Life & Death
- Monopoly
- RoboSport
- Sands of Fire
- SimEarth
- Spectre Supreme
- Swamp Gas Europe
- Tesseract
- Tristan Pinball



Wir führen hunderte von Spielen für Apple Macintosh u.a. von:

- Amtex · INLINE
- Brøderbund
- Electronic Arts
- Grace Software
- Inline Design
- Interplay · Maxis
- Lawrence Productions
- Psygnosis
- Sierra · Virgin
- Software Toolworks
- Spectrum Holobyte



CeBIT '93  
Halle 8 bei Apple

Reden Sie mit uns

# SC SOFTWARE

Der Fachhandel bezieht dieses Produkt bei der SOFTCODE Vertriebsgesellschaft mbH  
Albert-Einstein-Straße 7 · 8910 Landsberg · Tel. 08191/30 71 · Fax 08191/3 30 43



## SPACE QUEST IV



Zwei böse Häscher von Vohaul lauern Roger in einer Bar auf.



Einzigste Rettung verspricht auf die Schnelle eine Zeitschleuse.



Gleich der erste Zeitsprung führt in eine grauenhafte Gegend.



Die Typen auf den Planeten schauen nicht gerade einladend aus.

auch hier wieder überzeugen. Von den kleinen Problemchen abgesehen, macht es eigentlich viel Spaß auf der Suche dabei zu sein und im mittelalterlichen Daventry herumzuziehen. Durchaus empfehlenswert!

## PLANETEN 1

Nochmal Sierra. Roger Wilco zieht es zum vierten Mal in die Weiten des Alls. Es geht gegen die 'Time Rippers' (was solche Typen wohl machen?). Auch hier der gewohnt gute Aufbau der Spiele dieser Firma. 256 Farben, Point and Click und die übliche Perspektive. Das ist aber keineswegs als langweilig anzusehen, sondern wird hier lediglich ein System verwendet, daß über Jahre gereift ist und so dem Spieler optimale Benutzerfreundlichkeit bietet.

Roger hat also seinen Heimatplaneten Xenon seit Teil 2 nicht mehr gesehen und ist auf dem Weg nach Hause. Er beschließt schnell noch auf Magmetheus einen kleinen Boxenstopp einzulegen und noch einen Happen zu sich zu nehmen. Während er gemütlich ausruht, scannt doch irgendjemand den Planeten nach ihm ab und findet ihn auch genau auf den Koordinaten 259 - 142 (wichtig, was?). Dieser jemand läßt auch gleich zwei unfreundlich schauende Typen in die Bar beamen, in der Roger gera-

de seine letzten Abenteuer erzählt. Die beiden Herren bitten ihn freundlich (mit erhobener Waffe) mit nach draußen zu kommen und es wird ihm dann offenbart, daß sie bzw. ihr Herrscher noch eine Rechnung aus Space Quest II offen hätten. Bevor ihm jedoch deswegen das Licht ausgeblasen wird, retten ihm zwei Unbekannte das Leben, die dann zusammen vor den Laserwaffen flüchten. Um Roger in Sicherheit zu bringen, öffnet einer der beiden Helfer eine Zeitschleuse und schickt unseren Helden hindurch. Dieser landet nun in einer nicht gerade sehr einladend wirkenden Gegend und ist von nun an ohne Schiff, Waffe und Hilfe.

Einzig Euch obliegt es nun wieder einzugreifen und ihn durch ein Abenteuer voller Humor und Spannung zu geleiten. Denn auch in dieser Quest-Serie wird einiges geboten, daß vom Alltäglichen meilenweit entfernt ist. Doch seid auf der Hut, Vohaul, der Bösewicht aus Space Quest II ist hinter Euch her und sein Plan ist es, das oberste Wesen des Universums zu werden. Und dabei steht Roger (also Ihr) nur im Weg.

## PLANETEN 2

Raus aus den Adventures und rein in die Simulation. Microprose ist mit Civilization schon seit längerer

Zeit auf dem Markt und kann auch auf dem Mac mit diesem Programm beeindruckt werden. Es dreht sich zwar um eine Idee, die so neu nicht ist, trotzdem wurde dies sehr gut in Szene gesetzt. Es geht nämlich um die Besiedlung neuer Gebiete und die Führung eines Volkes. Hat man eine der fünf Schwierigkeitsstufen ausgewählt, kann man sich aus 15 verschiedenen Rassen diejenige aussuchen, der man zu Ruhm und Ansehen verhelfen will. Dabei sind Ägypter, Amerikaner, Russen und Germanen, sowie eine frei definierbare Rasse (z. B. Noideas). Diese Menschen müssen sich erstmal einen netten Platz für ihre erste Siedlung, die dann auch als Hauptstadt gelten darf, aussuchen. Dabei kann einem der freundliche Rat eines alten weisen Mannes aus dem eigenen Stab helfen. Gründet man seine erste Stadt, muß man sie auch gleich benennen (z. B. Bored-City).

Im Verlaufe des Spieles wird man mit allen Errungenschaften der Zivilisation konfrontiert bzw. muß solche selbst in Auftrag geben. Das heißt man gibt seinen Leuten und Erfindern den Auftrag, eine bestimmte Sache näher zu untersuchen und zu forcieren. Z. B. kann man auf die Bronzegewinnung mehr Wert legen, was einem die Möglichkeit gibt Waffen zu bauen. Dies ist leider auch nötig, denn die anderen Völker sind irgend-

wann auch 'zivilisiert' und greifen aus allen Himmelsrichtungen an. Also bleibt einem oft nichts anderes übrig, als aus der Optionsvielfalt erst einmal den Aufbau einer richtigen Verteidigungsmacht zu wählen. Dabei müssen dann solche Sachen wie der Bau einer Bibliothek (sofern das Volk schon lesen kann) oder die Zusammenstellung eines neuen Siedlertrupps, der weitere Landstriche erkunden kann, zurückstecken. Civilization bietet alles, was ein Herrscher sich nur wünschen kann. Verschiedene Übersichten, manigfache Pull-Down-Menüs und eine funktionelle aber recht einfache Grafik. Somit ist man also für die Entdeckung von neuen Verfahren, Wissensgebieten und die Ausbreitung über die ganze Welt optimal ausgerüstet und kann sich stundenlang in dieses Spiel vertiefen. (me)

### Wertung:

<sup>1</sup>Spectre Supreme 85 %

<sup>1</sup>King' Quest V .....72 %

<sup>1</sup>Space Quest IV...69 %

<sup>2</sup>Civilization .....85 %

<sup>1</sup>Muster von SOFTCODE

<sup>2</sup>Muster von MICROPROSE

Alle Programme sind im autorisierten Apple-Fachhandel erhältlich.



# FREE move

**Software, die Spaß macht!**

<b>50800</b>	<b>Lemmings Psygnosis</b>	<b>79,00 DM</b>
<b>50125</b>	<b>Prince of Persia Brøderbund</b>	<b>75,00 DM</b>
<b>50950</b>	<b>Tristan Pinball Amtex</b>	<b>62,00 DM</b>

50716 3 In Three Inline Design

50215 A-Train Maxis

50282 Battle Chess Interplay

50162 Chessmaster 2100(The Fidelity)  
Software Toolworks

50724 Darwin's Dilemma Inline Design

50242 Harpoon Electronic Arts

50321 Heart Of China Sierra

50258 Indiana Jones: Last Crusade Electronic Arts

50313 Leisure Suit Larry V Sierra

50312 Life & Death Software Toolworks

50344 McGee Lawrence Productions

50702 McGee at the Fun Fair Lawrence  
Productions

50325 Monopoly Virgin

50276 PGA Tour Golf Electronic Arts

50277 PGA Tour Golf Course Disk Electronic Arts

50450 RoboSport Maxis

50454 Sands of Fire Electronic Arts

50503 SimAnt Maxis

50504 SimCity Supreme Maxis

50512 SimEarth Maxis

50281 Spectre Supreme Grace Software

50279 Starflight II Electronic Arts

50551 Super Tetris Spectrum Holobyte

50960 Swamp Gas Europe INLINE

50722 Tesserae Inline Design

50552 The Playroom Brøderbund

50280 V for Victory Electronic Arts

50578 Where in Europe is Carmen Sandiego?  
Brøderbund

50582 Where in the World is Carmen Sandiego?  
Brøderbund

50584 Where in Time is Carmen Sandiego  
Brøderbund

50596 Yeager's Advanced Flight Trainer Electronic Arts

Ständig hunderte von aktuellen Spielen im Angebot.

Fragen Sie uns nach den Tagespreisen!

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 %



**Tel. 0 83 15 91 16-0**

**Fax 0 83 15 91 16-66**





# MARIOS MAGIC



# SUPER SCOPE 6

Eigentlich war man allgemein der Ansicht, daß der Light-Phaser tot sei. Es handelt sich dabei um Licht-'Pistolen', die anstelle des Joypads/-sticks benutzt werden, um den Cursor auf dem Bildschirm zu lenken. Um dies tun zu können, muß der Phaser die Information, wie oft Ihr gerade wohin auf den Bildschirm schießt, mittels Infrarot-Lichtstrahlen zu einem Empfänger schicken. Dieser Empfänger ist in den Joypad-Port 2 anzuschließen und so in direkter Nähe des Bildschirms hinzulegen, daß er das Licht des Phasers auch einwandfrei empfangen kann. Nach einer entsprechenden Justierung sollte man daher weder die Entfernung zur Empfangseinheit noch den Winkel verändern, sonst schießt man Fahrkarten.

Das Grundprinzip benutzt Ihr tagtäglich bei den Fernsteuerungen von Fernsehen und Videorekordern oder unter Umständen sogar bei IR-Joypads. Zur Lichterzeugung ist auch eine Stromquelle notwendig, im Falle des SUPER SCOPE 6 und des MENACER sind dies sechs Batterien vom Typ AA. Zu erwähnen sei noch, daß der Phaser auch von der Software, d. h. den Spielen unterstützt werden muß, sonst tut sich nüscht.

**SEGA und NINTENDO: Sie verschenken keinen Millimeter Boden, wenn es um Marktanteile geht. Daher ist es wenig verwunderlich, daß ein Vorstoß des einen sofortige Gegenmaßnahmen des anderen nach sich zieht. So auch in diesem Falle, bei dem es eher um eine Randgruppe des 16-Bit-Konsolenmarktes geht: Den Light-Phaser.**

Beginnen wir bei dem Vergleich beider Systeme mit dem seit April '92 in den USA erhältlichen Super Scope 6 für Nintendo's Großen. Schon beim Auspacken des SS 6 erahnt man, daß es sich um kein gewöhnliches Teil handelt. Zusammengesetzt sieht der Phaser wie eine BAZOOKA aus (Panzer-Abwehrwaffe, die aus einem Rohr

mit Pistolengriff und Zielvorrichtung besteht und zum Verschießen von Raketengeschoßen dient). Ohne den kleinsten Zweifel aufkommen zu lassen - das SUPER SCOPE 6 ist einer Kriegswaffe detailgetreu nachgebildet und möchte auch als solche verstanden werden. Zur Zeit meines US-Trips letzten Jahres tauchte der

Phaser in großen Stückzahlen in allen Fachläden auf - richtig schön auf der Golf-Krieg-Welle zum Kämpfen zu Hause mit Chips und Budweiser-Wasser-Bier. Nun zum technischen Teil (der moralische sei dem geschätzten Leser überlassen). Nach dem Aufbau, dem Einstecken des Spielemoduls und dem Power-On (Konsole und Phaser) erscheint ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm, mit dessen Hilfe die Waffe justiert wird. Der Phaser wird wie sein Vorbild auch an einem Ende auf die Schulter aufgelegt. Eine Hand umfaßt den Griff, die andere wird im Bereich des Feuerknopfes aufgelegt. Nach dem Probeschuß und Trefferanzeige können wir die Visierung entsprechend korrigieren und ab geht's. Die sechs Spiele sind in zwei Gruppen eingeteilt: Blastris, bestehend aus Blastris A und Blastris B sowie Mole Patrol; Lazerblazer, unter dem Intercept, Engage und Confront zu finden sind.





## Blastris B



Hier eine kleine Übersicht: **Blastris A** ist ein horizontal ablaufendes Tetris, bei dem die Blöcke nicht verschoben und gedreht sondern durch Abschießen störender Ecken 'in Form' gebracht werden. Diese Art des 'Kästchenspiels' hat durchaus seinen Reiz und hält eine Weile bei Laune.

**Sound:** ..... 61%  
**Grafik:** ..... 73%  
**Gameplay:** ..... 59%  
**Gesamt:** ..... 65%

**Blastris B** ist ein Columns-Clone, bei dem Ihr die einzeln von oben nach unten fallenden Würfel durch Beschuß drehen könnt, bis sie die gewünschte Farbe zeigen. Zumindest war man so offen und hat die beiden ersten Spiele auch mit ähnlichen Namen versehen. Bei dem gleichen Spielprinzip hätte man dies ja auch schwerlich verbergen können, daß es sich um geklaute Spielideen handelt.

**Sound:**..... 52%  
**Grafik:** ..... 68%  
**Gameplay:** ..... 41%  
**Gesamt:**..... 56%

Bei **Mole Patrol** müssen reaktions-schnell die kurz aus ihren Ausgängen herauschauenden Maulwürfe weggeputzt werden. Dieser klassische Wiederaufguß der Uralt-Idee von 'erst eins, dann zwei, zum Schluß viele, viele' führt recht schnell zu Ermüdungserscheinungen und kann wahrlich nicht mehr überzeugen.

**Sound:** ..... 48%  
**Grafik:** ..... 59%  
**Gameplay:**..... 36%  
**Gesamt:** ..... 50%

Auch **Lazerblazer** zeigt die Einfachversionen von Bekanntem. **Intercept** ist eine horizontal ablaufende Version von Missile Defense mit der kleinen Gag-Einlage, daß Mario ab und an auftaucht, gejagt von Bowser. Hier drängt sich schon etwas der Verdacht auf, daß man sich beim Hersteller ganz fest vorgenommen hatte, daß es unbedingt sechs Spiele sein müssen.

**Sound:** ..... 45%  
**Grafik:** ..... 54%  
**Gameplay:** ..... 40%  
**Gesamt:** ..... 48%



# MARIOS MAGIC



**Engage** funktioniert wie After Burner oder Galaxy Force, nur ohne Flugzeugsprite: Alles, was Euch vor das 'Rohr' kommt, soll abgeschossen werden. Spätestens ab hier entfaltet das Super Scope 6 seine Fähigkeit, aus der Bewegung heraus präzise Schüsse zu ermöglichen. Ein Spiel mit klassischem Spielhallenstreß.

**Sound:**..... 54%  
**Grafik:** ..... 85%  
**Gameplay** ..... 58%  
**Gesamt:**..... 59%

**Confront** letztendlich ist das gleiche Spiel, nur daß die Gegner ausschließlich auf Euch zufliegen. War man im ersten Block noch geneigt, über die Doublette der Blastris-Teile mal hinwegzusehen, ärgert dieses erneute Duplizieren einer Idee um so mehr.

**Sound:** ..... 52%  
**Grafik:** ..... 81%  
**Gameplay:** ..... 42%  
**Gesamt:** ..... 54%

Insgesamt nichts Berühmtes also, allerdings hat NINTENDO schon angekündigt, daß in Zukunft noch mehr 'phaser-fähige' Spiele erscheinen sollen.

Von der Technik her kann man sagen, daß das SS 6 von allen 'Licht-Kanonen' die mit Abstand präzieseste ist (bedingt durch die lange Visierlinie und den guten Halt). Da die Spiele auch eine Zwei-Spieler-Option besitzen (natürlich nacheinander), Kann man sich mit Gleichgesinnten zumindest in der High-Score-Tabelle messen.

(re)

Hersteller: Nintendo

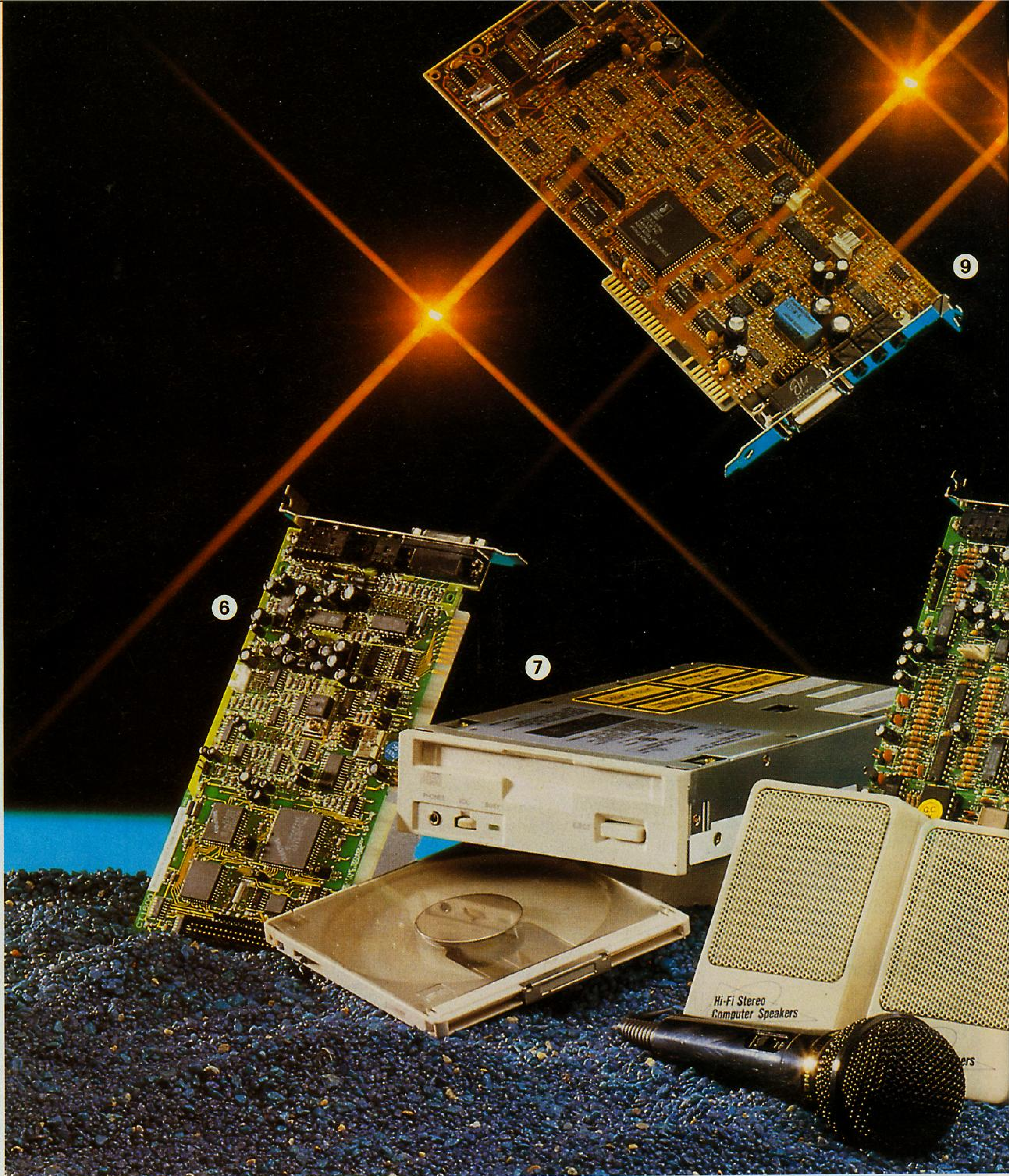
Preis: ca. DM 169,-

Muster: TOP 4

Spielesammlung:

**54%**





**Der CT-Verlag Leserservice-  
Angebot des Monats:**

**Die Sternst**

**❶ Festplatten Aktion:**

105 MB 0 MB RAM	899,-/32,-mtl.
105 MB 2 MB RAM	1095,-/34,-mtl.
105 MB 4 MB RAM	1285,-/36,-mtl.
105 MB 6 MB RAM	1475,-/38,-mtl.
105 MB 8 MB RAM	1665,-/40,-mtl.
210 MB 0 MB RAM	1199,-/35,-mtl.
210 MB 2 MB RAM	1395,-/37,-mtl.
210 MB 4 MB RAM	1585,-/39,-mtl.
210 MB 6 MB RAM	1775,-/41,-mtl.
210 MB 8 MB RAM	1965,-/43,-mtl.

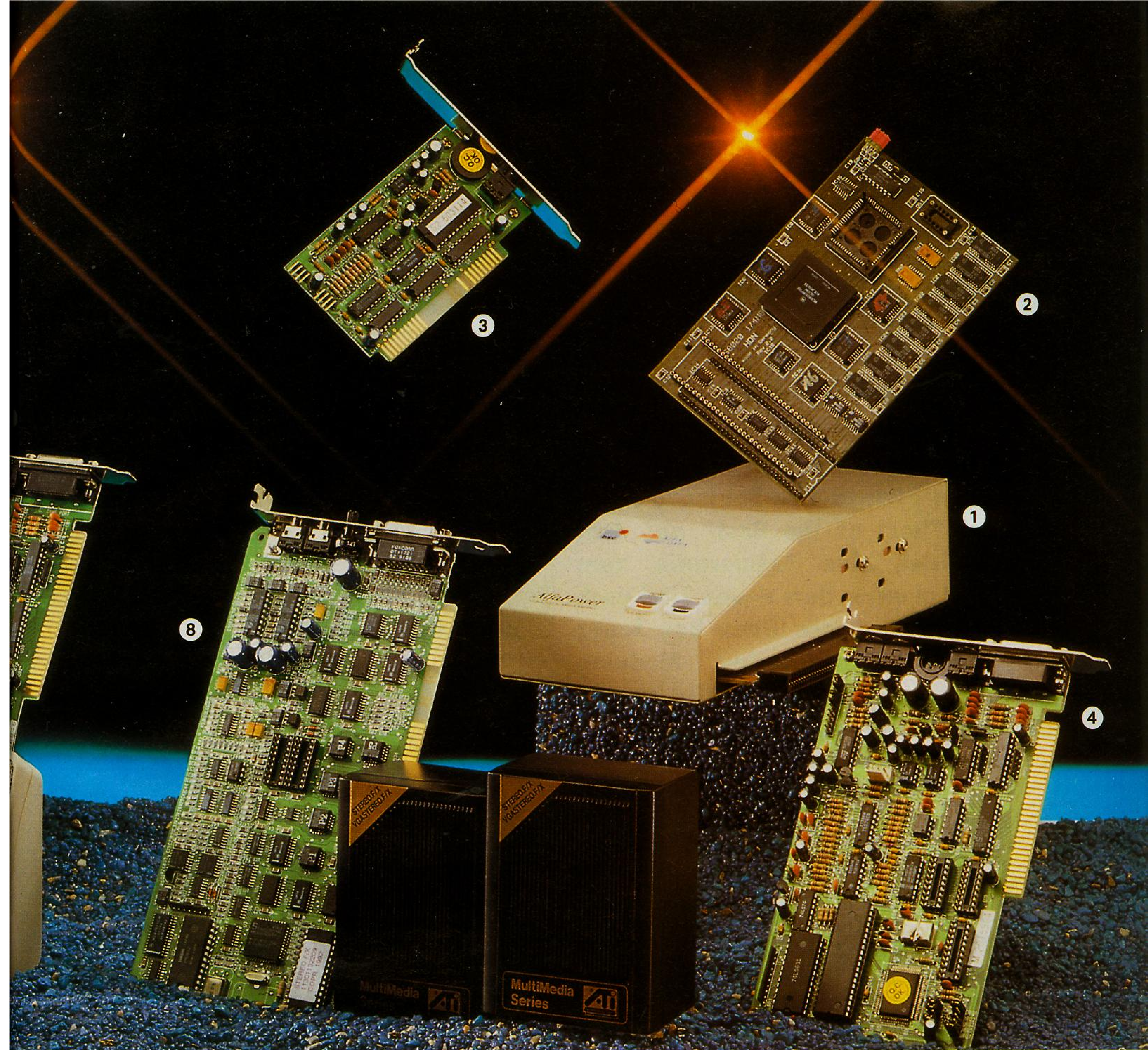
Alle Festplatten sind vorformatiert,  
geprüft und sofort anschließbar.  
RAM-Speicher wird eingebaut.

**❷ Turbokarten Aktion**

68020 Turbokarte	
1 MB 32 Bit Fastram	499,-/28,-mtl.
68020 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	699,-/30,-mtl.
68030 Turbokarte	
1 MB 32 Bit Fastram	799,-/31,-mtl.
68030 Turbokarte	
4 MB 32 Bit Fastram	999,-/33,-mtl.

Alle Karten sind sofort anschließbar.  
Bitte geben Sie die genaue Artikelbe-  
zeichnung und den Preis an!





# nde für Ihren Computer !

## Soundkarten-Aktion

- ③ **ADLIB compatible**  
Soundkarte nur DM 49,90
- ④ **Mediaconcept 2.0** -jetzt mit  
deutscher Kurzanleitung DM 149,90  
oder als
- ⑤ **D.J.- KIT** mit Boxen, Micro  
und Tonstudio-Software DM 179,90
- ⑥ **Soundblaster Pro**  
mit deutschem Handbuch DM 299,00
- ⑦ **Soundblaster Pro** und  
CD ROM Laufwerk DM 799,00/31,-mtl.
- ⑧ **ATI Stereo FX Soundkarte,**  
Testsieger DM 279,00

- ⑨ **AdLib Gold 1000**  
High-End Soundkarte DM 399,00

Zeitgemäße Finanzierung möglich- bestellen Sie jetzt mit einer Postkarte oder einfach telefonisch!  
Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.  
Bitte geben Sie die genaue Artikelbezeichnung und den Preis an!

### Bestellungen an:

**CT Verlag**  
**Brunecker Str. 84**  
**8500 Nürnberg 40**  
**Tel: 0911 / 45 74 00**





# MARIOS MAGIC

# BEST OF THE BEST

## Wenn die Besten ihr Bestes geben

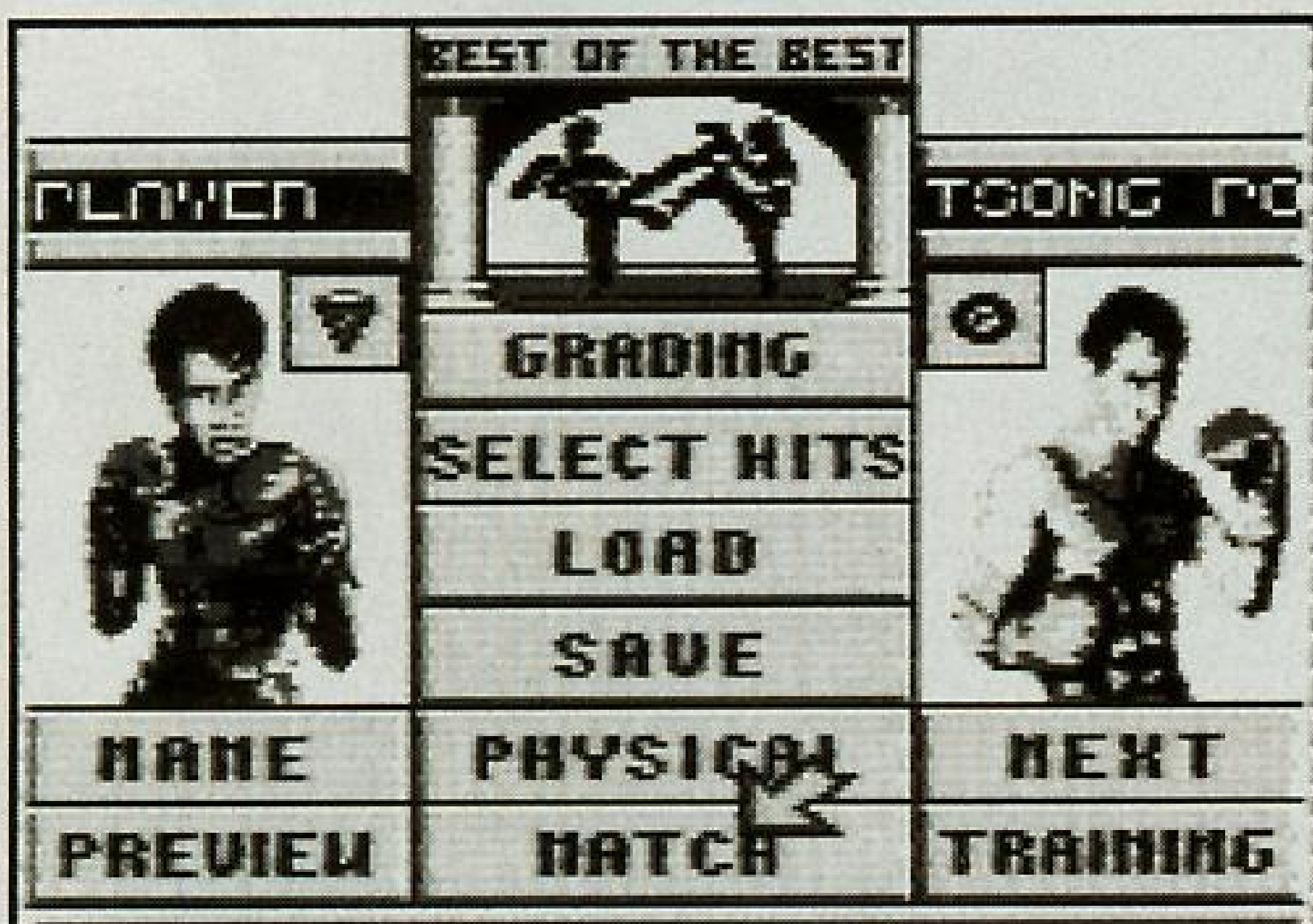
Ursprünglich für den PC, ST und Amiga konzipiert, erlebt nun zum einen die Ur-Version von "Panza-Kick-Boxing", unter dem Titel "Best of the Best" aus dem Hause Loricel, eine Renaissance, zum anderen wird unter dem neuen Titel auch die Nintendo-Hardware (Game Boy, Super NES) mit entsprechenden Modulen beglückt. Ob es sich dabei wirklich um ein Glück handelt, das wollen wir uns nun im einzelnen näher ansehen.

Beginnend beim Titel sind gleich einige Ungereimtheiten festzuhalten. Hinter "Best of the Best - Karate" verbirgt sich zuallererst einmal eine Kick-Box-Simulation, die mit Karate nur durch den Überbegriff Kampfsport verwandt ist. Und

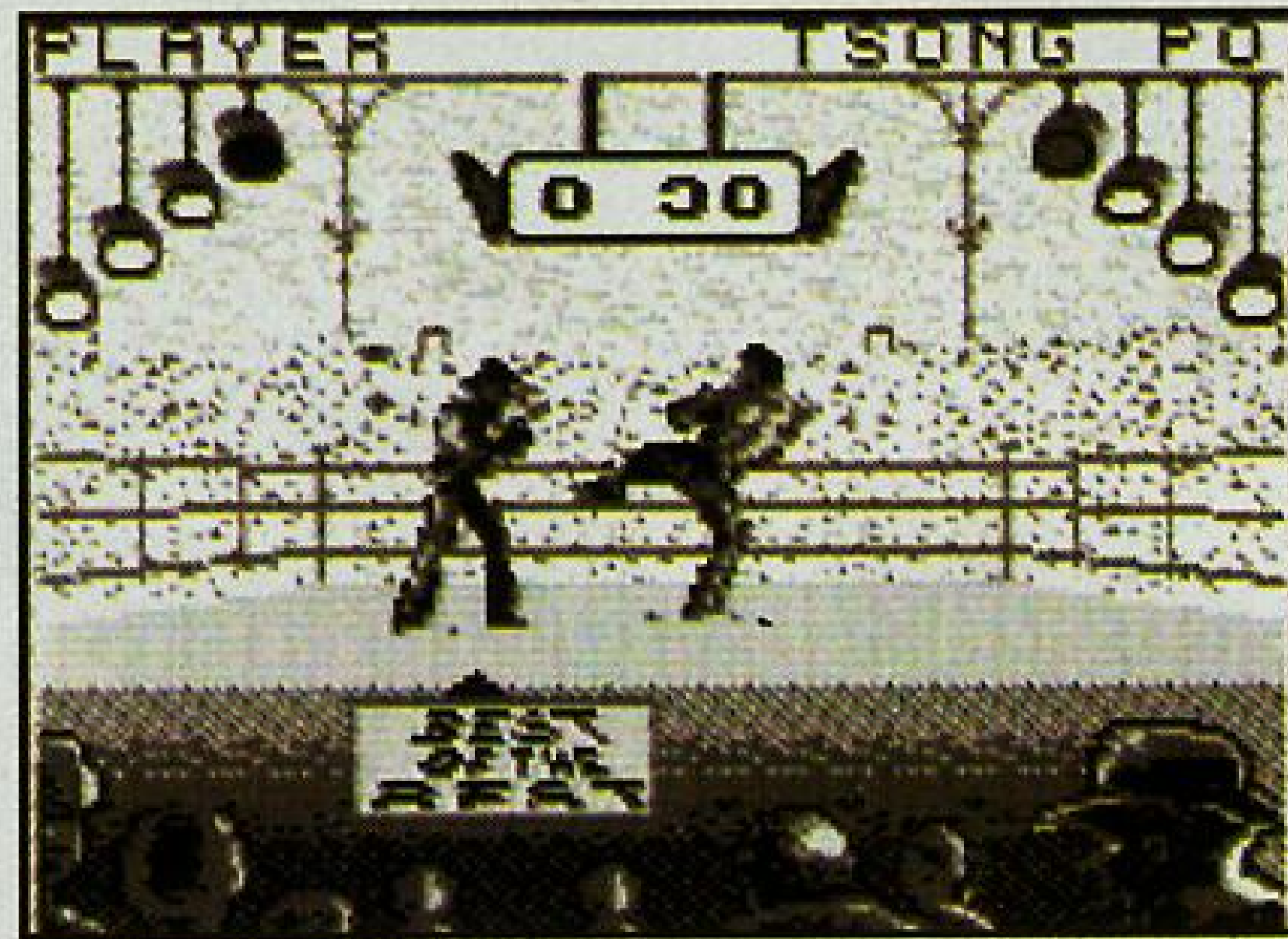
wo wir schon beim Haarspalten sind: Im Kick-Boxen sind Schläge/Tritte zum Knie verboten. Diese sind wiederum beim Thai-Boxen erlaubt, welches allerdings in kurzen Hosen ausgeübt wird. So oder so, ganz hundertprozentig ist das alles nicht. Kommen wir zu den einzelnen Modulen.

### Die Game Boy-Version

Und da auch gleich die angenehme Seite zuerst. Hier finden wir



eine wirklich geglückte Version, mit großen Sprites, vielfältigen Techniken und sauberer Darstellung. Befinden sich die Kämpfer im Clinch, so ist es anfangs teilweise etwas unübersichtlich im Ring. Doch hat man erstmal die volle Bedeutung des Orientierungspfeils erkannt, der sich am unteren Ringrand befindet und weiß ihn auch einzusetzen, kann man sich ganz und gar auf den Gegner konzentrieren. Der Übersicht halber wurde auf den, aus den Urversionen bekannten, rundlichen Schiedsrichter verzichtet. Doch bevor es überhaupt zur ersten hand- und



fußfesten Auseinandersetzung kommt, besteht noch die Möglichkeit sich durch die einzelnen Options- und Trainingsmenüs zu klicken. Die Positionierung der verschiedenen Schläge läßt sich hier ebenso festlegen, wie es auch möglich ist, sich in der Sporthalle dem Reflex- und Konditionstraining zu unterziehen. Und es bedarf schon einiges an Übung, um sich bis an die Spitze zu kämpfen. Die Rundenzahl läßt sich vom Spieler separat einstellen, der Vitalitätszustand wird mittels Scheinwerfern dargestellt. Grafisch könnte man "Best of the Best" mit "The Fighting Simulator" vergleichen, der aber nicht die Klasse des französischen Herausforderers erreicht. Auch die knatschigen Schlag-Vertonungen können sich hören lassen.

### Die SNES Version



Hier tut man sich schon erheblich schwerer, muß man sich doch mit dem etablierten "Street Fighter 2" messen. Von Spielen wie "Art of Fighting" und "Fatal Fury 2" für das Neo Geo, die wiederum das Nintendo-Zugpferd um Längen schlagen, ganz zu schweigen. Dennoch dürfte "Best of the Best" für Puristen eine lohnende Herausforderung sein. Keine unfairen und realitätsarmen Powerschläge trüben hier den Kampfgeist, nichts lenkt vom eigentlichen Spielgeschehen ab. Technisch unterscheidet sich die



SNES-Version kaum vom Rest. Auch hier kommt es zum großen Finale in der an den Kick-Boxer 3 erinnernden Kampfarena ohne Regeln. Zwar immer noch mit Boxhandschuhen und Fuß-Safteys, aber immerhin. Bemerkenswert auch hier: Die realistische Tonkulisse.

Alles in allem handelt es sich bei beiden Versionen um geglückte Remakes und Konvertierungen, wobei die SNES-Version noch eine Prise Salz und Pfeffer hätte vertragen können.

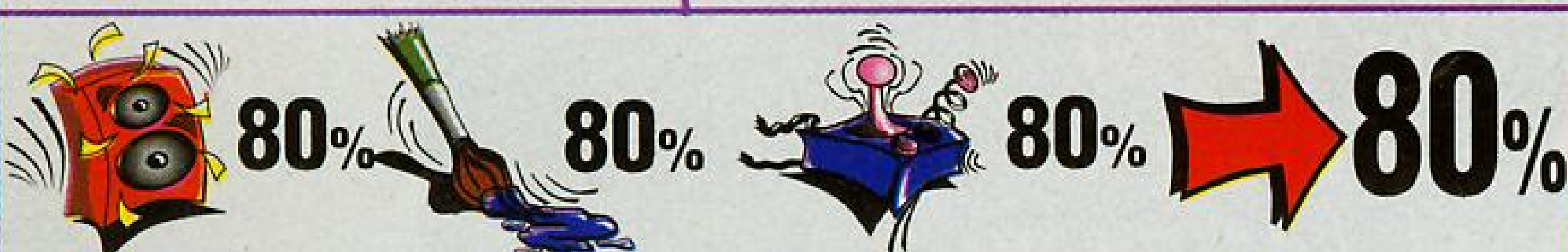
(ts)

### GAME BOY

Besonderheiten  
- gelungene Umsetzung

### SPORTSIMULATION

Hersteller Loricel  
Preis ca. DM 70,-  
Muster von Hersteller

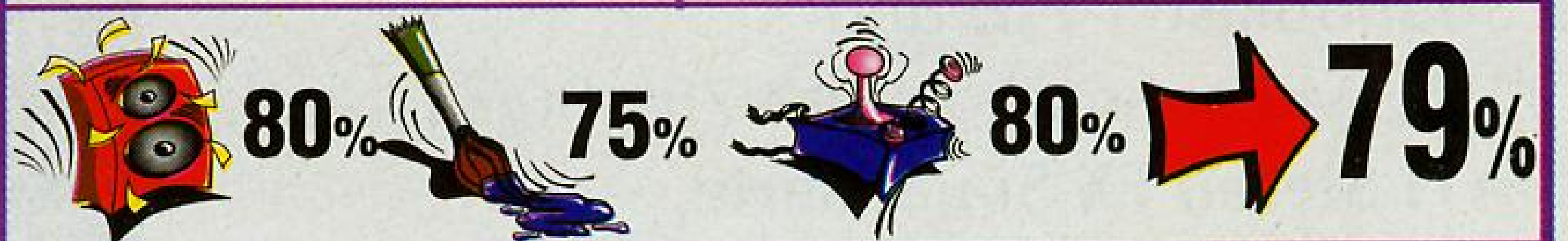


### SNES

Besonderheiten  
- gelungene Umsetzung

### SPORTSIMULATION

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



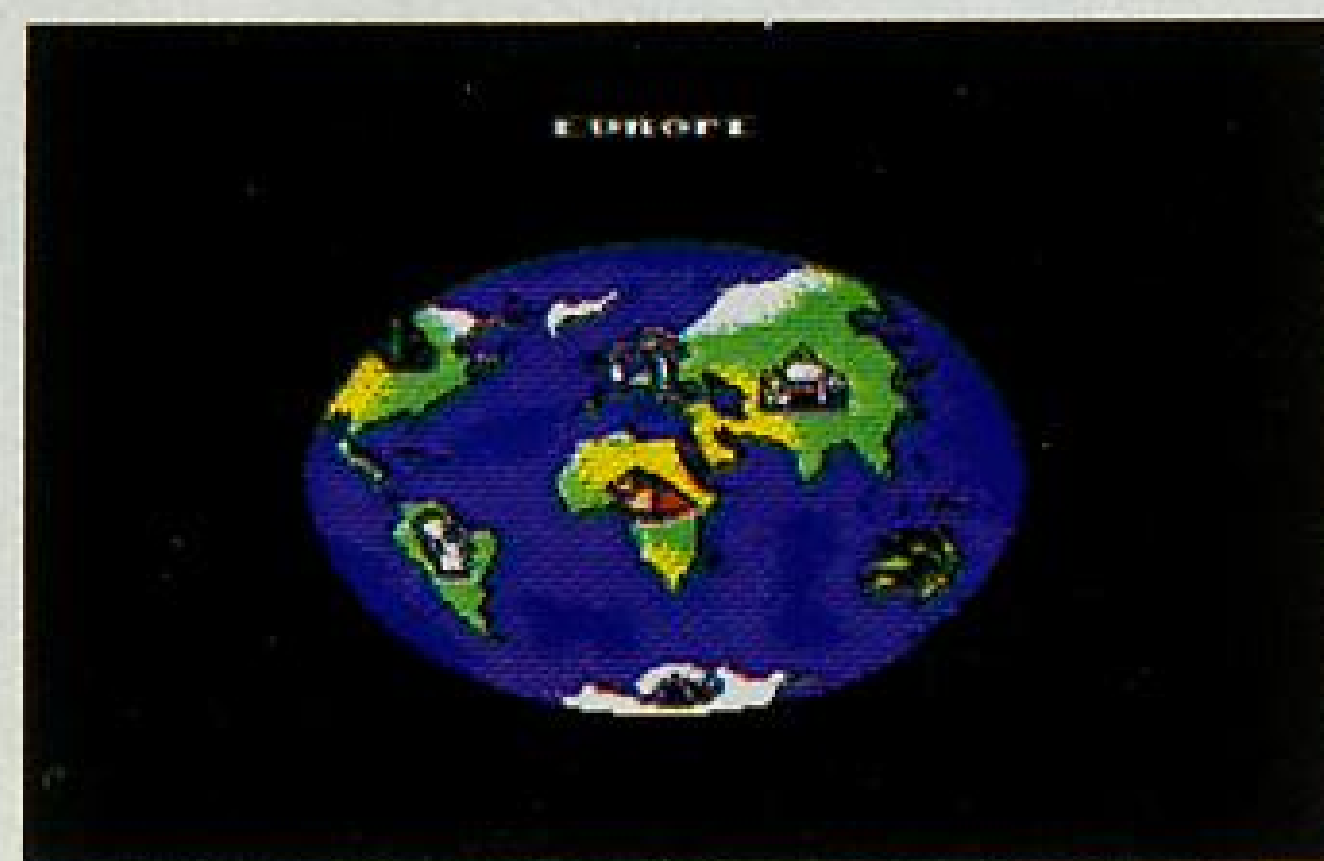








# MARIOS MAGIC



## Noah's Ark

**Hat irgend jemand gesagt, daß man mit der Bibel keinen Spaß haben kann?**

Jetzt habt Ihr die Gelegenheit, Euch dem Original Mr. Ecology bei seinem Versuch, die Erde zu retten, anzuschließen. Alles was Ihr tun müßt, ist unseren Helden durch sechs verschiedene Kontinente zu leiten, bestimmte Tiere zu sammeln und sie in die wasserdichte Arche zu bringen, bevor der Wasserspiegel anfängt zu steigen.

Soweit klingt das ja ganz einfach, aber ich bin ganz sicher, daß der echte Noah etwas anders gedacht hat. Selbstredend wird das Ganze erschwert durch natürliche und



unnatürliche Gefahren wie wilde Tiere, Eismänner, menschenfressende Piranhas, Killerinsekten, Dämonen und skeptische Menschen. Zum Glück ist jeder Bösewicht auf seinen Heimatkontinent begrenzt, aber am Ende jedes Kontinents warten besondere Wächter auf Euch, die Ihr besiegen müßt. Also genügt es nicht, nur das

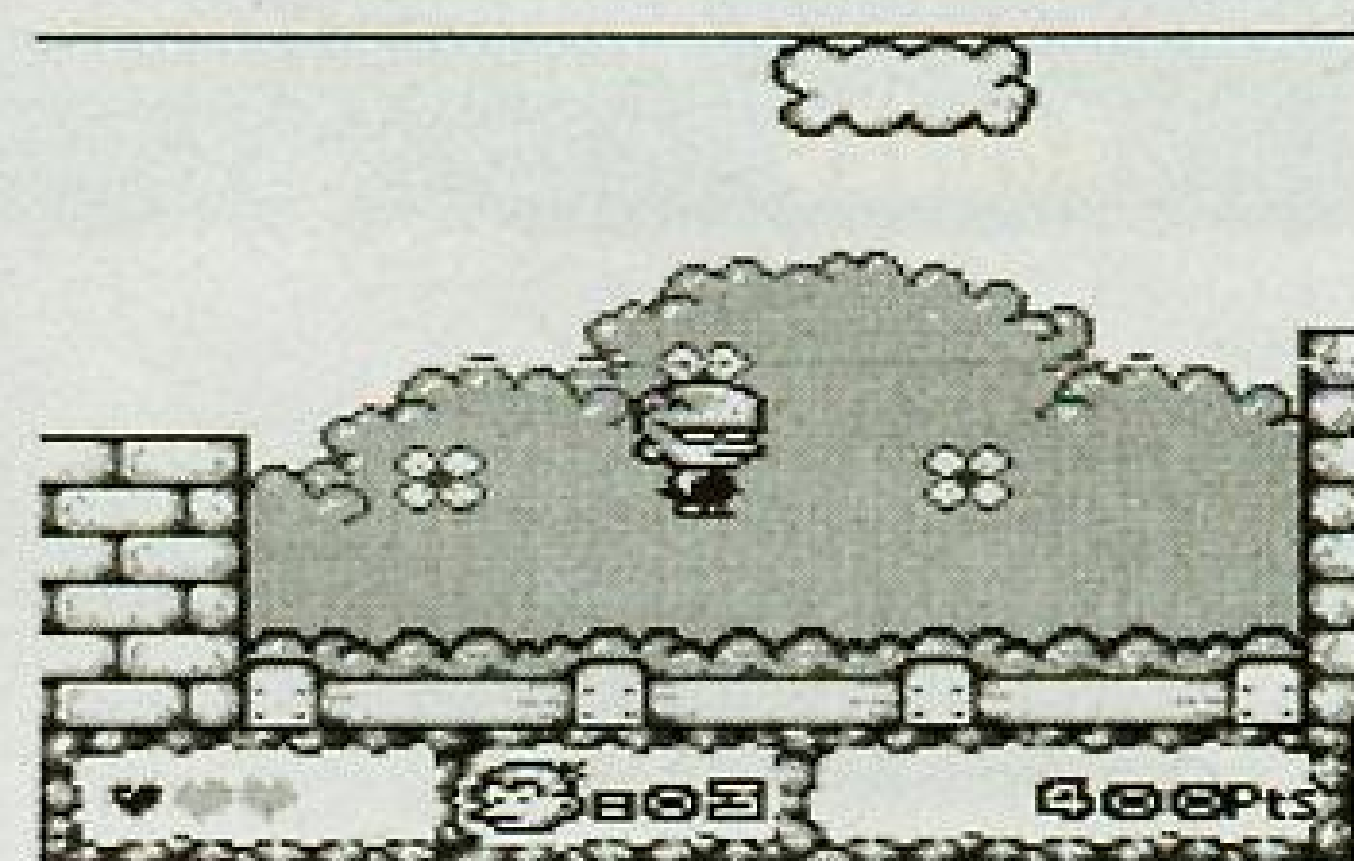


richtige Tierpärchen (welches am Anfang jedes Levels bekanntgegeben wird) einzusammeln - sie müssen auch zur Arche gebracht werden. Es sind genügend Gegenstände versteckt, die Noah dabei helfen, seine Feinde zu zerschmettern und damit seine Gnadenmission zu einem guten Ende zu bringen. Wenn er die Fischgräten findet, kann er ..? Jawollja, dann schwimmt er wie ein Fisch. Ohne schwimmt er auch wie ein Fisch, aber wie einer aus Blei. Wenn er die magischen Federn findet.. na? Der Kandidat hat 99 Punkte: Dann fliegt er (für eine bestimmte Zeit). Der Steinkopf verwandelt ihn in Stein und rettet ihn dadurch vor bestimmten Gegnern. Nur schwimmen würde ich nicht so! Es gibt auch andere Spezialwaffen wie Mehrwegschüsse, Pfeile, Springbomben und Zickzacks. Nicht alles, was zu finden ist, hilft auch. Bei all der Aufregung dürft Ihr nicht vergessen, daß Noah ein Zeitlimit hat. Am besten sieht man am steigenden Wasserspiegel auf dem Bildschirm, daß etwas nicht stimmt. Das Spiel ist einfach zu begreifen, aber das Scrolling nach rechts treibt einen manchmal zur Kugel. Man kann nicht zurück, um einen Fehler zu bereinigen oder ein übersehenes Objekt aufzusammeln. Trotzdem bringt es genug Spielspaß, um eine ganze Familie für einige Zeit zu beschäftigen. (ti)

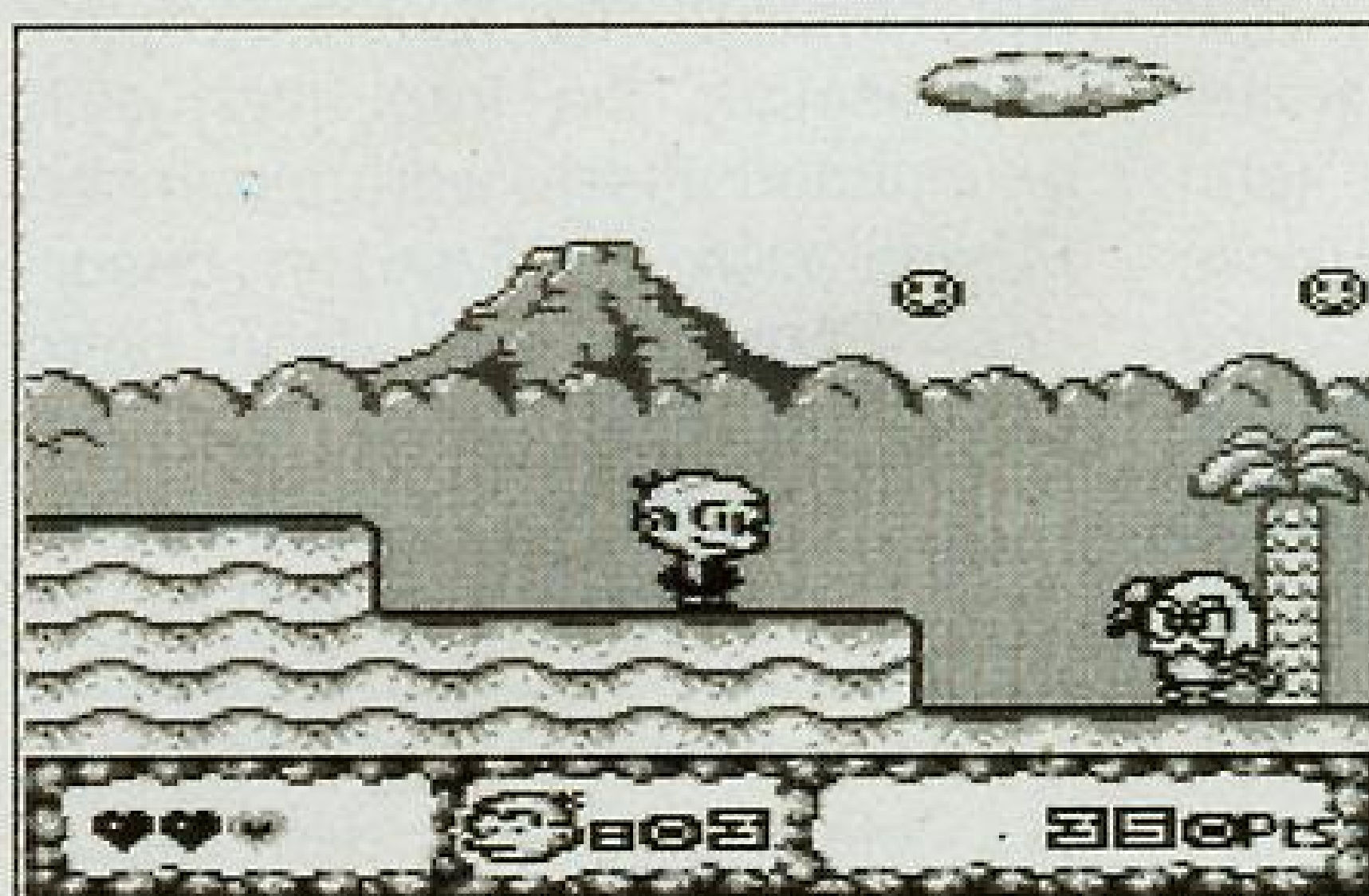
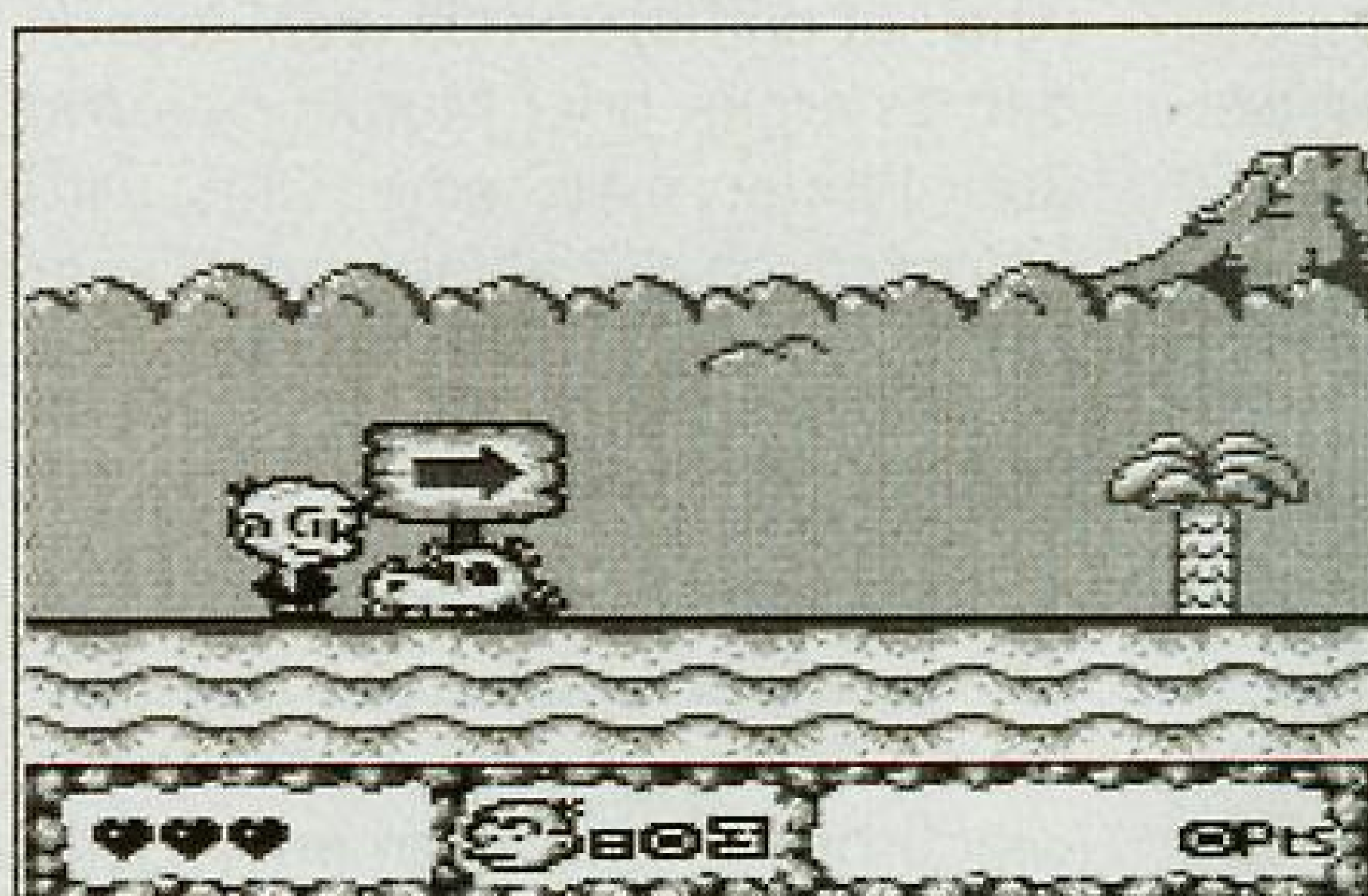
## B.C. Kid

**Boogaloo, Freunde, es geht wieder zurück in die Steinzeit. Um festzustellen, ob wir noch alle Steine auf der Schleuder und alle Muscheln im Geldtäschchen haben, ist uns wieder einmal ein zweiter Teil beschert worden.**

Für den Game Boy gibt es jetzt die Fortsetzung von B.C. KID, neue Abenteuer warten auf Bonk, den kleinen Höhlenjungen mit dem steinharten Kopf. Der kleine Bonk repräsentiert hier das Gute und hat natürlich das Böse in Gestalt von King Drool als Feind. Dieser King Drool hat Ambitionen die Macht im Land der Dinosaurier zu erlangen und dafür ist ihm jedes Mittel recht. Er hat von seinen Knechten die schöne Mondprinzessin entführen lassen und verlangt nun die Königskrone. So muß Bonk buchstäblich seinen harten Kopf benutzen und die Knechte von King Drool von der Landkarte fegen. Unser kleiner Höhlenmensch bewegt sich in alter Jump & Run-Art und Weise über



den Bildschirm, greift Feinde mit seinem Kopf an und sammelt herumliegende Gegenstände ein. Diese Gegenstände sind meist in Blumen versteckt und bringen zusätzliche Kraft, die Lebensenergie erhöht sich oder Bonk wird zum unsichtbaren Schreier, für ein paar Sekunden ist er dann wirklich unschlagbar. Daneben stehen ihm verschiedene Bewegungsarten zur Verfügung, neben dem Springen, Klettern und Schwimmen gibt es auch noch den Felskopf-Bonk, der alle sichtbaren Feinde auf einmal kampfunfähig macht. Selbstverständlich gibt es auch noch Bonusstufen, in denen Bonk herunterfallende Gegenstände auffangen oder sich mit Klippen- und Wasserfallklettern beschäftigen muß. Am unteren Rand informiert eine Leiste über Punkte, Leben und Stärke von Bonk. Der flotte Sound und die lustige Szenerie machen das Game zu einem kleinen Vergnügen. (mg)



<b>NES</b>	<b>JUMP &amp; RUN</b>
<b>Besonderheiten</b> - biblisches Thema	<b>Hersteller</b> Konami <b>Preis</b> ca. DM 80,- <b>Muster von</b> Laguna
40%  70%  70% <b>61%</b>	

<b>GAME BOY</b>	<b>JUMP &amp; RUN</b>
<b>Besonderheiten</b> - gute Konvertierung	<b>Hersteller</b> Hudson Soft <b>Preis</b> ca. DM 80,- <b>Muster von</b> Laguna
70%  65%  65% <b>67%</b>	



# PREVIEW

# MARIOS MAGIC



**Die Gebrüder Mario bekommen Konkurrenz! Direkt aus den Karpaten kommt ein jugendlicher Blutsauger, der sich entschlossen hat, seine blutigen Laster aufzugeben und auf der Seite des Guten zu kämpfen.**

**K**id Dracula heißt der coole Teenager, dessen breites Grinsen die Mädels schwach werden läßt. Mit Punkfrisur, Latzhose und schwarzem Umhang macht er sich auf, sein acht Level umfassendes Reich von dem gräßlichen Oberghoul Garamoth zu befreien. Kid sieht wirklich blendend aus, keineswegs furchterregend. Doch hinter der freundlichen Fassade stecken bemerkenswerte magische Kräfte, die nicht ohne sind. Zu Beginn seines Abenteuers stehen ihm zwei Zaubereien zur Verfügung: Er kann Feuerkugeln verschießen, um sich seiner Feinde zu erwehren und sich in eine Fledermaus verwandeln. Letzteres benötigt Kid, um Hindernisse zu

# Kid Dracula

langer Garamoths. Da gibt es lanzenwerfende Ritter, Fledermäuse und Eulen, die bei Berührung Kids Lebensenergie anzapfen oder Frankenpunk, der Gegner einfach überrennt und dessen dümmliches Grinsen stark an das von Herman Munster aus der TV-Serie "Die Munsters" erinnert. Verrückt sind auch die lebenden Bäume, die den Helden ansaugen, verschlucken und mehrere Stockwerke tiefer wieder ausspucken.

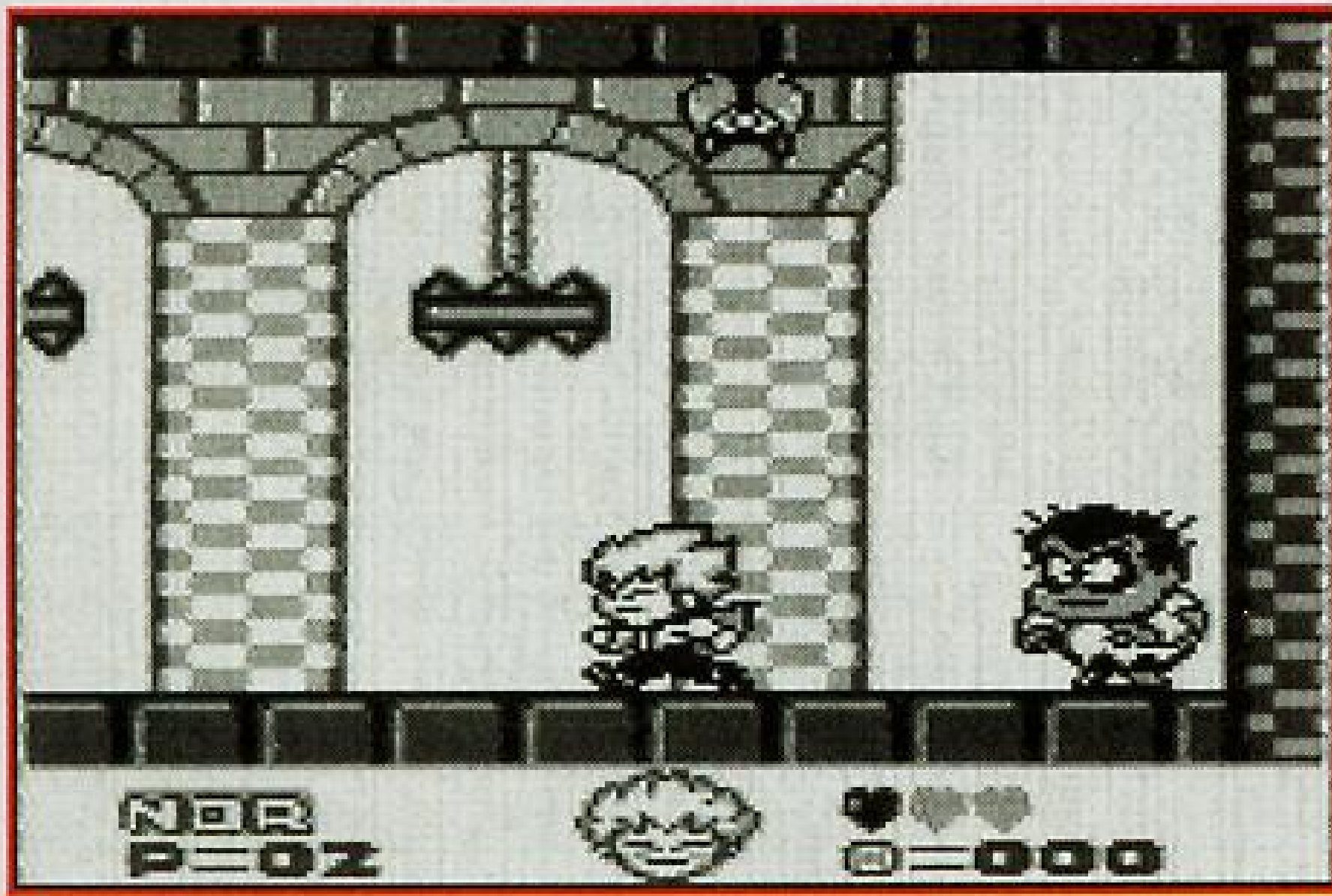
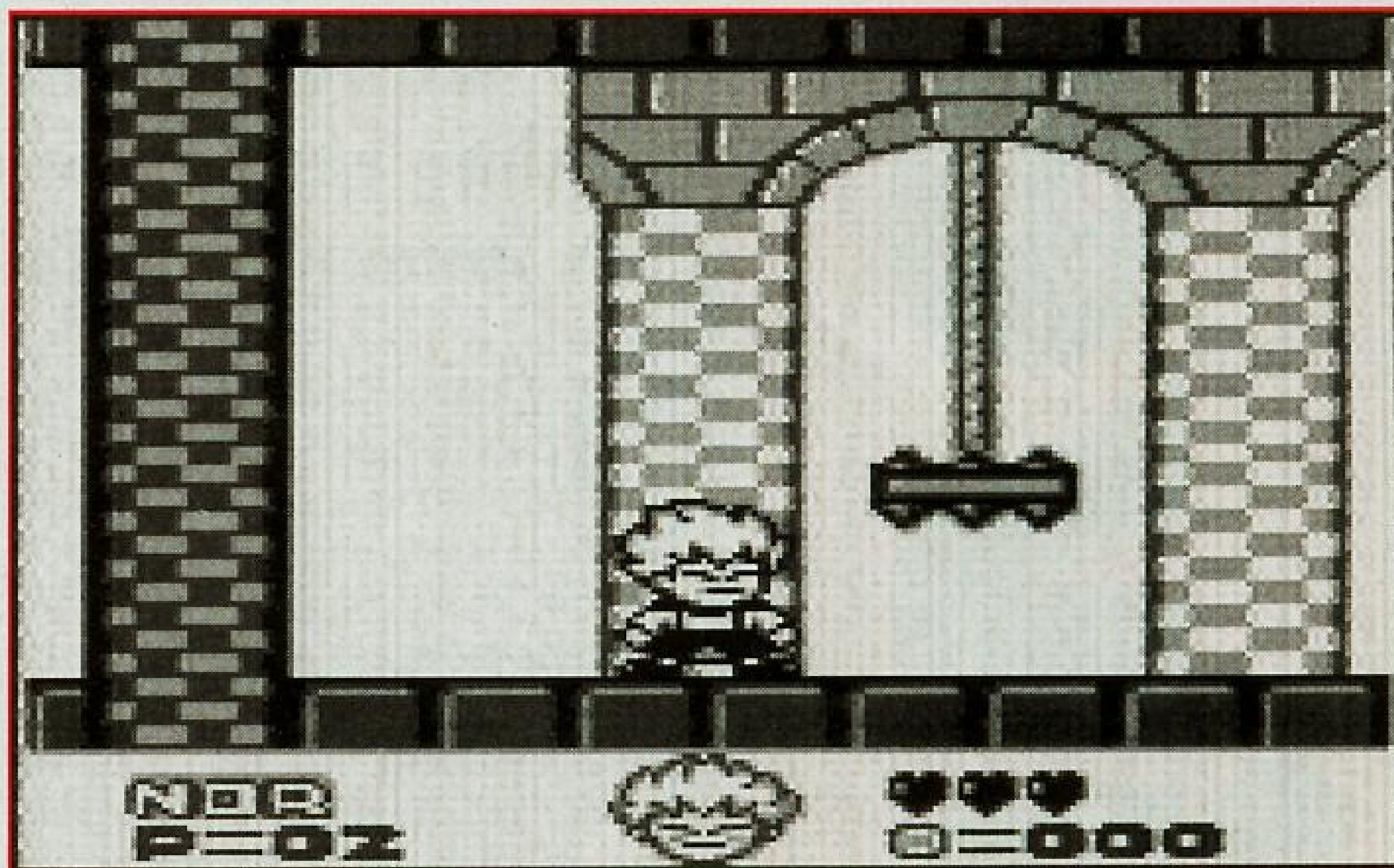
Nach jedem Level besteht die Chance, an einem von fünf Zwischenspielen teilzunehmen. Hier kann sich Kid Extraleben verdienen, von denen man ja nie genug haben kann.

Continues stehen ebenso zur Verfügung, wie eine Passwortausgabe nach einem erfolgreich abgeschlossenen Level, so daß man nicht nach jedem verpatzten Spiel ganz von vorn beginnen muß.

Kid Dracula macht von der ersten Sekunde an Spaß und läßt einen so schnell nicht wieder los. Die Spielfigur ist witzig und vor allen Dingen groß genug gezeichnet. Überhaupt zeigt das gesamte Game Liebe zum Detail, seien es nun die verschiedenen

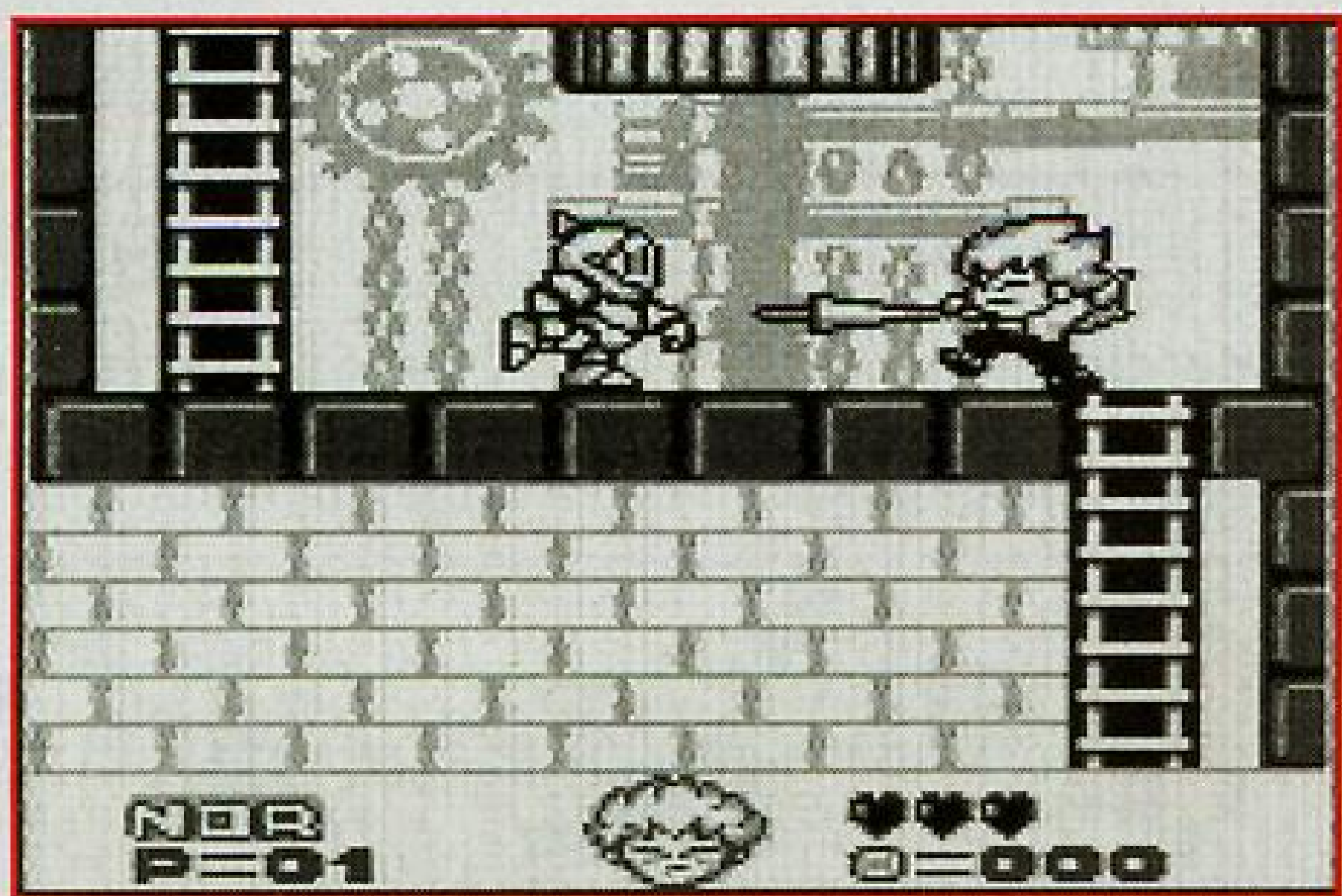
abgedrehten Monster, die dem Spieler zu schaffen machen und ihn auch zum Lachen bringen oder die animierten Hintergrundgrafiken, die einen schon mal die Pausetaste drücken lassen, um sie ausgiebig betrachten zu können. Ein Spiel für alle Blutgruppen!

(kcs)



überwinden oder um an schwer zugängliche Objekte zu gelangen. Im Verlauf des Spieles erhält er weitere fünf Kräfte, die vom Fledermausangriff (eine Horde Bats schießt aus seinem Umhang hervor und macht sich über die diversen Zombies her) über zielsuchende Raketen bis hin zu einem kugelsicheren Regenschirm (Marke Umbrella Lagosi) reichen.

Kid muß sich in diesem Jump & Run-Game gegen allerlei Unbilden behaupten. Es gilt Leitern zu erklettern, Burgzinnen entlang zu balancieren oder auch Wippen geschickt zu überwinden. Hinter jeder Ecke lauern natürlich die morbiden Hand-



## Ausgesuchte PD Software

### AMIGA

**100 PROGRAMME**  
Das grosse Einsteigerpaket  
50 SPIELE plus 50 Gemischte  
Grafik, Schule, Musik,  
Anti-Virus u.v.m. **NUR 69,90**

**50 SPIELE**  
Das tolle GAME-Paket  
TETRIS, DOWNHILL  
COPPER, u.v.m. **NUR 49,-**

**EINZELPROGRAMME (AMIGA)**

- DRAWMAP Weltkarten zeichnen 3D 4,50
- TEXT PLUS Textverarbeitung 4,50
- SUPER DUPER Kopierprogramm 4,50
- MED Ein starkes Musik/Sample Paket, bekannt, beliebt umfangreich 4,50
- BILLARD 3D Ein tolles Spiel! 4,50

**ACTION-GAMES**

**CYBERNETIX**  
Unser Ballerspiel des Monats !!  
Jagen Sie Asteroiden und Raumschiffe,  
Rasant Atemberaubend!  
GENIALE GRAFIK **8,-**

- REVENGE je 4,50
- HEAD GAMES
- AIR ACE
- DISK WARS
- SCHIFFE VERSENKEN
- Alle 6 Spiele zusammen für nur 22,50

### PC



### Windows

**5 Brettspiele**  
3D Schach  
Chin.Check (Halma)  
Win-TP (Shanghai)  
Checkers (Dame) zus.  
Mogun (Shogun) **24,-**

### MS DOS

**Master - Paket**  
**60 Programme !!**  
50 Spiele (Risiko, Flipper,  
Golf, Ballerspiele  
u.v.m.)  
plus  
**10 mal Grafik  
und Musik** **49,-**

Fordern Sie unsere Katalogdisketten für AMIGA oder PC an. Wir schicken sie Ihnen auf Wunsch mit Ihrer Bestellung gegen eine Schutzgebühr von 2,- für AMIGA und 2,50 für PC. Oder senden Sie uns einen an Sie adressierten und mit 1,70 frankierten Rückumschlag und legen Sie bitte 2,- bzw. 2,50 in Briefmarken bei. (Die PC Katalogdiskette ist 3 1/2" HD)

Bestellen Sie telefonisch oder schriftlich. Wir liefern sofort per Vorkasse oder Nachnahme. Preise zzgl. N.N. Geb. und 6,- Vers.kosten

**GURU X - M & S COMP**  
Eckerngarten 7  
4990 Lübbecke  
**05741-297183**  
24 Stunden Bestellservice





# MARIOS MAGIC



## The Duel

**Nun ja, die Entscheidung fällt mir jedesmal schwer. Wenn ich abends mal 'ne Runde zur Entspannung rumdüsen möchte und meinen Fuhrpark ansehe, ist es immer das Gleiche.**

**N**ehme ich den silberfarbenen Porsche 959 mit 6-Gang-Schaltung und der absoluten Beschleunigung im unteren Bereich oder den knallroten Ferrari F-40, der die Viertelmeile aus dem Stand in 12 Sekunden bewältigt oder gar den gelben Lamborghini Diablo, den 48-Ventiler mit Aluminiummotor, Italiens Antwort auf die F14 Tomcat? Ihr seht, das Leben kann einen so richtig schaffen. Wenn ich dann so den idiotisch verklärten Blick aller hormongesteuerter Auto-Maniacs draufhabe, werde ich wach und gehe aus dem Optionsmenü von Ballistic's Fahrsimulator heraus, allerdings nicht ohne vorher den einzig richtigen Schwierigkeitsgrad dieses Spiels, den Expert-Mode, angeklickt zu haben. Zwei Automatic-Modes und zwei Handschaltungslevel stehen zur Wahl, wobei bei letzteren Vorsicht geboten ist, denn die Motoren hauchen nach fünf Sekunden im roten Drehzahlbereich ihr Leben in einer schwarzen Qualmwolke aus (und Ihr habt damit eine Chance weniger). Nachdem Ihr Eure Wahl getroffen habt, wird der Wagen des Gegners ausgesucht (wobei immer alle drei Typen zur Auswahl stehen) bzw. gegen die Uhr gerast, eines der drei Musikstücke aufgerufen und die Fahrstrecke gewählt. Die vier Level der Rennstrecken sind in sechs bis neun Stages unterteilt, an deren Ende jeweils am rechten Straßenrand eine Tankstelle auftaucht, an welcher gestoppt werden muß um ein paar Dutzend Literchen Edelsaft nachzufüllen. Während des

Nachtankens wird die Statistik der bisherigen Strecke gezeigt. Der Start bei jeder Stage ist immer so, daß der zweite Wagen hinter Euch steht und vom Stand aus die Mühlen hochgejubelt werden müssen. Jeder Crash unterwegs kostet eines von fünf Leben. In den Automatic-Modi erhaltet Ihr immer dann ein Extra-Leben, wenn die Durchschnittsgeschwindigkeit über 140 mph lag, in den Manual Shift-Modi nur dann, wenn ein Stage ohne Crash bewältigt wurde. Trotz Radarwarnanlage sind die Bullen ständig hinter Euch her, um einen Strafzettel auszustellen. Jedes Stoppen, egal aus welchem Grund, gibt eine Zeitstrafe. Ist ein Rennen vorüber, könnt Ihr Euren Namen (bei genügend Punkten) in eine High Score-Tabelle eintragen. Haltet euch fest - dat Dingens ist batteriegespeist und behält alle Daten. Ehrlich gesagt, finde ich diese Idee bei einer solchen Art von Spiel echt gut - so richtig arcademäßig. Nun zu der Technik. Die Grafik ist blaß geraten, die Kisten werden etwas schwammig bei hoher Geschwindigkeit und die wenigen Musikstücke sind von mittlerer Qualität. Das Programm hat einige (kleine) Mucken in der Hintergrundgrafik und bei der Kollisionsabfrage, macht aber trotzdem einigen Spaß, besonders im Duell gegen einen Computergegner. Die Rennstrecken sind mäßig abwechslungsreich, wobei mit steigendem

Gegenverkehr auch der Streß hochgeht, besonders bei schlechten Witterungsbedingungen (Regen, Schnee). Die drei Autos unterscheiden sich in Innenausstattung, Fahrverhalten und Beschleunigung, der Sound gleicht sich doch weitgehend. Das Scrolling ist lahmer als bei Top Gear, dafür wurde beim Fahrverhalten (typisch amerikanisch-weich) mehr Wert auf Realität gelegt. So klatschen Fliegen auf die Scheibe und beim Abheben auf Kuppen schlägt der Wagen mit wipender Federung wieder auf der Straße auf. Gegenüber der MD-Version vom April letzten Jahres wurde das Spiel deutlich verbessert. Fazit: Reine Geschmackssache, so ein Fahrsimulator. Ihr solltet Euch das Spiel unbedingt ansehen, bevor Ihr zuschlagt.

(re)

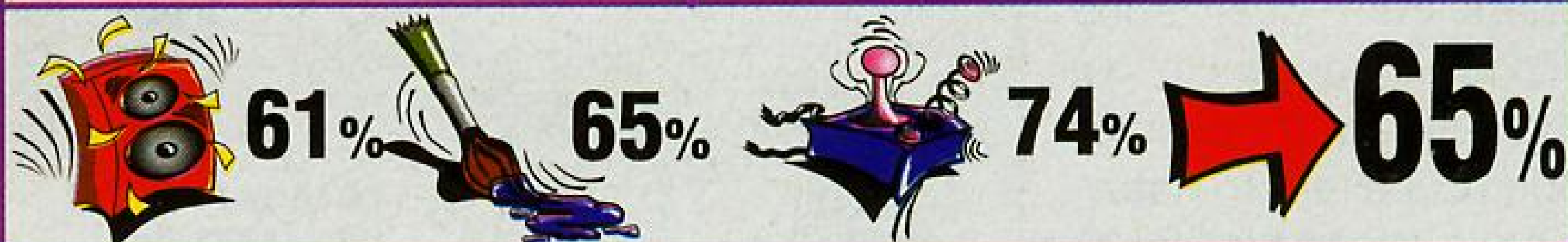


### SNES

**Besonderheiten**  
- Englische Anleitung  
- Batterie-High Score

### SIMULATION

**Hersteller** Ballistic  
**Preis** ca. DM 140,-  
**Muster von** TOP 4

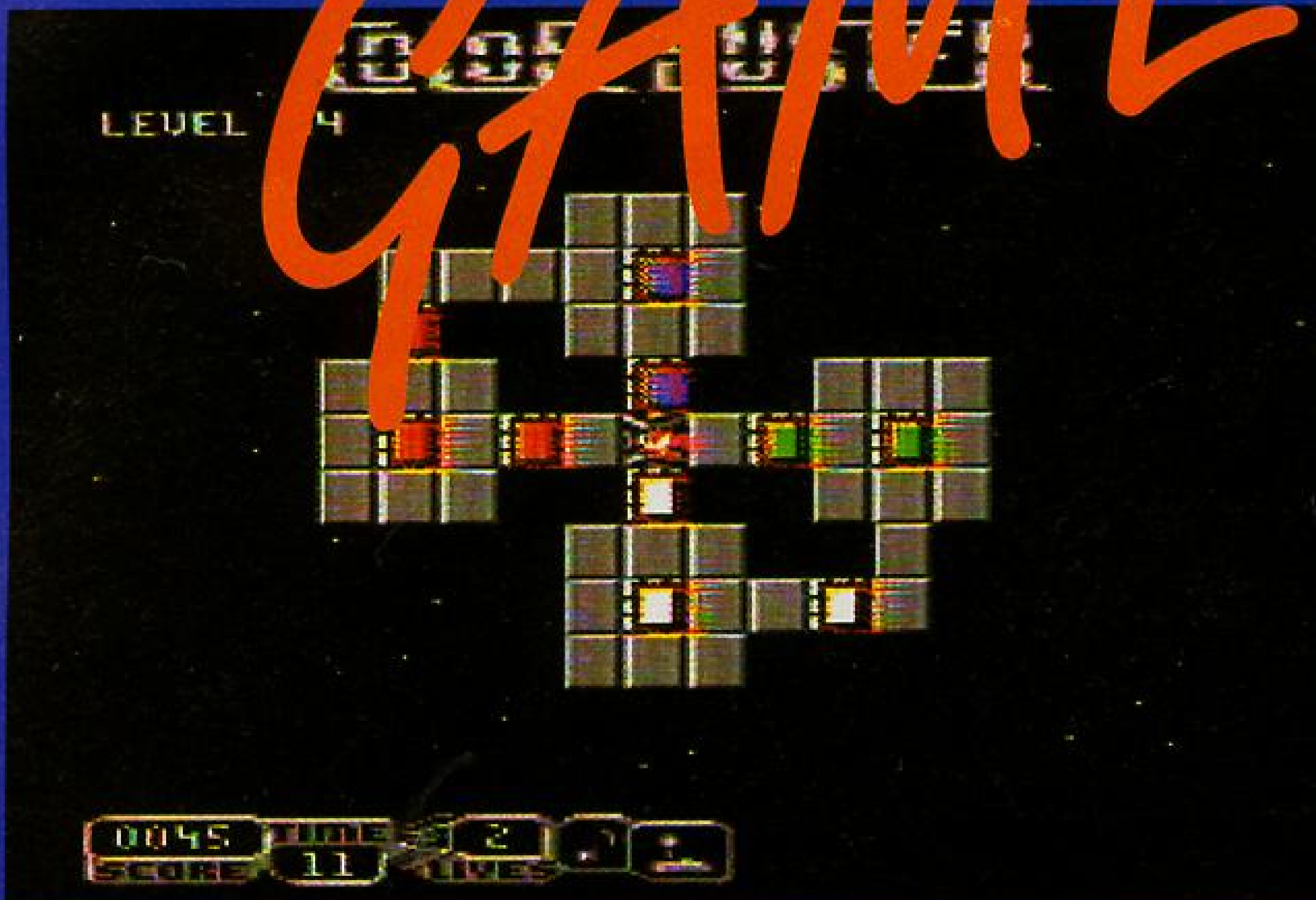


# Test Drive



# Spielen bis der Joystick raucht!

# GAME ON!!!



Sei kein Frosch - mit FROGGER '93 wird ein Klassiker wieder aufgetaut. Mit vielen Schwierigkeitsstufen, toller Grafik und sattem Sound gibt's Spielespaß ohne Grenzen. Die März-Ausgabe hat mit BOUNCE, einem Reaktionsspiel mit einer Farbkugel und COLORBUSTER, einem Denkspiel noch mehr Highlights auf Lager. **Ausgabe 03/93 seit 26.02.93 erhältlich.**



Bombenstarke Spiele präsentiert euch diese Doppelausgabe. In MINEFIELDS müssen versteckte Minen gefunden werden - Spielespaß bis zur Explosion... Außerdem: JOSH und ROWDY, bei denen Liebhaber dieses Genres rote Ohren bekommen. Action pur bietet der Klassiker SQUJI!, bei dem ordentlich geballert werden darf. **Doppelausgabe 04-05/93 ab 26.03.93 erhältlich.**

Spieletests, Tips&Tricks, Trainer und Wettbewerbe werden selbstverständlich auch nicht vernachlässigt.

Ausgabe 04-05/93 ab 26.März **NEU**  
im Zeitschriftenhandel  
für nur DM

# 7,90



Jetzt **NEU** - in  
umweltfreundlicher  
Verpackung!





# MARIOS MAGIC

# Rushing B

Seit Streetfighter II und Final Fight ist kein nennenswertes Prügelspiel für Nintendo's Großen erschienen. Aber die trüben Tage sind vorbei, denn mit Rushing Beat 2 geht ein neuer Stern am Prügelhimmel auf.

Zuerst einmal darf man sich ein wirklich umfangreiches Auswahlmenü reinziehen. Es gibt 1 Player-, 2 Player simultan und einen 2-Player-Mode gegeneinander. Ihr wählt einen Kämpfer (es gibt fünf verschiedene davon), alle mit eigenem Kampfstil und unterschiedlichen Zusatzleistungen. Im normalen Mode läuft man alleine oder zu zweit durch verschiedene Abschnitte einer Landschaft, die auch gleichzeitig die zehn Level bilden. Außer Laufen und Springen können die Spielfiguren noch Magie anwenden und Waffen oder Gegenstände benüt-

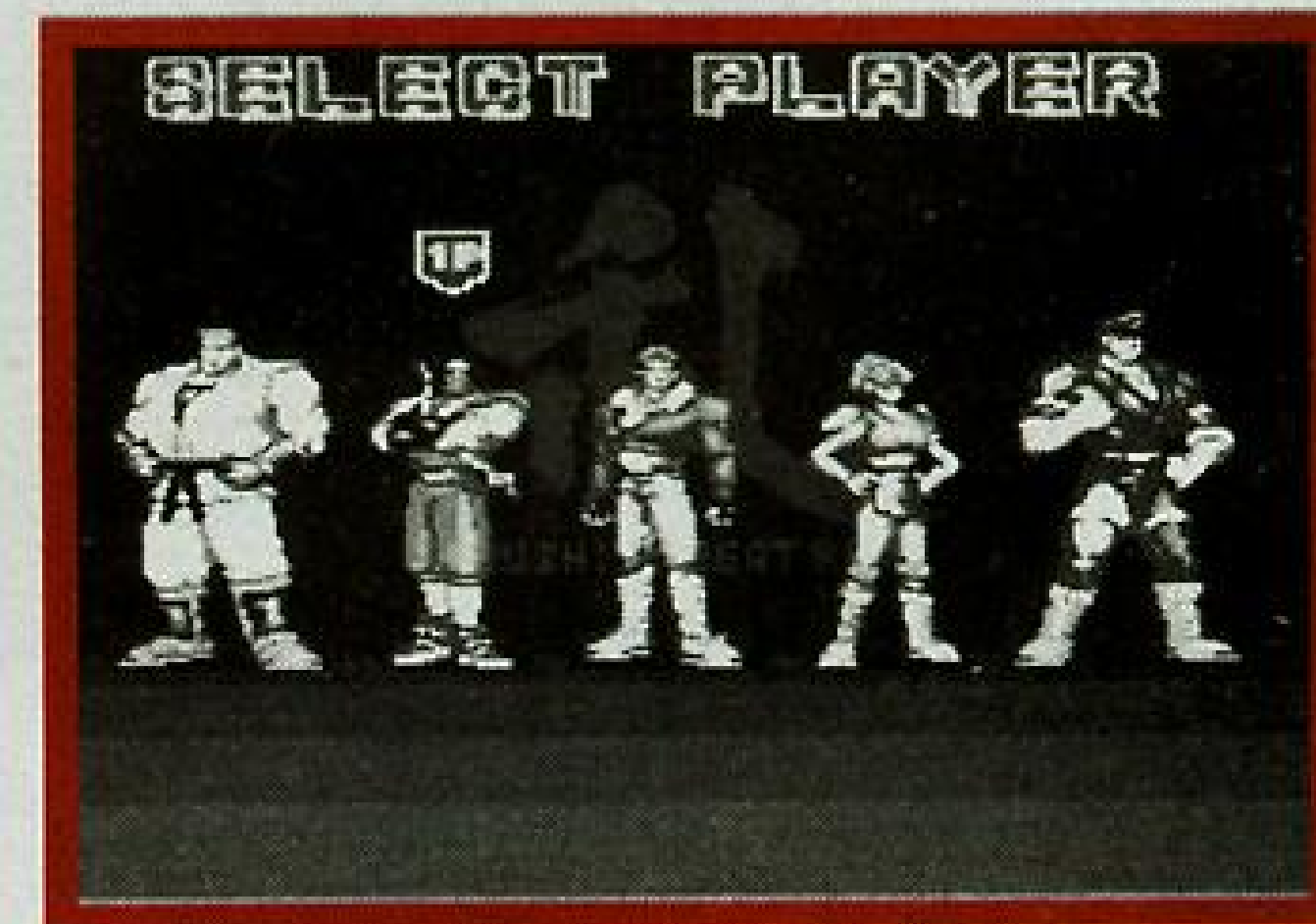
zen. Zusätzlich darf, etwas Geschicklichkeit vorausgesetzt, auch noch mit Gegnern geworfen werden. Das Angebot der Waffen erstreckt sich von Keulen, Messern, Rohren, Felsbrocken und Riesenhammern bis hin zu Handgranaten. Zusätzliche Extras frischen den Energievorrat auf. Die Lebensenergie wird übrigens auch für den derzeitigen Gegner angezeigt, so das man zu jedem richtigen Zeitpunkt weiß, wieviel er noch auf die Mütze braucht. So richtig interessant wird aber Rushing Beat 2 durch den genialen Levelaufbau. Riesige Hubschrauber tauchen im



Die Geräusche werden durch Comiclettern untermalt.

Hintergrund auf und ballern auf alles was sich bewegt. Teilweise liegen Tretminen herum, in die man nicht nur versehentlich selbst laufen kann, sondern auch die Gegner stoßen kann. In manchen Levels kämpft man in fahrenden Aufzügen und auf schmalen Stegen hoch über den Dächern der Stadt. Am Ende eines jeden Levels

muß sich unsere Spielfigur in einem Zweikampf beweisen. Der Gegner ist hier jeweils eine der im Menü nicht angewählten Spielfiguren. Bei einem Sieg schließt sich diese Figur automatisch an und kann bei einem Continue ebenfalls als Kämpfer angewählt werden. Ihr seht also, es ist jede Menge geboten. Aber damit nicht genug, im







# eat 2

VS-Mode kann darüberhinaus Street Fighter-mäßig gegeneinander gekämpft werden. Aber immer noch nicht genug, es gibt noch einen Time-up-Mode, in dem sich zwei Spieler gleichzeitig auf begrenztem Raum ununterbrochen mit Gegnern rumprügeln. Nach zwei Minuten wird dann abgerechnet und jeder erfährt seinen persönlichen Score. Die Grafik ist sehr gut und detailliert gezeichnet. Jede Figur im Spiel, also auch die Gegner, hat ihre eigenen umfangreichen Animationen. Der Sound paßt gut zum Actionge-



schehen, aber genial ist einfach der Spielablauf. Der Unterschied zu anderen Prügelgames ist der, daß einfach keine Langeweile auftritt. Ständig passiert etwas Neues, wird man durch neue Ideen überrascht. Rushing Beat 2 ist eine Offenbarung in Sachen Kampfspiel. Jaleco hat hier ganze Arbeit geleistet und viel Mühe und Liebe zum Detail investiert. Ich persönlich lasse dafür jedes Neo Geo-Prügelgame liegen.

(ray)

# Chester Cheetah

Na, schon einmal einen Leoparden mit Sonnenbrille gesehen. Nicht? In Kaneko's neuestem Jump & Run darf man sogar einen durch verschiedene Abenteuer steuern.

Chester wurde gegen seinen Willen in einen Zoo gesperrt. Allerdings nicht besonders lang, dann bricht er aus. Durch fünf lange Levels steuert man nun diesen Leoparden, der ungewöhnlicherweise auf zwei Beinen durch die Gegend latscht. Typischerweise für ein Jump & Run entledigt sich Chester seiner Feinde durch Draufspringen (Mario, Sonic und eine Million andere Jump & Run-Helden lassen grüßen). Die unvermeidlichen Extras sind auch vorhanden und so kann unser Held nach deren Aufnahme auf ein paar Sonderfähigkeiten zurückgreifen. Nimmt er z. B. eine Gitarre in die Hand und spielt darauf, wird Chester für kurze Zeit unverwundbar. Turnschuhe steigern seine Lauffähigkeit, eine Sonnenbrille zeigt ihm unsichtbare Power Ups. Überall gilt es versteckte Räume zu entdecken und so mancher ver-



rückte Gegner muß platt gemacht werden. Allerdings nicht von mir, denn Chester Cheetah spricht vor allem jüngere Super Nintendo-Besitzer an. Die Grafik ist absolut kindlich gehalten und die Bewegungen der Figur sind viel zu simpel. Darüber hinaus gibt es vom Spielablauf nichts Neues zu erwarten, im Grunde ist es ein Cocktail aus vielen bekannten Elementen. Also fazitmäßig ausgedrückt, alle unter zehn Jahren werden ihren Spaß haben, der Rest wird das Modul schon sehr bald in die Ecke feuern.

(ray)



SNES		BEAT'EM UP	
Besonderheiten		Hersteller Jaleco	Muster von TOP 4
- verschiedene 2-Player-Modi		Preis ca. DM 160,-	
- japanische Anleitung			
79%	86%	85%	84%

SNES		JUMP & RUN	
Besonderheiten		Hersteller Kaneko	Muster von TOP 4
- Englische Anleitung		Preis ca. DM 130,-	
61%	66%	61%	63%





# MARIOS MAGIC

# Faceball 2000

Und wieder schlägt eine simple, aber geniale Spielidee aus der PC-Welt die Konsolenfreaks in den Bann. Mit Faceball 2000 geht man in 3D-Dungeons auf Jagd nach Smilie Faces.

Als Midi-Maze auf dem Atari ST konnten vor Jahren bis zu 16 Spieler über Null-Modem-Kabel einander durch die Labyrinth jagen. Hier eine Live-Übertragung vom Spielgeschehen. Mit dem Rücken in der Ecke lauere ich voller Anspannung auf das Auftauchen des letzten Kontrahenten dieser Szene. 'Klack'- die HP-Anzeige am oberen Monitorrand springt eins nach links. Gottseidank regeneriert sich mein Faceball mit der Zeit wieder auf volle 100%. Halt, da vorne war was. Die Gegnererkennung meines Kampfsystems zeigte kurz 'Gremlin' an, einen der grüncöpfigen Verfolger dieses Labyrinthes. Der kommt nicht näher, also langsam anpirschen. Auf diese Entfernung ist die Treffsicherheit durch die langsame Fluggeschwindigkeit der Ballgeschosse relativ gering. Kaum löst man sich aus seinem Schlupfwinkel und gleitet durch die Gänge, befällt einen das ungute Gefühl, daß die Gefahr sich von hinten anschleicht. Also umdrehen - nichts. Jetzt heißt's vorsichtig sein, denn die Gremlins verlassen ihren Patrouillenweg, wenn man ihnen zu nahe kommt. Bang, Bang, .... mehr als zwei Bälle gleichzeitig kann ich in der momentanen Ausbaustufe meines Faceballs nicht in der Luft haben.



**Keep Smiling Smilie! Die Jagd durch die 3D-Maze macht jedem Kämpfer nicht nur wegen den grinsenden Kugeln riesig Spaß.**

Schieße ich dennoch, verschwindet der erste wieder. 'Pong', getroffen. Jetzt fängt der auch noch an zu blinken, also ist er ein Item-Carrier und benötigt doppelt so viele Treffer als normal. Bis ich den kriege, haben sich bestimmt alle anderen wieder regeneriert. Und schon geht's los. 'Bung, Bung, Bung' und mein Smilie am oberen Bildrand kriegt das Würgen. Auf dem Kampfmonitor mit dem Fadenkreuz taucht ein Kopf auf und wünscht mir noch einen schönen Tag. Das war's! Und da es das letzte der drei Leben war, folgt das Game Over. Und so geht das maximal 41 Runden lang, wobei zwischendurch Bonusrunden liegen, in denen in viel zu kurzer Zeit viel zu viele Items gesammelt werden können. Ein hartes Stück Arbeit erwartet den Spieler, wenn er das Duell mit dem Endgegner erreichen will. Kein Speicher und kein Passwort helfen da, allenfalls zu zweit gemeinsam steigt die Chance etwas. Aber außer dem Alleingang durch alle Labyrinth in Folge, kann man auch Einzellevel spielen, zu zweit gegeneinander oder gegen den Rechner antreten.





# MARIOS MAGIC



Das Spielprinzip ist erfrischend simpel: Es gilt, so viele kugelförmige, eckige, halbkugelige etc. Smilies zu eliminieren, wie auf dem Kampfschirm angezeigt werden. Springt die Zahl auf null, verschwinden die schwarzen Wände um den Ausgang (ein grünleuchtendes Feld im Boden). Wer sich mehrere Schüsse gleichzeitig wünscht oder sein Heil in einer besseren Panzerung zu finden glaubt, muß nach solchen Gegnern suchen, wie sie eingangs beschrieben wurden. Die Items selbst bleiben in der Luft hängen, solange man in dem Level bleibt. Die 3D-Perspektive und das dazugehörige Scrolling sind ausgezeichnet gemacht, auch die Bälle werden stufenlos von Bildschirm-

größe (Abschuß) bis zu wenigen Pixeln gezoomt (einschließlich ihrem Schatten auf dem Boden). Die Sounds passen zu der Grafik der an Pac-Man erinnernden Monster. Im übrigen spielt sich Faceball auch wie eine Pac-Man-Hatz mit Live-Übertragung aus der Maze (Irrgarten). Selbst auf der einfachsten der drei Schwierigkeitsstufen ist das Game schon Härte 10. Wer sich verlaufen hat, kann per Pause-Funktion eine, wenn auch relativ einfache, Übersichtskarte aufrufen. FAZIT: Ausgewogenes Verhältnis zwischen Panik haben und welche machen - bitte vor Spielbeginn die Logistik von Essen und Trinken sicherstellen.

(re)

SNES	SIMULATION
<b>Besonderheiten</b> - englische Anleitung - Zwei-Spieler-Modus	<b>Hersteller</b> Bullet-Proof-Software <b>Preis</b> ca. DM 140,-
<b>Muster von</b> TOP 4	

## Computerferien

Das Computercamp  
im Schwarzwald

BASIC ★ GFA-BASIC

'C'-Programmierung

Maschinensprache

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  
Tel. (0761) 892869 · Telefax (0761) 892884  
BTX (0761) 892891

## Beach Games

### MEGA DRIVE

Mega Drive ohne Spiel 199,-  
Streets of Rage at 94,-  
Sonic 2 at 89,-  
Mickey & Donald 94,-  
Game Gear mit 4 Spielen 239,-

### SUPER NES

Super Nes RGB 245,-  
Super Nes dt mit Streetfigh. 298,-  
J.B. King Joystick 149,-  
Cool World a.A.  
Tiny Toons a.A.  
Super Star Wars a.A.  
Out of this World 129,-  
Desert Strike 119,-  
Mario Kart 98,-  
California Games 2 119,-  
Mickey Mouse 128,-  
Tom & Jerry a.A.  
Jimmy Connors Tennis 119,-  
Bubsy a.A.  
Super Strike Eagle a.A.  
Battletoads a.A.

### NEO GEO

Neo Geo Grundset RGB 679,-  
Fatal Fury 2 399,-  
Super Soccer 389,-

Am Brenner 3  
6972 Tauberbischofsheim  
Tel.: 093 41 / 31 21

Spiele sind auch in der Schweiz  
unter der Tel.: 031991/7401 erhältlich.

Wir haben auch Nintendo und  
Game Gear im Programm. Fordern  
Sie unser Gesamtprogramm gegen  
1 DM in Briefmarken. Versand per  
NN + 8 DM; Vorkasse nur mit  
Euroscheck + 4 DM

## VIDEOGAME CENTER

ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH

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

Öffnungszeiten:

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

### Videogame Center

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

## Softwareversand

für folgende Systeme:

ATARI ST / AMIGA / C64 / PC

SEGA / Nintendo / LYNX  
Ihr ASI-Systemhändler

Dresdner Computer Center GmbH

Kaitzer Straße 82 O-8027 Dresden

Tel. 03 51 - 4 71 88 65



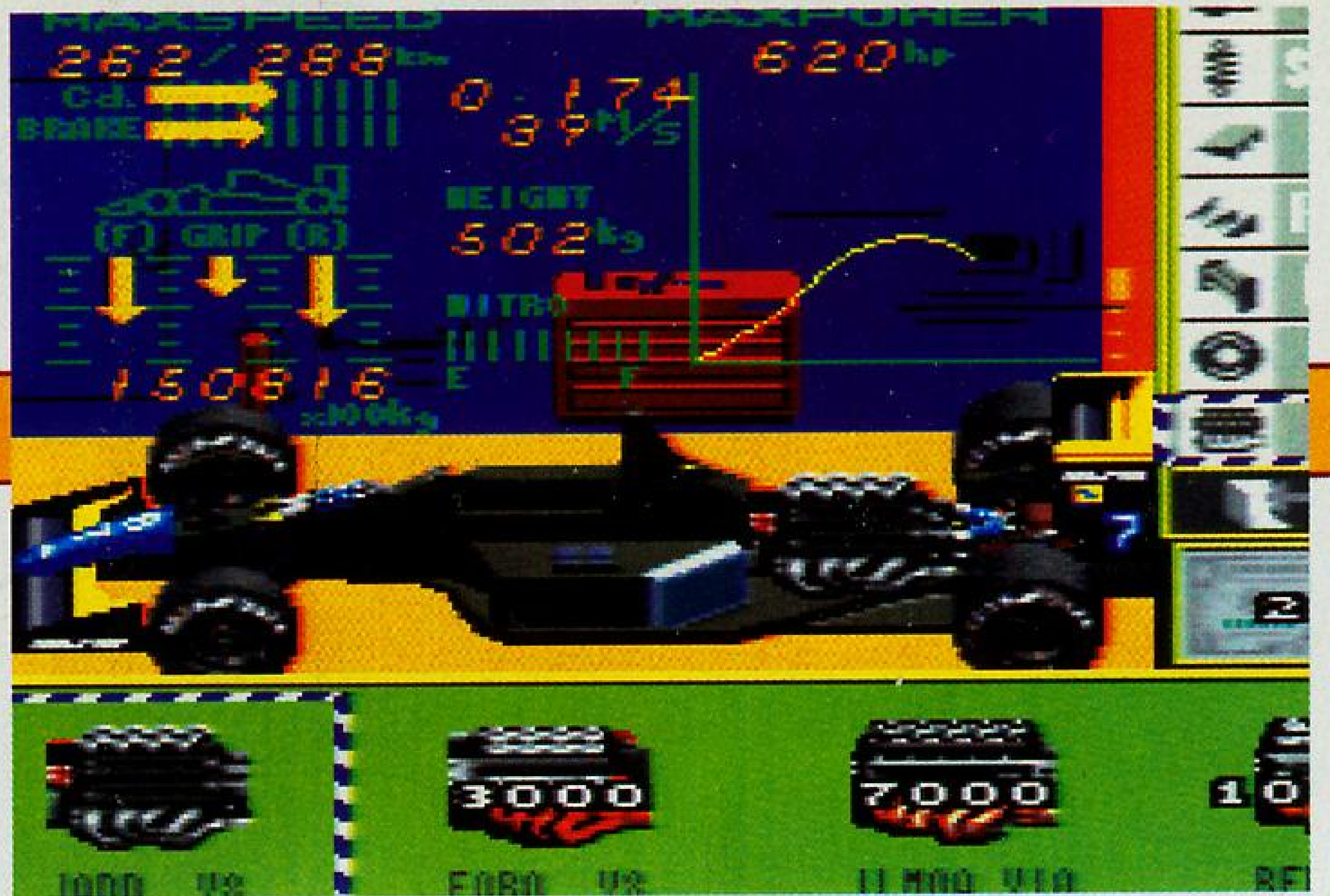


# MARIOS MAGIC

Obwohl so ziemlich die gesamte Super NES-Gemeinde zur Zeit in Bezug auf Rennspiele bei Super Mario Kart um die vordersten Plätze kämpfen dürfte, versucht Ocean mit seinem Exhaust Heat ein weiteres PS-starkes Modul auf den deutschen Markt zu bringen.

Exhaust Heat wendet sich dabei aber im Gegensatz zu Mario Kart an diejenigen Videospiele, die weniger von putzigen Animationen der Cartoonfiguren und mehr von explosiver Rennatmosphäre und echten Formel-1-Boliden halten. So könnt ihr wahlweise im Training über 16 internationale Rennstrecken brettern oder Euch sofort mit den besten Fahrern der Weltspitze um den Grand Prix-Sieg streiten. Ein paar Trainingsrunden zu Beginn sollten jedoch vorgezogen werden, will man eine reelle Chance haben, als einer der ersten über die Ziellinie zu kommen. Darüber hinaus habt Ihr im Training die Möglichkeit, die Wetterverhältnisse selbst zu bestimmen, so daß Ihr die Piste auch bei leichtem Sprühregen oder ordentlichem Wolkenbruch auf Herz und Nieren, pardon, auf Schikane und Haarnadelkurve testen

könnt. Prima gelungen ist Ocean der eingebaute Tuning-Modus, bei dem Ihr Eure Rennmaschine nach Herzenslust selbst modifizieren könnt. Angefangen bei ein paar Litern Nitro für erhöhte Motorleistung bis hin zu Spoilern und Stoßdämpfern läßt sich alles modi-



# Exhaust Heat

fizieren und austauschen - sofern Euer Fahrer das nötige Kleingeld zur Verfügung hat. Sehr praktisch ist dabei die Leistungsanzeige im Hintergrund, die Euch bei Euren Tuningversuchen sofort anzeigt, wie sich die Motorleistung, das Gewicht oder die Bodenhaftung



des Boliden verändert. Das eigentliche Rennen ist leider im Vergleich zum Tuning recht lieblos ausgefallen. Euer Auto seht Ihr dabei von einer leicht erhöhten Position knapp hinter dem Wagen, daneben geben Euch etliche Anzeigen Auskunft über die aktuelle und die beste Streckenzeit, Motordrehzahl, Geschwindigkeit und gegenwärtige Position auf dem Kurs. Zwar lassen sich die Anzeigen auch ausblenden, aber bei der langweiligen Streckengestaltung weiß ich beim besten Willen nicht, warum. Vor jeder Kurve wird ein kleines Schild eingeblendet, um Euch rechtzeitig zu warnen, vom Gas zu gehen, wollt Ihr Euer Wägelchen nicht in den Acker setzen. Eingesäumt wird die Strecke von einem eintönigen Grünstreifen, der wiederum von schlichten

Steinklötzen begrenzt wird. Zuschauertribünen, Bandenwerbungen oder Strohballen an der Strecke sucht man leider vergeblich. Gänzlich unterschlagen wurde auch jegliches auf und ab der Rennstrecken, die allesamt flach wie ein Brett daliegen und dadurch noch eintöniger wirken, als sie es ohnehin schon sind. Bei Japans Rennstrecke (die einzige mit einer Überschneidung bei der Streckenführung) wurde gar auf den Tunnel verzichtet, von einer Streckenkreuzung merkt man schlichtweg gar nichts. Da hilft auch der recht gut gemachte Boxenstop nicht viel, bei dem Ihr die Schadensanzeige Eures Autos wieder herunterschrauben könnt. Seltsamerweise hat eine Beschädigung des Wagens außer einem etwas längeren roten Warnbalken überhaupt keine Auswirkung auf die Leistungsfähigkeit. Selbst bei "kritischem" Schaden, d. h. wenn sich die Schadensanzeige komplett rot gefärbt hat, läuft das Vehikel wie am ersten Tag. Beendet Ihr das Rennen mit einem beschädigten Wagen, so werden Euch vom Preisgeld lediglich ein paar Dollar abgezackt, um die Kiste wieder flottzumachen. Tja, schade drum, wenn man sich bei Ocean genausoviel Mühe mit dem Rennen gegeben hätte wie mit dem gesamten Tuning, wären Exhaust Heat einige Grand Prix-Punkte im Rennen um die Käufergunst sicher gewesen, so aber reicht es nur für einen Platz im Mittelfeld.

(mm)

## SNES

### Besonderheiten

- Rennwagen wird selbst getuned
- beste Zeiten werden gespeichert

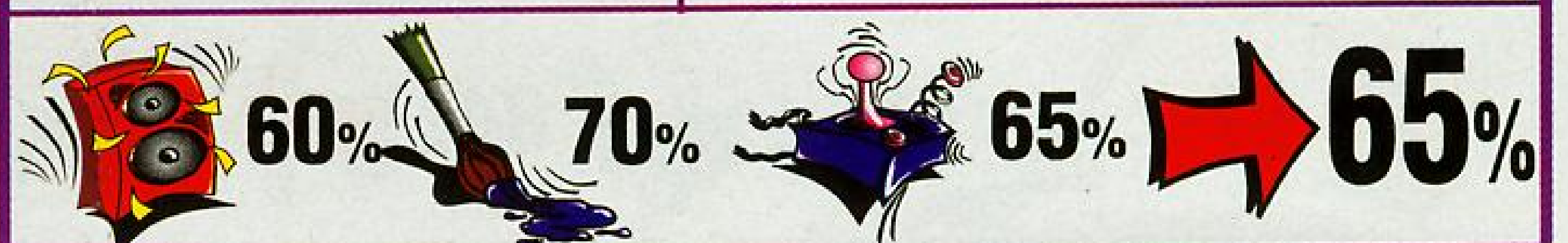
## ARCADE-ACTION

### Hersteller Ocean

Preis ca. DM 90,-

### Muster von

Laguna







# GODS

**Actionspiele machen Spaß. Denkspiele machen Spaß. Fantasyspiele machen Spaß. Und eine Kombination aus diesen drei Spielarten kann entweder der totale Schrott oder der totale Hammer sein. Was trifft wohl auf Gods zu?**

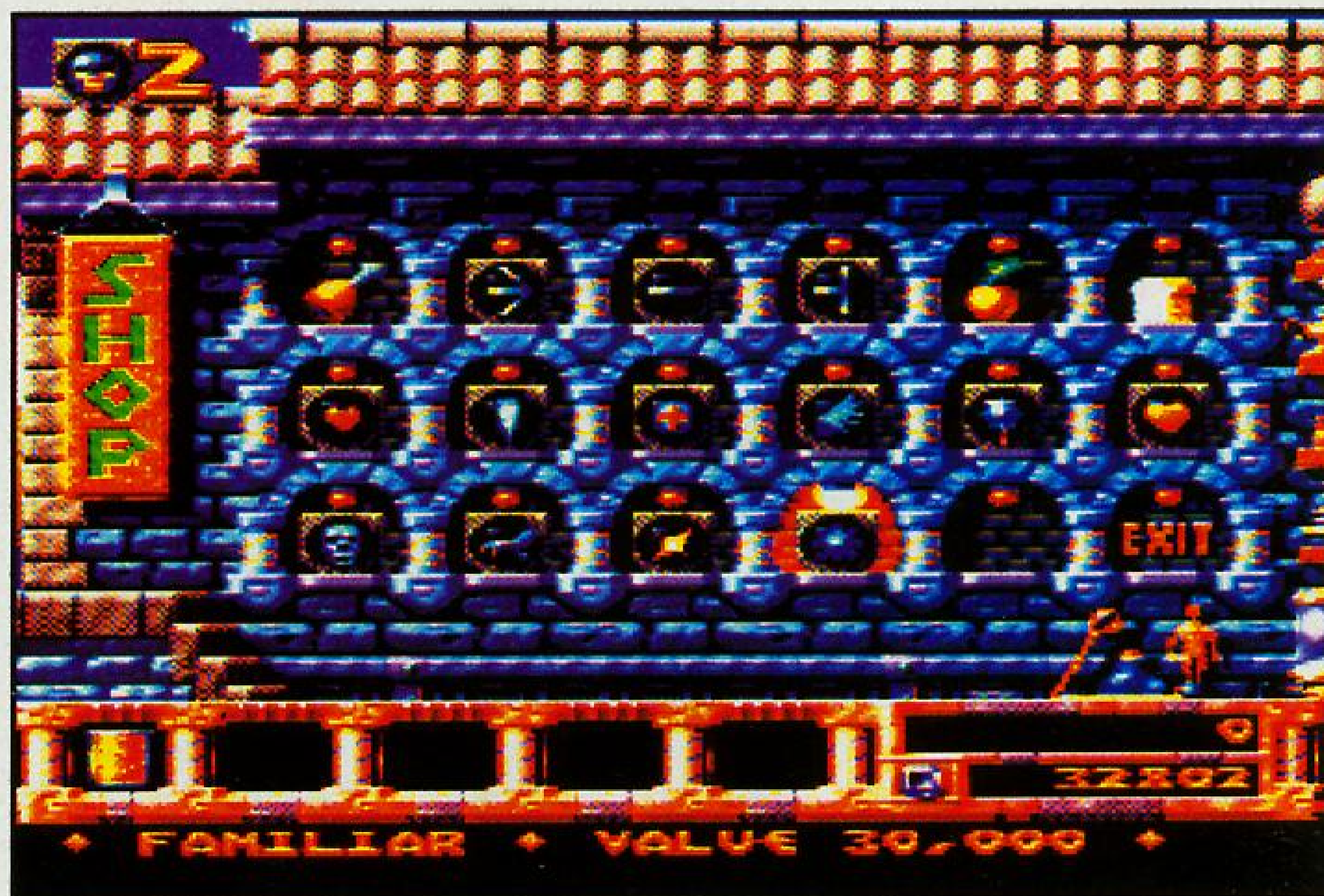
**G**ods ist schon vor Jahr und Tag auf verschiedenen Homecomputern erschienen und sorgte damals für viel Aufsehen und bei den Bit-map-Brothers für eine volle Firmenkasse. Kurz zur Story: Die Götter haben eine Stadt erschaffen in der Monster die



**Durch die Vereinigung dreier Genres entsteht manchmal ein Hit!**

Herrschaft über die Straßen haben. Damit aber nicht genug, sie haben auch noch Rätsel, Fallen und Puzzles versteckt. Du bist ein junger Krieger und stellst Dich der Herausforderung, denn der Preis ist hoch: Unsterblichkeit. Unser blondbezopfter Recke kann Laufen, Schlagen, Schießen und Magie anwenden. Das ist ja eigentlich nichts Neues. Er aber kann etwas, was andere Spielfiguren nicht können: Schalter betätigen. Allein durch diese kleine Option ergibt sich ein völlig neues Spielprinzip mit ungeahnten Möglichkeiten. Das Geschehen wird in der

Seitenansicht dargestellt und findet auf verschiedenen Ebenen statt. Ihr sollt nun die obengenannte Stadt durchqueren und bis zum Endgegner vordringen. Oft stößt man dabei auf verschlossene Türen für die erst der passende Schlüssel gefunden werden muß, oder es müssen Schalter und Hebel in einer bestimmten Reihenfolge betätigt werden, damit es weiter geht. Alle Aktionen werden von dem ständigen Kampf gegen die allgegenwärtigen Monster begleitet. Eine Glasröhre am unteren Teil des Bildschirms zeigt uns den verbleibenden Vorrat an Lebensenergie an und ab 50.000 Punkten und nochmal bei 160.000 bzw. 400.000 Punkten gibt es ein Extraleben. Am Ende eines jeden Levels wartet ein riesengroßer Endgegner mit anschließender Einkaufsgelegenheit bei einem Shopkeeper. Dort können gegen die gefundenen Diamanten zahlreiche Extras eingetauscht wer-



den. Insgesamt vier sehr lange Level warten darauf, von Euch gelöst zu werden. Es gibt die unglaublichsten Rätsel, die aber allesamt durch logisches Denken und ein bisschen Rumbasteln lösbar sind. Hier noch ein Tip: Achtet ständig auf die Message-Leiste. Die dort erscheinenden Spieltips

sind absolut wichtig. Grafik und Sound präsentieren sich vom Feinsten, wobei allerdings angemerkt werden muß, daß bei zu vielen Objekten gleichzeitig der Bildschirm etwas ruckelt. Gods ist Spielspaß pur für viele Stunden, man muß es einfach haben.

(ray)



<b>SNES</b>	<b>ADVENTURE</b>
<b>Besonderheiten</b> - Englische Anleitung - Passwortfunktion	<b>Hersteller</b> Mindscape <b>Muster von</b> TOP 4 <b>Preis</b> ca. DM 150,-

## ZAPP

G • A • M • E • S

**ROCHUSSTRASSE 11  
6500 MAINZ  
Tel. 06131/230492  
Fax 06131/230493**



**WIR FÜHREN DIE NEUESTEN  
HITS FÜR  
GAMEBOY UND GAMEGEAR.**

**Laden und Versand**

**DIE MEISTEN IMPORTSPIELE  
MIT DEUTSCHER ANLEITUNG**

**PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!**

SUPER NES	MEGA DRIVE
Harley Humongous 139,-	Magnumset Multi: 409,- (inkl. Umbau)
Humans 149,-	Rolo to the Rescue 119,-
Adv. of Rookie 139,-	Road Rash 2 119,-
Rushing Beat Ran 149,-	Streets of Rage 2 99,-
Might & Magic a.A.	Batman Returns 99,-
Ultima 6 a.A.	Chakan 119,-
u.v.m.	Turtles* 129,-
	Sunset Riders* 129,-
	Mic & Mac* 129,-
	Gods* 129,-
	Megalomania* 129,-
	Shinobi 2 a.A.
	*Us Versionen
<b>TURBO DUO/EXPRESS</b>	<b>Umbau Ihres Megadrives 60,-</b>
Turbo Duo incl. 7 Spiele 799,-	<b>Sie können alle Software spielen und jedes CD ROM anschließen.</b>
Shock Man 119,-	<b>Mega CD US incl. 6 Spiele 749,-</b>
Dragon Slayer 119,-	<b>Mega CD incl. Umbau 779,-</b>
Cotton a.A.	<b>Hook 129,-</b>
Horror Story a.A.	<b>Chuck Rock 129,-</b>
Riot City a.A.	<b>Roadblaster 139,-</b>
Rainbow Island CD a.A.	<b>Wonderdog 119,-</b>
Bank 3 a.A.	u.v.m.

Die neuesten Hits für Gameboy & Gamegear & Neo Geo!





# MARIOS MAGIC

# Goal!



In Goal dürfen 1-2 Spieler gegeneinander oder ein Spieler allein im Turnier- oder Einzelspiel-Modus antreten. Wir wollen uns heute mal den Turnier-Modus ansehen. Gespielt wird eine komplette Weltmeisterschaft. Vor Beginn darf man eine der 24 verfügbaren

Mannschaften auswählen, alle mit unterschiedlicher Stärke und Spielverhalten, welches in etwa der Realität entspricht. Natürlich nehmen wir Berti's Truppe! Im Optionsmenü kann man einstellen, ob mit oder ohne Abseits und Foulregel gespielt werden soll. Weiter-

**Fußball, Fußball, Fußball. Irgendwie merkt man schon, daß die nächste Weltmeisterschaft ins Haus steht. Und das Überraschende dabei ist wohl die Tatsache, daß alle neuen Fußballsimulationen in Japan und den USA erscheinen. Zuerst wurde das etwas veraltete Super Kick Off produziert und nun will Jaleco mit Goal der Konkurrenz zeigen, wo der Bauer den Most holt.**

hin kann man ein kleines Radar für die Spielübersicht einblenden und den Torwart auf Automatik stellen. In der Vorrunde wird in 4er-Gruppen gespielt, wobei der dritte Gruppenplatz für eine Qualifizierung genügt. Ab dem Achtelfinale gilt die KO-Regel, wer verliert scheidet aus. Jetzt nur noch die Spielformation anwählen und die Platzwahl bestreiten und los geht's. Ein Pfeil deutet dezent auf den von uns gesteuerten Spieler, der Rest wird vom Computer übernommen. Man kann Passen, Flanken und Schießen. Die Schußstärke ist dabei regulierbar, indem man den

Button länger oder kürzer gedrückt hält. In der Abwehr kann in den Gegner gegrätscht werden oder man rempelt mit der Schulter. Befindet sich der Ball in der Luft kann man zusätzlich noch Fallrückzieher, Flugkopfbälle und Volleyschüsse probieren. Bei einem interessanten Schuß auf das gegnerische Tor wird als kleines



GROUP E  
1ST ROUND RESULTS

	GER	SWI	URU	SCO	GS	GA
GER					0	0
SWI					0	0
URU					0	0
SCO					0	0

PUSH START BUTTON

*Trotz guter Bemühungen kann auch Goal keinen echten Fußballfan überzeugen.*





# MARIOS MAGIC



## Darius Twin

Horizontal scrollende Ballerspiele gibt es inzwischen wie Sand am Meer. Genau in diese Gruppe reiht sich auch Taito's neuestes Werk, Darius Twin, ein. Wie bei dieser Spieleattung schon fast üblich, ist die Hintergrundgeschichte, mit der die wüsten Ballerorgien gerechtfertigt werden, eher belanglos.

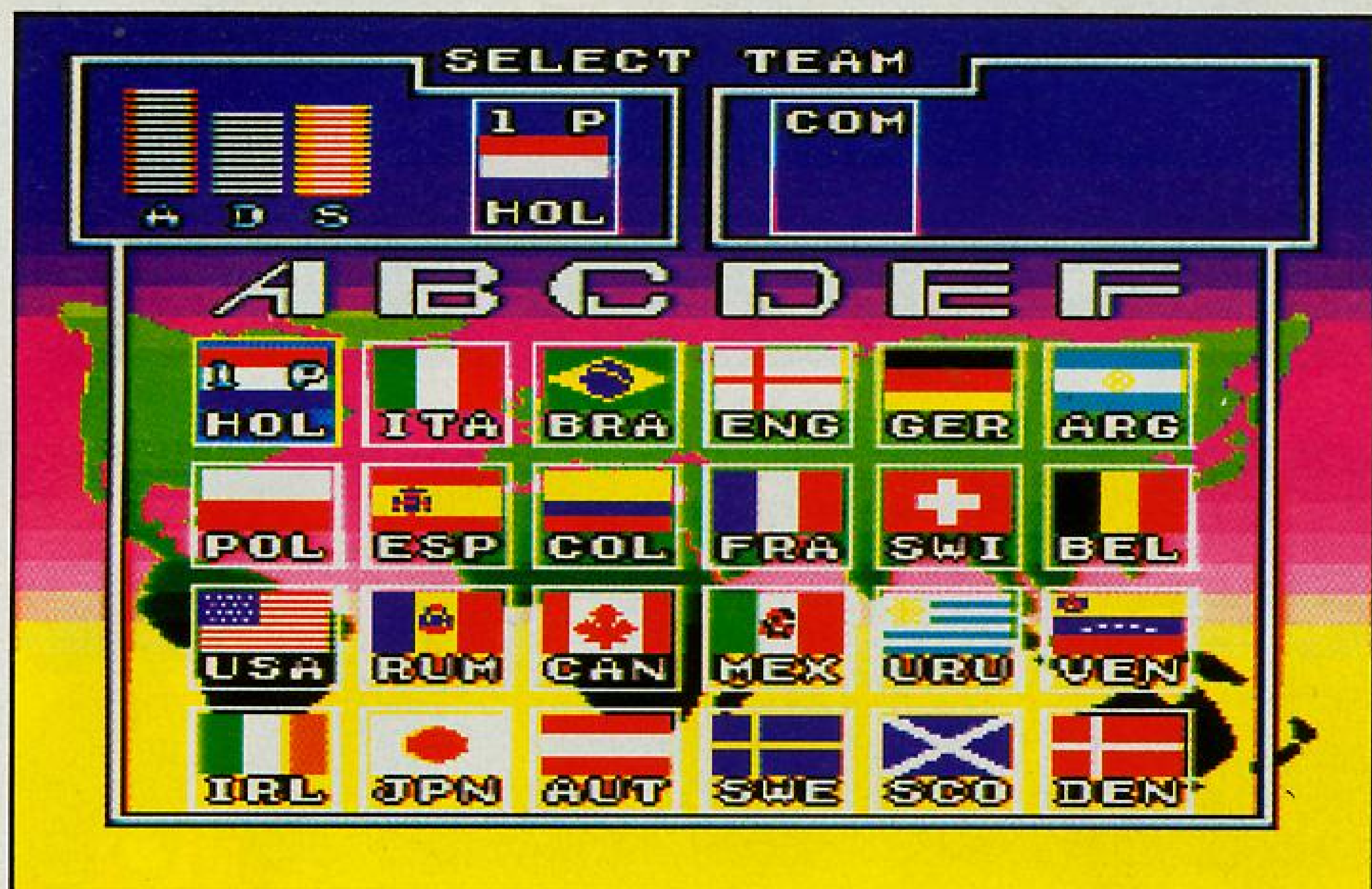


Leider sind auch im eigentlichen Spiel neue Einfälle Mangelware. Erwähnenswert ist hier eigentlich nur das etwas eigenwillige Aussehen der gegnerischen Raumfahrzeuge: Alle sind mehr oder weniger deutlich als HiTech-Versionen irgendwelcher Meerestiere zu erkennen.

Die Anzahl der Ersatzraumschiffe läßt sich im Options-Menü bis auf acht hochschrauben, dafür muß man allerdings bei Darius Twin auf Continues verzichten. Auch der Schwierigkeitsgrad ist in zwei Stufen an Euer spielerisches Können anpaßbar, er wirkt sich allerdings nur darauf aus, wie oft die unterschiedlichen Gegner getroffen werden müssen, bevor sie in einer Pixelexplosion verglühen. Die Hintergrundmusik (die sich übrigens nicht abschalten läßt) ist recht hektisch geraten, die Soundeffekte lassen sich dagegen

hören. Auch das Extrawaffensystem bringt nichts neues, wie bei vielen anderen Spielen geben manche Gegnerformationen nach ihrem Abschub einen Extrapod frei. Die Aufrüstungssets bleiben übrigens auch dann erhalten, wenn Ihr abgeschossen werdet: Einmal Power up - immer Power up. Auf Eurem Weg zum Planeten Darius müssen insgesamt sieben Welten durchflogen werden. Je nach Level stehen eine oder zwei Welten zur Auswahl, die sich in Bezug auf Grafik und Gegner voneinander unterscheiden. Erfahrenen Raumpiloten wird wohl der in den ersten fünf Stages gebotene Schwierigkeitsgrad einige Gähner entlocken, aber ab Level sechs ist das Spiel schon beinahe als unfair schwer zu bezeichnen - selbst auf Stufe "easy". Summa summarum bietet Darius Twin solide Baller-Hausmannskost ohne besondere Höhepunkte und neue Ideen.

(mm)



Schmankerl auf eine Hintertorkamera umgeblendet und man sieht Erfolg oder Mißerfolg der Torhüterparade. Das Ballverhalten ist ganz ordentlich. Durch eine kleine 3D-Routine ist es kein Problem, abzuschätzen wie hoch der Ball sich über dem Boden befindet. Wesentlich ärgerlicher ist die Tatsache, daß man erst im gegnerischen Strafraum erkennen kann, wo sich das Tor befindet. Eine Unzahl von Fehlschüssen ist die Folge aus dieser Nachlässigkeit Jalecos. Während der Halbzeit wird eine kleine Statistik eingeblendet und ab und zu lockern Zwischenbilder, z. B. nach einem Torschuß, das Geschehen auf. Sämtliche Fußballregeln werden eingehalten. Es gibt Elfmeter, Frei- und Eckstöße, sowie Einwürfe. Sollte es während eines KO-Spieles zu einem Unent-

schieden kommen, so geht es erst in die Verlängerung und danach zum Elfmeterschießen. GOAL hat seine Vor- und Nachteile. Die Grafik und die Animationen gehen in Ordnung, das Drumherum stimmt auch und es läßt sich nach einer gewissen Eingewöhnungsphase wirklich gut und mit feinen Spielzügen flüssig spielen. Leider, leider ist das Spiel viel zu einfach. Durch die Tatsache, daß nach jedem Spiel auf eine eingebaute Batterie abgespeichert werden kann, hat man die ganze Angelegenheit ruckzuck bis zum Titelgewinn durchgespielt. Der Sound bombt einen auch nicht gerade aus dem Sessel, es gibt nette Musik und ein bißchen Publikumsgejohle, und so bleibt unter dem Schnitt nur eine mittelmäßige Sportsimulation.

(ray)

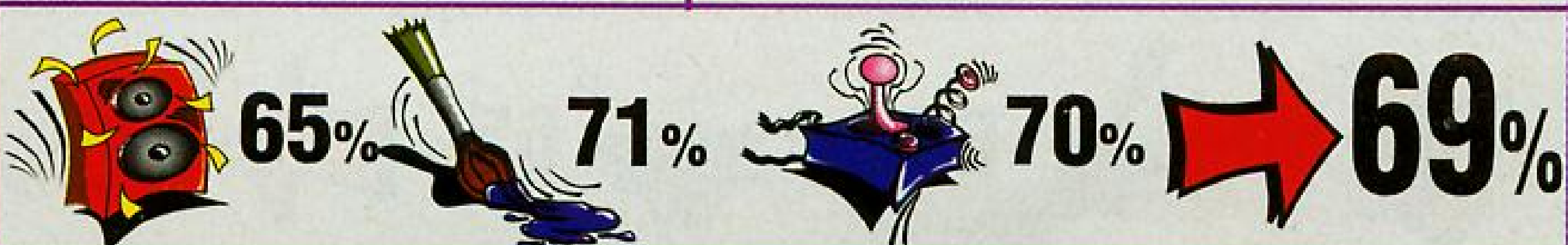


### SNES

**Besonderheiten**  
- Batteriespeicher  
- Zwei-Spieler-Modus

### SPORT-SIMULATION

**Hersteller** Jaleco  
**Preis** ca. DM 140,-  
**Muster von** TOP 4

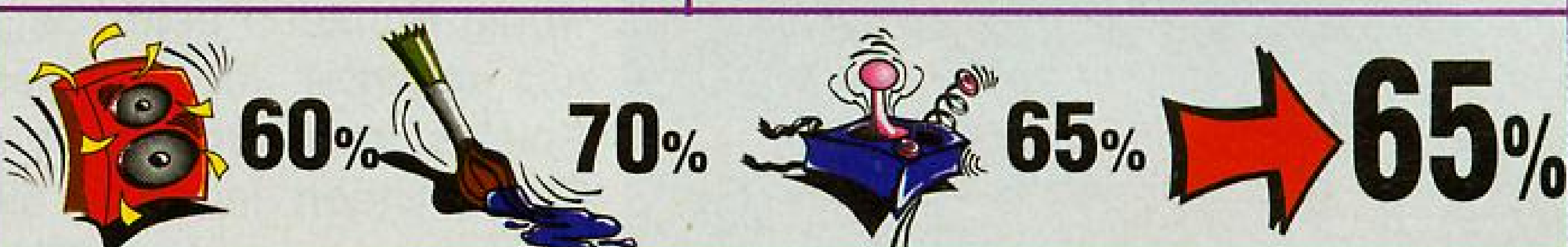


### SNES

**Besonderheiten**  
- Zwei-Spieler-Modus  
- Dauerfeuer einstellbar

### SHOOT'EM UP

**Hersteller** Taito  
**Preis** ca. DM 90,-  
**Muster von** Laguna







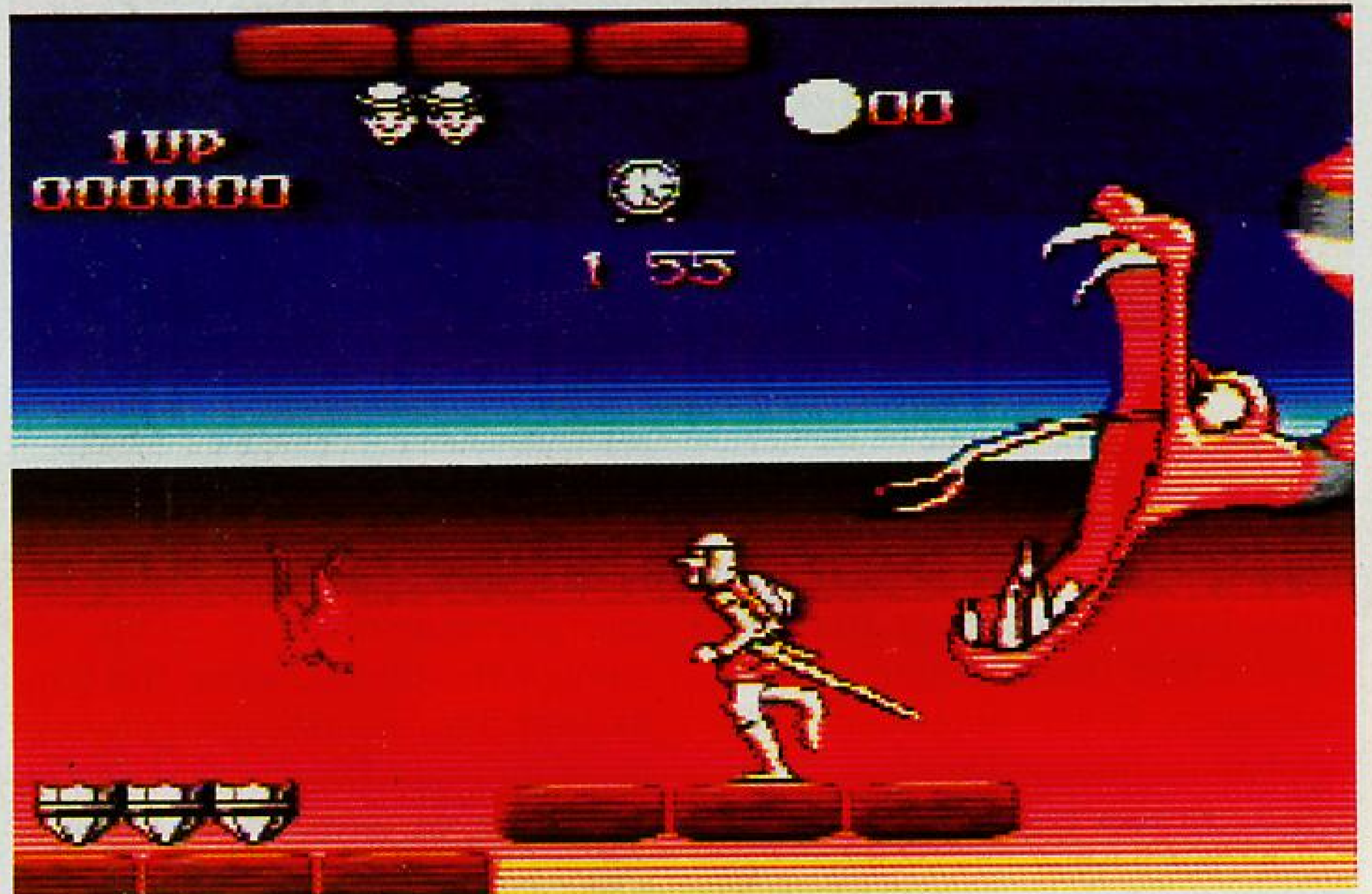
# MARIOS MAGIC

## Dragon's Lair

Wer sich schon seit längerem mit Computer- und Videospiele beschäftigt, dem wird wohl der Name Donald Bluth bekannt vorkommen. Dieser Herr entwarf nämlich 1983 eines der ersten Videospiele, das sich alle Grafiken und Animationen von einer Bildplatte holte, und so für die damalige Zeit neue Maßstäbe setzte. Der Name des damaligen Wunderwerks: Dragon's Lair.

Der tapfere und furchtlose Ritter Dirk the Daring mußte sich in das mit Fallen gespickte Schloß des Drachen Singe wagen, um seine geliebte Prinzessin Daphne aus den Klauen des schuppigen Feuerspeiers zu befreien. Mindestens genauso bekannt wie die neuartige Technik von Dragon's Lair war leider auch die Tatsache, daß man das eigent-

liche Spielkonzept mit der Lupe suchen mußte. Erfolg oder Mißerfolg hingen einzig und allein von einer langen Reihe von Try-and-error-Versuchen ab, in deren Verlauf der Automat natürlich gehörig abkassierte. Die unweigerlich folgenden Computerversionen wurden, hauptsächlich aufgrund des genauso dürrig ausgefallenen Spielprinzips, allesamt ziemliche Flops. Offenbar hat man sich im Hause Bluth die Kritik etws zu Herzen genommen, und so kommen nun auch die Super Nintendo-Besitzer zu ihrem Recht, aber diesmal hat sich Dragon's Lair von der stupiden Joystick-nach-rechts-dann-links-und-wenn-das-Schwert-aufblitzt-Feuerknopf-drücken-Odysee zum vollwertigen Jump & Run-Abenteuer gemausert. Wieder befindet sich Prinzessin Daphne in Gefahr, gekidnapped vom Zauberer Mordroc und bewacht von Singe, dem Drachen. Auch diesmal muß Dirk das ganze Schloß durchqueren, bevor es zum Happy End kommen kann. Die einzelnen Räume bestehen dabei aus vielen Plattformen, auf denen sich das seltsamste Getier herumtreibt. Zu Beginn besitzt Dirk neben seinem treuen Schwert und einem Schild lediglich eine kleine Wurfaxt, deren Reichweite zwar größer ist als die des Schwertes, die dafür aber auch nur sehr wenig Schaden beim Gegner anrichtet. Im Lauf des Spieles kann Dirk weitere Extras finden, indem er die verstreut herumliegenden



Bonusjuwelen mit seinem Schwert zerteilt. Diese Extras reichen von neuen Zweitwaffen (Wurfmesser oder Morgenstern) über neue Schilder bis hin zum dringend benötigten Zusatzleben. Daneben haben es die einzelnen Levels aber auch in ihrem Aufbau in sich. Oft genug macht Euch Wasser das Leben schwer (Dirk kann zwar schwimmen, aber nicht gleichzeitig kämpfen), Plattformen müssen mit Gewichten beschwert werden, bevor sie sich in Bewegung setzen, Seile laden zu einer kleinen Kletterpartie ein usw. Manche der Levels besitzen mehr als einen Ausgang, wodurch die Verbindungen zwischen den einzelnen Räumen nicht gerade übersichtlicher werden. Bereits durchquerte Levels müßt Ihr nicht, könnt Ihr aber jederzeit wieder besuchen, wenn Ihr Euch beispielsweise ein paar leicht zugängliche Extraleben, Schilder oder Extrawaffen besorgen wollt. Wichtig ist daneben auch das Sammeln von Goldmünzen, die sich ebenfalls in den Bonusjuwelen verstecken können. Denn habt Ihr erst einmal 25 oder mehr Münzen gefunden, erhaltet

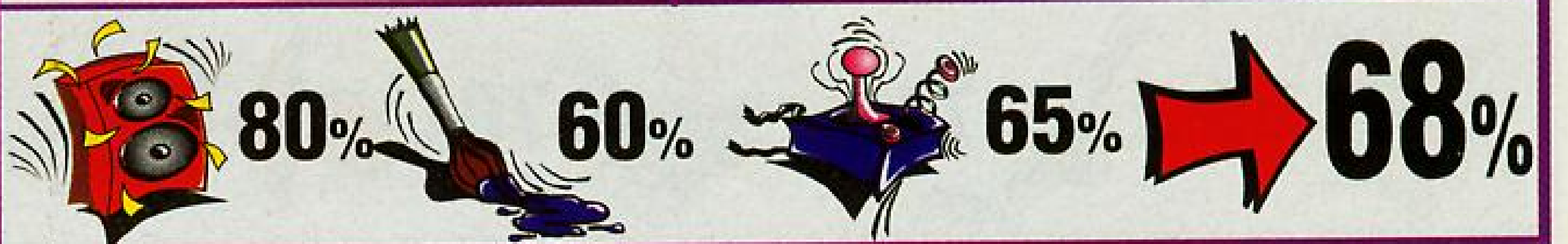
Ihr am Ende eines Spielabschnittes ein Paßwort, um Euch den Wiedereinstieg zu ermöglichen. Wer bis dahin nicht gierig genug war, schaut in die Röhre. Das Paßwortsystem ist ohnehin eine Besonderheit für sich. Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen, bei denen Ihr lediglich eine alphanumerische Zeichenkombination eingeben müßt, hat man bei Dragon's Lair ein eigenes kleines Spielchen dafür programmiert. Innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits müßt Ihr mit Ritter Dirk vier Kugeln durch Anschubsen in die entsprechend nummerierten Ablagefächer bugsieren, bevor Euch der Zutritt zu fortgeschrittenen Levels gewährt wird. Rein technisch ist an dem Modul nicht allzuviel auszusetzen, die etwas schwammige Steuerung läßt sich mit etwas Übung korrigieren und daß die Grafiken bei Dragon's Lair seit jeher recht farbarm und ausgesprochen zweidimensional sind, geht noch auf den Automaten-Urgroßvater zurück. Fazit: Wohl kaum der Knaller des Jahres, aber ein allemal ziemlich brauchbares Jump & Run. (mm)

### SNES

**Besonderheiten**  
- unkonventionelle Paßwort-eingabe

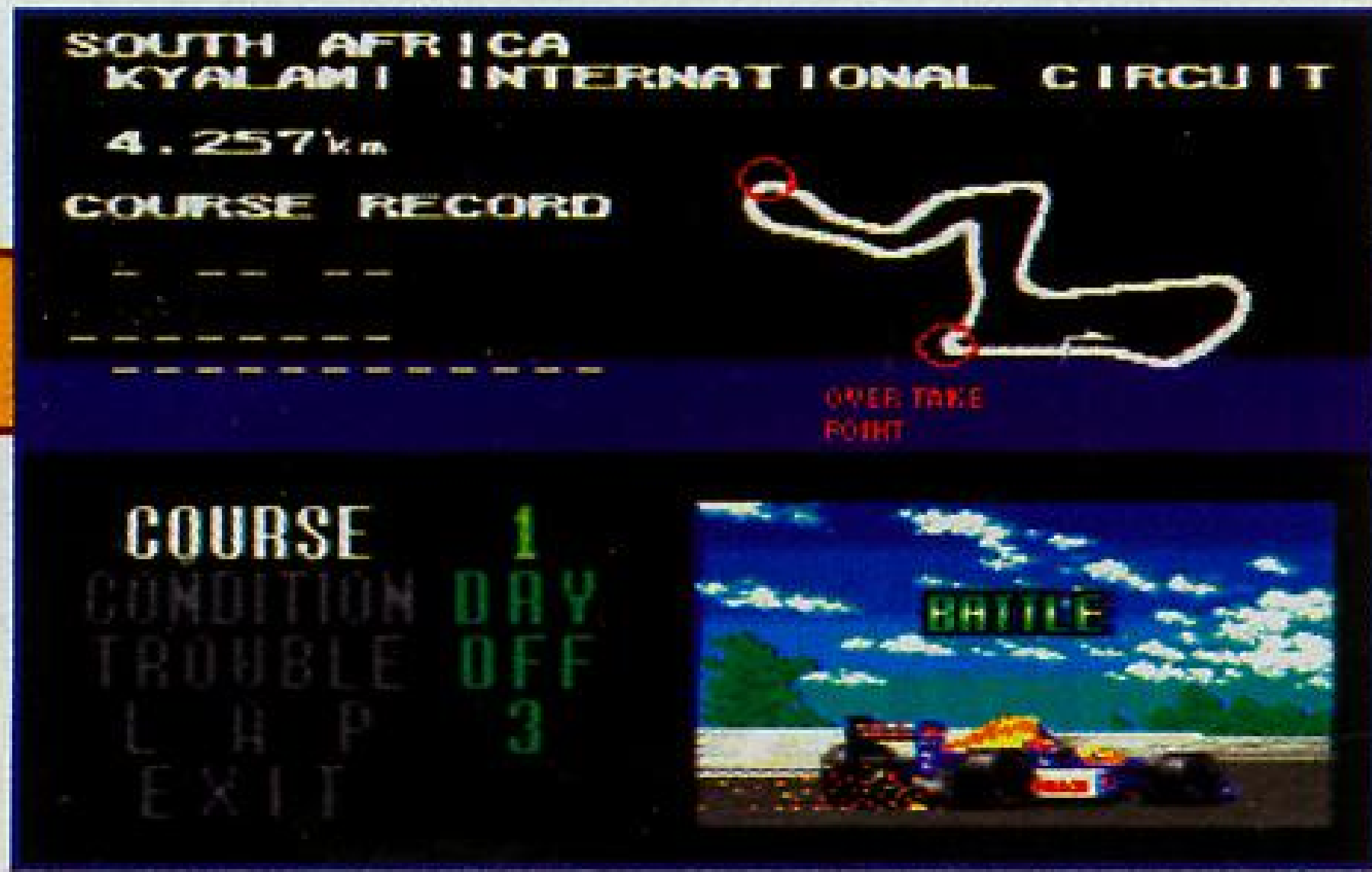
### JUMP & RUN

**Hersteller** Elite  
**Preis** ca. DM 100,-  
**Muster von** Softgold





# MARIOS MAGIC



# Human Grand Prix

Darauf haben alle seit F-Zero und Exhaust Heat gewartet: Endlich mit Split-Screen zu zweit über eine 3D-Zoom-Landschaft brettern und so richtig mal den Kreislauf in Schwung bringen.

Bei Human Grand Prix sind auch die Spielmodi dementsprechend aufgebaut und bieten den Zweikampf, Grand Prix, Probefahrt und Rundenrekord. 'Alles da' könnte man jetzt vermuten und hätte auch beinahe recht damit. Technik-Freaks können den Wagen optimal tunen (acht technische Kriterien) und der Batteriespeicher läßt echte Saison-Rennatmosphäre aufkommen. Die Kollegen Senna, Berger, Brundle, ja sogar Michael Schumacher samt dem restlichen Rennzirkus sind unsere Original-Konkurrenten auf der Strecke. Auch die Tatsache, daß bei Solofahrern der obere Bildschirm zu einem (gigantischen) Rückspiegel wird ist soweit in Ordnung. Die Grafik ist vom Typ 'geplättete Briefmarke' zoomt recht flott und man kann sich schon so richtig einstimmen auf das Teil - bis man dann zum erstenmal fährt. Es ist kaum zu glauben, mit welchen Ideen gute Spielsätze schon versaut werden, aber die hier ist eine der

schärfsten. Da wird aus human schnell inhuman, denn ohne Rückstellkraft an der Steuerung und bei den haarigen Kurven kann man das Teil abhaken. Wen interessiert

da noch Sound oder optische Gestaltung, wenn das Teil nach einer halben Stunde Frust vom Rumeiern auf der Piste in die Ecke fliegt.

etwas in Zukunft zu vermeiden. Wem an der Lenkung nichts besonderes auffällt, der sollte seine Karre gaaanz vorsichtig zum Nachschauen in die Werkstatt bringen.

FAZIT: Bei Human Entertainment sollte doch wenigstens einer den Führerschein machen, um so

(re)



SNES	SIMULATION	
<b>Besonderheiten</b> - Tuningmenü - Chaotenlenkung	<b>Hersteller</b> Human Entertainment <b>Preis</b> ca. DM 150,-	<b>Muster von</b> TOP 4

## RAGUZI Soft- und Hardware

HRA Siegburg Nr.2.899-Adenauerplatz 9, 5216 Niederkassel 5  
**Telefon 0228/453763 Telefax 0228/454019**  
**NEUE Anschrift! >>>Adenauerplatz 9, 5216 Niederkassel 5<<<**  
**NEUER Service! >>>Verleih von Konsolen und Spielen<<<**  
 >>>für SUPER-NES® und Megadrive®<<<

MEGA DRIVE®		SUPER NINTENDO®	
Sonic Set	300,00	16-Bit Konsole	285,00
Magnum Set	350,00	Carry Case für Konsole	60,00
Arcade Power Stick	110,00	High Tech Action Controller	35,00
Infrared Joypad	90,00	JoyCard	45,00
Control Pad SG-8	40,00	(Autofire+Slow Motion)	
Pro-Action Replay 16-Bit	125,00	SNES Game Converter	45,00
<b>Aquatic Games (US)</b>	<b>65,00</b>	Pro-Action Replay 16-Bit	125,00
<b>Batman returns (US)</b>	<b>80,00</b>	NHLPA Hockey '93 (US)	95,00
<b>Sonic the Hedgehog 1</b>	<b>80,00</b>	<b>Super Castlevania IV (US)</b>	<b>95,00</b>
Sonic the Hedgehog 2	80,00	Super Ghouls'n Ghosts (US)	85,00
u.v.a.		Turtles In time (US)	85,00
		u.v.a.	
GAMEBOY®		GAME GEAR®	
Spider-Man 2 (US)	55,00	Prince of Persia (US)	70,00
Super Mario Land 2 (US)	60,00	Sonic the Hedgehog 2 (D)	70,00
The Simpsons 2 (US)	55,00	u.v.a.	
u.v.a.			
<b>NES®, NEO GEO®, und MASTER SYSTEM II® auf Anfrage</b>			

Ab 300,00 DM entfallen die Porto-/Verpackung-/Versicherungskosten in Höhe von 10,00 DM. Obige Angebote sind nicht rabattfähig!!





## MARIOS MAGIC

# King Arthur's

Lemmings hat Euch tagelang vor den Computermonitor gebannt, auch die neuen Levels der Christmas-Edition waren in Windeseile durchgespielt und Ihr glaubt, jetzt gäbe es keine echte Herausforderung mehr für Euch?

Falsch gedacht. Jaleco hat sich nämlich der absolut genialen Idee von Lemmings angenommen und sie mit etlichen selbstentwickelten Neuheiten gekoppelt, um der versammelten Computer- und Videospiegelgemeinde etliche schlaflose Nächte an den Joypads zu beschern. Arthur, der sagenumwobene britische König, hat große Pläne: Wieder einmal soll ein gewaltiger Kreuzzug gegen die Mächte des Bösen geführt werden. Da er aber allein innerhalb kürzester Zeit als Snack für einen schlechtgelaunten Oger sein Leben aushauchen würde, muß zunächst einmal eine

ordentliche Armee ausgehoben werden. Um bei dem erwarteten Ansturm nun die besten und würdigsten Ritter und Soldaten herauszufinden, hat sich der König eine ganze Reihe von Trainingsparcours für seine Fußtruppen ausgedacht, je nach Waffengattung und Fähigkeiten oft grundverschieden. Sind auf diese Art und Weise erst einmal die Besten der Besten aussortiert, geht es in diversen Schlachten gegen das Böse, in Form verschiedener Tyrannen, Oger, Goblins usw. usw. Die dabei zu durchquerenden Landschaften sind alle mehrere Bildschirme breit (manch-



mal auch hoch) und können über die L- und R-Tasten durchgescrollt werden. Dabei kann man sich alles genauer betrachten, was zu einem ordentlichen Feldzug im Mittelalter gehörte: Burgen und Wachtürme, Katapulte und Kessel mit siedendem Öl, Zugbrücken und Wassergräben. Aus Eurer (je nach Szenario unterschiedlich zusammengesetzten) Armee könnt Ihr zusätzlich zu König Arthur maximal drei Soldatengruppen aus dem Hauptquartier beordern und in die Schlacht führen. Die Bogenschützen fehlen ebensowenig wie Fußtruppen, Pioniere und auch die Magie hält in Form zweier Zaube-

rer ihren Einzug. Ähnlich wie bei Lemmings müßt Ihr nicht jeden Mann einzeln steuern, vielmehr bekommt der Anführer einen Befehl und der Rest seiner Truppe folgt ihm dann auf Gedeih und Verderb. So tummeln sich bis zu neunzehn Eurer Figuren auf dem Schlachtfeld, obwohl Ihr Euch explizit nur um die vier Anführer kümmern müßt. Jeder Level erfordert ein gutes Stück strategischer und taktischer Vorausplanung sowie eine intelligente Zusammenarbeit der Waffengattungen, bevor

Euer König sein Ziel erreicht. Beispielsweise werden also zunächst die Bogenschützen vorgeschickt, um die lästigen gegnerischen Steinwerfer von den Burgzinnen zu holen, dann läuft ein Männchen mit einem riesigen Sprengstofffaß nach vorne, um das Burgtor zu sprengen. Da dabei leider auch die Zugbrücke das Zeitliche gesegnet hat, müssen als nächstes die Ingenieure eine neue Brücke basteln, ehe die Fußtruppen die Burg stürmen können. Der Levelaufbau ist sehr fantasievoll und abwechs-







# World



lungsreich. Nach den anfänglichen Trainingsstufen für die einzelnen Waffengattungen müssen etliche Burgen erobert werden, ein rasender Oger, der den armen Bauern ihr Vieh wegfuttert, muß besiegt werden, dann geht es in die Höhlen der Goblins... Genauso putzig, aber noch detaillierter als bei Lemmings ist die Grafik. So brennt beispielsweise nach einem Katapulttreffer ein strohgedecktes Hausdach ab, hat der Oger gerade ein Schaf vertilgt, spuckt er ein paar Knochen aus, oder es beginnt einfach plötzlich zu regnen. Dem Sound wurde bei dieser Mischung aus Action- und Strategiespiel endlich auch einmal die entsprechende Beachtung geschenkt. Neben vielen verschiedenen Soundeffekten wird praktisch jeder Level von einer eigenen Hintergrundmusik untermalt, wobei die Stilpalette

vom klassischen "Ritt der Walküren" bis zu Funkstücken reicht. Ein besonderes Schmankerl ist die Möglichkeit, sich den gesamten Sound in Dolby Surround anhören zu können (selbstverständlich nur, wenn Ihr einen entsprechenden Surround-Verstärker und -Boxen habt). Nach jedem erfolgreich absolvierten Level gibt es ein Paßwort zum Weiterspielen, die Größe der Einheiten Eurer Truppen kann eingestellt werden, und nicht zuletzt haben alle von Euch, die die Maus aus Mario Paint ihr Eigen nennen, die Möglichkeit, sie auch bei King Arthur's World einzusetzen. Alles in allem ein durchdachtes Spielkonzept, ausgezeichnete Motivation und Spannung. Definitiv einer der großen Hits dieser Saison.

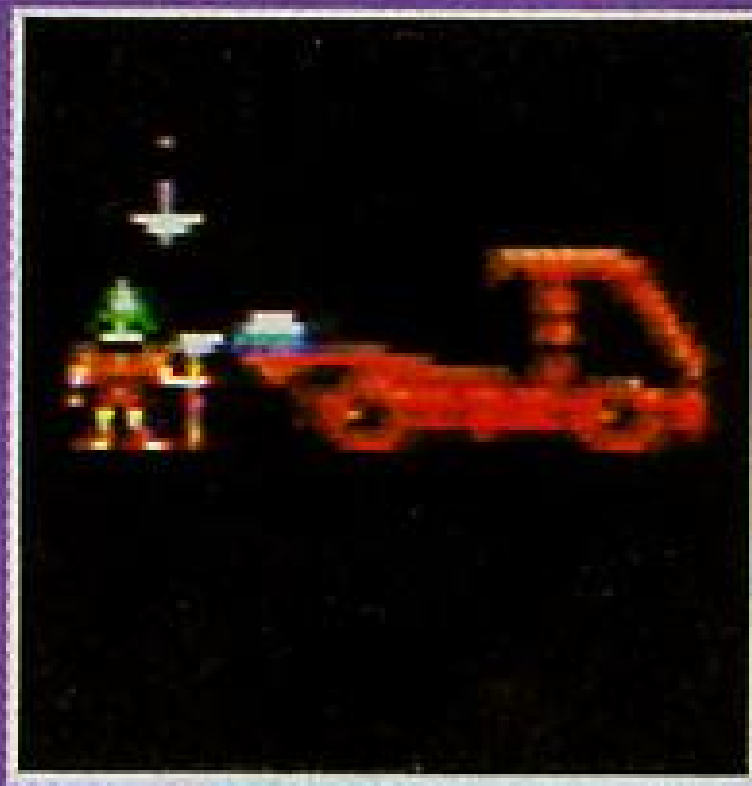
(mm)

## Die königliche Gefolgschaft



### BARREL MEN

Mit ihren Sprengstofffässern können sie hölzerne Burgtore oder herabfallende, stachelbewehrte Deckenstücke in die Luft jagen.



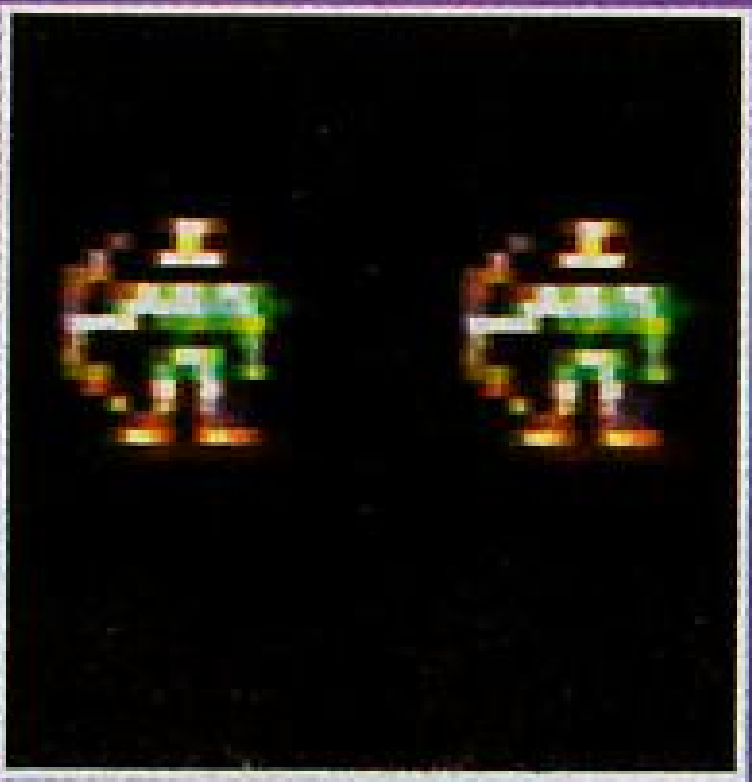
### ENGINEERS

Die vielseitigsten Charaktere. Von Gerüsten und Brücken, Rammböcken und Katapulten bis hin zum vorgeschobenen Hauptquartier können sie fast alles basteln.



### KNIGHTS

Das "einfache Fußvolk". Am besten dazu geeignet, an unzugänglichen Stellen den Weg für Barrel Men oder Engineers freizumachen.



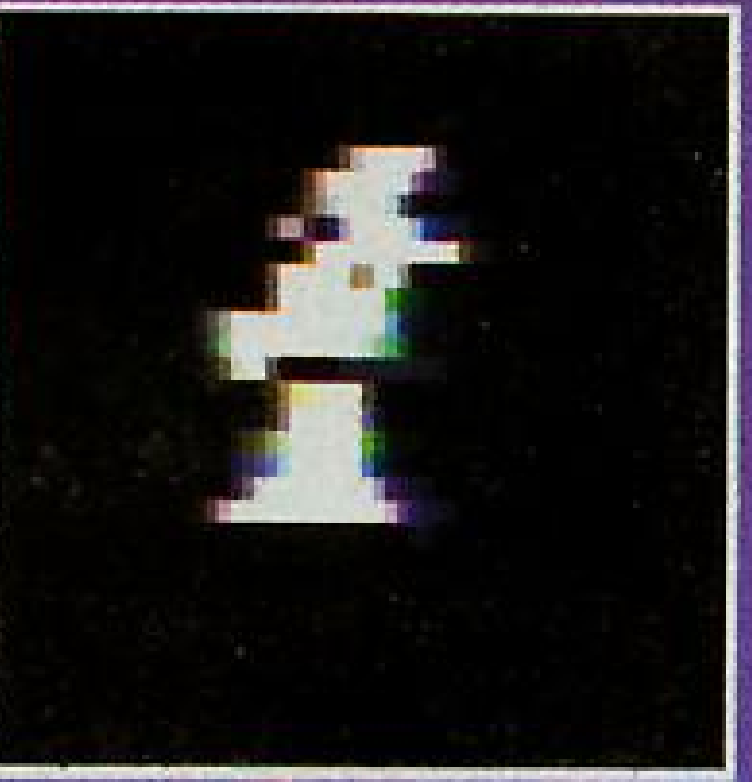
### ARCHERS

Die mittlere Artillerie des Mittelalters. In drei verschiedenen Zielentfernungen können sie die Gegner aus der Entfernung unter Beschuß nehmen.



### SHIELD MEN

Mit ihren Schildern wehren sie gegnerische Schüsse ab.



### WIZARD

Ist in der Lage, Arthurs Lebenskraft, Stärke oder Rüstung durch Magie zu verbessern.



### DARK WIZARD

Ihre kraftvollen Kampfzauber reichen von Feuer, das vom Himmel fällt, über Versteinerung bis zum Heraufbeschwören eines Gewitters.

## SNES

### Besonderheiten

- Sound in Dolby Surround mögl.
- Paßwort für jeden Level

## STRATEGIE-ACTION

Hersteller Jaleco  
Preis ca. DM 100,-

Muster von  
Laguna







# Super SONIC

*Im Menacer steckt ein altbekanntes Prinzip in einem neuen Kleid. Auch wenn diese Idee immer wieder vom Markt verschwand, versucht SEGA nun einen neuen Start mit dem sehr futuristisch anmutenden Menacer!*



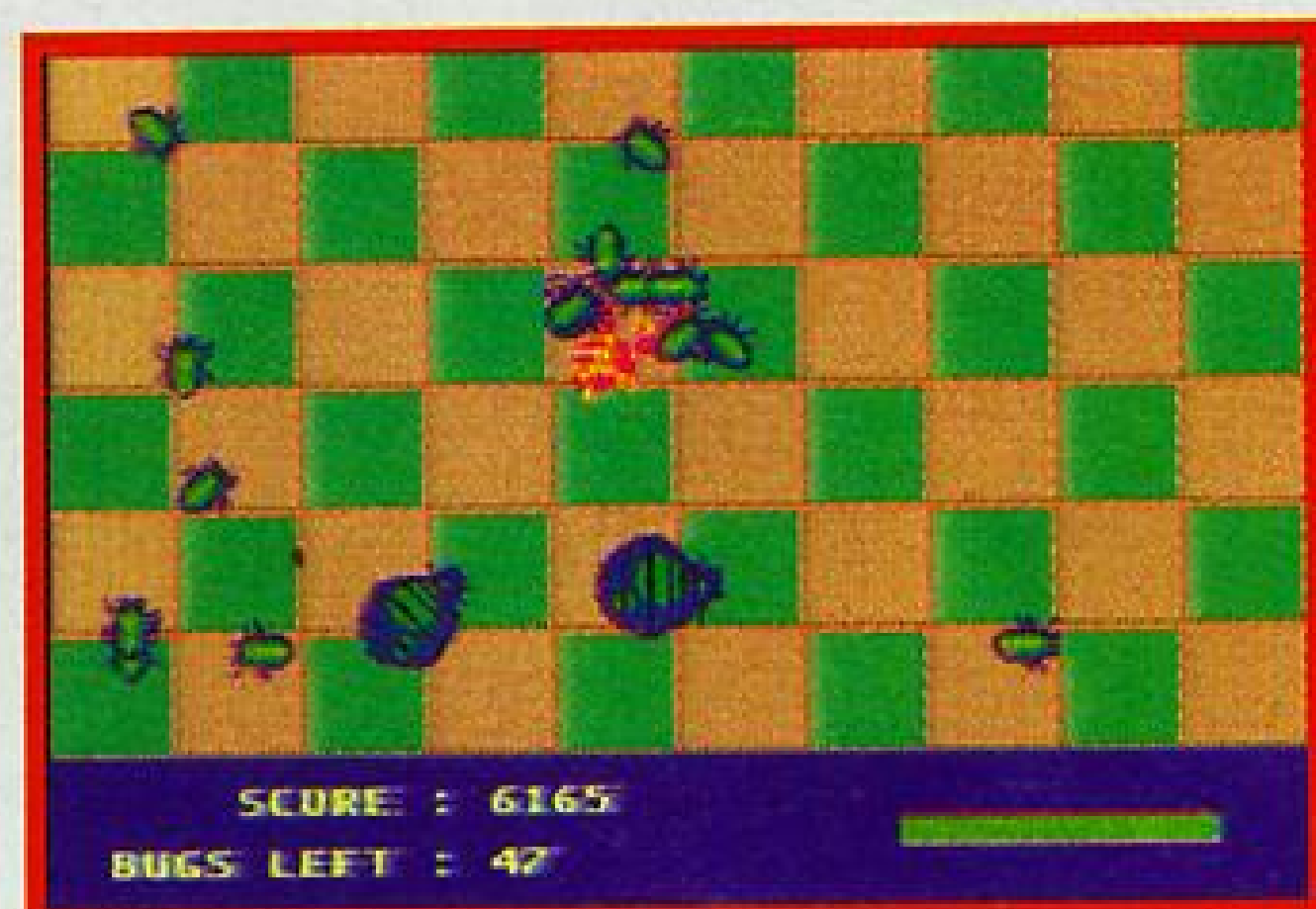
**Sega's Superwumme ist vom Konzept her direkt vergleichbar**

**mit dem Super Scope 6, legt allerdings vom Äußeren her keinerlei Wert auf eine Verwechslung mit einer Kriegswaffe. Vom Design her würde man den Menacer eher Buck Rogers zutrauen, zumal er in drei verschiedenen Aufbaustufen funktionsfähig ist.**

Sonderbarerweise waren sich beide Firmen über die Farbe grau für ihr Produkt einig. Das Gerät kann wahlweise wie eine Pistole einhändig, als Maschinenpistole beidhändig oder als Gewehr (mit Schulterstütze und Zieleinrichtung) bedient werden. Allerdings wurde die voll aufgerüstete Version ergonomisch für einen jüngeren Kundenkreis konzipiert. Die Kanone ist eine Hi-Tech-Ausführung, die bei Nichtbenutzen (ca.30 sec.) selbsttätig abschaltet und beim Betätigen des Triggers automatisch einschaltet. Achtung: Bei durch die Linse einfallender UV-Strahlung (Fernseher, Sonne) bleibt der Menacer ebenfalls auf "Power On". Das Doppelzielfernrohr ist natürlich für Rechts- oder Linkshänder gedacht, wobei mit dem Auge nur durch ein Okular gesehen wird - nicht beide gleichzeitig. Mit der Waffe kann wahlweise mit Fadenkreuz auf dem Bildschirm oder direkt über Kimme und Korn gezielt werden. Letztere Möglichkeit erfordert eine vorhergehende Justierung auf dem entsprechenden Hilfsschirm. Das Ding steht und fällt natürlich mit der Software. Sieben Games gibt es zur Zeit, sechs davon auf dem beiliegenden Modul, das siebte ist die Spielhallenumsetzung Terminator 2, auf die wir im Testteil zu sprechen kommen.

## **Pest Control**

In diesem etwas angestaubten Spielprinzip sollen Käfer, Schaben und sonstige Kleinteile davon



abgehalten werden Eure Pizza zu vertilgen. Ihr seht dabei nur einen Lichtkegel im Dunkeln, wobei per Tastendruck kurzzeitig auch der gesamte Screen aufgehellt wird.

**Sound: 51%,  
Grafik: 64%,  
Gameplay: 57%,  
Gesamt: 57%**

## **Ready, Aim, Tomatoes**

Mit diesem Spiel begegnet Ihr endlich wieder den Helden des Rap -



Toe Jam am Tomatenwerfer und Earl an der Score-Tafel. Es gilt nun die ganze altbekannte Truppe an abgedrehten Gegnern, wie Zahnarzt oder Hühner-Feldartillerie, zu eliminieren. Extras und Top-Animationen machen dieses Spiel zur Perle auf dem Modul. Ehrlich gesagt hatte ich eine derart gelungene Sache gar nicht in der Sammlung vermutet.

**Sound: 76%,  
Grafik: 81%,  
Gameplay: 84%,  
Gesamt: 80%**

## **Frontline**

Abwechselnd von links und rechts kommen Unmengen Kampffahr-



zeuge und durchqueren den Bildschirm. Einige schießen auf Euch und diese gilt es durch Beschuß (Kanone, Raketen) auszuschalten. Nicht mehr ganz frisches Spielprinzip, wer's allerdings militärisch-stressig mag, wird ordentlich bedient.

**Sound: 48%,  
Grafik: 57%,  
Gameplay: 47%,  
Gesamt: 51%**

## **Space Station Defender**

Vor Euch tauchen zwischen ein und acht Kapseln mit Aliens auf, die sich mit Euch in einer festgelegten Reihenfolge duellieren.





# Der Menacer

- SEGA's Antwort auf Super Scope 6 -



Langweilig. Das Spiel hat dieselbe Idee wie die Mole-parole.

**Sound: 42%,  
Grafik: 51%,  
Gameplay: 31%,  
Gesamt: 43%**

## Whackball



Verrückter Breakout-Clone, bei dem ein Ball mittels eines von Euch gesteuerten Bumpers alle Teile der Spielfeldumrandung kontaktieren muß. Knifflige Geschichte mit knackigem Zeitlimit (Devilish spielt sich ähnlich).

**Sound: 63%,  
Grafik: 68%,  
Gameplay: 55%,  
Gesamt: 54%**

## Rockman's Zone



Auf der FBI-Trainingsanlage dürft Ihr auch mal auf den Parcours und zwischen auftauchenden Bildern von Polizisten, Modells und Postboten, Gangster mit einem gezielten Schuß unschädlich machen. Für alle Fans von Dick Tracy ein gutes Trainingslager.

**Sound: 67%,  
Grafik: 72%,  
Gameplay: 75%,  
Gesamt: 63%**

## Phaser-Fazit

**Insgesamt betrachtet sind beide Fabrikate zwar technisch versierte Phaser, allerdings kann die mitgelieferte Compilation nicht die Erwartungen der Spielergemeinde erfüllen. Wie es in Zukunft wird, hängt entscheidend vom Software-Nachschub ab. Knapp DM 200 müßt Ihr anlegen, wenn Ihr den Menacer haben wollt. Technisch ausgereift und bullig gedungen gebaut ist er durch seine Verwandlungsfähigkeit universeller einsetzbar als die "Panzerfaust" Super Scope 6. Die bisher erhältlichen Spiele liegen etwa auf dem Niveau des Konkurrenten, der in der Anschaffung etwas günstiger ist. Das große Problem des Phaser-Konzeptes wird beim Durchlesen dieses Tests klar: Es geht ums simulierte Schießen mit Waf-fenimitationen. Hierbei geht es mir weniger um die Tatsache als solche, sondern um die stark eingeeengte Auswahl an Software, die den Spielespaß maßgeblich ausmacht. Das Spielen mit dem Fadenkreuz ist eine Monokultur ersten Ranges, die bei ungenügender Pflege schnell zur entwicklungs-technischen Sackgasse wird. Es bleibt die Hoffnung, daß die beiden Großen der Videospieldwelt sich dessen bewußt sind und entsprechend sorgfältig bei der Auswahl Ihrer Produkt-Lizenzen vorgehen. (re)**

**Hersteller: SEGA  
Preis: ca. DM  
199,-  
Muster: TOP 4  
Spielesammlung:  
67%**





# Super SONIC

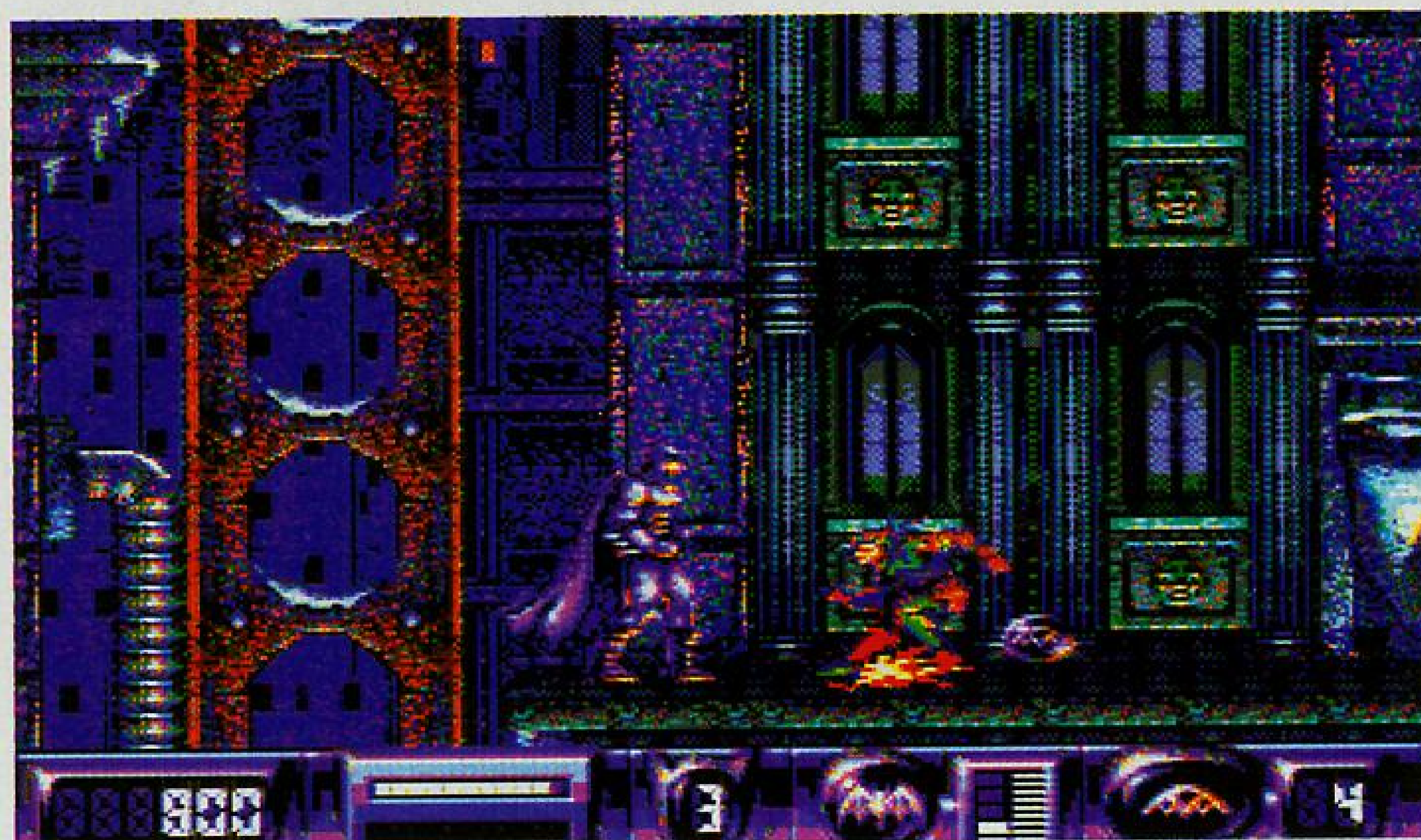
# Batman Returns

Nachdem SUNSOFT 1990 schon den ersten Teil des Fledermausmannes für das MD gelungen in Szene setzte, hat nun SEGA selbst die Geschehnisse des Kämpfers um Recht und Ordnung in Gotham City in die Hände genommen (SUNSOFT hat den 2. Teil für das NES programmiert).

Beim Vergleich der beiden Teile fällt sogleich auf, daß Batman etwas größer geworden ist, zusätzliche Animationen in petto hat und sein Arsenal wurde um den Multi-Funktionsgürtel mit technischen Raffinessen erweitert.

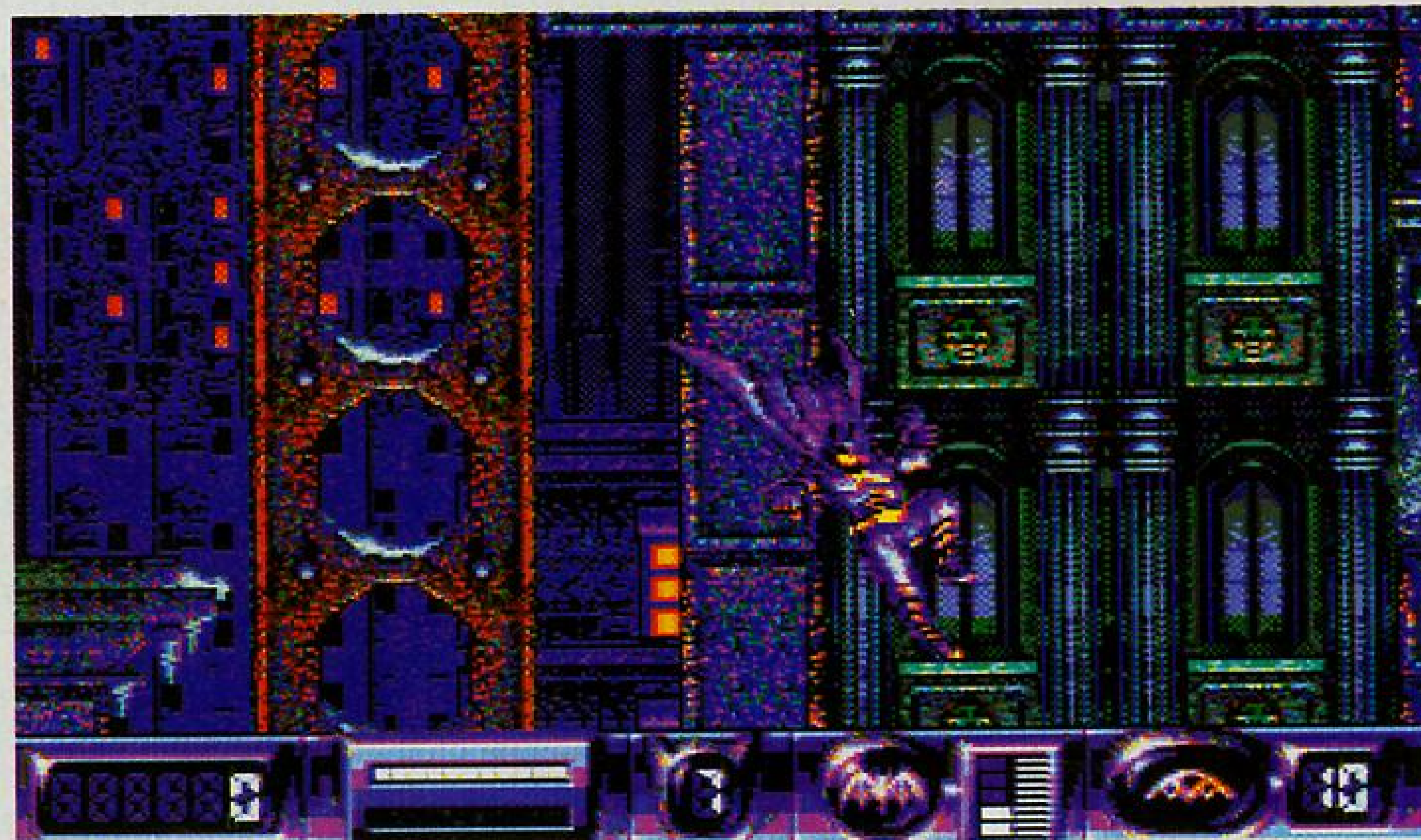
Sogar den Führerschein hat er inzwischen gemacht und darf mit seinem Batmobil GLX 32 V durch die Straßen der Stadt heizen. Das Optionsmenue gibt sich gewohnt spartanisch und ermöglicht drei, fünf oder sieben Leben bzw. But-

ton-Belegung und Disco-Technik. Uns schwant, daß dies für sieben, jeweils noch in Stufen unterteilte Level durchaus nicht auf Anhieb reichen könnte (wie sich anschließend herausstellt, liegen wir damit absolut richtig). Aber: Continue gut, alles gut. Das Spiel startet an den Hausfassaden der City mit dem ersten Auftreten von Catwomen. Dabei ist es ratsam die fünf Waffen des Gürtels (im Pausenmodus einstellbar) zu testen, bevor die geballte Action uns vor vollendete (Game Over-) Tatsachen

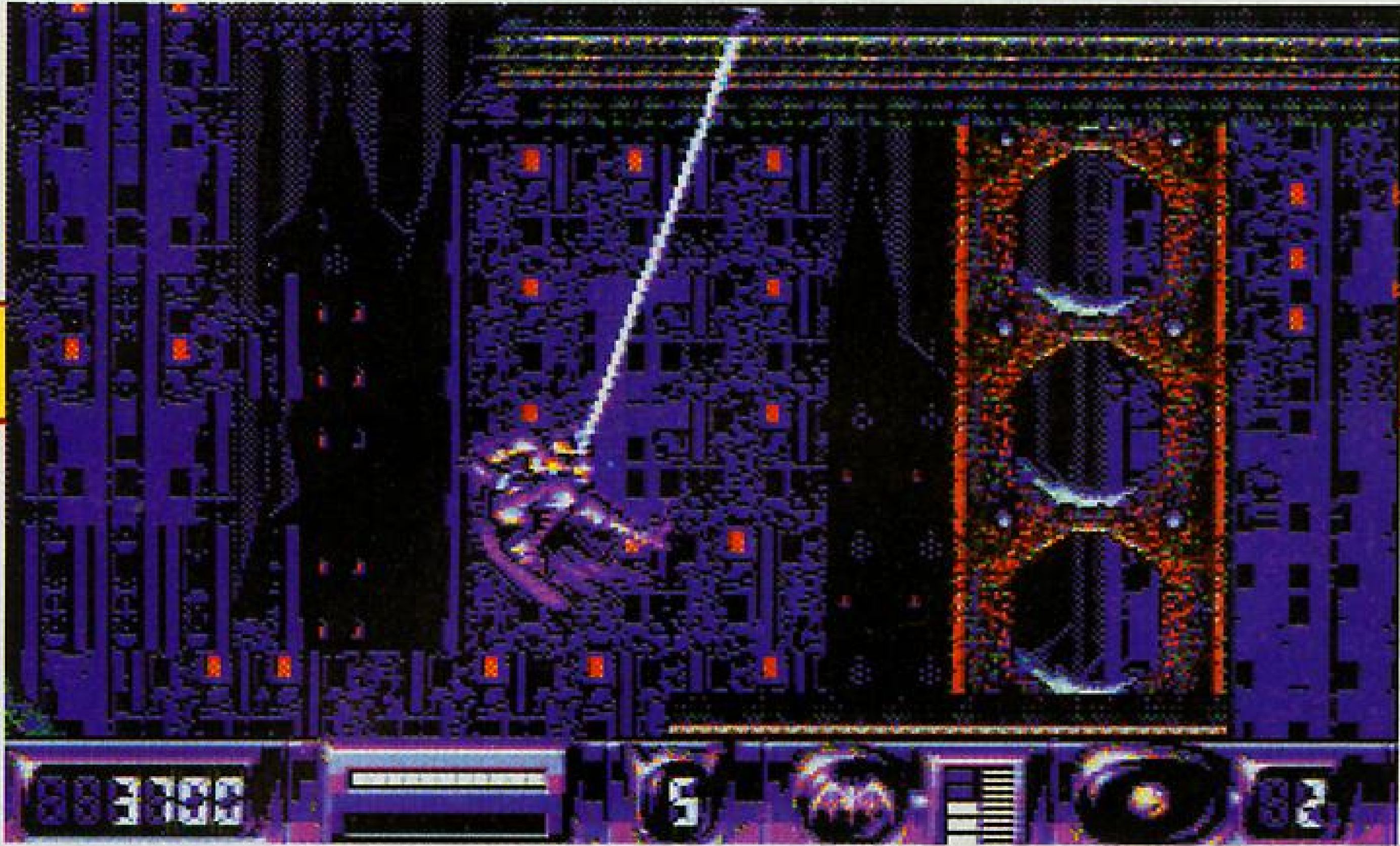


stellt. Die zur Auswahl stehenden Waffen sind Batarangs (Spezial-Shuriken), Homing-Batarangs, ein Armkatapult, Rauchbomben (rettet in kitschigen Situationen durch Blockieren der Gegnerbewegungen) und der Fledermaus-

schwärm. Nachgeladen und Energie getankt wird per Power up-Items, darüberhinaus belohnen einige Extra-Leben aufmerksame Sucher. Die Gegner sind trickreich und immer für eine Überraschung gut. Aber damit nicht genug, es ist auch notwendig hie und da mit dem enterhakenbeschwerten Seil







Tarzan zu spielen, um über schwierige Passagen hinwegzukommen (z. B. der zweite Teil in Level 1). Nach 'Streck's Wonderland' (Level 2), dem gutgemachten 'Red Triangle Circus' (Level 3) und einem Exkurs in die Kanalisation (Level 4) geht es dann gegen den Erzfeind von Gotham City, den Pinguin. Aber bis dahin ist noch so mancher Anlauf nötig. Denn obwohl 'BATMAN' Bruce Wayne die Möglichkeit hat, mittels Scrolling jeweils eine viertel Bildschirmhöhe nach oben oder unten zu schauen (seit Sonic zum Standard geworden) ist er hochgradig gefährdet. Grund ist die nervöse Kollisionsabfrage, die bei einem so großen Sprite den Schwierigkeits-

grad unnötig nach oben schraubt. Wer aber gerne schwierige Jump'n runs mit Endloscontinues (jeweils ab Levelanfang) spielt, wird hier gut bedient. Die einzige Erleichterung ist dabei das fehlende Zeitlimit. Anfänger sollten trotz der 18 hervorragenden Musiktitel und sage und schreibe 100 FX-Sounds, sowie den eingangs erwähnten grafischen Qualitäten die Finger davon lassen. Schade, aber zuviel Frust drückt auf die Dauer die Spielfreude. FAZIT: Ein durchaus würdiger Nachfolger mit erkennbarer Anlehnung an die Filmvorlage. Leider nur für Spezialisten und die, die es werden sollten. (re)

# Super SONIC

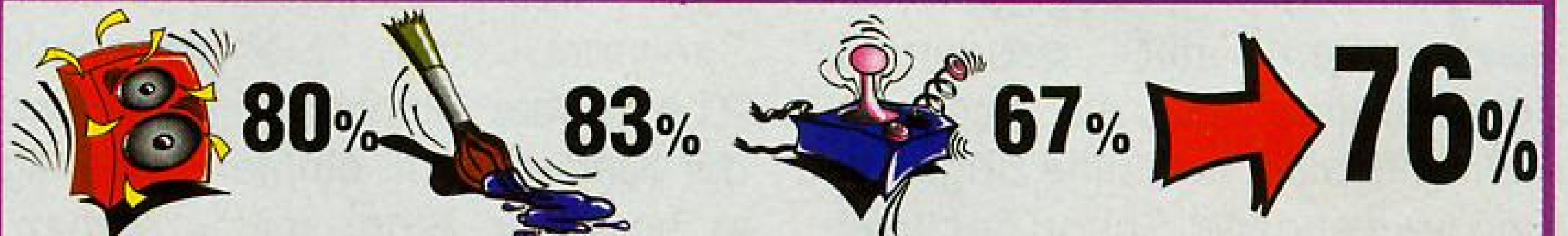


## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- Continues  
- variable Fähigkeiten

## JUMP 'N RUN

Hersteller Sunsoft  
Preis ca. DM 120,-  
Muster von Top 4



# SUPER-MEGA SONDERANGEBOTE

über 5500 Spiele suchen ein neues Zuhause!!!

### AMIGA

Awesome	DM 9,-
Battle Master	DM 9,-
Carthago	DM 9,-
Carrier Command	DM 9,-
Killing Cloud	DM 9,-
Larry 3	DM 19,-
Larry 2	DM 19,-
Ooops Up	DM 19,-
Predator 2	DM 19,-
Soccer Mania	DM 9,-
Speedball	DM 19,-
The 3 Stooges	DM 9,-
Turtles	DM 19,-
Waterloo	DM 9,-

### PC

Accolade Action	DM 9,-
All Time Classics	DM 9,-
Carrier Command	DM 9,-
Killing Cloud	DM 9,-
Larry 2	DM 19,-
Predator 2	DM 19,-
Speedball	DM 19,-
TV Sports Basketball	DM 19,-
TV Sports Football	DM 19,-
Waterloo	DM 9,-
World Tour Golf	DM 19,-

### C64

Eye of Horus	DM 5,-
Foot. Manager 2	DM 9,-

### Intern. Karate

Transformers	DM 9,-
Turtles	DM 5,-
Speedball	DM 9,-

### ATARI ST

Airborne Ranger	DM 9,-
Atomic	DM 9,-
Atomino	DM 9,-
Awesome	DM 9,-
Turtles	DM 9,-

### ZUBEHÖR

10er Disk.box 5,25"	DM 3,-
10er Disk.box 3,5"	DM 3,-
Disk-Rein.set 5,25"	DM 5,-
Disk-Rein.set 3,5"	DM 5,-
Disk-Locher	DM 3,-
Quickshot II Joystick	DM 9,-

## SUPERRIESEN PAKETE

### AMIGA

14 Spiele (s.Liste) **DM 99,-**  
Preisvorteil DM106,-

### PC

11 Spiele (s.Liste) **DM 99,-**  
Preisvorteil DM115,-

### C64

6 Spiele (s.Liste) **DM 29,-**  
Preisvorteil DM 17,-

### ATARI ST

5 Spiele (s.Liste) **DM 19,-**  
Preisvorteil DM 26,-

Bestellung ist nur per Vorkasse (zzgl. DM 5,- für Porto & Verpackung) oder per Nachnahme (zzgl. DM 11,- für Porto & Verpackung) möglich.

Bestellungen über:

**CP Verlag, Leserservice, Postfach  
8500 Nürnberg 1  
Telefon 0911 - 45 74 00**

Sollte eines der Angebote vergriffen sein, liefern wir Ihnen ZUR ANSICHT ein gleichwertiges Spiel. Druckfehler vorbehalten.





# Super SONIC

# Mick & Mack As The Global Gladiators



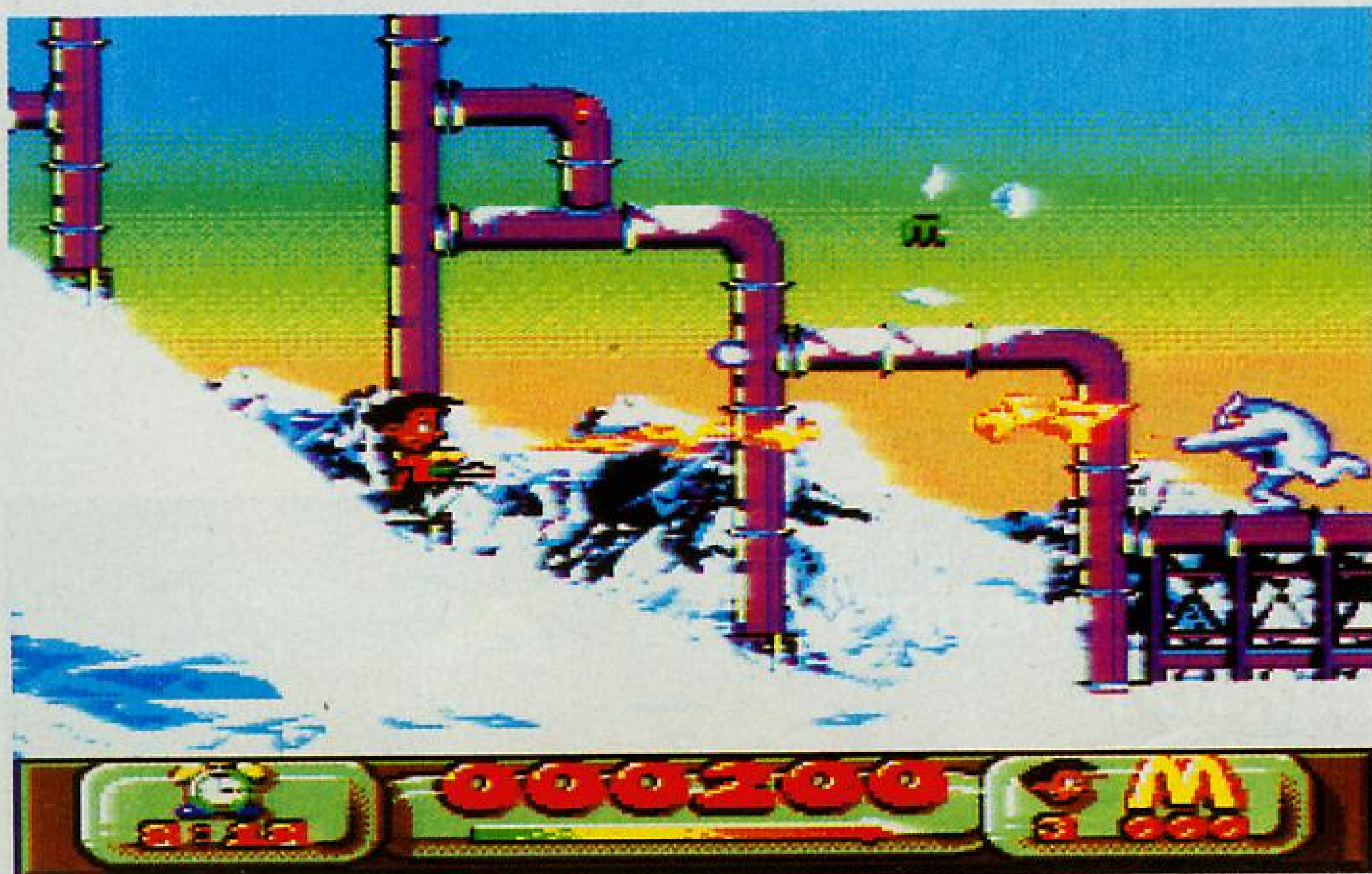
**Mick & Mack - Heckmack oder Big Mac? Nein, dies ist keine Schleichwerbung, sondern laut Spielesponsor Mc Donald (jawohl, die mit dem Testesser Thomas 'Mc Chicken' Gottschalk) soll dieses Game Bestandteil des neuen Images der weltgrößten Burgerfabrik sein. Ökologiebewußtsein nach dem Motto: Jump & Runs statt Styropor.**

Der erste Testzock fand anfänglich zugegebenermaßen mit gebremster Begeisterung statt, die sich aber recht schnell in verblüffte Begeisterung verwandelte. Schon der 'Heavy-Rap' zum Titelscreen lockte zumindest die Trommelfelle schon mal aus der Deckung. Vor dem bewußten großen 'M' läuft dann ein animiertes Intro ab, in dem die

beiden Titelhelden irgendwo in einer der Futteranstalten des Sponsors ihren Lieblingscomic 'The Global Gladiators' lesen und der Kindertraum, einmal so richtig in so einer Story mitzumischen, von einem plötzlich auftauchenden Clown in die Wirklichkeit umgesetzt wird. So werden Mick und Mack selbst zu den Global Gladiators und um da wieder herauszu-

kommen, müssen sie bestimmte Aufgaben erledigen. Der Optionsschirm ermöglicht neben der üblichen Wahl des Schwierigkeitsgrades (drei) und der Triggerbelegung den Soundcheck mit elf Tunes (z. T. echt stark), knapp 60 FX-Sounds und neun speicherfressenden digitalisierten Stimmen in erstklassiger Qualität. Darüber hinaus könnt Ihr zwischen Mick oder

Mack auswählen und - man staune - das Bonus-Spiel üben. In diesem muß von oben herabfallender Müll (Gläser, Dosen und Papier) aufgefangen und zum entsprechenden Container gebracht werden. Fällt etwas auf den Boden ist die Sache beendet. Das Game selbst ist ein klassischer Horizontalscroller mit vier sehr unterschiedlich gestalteten Levels a drei Stages und dem traditionellen Endgegner. Da die Stages selbst relativ geräumig sind und viele Verzweigungen bieten, geht die Länge des Spieles gerade noch in Ordnung. Die exzellente Comic-Grafik und die stellenweise abgedrehten Animationen (besonders im Mystic-Forest) lassen jeden 'Schweinchen-Dick' und





Super  
**SONIC**



'Bugs Bunny'-Fan zum Öko-Sprite-Lenker werden. Mick und Mack haben die Aufgabe, mit ihrer Chemiekeulen-Wumme mit eingebautem Rückschlag die in allen Ecken und Enden kreichenden und fleuchenden Gegner aus dem Weg zu räumen und dabei möglichst viel "M's" einzusammeln. Nein, ich habe nicht etwas meine dritten Zähne verschluckt, sondern es sind tatsächlich an allen möglichen und unmöglichen Stellen außer Time-Ups, Power-Ups und Extraleben kleine MC-Donald-M's ausgestreut, die einzusammeln sind. Schafft man 30 Stück, kann die Spielstufe verlassen werden, schafft man 75 Stück, darf man sich in besagtem Bonuspiel Ver-

gnügen, 16 schnell hintereinander (ansteigender Ton verkündet das Zählen) geben schließlich den 'Cool'-Bonus - da rapt der Elch! Also, dann tretet mal an im Kampf gegen Umweltverschmutzer wie Schleimschweine, laufende Äxte, Yeti's, dosenwerfende Mülltonnen und Maschinen (Slime-o-matic-Mark II). Die anhaltende Motivation, überzeugende Grafik und gute Steuerung bilden zusammen mit dem Power-Sound ein Teil, das man zwar nicht haben muß, aber sicher nicht wieder verscherbelt, wenn man's besorgt hat. FAZIT: Nicht für Schleimis und Burgerheinis, ein solides Stück Spieleentwicklung.

(re)

# Cool Spot

Seit dem Erscheinen des SNES scheint der Mega Drive qualitativ geschlagen, doch dieses Spitzen-Jump'n'Run-Spiel von Virgin beweist auf ein neues, daß auch auf der Sega-Konsole phantastisches machbar ist.

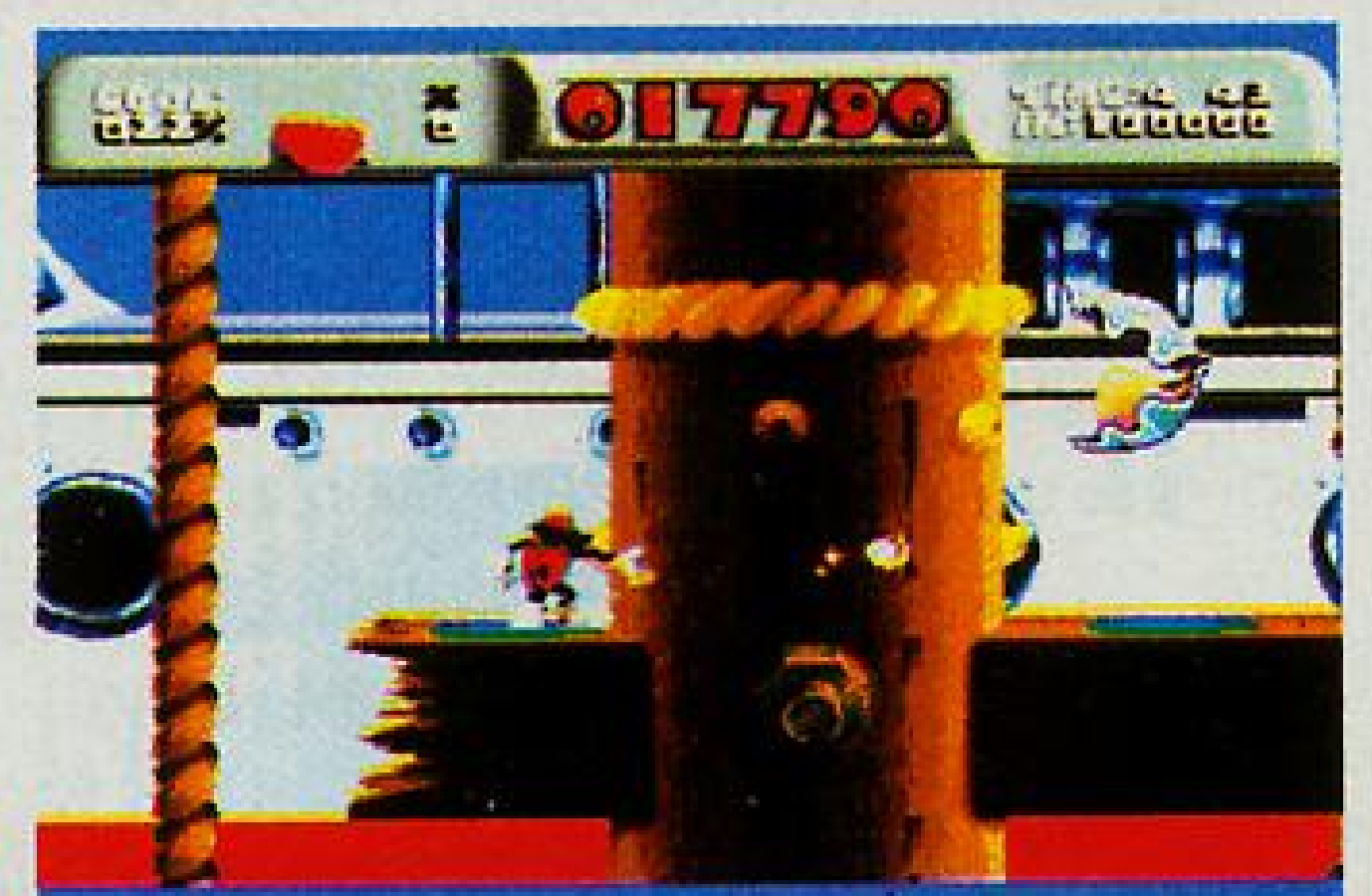
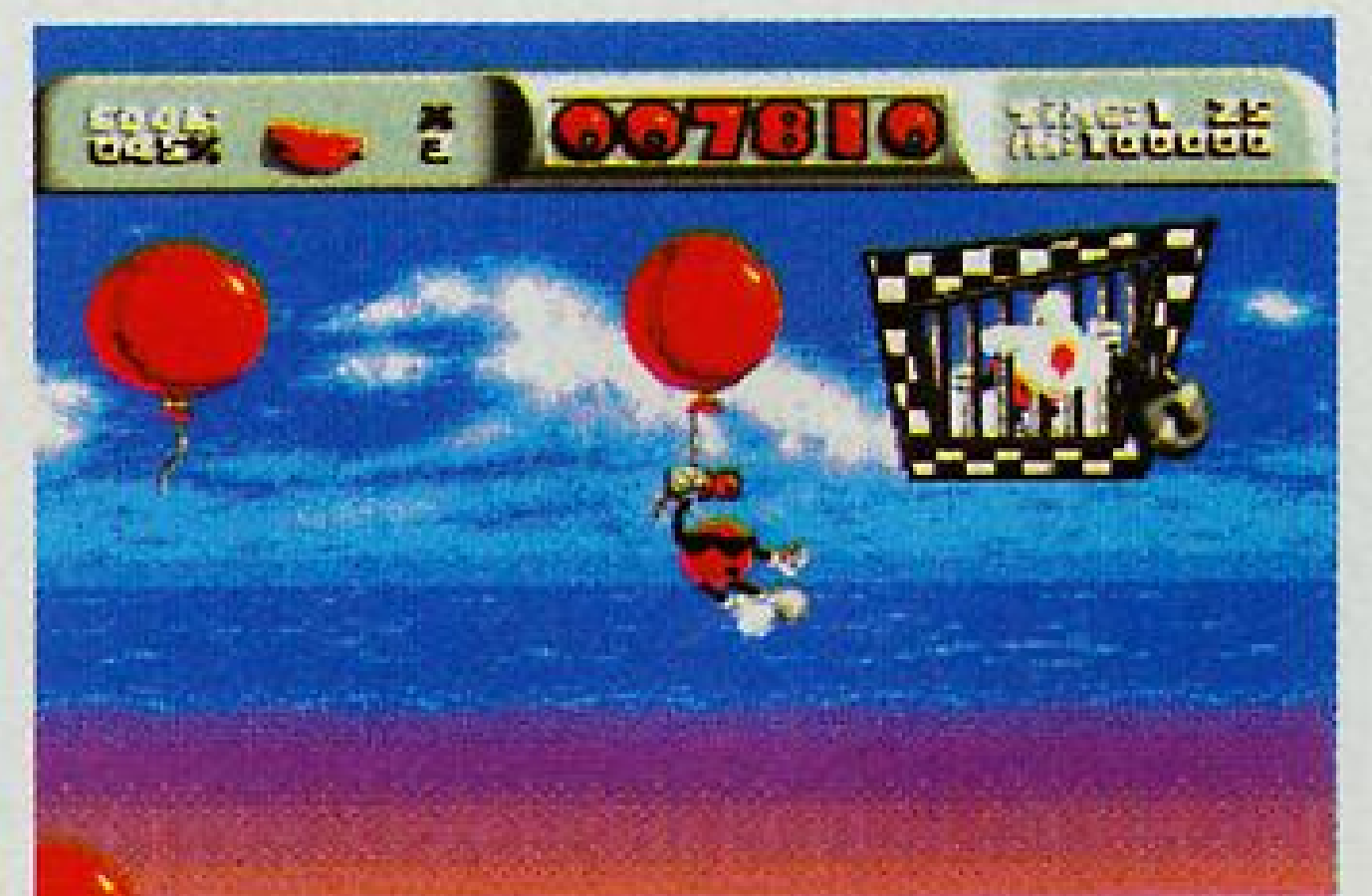
Ein absolut verrückter Wissenschaftler glaubt die Existenz der Spots nachweisen zu können. Zu diesem Zweck hat er zahlreiche Fallen aufgestellt, die den harmlosen Punkten zum Verhängnis werden. Doch er vergaß in seiner Rechnung Cool Spot Cool (im Gegensatz zu Cool Mc Cool gehören keine Schotten zu seiner Ahnenreihe), der mit Sonnenbrille und zugehörigem Reinigungstuch bewaffnet, sämtliche Kameraden aus ihren Käfigen befreien will, bevor die gesamte Menschheit mit Fleckenentfernern nach ihren kleinen und unscheinbaren Leben trachtet.

Cool Spot Cool ist ein Meister der Athletik, gleich einem Gummiball springt er gelassen wie ein Eiswürfel mit doppelten Salti über jeglichen Abgrund hinweg. Seine Kugelgestalt eignet sich hervorragend zum Hinabrollen steiler Abhänge, da könnte sogar Sonic neidisch werden. Natürlich kann Cool Spot Cool noch viel mehr, mit seinen tödlichen Geschossen, die er bei Bedarf in jede Richtung abfeuert, hält er sich zum Beispiel das lästige scherenbewerte Kleingetier vom Leib, deren Lieblingspeise natürlich Spots sind, wie die gepunkteten Boxershorts der Ein-

siedlerkrebse beweisen. Außerdem verfügt unser Spot über gigantische Kräfte, mit denen er nicht nur Ameisen zum Konkurrenzkampf auffordern könnte, sondern kleinere Hindernisse einfach wegschiebt.

Bei diesem Spiel stimmt absolut alles, detaillierte Grafik, exzellente Animation, glasklare Hintergrundmusik und unterhaltsame FX. Hätte man die Wahl zwischen Sonic 2 und Cool Spot, stünde man vor einer schweren Entscheidung.

(ag)

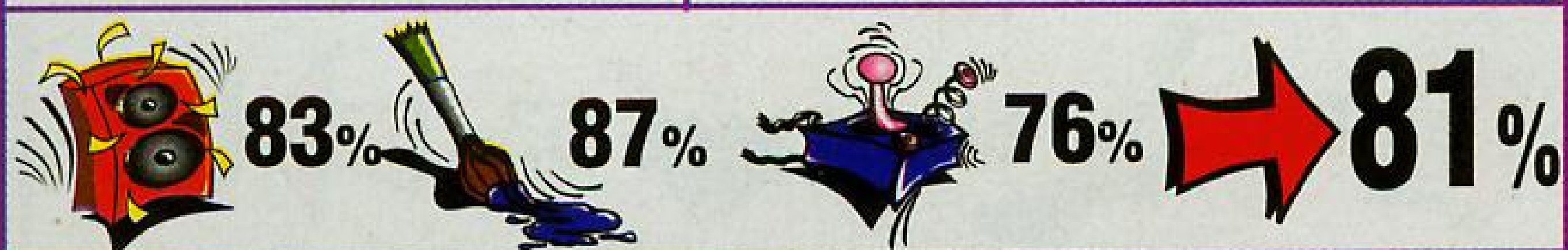


## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- englische Anleitung  
- Continues

## JUMP 'N RUN

**Hersteller** Virgin Games **Muster von**  
**Preis** ca. DM 110,- **Top 4**







Super  
**SONIC**

# Terminator II



**Terminator! Dem Kinokundigen läuft bei diesem Wort ein wohliges Gruseln den Rücken rauf und runter. Steht dieses Wort doch für zwei perfekt inszenierte Hardcore-Actionfilme der Gigaklasse. Beide Teile wurden dann u. a. auch für das Mega Drive umgesetzt.**

War T1 eine Mischung aus Jump & Run und Shoot 'em up von eher geringem Umfang und wechselnder Schwierigkeit, ist T2 dem gegenüber eine reine Ballerorgie (wie schon aus der Spielhalle bekannt). Jetzt seid Ihr Arnold als Modell 101 T 800, aber leider seht Ihr nicht ihn, sondern nur das Fadenkreuz seiner Zieloptik (so wie schon Weiland in Iron Duke (MD), Laser Ghost (MS) oder auch Corporation (MD)). Wahlweise alleine oder mit einem zweiten T 800 als Unterstützung im Zwei-Spieler-Modus müssen alle auf dem Bildschirm befindlichen Gegner der Menschen ausgeknipst werden: Kompakt-Streß ist angesagt. Das gesamte Skynet-Arsenal wird dabei gegen Euch antreten. Die Handlung des Horizontalscrollers ist in zwei Missionen unterteilt: 1. In der Zukunft und 2. In der Gegenwart. In der Summe ergibt dies sieben Level

(4+3), wovon die letzten drei die Filmstory wiedergeben. Gegen eine massive Übermacht helfen Euch einige durchschlagskräftige Wummen: Raketen, Maschinengewehr incl. zwei Power-Ups und ein M-79 Granatwerfer. Die Extras wie Munition, Energie, Extraleben und erwähnte Sonderwaffen sind in Kisten am unteren Bildschirmrand untergebracht und werden beim Beschuß freigesetzt und beim nochmaligen Treffen aufgenommen (vgl. Alien Storm, Dynamite Duke, beides MD). Später lohnt sich auch das Nachschauen hinter Alltagsgegenständen (z. B. Hängelampe) oder John bzw. Sarah stellen sie Euch im Kampfgewühl zur Verfügung. Die Aufgaben sind ab Level 3 tierisch schwer, denn die Zahl der Gegner ist grundsätzlich auf zwei Spieler ausgelegt und alleine stinkt Ihr da ziemlich ab. Etwas besser als das Joypad ist der MENACER, der von der Soft-



**Sehenswerte Grafiken verbessern die Qualität nicht gerade.**

ware unterstützt wird, denn mit dem On Sight-Modus (Zielkreuz immer sichtbar) ist er recht gut steuerbar. In Kombination mit einem Standardpad/-stick läßt er sich auch im Zwei-Spieler-Modus benutzen. Grafisch sind die zahlreichen digitalisierten Bilder zu vermerken, allerdings sind die Hintergründe der Level trotz guter Zeichnung auf die Dauer etwas eintönig. Auch der Spielablauf ist nach einiger Zeit noch so interessant wie ein Kaugummi von letzter

Woche. Zudem zeigt ein gelegentliches Zeilenflackern, daß beim Umsetzen mehr die Schnelligkeit und weniger die Gründlichkeit gefragt war. Der Hektik-Sound animiert nach einiger Zeit zum Leiserdrehen, denn so etwa nach dem zweiten Endgegner hängt Euch das Nervenkostüm in Fetzen am Leib. FAZIT: Für Pyromanen ein wahres Fest, für Normalspieler auf die Dauer zu eintönig bzw. zu schwer. (re)

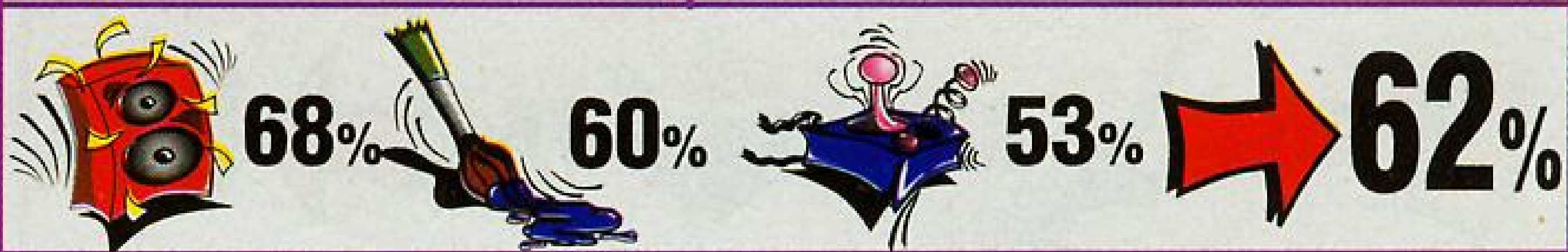


## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- Zwei-Spieler-Modus  
- Continues

## ARCADE-ACTION

**Hersteller** Arena  
**Preis** ca. DM 110,-  
**Muster von** TOP 4





**Super  
SONIC**



# World Class Leaderboard Golf

Nach Electronic Art's fulminantem PGA Tour Golf für das Mega Drive traute sich längere Zeit keiner mehr mit einem Konkurrenz-Produkt dagegen anzutreten. Und jetzt zu der Zeit, als die Spielerwelt schon mal die Schläger abstaubt für PGA Tour Golf II taucht die U.S.Gold-Konvertierung World Class Leaderboard Golf auf.

Das britische Software-Haus ging dabei nach dem bewährten Muster vor und startete zunächst mit den 8-Bit-Versionen für Master System und Game Gear. Diese zumindest halbwegs gelungenen Versionen könnten durchaus die Basis für eine ordentliche 16-Bit-Ausgabe sein. Beim Power-On bietet ein Auswahlschirm den Zugang zu

Der Spiel-Screen ist in zwei Teile gesplittet, wobei der Teil mit Spieler und 3D-Perspektive etwa 80% des Bildes einnimmt und der Rest am rechten Bildrand für die Bahnübersicht und die Statistik zuständig ist. Der kleine Schirm zoomt beim Ballflug den Untergrund und simuliert damit die Flugkurve aus der Vogelperspektive. Je näher das Grün mit dem Loch ist, desto

kleiner wird der gezeigte Ausschnitt. Die C-förmige Schlagkraft-/Richtungssteuerung, der Windmesser und die Schlägeranzeige sind auf dem großen Schirm untergebracht. Gezielt wird mir dem obligatorischen Fadenkreuz (rot) und der gewohnte Doppelklick bringt den Ball auf Orbit. Dann kommt's! Die erste Enttäuschung ist die grobschlächtige Grafik der Bahnübersicht, sowie die extrem lieblose Darstellung der Landschaft, die zweite ist die Grabesstille zwischen den 'Plops', 'Pungs' und seltenen Digital-Sprüchelchen eines anonymen Kommentators, die dritte das jegliche Fehlen einer Speichermöglichkeit (Batterie bzw. Passwort). Damit wird die

Schmerzgrenze endgültig überschritten, denn ein Turnier zu viert wird somit zur Folter abgestempelt. Nun, dieser Anlauf auf den Gipfel der Golf-Simulationen ist wohl eher ein Gipfel an Zumutung. Wieder einmal endet der Spielspaß beim Optionsmenü. Auf so lästige Kleinigkeiten wie 3D-Grün-Darstellung mit Höhenprofil oder Kamerawechsel beim Ballflug wurde von vorneherein verzichtet.

FAZIT: Bleibt dem enttäuschten Fan nur, das Modul selbst mit einem Eisen Nr. 9 über die Bahn zu prügeln. Wahrscheinlich zeigt es dabei noch die größten Qualitäten.

(re)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- englische Anleitung  
- Vier-Spieler-Option

## SIMULATION

**Hersteller** U.S.Gold  
**Preis** ca. DM 110,-  
**Muster von** Top 4



den Optionen. Bis zu vier Spieler und weitere vier Computergegner können gleichzeitig eine der insgesamt zwölf (!) angebotenen Match-Varianten bestreiten. Diese Spiel-Modi bieten eine Reihe von interessanten Möglichkeiten, zumal jedem Spieler individuell einer von drei möglichen Skill-Leveln zugeordnet werden kann. Auch die Möglichkeit, sich auf vier verschiedenen Golfkursen auszutoben scheint einiges an Abwechslung zu versprechen, zumal je Bahn auch drei verschiedene Abschlagsentfernungen einstellbar sind. Die Stunde der Wahrheit nähert sich dann beim Anspielen.

# MEGA-SPIELE-VERSAND

Frank Thoma - Waldweg 9 - 2085 Quickborn

## Mega-Angebot

SN Street Fighter II DT 89,-  
MD Sonic 2 DT 95,-

Mega Drive		Super Nes	
Power Monger	US 109,-	Death Valley R.	US 119,-
Mickey + Donald	DT 95,-	Magical Quest	US 139,-
Risky Woods	US 119,-	Lethal Weapon	US 119,-
Tale Spin	US 99,-	Axelay	US 139,-
T 2	US 109,-	Desert Strike	US 119,-
Deadly Moves	US 119,-	Tiny Toons	US a.A.
Ecco (Dolpin)	DT 109,-	Spider Man	US 119,-
Ex Mutants	US 119,-	Jimmy Connors	US 119,-
Indianer Jones	US 109,-	Final Fight	US 119,-
Road Rash II	US 109,-	Chester Cheetah	US 139,-
Chakan	US 109,-	Sim City	DT a.A.
Uncharted Waters	US 139,-	Star Wars	US a.A.
Ariel	US 99,-	NHLPA Hockey 93	US 119,-
Mega lo Mania	US a.A.	Drakkhen	US 119,-
Kid Chameleon	DT 109,-	Wing Comander	US 129,-
Aquatic Games	US 89,-	Barts Nightmare	US 119,-
John Madden 93	US 119,-	Push Over	US 119,-
Streets of Rage II	DT 95,-	Harley Humungous	US a.A.
Galahad	DT 109,-	Probotector	DT 109,-
Action Replay	- 139,-	Action Replay	- 139,-

und vieles mehr, auf Anfrage.

Lieferung zzgl. Verpackung, Porto, per Nachnahme.

Telefon ab 9 - 17 Uhr

(04106)

7 59 62

Telefon 19 - 21, Sa. 12 - 18 Uhr

(04106)

7 81 20





Super  
**SONIC**

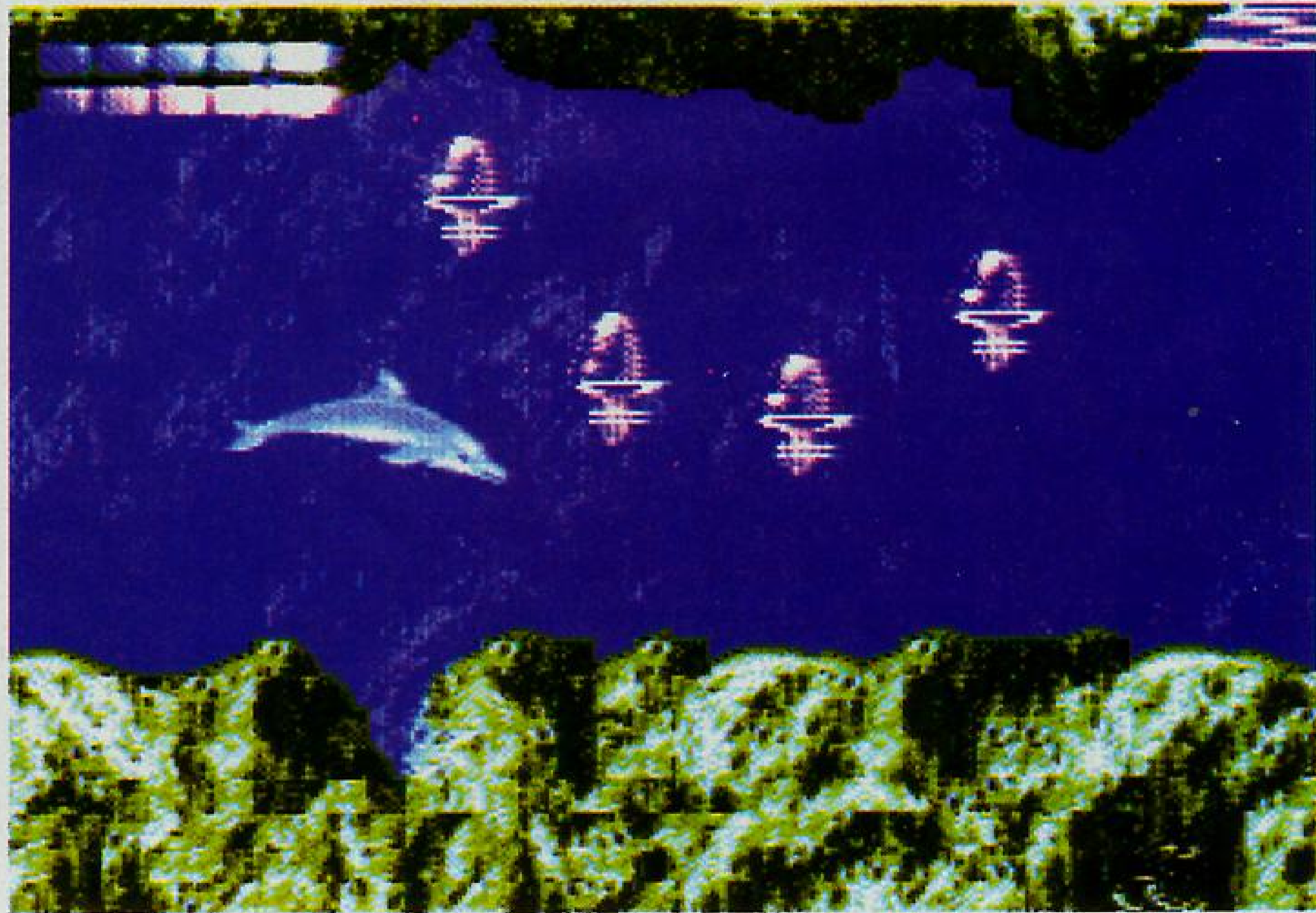
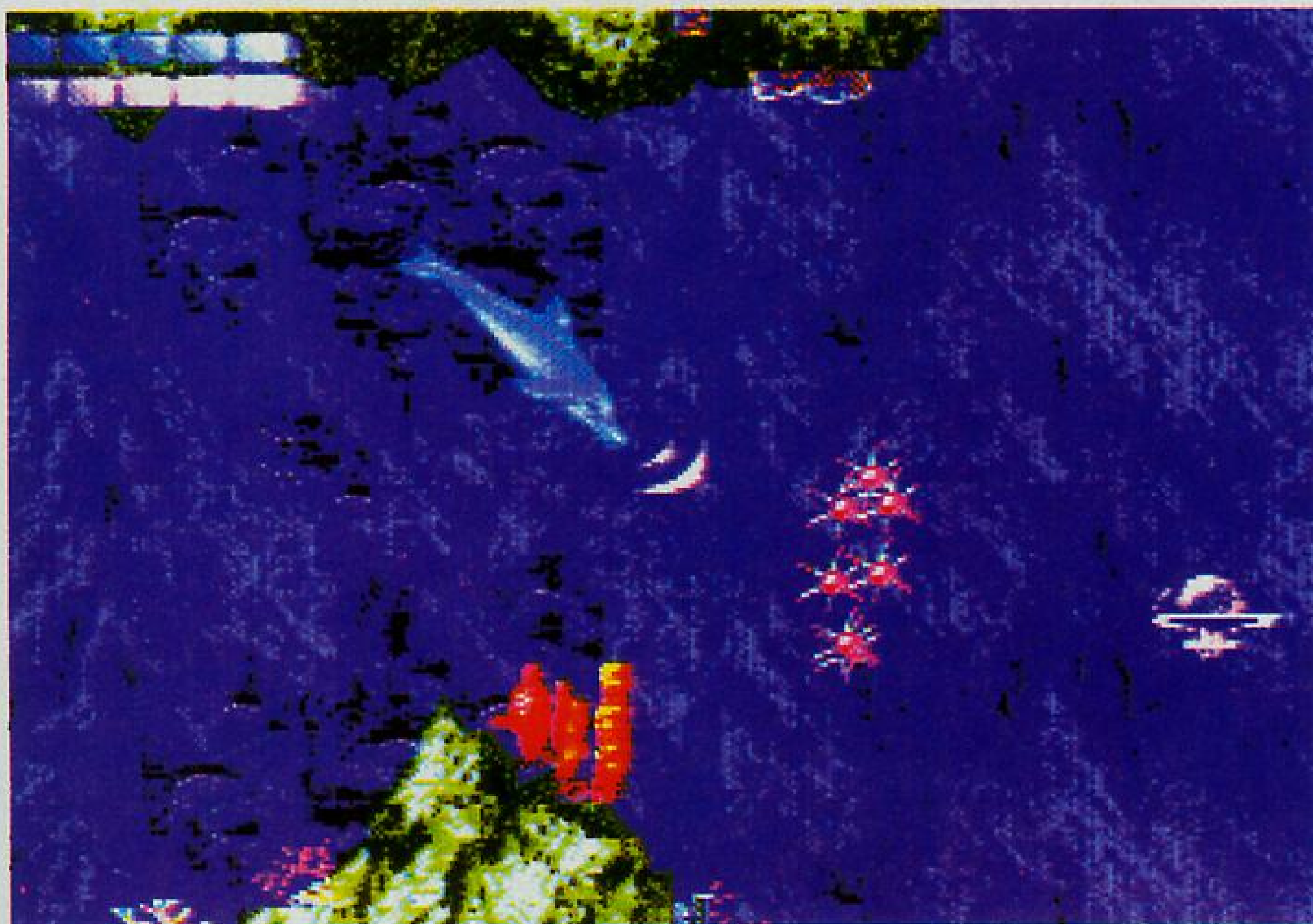
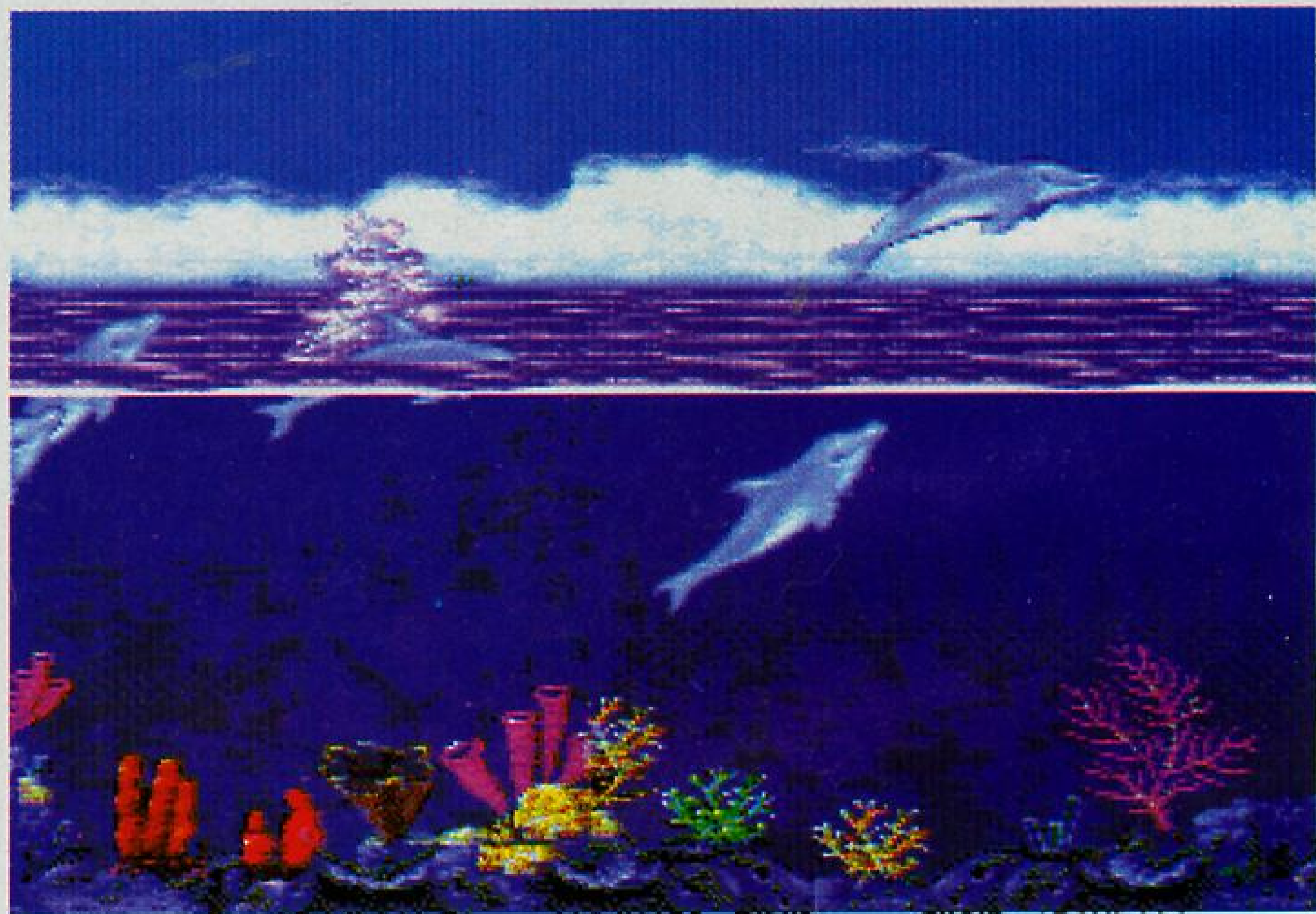
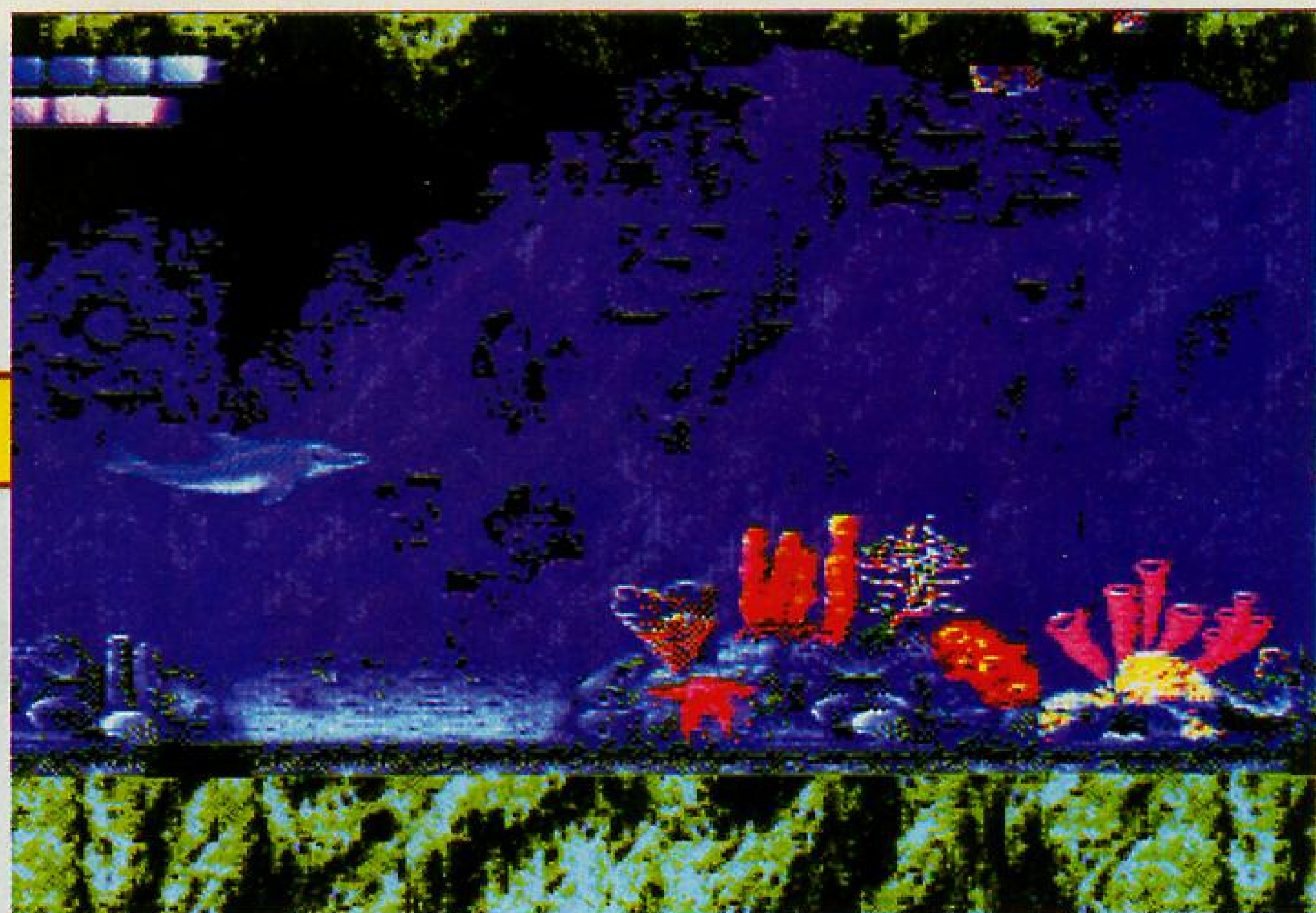
# ECCO the Dolphin

**Der Ozean. Blaues, klares Wasser. Hohe Wellen, bunte Fische, Korallen, Muscheln, Quallen und Polypen. Wie schön, wie kühl und ruhig muß dieser Lebensraum wohl sein. Wie schön es wohl wäre wie ein Delphin in die kühlen Tiefen hinabzutauchen, nur um sich wieder mit eleganten Sprüngen aus dem Ozean herauszukatapultieren und frische Meeresluft zu atmen. Ein Traum? Nein, mit Ecco the Dolphin wird dieser Traum wahr.**

**A**ber ganz so friedlich und beschaulich läuft auch das Leben von Delphinen nicht ab. Zumindest nicht das von Ecco. Nach einem schrecklichen Sturm verliert er alle seine Freunde. Der Sturm wehte sie aus ihrer Heimatbucht in weit entfernte Gefilde. Ecco beschließt, sich auf die Suche nach seinen Freunden zu machen. Ganz allein auf sich gestellt, durchschwimmt Ecco die Ozeane von den Springfluten der südlichen Golfregionen bis zu den gefrorenen Eisregionen der Arktis, immer in der Hoffnung seine alten Freunde wiederzufinden und in die gemeinsame Heimatbucht zurück-



zuführen. Aber nicht nur die Erdoberfläche ist von vielfältigen Gefahren gesäumt, auch in den Tiefen des Meeres muß man sich seiner Haut zu wehren wissen. Und so dauert es auch nicht lange, bis Ecco erste Erfahrungen mit den Unannehmlichkeiten des Delphinlebens sammelt. Nicht alle Mee-







resbewohner sind ihm freundlich gesinnt. Der körperliche Kontakt mit Quallen, Kraken, Tintenfischen und giftigen Pflanzen raubt dem Delphin Lebensenergie. Dies und die Notwendigkeit in regelmäßigen Zeitabständen an die Oberfläche tauchen zu müssen um Luft zu schnappen, erfordern eine vorausplanende Spielstrategie. Da Ecco auf seiner Odyssee auf die Hilfe von Glyphen (Kristalle, die Informationen für Ecco bereithalten), die in unterirdischen Labyrinthen vorzufinden sind, angewiesen ist, ist es sein vorrangiges Ziel diese

Glyphen aufzufinden. Wichtigstes Hilfsmittel dabei ist die Erkundung der Umgebung mit Echolot. So läßt sich problemlos eine Karte einblenden, die sowohl den Standort des Delphins als auch die Position von Glyphen, eventuellen Gefahren und Futterquellen anzeigt. Außerdem besteht die Möglichkeit, durch Lieder mit anderen Meeresbewohnern zu kommunizieren. Dadurch kann bei auftretenden Gefahren die Hilfe von Artgenossen herbeigeführt werden. Ecco hat einen langen Weg vor sich, ob er seine Freunde retten kann, liegt

## Another World

**Letzten Monat konnte "Out Of This World" bereits auf dem Super NES überzeugen. Jetzt versucht "Another World" - wieder unter dem Originaltitel - seinen Siegeszug auf dem Mega Drive fortzusetzen. Mit Erfolg!**

Der arbeitswütige Professor Lester Knight Chaykin unternimmt noch zu später Stunde ein heikles Experiment mit einem Teilchenbeschleuniger, obwohl ein schweres Gewitter über dem Laboratorium tobt. Die äußerst empfindlichen Apparaturen laufen auf Hochtouren, als ein Blitz plötzlich in das kleine Gebäude einschlägt und das Experiment außer Kontrolle geraten läßt. Eine kurze, heftige Explosion und Professor Chaykin ist spurlos vom Erdboden verschwunden. Für Außenstehende ein Mysterium, für den Betroffenen bittere Realität: Der übereifrige Wissenschaftler befindet sich in einem unwirklichen Paralleluniversum.

Hier muß ums blanke Überleben gekämpft werden. Die garstigen Bewohner sind auf den eigenwilligen Lester gar nicht gut zu sprechen und ergreifen jede Möglichkeit zum Angriff. Die Aktionsfreiheit ist zwar ein wenig eingeschränkt, jedoch vollkommen ausreichend.

"Gehen", "Laufen", Springen" und "Bücken" gehören zu den Hauptbefehlen, die in der anderen Welt ständig angewendet werden müssen, um sich Bildschirm für Bildschirm voranzukämpfen. Apropos Kämpfen! Im Laufe des Spiels erhält der wackere Joypadkrieger eine schußstarke Laserpistole, mit der unter den fiesen Außerirdischen kräftig aufgeräumt werden kann. Bis dahin muß man sich mit dem gewöhnlichen Fußtritt zufriedengeben.

Die Grafik kann ruhigen Gewissens als gut bezeichnet werden, wobei vor allem das vorzügliche Intro ins Rampenlicht tritt. Die Animation des Titelhelden wird lediglich von der phantastischen Atmosphäre übertroffen, die von den zahlreichen, blautönigen Hintergrundgrafiken erzeugt wird. Musik und Sound lassen beim Zuhörer gemischte Gefühle zurück, denn die schallplattenreife Hintergrundmusik übertrifft die weniger tollen Soundeffekte um Längen. (om)

# Super SONIC

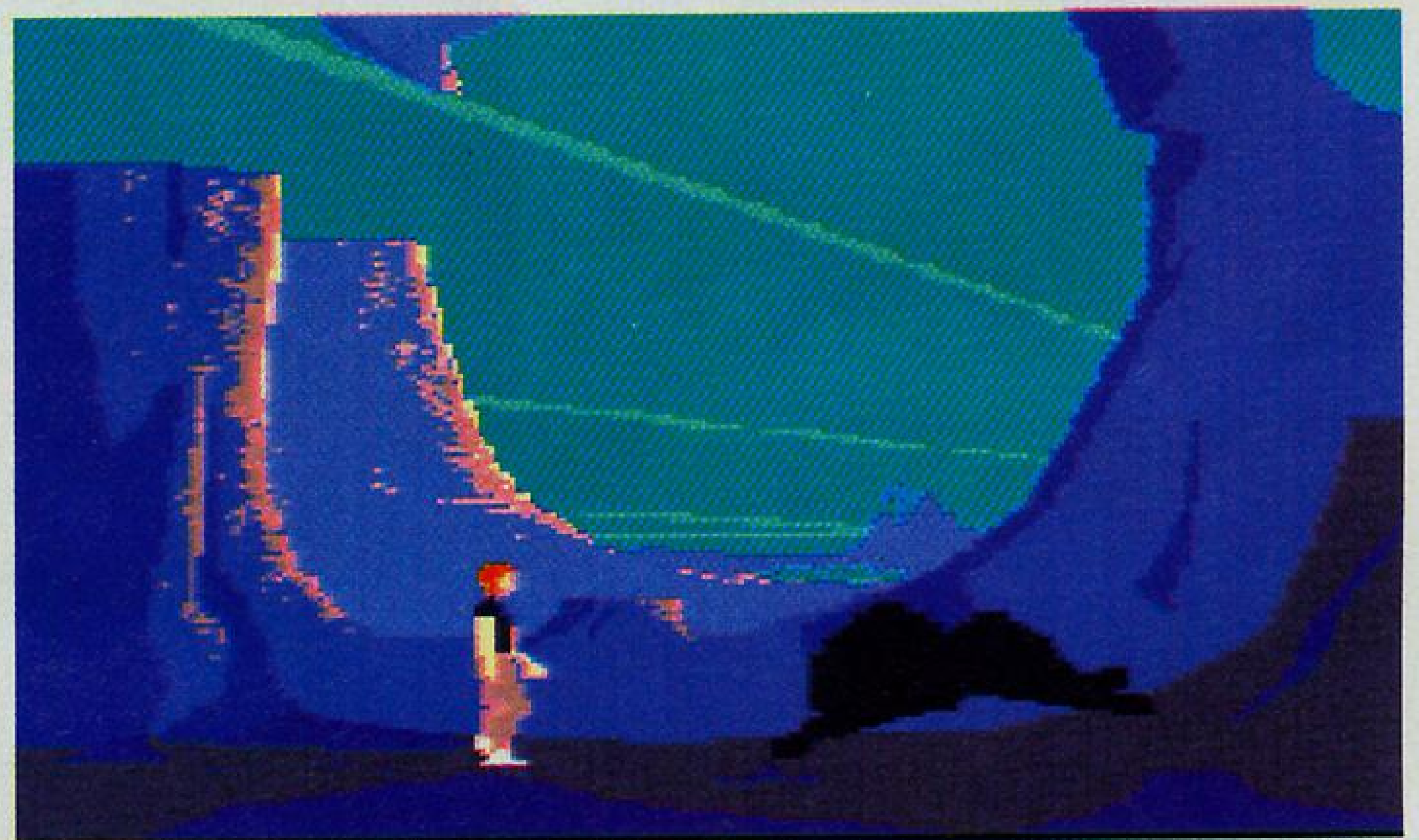


alleine an Dir. Ecco the Dolphin ist meiner Meinung nach eines der schönsten, innovativsten und unterhaltendsten Spiele, die derzeit für den Mega Drive erhältlich sind. Alleine schon die Animation der Delphine, ihrer Schwimmbewegungen und ihrer artistischen Sprünge ist äußerst realitätsnah. Die Musikuntermalung weist einen schon fast meditativen Charakter auf, der einen vollends in das

Spielgeschehen eintauchen läßt. Die Kombination von Adventure- und Strategieelementen garantiert eine lange anhaltende Motivation. Das mitgelieferte Handbuch enthält neben einer interessant geschriebenen Spielanleitung auch noch einige wissenswerte Fakten über die Delphine. Wie gesagt, ein sehr schönes Spiel!

(dl)

MEGA DRIVE		ADVENTURE	
<b>Besonderheiten</b> - Paßwortfunktion		<b>Hersteller</b> Sega <b>Preis</b> ca. DM 100,-	<b>Muster von</b> Hersteller
90%	90%	90%	90%



MEGA DRIVE		ADVENTURE	
<b>Besonderheiten</b> - Umsetzung		<b>Hersteller</b> Virgin Games <b>Preis</b> ca. DM 90,-	<b>Muster von</b> Hersteller
70%	80%	65%	71%





Super  
SONIC

# CHIKI CHIKI BOYS

Für das Sega Mega Drive sind in der letzten Zeit jede Menge Jump & Run-Games erschienen. Man denke nur an das fantastische Sonic 2 oder an World of Illusion. Aber auch Talespin oder Galahad waren nicht zu verachten. Und exakt zu diesem Zeitpunkt bringt Capcom die Chiki Chiki Boys auf den Markt. Na, ob das gut geht?



Capcom möchte nun verstärkt auch das Mega Drive mit guter Software versorgen. Auf dem Super Nintendo sorgten sie mit Titeln

wie Street Fighter 2 und The Magical Quest schon für Aufsehen und lehrten die Konkurrenz das Fürchten. Aber mit dem vorliegenden Game hat man sich bei Capcom kein Bein ausgerissen. Im Gegenteil, ein Lizenzgame aus dem Jahre 1990 wurde schlicht und einfach neu programmiert. Zuerst einmal fällt die über-

große Ähnlichkeit zu Sega's Wonderboy schwer ins Auge. Auch diesmal steuert man eine kleine, etwas gedrungene Spielfigur mit riesigem Kopf und kurzen Beinen durch verschiedene

Landschaften.

Unser Held ist ebenfalls mit einem Schwert bewaffnet, kann Magie anwenden und in Shops Extras

**Ähnliche Landschaften und das fast identische Helden-sprite machen klar, daß es sich hier um einen typischen Wonderboy-Clone handelt!**

erwerben. Und ebenso bekannt dürfte die Tatsache sein, das besiegte Gegner Münzen hinterlassen. Zusätzliche Schatztruhen bergen Überraschungen, aber auch das war uns ja seit Wonderboy bekannt. Ich könnte jetzt anfangen und die einzelnen Level erklären oder Endgegner wie das Steinmonster oder den zweiköpfigen Feuerdrachen beschreiben. Aber ich lasse es lieber, da ich sowieso annehme, daß die meisten von euch schon umgeblättert haben. Kommen wir zum....

FAZIT: Chiki Chiki Boys wäre mit Sicherheit ein interessantes Game, wenn es nicht schon drei Wonderboyteile gäbe. So ist es schlicht die mäßige Kopie eines guten Vorbildes.

(ray)

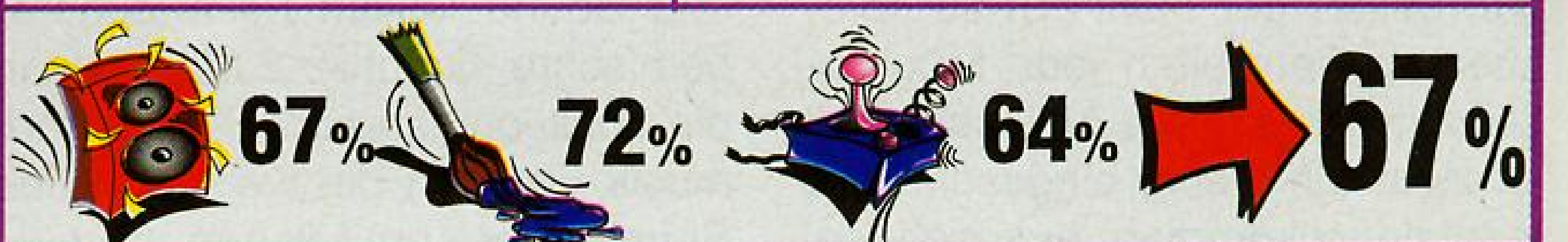


## MEGA DRIVE

Besonderheiten  
- japanische Anleitung

## JUMP'N RUN

Hersteller Capcom  
Preis ca. DM 110,-  
Muster von TOP 4







# MAGIC DISK 64

presents

## DESERT FOX

Strategie, Action und Logik ist in dieser Ausgabe der "MAGIC DISK 64" angesagt. Breakout-Action vom Feinsten gibt es in MARBLE SPRINGS. MAGIC FIELDS besticht durch interessante Logikaufgaben und mit dem MUSIC MIXER wird das heimische Wohnzimmer beinahe in ein Tonstudio verwandelt - eigene Musikstücke werden wahr. Adressen verwalten kann der ADRESS-MANAGER. Mit den SIR-Compact Tools werden Programme platzsparend und komfortabel gekürzt. Der ACTION NOTER ermöglicht es, Diskettenbriefe einmal ganz anders zu schreiben.



... der Klassiker DESERT FOX ruft zur Strategie im Wüstenkampf auf.

ab 12. März NEU im gut  
sortierten Zeitschriftenhandel  
für nur DM

# 9,80

it - s m a g i c

Jetzt NEU - in  
umweltfreundlicher  
Verpackung!





Super  
**SONIC**

# Ariel

## The little Mermaid

**Ariel? Ein Vollwaschmittel? Mitnichten, denn in Disney's neuestem Segaproduct werden wir in ein Märchen entführt, daß als Vorlage nicht eine Geschichte der Gebrüder Grimm, sondern einen erfolgreichen Kinofilm hat.**

Nachdem ich mir schon den Film im Kino zusammen mit den Fantastischen 4 (nicht die deutsche Rap-Band, sondern meine vier kleinen Nichten) reingezogen habe, war klar - beim Mega Drive-Test müssen sie dabei sein um das richtige Feeling zu erzeugen.

Die Story: Die Meerhexe Ursula (so heißt meine Schwägerin auch,

sie kann aber trotzdem nicht schwimmen) hat jede Menge fröhlicher Menschen in traurige Poly-



pen verwandelt. Unsere Aufgabe besteht nun darin, in verschiedenen Unterwasserwelten die Polypen aufzuspüren und zurückzuverwandeln. Zuerst darf der Spieler wählen, ob mit Ariel oder ihrem Vater Triton gespielt werden soll. Das Ergebnis der Abstimmung: 4 zu 1 für Ariel. Der eigentliche Spielbildschirm entpuppt sich als übergroßes und sehr komplexes Mee-

ren sämtliche Extras gegen Geld erworben werden. Das nötige Zahlungsmittel gibt es übrigens in versteckten Schatzkisten. Die Besonderheit an diesem Spiel sind ohne Zweifel die drei verschiedenen Fischfreunde, die Ariel auf Knopfdruck zu Hilfe eilen. Der Gräberfisch sucht verborgene Schätze, die Flunder räumt hinderliche Felsbrocken aus dem Weg und Sebastian vertreibt Gegner. Die Level sind alle überdurchschnittlich lang, dafür hält sich aber der Schwierigkeitsgrad in Grenzen. Die Grafik erreicht zwar keine Micky Mouse-



reslabyrinth. Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand verrät uns die Anzahl der noch zu rettenden Meermenschen, unsere Lebensenergie, die Anzahl der mitgeführten Schlüssel und die Art unseres Fischfreundes, der uns begleitet. Ariel durchschwimmt nun diese Welt und kann mit der Normalwaffe Gegner (z. B. Haie, Muränen) vertreiben oder Polypen zurückverwandeln. Zusätzlich steht ihr noch eine Superwaffe zur Verfügung. In Unterwassershops kön-

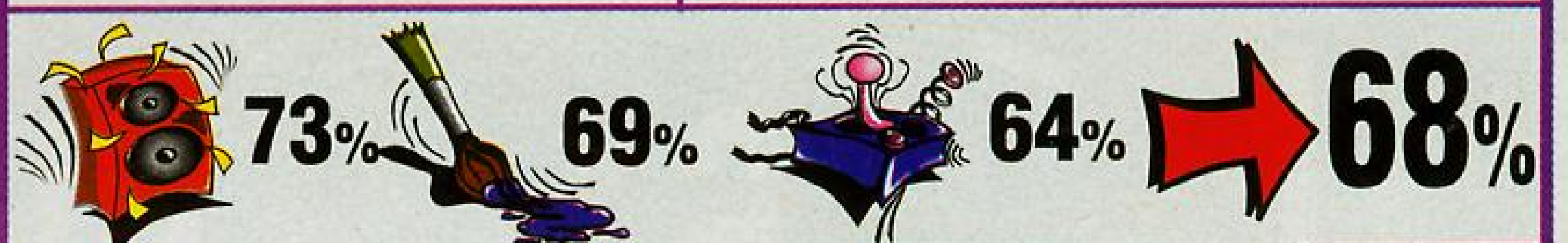
nen Qualität, ist aber gut gezeichnet und der Sound überrascht durch gelungene Karibik-Klänge. Meine Nichten waren jedenfalls restlos begeistert, aber die würden auch eine Panzersimulation spielen. Hauptsache der Bildschirm ist bunt. Ich selber fand das Spielgeschehen etwas eintönig und vermißte neue Spielideen. Ariel ist mit Sicherheit ein Spiel, daß jüngeren Mega Drive-Besitzern viel Spaß bereiten wird, der Rest der Spielerwelt sollte Probespielen. (ray)

### MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- deutsche Anleitung

### JUMP 'N RUN

**Hersteller** Disney Software  
**Muster von** TOP 4  
**Preis** ca. DM 110,-





Super  
**SONIC**



# Road

# Rash II

**Road Rash - das ist das Motorrad-Kultspiel 91/92. Aber 1993 nicht mehr, denn jetzt gibt es Road Rash II. Viel Bekanntes aber auch eine ganze Reihe von Neuerungen kennzeichnen die zweite Auflage des gefährlichsten und beliebtesten Rennens auf zwei Rädern.**

Auch in der neuen Saison geht es darum den Titel des 'Rash-Masters' zu erlangen. Dazu muß pro Level auf fünf Rennstrecken jeweils einer der ersten drei Plätze belegt werden, um in die nächste Spielstufe zu gelangen. Fünf Level gibt es, wobei die Kurse jeweils um ein Stück verlängert werden, so daß aus anfänglichen fünf Meilen bis zu 20 werden (entsprechend dem steigenden Schwierigkeitsgrad). Beim 'Power on' ertönt auch diesmal wieder ein hammerharter Heavy-Klopfer 'Made by Rob Hubbard' (Road Rash I, Desert Strike, ...). Das Optionsmenü, welches vor jedem Rennen angeboten wird, ist umfangreicher geworden. 15 Maschinen in den drei Kategorien 'Light', 'Heavy' und 'Nitro' zwischen 4000\$ und 38000\$ werden zum Kauf feilgeboten. Die Knete müßt Ihr Euch durch die Preisgelder der Rennen verdienen, wobei die saftigen Strafen bei Verhaftungen oder eventuelle Reparaturkosten dazu in krassem Widerspruch stehen. Achtung: Bei Cash gleich Null ist ein 'Game Over'

angesagt. Starten müssen alle mit der Shuriken 400 (60 PS, 120 mph), dem schwächsten Pferd im Stall. Weiteres Schnüffeln im Optionsmenü bringt es an den Tag: Der echte Zwei-Spieler-Modus mit (horizontalem) Split-Screen ist da. Außer dem Rennen gegen das 15 Biker umfassende Feld kann auch das reine Duell ausgewählt werden bzw. der schon bekannte 'Nacheinander'-Modus. Bonbon für Frustrierte: Die getrennt gewerteten Qualifikationen bzw. Wertungen können durch ein gegenseitiges Kopieren des individuellen Passwortes egalisiert werden. So verliert man sich wenigstens nicht aus den Augen (bei Toejam & Earl gibt's ähnliches). Aber es hat sich noch mehr geändert als die Optionen. Als nächstes wäre die verbesserte Kollisionsabfrage zu nennen, denn die (rechnerischen) Sprite-Querschnitte wurden verkleinert, so daß Zusammenstöße nur beim tatsächlichen Auftreffen auf die Hindernisgrafik stattfinden und nicht irgendwo daneben (in Teil 1 ärgert mich dies bei der Kurvenlage und Gegenverkehr am meisten). Dies erhöht die Spielbarkeit enorm und es kommt noch mehr auf die eigenen Fähigkeiten an als etwa auf Zufälligkeiten. Wer jetzt befürchtet, das Spiel sei dann ja wohl einfacher als Teil 1, kann beruhigt werden. Die Hindernisse auf der



Strecke wurden zahlreicher und sind auch fieser platziert, darüber hinaus sind die Jungens von der Streife erheblich fixer geworden. Der Spielablauf ist gigantisch stressig wie gehabt. Mit Fäusten, Fußtritten, Eisenketten und Schlagstöcken macht man sich gegenseitig Mut, am Boden liegende Hornviecher (vierbeinig) werden zur Sprungchance über die Polizeisperre auf der nächsten Kreuzung und nach Massenkarambolen ist zumindest meine Maschine immer diejenige, die als letzte am Boden liegt - vorher finde ich die nie! Texteinlagen in den Zwischensequenzen (Verhaftung, Zieleinlauf, Totalschaden) werden jetzt von digitalisierten Visagen begleitet und zusätzlich wurde die Zahl der Animationen und Animationsstufen heraufgesetzt. Die Grafik scrollt gewohnt irre schnell und man hat manchmal das Gefühl, daß die Grenze des Machbaren so ziemlich erreicht ist. Weiterhin wurde mehr Wert auf Streckenausschmückun-

gen gelegt (Zeltlager, winkende Fans...), was der Atmosphäre zuträglich ist. Die Musikstücke schließlich wurden erheblich kerniger oder zumindest besser arrangiert, so daß auch hier kein Abfallen der Qualität feststellbar ist. Da bleibt nur noch die Feststellung: Aufsteigen und aufdrehen. Dieses Motorrad-Kultspiel ist für Nicht-Road-Rasher ein Muß, für Kenner und Fortgeschrittene die konsequente Verbesserung eines Mega-Spielspaß-Konzeptes. FAZIT: Ist die Nase gebrochen und lahmt das Bein, fühlt sich der Road-Rasher erst richtig daheim.

(re)

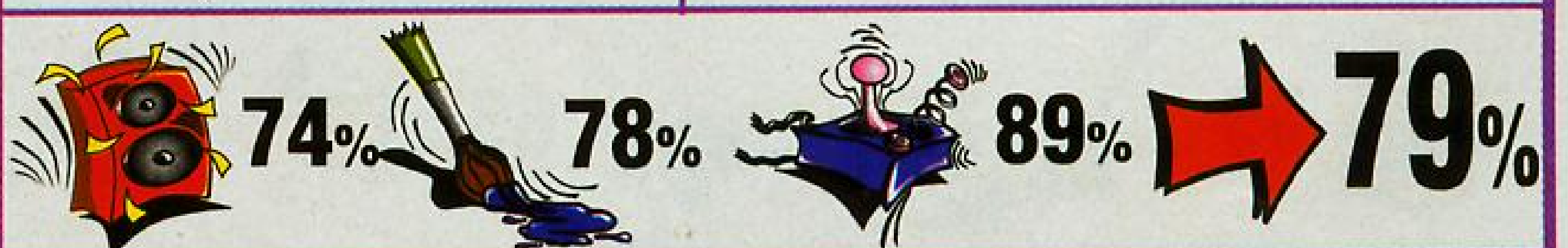


## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- englische Anleitung, Passwortfunktion, Zwei-Spieler-Modus

## SIMULATION

**Hersteller** Electronic Arts **Muster von** TOP 4  
**Preis** ca. DM 120,-







# TURBO

## Mega Lo Mania

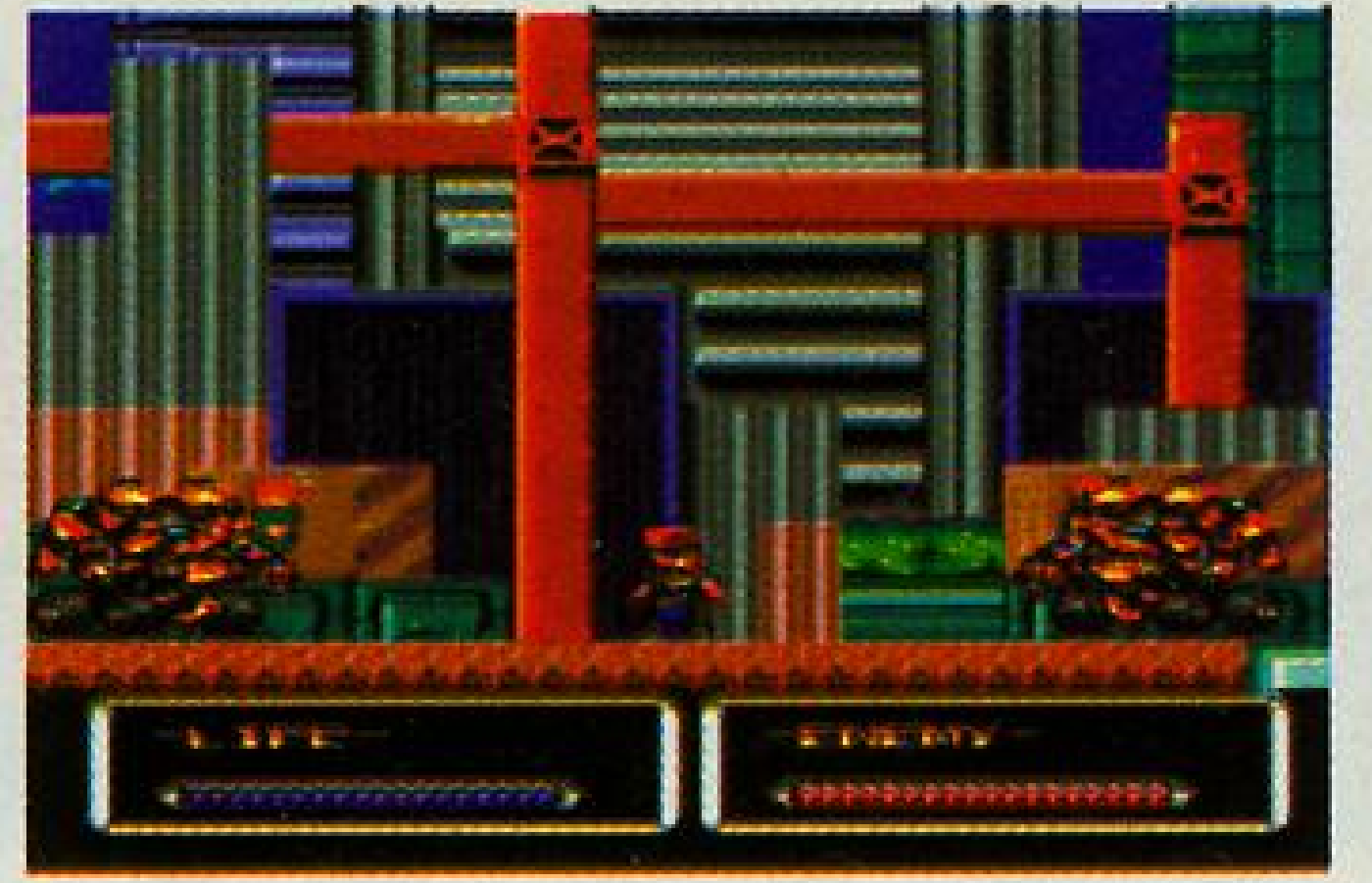
Auf den meisten Computersystemen konnte "Mega Lo Mania" den beiden Referenzprogrammen "Sim City" und "Populous" nicht das Wasser reichen. Das Mega Drive soll diesem unterschätzten Simulationspiel nun zu neuen Ehren verhelfen.

Mega Lo Mania erweist sich als Zeitreise durch die Vergangenheit. Jede Epoche verfügt über drei Szenarien und unterschiedliche Begebenheiten. Ziel des Spiels ist es, die Entwicklung des eigenen Stammes möglichst schnell voranzutreiben, um den drei Computergegnern den Rang abzulaufen. Die Schlacht um die endgültige Herrschaft beginnt

schließlich die gesegnete Atombombe entwickelt, immer vorausgesetzt, daß genügend Wissenschaftler aktiv sind. Trotzdem ist der Weg bis dahin hart und beschwerlich, denn die Computergegner wurden relativ schlau programmiert und lassen nichts unversucht, um sich an die Spitze der Hierarchie zu setzen. Schäden katastrophalen Ausmaßes sind oft die Folge und die nötigen Aufbaumaßnahmen schlucken entsprechend viel Finanzmittel.

Die Benutzerführung ist ziemlich gewöhnungsbedürftig und auch nach zahlreichen Spielstunden unnötig kompliziert und zeitraubend. Richtige Strategiefans wird diese Tatsache jedoch kalt lassen. Grafisch wurde "Mega Lo Mania" sehr interessant gestaltet. Die kleinen Bildschirmkrieger wuseln aufgeregt über das Spielfeld und kommt es schließlich zu einem Kampf, so kann man sich ein herzhaftes Lachen nicht verkneifen. Die putzigen Gestalten veranstalten nun ein wunderbares Durcheinander und bekriegen sich mit den jeweiligen Waffensystemen. Die phantastische Sprachausgabe und die tollen Musikstücke ergänzen den eher positiven Gesamteindruck - zumindest was die technische Seite betrifft. (om)

in der tiefsten Steinzeit. Die Krieger setzen sich zunächst mit simplen Steinschleudern gegen die einfallenden Feinde zur Wehr. Erst im Laufe der Zeit werden Katapulte, Rüstungen, Kraftfahrzeuge und



## Shockman

Ich muß gestehen, daß es um dieses Spiel eine Rangelei in der Redaktion gab, denn NCS ist bekannt als Produzent von Ultrahammerteilen. Um es gleich vorneweg zu sagen: Ich habe leider gewonnen. Auweia!

Nix Gleylancer (MD) oder wenigstens Valken (SNES), dieses Programm muß so etwas wie eine Resteverwertung von Programmierabfällen sein. Sowohl die Story als auch der Spielablauf und die Technik wirken bestenfalls wie notdürftig zusammengeknallt. Inhaltlich geht es darum, einen Professor zu befreien, der von den Schergen des RYO-Imperiums entführt wurde. Die beiden Cyborgs Arnold und Sonya, welche just von diesem wirren Typen wieder in Menschen verwandelt werden möchten, müssen ihn nun wohl oder übel retten. Das Ganze erinnert nicht nur an einen miesen, drittclassigen Japan-Comic, wahrscheinlich ist es sogar einer. Wahlweise alleine oder zu zweit könnt Ihr nun auf die Hatz gehen, die Ihr so schnell nicht vergessen werdet. Zu Beginn geht es zu Fuß durch die Stadt, die ihre 8-Bit-Abstammung schwerlich verstecken kann. Dazu passend gibt es Sprites der miesesten Art mit einer katastrophalen Steuerung. Bewaffnet sind unsere Helden mit einer Kanone vom Typ R-Type (Einfachschuß und nach Aufladen durch gedrückten Button ein Megaschuß). Level 2 ist eine Unterwasserfahrt mit dem 'zufällig' gefundenen U-Boot vom Typ

'Shockmarine', bei der einige der Programmierqualitäten der Produzenten durchblitzen. Doch Level 3 tötet auch die letzte Hoffnung auf Besserung, denn das krampfhaftes Gehüpf über Plattformen im Untergrund überfordert so manchen Geduldssaden. Als Items gibt es Batterien zum Energietanken und Bits (auf Disketten) zum Aufpowern der Kanone (ein Fläschchen Baldrian für den armen Teu-



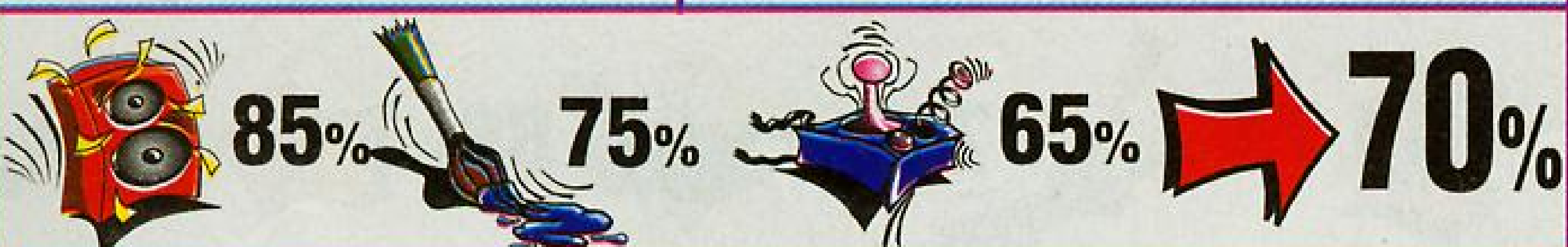
fel am Joypad wäre angebrachter gewesen). Die einzige erwähnenswerte Besonderheit ist die Verstärkung der Schüsse, wenn beide Sprites im Zwei-Spieler-Modus gleichzeitig ihren Superschuß loslassen. Aber keine Angst, denn ein mittelmäßiger Sound mit einem vereinsamten Gag rechtfertigt keineswegs eine Notschlachtung Eures Sparschweins. FAZIT: Aus der Mülltonne wurde es entwickelt und kehrt auch sofort wieder dahin zurück. (re)

### MEGADRIVE

Besonderheiten  
- schlechtes Codewortsystem

### STRATEGIE

Hersteller  
Virgin Games  
Preis ca. DM 80,-  
Muster von  
Hersteller

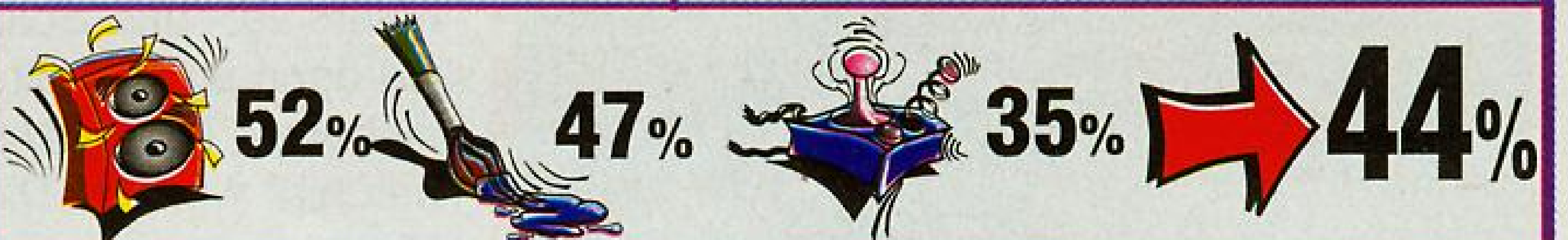


### TURBO DUO

Besonderheiten  
- englische Anleitung  
- Endlos-Continues

### SHOOT'EM UP

Hersteller NCS  
Preis ca. DM 90,-  
Muster von  
FANDANGO  
TOP 4





# LOOM



Looks as if the Elders are busy.

Das hier vorliegende Spiel LOOM ist schon fast ein Oldie (but Goodie), der vor Jahr und Tag schon gefallen konnte. Aber was sich jetzt auf dieser CD präsentiert ist mit nur einem Wort zu beschreiben - zauberhaft. Die überarbeitete Grafik dieses Brian-Moriarty-Games, die bequeme 'Klick'-Steuerung und die feinfühlig auf das Spielgeschehen abgestimmte musikalische Untermalung von 'EarWax Productions' ziehen Euch gnadenlos in den Bann. So schnell bin ich selten aus dem schnöden Alltagsallerlei in eine andere Dimension mit magischen Kräften und geheimnisvoller Atmosphäre hineingezogen worden. Die Geschichte handelt von den seltsamen Abenteuern des jungen Bobbin Thredbare, der am Tage seines 17. Geburtstages zum Ältestenrat der Weber-Gilde gerufen wird. Bobbin gehört wie alle anderen Bewohner der Insel Loom zu dieser Gilde. Die restlichen Zünfte (Schmiede, Schäfer und Priester) leben auf anderen Inseln.

Alle haben sich auf jeweils bestimmte magische Fähigkeiten spezialisiert. Bobbin wuchs ohne Eltern auf und trotz der stiefväterlichen Behandlung konnte sich - durch die heimliche Ausbildung in Magien durch seine Ziehmutter Hetchel - sein Talent entwickeln. Beim Eintreffen im Tempel erlebt Bobbin, wie die Alten von einer starken Macht in Schwäne verwandelt werden und ehe er sich versieht steht er alleine da. Hetchel teilt ihm vor ihrem Abflug noch mit, daß eine fürchterliche Bedrohung auf Loom zukäme und er der einzige sei, der die Gefahr abwenden könne. Das einzige Hilfsmittel ist dabei ein zurückgelassener Zauberstab, der Distaff, auf dem Sequenzen von je vier Tönen gespielt werden können um eine bestimmte Magie freizusetzen. Dazu muß der am unteren Bildrand dargestellte Stab durch Anklicken der acht Klang-Zonen (Umfang = eine Oktave) 'gespielt' werden, nachdem zuvor ein bestimmter Gegenstand anvisiert wurde. Die

Melodien müßt Ihr selbst herausfinden, indem z. B. bestimmte Dinge oder Tiere 'angeklickt' werden, bis ein Ton erklingt, dann der zweite u.s.w. Auf diese Art lernt Ihr z. B. die Magie 'Im Dunkeln sehen' von vier Eulen. Solche deutlichen

Spieles. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl, welche die Art und Weise des Notenspieles mit dem Distaff betreffen. Ihr steuert Bobbin durch die von schräg oben gezeigte Landschaft, wobei die Animationen der Sprites das Tüp-



I have no defense or excuses, Elder Atropos.

Bezüge machen das Spiel trotz der vielen Puzzles ungeheuer motivierend. Nicht zu vergessen die Tatsache, daß Bobbin nie stirbt, sondern halt einfach nicht weiter kommt wenn noch ein Rätsel ungelöst ist. Daher ist es auch erträglich, daß der Spielstand per Passwort jeweils am Ende eines Levels gespeichert wird und nicht an jeder beliebigen Stelle des

felchen auf dem I sind. Adventure-Genuß ohne Hektik ist angesagt - die CD läßt die Muskeln spielen. FAZIT: So schön kann Spielen sein. Da wird so manches Konkurrenzteil zum Untersetzer degradiert, wenn Bobbin in seinem zweiten Leben auf dem Monitor erscheint.

(re)



Loom übt eine ungebrochene Faszination aus.

<b>TURBO DUO</b>		<b>ADVENTURE</b>	
<b>Besonderheiten</b> - Englische Anleitung, Passwortsystem, spannende Handlung		<b>Hersteller</b> Lucas Arts <b>Preis</b> ca. DM 130,-	<b>Muster von</b> FANDANGO TOP 4
91%	84%	88%	87%



# TURBO DUO

# Dragon Slayer

Inzwischen schielen die ehemals mit Rollenspielen bestens versorgten Mega Drive- und Super Nintendo Besitzer neidisch auf das Turbo Duo. Und was da so alles in dieser Richtung erscheint, kann einen schon auf solche Gedanken bringen.



Mit Dragon Slayer ist nun ein weiteres CD-Rollenspiel auf dem Markt, daß so manchen Spieler über die Anschaffung einer neuen Konsole nachdenken läßt.

In einer fernen Vergangenheit oder in einer möglichen Zukunft liegt die Welt Isrenasa. Eine Welt wie sie schöner nicht sein kann, in Frieden mit sich und der Natur. Corwin, ein freundlicher und gerechter König, regiert das Land Farlayne seit vielen Jahrhunderten, aber nun ist seine Herrschaft ins Wanken gekommen. Monster tauchen auf und bedrohen das Land und die Men-

schen darin. Baron Drax, ein Vertrauter des Königs, plant Verrat und erklärt öffentlich nach dem Tod des alten Königs, dieser habe ihn zum Nachfolger bestimmt. Der wirkliche Thronfolger Prinz Logan wird als Kind in Sicherheit gebracht. Nun sind zehn Jahre ins Land gezogen, aus dem Kind ist ein Mann geworden und dieser Mann will seine angestammten Rechte erhalten und er will noch etwas. Er will Rache. Man beginnt das Spiel in der Stadt Exile, dem Ort in dem der Prinz jahrelang versteckt wurde. Glasklare digitalisierte Stimmen führen uns in das Geschehen ein. Prinz Logan hat sich seiner Meinung nach lange genug versteckt und macht sich entgegen dem Rat seiner Vertrauten auf den Weg. Die Wächter der Stadt hindern ihn aber daran und erst durch einen Freund, der Logan einen Geheimweg durch den Zaun zeigt, wird eine Flucht möglich. Prinz Logan erreicht den ersten Dungeon, wird prompt besiegt und muß nach Exile zurückkehren. Als feindliche Kräfte die Stadt erobern, versorgen ihn

seine Freunde mit einer Kampfausrüstung und Logan flieht erneut. In der Stadt Sylvan versucht Logan Hilfe zu holen, wird aber am Stadttor von den Soldaten König Drax' festgenommen und in den Kerker geworfen. Sein alter Freund Ethan befreit ihn und schließt sich ihm an. All das hier Beschriebene wird gespielt. Später

und die Gegner sind relativ klein gehalten, die Textfenster für meinen Geschmack zu groß geraten. Es gibt die für Rollenspiele typischen Waffen, Magiearten, Shops und Konflikte, so daß ich hier nicht näher darauf eingehen möchte. Neu ist auf jeden Fall das Optionsmenü, in dem man z. B. alle Kampffaktionen auf Automatik stel-



trifft der Prinz noch auf eine Untergrundbewegung und verschiedene Kämpfer schließen sich seiner Gruppe an.

Dragon Slayer wird in einer Schräg-oben-Perspektive dargestellt, um einen räumlichen Eindruck zu vermitteln. Die Figuren

len kann. Das heißt die Figuren entscheiden selber ob sie mit einer Waffe oder mit Magie angreifen. Auch das Heilen durch Magie oder Extras kann man getrost dem Computer überlassen. Ebenso positiv ist die Möglichkeit, nach einem verlorenen Kampf zu ent-



TURBO DUO		ROLLENSPIEL	
<b>Besonderheiten</b>	<b>Hersteller</b>	<b>Muster von</b>	
- Super CD	Hudson Soft/Falcom	FANDANGO	
- Sprachausgabe	Preis ca. DM 120,-	TOP 4	
	85%		73%
	79%		78%





scheiden, ob dieser wiederholt werden soll oder ob man in die zuletzt besuchte Stadt zurückkehren möchte. Dragon Slayer ist ein unheimlich durchdachtes Spiel. Viele Figuren schließen sich erst

dem Prinzen an, wenn dieser einen bestimmten Level erreicht hat. Wunderschöne Musik, eine Sprachausgabe die ihresgleichen sucht und eine tolle Spielstory sorgen für Atmosphäre vom Feinsten. Hinzu kommt die geniale Bedienerfreundlichkeit und die Möglichkeit, zu jedem Zeitpunkt auf den internen Akkupuffer abzuspeichern. Dragon Slayer ist ein Rollenspielgenuß.

(ray)

## VERSAND & LADEN

Neugablonzerstr.62 8950 Kaufbeuren

# FANDANGO

inh. J. Rösch

Tel: 08341-14053

Fax: 08341-14127

PLATINEN NEO GEO PCENGINE MEGA DRIVE SUPER NES LYNX GAMEBOY GAME GEAR AMIGA PC US JP DT ZEITSCHRIFTEN

### PC-ENGINE S-NES

PC-DENJIN	119.-	DESERT STRIKE
AEROBLASTER	129.-	SUPER SWIV
PC-KID I	119.-	MARIO KART DT
SLIME WORLD	89.-	SUPER ALESTE us
R-TYPE I	25.-	FACEBALL 2000
TECMO SOCCER	119.-	AXELAY
TITAN	49.-	STAR WARS
CORYOON	129.-	MICKEY MOUSE
OVERRIDE	129.-	RAMPART
MOMATARO 32	119.-	STAR FOX
ALZADICK	49.-	JAMES BOND Jr
SOLDIER BLADE	99.-	DEVIL CRASH
GUNHED	139.-	ZAN II
ALIEN CRUSH	129.-	AMANZING TENNIS
ZERO WINGS	99.-	TERMINATOR
MONSTER PAD	11.-	MARIO PAINT+MAUS
OUT RUN	129.-	WING COMMANDER
BOMBERMAN 93	119.-	OUT OF THE WORLD
LEMMINGS	89.-	BLUES BROTHER
BOX I	13.-	SUPER CUP SOCCER
YASKA	19.-	EARTH LIGHT
MOTORRODER MC	119.-	CHAMPION BOXING
DUNGEONMASTER	119.-	SUZUKI F1
POWERSPORTS	119.-	LEMMINGS
SONSON II	59.-	MUSYA
BOMBERMAN	119.-	SUPER ALESTE
BROWNING	49.-	DINOCITY
GOMOLA SPEED	25.-	S.DUNK SHOT
SKWEEK	49.-	ACROBAT MISSION
WONDER MOMO	33.-	SYVALION
STAR SOLDIER	59.-	BLUES BROTHERS
SUPER RAIDEN	69.-	HARLEY'S ADVENT.
GENOSIDE	69.-	TEST DRIVE II
NAXAT SOCCER	59.-	RIVAL TURF
BUILDERLAND	69.-	SOUL BLADER
TAYHEKI	69.-	XARDION
NEW ZEARLAND	69.-	
IMAGE FIGHT	59.-	
MEHR ALS 250 TITEL AUF LAGER		

GAMEBOY AMIGA PC PLATINEN AUF ANFRAGE

### MEGA-DRIVE

129.- THE FLINTSTONES	99.-
129.- WONDERDOG US	119.-
99.- THUNDER STORM US	119.-
129.- SONIC 2	99.-
129.- BIO HAZARD	99.-
109.- LAND STALKER	129.-
139.- SOL FEACE CD JP	59.-
139.- TIME GAL CD JP	59.-
129.- ERNEST EVENT	59.-
149.- TWISTED FLIPPER	99.-
129.- MC KIDS	119.-
139.- CYBERCOP	99.-
39.- BLACK HOLE CD	59.-
129.- TERMINATOR	99.-
129.- LOTUS	119.-
99.- ROAD RASH 2	119.-
129.- MAGICAL HAT	45.-
129.- STEEL EMPIRE	79.-
109.- CAPTAIN AMERICA	109.-
99.- STEEL TELONS	99.-
119.- LHX CHOPPER	99.-
99.- B-BOMB	99.-
99.- INDIANA JONES	119.-
99.- TALESPIIN	99.-
69.- WING COMMANDER	119.-
129.- METAL FANGS	109.-
129.- AFTERBURNER 3 CD	129.-
129.- ROAD RIOT	119.-
129.- NPHL HOCKEY 93	99.-
119.- AQUATIC GAMES	99.-
139.- FERRARI GRAND PR	79.-
129.- KRUSTY FUN HOUSE	79.-
129.- WOLFCILD CD US	119.-
99.- NIGHT TRAP CD US	119.-
69.- SEWER SHARK CD US	119.-
79.- CHUCK ROCK CD US	119.-

### TURBO GRAFX

SPRIGGAN	119.-
GUNHED	99.-
PARASOL STARS	59.-
DEVIL CRUSH	99.-
NEUTOPIA 2	119.-
SPLATTERHOUSE	119.-
WONDERBOY 3	109.-
FALCON	119.-
YO BRO	109.-
JACKIE CHAN	119.-
AIR ZONK	119.-
BOMBERMAN	99.-
LEGENDARY AXE 2	99.-

APOLLO JOYSTICK MIT ADAPTER F. MD, SF, NEO GEO, PC-ENGINE; MAK 179.-

### LYNX

LEMMINGS	69.-
CABAL	69.-
NFL FOOTBALL	69.-
JOUST	69.-
STEEL TALONS	75.-
BASEBALL HEROS	69.-

### GAME GEAR

ALIEN 3	69.-
SONIC 2	69.-
STREETS OF RAGE	69.-
RC CAR	69.-
PREDATOR 2	69.-
BATMAN	69.-
CUCK ROCK	69.-
MARBLE MADNESS	59.-
PUTT u PUTTER	39.-

### NEO GEO

VIEWPOINT	499.-
ART OF FIGHTING	399.-
WORLD HEROES	329.-

### HARDWARE

S-NES US	299.-
S-NES DT	199.-
TURBO DUO	749.-
TURBO GRAFX	299.-
TURBO EXPRESS	499.-
LYNX	199.-
MEGA DRIVE	249.-
DUO JP	699.-
PC-ENGINE	299.-
GT	499.-

### SONSTIGES !!!

Video Cassetten mit Spieledemos f. PC-Engine, NEO GEO, Mega Drive, Super Nintendo	15.-
T-Shirts mit Motiven von Streetfighter II	17.-

Preisänderung und Irrtum vorbehalten.  
Umtausch ausgeschlossen (ausser defekte Ware)  
Bitte prüfen Sie die Kompatibilität mit Ihrem System.  
Versandkosten Ausland: 15.-DM (Vorkasse)

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

VERSANDKOSTEN 8.-

AN & VERKAUF VON GEBRAUCHTWAREN, ÜBER 1500 GEBRAUCHTSPIELE AUF LAGER



# Krank

durch

# Videospiele

Experten signalisieren **Entwarnung**

**Schlagzeilen wie "Nintendo killed my son!", die in der englischen Regenbogenpresse nach dem tragischen Tod eines 14jährigen die Runde machten, ließen nicht nur die Öffentlichkeit in Großbritannien aufhorchen. Auch bei uns grassieren die wildesten Gerüchte über gefährliche Epilepsie-Anfälle, die Videospielern nach intensivem Gebrauch ihres Super-NES oder Mega Drive drohen. Wie man am Ausschnitt aus der Anleitung zu "Sonic 2" sehen kann, haben sich inzwischen auch die Hersteller von Videospiele mit diesem Thema auseinandergesetzt. Trotz der abgedruckten Warnungen bleiben offene Fragen. Wir haben für Euch einige wichtige Antworten zusammengetragen.**

## **Was ist dran an den alarmierenden Meldungen der Boulevardpresse?**

Tatsache ist, daß in England ein 14jähriger Junge während eines Spiels mit seiner Telespielkonsole einen epileptischen Anfall erlitt, an dessen Heftigkeit er schließlich verstarb. Ähnliche Vorfälle, allerdings mit weniger schlimmen Folgen, kamen auch in Japan vor. Epileptische Symptome sollen auch schon hierzulande registriert worden sein. Wie sind die aufgetretenen Vorfälle rational zu erklären? Bei bestimmten Videospiele, die mit Grafikeffekten geradezu überladen sind, "können Lichtblitze

### **AUSZUG AUS DER ANLEITUNG ZU SONIC 2**

**EPILEPSIE-WARNUNG  
VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-  
GAMES-SYSTEMS LESEN!**

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben.

Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiter spielen.







in einer bestimmten Frequenz einen epileptischen Anfall auslösen". So zumindest erklärte der Leiter der Neurologischen Abteilung der Max-Planck-Gesellschaft in Köln, Joseph Kessler, laut einem Bericht der Video Woche die aufgetretenen Anfälle. Manche Epileptiker seien hochfrequenten Lichteffekten gegenüber sensibel, bestimmte optische Reizungen, wie lange Aufenthalte in Diskotheken (nein, nicht die Mädchen, sondern Stroboskope!) oder eben auch stundenlanges Videospiele können deshalb, aber müssen nicht, der Auslöser eines epileptischen Anfalls sein.

## Sollen erkannte Epileptiker ihr Telespiel also besser stehen lassen?

Der gefährdete Personenkreis läßt sich noch weiter einengen: Nur Epileptiker, deren Krankheit auch auf optische Reize hin auftreten kann, sogenannte "photosensible Epileptiker", sollten sich bedroht fühlen. Und selbst diese Menschen müssen nicht ganz auf ihr Hobby verzichten, wie der Leiter des Bielefelder Informationszentrums Epilepsie, Stefan Heiner, meint: Die psychische Wirkung eines Verbots bei Kindern stehe in keinem Verhältnis zur Gefahr eines Anfalls. Eines haben Telespiele und Süßigkeiten eben doch gemeinsam: Wer vernünftig damit umgehen kann, wird seinen Spaß haben - zu viel des Guten kann für manche aber schädlich sein.

## Wer ist gefährdet? Nur Kinder und Jugendliche, oder auch Erwachsene?

Zunächst muß klargestellt werden, daß wirklich nur solche Menschen der Gefahr eines epileptischen Anfalls ausgesetzt sind, die das Gehirnleiden Epilepsie auch tatsächlich haben. In Deutschland sind das rund 800.000 Personen, ungefähr ein Prozent der Bevölkerung also. Ein - in Anführungszeichen - normalgesunder Mensch nimmt durch stundenlanges Video- oder Computerspielen im Höchstfall Konzentrationschwächen, Kopfschmerzen und soziale Isolation in Kauf, nicht mehr und nicht weniger. Das relativ niedrige Alter der Anfallsoffer läßt sich am ehesten dadurch erklären, daß sich erwachsene Menschen verhältnismäßig weniger oft zu stundenlangem Computerspielen hinreißen lassen als Jugendliche.

# Epilepsie

Schätzungsweise 800.000 Menschen in der Bundesrepublik teilen dieses Schicksal mit großen Persönlichkeiten wie Julius Cäsar und Fjodor Dostojewski. Leider kein Grund zur Freude für die Betroffenen, die teilweise mit 10 bis 15 Anfällen pro Monat leben müssen. Nach neuesten Erkenntnissen ist ein epileptischer Anfall mit einer 'elektrischen Explosion' im Gehirn des Betroffenen vergleichbar. Elektrische Impulse werden von hyperaktiven Gehirnregionen in drastisch erhöhter Frequenz ausgesendet - daraus resultieren die typischen Symptome: Wilde Zuckungen und Verkrampfungen, das kann sogar soweit gehen, daß sich ein Anfallsoffer einen Teil der eigenen Zunge abbeißt. Mit Medikamenten läßt sich die Fallsucht heute in einem Großteil aller Fälle erfolgreich blockieren, leider nur mit schweren Nebenwirkungen. In den USA glauben Mediziner inzwischen ein besseres Medikament gefunden zu haben, das die Krankheit an der Ursache angreift und nicht nur die Symptome blockiert.

*Thomas Borovskis*

**Quellen:**  
Video Woche, Spiegel, Welt,  
Nürnberger Nachrichten





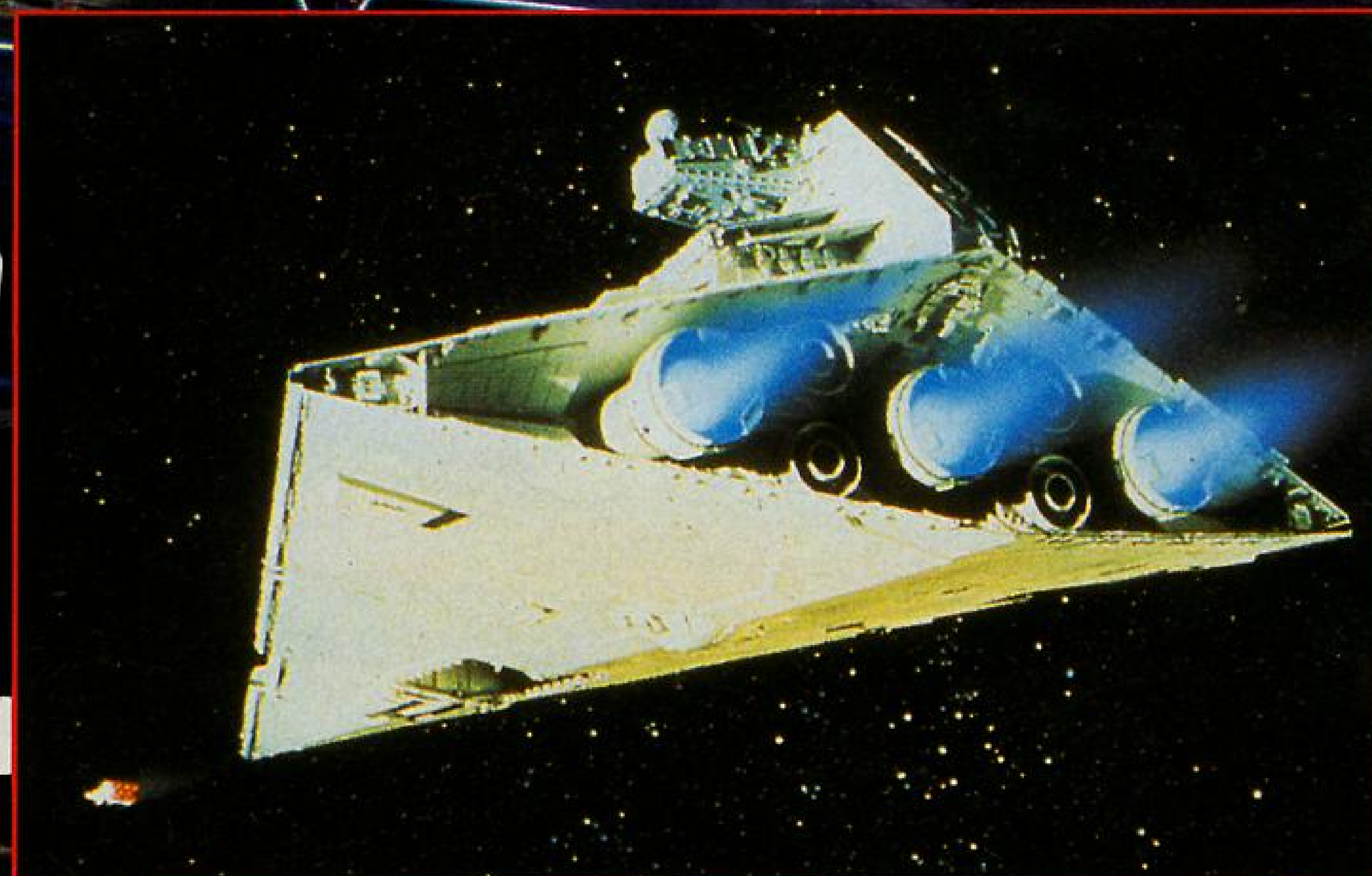
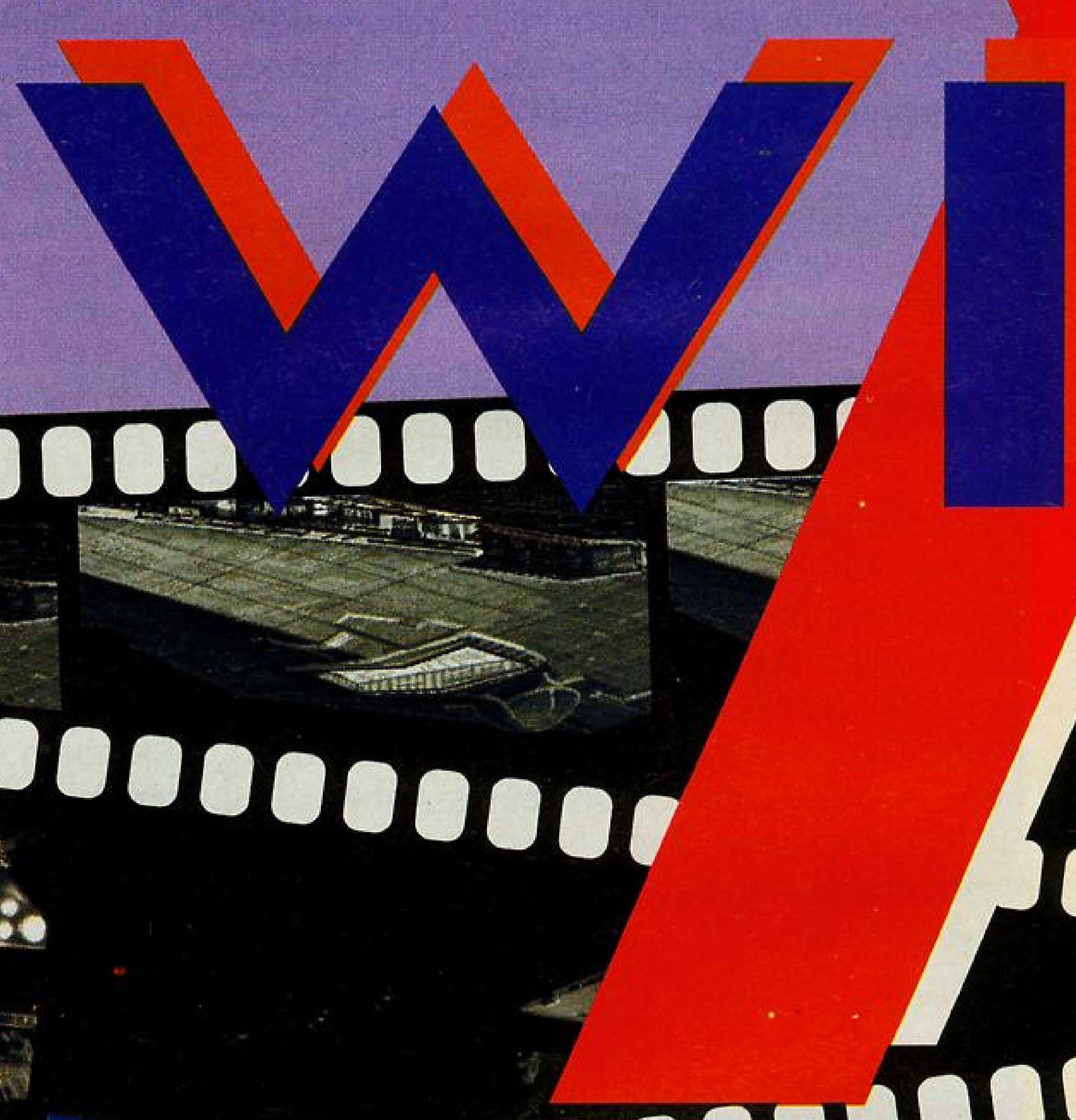
**Mark Twain hat einst gesagt: "Die Nachricht von meinem Tode war äußerst übertrieben"! Und das gleiche trifft auf die Spiele von LucasArts zu.**

In der Vergangenheit schienen einige Berichte und noch viel mehr Gerüchte dafür zu sprechen, daß LucasArts dabei ist, sich aus dem Bereich der Computerspiele zurückzuziehen. "Man" sagte, daß die Spiele für die Firma nicht rentabel seien, und daß George Lucas nichts übrig habe für Dinge, die sich nicht bezahlt machen. Ich wage die Vorhersage, daß in diesem Jahr mit der Veröffentlichung von X-WING für den PC alle diese Gerüchte Lügen gestraft werden. Wenn es ein Spiel gibt, das zu einem ähnlichen Ruhm gelangen kann wie Wing Comman-

der, dann ist es X-WING. Eine Vorabdemo des Spiels läßt vermuten, daß Larry Holland, der Autor aller Flugsimulatoren von LucasArts, wirklich alles daran gesetzt hat, die wahrscheinlich beste Weltraum-Simulation für den PC, ja vielleicht für JEDEN Computertyp, zu entwickeln. Die Zeit schreitet voran, aber X-WING wird zeitlos bleiben. Allerdings gilt es noch ein paar Unbekannte zu berücksichtigen, also sollte man das Spiel nicht bereits vor der Veröffentlichung mit zu vielen Vorschußlorbeeren bedenken.

X-WING wurde natürlich von der Star-Wars-Trilogie inspiriert und basiert auf dem X-Wing-Fighter, der durch Luke Skywalker berühmt wurde. Im Arsenal der Rebellen finden sich aber auch noch ein paar andere Schiffe. Wirklich unglaublich ist ja die Tatsache, daß unter den jüngeren Computerspielern viele Star Wars nicht einmal im Kino gesehen haben. X-WING gibt sich alle Mühe, den Wing Commander gleich von Anfang an in den Schatten zu stellen. Während aber Wing Comman-

der ein wirkliches Action-Game mit einem ziemlich komplizierten Szenario ist, ist X-WING eher eine Weltraum-Simulation. Das kürzlich vorgestellte Mantis von Microprose hat für Weltraum-Simulationen Maßstäbe gesetzt, man muß z. B. für Manöver in einer 0-G-Umgebung mit Gegenschub arbeiten. Bei einem wirklichen Weltraum-Kriegsspiel dürfte man auch nichts hören, da man ja im luftleeren Raum fliegt, und außerdem gibt es keinen realen Horizont, mit dessen Hilfe man seine relative Position im Weltraum ermitteln kann. In vielen dieser Bereiche "schummelt" X-WING, aus dem einfachen Grund, weil es dann "spielbarer" ist, oder anders ausgedrückt, mehr Spaß macht. Wenn Ihr Euch ständig Gedanken um die Newton'sche Physik macht, werdet Ihr wahr-









# BATTLETECH

ÜBERARBEITETE NEUAUSGABE

**Als die Designer BattleTechs vor ungefähr einer Dekade ihre revolutionäre Spielidee veröffentlichten, war ihnen wahrscheinlich noch nicht klar, welche Lawine sie damit ins Rollen bringen. Ausgeweitetes Hintergrundmaterial, dazugehörige Literatur, sowie eine Rollenspielversion verleihen der Möglichkeit einen MechKrieger darzustellen sogar noch neuen Reiz.**

Im 4. Jahrtausend bevölkert die Menschheit (relativ) große Teile der Galaxis. Durch die Entwicklung des Hyperantriebs rückten auch weit entfernte Systeme in greifbare Nähe und wurden schnell besiedelt. Die Administration der entlegenen Kolonien, die ständig zur Unabhängigkeit hinarbeiteten, stellte bald ein großes Problem dar, das nicht bewältigt werden konnte. Kriege brachen aus, die Regierung auf der Erde mußte ohnmächtig zusehen, wie sich aus den Trümmern die neue Ordnung der Nachfolgestaaten erhob, die ohne Gnade ihren Streit um die Vormachtsstellung weiterführten. Krieg ist der Vater aller Dinge heißt es, schließlich werden immer erst die neuen militärische Möglichkeiten ausgeschöpft, die die Wissenschaft erfindet. In diesem Fall jedoch folgte dem Krieg hauptsächlich der Gevatter Tod und zwar nicht nur für die Menschen, sondern auch für die

modernsten Technologien. Gigantische Maschinen der Vernichtung, die sog. BattleMechs, können wegen verlorengegangenen Wissen nicht mehr produziert werden, die Schlacht geht also nicht mehr nur um rohstoffreiche Planeten, sondern alte Ersatzteillager sind der Schlüssel zu größeren Erfolgen. Der neue Wert eines BattleMechs zahlt sich natürlich für die Piloten dieser stählernen Titanen aus, hohe Ehren und Belohnungen winken den erfahrenen Veteranen dieser Kriegerkaste, egal ob sie nun als Söldner engagiert oder fest unter einem der fünf Familienfürsten der Nachfolgestaaten dienen. Die BattleMechs sind zweifellos die Herren der Schlachtfelder, weder Panzer noch Helikopter kann es mit ihnen aufnehmen. Schließlich sind sie durch ihre humanoide Form beweglicher als jegliches Bodenfahrzeug, sind dabei jedoch schwerer gepanzert und verfügen über eine unglaubliche Feuerkraft. Der Fusionsreaktor sorgt für unerschöpfliche Energie, die sich nicht nur in der zerstörenden Auswirkung gebündelter Lichtstrahlen zeigt, sondern einen derartigen Koloß mittels Sprungdüsen vom Boden abhebt, um so mit längeren Luftsprüngen unwegsames Gelände zu überqueren. Polyacetylenfasern stellen das Äquivalent zu den menschlichen Muskeln dar, die unter dem Einfluß elektrischer Ströme in hohem Maß kontrahieren, so daß jeder BattleMech

mit einer mörderischen Kraft ausgestattet ist.

BattleTech (genauso wie die Erweiterungen CityTech und AeroTech) befaßt sich ausschließlich mit der taktischen Variante, erst zusammen mit MechWarrior wird es zum kompletten Strategie-Rollenspiel. Oft verspürt man aber nur Lust auf ein kleines Scharmützel und nicht auf eine langwierige Kampagne, in diesem Fall garantiert der strategische Teil kurzweilige Unterhaltung. Die Regeln hierfür sind durchweg logisch und trotz hoher Komplexität auch noch sehr zügig durchzuführen. Verschiedene Bewegungsarten, Panzerungsarten und Waffensysteme der Mechs, sowie Terrains in allen möglichen Erscheinungsformen lassen immer wieder neue spannende Situationen auftreten. Das Glück spielt nur eine untergeordnete Rolle (zumindest in größeren Schlachten), die Überlegungen der Spieler und die Fähigkeiten ihrer Mechpiloten sind entscheidend. Außerdem können neben den vorgegebenen Mechs selbst neue nach einem ausgeklügeltem Regelwerk entworfen werden, die meistens um einiges besser sind.

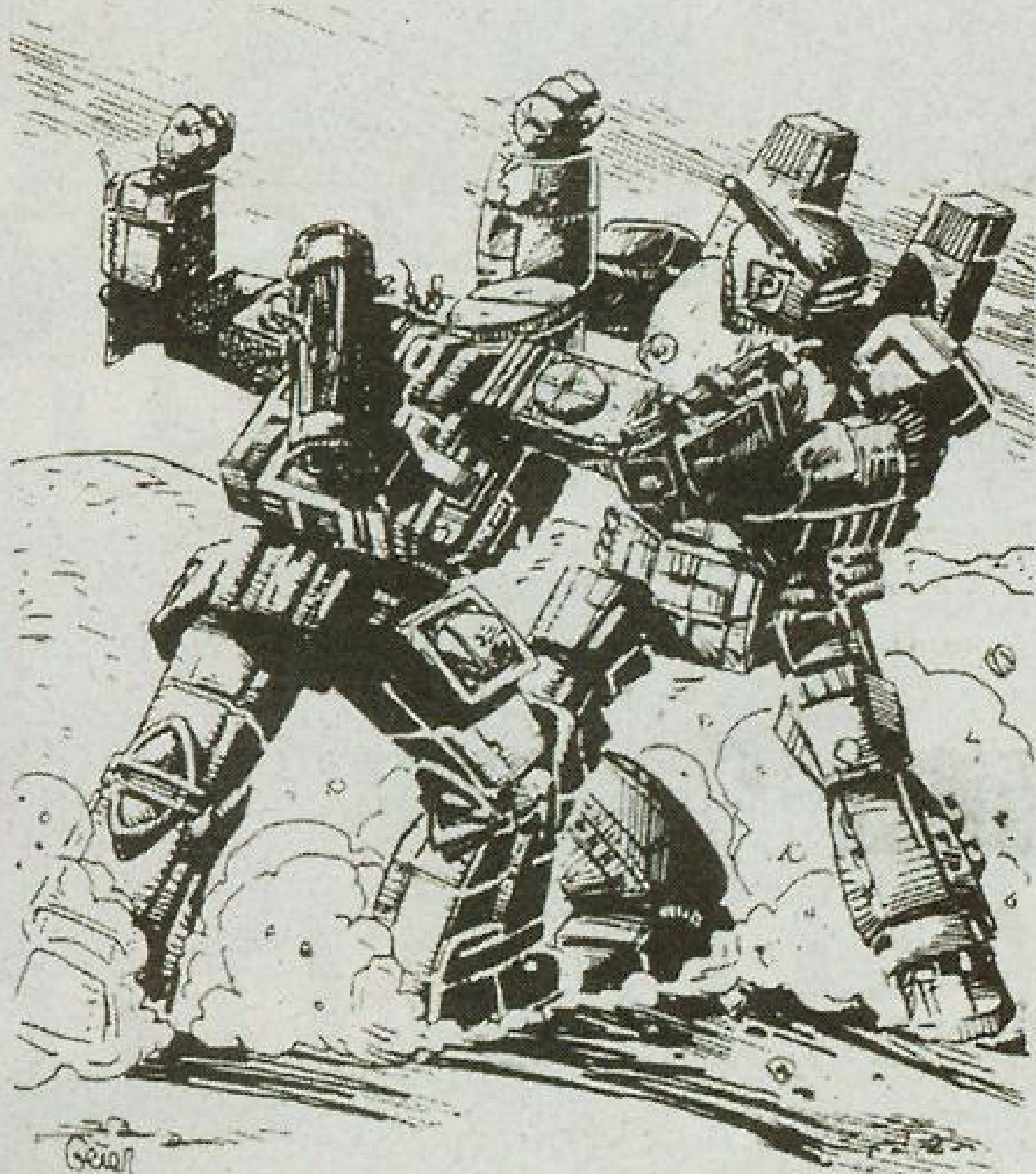
Die Unterschiede der überarbeiteten Neuausgabe zur älteren Version sind ziemlich gering. Ein paar Waffen, die ansonsten erst in CityTech beschrieben wurden, sind (mit Ausnahme des Infernowerfers) bereits enthalten. Besonders erwähnenswert sind jedoch die Plastikfiguren, deren Handhabung um vieles einfacher ist, als

die der herkömmlichen Pappplättchen, so daß der Sturz eines Mechs auf dem Spielfeld meistens nicht mehr auf vor Erregung zitternde Hände zurückgeführt werden muß. Die Plastikminiaturen sind selbstverständlich auch separat erhältlich, empfehlenswert für alle, die sich nicht die teuren Zinnfiguren leisten wollen. Leider mußte zum Ausgleich das ehemals relativ solide Spielbrett ein paar windigen Blättern weichen, die man sogleich auf Karton kleben sollte.

Trotz der vielen Jahre, gehört BattleTech sicherlich noch zur Elite in diesem Genre, so daß man vielleicht auf eine Überarbeitung des Computerspiels hoffen kann, dessen Grafik dem momentanen Standard entspricht.

(ag)

**Verlag:** Fantasy Productions  
**Autor:** Jordan K. Weisman  
**Preis:** ca. DM 90,-  
**Preis:** (nur Figuren) DM 40,-  
**Spielerzahl:** zwei oder mehr  
**Spielmaterial:** 80%  
**Spielregeln:** 85%  
**Spielreiz:** 75%  
**Muster von:** Rumir's Magic

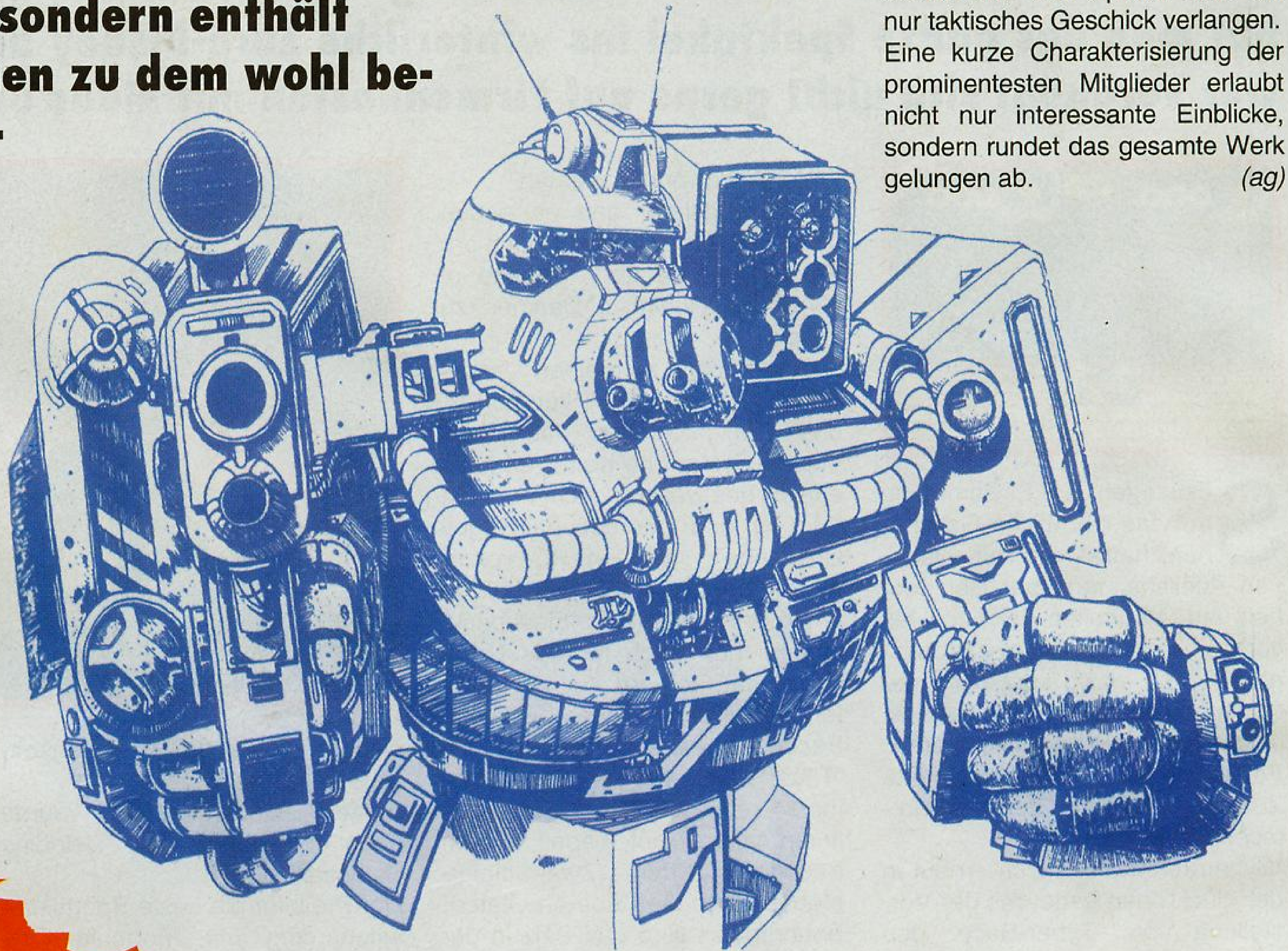




# Die Kell Hounds

**Die Selbsterstellung von BattleTech-Szenarien und Mech Warrior-Kampagnen kann für gewöhnlich als relativ problemlos betrachtet werden, so daß fertigen Modulen nicht die Wichtigkeit zukommt, wie das bei Fantasy-Rollenspielen der Fall ist. Diese Spielhilfe nimmt jedoch nicht nur kreative Arbeit ab, sondern enthält genaue Informationen zu dem wohl berühmtesten Söldnerregiment.**

Die Entstehung und Entwicklung der Kell Hounds unter den Brüdern Kell ist fast schon legendär. Über Elitepiloten und hervorragende Techs verfügen viele SöldnerEinheiten, doch großes Führungsgeschick, sowie waghalsige, teilweise nur mit Glück bewältigte Einsätze, führten zu einem bemerkenswerten Ruf in den Nachfolgestaaten. Mit den zahlreichen Siegen wuchs natürlich auch die Feindschaft des Hauses Kurita, das um jeden Preis versucht die Kell Hounds ein für alle mal auszulöschen. In einer tödlichen Schlacht zwischen Morgan Kell und seinem Erzrivalen Yorinaga Kurita bricht die außergewöhnliche Phän-



Fähigkeit in einem MechWarrior-Abenteuer ermöglichen, sind detailliert geschildert. Die berühmtesten Aktionen der Kell Hounds können mit Hilfe von 13 BattleTech-Szenarios authentisch nachgespielt werden. Ebenso verhält es sich mit zwei Kampagnen, die extrem kritische Punkte der Söldnertruppe darstellen und vom Spieler mehr als nur taktisches Geschick verlangen. Eine kurze Charakterisierung der prominentesten Mitglieder erlaubt nicht nur interessante Einblicke, sondern rundet das gesamte Werk gelungen ab. (ag)

tom-Mech-Fähigkeit Morgans aus. Dieses Phänomen erlaubt einem in Bedrängnis geratenen Mechpiloten mit der richtigen genetischen Veranlagung von den Zielerfassungssensoren des Gegners nicht mehr wahrgenommen zu werden, so daß er sich auch aus schier ausweglosen Situationen noch befreien kann. Spezielle Regeln, die eine Anwendung dieser angeborenen

**Verlag:** Fantasy Productions  
**Autor:** Michael Stackpole  
**Preis:** ca. DM 40,-  
**Spielerzahl:** zwei oder mehr  
**Spielmaterial:** 75%  
**Spielregeln:** 65%  
**Spielreiz:** 80%  
**Muster von:** Rumir's Magic



## Spieleversand Philipp Pfitzenmaier

Rollen- und Computerspiele zu **Tiefstpreisen !!!**

### Rollenspiele:

DSA - Restposten  
 supergünstig !!!

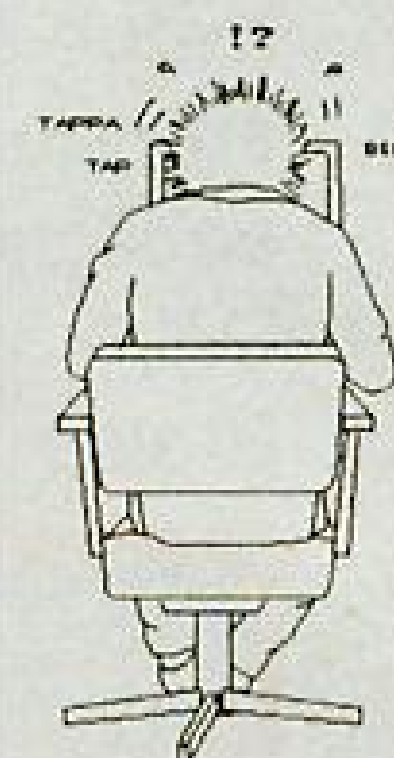
Havena (Box) 18.-  
 Gaukelspiel 9.-  
 Hexennacht 9.-  
 Elfenblut 9.- u.v.a.

DSA - Neuheit !!!!!

Dunkle Städte,  
 lichte Wälder (Box) nur 39.-

Versand per NN + 9.-

Mo-Fr. 14.00-20.00 sonst Anrufbeantworter



Wir führen u.a.:

TSR, Schmidt,  
 Laurin, Avalon Hill,  
 Chaosium,...

### Computerspiele:

PC AMIGA

Amazon	88,90	--
Daughter of Serpents	84,90	--
F 15 Strike Eagle 3	97,90	--
History Line	89,90	89,90
Indiana Jones 4	95,90	89,90
KGB	69,90	--
Kings Quest 6	89,90	--
Populous 2	79,90	79,90
Shadow President	83,90	--
Ultima Underworld 2	83,90	--
Waxworks	69,90	--

Katalog gegen 2.- DM in Briefmarken

Eschenriederstr. 21 \* 8038 Gröbenzell

Telefon: 08142-54670 \* Telefax: 08142-9927



# Im Zeichen der Maus

Einmal im Jahr scheut das französische Multi-Format-Magazin "Generation 4" aus dem Hause "Pressimage" weder Kosten noch Mühen, um seine "Lieblinge" zu küren. Gemeint ist damit die Verleihung des Generation 4 - Awards für die verschiedenen Kategorien in Sachen Computerspiele. Und um auch annähernd sicherstellen zu können, bei der Preisverleihung nicht vor leeren Reihen zu moderieren, hat man das ganze Spektakel ins winterliche Euro-Disney bei Paris gelegt. Denn wer vergnügt sich nicht gerne auf Firmenkosten mit Maus und Ente?



Sozusagen als Einstimmung auf das nächtliche Geschehen, hatten die verschiedenen Publisher tagsüber Gelegenheit, ihre Neuheiten der Fachwelt vorzustellen. Doch erwartungsgemäß gab es so kurz nach der Consumer-Electronic-Show in Las Vegas keine wirklichen Renner. Folgend also nur eine seichte Zusammenfassung der softwaretechnischen Ereignisse:

"Cyberdreams" sah sich erneut in der glücklichen Lage, mit der Vorstellung von "Cyber-Race" den Blutdruck des Neuheiten-Jägers in die Höhe zu treiben. "Comanche-Voxel-Grafik" in Verbindung mit einer Rennsimulation lassen hier, vor unseren Augen, einen neuen Play Time Star-Anwärter entstehen. "Empire" stellte erstmals seine geplante Nintendo-Palette vor, die neben "Yogi Bear" und "Gazza" auch "Magic Boy" und "Space Ace" umfaßt. Für die "traditionelle" PC-Schiene konnten noch einmal Einblicke in "Cyberspace" und "Kuwai-

ti Storm" gewonnen werden.

Bei "Grandslam" gab es neben einer Einführung in die Theorie der "Foxes and Babies", "Legend of Myra" und "Realms of Darknes" zu sehen.

"Domark" hatte zum einen "James Bond - The Duel", "Paperboy 2" und "Pitfighter" für das Sega Master System im Koffer und lies es sich des weiteren nicht nehmen "Mig 29" und "International Rugby Challenge" für den PC vorzuführen. Einblicke auf Rückblicke gab es bei "Delphine": "Flashback" gibt es nun auch für das Mega Drive, während zur Zeit am zweiten Teil für den PC gearbeitet wird. Besonders spaßig ging es bei "Titus" zu, die mit den "Blues Brothers" ein wirklich gelungenes Jump'n Run auf Lager haben. Besonders der Zwei-Spieler-Modus und die "überarbeiteten" Soundtracks sind das Salz in der Suppe. Für das SNES arbeitet man momentan an der Rennsimulation "Lamborghini", die sich aber nicht positiv von den Mitbewerbern hervorheben konnte. Anders sieht es da schon beim Spiel um unsere Vorfahren aus: "Prehistorik 2" stellt alle Plattformfanatiker vor zahlreiche neue Aufgaben. Für diejenigen, die schon immer einmal in die Rolle einer kleinen, besenreitenden Hexe schlüpfen wollten, dürfte "Super Cauldron" genau das richtige sein. 20 Level rund um das Hexenparadies warten in "Super Cauldron" auf Euch.

Doch kommen wir zum eigentlichem Sinn und Zweck dieser Reise, den Generation 4 - Awards. Es folgen also die einzelnen Kategorien, die Kandidaten und der letztendliche Gewinner.

Dabei wurden insgesamt sieben Preise für Computersoftware und



sieben Preise für Konsolensoftware vergeben.

Bestes Computerspiel wurde dabei "Flashback" von "Delphine Software".

Der Preis für die beste Sportsimulation ging mit "Formula One Grand Prix" an Microprose. Damit konnte man sich gegen "Lotus 3" und "Sensible Soccer" durchsetzen. Als bestes Adventure wurden nominiert: "Alone in the Dark", "Indiana Jones 4", "Rex Nebular" und "The Lost Files of Sherlock Holmes". Strahlender Sieger wurde das mit Heimvorteil antretende Softwarehaus "Infogrames" mit "Alone in the Dark".

Die Auszeichnung für das beste Rollenspiel ging erwartungsgemäß an "Ultima Underworld", welches sich gegen "Black Crypt" und "Eye of the Beholder 2" zu behaupten hatte. Nominiert als beste Simulation wurden: "Falcon 3.0", "Comanche", "Task Force" und "B17 Flying Fortress". Auch in diesem Fall ergab sich mit "Comanche" ein erwartungsgemäßer Gewinner.

Im Bereich der Strategiespiele ging der Preis an "Dune 2", welches sich mit deutlichem Abstand vor "A-Train" platzierte. Als siebter und letzter Preis wurde der Award für das beste Softwarehaus vergeben. Auch hier konnte sich "Origin" die Auszeichnung an die Brust heften.

Kommen wir zu den Konsolenpreisträgern. Bestes Plattformspiel: "Sonic 2". Bestes Shoot'em up:



"Thunderforce 4". Bestes Beat'em up: "Street Fighter 2 mit 91%". Bestes Sportspiel: "NBA Basketball". Beste Simulation: "Pilot Wings". Bestes Adventure: "Zelda". Als bester Publisher im Konsolenbereich wurde "Capcom" ausgezeichnet. Ein Extrapreis für das beste CD-Rom-Spiel ging an "7th Guest" von Virgin. Und auch Coktel Vision bekam die verdiente Auszeichnung für Inca als bestes CDI Spiel.

An- und abschließend gab es noch ein reichliches, kulinarisches Gelage und danach verloren sich die Spuren der Gäste in den weitverzweigten Amusementsektionen von Euro-Disney.

(ts)





## Super Side Kicks

**Mußten Neo Geo-Besitzer bisher mit dem futuristischen "Soccer Brawl" vorlieb nehmen, so können auch sie jetzt auf ihrer Edelkonsole das samstagnachmittag-übliche Fußballfieber mit einer sehr actionlastigen Simulation nachempfinden. Vorab sei erwähnt, daß es sich beim Testmuster von SNK um die original Automatenversion handelt, doch dazu später mehr.**

Zuerst gebt Ihr an, ob Ihr alleine einen Turniermodus spielt oder zu zweit gegeneinander. Wählen könnt Ihr Euer Team aus zwölf Mannschaften (im 2-Player-Modus kommt noch ein Superteam hinzu), mit so klangvollen Namen wie z. B. Brasilien, England, Italien und natürlich auch dem aktuellen Weltmeister Deutschland. Jede Mannschaft hat spezielle Eigenheiten, so sind die Brasilianer trickreich und sehr offensiv, die Deutschen dagegen kampfstark und zielstrebig. Man muß ausprobieren mit welchem Team man am besten zurechtkommt, zu meinem Entsetzen waren es bei mir die Holländer, die seit dem EM-Halbfinale 88 nicht unbedingt zu meinen Favouriten zählen. Da es sich wie schon erwähnt um die reinrassige Automatenversion handelt, ist mit der Teamwahl die Optionsvielfalt auch schon erschöpft. Weder Spiellänge noch taktische Änderungen sind möglich, dies wird sich bei der Modulversion hoffentlich ändern.

Doch selbst ohne Einstellmöglichkeiten ist Super Side Kicks für mich ein Hammer! Die Grafik haut einen zwar nicht vom Hocker, aber die Sprites sind schön groß und ausreichend gut animiert, das Spielfeld sieht man von der Seite und scrollt vertikal mit dem Ball. Nervt bei den meisten anderen Fußballsimulationen vor allem die biestige Steuerung, so ist genau diese das Prunkstück des Spiels, einfach, aber effektiv. Es sind nur zwei Feuerknöpfe mit Funktionen belegt, diese aber sinnvoll und vollkommen ausreichend. Schon nach kurzer Zeit ist man in der Lage, gewollte Spielzüge zu landen, Freund "Zufall" hat hier wenig zu melden. Das Spielgeschehen ist total actionlastig, d. h. Torszenen en masse, hier gibt es nicht viel zu überlegen, sondern stürmen was das Zeug hält. Wer jetzt denkt,

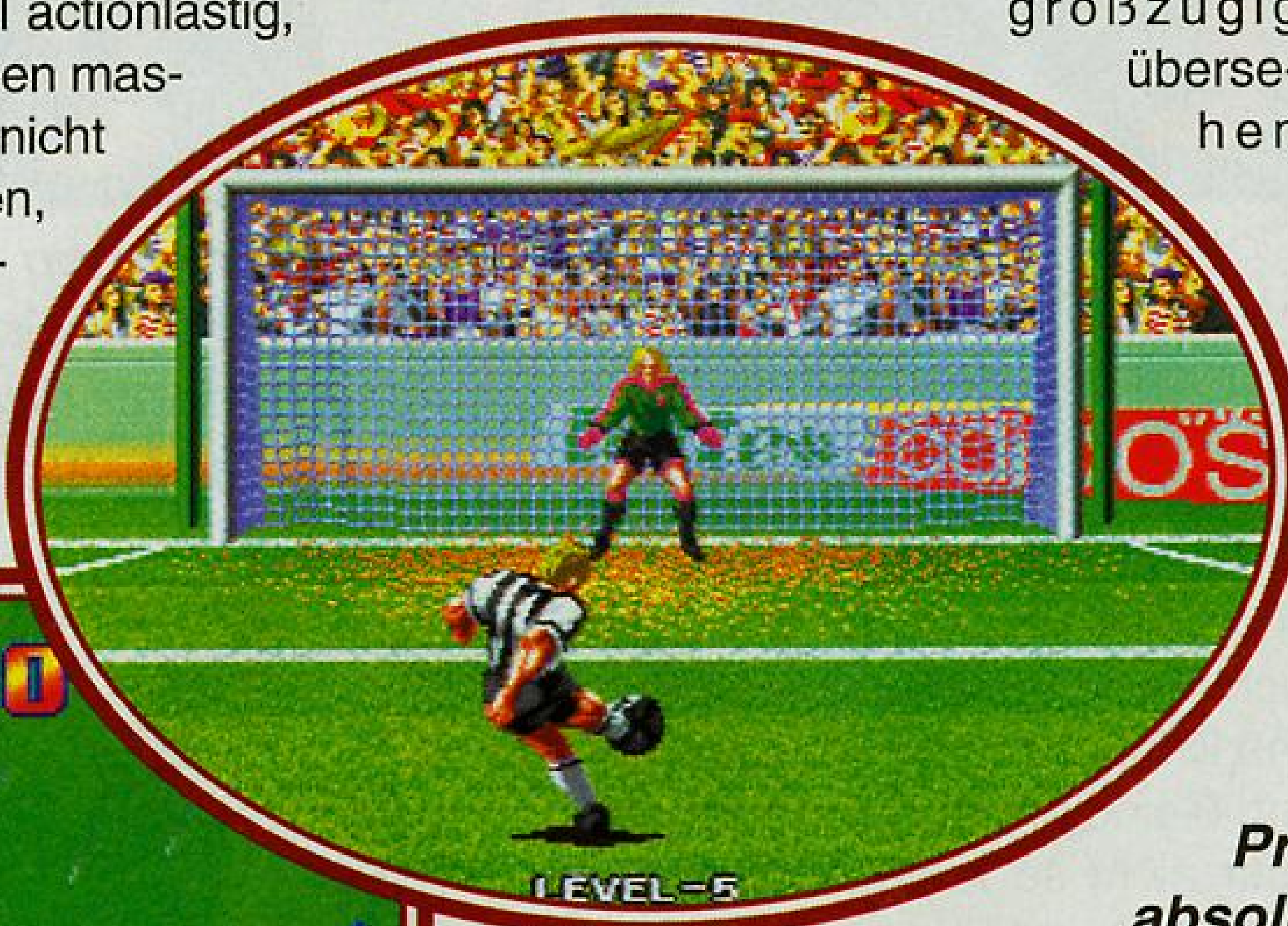


daß dadurch schnell Langeweile aufkommt, sieht sich gewaltig im Irrtum. Es gibt genügend Möglichkeiten einen Angriff zu starten und erfolgreich abzuschließen, von der Bananenflanke über Flugkopfball bis hin zum Fallrückzieher ist alles geboten. Jedes Team besitzt einen Superstar (der über dem Kopf mit "ACE" gekennzeichnet ist), welcher besonders schnell, trickreich und schußstark ist. Etwas realitätsfremd erscheint mir dagegen das Defensivverhalten der Spieler. Neben der allgemein üblichen Grätsche kann man auch in "American Football"-Manier den Mitspielern einen Bodycheck verpassen, was jedoch vom Schiedsrichter meist großzügig übersehen

wird. Überhaupt wurden die Regeln auf das Nötigste beschränkt. Gelbe und rote Karten wurden komplett vergessen, gespielt wird nur eine Halbzeit, dementsprechend gibt es natürlich keinen Seitenwechsel und auf Abseits hat man auch verzichtet. Sollte ein Spiel unentschieden enden, wird Sieg oder Niederlage durch ein Elfmeterschießen herbeigeführt, dargestellt in einer 3D-Perspektive. Schuß- und Abwehrmöglichkeiten hierbei sind nur links, rechts und mitten hinein, Ihr benötigt also etwas Glück, um die nächste Runde zu erreichen. Was kann ich also als Schlußfazit ziehen? Wurden Fußballfreaks bisher nur von Nintendos "Super Soccer" verwöhnt, so setzt meiner Meinung nach "Super Side Kicks" noch einen drauf, auch wenn man die beiden Module schlecht vergleichen kann, da Nintendos Version mehr Wert auf Realitätsnähe legt.

**Trotz des hohen Preises ein absolutes Muß für Fußball-Freaks!**

(gs)

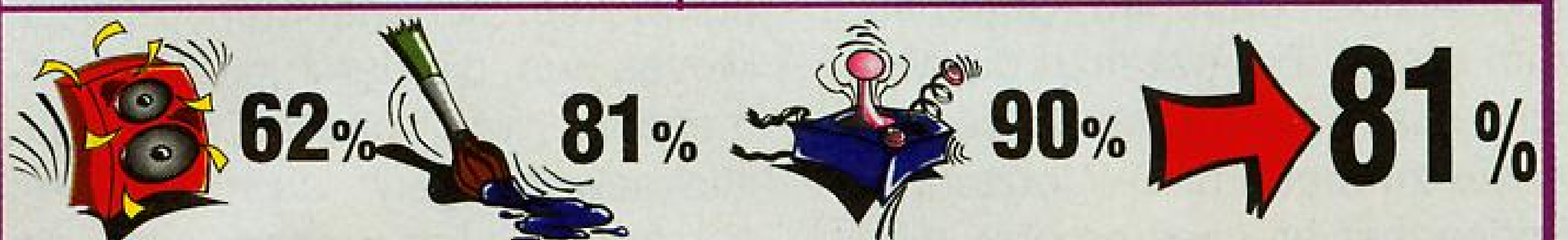


### NEO GEO

**Besonderheiten**  
- Continues,  
- Zwei-Player-Modus

### SPORTSPIEL

**Hersteller** SNK  
**Preis** ca. DM 400,-  
**Muster von** Hersteller





# Fatal Fury II

Seit Capcom sein überragendes Street Fighter II 1990 in die Spielhallen brachte, boomen die Beat`em up-Spiele wie nie zuvor. Insbesondere SNK mit ihrem NEO GEO läßt nichts unversucht, einen ebenbürtigen, wenn auch nicht besseren, Pendanten abzuliefern. Der neueste Herausforderer heißt Fatal Fury II und er soll das Original mittels 100 Mbit in die Schranken weisen.



Die aus dem ersten Teil bekannten Gebrüder Andy und Terry Bogard, sowie der Kickboxer Joe Higashi, auch genannt die "Sultans of Slugs", sind wieder auf der Suche nach höchsten kämpferischen Ehren. In ihrem Streben der weltbeste Fighter zu werden, stellen sich Ihnen insgesamt zwölf Kontrahenten in den Weg. Jeder von ihnen vertraut seiner eigenen speziellen Kampftechnik. So ist z. B. der hünenhafte Big Bear voll von seinen Wrestling Fähigkeiten überzeugt, während der schmächtige aber flinke Jubei Yamada auf seinen Yudozauber baut. Im Gegensatz zum ersten Teil hat man die Möglichkeit alle acht Kämpfer der Vorrunde zu steuern. Die letzten vier Endgegner erscheinen erst, wenn

man sich in der Vorrunde erfolgreich durchgesetzt hat. Fatal Fury II macht dabei ausgiebig Gebrauch von den vier zur Verfügung stehenden Feuerknöpfen, so sind die Knöpfe A und C für die Schlagtechniken zuständig, während B und D für knackige Tritte sorgen. A und B sind jeweils für die schnellen aber nicht so kräftigen Techniken da und C und D logischerweise für die kräftigen aber langsameren Schlagvarianten. Doch seit dem Zeitalter von Street Fighter II reicht dies natürlich bei Leibe noch nicht aus, denn ein gutes Prügelspiel zeichnet sich vor allen Dingen durch die sogenannten Special Moves aus, die durch das Zusammenspiel von bestimmten Joystickbewegungen und Knöpfen entstehen. Hier haben sich die

Programmierer von Fatal Fury II wahrlich nicht lumpen lassen und spendierten jedem einzelnen Kämpfer mindestens vier Special Moves. Auch Ihr Einfallsreichtum schien keine Grenzen zu haben, ob "Sonic Split", "Power Wave" oder "Giant Bomb", die unmöglichsten Prügelnheiten sind hier vertreten. Allerdings läßt die Gebrauchsanweisung viele dieser Special Moves im Verborgenen, so daß viel Ausprobieren angesagt ist. Doch als Tip kann ich Euch mitteilen, daß viele der speziellen Schläge auch in entgegengesetzter Richtung funktionieren. Wie schon beim Vorgänger bewegt sich der Kampf übrigens immer auf zwei Ebenen. Um von der vorderen Ebene in die hintere zu gelangen bzw. auch umgekehrt, muß man wahlweise die Knöpfe A und B oder C und D plus Joystickbewegung nach oben bzw. nach unten drücken. Dies funktioniert allerdings im Kampf nicht immer so ganz reibungslos, und so kann es passieren, daß man den einen oder anderen Schlag doch kassieren muß. Ansonsten ist die Steuerung allerdings makellos, und das richtige Timing für die Special-Moves hat man recht schnell automatisiert. Zwischen den einzelnen Kämpfen, es gilt übrigens das Best of three-Prinzip, lockern hin und wieder auch ein paar Bonusrunden das Geschehen auf, in denen Ihr einiges für Euer Punktekonto tun

*Die glorreichen sieben Männer (und eine Frau wegen der Gleichberechtigung) stehen als Kämpfer zur Wahl.*







könnt. Jeder der Kämpfer vertritt übrigens immer ein Land, das durch die entsprechenden Hintergrundgrafiken angezeigt wird. Diese Grafiken sind stets sehr detailliert gezeichnet worden und sorgen sogar anfangs dafür, daß man vom eigentlichen Kampfgeschehen abgelenkt wird. Auch der Sound mit seiner NEO GEO-typischen klaren und wortgewandten Sprachausgabe kann sich genauso gut hören lassen, wie auch die immer gut zu den einzelnen Ländern passenden Musikstücke. Summa summarum ist Fatal Fury II ein Prügelspiel, das seine Stärken besonders bei den phantasievollen vier Endgegnern ausspielt. Wenn z. B. der Spanier einen mit seinem roten Tuch in die im Hintergrund laufende Stiermenge befördert, so erzeugt das schon höchsten Prügelspielspaß. Auch erwähnenswert ist der technisch beeindruckende Showdown gegen den schier unbesiegbaren Deutschen Wolfgang Krauser. Eine Kathedra-

le als Hintergrundgrafik, sowie orchestrale Streichermusik sorgen für eine selten dagewesene tolle Atmosphäre. Anfänger seien aber gewarnt, bei Fatal Fury II müssen Prügelspiel-Greenhorns viel einstecken, bis sie einen Gegner in den Staub geschickt haben und selbst Profis haben schon eine Weile zu knabbern, bis Wolfgang Krauser endgültig am Boden liegen bleibt. Abschließend sei noch zu vermerken, daß auch dieses Modul trotz seiner 100 Mbit es nicht ganz geschafft hat, Street Fighter II das Wasser abzugraben, dafür fehlt einfach noch ein bißchen die spielerische Durchdachtheit und perfekte Abstimmung der einzelnen Kämpfer, die das "Original" so auszeichnet. Trotzdem ist Fatal Fury II ein durch und durch sehr gut gestyltes Spiel und es bleibt letztendlich Eure Entscheidung, ob Ihr DM 400 dafür aufbringen wollt oder nicht, ein Fehlkauf ist es gewiß nicht.

(us)

## NEO GEO

### Besonderheiten

- Zwei-Spieler-Option
- Continues

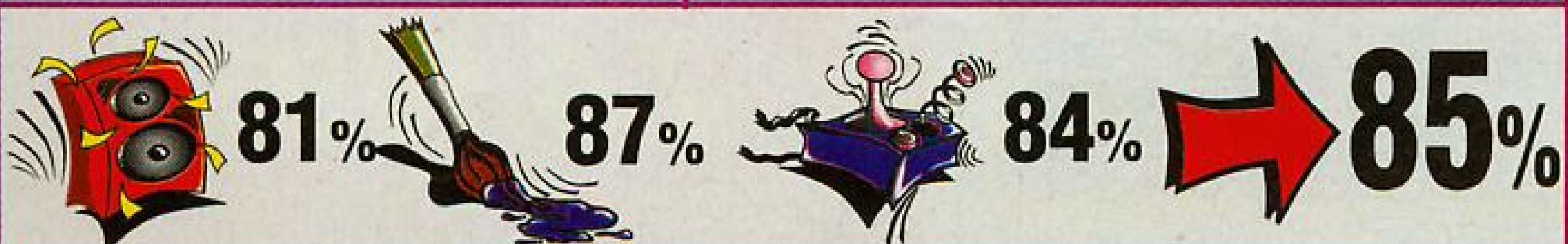
## BEAT 'EM UP

Hersteller SNK

Preis ca. DM 400,-

Muster von

M & B



## Inserenten dieser Ausgabe

Acclaim.....	31, 33
B&E Software.....	63
Beach Games.....	93
Bomico.....	17
Computer World, Freiburg.....	93
Computerworld, Nürnberg.....	85
CPS.....	13
Dynamics.....	35
Fandango.....	119
Fantasy Vision.....	93
Game On.....	63
Golden Games.....	105
Groß Electronic.....	65
Guru X.....	87
Ily-Bit.....	63
Infogrames.....	17
Inter-Soft.....	49
Joysoft.....	45
Konami.....	4, 132
Laguna.....	2, 3, 8, 9
Mega-Spiele-Versand.....	109
MN-Hobby Soft.....	65
Multimedia Soft.....	29
Okay Soft.....	43
Pfister-Spieleversand.....	61
Pfitzenmaier-Spieleversand.....	125
Raguzi.....	99
Sayonara.....	65
Soft-Point.....	41
Soft & Sound.....	69, 82, 83
Software 2000.....	23
Top 4.....	63
T.S. Datensysteme.....	15
UBI-Soft.....	2, 3
Videogame-Center.....	93
Wial-Versand.....	36, 37
Zapp-Versand.....	95



# Vorschau Ausgabe 5/93



## Whale's Voyage

Aus Österreich gibts in letzter Zeit feinen Nachschub für Fans von Strategiespielen und Handelssimulationen. Whale's Voyage wird nächsten Monat von uns unter die Lupe genommen.

## Ring-world

Erfolgreiche Bücher in erfolgreiche Filme umzusetzen ist eine Geschichte. Ob man daraus auch erfolgreiche Spiele machen kann?



## Football Manager III

C64-User werden in letzter Zeit ja nicht gerade mit Neuheiten überschüttet. Gibt es vielleicht mal wieder einen Hit zu feiern?



## Creepers

Putzige Pelzträger haben ein neues Genre begründet. Ob schleimige Würmer genauso erfolgreich sein können?



**Play Time**  
**5/93**  
**erscheint**  
**am**  
**7.4.1993**



# T'BIRD

MADE BY AQUARIUS



POWER OF TWG-T'BIRD CLASSIC: 386/SX-25 INTEL, 2MB, HD 50 MB, (17MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DER PROFI UND FUNCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0 TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPROTECT UND 2 GAMES. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

**1999.-**

**NEW** DER T'BIRD-DRIVE: CD-ROM JERT MIT I 486/SX-25, 4MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHz, HD 50 MB, (17MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS!

**2599.-**

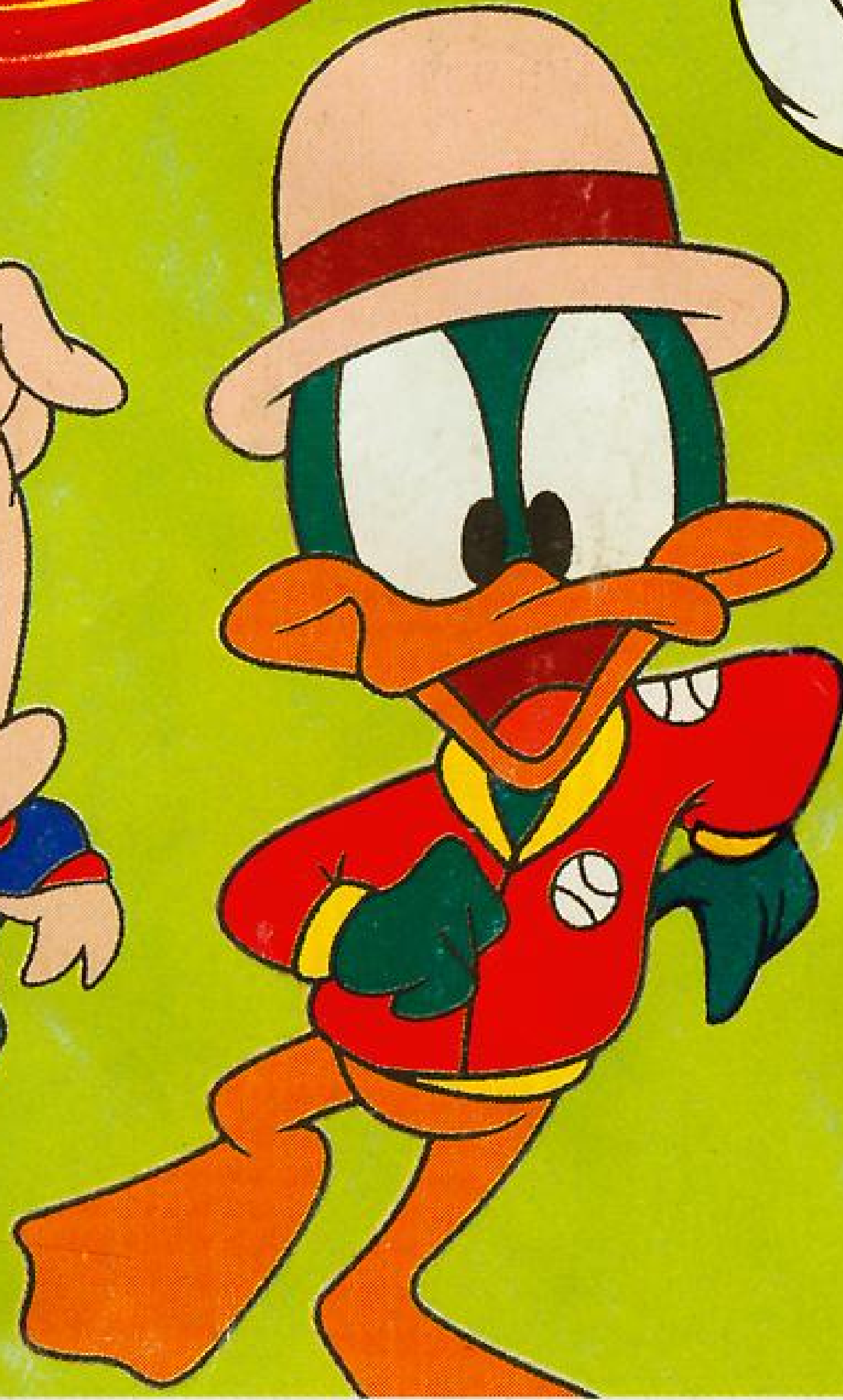
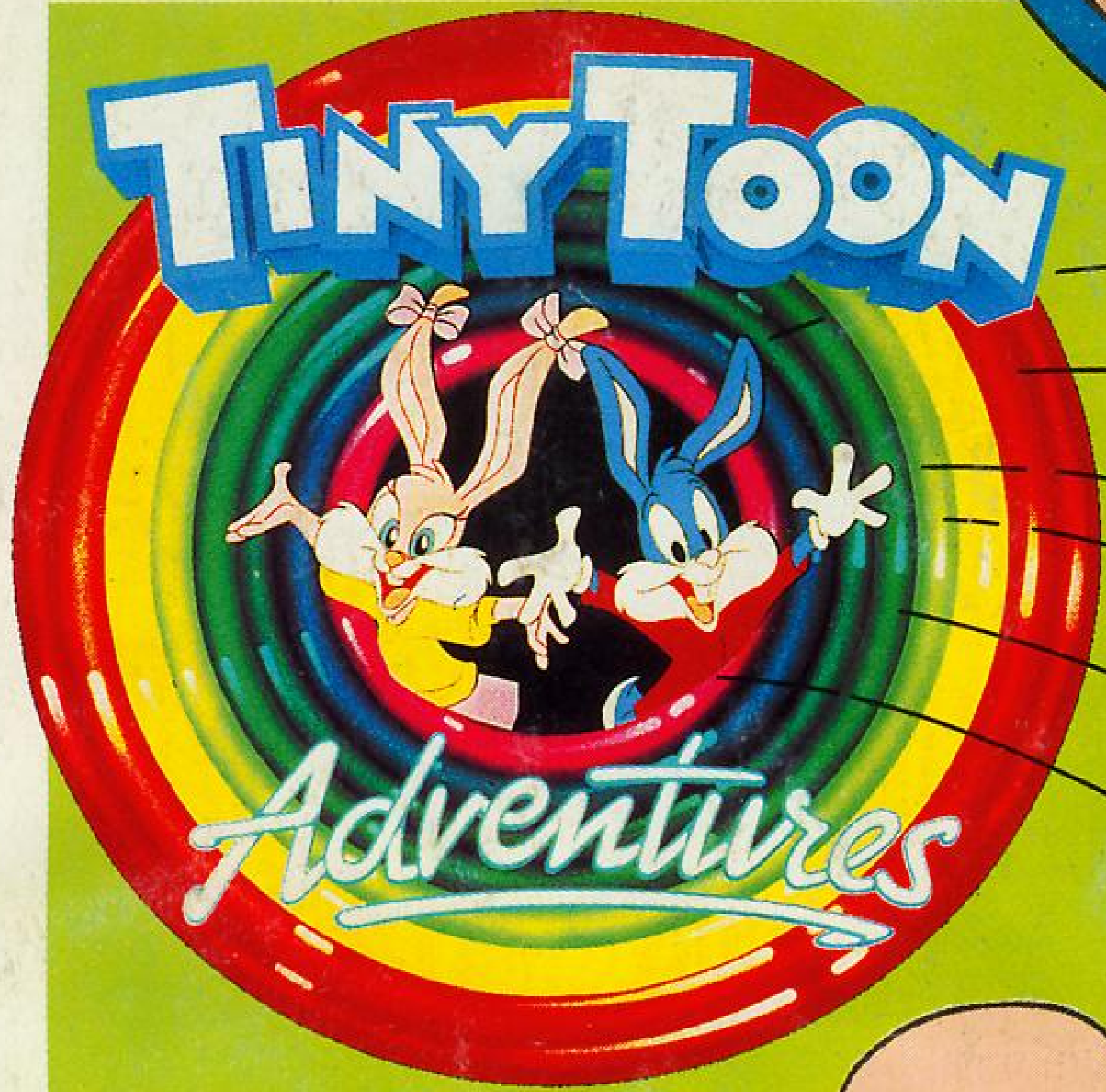


**CeBIT '93**  
HANNOVER  
HALLE 1, STAND 7A4/7B3

WIR VERLOSEN MEHRERE 100 TOP GAMES AUF DISK UND CD. AUSSERDEM SPECIAL VIP-SERVICE FÜR T'BIRD CLUBMITGLIEDER. DAS T'BIRD TEAM ERWARTET EUCH!







## Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

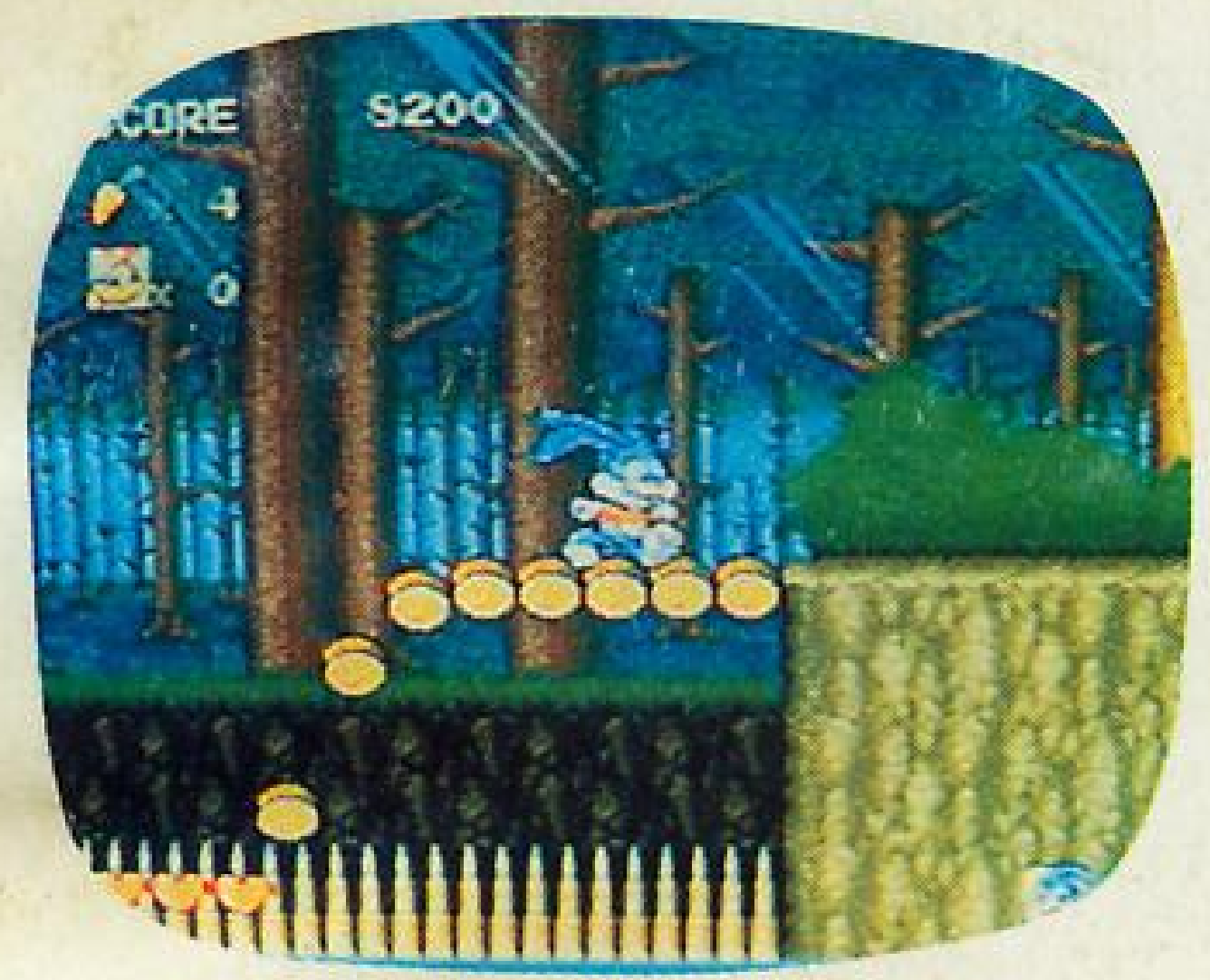
Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospielespaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse! Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



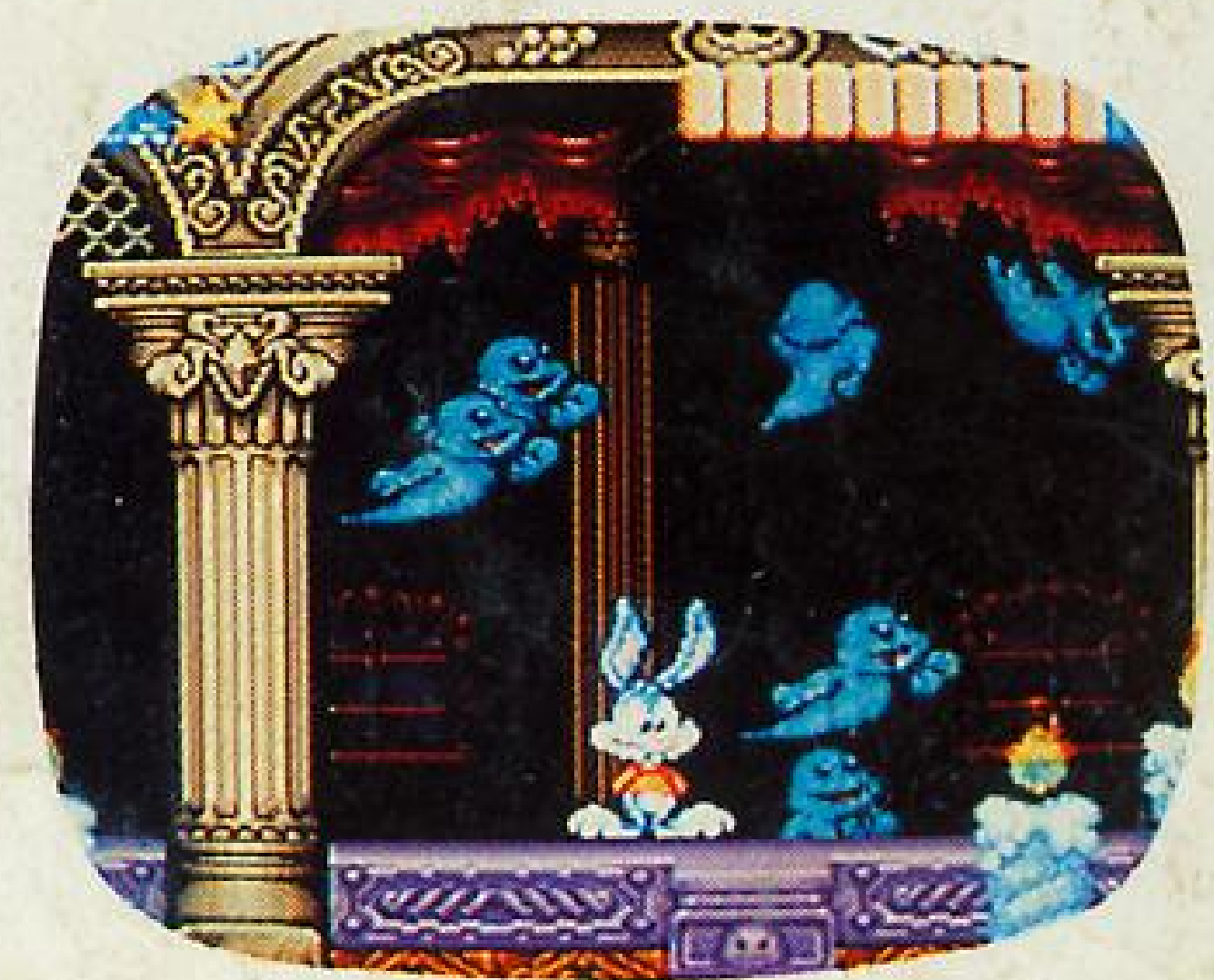
Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

**KONAMI**

**Superstarker Videospielespaß**

