

# DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN

6/92

EVT 6.5.1992  
J11426E



NUR DM  
**4,90**

## Ultimativ!



Spiel des Monats:  
**Ultima Underworld**  
Einfach unterirdisch!

## Unbezwingbar!



Diesmal in  
**MARIO'S MAGIC**



THE FIGHTING SIMULATOR

## Untergetaucht!



**Räuber & Gendarm**  
Spiele für Schnüffler

## Unverfilmt!

**INDIANA JONES™**  
FATE OF ATLANTIS  
Das **Riesenposter!** **IV**

32 Seiten **Tips & Tricks**  
Komplett-  
lösung: **ECO?**  
**QUEST!**

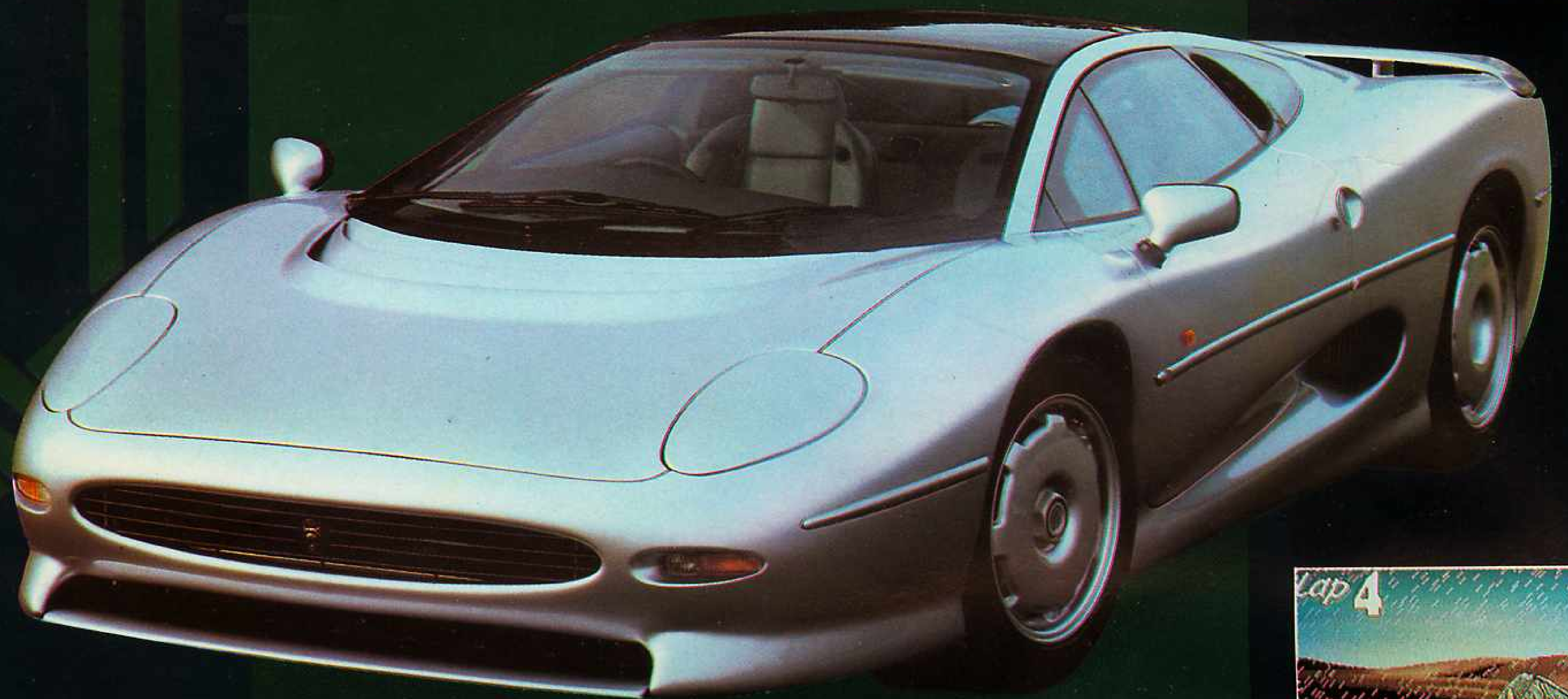




# JAGUAR XJ220

Fahre Deinen Jaguar XJ220 gegen andere Superflitzer von Ferrari, Porsche oder Lamborghini über 36 Kurse in 12 verschiedenen Ländern. Rase durch verschiedene Wetterbedingungen und rechne mit Wasserfällen, Tunneln, Klippen, Brücken und Bergstraßen.

- *Nebel, Schnee, Wind, Regen und Sandstürme.*
- *Ein- oder Zwei-Spieleroption mit gesplittetem Bildschirm.*
- *Joystick- oder Mauskontrolle.*
- *Karteneditor - Kreiere Deine eigene Strecken.*
- *Strategisches Finanzmanagement.*



Screen shots taken from Amiga version

## BOMICO

1HR SOFTWAREPARTNER  
Fragen zu BOMICO-SPIELEN?  
Unsere Serviceline beantwortet sie:  
Telefon (0 61 07) 620 67,  
Mo.-Fr. 15.00-18.00 Uhr

## CORE

TRADEWINDS HOUSE, 69/71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS.  
TELEPHONE: (0332) 297797 FACSMILE: (0332) 381511

Verfügbar für ATARI ST  
und AMIGA 1 MB  
Voraussetzung

Das Spiel  
DES MONATS

**ULTIMA UNDERWORLD:  
THE STYGIAN ABYSS**

Die Wahl fiel uns diesen Monat wirklich nicht schwer. Konnten wir Euch letzten Monat noch eine ganze Reihe von Hits präsentieren, scheinen diesmal gute Titel dünn gesät zu sein.

Zu den Software-Ereignissen in diesem Jahres gehört in jedem Fall ULTIMA UNDERWORLD, THE STYGIAN ABYSS. Noch nie gelang es einem Programm, so nah an die Vorstellung der Virtual Reality, der künstlichen Wirklichkeit, heranzukommen. Das hat natürlich seinen Preis, den Ihr allerdings bei der Beschaffung der Hardware bezahlen müßt. Die Hardwareanforderungen sind bei diesem Teil so hoch wie selten zuvor.

Das Gebotene bewegt sich allerdings dann auch im Bereich der Superlative.

Lest Seite 20 und staunt.

**April, April**

Ihr habt es natürlich sofort gemerkt. Larry V auf dem Game Boy war eine Ente. Die von uns so genüßlich beschriebene "Bi-Modul-Technik" war Quatsch und das Ganze war ein gelungener Beitrag zum alten Brauch des "in den April schickens". Doch wie heißt es so schön, hier war der Wunsch der Vater des Gedanken. Vielleicht gelingt es ja wirklich irgendwann, irgendwem, irgendwo, Larry für den Game Boy lauffähig zu machen.



**Das COVER- Das POSTER**

Die Hard 1 & 2

Bruce Willis ist mittlerweile einer der ganz Großen Hollywoods. Nachdem er durch die Filme "Stirb Langsam" Teil eins und zwei, "Hudson Hawk" und nicht zuletzt durch die Fernseh-Serie "Das Model und der Schnüffler" seinen Bekanntheitsgrad merklich steigern konnte, ist er mittlerweile zum Action-Helden par excellence avanciert. Dies beweist sein neuester und zugleich härtester Film "The Last Boy Scout". Nachdem Hudson Hawk bereits seine Umsetzung auf alle gängigen Computer-Systeme erfahren hat, wird nun auch bald die Konvertierung des zweiten Die Hard-Teils folgen. Bruces Popularität hat uns dazu bewogen, Euch auf Seite 34 die ersten Bilder zu zeigen.



**MARIO  
zaubert wieder:**

Im Game Boy Sonderteil MARIOS MAGIC findet Ihr wieder alles Wissenswerte um den Game Boy. Laßt Euch verzaubern, und startet auf Seite 78, wenn Ihr zu den Game Boy Fans zählt.

**PLAY TIME PROFIL  
Folge 6**



**hansgeorg hafner**

Alter: 34  
 Laufbahn: Einst begann "es" an der Schreibmaschine und am Fotokopierer, ging über Rotlicht und Sieb in die Nähe von Silicon Valley.  
 Hobbys: Die Nachtigall stören, Untertauchen, Zeichenwege  
 Was er mag: Spuren in der Nacht, Bilder hinter Glas, Lärm im Alltag, Maus on the rock.  
 Was er nicht mag: Leeren Kühlschrank, Gemüse ohne Garten, Zähne mit Haaren.

Die Hits  
DES MONATS

<b>PC</b>	Ultima Underworld- The Stygian Abyss	Seite 20
<b>NES</b>	North & South	Seite 95
	Quantum Fighter	Seite 95
	ZR1 Corvette Challenge	Seite 97
<b>Game Boy</b>	Fighter Simulator	Seite 85

**MESSE-SPLITTER**

Im letzten Monat hat sich an der Software-Front allerhand getan. Zwei Fachmessen galt es zu besuchen. Zum einen handelte es sich um die Ami Show in Berlin, zum anderen freute sich Thorsten über den Abstecher zur ECTS nach London. Da die Londoner Messe zwei Tage vor Redaktionsschluß zu Ende ging, war die Zeit für eine adäquate Ausbeute sehr gering. Um Euch soviel wie möglich der sehr erfolgversprechenden Titel zu zeigen, haben wir jeden freien Platz im Heft mit Previews gefüllt. Der Vorteil: Ihr seht aktuelle Bilder. Der Nachteil: Ihr müßt etwas blättern. Seite 77 und 111 sind ein heißer Tip.

## Räuber & Gendarm SPIELE FÜR SCHNÜFFLER



Mit Hilfe von  
Tennisschlägern  
und Kanonen wett-  
eifern zwölf Software-  
Thriller um die Krone des  
besten Kriminalstücks.  
Das SPECIAL  
auf Seite 68.

# Ultima Underworld

Schaurige Abgründe, endlose Tiefen und dunkelste Pfade scheinen den jüngsten Sprößling der Ultima-Familie nicht davon abzuhalten, den lichten Software-Olymp zu erklimmen. Das technische Meisterwerk versteht es auf ganz neue Art und Weise, eine faszinierende Atmosphäre zu vermitteln. In ORIGINS neuestem Softwarespektakel erwarten Euch Goblins, Trolle und noch viel unangenehmeres Untergrundgezücht. ULTIMA UNDERWORLD gibt sich dabei in allen Belangen außergewöhnlich. Es kann sowohl fanatische Dungeonabenteurer als auch Anhänger der Ultimaserie begeistern. Das Spiel des Monats ab Seite 20.

### RUBRIKEN

Kurz berichtet .....	3
Bewertungssystem .....	6
Dream Academy .....	8
News .....	10
Charts .....	98
Leserbriefe .....	99
Impressum/Inserentenverzeichnis .....	112
Vorschau .....	114

### SPECIALS

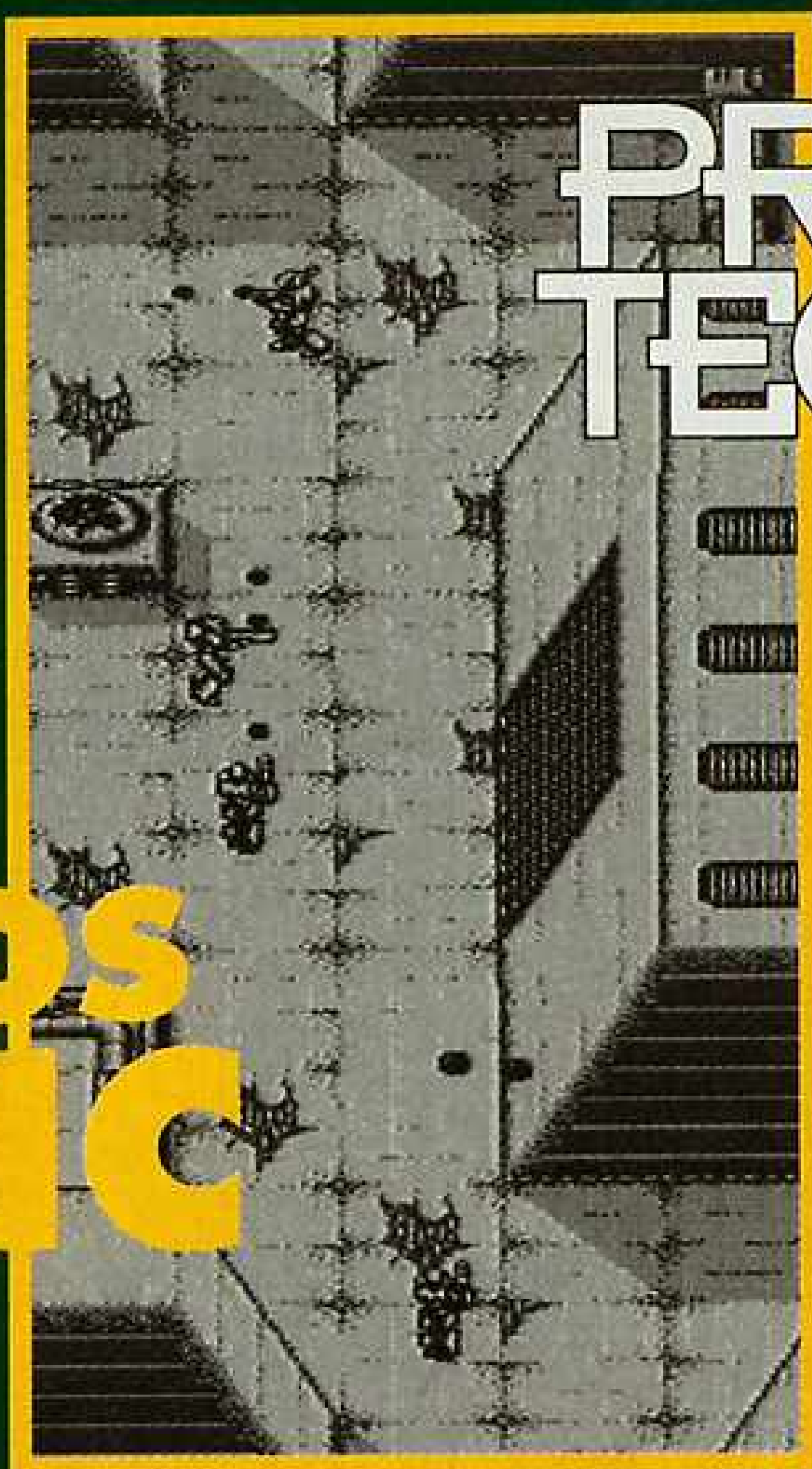
Räuber & Gendarm - Spiele für Schnüffler .....	68
Infogrames .....	22
ECTS London .....	24
AMI Shows Berlin .....	50
Game Boy Tips & Tricks .....	87
MARIOS MAGIC .....	78

### SPIEL DES MONATS

Ultima Underworld: The Stygian Abyss .....	20
--	----



## Diesmal in MARIOS MAGIC



## PROBO TECTOR

Terminator oder Probotector?  
Der Game Boy scheint sich  
vor Robotern nicht mehr  
retten zu können.  
Der Test auf Seite 80.



### AMIGA BERLIN 92

Die beiden  
Messeknüller der  
Saison bei uns  
im Rückblick.  
ECTS ab Seite 24,  
AMI Shows  
auf Seite 50.

in London

## ECTS



## AGON

Psygnosis' Expedition  
ins Fantasy-Tierreich  
erwartet Euch  
auf Seite 54.

### REVIEWS

#### PC

Fantasy Pack.....	52
Go Simulator .....	42
Imperator .....	36
Megatraveller 2.....	32
Mindwaste .....	39
Patton Strikes Back.....	26
PC Games.....	44
Samurai-The Way of the Warrior .....	30
Shuttle Simulator .....	40
Space Max .....	76
Super Tetris.....	33
The Perfect General .....	29
Titus The Fox .....	28
Warlive .....	45

#### AMIGA

Agony .....	54
Arena.....	56
Celtic Legend .....	64
Hot Rubber .....	47
Indy Heat.....	66
Necronom.....	46
Ork.....	49
Parasol Stars.....	67
Pools of Darkness .....	53
Psyborg .....	58
Space Crusade.....	46
Space Gun .....	57
Super Ski 2.....	48
Top Banana.....	62
Warm Up .....	60
Ugh!.....	51

#### ATARI

Chess Champ.....	43
No Buddies Land.....	61

### KONVERTIERUNGEN

#### PC

Bane of the Cosmic Forge.....	76
Elf .....	74

#### AMIGA

Gateway to the Savage Frontier.....	74
Space Quest IV .....	74
Titus The Fox .....	76

#### C 64

Soul Crystal .....	75
Space Gun .....	75
Starbyte Super Soccer .....	75

### PREVIEWS

#### PC

Die Hard 1&2.....	34
Dune.....	111
Laura Bow II .....	111

#### AMIGA

Push Over .....	77
-----------------	----

### KONSOLEN

#### GAME BOY

Attack of the Killer Tomatoes .....	82
Dr. Franken .....	84
<b>Fighting Simulator.....</b>	<b>85</b>
Gauntlet II.....	82
Marble Madness.....	81
Probotector.....	80
Super Kick Off .....	84
The Flash .....	81

#### GAME GEAR

Chase H.Q.....	89
Fantasy Zone .....	88
Wonderboy .....	88

#### LYNX

Toki.....	90
Crystal Mines.....	90
Super Skweek .....	91

#### MEGA DRIVE

Arcus Odysse .....	92
Carmen Sandiego .....	94
D.J.Boy .....	93
Kid Chameleon.....	92
Marble Madness.....	93
Super League Baseball .....	94
Sword Of Vermilion .....	94
Task Force Harrier .....	93
Wonderboy in Monsterworld.....	92

#### NES

ZR1 Challenge .....	97
Crack Out .....	95
Mission Impossible .....	96
North & South.....	95
Quantum Fighter .....	95

#### MASTER SYSTEM

Ace of Aces .....	96
Action Fighter .....	96
Heavyweight Champion .....	97
The Ninja .....	97

### ROLLENSPIELE

Das Orkland .....	106
The Lord of the Rings.....	107

### BRETTSPIELE

Carabistouille.....	108
Diplomacy.....	109
Neolithibum .....	110
Papua .....	108



# Auf dem Prüfstand: Spieletests in Play Time

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

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

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

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

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

Für welches System wurde das Spiel getestet?

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

Wem verdanken wir das Programm?

Wer hat uns das Testmuster zur Verfügung gestellt?

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

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

1 MByte  HDrive   
 2. Drive  2 Player

**SCHLABBER - AB**  
 Hersteller Haip Ippel  
 Preis ca. DM 2010.-  
 Muster von Glotter-Soft

**Besonderheiten**  
 - Biologisch abbaubare Spielidee

Welchem Genre gehört das Spiel an?

Was gibt es Besonderes über das Programm zu sagen?



Wie hoch sind die Einzelbeurteilungen in Prozent?

Wie hoch ist die Gesamtbeurteilung in Prozent?

## DER PLAY TIME Star

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



... manche sagen,  
er sei „besonders empfehlenswert“\*

## Der Amberstar von Thalion

\*Powerplay 3/92  
85% ATARI ST  
Auch erhältlich für AMIGA

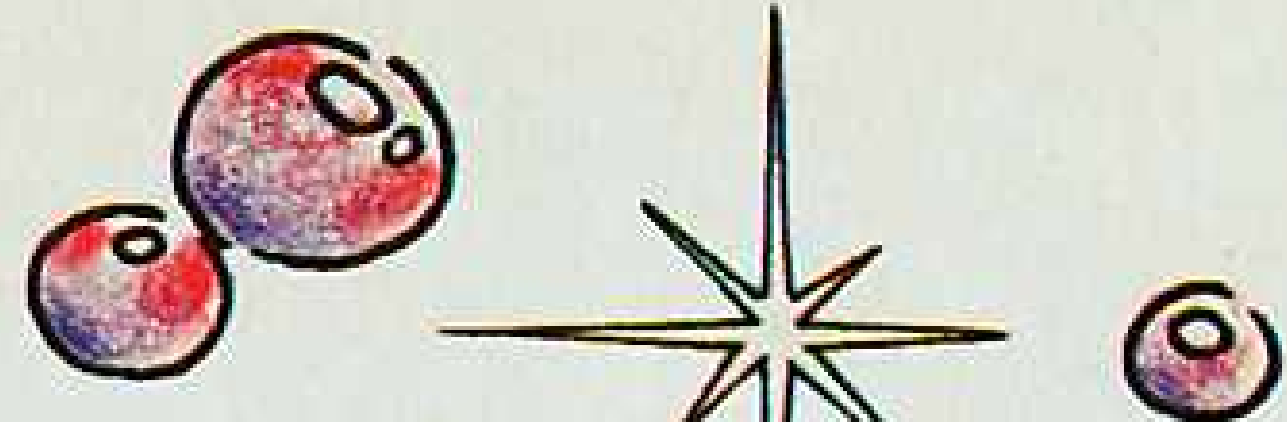


HP's



**DREAM**

**ACADEMY**



**Die Frankfurter Softwareschmiede  
Demonware beschäftigte sich anscheinend  
eingehend mit B-Movies. Das Resultat ihrer Frei-  
zeitgestaltung liegt nun in Form des Spiels  
"The Mind Possessing Aliens From  
Hyperspace" (kurz TMPAFH) vor,  
dessen Entstehungsgeschichte  
wir in dieser Ausgabe der  
Dream Academy  
eingehend  
beleuchten.**

**HEINZ**

**The  
Mind  
Possessing  
Aliens from  
Hyperspace**



## Persönliches und Allgemeines

Jörg Ritter, Boris Kunkel, Kurt Cotoaga und Ingmar Hänsch bildeten das Hauptteam von TMPAFH. Ihre grundsätzliche Idee war es, eine Parodie über Cyberpunkhelden zu entwickeln. Im Herbst 1990 begannen sie konkret damit, das Spieldesign zu entwickeln. Fasziniert von dem Lucasfilmspiel "It came from the desert" machten sie sich an diese Aufgabe. Der Spieler sollte die Rolle eines Erdlings übernehmen, der auf der Suche nach seiner wahren Identität

## Die Texte

Insgesamt wird man im Spiel auf knapp 25 Personen treffen, mit denen man sich unterhalten kann. Die Unterhaltungen strotzen gerade so von Anspielungen auf bekannte Filme und sind von schriftstellerischer Qualität. An verrückten Einfällen hat es den

Leuten nicht gerade gemangelt. Originelle und überraschende Ideen in fast allen Spielsituationen lassen nie Langeweile aufkommen. Dank eines exzellenten Adventuresystems von Kurt Cotoaga können Grafiker und Spieldesigner bestimmte Teile des Spiels selbst entwickeln, weshalb TMPAFH einen erfrischend unkonventionellen Eindruck macht. Das Adventuresystem wurde mittlerweile eins zu eins auf den PC übertragen. Einer gleichwertigen PC-Version steht als nichts mehr im Wege.

## Die Grafik

Weit über 80 Grafiken kann man im TMPAFH bewundern, die alle im 50er Jahre-Stil realisiert wurden. Durch die konsequente Verwendung von nur zwei Grundfarben mit mehreren Helligkeits-Abstufungen entsteht eine seltsame Atmosphäre, wie sie zum Beispiel im Film DICK TRACY zu finden ist. Von allen Hintergrundgrafiken und Personen wurden zunächst auf Papier Schwarz-Weiß-Zeichnungen an

gefertigt, die anschließend eingescannt und coloriert wurden. Ein ganzer Stab von Grafikern war daran beteiligt, die Grafikflut zu bewältigen, die den Speicherplatzbedarf des Spiels auf knapp 8 MB hatte anwachsen lassen. Dank effizienter Schnelllader und intelligenter Programmierung kann man das Spiel allerdings auch relativ problemlos ohne Festplatte spielen, ohne daß der Spielfluß zu sehr beeinträchtigt wird. Die Buffer-Technik hält Grafiken im Speicher und verhindert so häufiges Nachladen.

## Der Sound

Nicht weniger als 20 Soundtracks untermalen das Geschehen, die alle vom Newcomer Ingmar Hänsch arrangiert wurden. Mit gewöhnlicher Computerspielmusik läßt sich das Ganze allerdings nicht vergleichen, mit dem Adjektiv "filmmusikgemäß" wird man ihr am ehesten gerecht. Grafik, Texte und Sound bilden eine wundervolle Einheit und sind hervorragend aufeinander abgestimmt. Deutschen Programmieren ist bisher in Sachen Moviegames noch nie eine derart gute Präsentation gelungen.

## Der Actionteil

An genügend Abwechslung in Form von Zwischensequenzen wurde auch gedacht. So düst man zum Beispiel einmal mit seinem Raumschiff in abgespeckter Wing-Commander-Manier durch den Weltraum und wird von massig Gegnern bedrängt. Ob es sinnvoll ist, diese abzuschießen, ist allerdings zweifelhaft.

## Die Zukunft

Demonware will in Zukunft auf diesem Sektor weitermachen. Ihr Adventuresystem wird ausgiebig verfeinert und mit neuen Features ausgestattet. Selbstverständlich werden diese Spiele in Deutsch sein, englische Versionen befinden sich allerdings auch schon in der Mache. Konkrete Ideen für den Nachfolger bestehen schon und werden anschließend umgesetzt.

## Die Lieblinge

Die Liste der persönlichen Lieblinge des Demonware-Teams liest sich wie ein "Who is Who" der Softwareelite. Neben dem Geschicklichkeitshit Lemmings, dem Adventureklassiker Monkey Island II, den Strategieknüllern Battle Isle und Populous II kann auch der Actionknaller SWIV die Arbeitsmoral untergraben.

(hi)

# NEWS of the World

NEWS ...



Alien World



## Yogi's big clean up - The Jetsons - Alien World

Hier sind drei unterschiedliche Spiele desselben Genres vereint. Die drei Jump 'n Runs beinhalten Abenteuer zweier bekannter Charaktere aus der Hanna Barbera-Produktion, nämlich **Yogi Bear** und die **Jetsons**, sowie ein interessantes Programm namens **Alien World**. Die einzelnen Figuren werden lediglich via Joystick gesteuert. In jedem Spiel ertönt durchgehend ein anderes Musikstück. Die niedliche Grafik wird lediglich durch die etwas zu klein geratenen Sprites gemindert. Das Scrolling erfolgt horizontal, wobei die Figuren sowohl nach links als auch nach rechts bewegt werden können.

Im Part von **Yogi Bear** soll dieser auf Geheiß von Ranger Smith acht Stücke eines von unachtsamen Parkbesuchern weggeworfenen Briefes finden. Dabei nascht der verfressene Bär von herumstehenden Picknickkörben, darf sich dabei aber nicht von den Argusaugen des alles überwachenden Rangers erwischen lassen.

In **Jetsons, the computer game**, will George Jetson endlich mal mit seiner Familie ausspannen. Dabei muß er aber erst einmal gegen den Willen seines Bosses, Mr. Spacely, sowie einiger Hindernisse aus der Fabrik herausfinden und seine Lieben einsammeln, um mit dem Jet-Car verduften zu können.

In **Alien World** wird wieder einmal ein Held, der sich auf der Suche nach seiner geraubten Allerliebsten befindet, von einem bösen Zauberer in ein häßliches Alien mit Lederschwingen verwandelt. Doch in seiner Brust schlummert ja immer noch ein heldenhaftes Herz und so können ihn sicherlich nicht einmal die herbeigerufenen Dämonen des Magiers von seinem edlen Vorhaben abbringen. Herausgeber ist **HI-TEC Software Ltd.** (mr)



The Jetsons

Yogi's big clean up





## Bargon Attack von Coktel Vision

Monat für Monat begeistert "Bargon Attack" die Leser des französischen Computermagazins "Micro News". Grund genug für Coktel Vision, diesen Cartoon als Vorlage für ein neues Action Adventure zu verwenden. Ort der Handlung: Das Paris der neunziger Jahre. Als Held vom Dienst, siehst Du auch so aus. Blond, schlank, House Musik in den Ohren und den Motorroller unter den Füßen. Und natürlich kann das alles nicht so weiter gehen. Durch einen unangenehmen Zufall, werden die Bargonians in dem Computerspiel "Bargon Attack" reanimiert und dringen in die Erdatmosphäre ein. Anfangs noch zu schwach, um Ihren Auftrag komplett zu erfüllen, verkriechen sie sich zuerst einmal in den Pariser Katakomben. Also los, Du Held. Rette die Erde!

(ts)



# NEWS

NEWS ...

of the World

## Software 2000 Talentwettbewerb

Unter der Subline "Nicht hackern, sondern klotzen" startet das Hamburger Softwarehaus einen großen Wettbewerb zur Förderung von Programmier-Talenten. Solltet Ihr erfolgversprechende Softwareentwicklungen Euer geistig Eigentum nennen, könnt Ihr diese noch bis zum 15.09.1992 an:

Software 2000  
Stichwort "Talentwettbewerb"  
Lübecker Str. 10  
2320 Plön

einschicken. Den Erstplazierten winken neben lukrativen Geldpreisen auch die Tantiemen aus der Veröffentlichung der Software. Darüberhinaus nehmen alle Einsender an der Verlosung eines flotten Autos während der Entertainment '92 in Köln (8.10.1992-11.10.1992) teil.

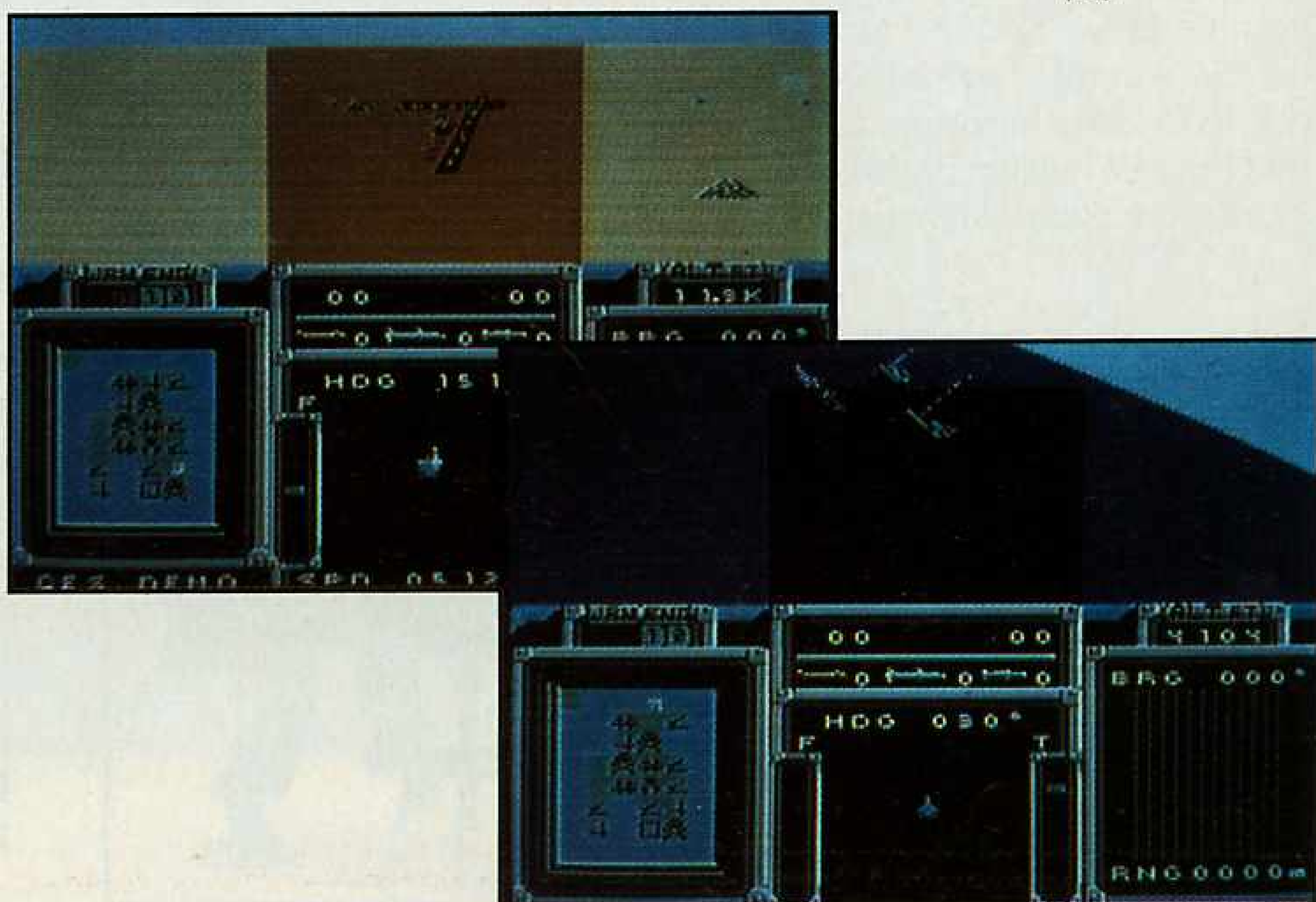
(ts)



für NES

Hier die ersten Bilder der NES-Konvertierung von Microprose. Für alle Fliegerasse dürfte dies sicherlich ein Meilenstein auf der Nintendo Konsole sein.

(ts)



# NEWS of the World

NEWS ●●

●●●



## Patrizier Demo jetzt erhältlich

Für alle, die sich schonmal ein Bild von dem in Ausgabe 5/92 vorgestellten Simulationshammer **Patrizier** aus dem Hause **Ascon** machen wollen, stellt **Selling Points** gegen einen Unkostenbeitrag von DM 6,- in Briefmarken ein Demo zur Verfügung. Bestellen könnt Ihr das Ganze bei:

**Selling Points**  
Kennwort: **Patrizier**  
Carl-Bertelsmann-Str. 53  
4830 Gütersloh

Bei der Bestellung bitte System (Amiga/PC) mit angeben.

(ts)



## B17 Flying Fortress von Vector Grafix

Als Spezialist für Flugsimulationen, hat sich **Vector Grafix** bereits allorts einen guten Namen gemacht. Über guten Geschmack wird sich immer streiten lassen, zumindestens was Spielziele wie "Bombenabwürfe über bewohntem Gebiet" anbelangt. Da ist es auch nur wenig tröstlich, daß sich das Spiel sehr eng an den Film "Memphis Bell" anlehnt und, daß geschichtlich gesehen, solche Operationen sicherlich zu begründen sein mögen. Trotzdem sind die Grafiken gewohnt gut, die Missionen mannigfaltig und die Einflußnahme auf die Aktionen mehr als befriedigend. Vertrieben wird **B17** unter dem **Microprose Simulation** Label. Ab Juni für PC, ab August für Amiga und ST.

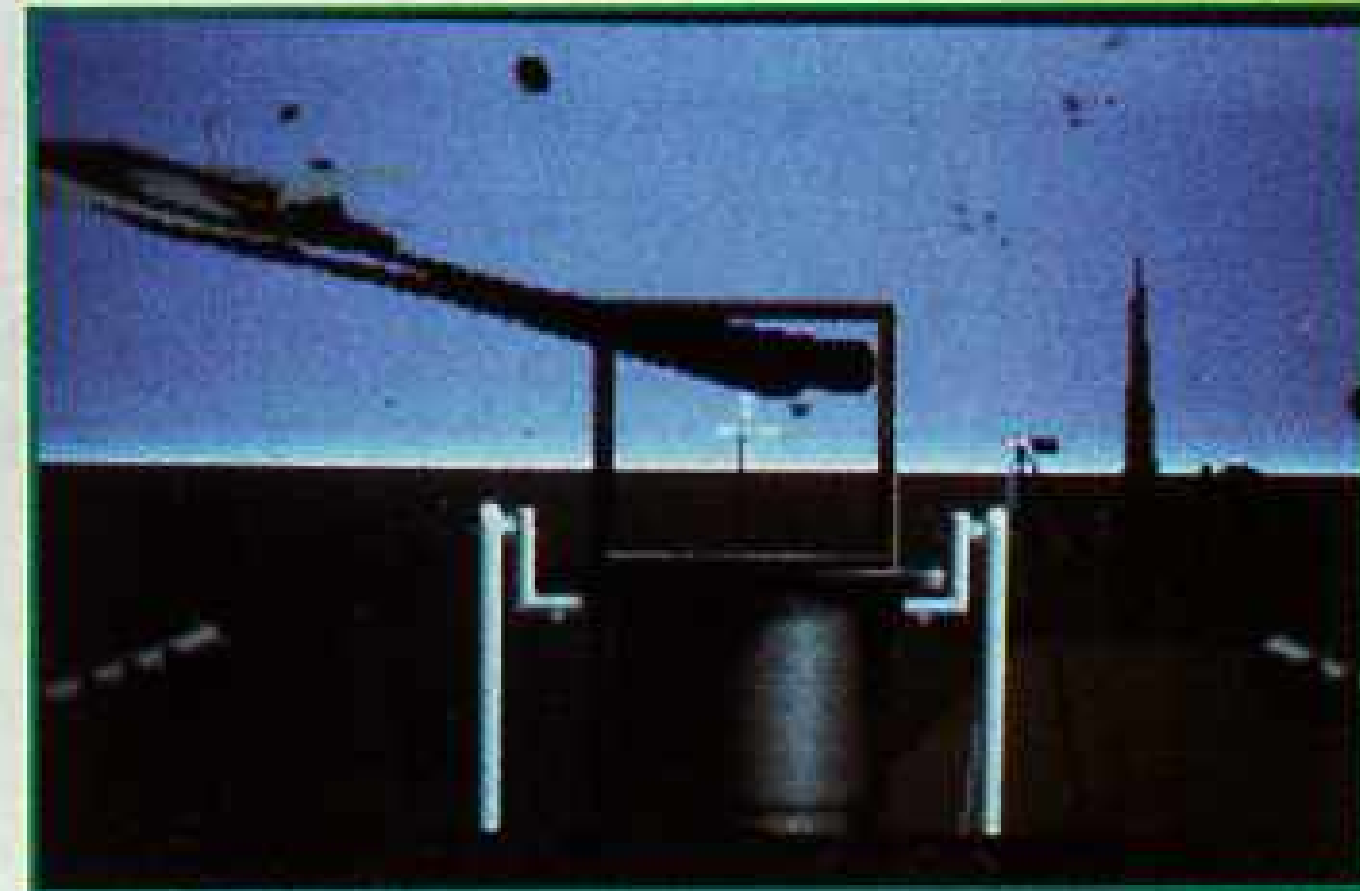
(ts)



## Ein Tag im Leben von Loriciel

Anlässlich einer Frankreich-Tour, war es mir ein ganz besonderes Vergnügen, bei **Loriciel** in Rueil Malmaison (in der Nähe von Paris) vorbeizuschauen. Reizend empfangen, zeigte mir **Emmanuelle Kreuz**, was uns die Zukunft bringen wird. Dabei war neben dem in Heft 5/92 gepreviewten **Jim Power** und dem in dieser Ausgabe gereviewten **Psyborg**, auch ein erster Blick auf **Baby Joe** im ST, Amiga, PC und (na ja wir sind in Frankreich) dem CPC möglich. Verdanken tun (können, dürfen, sollen) wir diese und alle bisherigen **Loriciel** Produkte den zwei Machern, **Laurent Weill** und **Philippe Seban**. Mit Witz und Energie, wollen die beiden Selfmades auch in Zukunft ein gehöriges Wort im internationalen Softwaremarkt mitreden.

(ts)



## Ein Licht im Dunkeln - Ataris Falcon 030

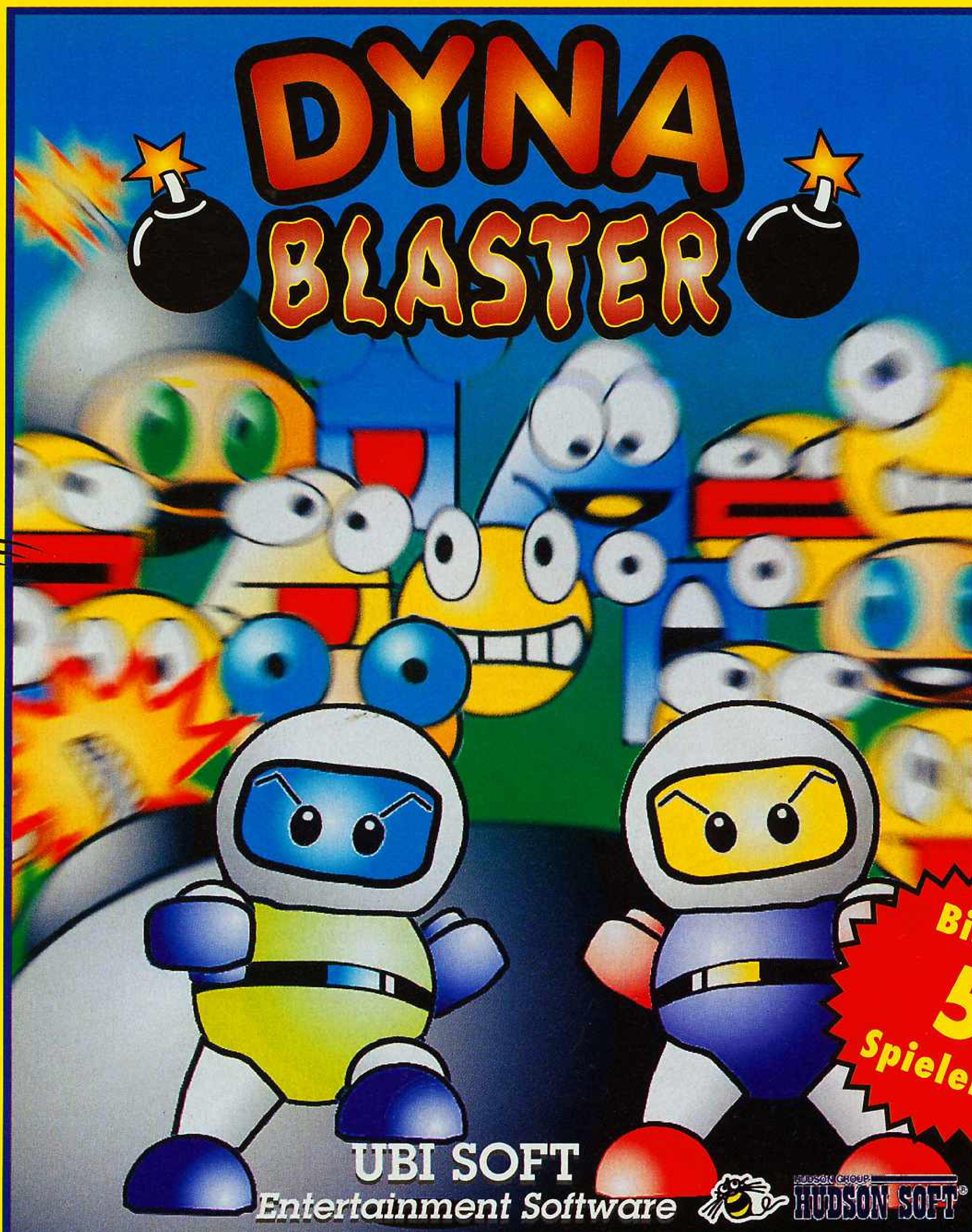
Einen Kick nach vorne erhofft sich **Atari** vom ST-Nachfolger, dem **Falcon 030**. Gegen Ende des Jahres soll er verfügbar sein, vorausgesetzt, das Schiff verläßt rechtzeitig den Hafen. Bei einem Preis von ca. DM 1700,- ist er mit einem 68030-Prozessor (16 Megahertz Taktfrequenz) ausgestattet. Eine völlig neue interne Architektur läßt ihn annähernd die Geschwindigkeit des TT-Modells erreichen. Neben dem schnellen Bildschirmaufbau, erlaubt der Falcon eine Bildschirmdarstellung von 65.000 Farben (680 mal 480 Pixel). CD-Qualität wird über mehrere Stereokanäle erreicht. Das HD-Floppy ist nach wie vor fester Bestandteil des Gehäuses. Hoffentlich bringt die Atari-Messe (vom 21.-23.08.) Licht ins Dunkel.

(ts)



**Nach einer PC-Engine, Game-Boy- und Automatenversion kommt das  
Multispielerereignis des letzten Jahres nun auch auf dem Heimcomputer!**

"Ein Spielerwunschtraum wird explosive Wirklichkeit. Alleine macht's Spaß, zu fünft bricht  
Dynablaster alle Faszinationsrekorde." Powerplay



**POWERPLAY**  
"Bestes Multi-  
Player-Spiel  
des Jahres"

**Bis zu  
5  
Spielern!**

"Dynablaster  
könnte sich  
zu einem der  
Kultspiele  
überhaupt  
entwickeln"



Sammeln Sie alle nützlichen Extras und  
Bombensymbole, um mehr Bomben zu  
bekommen oder einen größeren  
Explosionsradius zu erreichen.

Aktienstraße 62, 4330 Mülheim / Ruhr  
Tel: (0208) 442 05 Fax: (0208) 442 87



Der Totenkopfmodus bietet einige  
Überraschungen. Machen Sie sich auf  
alles gefaßt!



Jeder gegen jeden oder alle gegen  
einen... Das kommt ganz drauf an!

**AMIGA**      **IBM & Kompatible**  
**ATARI ST**   **C64 (1 bis 3 Spieler)**

**RUSHWARE**  
Online with the trend

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH  
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2  
Mitvertrieb: Ⓐ Karasoft, Darius Ⓞ Thali AG

# NEWS of the World



Endlich da! Das SNES in deutschen Landen.

Erwartungsgemäß professionell präsentierte sich die offizielle Präsentation des SNES für den deutschen Markt. Lange erwartet und von einer ganzen Reihe an Gerüchten begleitet, ist es dann dieses Jahr im September soweit. Was bisher nur den Käufern von Importgeräten vorbehalten war, wird dann der breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Eine Konsole, die den derzeitigen letzten Stand der Technik widerspie-



Shigeru Ota



Minoru Arakawa

geln soll und wird. Auf der 16 Bit Technologie basierend, wird das Gerät, welches in schlichtem Grau gehalten wurde und einfach an den Fernseher anzuschließen ist, mit einem Multi-Function-Steuerpad und dem Spielknaller "Super Mario World" ausgeliefert. In wirklich allen Belangen ist es seinem Vorgänger überlegen. Aus einer Palette von 32768 Farben, werden bis zu 256 gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt und mit der doppelten Speicherkapazität legte man auch in

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

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

## FLIGHT OF THE INTRUDER

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

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

**Ob Sie's glauben oder nicht: 19.90**  
AMIGA / ATARIST Titel in diesem Kästchen nur 19.90

- Hard Drivin'..... 19.90
- Dragon Spirit..... 19.90
- Klax..... 19.90
- Street Hockey..... 19.90
- Xybots..... 19.90
- Toobin..... 19.90
- Licence to Kill..... 19.90
- Space Pilot 2..... 19.90

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

- Iron Lord..... 19.90
- Red October 2..... 19.90
- Winter Games..... 19.90
- Super Pacman..... 19.90
- Rodeo Games..... 19.90
- Morpheus dt. .... 14.89
- Skate or Die..... 19.90
- Hollywood Poker Pro (Strippoker)..... 19.90
- Rambo 3..... 19.90
- California Games..... 19.90
- Arkanoid 2..... 19.90
- 4x4 Off Road..... 19.90
- Troll..... 14.90
- Paperboy HIT..... 14.90
- Bad Cat..... 14.90

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

**Superhits zu Superpreisen:**

- Airbus A320 DEUTSCH..... AMIGA 99.90
- Terminator 2..... AMIGA 59.90
- Space Quest 4 DEUTSCHE Anleitung..... nur AMIGA 59.90
- Wing Commander Deluxe mit Mission Disk 1 und 2..... PC 129.90
- Falcon 3 DEUTSCHE Version..... PC 99.90
- Amberstar DEUTSCH..... AMIGA 79.90
- Atari ST 99.90
- C-64 Disk 39.90
- nur AMIGA 59.90
- Atari ST 79.90
- PC 99.90

**BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG**

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

Nachnahme (+ Kosten 5,90)

Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

PT 6

Bitte Anschrift nicht vergessen

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

Unterschrift \_\_\_\_\_

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

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

**BEI BESTELLUNG BIS 13.00 UHR LIEFERUNG INNERHALB 48 STD. MÖGLICH!**

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

**T.S. Datensysteme**  
DENISSTR. 45 · 8500 NURNBERG 80 · ☎ 09 11/28 82 86



**Eine neue Dimension in der Spielewelt, das SNES!**

diesem Bereich kräftig zu. Auch die Auflösung ist vom Feinsten: 512x448 gegenüber 256x240 bei der Vorgängerversion. Untermalt wird das Ganze dann von einem satten 8-Kanal Stereosound. Der eigentliche Knaller ist aber der 3D-Chip, der es ermöglicht, vier Hintergründe gleichzeitig darzustellen, die mit unterschiedlicher Geschwindigkeit scrollen, was einen unglaublichen dreidimensionalen Effekt hervorruft. Und das alles zu einem geplanten Verkaufspreis von im günstigsten Fall DM 299,-. Die einzelnen Spiele werden sich knapp unter der Einhundert-Mark-Grenze bewegen. Zur Markteinführung, werden wahrscheinlich 30 Titel verfügbar sein, Tendenz steigend.

Vor diesem Hintergrund fiel es den Verantwortlichen natürlich umso leichter, den **Nintendo way of success**, der nach wie vor als einzigartig anzusehen ist, in Worte zu fassen.

Und Verantwortliche waren reichlich vertreten am 2. April 1992 im Stei-



genberger Airport Hotel in Frankfurt. **Minoru Arakawa**, seines Zeichens Direktor von **Nintendo Co. Japan** und Präsident von **Nintendo Amerika** sagte dazu: "Grundlage dieses Erfolges ist zweifellos die Philosophie, der sich **Nintendo** verpflichtet fühlt. Eine Philosophie, die sich ganz am Wunsch des Menschen in der modernen Freizeitgesellschaft nach anspruchsvoller und abwechslungsreicher Unterhaltung orientiert." **Herr Ota**, zuständig und verantwortlich für den deutschen Markt, ergänzte dazu: "Die wichtigsten Gestaltungsfaktoren sind schließlich die Menschen, unsere Kunden." Passend auch der Hinweis von **Herrn Stahler**, daß es keinen Lift zum Erfolg gäbe, und man stattdessen schon die Treppe benutzen müßte.

Resümierend bleibt festzuhalten, daß mittlerweile eine gewisse Erwartungshaltung durch Medien, Vorankündigungen und Presseveranstaltungen aufgebaut worden ist, die auch wahrscheinlich nicht durch die Realität enttäuscht werden wird. (cg/ts)

# NEWS

## of the World

... NEWS ...

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

**Probleme mit Ihrem Disk-Drive?**  
oft ist nur der Schreib-Lesekopf verschmutzt. Wir haben ein Naßreinigungssystem für 3.5" und 5.25"-Laufwerke, das Ihre Laufwerksschicht, aber dem Schmutz mit einer speziellen Reinigungsflüssigkeit zu Leibe rückt.  
**Jetzt nur 7.90**

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

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

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

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

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

Pinball Dreams AMIGA nur **59.90**  
Populus 2 dt. AMIGA 69.90  
Populus 2 dt. ATARI 69.90  
Formula 1 Grand Prix AMIGA 69.90

Bei uns gibt's die **LEMMINGS** in der Original-Version in Deutsch zu einem beinahe ungläublichen Preis:  
PC 3.5" & 5.25"....49.90  
Atari ST.....45.90  
AMIGA.....45.90

**I Lemmings**

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

<b>3.5" 2DD</b>	10 Stück <b>8.90</b>	<b>3.5" HD</b>	10 Stück <b>15.90</b>
	100 Stück <b>79.90</b>		100 Stück <b>149.90</b>
	200 Stück <b>149.90</b>		200 Stück <b>295.90</b>
	400 Stück <b>295.90</b>		

**Original SONY-Disks:**

<b>3.5" 2DD</b>	10 Stück <b>10.90</b>	<b>3.5" HD</b>	10 Stück <b>19.90</b>
	100 Stück <b>109.-</b>		100 Stück <b>195.90</b>
	500 Stück <b>499.-</b>		200 Stück <b>378.90</b>

**Alle unsere Disketten haben ein (1) Jahr Garantie!** (Versuchen Sie das 'mal wo anders zu bekommen!)  
Und daß sich unsere Preise sehen lassen können werden Sie sicher schon bemerkt haben (TIP: Blättern Sie doch schnell Ihre Zeitschrift durch und vergleichen Sie 'mal)! **Bestellen können Sie gleich mit dem folgenden Kupon (Postkarte, Brief) oder FAX (0911/268973) oder per Telefon (0911/288286).**

**Disketten - Sofortbestellung:**

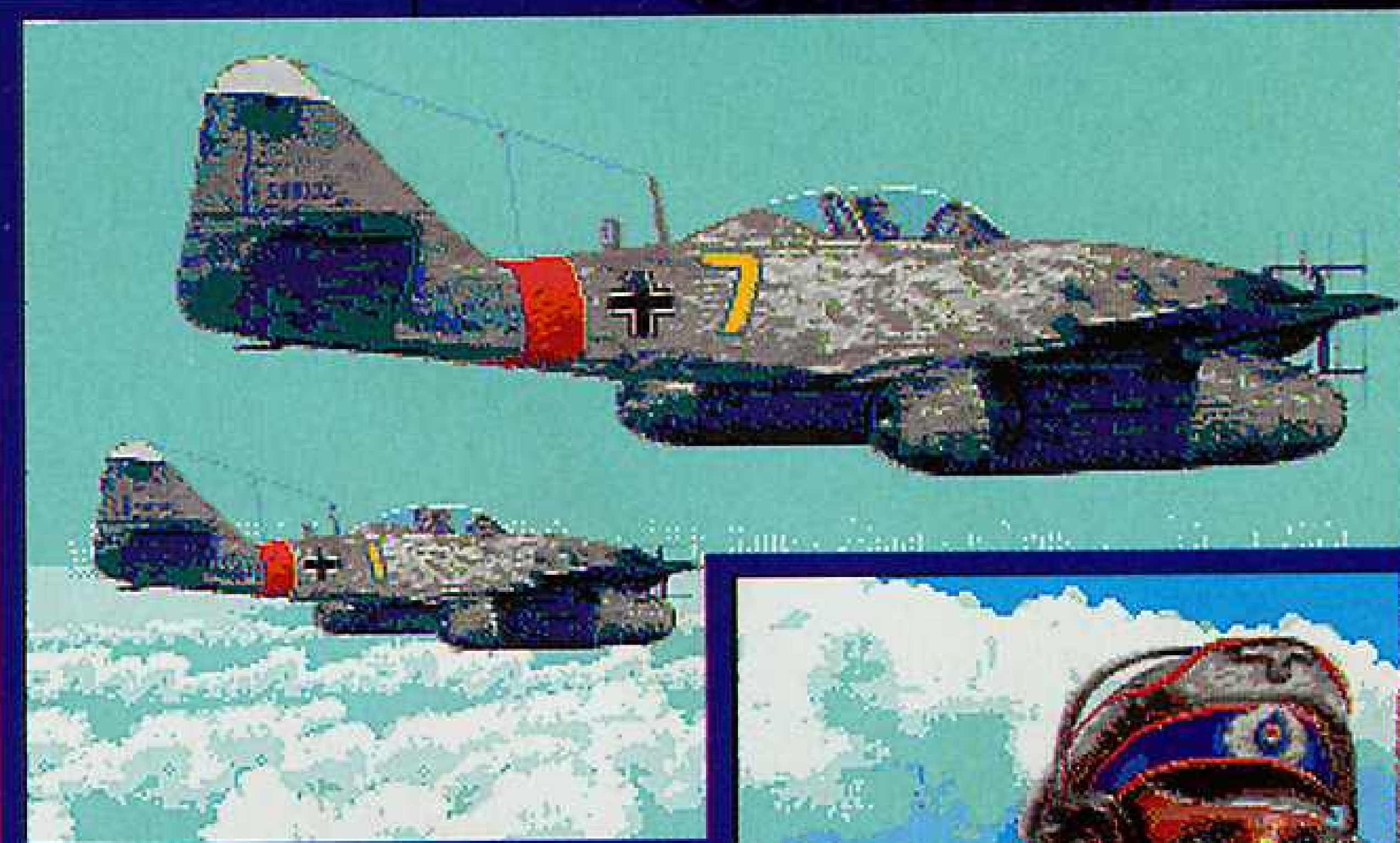
Ich möchte für meinen ..... Computer Disketten bestellen und await :

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

Sony Disks ..... Stück 3.5" 2DD Sony Disks ..... Stück 3.5" HD

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

# NEWS of the World



CAMPAIGN: Deutschland im II. Weltkrieg !

## CAMPAIGN

Das englische Softwarehaus EMPIRE blieb bis jetzt kaum aufgrund großartiger Spiele im Gedächtnis. Nun schicken sie sich an, mit CAMPAIGN für den AMIGA einen großen Wurf zu landen. Niemand geringerer als Jonathan Griffins, der den Virus-Nachfolger Conqueror programmierte, zeichnet für dieses Spiel verantwortlich. Tatkräftig unterstützt wurde er dabei von David "Elite" Braben. Das Spiel spielt im Deutschland der vierziger Jahre. Ein famoses Intro führt sehr gut in die Geschichte ein. Die digitalisierte Sprachausgabe vom Funkverkehr ist schlicht weg fantastisch. Die ersten 3D-Grafiken des Spiels sind sehr flott und machen Lust auf das fertige Spiel. Auf alle Fälle sollte man sich den Namen EMPIRE einprägen. (hi)

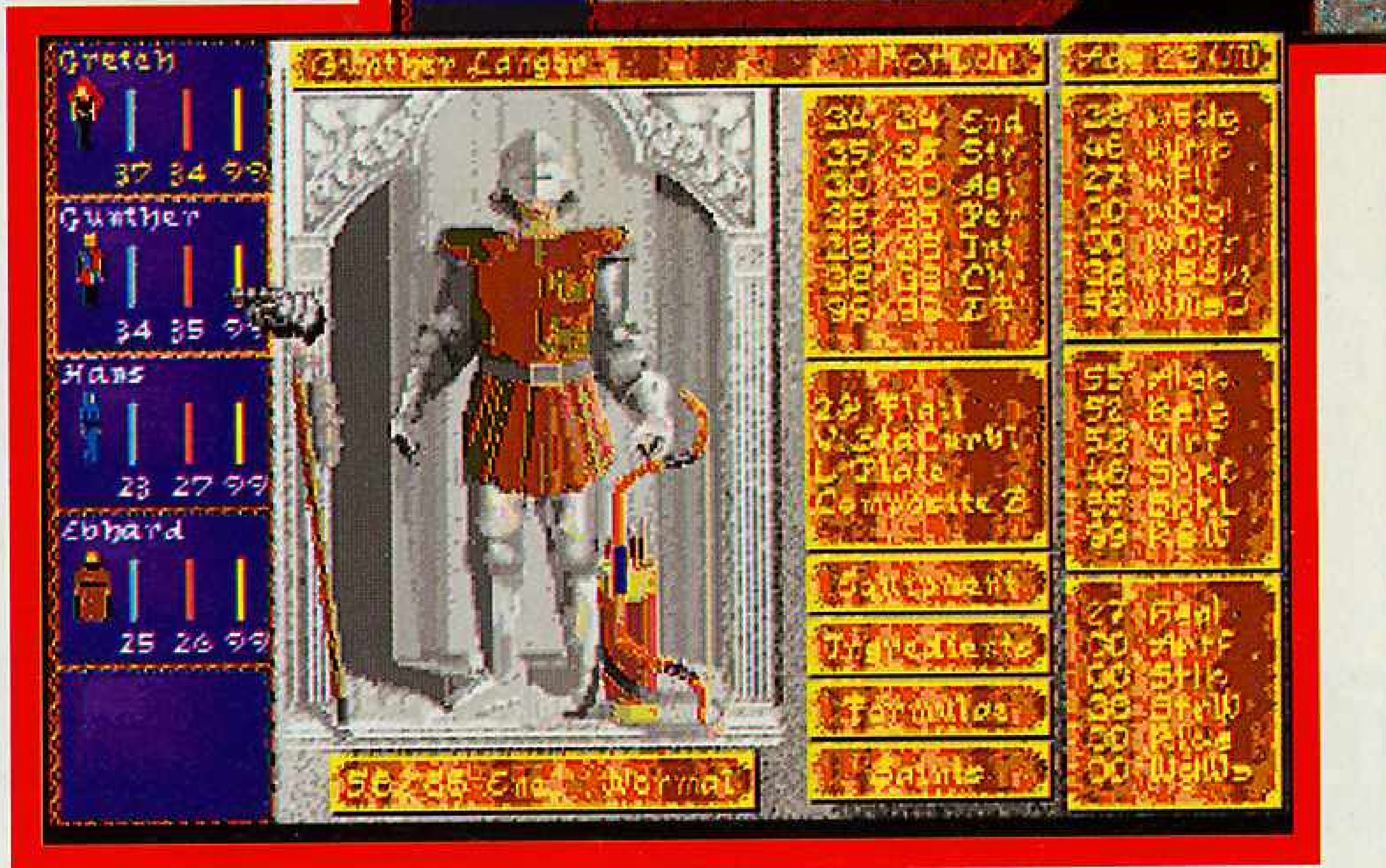


## DARKLANDS

Von Microprose stehen uns in den nächsten Monaten einige erwartungsvolle Neuigkeiten ins Haus. Allen voran gilt es, das erste Rollenspiel von Microprose zu bewundern. DARKLANDS nennt sich das gute Stück und es spielt sich ebenfalls in Deutschland ab. In der Party, die aus vier Personen besteht, findet man nun so ehrenvolle Recken wie Gunther und Gretchen. Die uns vor-

liegende Demoversion besticht durch atmosphärischen Sound, hervorragende VGA-Grafiken und einem innovativem Spielsystem. Die Kampfszenen erinnern an SSI-Spiele wie Secret of the Silverblades und sind gut animiert. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen hat man meist sehr vielfältige Möglichkeiten, auf bestimmte Situationen zu reagieren. Es scheint, daß Rollenspielfans schon mal beginnen müssen zu sparen. Ein Rollenspielhammer steht mit Darkland vor der Tür. (hi)

Das erste Rollenspiel, das in Deutschland spielt



von 15 - 19 Uhr

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

# MultiMedia Soft

O-1035 BERLIN      4603 BOCHUM  
O-1150 BERLIN      4800 BIELEFELD 16  
2000 HAMBURG 70    5100 AACHEN Mörgensstraße 4  
2000 HAMBURG 20    5160 DÜREN Südstraße 24  
O-2130 PRENZLAU    6946 GORXHEIMERTAL-  
4407 EMSDETTEN    TRÖSEL  
8460 SCHWANDORF

**Wir VERMIETEN  
Computerspiele**

RENT A GAME

Ein starkes Team



# BOMICO-NEWS

Zu den Traumwagen der Welt gehören auf jeden Fall die Fahrzeuge aus der Werkstatt von Jaguar.

Leider sind diese Autos fast unbezahlbar. Der neue JAGUAR XJ 220 kostet mehr als 350.000 englische Pfund und wird nur in einer Miniserie gebaut.

Darum kommt jetzt von CORE DESIGN, den vielseitigen Schöpfern von HEIMDALL und THUNDERHAWK, das Spiel **TEAM JAGUAR**. Damit können auch Sie gleichzeitig gegen einen Partner - Ihren Traum vom Fahren verwirklichen.

\*\*\*\*\*

Es soll noch immer Raumfahrer geben, die sich im Kampf Raubkatzen stellen...

Das ist nun vorbei, denn die "Kommandeure der Flügel" haben Konkurrenz bekommen. Eine neue Raumflug-Simulation ist auf dem Weg zu PC **und** AMIGA. Ein Werk, hinter dem sich alle bisherigen "schnellen Raumflug-Simulationen mit spektakulärer Polygon-Grafik und spitzenmäßigem Sound" verstecken können.

**EPIC** heißt das neuste Werk von **OCEAN**. Vergessen Sie alles, was Sie bisher gesehen haben. Denn nun erwartet Sie die wahre "Legende jenseits der Zeit."

# BOMICO

**IHR SOFTWARE PARTNER**

Fragen zu BOMICO-Spielen?  
Unsere Serviceline beantwortet sie:

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



## Nick Faldo's Golf

Ob ein großer Name auch Garant für ein großes Spiel ist, bleibt abzuwarten. Zumindestens ist man bereits bei der Namensverpflichtung hochkarätig, Nick Faldo dürfte doch für alle Golfinteressierten ein Begriff sein. Mit Trainingssektion und Modem-Link-Funktion, können ab Sommer '92 die Handicaps trainiert werden.



## Leisuresoft Top 5 der Anwenderprogramme

Platz	Artikel	Hersteller	System
01	Geos 64 Version 2.0	Geos	C 64
02	Viruscope 1.6	Maxon	Amiga
03	X-Copy Prof.	Cachet	Amiga
04	Virus Control	M&T	Amiga
05	A.B.F.I. Amiga	Special	Amiga

Die Top 5 wurden uns freundlicherweise von Frau Nemitz zur Verfügung gestellt.

(ts)

# NEWS of the World



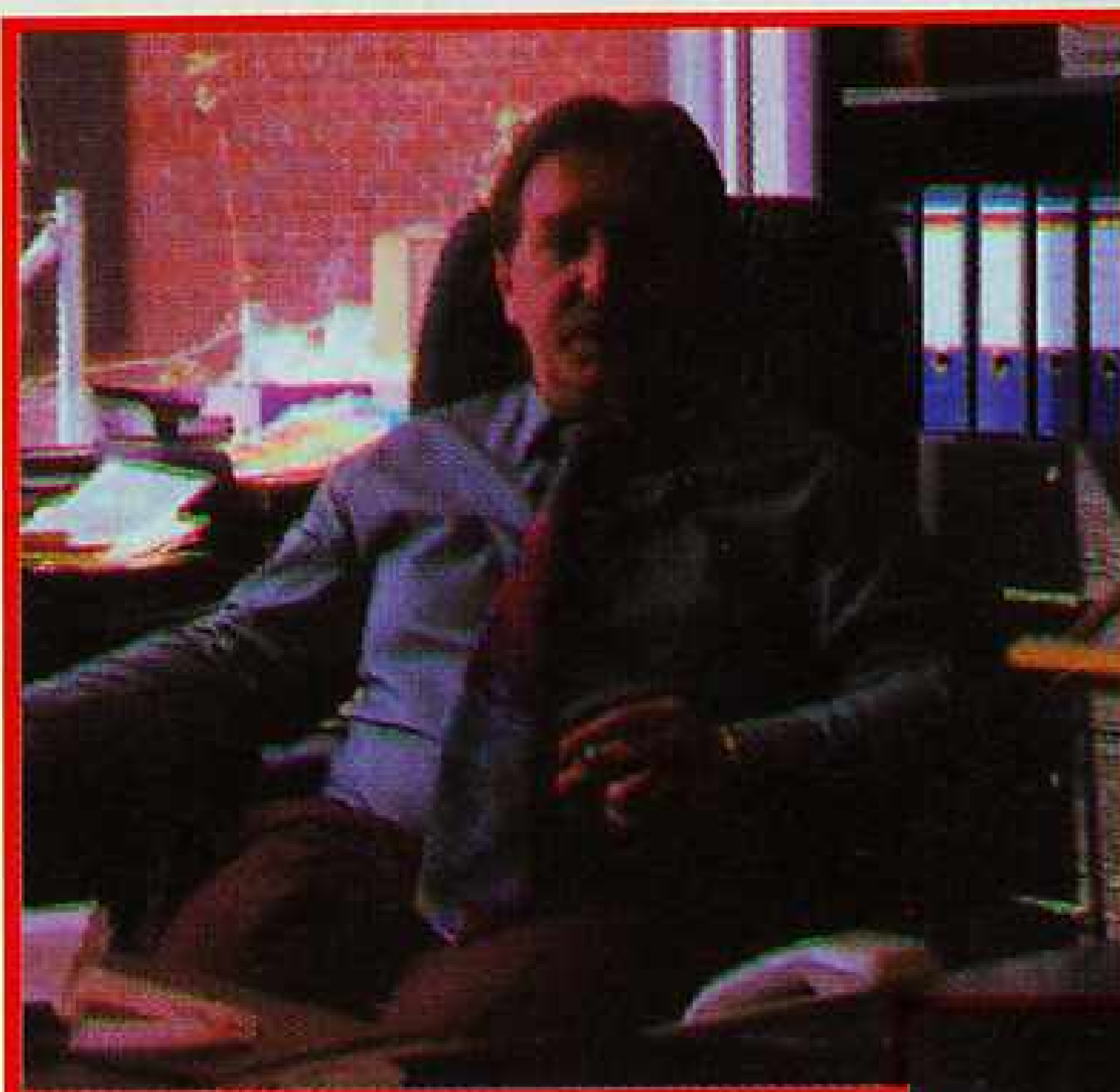
Ein Einblick in das umfangreiche Sortiment.

## Das ist funny!

Erst seit kurzem aktiv, schicken sich zwei Schwaben an, ein ganz großes Häusli zu bauen.

Den meisten unserer Leser sicherlich aufgrund ihrer großen und umfangreichen Werbeaktivitäten im Rahmen der Play Time bekannt, befindet sich **Oliver Hecks** Versandhandel und Ladengeschäftskette **funny software** auf steilem Expansionskurs. Ein Angebot von über 1750 Titel auf Disketten und ca. 400 Konsolenmodule decken wirklich die gesamte Bandbreite der Spiellust ab. Und das bei einer Aktualität, das selbst wir gelegentlich gerne darauf zurückkommen. Die Firmenphilosophie gründet sich dabei auf drei wesentliche Säulen.

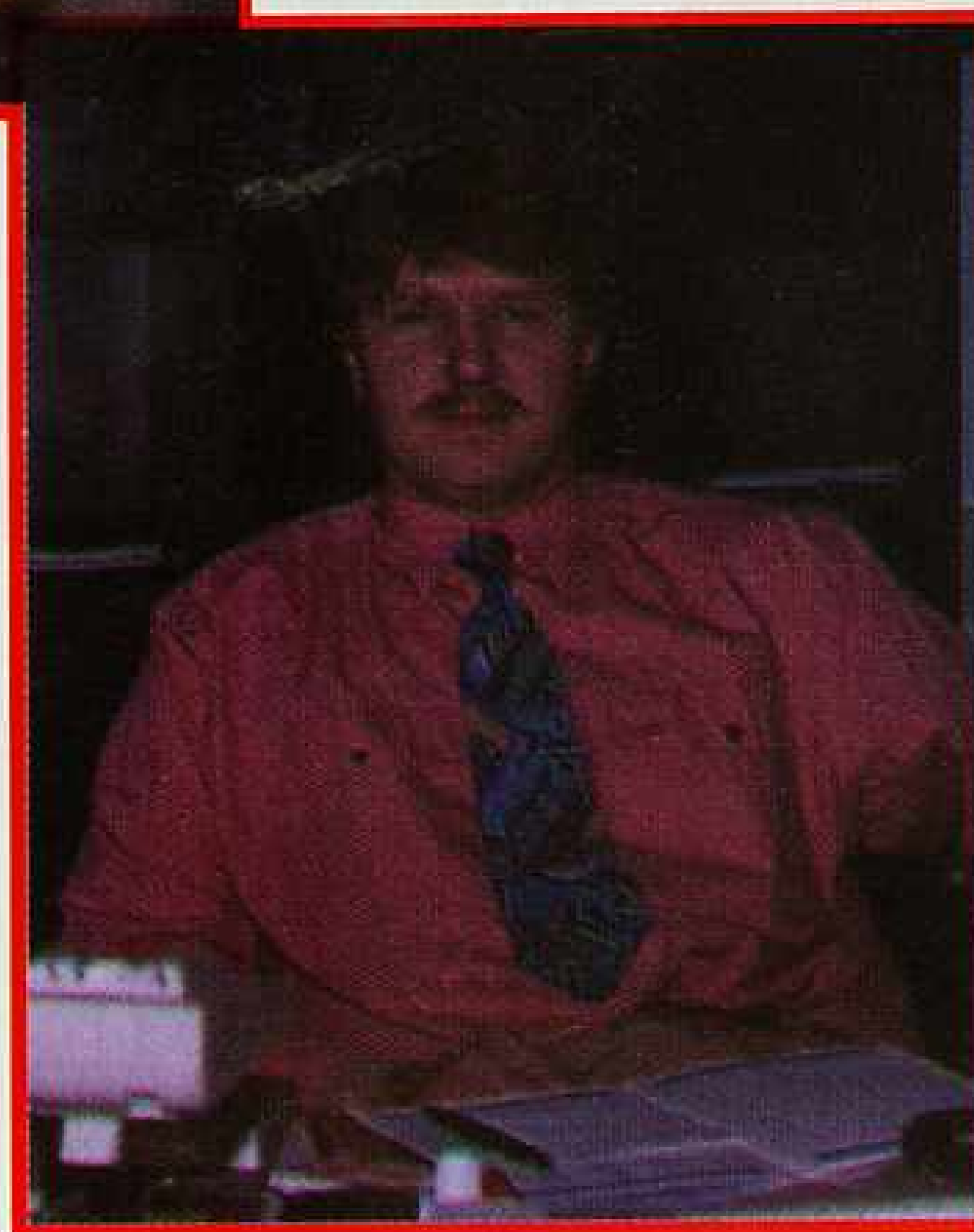
Zum einen soll ein jederzeit akzeptabler Preis die vorwiegend junge Kundschaft ansprechen, die dann darüberhinaus aus einer maximalen Vielfalt auswählen können soll. Den Schlußpunkt setzt dann der Einsatz von erstklassigem Fachpersonal, denn "nur wenn die Synergie Käufer/Verkäufer stimmt, kann man sich den langfristigen Erfolg sichern". Zum Punkt Softwareverleih bezieht funny software ganz klar Position: Module-Verleih ja, da hier eine wirkliche Kaufberatung möglich ist, Disketten-Verleih nein, da der Industrie mehr Schaden als Nutzen entsteht. Ausgeheckt haben das ganze Vater und Sohn. **Joachim** und **Oliver Heck** kamen nach eigenen Erfahrungen mit Shops und Versendern sehr schnell zu dem Entschluß: Das können wir auch, und zwar mindestens genau so gut. Dabei hatte eigentlich alles mit dem Erstellen von Computergrafiken angefangen, die man heute im Gemeinschaftsbüro bewundern kann. Und so war man auch bereit, neue und zum Teil auch ungewöhnliche Wege zu gehen. Angefangen bei provokativen und zeitabhängig gestalteten Aufklebern, über eigene Fernsehspots, bis hin zum großzügigen Umtauschangebot. Desweiteren wurde und wird Wert auf



Heck Senior sinniert über die Zukunft.



Wie immer reichlich Betrieb im Ladengeschäft.



Oliver Heck, Geschäftsführer von funny software.

das Besondere gelegt. So erhält jeder Käufer auch noch ein Bonbon mit auf den Weg, wie zum Beispiel eine Mütze oder eine Uhr, was natürlich über kurz oder lang zu einer intensiven Käuferbindung führt.

Groß sind auch die Pläne für die Zukunft: Der Bibertower, der Stuttgarter Gebäudekomplex in dem momentan zwei Ladengeschäfte von funny software untergebracht sind, soll in absehbarer Zeit komplett zum Entertainment-Center umfunktioniert werden. Erster Schritt in diese Richtung wird die

Eröffnung eines eigens auf die Bedürfnisse des PC Users zugeschnittenen Ladens im Eingangsbereich sein. Desweiteren ist man im Headquarter bestrebt, das Filialnetz nochmals zu erweitern. Neben den bereits bestehenden Geschäften in **Stuttgart, Freiburg, Aalen**



und **Hannover**, soll demnächst auch in **Kassel** und **Würzburg** das funny software-Logo vertreten sein.

So setzten die Hecks einen Schritt vor den anderen und schielen dabei auch schon über die Grenzen Deutschlands hinaus. Man wird also noch einiges zu hören bekommen.

(ts)

## soft-point

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

Sie finden uns in folgenden Städten:

3000 Hannover  
Klostergang 1  
Tel.: 0511/32 12 14

3300 Braunschweig  
Hagenmarkt 15-16  
Tel.: 0531/12 50 60

3200 Hildesheim  
Kard.-Bertram-Str. 32  
Tel.: 05121/3 56 86

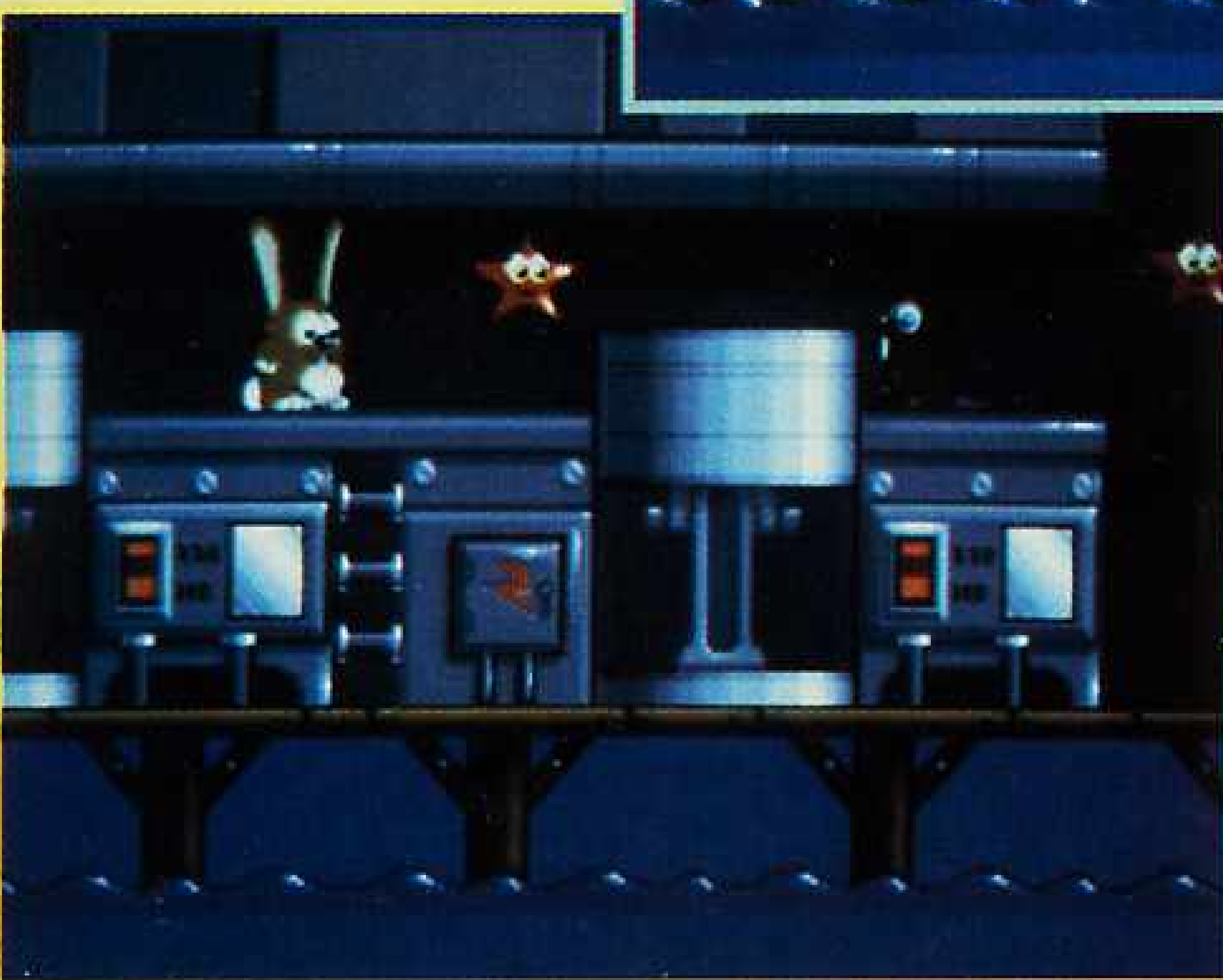
aktuelle Sonderangebote:

Soundblaster	DM 279,-
512 kB mit Uhr	DM 59,-
2,5 MB mit Uhr	DM 259,-

Wenn auch Sie eine Soft-Point Filiale eröffnen wollen, fordern Sie bitte unverbindlich unsere Informationen an:  
Telefon-Hotline: 05121/2 55 66

Demnächst auch in:  
Göttingen, Wolfsburg,  
Magdeburg, Kassel,  
Heilbronn, Amsterdam!

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



# GRANDSLAM NEWS

Beavers, Arcade-Action über vier Levels in Bonbonfarben verspricht diese Osterhasen(häschen)-Jump 'n Run-Orgie. Sinnigerweise für Ostern angekündigt, sind hier die ersten Bilderchen zum Einhoppeln. (ts)



## MEGA TRADE

ACHTUNG  
SUCHTGEFAHR!  
WIR STELLEN  
DIE FRAGE DER FRAGEN!



## NATÜRLICH BEI MEGA TRADE

DIE NR. 1 IM BODENSEERAUM  
VIDEO- UND COMPUTERSPIELE

Marktpassage, 7700 Singen,  
Telefon 0 77 31/6 66 34  
Fax 6 45 21

Öffnungszeiten:  
9.00-13.00 und 14.00-18.00 Uhr,  
Samstag 9.00-13.00 Uhr

# Joysoft



ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren supergeilen Softwarekatalog.. Mit 1,40 DM in Briefmarken seid auch ihr dabei!

6 Jahre Deutschlands beliebtestes Softwarehaus\*

\* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

AMIGA		AMIGA	
Agony **	64.90	Necronom **	69.90
Arena * **	79.90	Ork **	64.90
Battle Isle Data Disk **	49.90	Pacific Islands	74.90
Battletech II *	79.90	Parasol Stars **	69.90
Celtic Legends dt.	77.90	Pools of Darkness	69.90
Dynablaster incl. 4 Way Adapter	84.90	Psyborg ** r	77.90
Epic **	74.90	Space Crusade **	69.90
Eye of Beholder II *	77.90	Space Gun **	69.90
Gateway to savage Frontier 1MB	74.90	Space Max **	69.90
Hook **	79.90	Space Quest IV 1MB **	96.90
Hot Rubber	64.90	Special Forces **	84.90
Indy Heat **	64.90	Stormmaster **	74.90
Lord of the Rings dt.*	64.90	Top Banana	64.90
Might & Magic III dt.	79.90	Top Wrestling **	77.90
Monkey Island II dt.	94.90	Wayne Gretzky II	69.90
PC		PC	
Airbus 320 **	104.90	PC Games	84.90
Buck Rogers 2	94.90	Perfect General *	94.90
Chessmaster 3000	74.90	Pools of Darkness	79.90
Civilization dt.	104.90	Rocketeer **	79.90
Das schwarze Auge * **	94.90	Shuttle **	124.90
Eco Quest	96.90	Star Trek 25th An. **	84.90
Elvira 2 **	99.90	Stormmaster **	74.90
Falcon 3.0 dt.	105.00	Titus the Fox **	79.90
Global Conflict *		Treasures of Savage Frontier	79.90
Go Simulator	94.90	Twilight 2000	94.90
Magic Candle 2 **	84.90	Ultima Trilogy 2	89.90
Mega Traveller 2 **	84.90	Uncharted Waters	104.90
Monkey Island 2 dt.	94.90	Wing Commander De luxe	104.90
Pacific Island	89.90	Winter Challenge **	89.90
Patton Strikes Back	89.90	Wizardry 7	89.90

## Indiana Jones 4

PC ..... 89.90

ATARI ST	
Airbus 320 **	109.90
B.A.T. 2 * **	94.90
F 1 Grand Prix	84.90
Populous II ** 1MB	74.90
Special Forces **	84.90
Starbyte Supersoccer **	69.90

GAME BOY	
Duck Tales **	64.90
Gauntlet II **	69.00
Gürteltasche	29.90
Kick Off **	69.90
Marble Madness **	69.00
Probotector **	69.00

LYNX	
Basketbrawl **	66.00
Crystal Mines II *	66.00
Hydra **	66.00
Toki **	66.00

## Ultima Underworld

PC ..... 89.90

C64 DISK	
Addam's Family * **	39.90
Konix Mega Pack	49.90
Powerhits	49.90
Space Gun **	44.90
Soul Crystal dt.	39.90
Starbyte Supersoccer **	49.90

MEGA DRIVE	
DJ Boy **	109.90
Gynoug **	109.90
Marble Madness **	99.90
Where in the World...	139.90
Winter Challenge **	129.90
Wonderboy in Monsterland **	139.90

GAME GEAR	
Chase HQ * **	74.90
Donald Duck **	74.90
Ninja Gaiden **	74.90
Sonic **	74.90

## 5000 KÖLN 41 VERSAND

Dürener Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

Köln 41 Laden  
Gottessweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1 Laden  
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn 1 Laden  
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden  
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Frankfurt 1 Laden  
Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

KLEINGEDRUCKTES	VERSANDKOSTEN	
	Rechnungsent	Ihr Anteil
* Vorankündigung	bis 80.- DM	8.- DM
** Deutsche Anlieferung	bis 140.- DM	4.- DM
Sicherheitsverpackung auf Wunsch ( 2.50 DM )	ab 140.- DM	kostenlos
	bei Vorkasse	max. 4.- DM
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten	Ausland	leider 25.- DM
	UPS	zusätzlich 4.- DM
	Eilpost	zusätzlich 6.50 DM

## BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47  
Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.  
Auch über BTX: \*JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.



# Ultima Underworld



**Richard "Lord British" Garriott möchte jetzt auch die große Schar der strikten Dungeonfanatiker zum zivilisierten Rollenspiel bekehren. Allerdings merkt man ihm dabei kaum an, daß er software-technisch auf völlig neuen Pfaden**

**wandelt, denn im Gegensatz zu der herkömmlichen Ultimaserie versetzt Underworld den Spieler durch sein phantastisch programmiertes 3D-Scrolling direkt ins Geschehen.**

**D**aß es sich bei Ultima Underworld um kein gewöhnliches Fast Food-Rollenspiel handelt, wird schon nach kurzem Überfliegen der Systembedingungen klar. Unter einem 386er mit mindestens 520kB Haupt- und 480kB Erweiterungsspeicher tut

sich nämlich gar nichts. Hat man diese hohen Hardwareansprüche erfüllt, belegen satte 13 Megabyte einen relativ großen Teil der Festplatte. Das fabelhafte Intro rechtfertigt allerdings diesen unglaublichen Aufwand. Digitalisierte Sprachausgabe vom Feinsten wird

hier jedem Rollenspielfreak präsentiert, vorausgesetzt er verfügt über hervorragende Englischkenntnisse und eine anständige Soundkarte (Thomas Borovskis ließ sich sogar zu der Frage "Ist das CDTV?" hinreißen).

Nach Eurem letzten Abenteuer im sagenumwobenen Britannia seid Ihr in unsere Zeit und Welt sicher zurückgekehrt, um Euch eine wohlverdiente Ruhepause zu gönnen. Doch eines Nachts spukt der Geist des längst verstorbenen Cabirus in einem Eurer Träume. Er scheint in großen Schwierigkeiten zu stecken, denn sonst würde er kaum die kostbare Hilfe eines Avatars in Anspruch nehmen. Hilfsbereit folgt Ihr ihm nach Britannia. Große Probleme erfordern schließlich große Helden!

Anstatt einer freundlichen Begrüßung, werdet Ihr jedoch fälschlicherweise der Entführung der Königstochter bezichtigt. Während Ihr im Kerker schmachtet, verschleppt Euer mutmaßlicher Komplize, ein ekelhafter Troll,

die Prinzessin in die finsternen Gefilde der Abyss! Auf Eure Behauptung hin, der Avatar zu sein, läßt Euch der Herrscher ebenfalls in dieses dunkle Verlies werfen, um die baldige Befreiung seiner Tochter sicherzustellen...

Der erste Level erweist sich als nicht besonders schwierig, denn unter den Packungsbeilagen befinden sich nicht nur drei ausführliche Handbücher und ein kleiner Runensack, sondern auch die komplette Karte des obersten Stockwerks. Nach wenigen Schritten finden wir die ersten wichtigen Gegenstände, die wir uns natürlich sofort unter den Nagel reißen. Mit der Fackel in der linken und einem etwas brüchigen Dolch in der rechten Hand, suchen wir zunächst die Menschen auf. Sie zeigen sich von

*Der Wächter König Goldshirsts Schatz ist nahezu unbesieglbar.*



einer recht freundlichen Seite, wobei sie allerdings gleich betonen, daß wir von niemandem Hilfe zu erwarten hätten. In diesem überdimensionalen Kerker sei sich nämlich jeder selbst der Nächste. Naja, selbst vor unseren Artgenossen scheinen wir hier nicht sicher zu sein. Dann wollen wir doch einmal sehen, was die Goblins im Norden so treiben. Von einem ihrer Krieger werden wir zunächst über den großen Unterschied belehrt, der zwischen grünen und grauen Goblins besteht (eigentlich wollten wir antworten, daß sich beide Völker aus widerwärtigen Subjekten zusammensetzen, doch in Anbetracht unserer geringen Kampfkraft...). Die Grünen sind übrigens die häßlichsten (noch ekelerregender als Menschen), dümmsten und unterentwickeltesten Geschöpfe dieser Region. Aus diesem Grund spielt sich zum Zeitpunkt unserer Ankunft ein kleiner Machtkampf zwischen diesen Ex-Monstern ab (in Ultima VI haben wir ja erfahren, daß nicht alle Monster von Natur aus böse sind). Wir stehen also vor

von uns beigelegt worden ... Ein kurzer Blick auf die Karte zeigt uns, daß wir im ersten Stockwerk unnötig kompliziert gehandelt haben, denn der Fluß verbindet alle wichtigen Orte nahtlos miteinander. Die Automappingfunktion ist wahnsinnig gut gestaltet worden. Die Karte wird sehr realistisch vom Rechner mitgezeichnet und selbst Türen und gefundene Geheimgänge werden eingetra-



Nach dem letzten Schwertstreich zerplatzt der 'Gazer' in tausend Stücke.

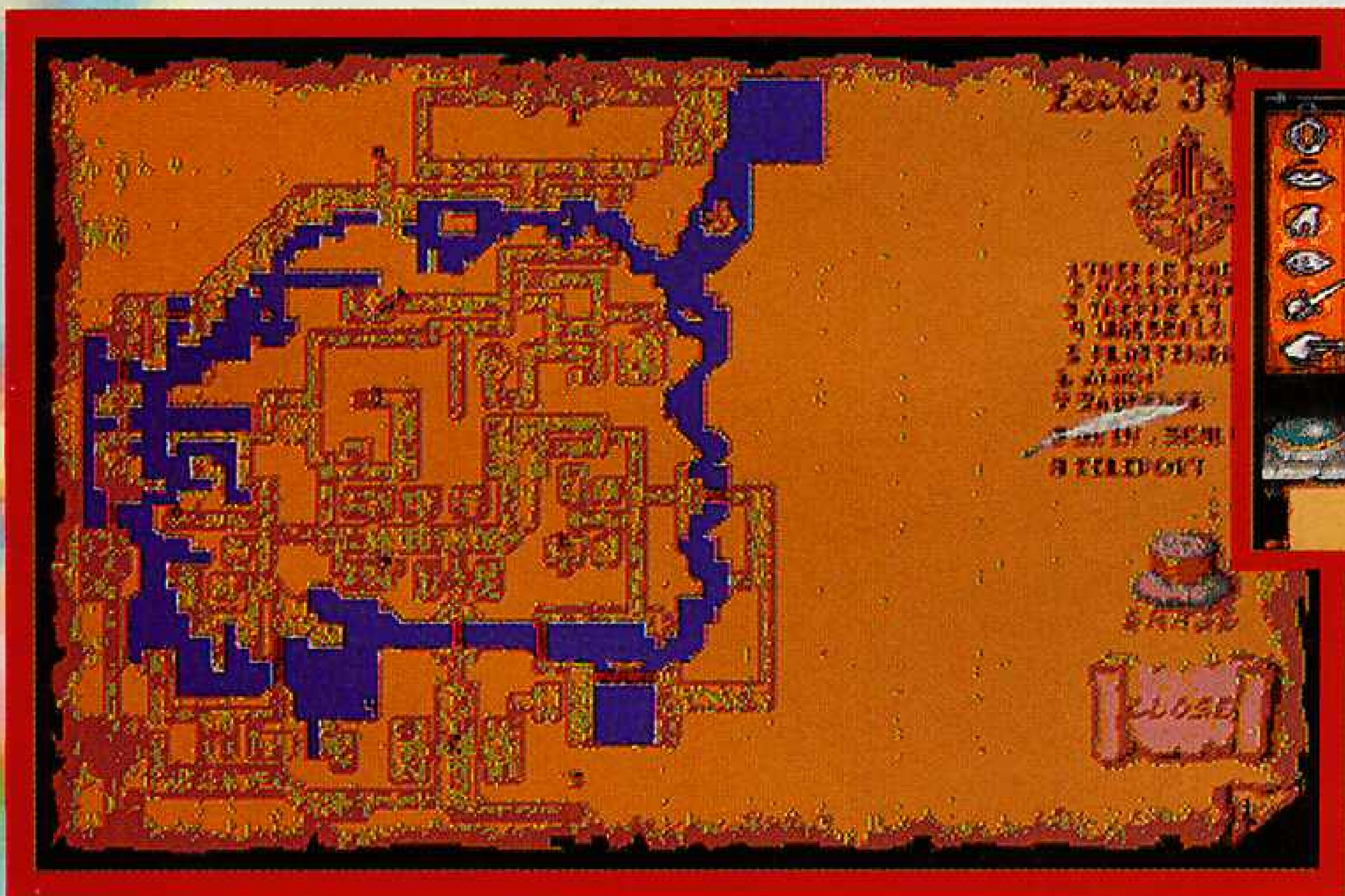


Tauschgeschäfte mit den Zwergen lohnen sich, denn sie besitzen hervorragende Rüstungen.

lich auch um eine Axt oder einen Streitkolben handeln) gezogen. Es wird nun auf dem Bildschirm leicht sichtbar, was bedeutet, daß der Kampfmodus aktiviert worden ist. Drei verschiedene Schlagtechniken stehen dem tapferen Recken nun zur Verfügung. Nach einer siegreichen Schlacht hat sich der edle Kämpfe einige Erfahrungspunkte redlich verdient, die er in einem Shrine zur Verbesserung einzelner Fähigkeiten verwenden kann.

Wie schon gesagt, ist die Grafik wieder einmal ein Hochgenuß. Im mittleren Grafikmodus, der nur wenige Details vermissen läßt, fließt das Scrolling butterweich über den Bildschirm. Auf diese Weise wird dem Spieler eine völlig verdrehte Realität vorgegaukelt. Die fabelhaften Soundeffekte steuern einen nicht unbeträchtlichen Teil zur perfekten Illusion bei. Noch einen Tick besser ist die aus einem äußerst langen Hauptthema bestehende Melodie. Sobald sich ein feindliches Wesen nähert, wird sie allerdings von einem stakkatolastigen, hektischen Musikstück unterbrochen.

Das Programmiererteam um Richard Garriott hat einmal mehr bewiesen, daß es sein Handwerk meisterlich versteht. Auf Anhieb so erfolgreich in eine ganz neue Dimension des Rollenspiels einzusteigen, ist äußerst bewundernswert und läßt auf weitere Mega-Abenteuer dieser Art hoffen. (ag/om)



Exzellentes Automapping verhindert den sonst allzu leichten Verlust der Orientierung.

einer schwierigen Entscheidung. Helfen wir den Grünen? Helfen wir den Grauen? Oder ersticken wir das Übel gleich an seiner Wurzel, indem wir uns gegen beide Rassen stellen? Nach kurzer Bedenkzeit wählen wir die letzte Möglichkeit und rüsten uns vor diesem gewaltigen Kampf noch einmal mit den wichtigsten Gegenständen aus. Unser Held gewinnt jetzt deutlich an Charakter. Er besitzt eine Lederhose, einen kleinen Schild und ein Kurzschwert. So bewaffnet machen wir uns auf, den ersten Goblin hinterrücks zu meucheln. Hier wird uns zum ersten Mal bewußt, daß das tolle Softscrolling nicht nur verwendet wurde, um im Bereich Grafik viele Pluspunkte zu sammeln. Nein, es gibt dem Spieler einfach ungeahnte Möglichkeiten. Auf diese Weise kann man sich auf leisen Sohlen an seinen Gegner heranschleichen und ihm kräftig eins über den Schädel ziehen. Nach ungefähr einer Stunde ist es vollbracht. Der Konflikt ist

gen. Auf Knopfdruck können sogar die bedeutendsten Stellen betitelt werden. Bemerkenswert an Ultima Underworld ist außerdem, daß in Echtzeit gespielt wird. Dies sollte man sich immer vor Augen halten. Der Schmied läßt sich beispielweise durch krankhafte Ungeduld sehr schnell verärgern. Wenn er 22 Minuten sagt, meint er auch 22 Minuten! Die tollen Fähigkeiten und Zaubersprüche machen UW fast schon zu einem astreinen Rollenspiel. Metertiefe Abgründe können mit einem gewaltigen Sprung überwunden werden. Klappt es einmal nicht, so ist es auch nicht weiter schlimm, denn man landet meist im "weichen" Wasser, das fast jedes Stockwerk unterspült. Im kühlen Naß verliert der ungeübte Schwimmer jedoch alle zwei bis drei Minuten wertvolle Lebenspunkte, was sich vor allem in den niedrigen Erfahrungsstufen bemerkbar macht. Um aus dem



Fluß wieder herauszukommen, muß man entweder nach einem ebenerdigen Eingang suchen oder per Flugtrank einen höhergelegenen Schacht betreten. Aus dieser Höhe sieht man alles in einem ganz anderen Licht. Von bestimmten Standorten aus kann man sogar einen Großteil des Labyrinths überblicken. Wirklich beeindruckend! Der Kampfmodus tanzt auch ein wenig aus der Reihe. Lediglich die Fernwaffen (magisches Geschöß, Bogen und Schleuder) können nach dem gängigen System angewandt werden. Um die entsprechende Waffe zu laden, klickt man sie einmal an. Jetzt nur noch das Ziel genau anvisieren und mit einem zweiten Knopfdruck den Spruch, Pfeil oder Stein auf den Gegner schießen. Etwas anders läuft der Nahkampf ab. Zuerst wird das Schwert (es kann sich natür-



PC unterstützt		ROLLENSPIEL	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	Hersteller Origin	Besonderheiten
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Preis ca. DM 90,-	- min. 2MB Ram, 386er
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules		- 3 Handbücher
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		- Runensack, Karte
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	Muster von	
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	Funny Software	

95% 95% 95% → 95%

**Anläßlich meiner letzten Frankreichtour, hatte ich ausreichend Gelegenheit in Lyon mit der charmanten Pressedame des Hauses Infogrames, Christelle Gesler, über Software im allgemeinen und Infogrames im speziellen zu plaudern.**



Das Infogrames Headquarter in Lyon.

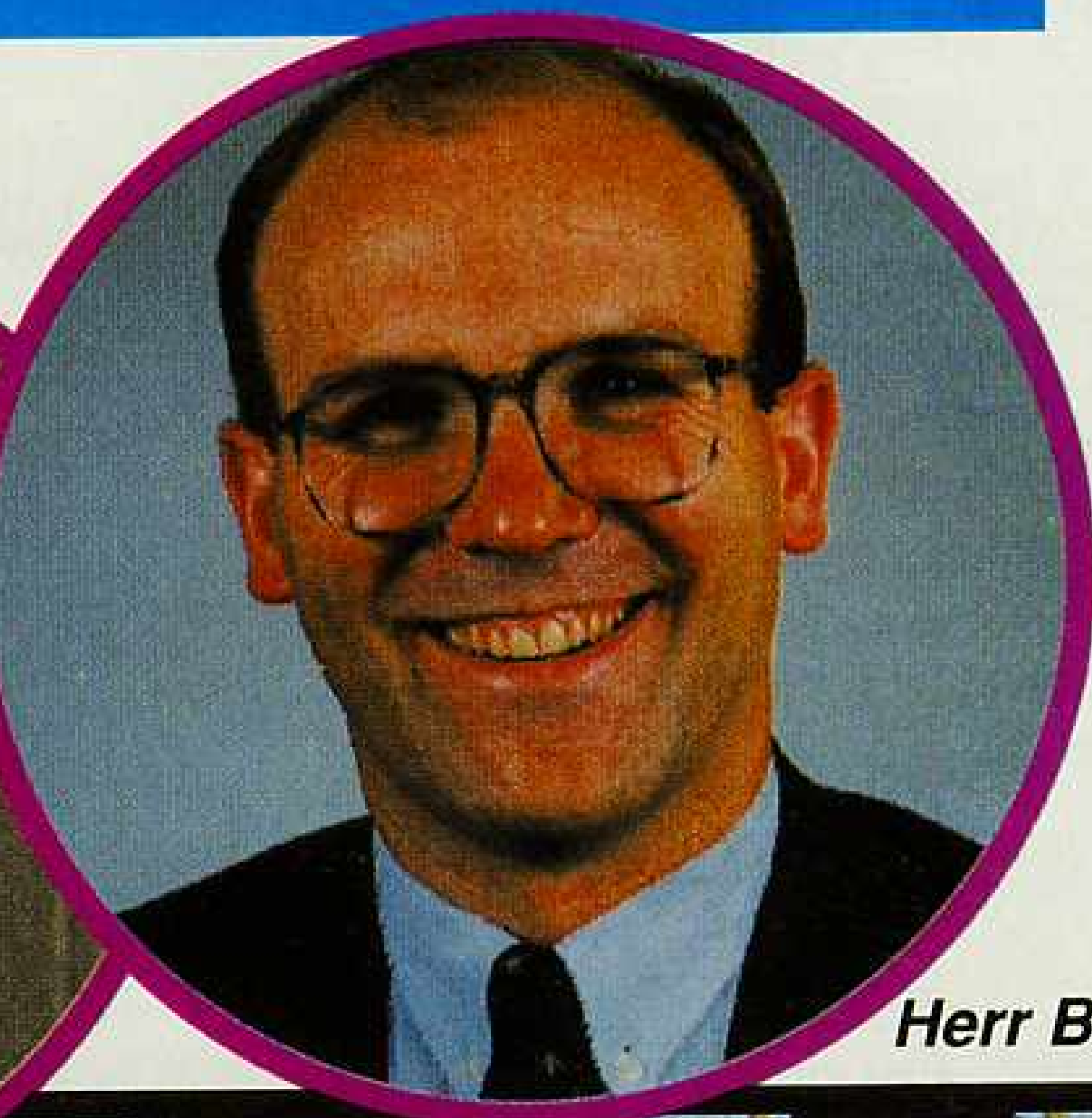
Zwei Namen sind untrennbar mit der Firma Infogrames verbunden:

Brunno Bonnell und Christophe Sapet. Beide faßten 1983 den Entschluß, etwas eigenes auf die Beine zu stellen. Erster Gedanke: Eine Pizzeria. Doch bevor die Pizza, Pasta und Vino über die Theke gingen, hatte man einen neuen Trend der Zeit erkannt: Soft und Hardware. Immer deutlicher zeichnete sich hier ein ungeheuerliches Wachstumspotential ab, an dem man doch sicherlich partizipieren könnte. Gesagt getan. Heute zählt Infogrames zu den großen drei in Europa, beschäftigt über 60 Mitarbeiter (30 in der Entwicklungs-Programierer, Musiker, Grafiker...- , zehn im Marketing, zehn im Verkauf und zehn in der allgemeinen Administration). Mittlerweile verkauft Infogrames in jedem europäischen Land eine ganze Reihe von Unterhaltungs- und Lernsoftwareprodukten. In Deutschland hat man in Bomico einen starken und kompetenten Partner, der sich um den Vertrieb kümmert. Gerade im Bereich der Lernsoftware, die hierzulande immer noch ihren Markt sucht, dürfte man sicherlich, auch oder gerade wegen der sehr engen Beziehung zu Disney Software, die führende Rolle einnehmen. Für die außereuropäischen Länder beste-

Von der "Pizzeria" zum Softwareprimus

# Infogrames

Thomas Schmieder

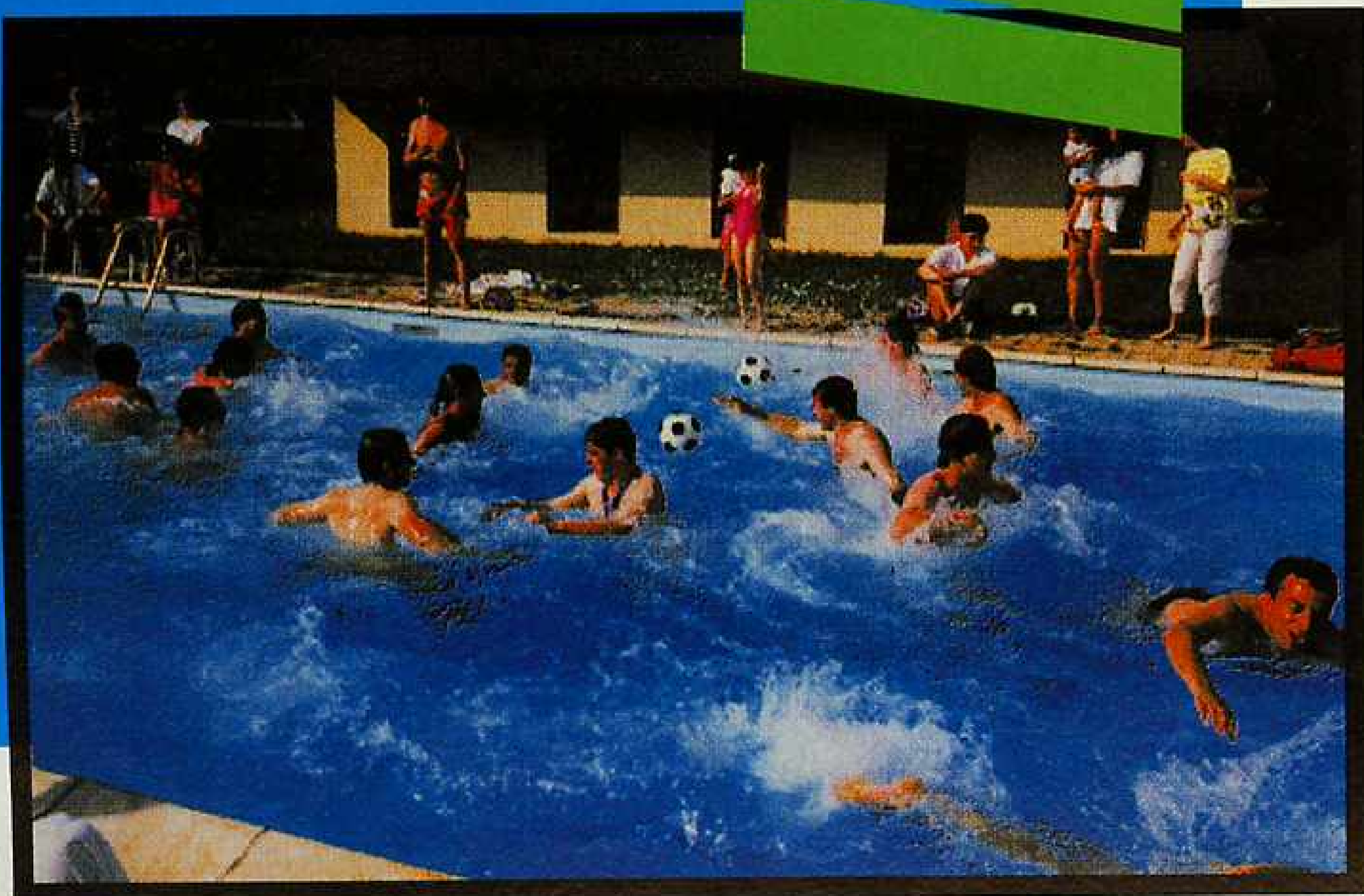


Herr Bennell



Das Team.

Eine ausgelassene Truppe.



hen eine Reihe von Lizenzverträgen, so daß ausgesuchte Produkte auch in den USA und in Japan erhältlich sind.

Seit 1986 gibt es einen weiteren Zweig in der Infogrames Unternehmensstruktur: Infogrames LTD. Im Gegensatz zu Infogrames SA, die sich um den gesamten europäischen Markt sowie die USA und Japan kümmert, beschäftigt sich LTD einzig und allein mit dem Markt auf der Insel (GB und Irland). Neben den Infogrames-Produkten, vertreibt Infogrames LTD auch die eines weiteren französischen Anbieters, Loricel.

Die Produktpalette der Firma umfaßt nahezu alle Systeme: ST, PC, Amiga, CPC, Sega Genesis, NES, SNES sowie Game Boy. Auch unabhängige Entwickler finden bei Infogrames immer ein offenes Ohr. Der Bogen spannt sich

hierbei von Rollenspielen über Simulationen bis hin zu Grafik- und Musikprogrammen. Um auch in Zukunft ein kräftiges Wort bei der Verteilung der Marktanteile mitzureden, hat man sich gleich einige werbewirksame Lizenzen gesichert. Allen voran Tintin und Mickey Mouse. Auch im Bereich CDI wird fleißig geprobt und getestet, schließlich besitzt man bereits seit 1985 eine europaweite Lizenz. Für 1992 sind International Tennis Open, Mystery of Kether und Asterix & Cleopatra vorgesehen. Und trotz aller Zukunftsorientiertheit, steht der Mensch nach wie vor im Mittelpunkt. Viel Spaß und Energie wird in die Gesamtheit des Unternehmens und den Zusammenhalt gesteckt. Denn was nutzt alle Arbeit, wenn keine Zeit bleibt, die Früchte zu genießen. (ts)

# Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des  
Jahres 1992  
gewählt von den  
Lesern der  
DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?  
Dann holt sie Euch!

## SOUND BLASTER 2.0



Deutschland:  
CPS Computer Distribution GmbH  
Am Neumarkt 30  
2000 Hamburg 70  
Telefon: 040-656 99 8-0  
Telefax: 040-656 79 69  
ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61

Österreich:  
Herbst Elektronik GmbH  
Untere Donaustraße 31  
1020 Wien  
Telefon: 222-267 56 90  
Telefax: 222-267 569 15

Schweiz:  
Wyrsch Trading AG  
Grossmatte 30  
6014 Littau/Luzern  
Telefon: 041-57 49 57  
Telefax: 041-57 30 85

Schweiz:  
Wyrsch Trading SA  
198, route de Veyrier  
1234 Vessy  
Telefon: 022-784 33 83  
Telefax: 022-784 28 66



## Orientierungshilfen

Nach einem bombigen Empfang am Tag vor Messebeginn, öffnete am Sonntag den 12.4.1992 die dritte Frühjahrs-ECTS im Londoner Business-Design-Centre ihre Glastüren. Aufgrund der vorangegangenen Bombenanschläge, hatte die tägliche U-Bahnfahrt ihren ganz besonderen Reiz. Ähnlich explosiv war dann die Messe in ihrer Eigenschaft als Kontakt- und Informationsforum zwischen Softwarehäusern, Programmierern, Händlern und Fachjournalisten. Um dieses Ereignis halbwegs übersichtlich und informativ festzuhalten, folgt nun eine Auswahl von Firmen in alphabetischer Reihenfolge, mit den, wie mir scheint, interessantesten Neuheiten:

**ACCOLADE**, neben den bereits in Marios Magic vorgestellten Game Boy Neuheiten, konnte **ACCOLADE** auch einige Neuheiten für den PC und das Mega Drive präsentieren. **HardBall 3**, das ultimative Baseballspiel unter der Schirmherrschaft von **Michael Announces**, einem der populärsten Sportkommentatoren in den Staaten. Und da liegt auch gleich die Besonderheit des Spiels: Jede Aktion wird in hervorragender Qualität kommentiert. Fürs Mega Drive konnte schonmal **Test Drive 2** probegefahren werden. Desweiteren gab es fürs MD **Winter Challenge**, **Mike Dikta Power Football**, **Turrican** und **Star Control**.

Von **ACTIVISION** gab es **SHANGHAI 2**, die **Power Hits Compilation** mit zehn Spielen, die **Lost Treasures Compilation** mit 20 Textadventures (Preview in PT 5/92), **World Class Chess** und **Bush Buck** zu sehen.

**ATTIC** zeigte uns sein **Schwarzes Auge**, welches das Interesse aller Rollenspielfans wecken dürfte.

Bei **CODEMASTERS** konnte **Dizzy** und **Seymour goes to Hollywood** in Augenschein genommen werden.



## Auch die Engländer können Häusli bauen.

Am Stand von **COKTEL VISION**, zeigte uns **Sabine David Bargon Attack** und **Inca**, zwei aufregende Neuerscheinungen, die schon auf dem Weg zu uns sind.

**CORE DESIGN** konnte erste Videoaufnahmen zu **Jaguar** vorführen. Desweiteren wird man mit **Chuck Rock 2**, ein Spiel auf der Monkey-Welle veröffentlichen.

**DIGITAL INTEGRATION** konnte das interessierte Publikum mit ihrem **Tornado-Flugsimulator** an den Stand locken und binden. Tolle 3D-Grafiken zeigen, daß auch kleinere Unternehmen Großes leisten können.

**DOMARK** gab sich geteilt: Auf der einen Seite die Computerspielsektion, mit **Race Driving**, einer neuen Compilation, **Trivial Pursuit** für CDTV und dem **Championship Manager**, auf der anderen Seite der Segasektion mit **Prince of Persia**, **Rampart**, **Super Space Invaders**, **Pitfigther**, **James Pond** und **Trivial Pursuit**.

Auch **ELECTRONIC ARTS** ließ sich nicht lumpen und zeigte in einem der Konferenzräume **Heros**, **Rampart**, **Just Grandma and me**, **The Siege**, **Buzz Aldrin**, **Kid Pix Companion**, **Sherlock Holmes** (echt gut), **Carriers at War**, **Global Effects**, **Risky Woods** und **Power Monger** in der Mega Drive-Version.

Elitäres auch bei **ELITE**. **Dr Franken** für den Game Boy, **Joe & Mac** fürs SNES und **European Championship 1992** für den PC.

**EMPIRE** und **ENTERTAINMENT INTERNATIONAL** versuchen sich zusammen, um wieder stärker Fuß auf dem Spielewaremarkt zu fassen. Mit **Pacific Islands**, dem Team Yankee Nachfolger, und der **International Sports Challenge**, wagt man den ersten Schritt in diese Richtung.

**GRANDSLAMS** Einstieg in die Filmumsetzungsszene wird ja in dieser Ausgabe schon eingehend beleuchtet (**Die Hard 1&2**). Darü-



Ein Blick aufs Hudson Haus.



Dune Präsentation von Virgin.



Lange Rede, kurzer Sinn: Dune.



Alles auf einen Blick.



Sabine David von Coktel Vision im Gespräch mit der Presse.

# ECTS





**Fußball vom Feinsten.**

ber hinaus kommen noch **Liverpool** (Fußball) und **Nick Faldo** (Golf) sowie **Beavers** neu ins Programm.

**GREMLIN** lud **Plan 9 from outer Space**, **Daemonsgate**, **Flag** und **Zool** in die Rechner.

High Tech von **HI TECH**. **Daffy Duck in the Great Paint Caper**, **Yogi in the big clean up**, **Turbo the Tortoise** und die **Jetons**.

Am Stand von **HUDSON SOFT** konnte man, neben einer deftigen Niederlage im **Dynablast** (2:5 aufgrund des miserablen Joysticks), noch einen Blick auf **Adventure Island** für Game Boy und NES werfen, sowie probespielden.

**IMPRESSIONS** holte gleich zwei Knaller aus der Wundertüte: **Samurai**, **The Way of the Warrior** und, passend zum Columbusjahr, **Discovery**.

**INFOGRAMES** präsentierte das kurz vor der Auslieferung stehende **Eternam** sowie Neues aus dem Bereich der Lernsoftware.

**KRISALIS**, versucht Gutes durch Besseres zu ersetzen und zog mit **John Barnes European Football** einen Haupttreffer. Schneller, besser und mit vielen Variationsmöglichkeiten versehen, stellt es Manchester United leicht in den

Schatten. Nochmals Sport kommt mit **Graham Taylor Soccer Challenge** auf den Bildschirm. **Laser Squad**, **Vikings Field of Conquest** und **Shadow Worlds** rundeten das Angebot ab. **MICROPROSE** verlor nicht nur spitzenmäßige Lederjacks zu **B17**, sondern zeigte auch eine Menge an nennenswerten Neuheiten. **Darklands**, **ATAC**, das **B17 Bombergeschwader** und **F 15** fürs NES waren dabei die Highlights.

**MILLENNIUM** trumpfte mit **Steel Empire** und einem Preview zu **Aquabatic Games** und zu einem Sportspiel, welches natürlich zur Olympiade erscheinen wird, auf.

Das Haus **MINDSCAPE** zeigte neben seinem **Miracle Piano Teaching System** auch das langersehnte **Ultima 7** und **Ultima Underworld**.

**MIRAGE**, erst seit März 1992 ins Marktgeschehen involviert, konnte auch gleich zwei Spitzenprogramme vorstellen: **Darkseed**, mit den unglaublichen Giger-Grafiken, und **Humans**, ein heiden Neandertalerspaß.

**PSYGNOSIS** konnte die ersten Bilder zu **Red Zone** und **Bike GP** vorzeigen.

Auch von **SIERRA** gibt es Neues zu berichten. Die ersten fantastischen Bilder zu **Kings Quest 6**, **Laura Bow 2**, **Pinball** und **Aces of the Pacific**.

Mit eigenem Stand und der englischen Ausgabe zum **Bundesliga Manager Prof.** konnte **SOFTWARE 2000** ein reges Interesse am eigenen Stand verzeichnen. Und auch der **STARBYTE**-Stand ließ die Besucher aufhorchen. Mit der Vorstellung von **Space Max** konnte man erneut zeigen, daß auch deutsche Softwarehäuser internationales Format haben.

**SYSTEM 3** steuerte zum Neuheitenblock **Myth** und **Ferrari Grand Prix Challenge** für den Amiga und **Last Ninja 3** für den ST (!).

**TEAM 17** ließ **Projekt X** an seinen Monitoren laufen, während **TECMAGIK** das offizielle Videospiel zur Europameisterschaft '92 vorstellte, **Champions of Europe**. Darüber hinaus waren auch **André Agassis Tennis** und die **New Zealand Story** in Augenschein zu nehmen.

**THALAMUS** konnte **Borobodur**

dem Publikum zeigen. Bei **UBI SOFT** gab es Einblicke in **Bat 2** und **Perfect General**. **US GOLD** konnte unter seiner Segelflagge, **Olympic Gold** hissen, der einzigen offiziellen Spielversion zur 92er Sommerolympiade. Für den Computermarkt waren **Championship Courses**, **The Dark Queen of Krynn** und einige Compilations unter den Budget-Label **KIXX** vertreten.

**VIRGIN GAMES**, schon aufgrund der überdimensionalen Fahne in der Messehalle einer der auffälligsten Aussteller, konnte mit einer fast gelungenen Präsentation den Softwareknaller **Dune** der Fachpresse vorführen. Mindestens ebenso beeindruckend: **Lure of the Temptress**, ein Spiel in bester Monkey Island Qualität.

Z wie **ZEPPELIN** mit **Match of the day** setzt den Schlußpunkt in dieser sicherlich nicht vollständigen Berichterstattung, zeigt aber, wie ich hoffe, daß es diese drei Tage wirklich in sich hatten. (ts)



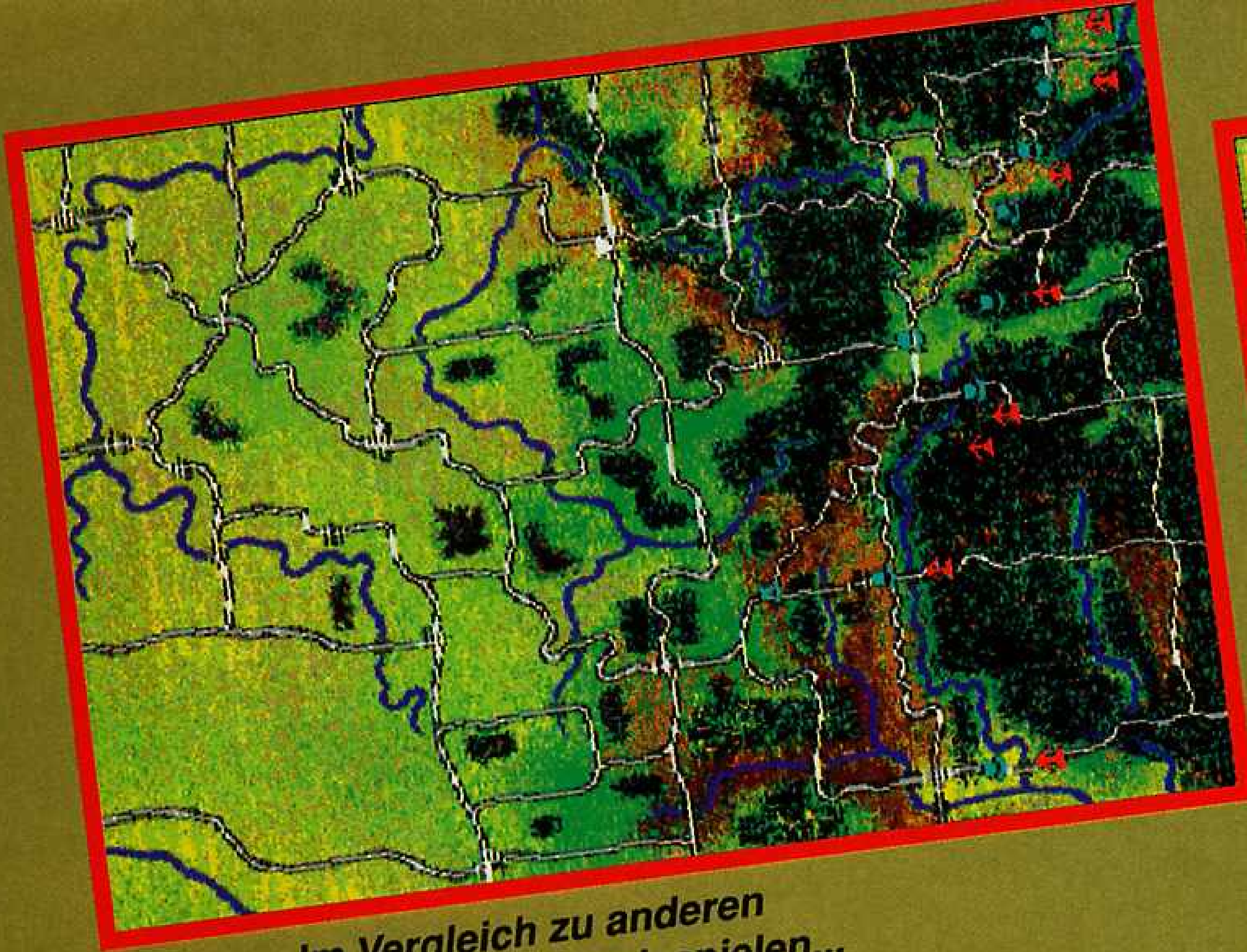
**Desert Strike: In Deutschland nur über den Export erhältlich.**



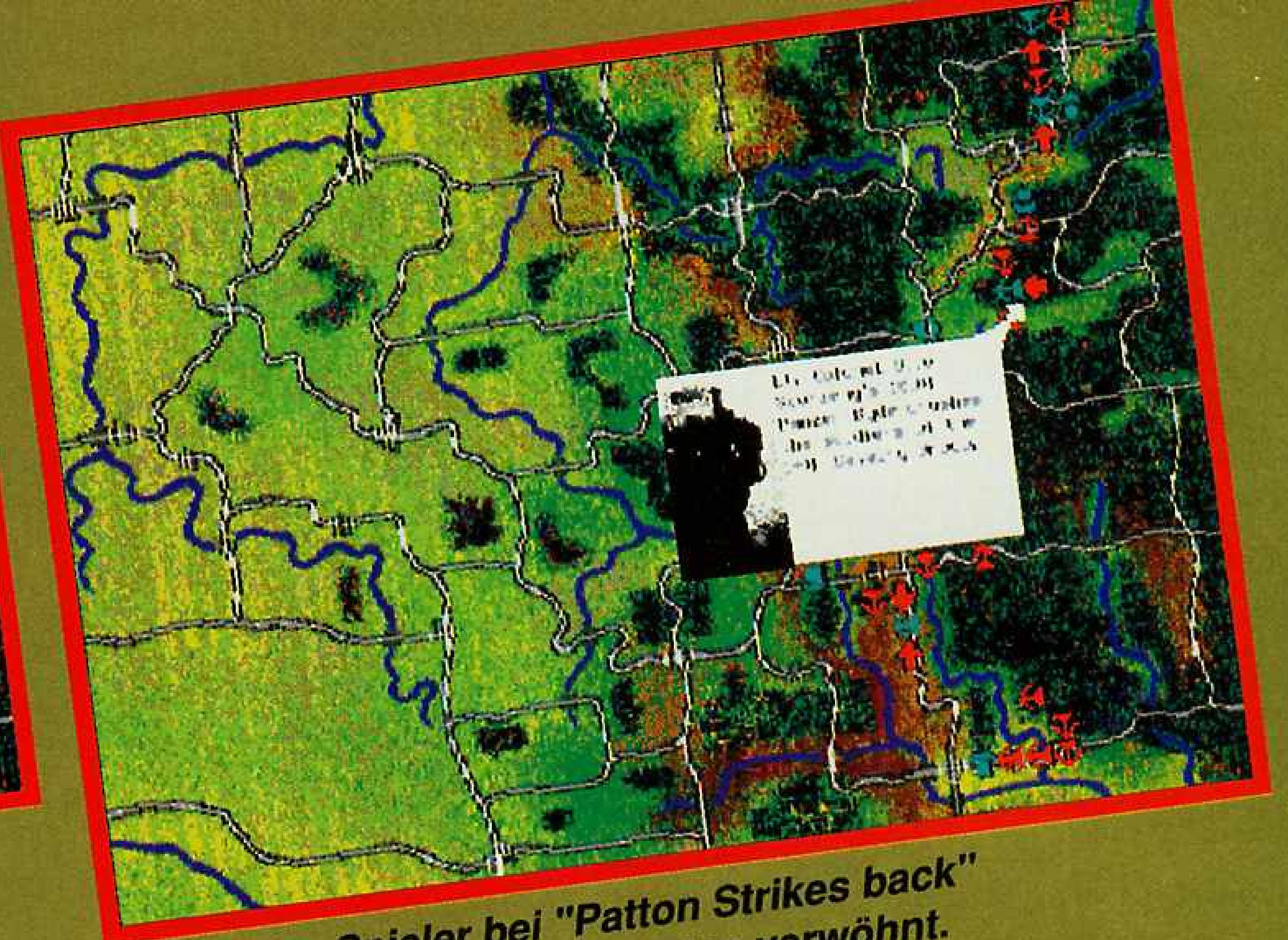
**Sherlock Holmes: Feinste Grafik in der Welt des Verbrechens.**



**Kings Quest VI: Unglaubliche Grafiken zu einem ungläublichen Spiel.**



Im Vergleich zu anderen Hardcore-Strategiespielen...



... wird der Spieler bei "Patton Strikes Back" mit schön gezeichneten Karten verwöhnt.

# PATTON STRIKES BACK

Für manche Programmautoren ist der Zweite Weltkrieg ein scheinbar unerschöpfliches Thema. Da die ganzen Großereignisse bereits in irgendwelchen Games vermarktet sind, besinnt man sich jetzt auf die kleineren Sachen. In "PATTON STRIKES BACK" geht es um die Ardennenoffensive, die letzte Offensive der Wehrmacht in Frankreich.



Also schnell den Stahlhelm und die Klamotten hergesucht, die mir die Bundeswehr freundlicherweise überlassen hat, den Klappspaten ausgepackt und erstmal vor dem Rechner ein Schützenloch ausheben. Aus dieser sicheren Deckung heraus dann das Spiel installieren (problemlos) und die englische Anleitung lesen. In der Anleitung gibt es dann eine kurze historische Übersicht und dann noch eine Beschreibung der Simulationssteuerung und der Möglichkeiten. Ausgestattet mit


diesem Rüstzeug kann man dann wählen, ob man Allierter oder Deutscher sein will, und ob sich die Simulation an historische Gegebenheiten halten soll. Auf einer topographischen Karte sind Symbole für die verschiedenen Einheiten aufgezeigt, die man mit der Maus in verschiede-

In the tiny village of Scliback, northwest of St. Vith, Lieutenant Jesse Morrow of the 2nd Infantry Division was trying to cope with an impossible situation. All night long the advance guards of the 27th Volksgrenadier Division and the 15th SS Panzer Division had been driving through the fragmentary American lines into the village, where the fighting had been wild and fierce. Now it was morning, and German tanks kept appearing out of nowhere.

A Tiger with a dozen infantrymen riding home brought it to Morrow's position. Morrow charged off the infantry with a submachine gun, then fired a rifle grenade, which caused a terrific explosion. The Tiger roared past Morrow, who gave chase, firing a second rifle grenade. The Tiger veered into a ditch and tried to back out. Morrow fired a third rifle grenade and got lucky; the tank burst into flames.

A few hours later, Morrow was in a house when another Tiger rumbled through the street in front. Morrow grabbed a bazooka and fired it into the rear of the Tiger. It crashed into a house, immobilized but still capable of using its weapons. The tank commander popped his head out the turret and Morrow tried to shoot him with his pistol, but missed. Luckily, then, he ducked behind a corner, where he spent a day escaping. Hearing it to his stretcher, he tended himself and then jumped out from behind the driver.

He found himself staring down the muzzle of the Tiger's main cannon. The young tank commander, still packing his rifle, was ready for him. Morrow remembered seeing a tank and then everything went black. Amazingly, he survived. The Tiger roared -- but the shock waves from the passing storm found here open Morrow's neck.



Patton Strikes Back

Kampf, zeigt eine Art Sprechblase den Status an. Das Game wird mit VGA-Grafik und Soundblasterunterstützung zwar den Mindestanforderungen gerecht, Spielspaß und Motivation bleiben nicht zuletzt wegen der unflexiblen Möglichkeiten und der eng begrenzten Handlung auf der Strecke.

(mr)

Wie bei nahezu allen Spielen dieses Genres, wird großer Wert auf den geschichtlichen Hintergrund gelegt.

nen Zustände wie Angriff, Verteidigung oder Bewegung versetzen kann. Zwischendurch erscheinen dann kurze Geschichten, die über historische Ereignisse informieren. Befinden sich Einheiten im

PC unterstützt		STRATEGIE	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Bröderbund Preis ca. DM 119,- - auch mit 8 MHz spielbar.
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex. Ram	<input type="checkbox"/>	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	<input type="checkbox"/>	Muster von PC Computercenter
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	<input type="checkbox"/>	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	<input type="checkbox"/>	
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	<input checked="" type="checkbox"/>	

55% 70% 40% **58%**



# SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

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



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

## WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für **AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN**

<b>Amiga 500 Speichererweiterung auf 1 MB (16 RAM)</b>	
Sonderposten! Begrenzte Stückzahl	<b>49,-</b>
<b>Amiga 500 Speichererw. auf 2,5 MB</b>	
weiterhin	<b>222,-</b>
<b>Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM</b>	
	<b>129,-</b>
<b>Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff</b>	
jetzt	<b>279,-</b>
<b>Adlib-compatible-Soundkarte</b>	
nur	<b>129,-</b>



### GET THE POWER !

**"BI - TURBO SYSTEM I"**  
für **AMIGA 500**

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

**nur 399,- DM**

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

- O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
- O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
- O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Tel.: 0037/3725/31620
- W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633
- W-2300 Kiel, Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz), Tel.: 0431/970046
- O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,
- W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.: 05141/214411
- W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231
- O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage
- W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenastr. 1, Tel.: 0211/4910187
- W-4040 Neuss, Hamtorstr. 20, Telefon auf Anfrage
- W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556
- W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084
- W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
- W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Tel.: 02871/184123
- W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629
- W-4330 Mülheim, Delle 47, Tel.: 0208/390370
- W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage
- W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel.: 0251/278515
- W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219
- W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809
- W-4630 Bochum, Herner Str. 383, Tel.: 0234/531018
- W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643
- W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033

- W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806
- W-5000 Köln 41, Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499
- W-5400 Koblenz, Markenbildchenweg 24, Tel.: 0261/31848
- W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532
- W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118
- W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753
- W-5800 Hagen, Bergischer Ring 5, Tel.: 02331/26774
- W-5840 Schwerte, Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813
- W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900
- W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
- W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Telefon auf Anfrage
- W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665
- W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771
- W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142
- W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092
- W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
- O-7033 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel.: 0037/41/4787781
- W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360
- W-8000 München, Ringseisstr. 8, Tel.: 089/531764
- W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744
- W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993
- W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762
- O-9102 Limbach-Oberfrohna, Quer Str. 15, Telefon auf Anfrage
- L-9054 Ettelbrück/Luxemburg, 23, rue Dr. Klein, Tel.: 00/818/990

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

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



# TITUS THE FOX



Mit Titus the Fox werden endlich einmal wieder die PC-Spieler mit einem tollen Plattform-Spiel bedacht, handelt es sich doch um eines der ursprünglichsten Genres.

**Neben den immer realitätsnaheren Simulationen und den immer besser gemachten Adventures geraten die guten alten Jump 'n Run Spiele mehr und mehr ins Hintertreffen.**

schnell verspielt und der Joystick kommt nicht zur Ruhe. Auch die Geheimgänge sind kein Platz zum Ausruhen, vor den üblen Typen ist Titus zwar sicher, aber dafür muß er akrobatische Sprünge einlegen, um vorwärtszukommen. Hinter der kleinen, unscheinbaren Verpackung steckt ein tolles Spiel mit fantastischen Grafiken und sogar AdLib Sound. Nur der Kopierschutz ist zu bemängeln, wegen einer Key-Disc treten beim Laden immer erhebliche Wartezeiten auf, da ein Diskettenlaufwerk abgefragt wird. Die Grafik scrollt ruckfrei von rechts nach links, bloß die Positionierung der Spielfigur ist teilweise zu nah am Bildschirmrand, so daß es einige böse Überraschungen gibt. Allen, die sich in solche Games richtig hineinsteigern können, ist "Titus The Fox" nur zu empfehlen.

(mg)

**D**ennoch sollte nicht vergessen werden, daß gerade diese Spiele den Computer als Spielmedium erst so richtig populär gemacht haben. Dabei verspricht auch diese Spielegattung eine Menge Spielspaß. Als Vertreter dieser Gruppe ist "Titus The Fox" schon Oberklasse. Gesteuert wird Titus mit dem Joystick, er kann springen, Gegenstände aufheben und werfen, kriechen und in Geheim-

gängen verschwinden. Wehren muß sich der kleine Fuchs gegen bissige Doggen, Biber, die mit dem Holzhammer zuhauen, finstere Typen und herumfliegendes Ungeziefer. Dabei sind die zwei Leben

PC unterstützt		JUMP 'N RUN	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	<input type="checkbox"/>	<b>Hersteller</b> Titus Software <b>Preis</b> ca. DM 80,-
Maus	<input type="checkbox"/> Ex.Ram	<input type="checkbox"/>	
Tastatur	<input type="checkbox"/> Hercules	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Besonderheiten</b> - Diskette mit Hardware-Kopierschutz
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	<input checked="" type="checkbox"/>	
Soundblaster	<input type="checkbox"/> EGA	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Muster von</b> Leisuresoft
Roland	<input type="checkbox"/> VGA	<input checked="" type="checkbox"/>	



bazooka being fired upon by Bazooka.



# THE PERFECT GENERAL

**Wehe, wenn die geballte Kraft der von irgendeinem dubiosen Kriegsgott angespornten Truppen Sadly Hussein`s auf die verzweifelten Abwehrkräfte des verkannten Stabsgenies Mad Matze`s treffen!**

Naja, wohl jeder von Euch hat gemerkt, daß dieses Strategiespiel weniger Wert auf historische Authentizität legt. Zwar gibt es neben zahlreichen, mehr oder weniger leichten Szenarien Schlachten für Leute, die unbedingt die Geschichte nachträglich noch verändern wollen, wie z. B. die Landung in der Normandie (Cherbourg, Caen), El Alamein, General Patton, und Königsberg. Diese Vorbilder glänzen aber weniger durch akkurate geschichtliche, sondern mehr durch landschaftliche Gegebenheiten und somit Schwierigkeiten wie Wüste oder Strand. Vielmehr kommt es bei The Perfect General darauf an, in einem fiktiven, jedoch typischen Kampfgebiet, die dafür am besten geeignete Auswahl an Einheiten zu treffen und diese Kräfte vom strategischen Gesichtspunkt her am optimalsten einzusetzen. Dabei ist man einmal in der Rolle des Angreifers, ein anderes mal übernimmt man den eher defensiven Part. Daß in beiden Situationen Kräfte, die auf der einen Seite für einen Blitzkrieg wie geschaffen sind, für die Verteidi-

gung völlig ungeeignet erscheinen, weiß bereits jeder, der irgendwann einmal "Sturmtruppen"-Comics gelesen hat. So wird in diesem Strategiespiel das Zusammenwirken der einzelnen Waffengattungen ziemlich anschaulich dargestellt. Zu Beginn eines jeden Schlagabtauschs, der sich über eine limitierte oder unendliche Anzahl von Runden hinziehen kann, mußt Du mit vorhandenen Mitteln Deine Armee aufstellen. Dabei ist klar, daß ein schwerer Panzer mehr kostet als ein Häufchen Infanterie. Insgesamt kann man aus verschiedenen Panzergattungen, leichter, schwerer und mobiler Artillerie, Bazookas, Stoppelhopsern, Pionieren sowie Minen auswählen. Die Artillerie ist in der Lage, neben Punkt - auch Sperrfeuer abzugeben, also sozusagen einen Abschnitt eine bestimmte Zeit abzuriegeln. Bei den taktischen Entscheidungen mußt Du natürlich auch die verschiedenen Geländearten berücksichtigen. So hat man sich bei The Perfect General mit Ortschaften und deren Ruinen, Eisenbahnschienen, Straßen, Kreuzungen,

Feldern, Granattrichtern und Wüsten herumzuschlagen. Je nach Beschaffenheit dieser Geländearten kannst Du Deine Vorgehensweise planen: Manches Waldstück ist besser für einen Hinterhalt geeignet, während Du offene Stoppelfelder im Sturmangriff überwindest. Dabei darf der Gegner nicht vergessen werden: Auch ihm bietet das Gelände Versteckmöglichkeiten, so ist es angebracht, daß Du vorsichtigerweise erst mal ein paar Aufklärer loschickst. Es ist verblüffend, wieviel gegnerische Einheiten aus einem

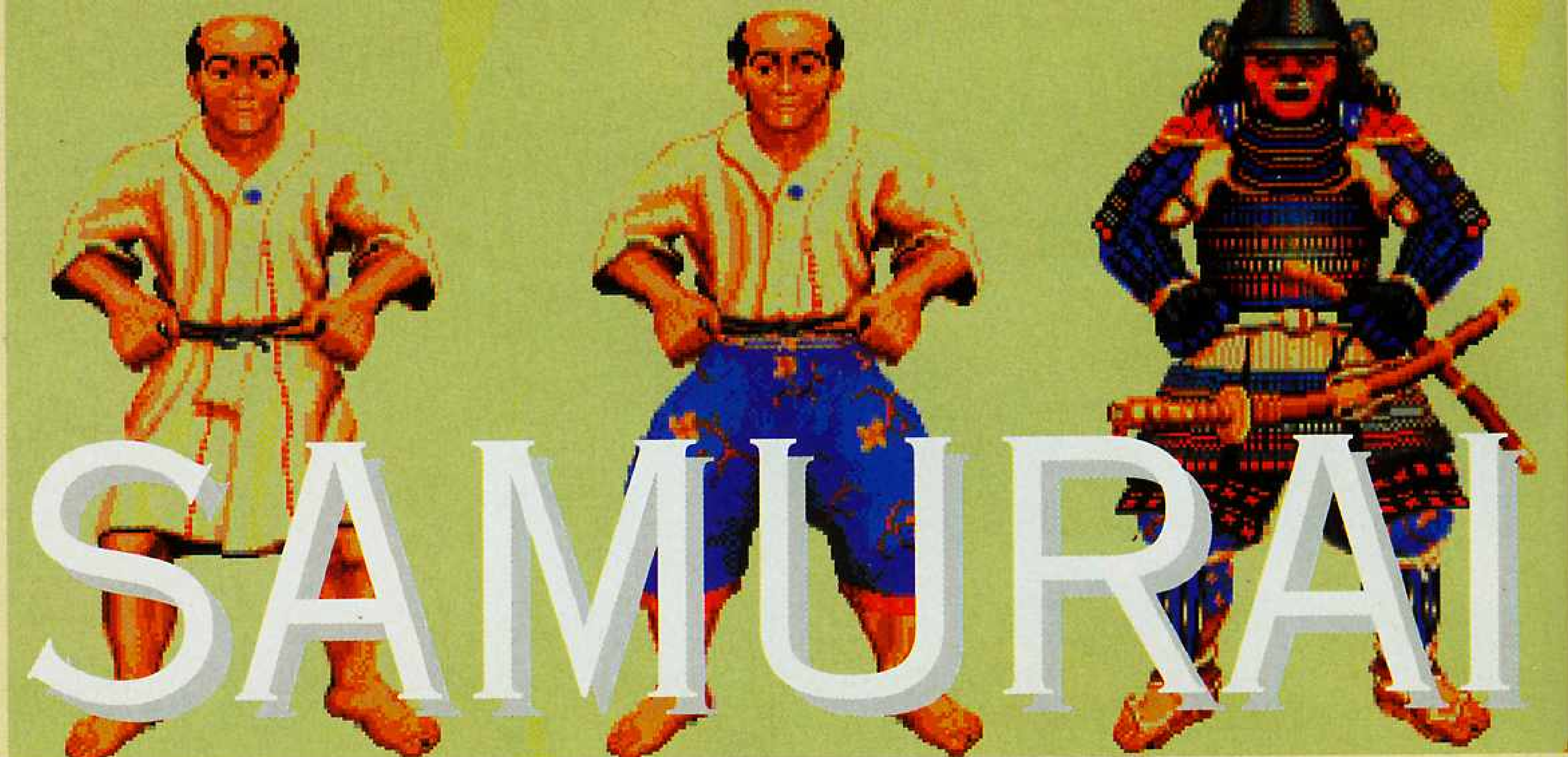
vorher so unscheinbaren Dickicht sichtbar werden! Oder Du könntest ein paar Artilleriesalven in ein verdächtiges, sich für einen Hinterhalt geradezu anbietendes Gebiet schicken, und, und, und... Das Ziel des Spiels ist natürlich letztendlich, Land und Städte zu erobern oder zu verteidigen. Dabei bekommst Du je nach Erfolg Punkte, die zum Schluß der Turns mit denen des Mensch- oder Computergegners verglichen werden. Eine detaillierte Landschaft, anschauliche Symbole für die Einheiten und Geräte sowie eine Aufklärungskarte verbildlichen die einzelnen Szenarios recht gut. In die Bewegungen des Gegners kann direkt eingegriffen werden. Außerdem tragen Pop Up-Menüs, einfache Kommandos sowie Hilfen und Erklärungen hierzu zur Spielerleichterung bei. Wieder einmal negativ zu werten, ist die über neunzigseitige englische Anleitung, bei deren Übersetzung ich Dir jetzt schon viel Spaß wünsche. Jedoch soll das Programm laut Herstellerangaben noch komplett in Deutsch erscheinen. Ein Spiel gegen einen Gegner via Modem ist möglich und wird im Handbuch ausführlich beschrieben. (mr)

<p><b>AMIGA</b></p> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt</p> <p>1 MByte <input type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2. Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>STRATEGIESPIEL</b></p> <p>Hersteller White Wolf Preis ca. DM 80,-</p> <p><b>Besonderheiten</b> - Englische Anleitung - per Modem spielbar</p> <p>Muster von Hersteller</p>
<p>50% 70% 85% ➔ 77%</p>	

<p><b>PC</b> unterstützt</p> <p>Joystick <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram <input type="checkbox"/> Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Hercules <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> CGA <input type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> EGA <input type="checkbox"/> Roland <input type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>STRATEGIESPIEL</b></p> <p>Hersteller White Wolf Preis ca. DM 100,-</p> <p><b>Besonderheiten</b> - Englische Anleitung - per Modem spielbar</p> <p>Muster von Hersteller</p>
<p>50% 70% 80% ➔ 74%</p>	

**Strategiespiele gibt es mittlerweile aus allen Zeitepochen und in fast allen Szenarien, so daß sich die Programmierer auch mal was Neues überlegen müssen.**

**Nachdem die europäischen Schlachtfelder nun ausgereizt sind, besinnt man sich auf die Geschichte anderer Völker, die ja bekanntlich auch nicht ganz ohne Kampf abgelaufen ist.**



# SAMURAI

## - THE WAY OF THE WARRIOR -

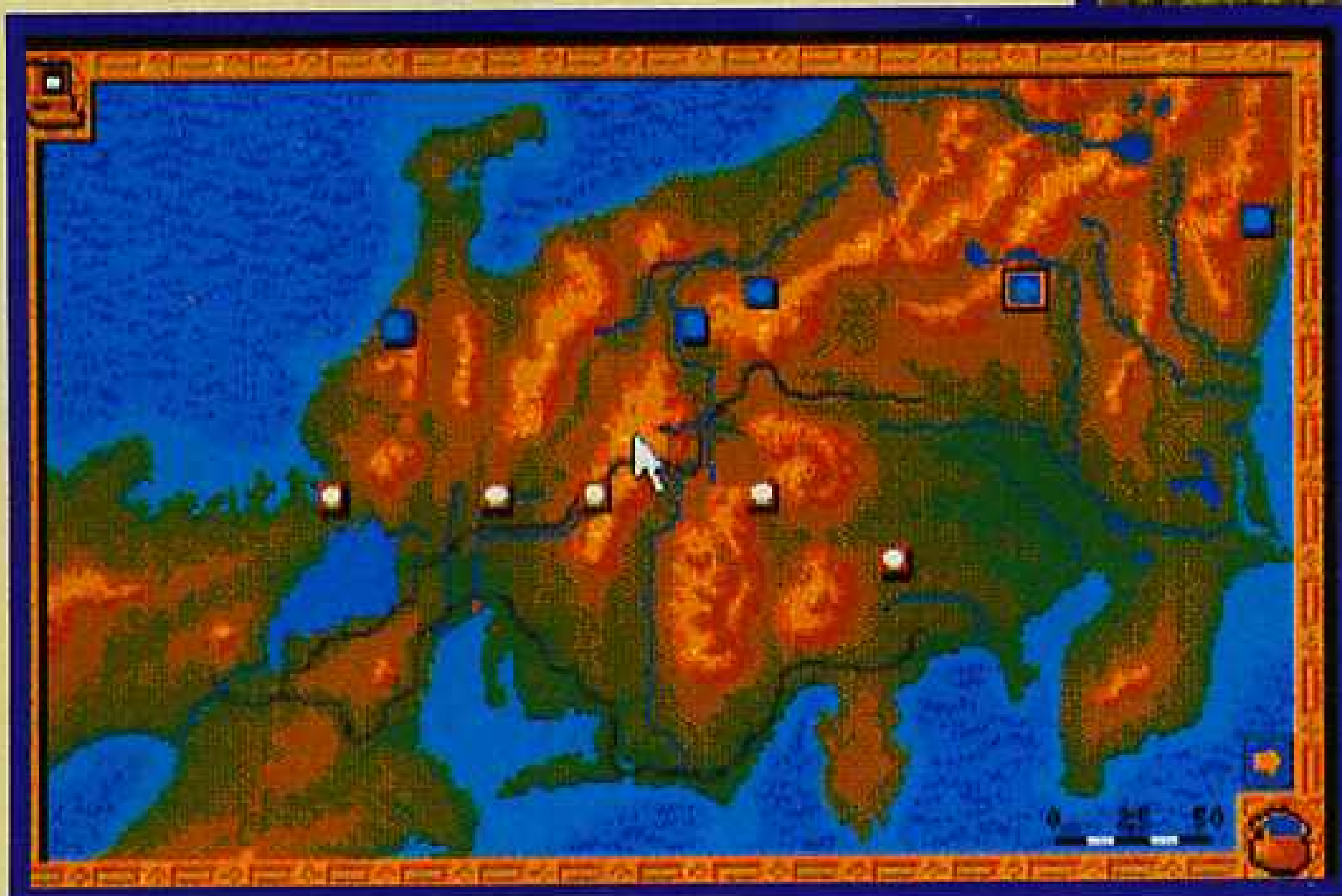
**S**amurai The Way Of The Warrior spielt im Japan des 16. Jahrhunderts. Dort sind ähnliche Strukturen vorhanden wie im Europa gleicher Epoche. Das Land ist in verschiedene kleine Staaten aufgeteilt, die jeweils von einem Fürsten, dem "Daimyo" regiert werden. Diese Staaten führen ständig aus irgendwelchen wichtigen oder unwichtigen Gründen miteinander Krieg. Du bist in diesem Spiel einer dieser Fürsten, der "Usaka San" und gebietest über ein Herrschaftsgebiet von fünf Städten auf der Insel Honshu. Dort regiert auch noch ein anderer Fürst, der böse "Obinaka", über ebenfalls fünf Städte. Unter Einsatz Deiner ganzen Reserven muß Du Dein Herrschaftsgebiet vergrößern und die gegnerischen Städte einnehmen. Diese fünf

den und sehr aufgabenspezifisch zugeschnitten. Für den Angriff auf einen übermächtigen Gegner ist ebenso eine Möglichkeit vorhanden wie für eine Umzingelung. All diese Formationen haben entsprechend phantasievolle Namen wie "Ganko / Vögel im Flug" oder "Gyo-

grundsätzliche Sachen, wie Grafikkarte, Sound und Steuerung eingestellt. Dann erscheint das Titelbild mit einem Aufruf zur allgemeinen Mobilmachung.

In den nächsten Bildern sieht man einen Japaner in Unterwäsche, der sich langsam anzieht, um dann,

sich auch noch die Möglichkeit den Computer gegen sich selbst kämpfen zu lassen. Sind diese Grundeinstellungen vorgenommen erscheint die Karte mit den Städten. Jede Stadt rüstet nun eine Armee aus, wobei sie ein bestimmtes Budget zur Verfügung hat. Diese Armee wird dann in Verteidigungs- und Angriffstruppe aufgespalten. Die Angriffstruppen sind beweglich, die Verteidigungsarmee bleibt in der Stadt. Was dann folgt ist allen bekannt, die Armeen werden bewegt und gegen den Gegner geführt. Treffen sich zwei Armeen, so kommt es zum Kampf, bei dem die schon erwähnten Kampfformationen eine wichtige Rolle spielen. Der Rest ist aus den anderen Strategiespielen bekannt, einer verliert und der andere ist Sieger (that's real life).



**Dem Spiel ist es gelungen, den fernöstlichen Charakter einzufangen. Domo, Programmierer-San.**

rin / Fischschuppen". Neben dem Handbuch gibt es noch zwei Schnellstartkarten. Die eine beschreibt den grundsätzlichen Spielverlauf, die andere die verschiedenen Kampfformationen zu denen man auch noch eigene hinzuerfinden kann. Es können entweder ganze Armeen, kleine Unterabteilungen oder einzelne Spieler gesteuert werden. Das Spiel ist übrigens mehrsprachig, der Spieler kann zwischen Englisch, Deutsch und Französisch wählen, wobei die Übersetzung nicht gerade sorgfältig erfolgt ist, es kann durchaus passieren, daß in einem deutschen Satz ein englisches Wort auftaucht. Ist das Spiel dann installiert, wobei die Installation etwas umständlich ist, erscheint bei Spielstart ein Menü. In diesem Menü werden

ein paar Bilder später, in voller Kampfuniform dazustehen und recht grimmig aus dem Monitor zu blicken. Da der kleine gelbe Mann nun angezogen ist, kann er sich in den Kampf stürzen. Das bedeutet für den Spieler erst einmal, die Seite zu wählen, auf der er kämpfen will und noch Kampfstärke und Gegner einzustellen. Dabei bietet



Das Spiel ist nicht gerade etwas für Leute, die schnelle Action haben wollen, aber für Strategen ist es ein richtiges Eldorado mit Garantie für langen Spielspaß.

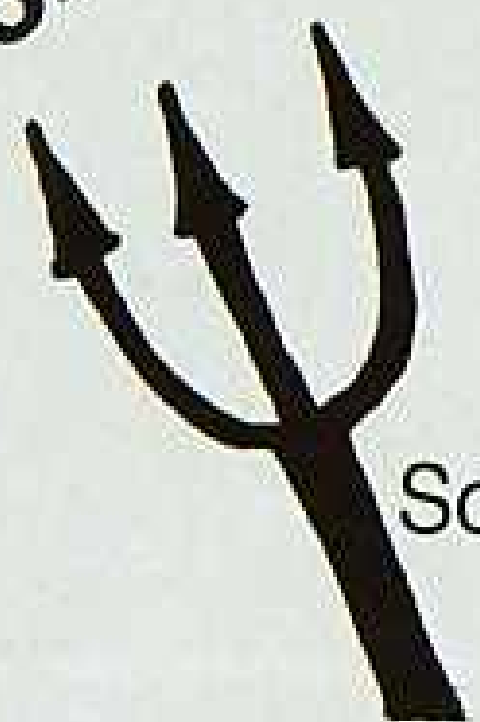
(mg)

Städte hat "Obinaka" dem Herrschaftsgebiet Deines Vater entrisen und ihn anschließend ermorden lassen. Es geht also nicht nur um Macht, sondern auch um Ehre, die ja in Japan eine besondere Bedeutung hat. Die Story ist im deutschen Handbuch genauer nachzulesen. Die Lektüre des Handbuches ist sowieso sehr empfehlenswert, da die Spielsteuerung sehr kompliziert und der fernöstlichen Denkweise angepaßt ist. Außerdem informiert das Handbuch über die verschiedenen Spielmodi, Ansichten, Bewegungsformen, Kampfstärken und Kampfweisen. Diese Kampfweisen sind den originalen Kampfformationen der Samurai nachempfunden

<b>PC unterstützt</b>		<b>STRATEGIE</b>	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Hersteller Impressions</b>	<b>Besonderheiten</b>
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram <input type="checkbox"/>	<b>Preis ca. DM 90,-</b>	- Strategiespiel fernöstlichen Charakters
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules <input type="checkbox"/>	<b>Muster von</b>	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA <input type="checkbox"/>	PC Computercenter	
Soundblaster	<input type="checkbox"/> EGA <input checked="" type="checkbox"/>		
Roland	<input type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/>		

66% 58% 85% → 75%

**Neueröffnung!**  
Georgswall 3  
3000 Hannover  
Tel.: 0511 / 32 17 96



# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

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

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx \*Funny-Software #

**Entertainment-Center:**

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

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

**Bestellservice:**

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

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

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



## SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Toppervice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

## HARDWARE + ZUBEHÖR

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95	Home Alone	64,95	-	74,95	Riders of Rohan	62,95	-	79,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Hudson Hawk	64,95	64,95	-	Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	86,95
Abandoned Places	78,95	-	-	Hyperspeed	-	-	99,95	Robin Hood (Sierra) dt.	-	-	86,95
Advantage Tennis Tour	59,95	-	69,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Robocop 3	64,95	-	-
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.	Rocketeer	-	-	78,95
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95	James Pond II	64,95	64,95	-	Roger Rabbit	a.A.	-	78,95
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95	Jimmy White Snooker	69,95	-	-	Romance o.t. Kingd. 2	104,95	-	104,95
Airbus 320	94,95	94,95	-	Kid Gloves II	64,95	64,95	-	Sanctuary	79,95	-	79,95
Airline	-	-	72,95	Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95	Search for the Titanic	-	-	74,95
Amberstar	81,95	81,95	-	Knightmare	74,95	74,95	-	Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Another World	64,95	64,95	-	Knights o.t. Sky	77,95	77,95	94,95	Secret Weapon HE 162	-	-	44,95
Apydia	72,95	-	-	Leander	74,95	-	-	Secret Weapons P80	-	-	49,95
B.A.T 2	-	-	a.A.	Legend	72,95	72,95	-	Shadow Lands	72,95	72,95	-
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95	Legend of Fearghail	69,95	69,95	74,95	Shanghai 2	-	-	87,95
Bane of the Cosmic F. dt.	-	-84,95	-	Leisure Suit Larry 3 dt.	96,95	-	96,95	Shuttle deutsch	-	-	114,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-	Lemmings	62,95	62,95	-	Sim Ant	-	-	89,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95	Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	62,95	Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95	Sim Earth	-	-	96,95
Birds of Prey	74,95	-	-	Lethal Xcess	67,95	-	-	Sorcerer's Appliance	-	-	86,95
Black Crypt	64,95	-	-	Life & Death	69,95	69,95	-	Soul Chrystal	72,95	-	78,95
Black Gold	69,95	69,95	74,95	Life & Death 2	-	-	74,95	Space Ace II	79,95	79,95	89,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95	Links	-	-	86,95	Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Buck Rogers 2	-	-	72,95	Links II (Pro)	-	-	86,95	Special Forces	87,95	87,95	-
Bundesliga Man. Prof.	69,95	-	69,95	Links Bartan Creek	-	-	44,95	Speedball II	64,95	64,95	79,95
Castles	72,95	-	79,95	Links Bayhill Course	-	-	44,95	Star Control	72,95	-	72,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Logical	59,95	54,95	59,95	Star Trek	-	-	78,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95	Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-	Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Celtic Legends	74,95	-	-	Lémpereur	-	-	99,95	Starflight II	66,95	-	66,95
Chessmaster 3000	-	-	82,95	M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95	Steigenberger Hotelm.	59,95	-	-
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95	Mad TV	-	-	86,95	Stellar 7	62,95	-	62,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Magic Candle II	-	-	78,95	Strike II	-	-	74,95
Civilization	-	-	89,95	Magic Pockets	64,95	62,95	-	Srike Commander	-	-	-
Civilization deutsch	-	-	104,95	Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	78,95	Strike Fleet	64,95	64,95	-
Conquestator	78,95	-	-	Martian Memorandum	-	-	86,95	Suspicious Carco	64,95	-	-
Covert Action	87,95	-	94,95	Master Golf	79,95	79,95	-	T.N.T. II	78,95	-	-
Darkmann	72,95	72,95	-	Maupiti Island	64,95	64,95	74,95	Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Das Boot	74,95	-	86,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-	Terminator 2	62,95	62,95	74,95
Death or Glory	-	-	86,95	Mega Twins	64,95	64,95	-	The Games Winter Chal.	-	-	82,95
Demonsgate	-	-	-	Megatraveller 2	-	-	79,95	The Godfather	74,95	-	79,95
Deuteros	74,95	74,95	-	Mercs	64,95	-	-	The Oath	64,95	-	-
Devious Desings	64,95	64,95	-	Micropose Soccer	64,95	64,95	64,95	The Simpsons	72,95	72,95	76,95
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95	Midwinter 2	78,95	78,95	-	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
EccoQuest	-	-	89,95	MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95	Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95	Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95	Time Quest	-	-	79,95
ESS Mega	-	-	86,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95	Titus the Fox	64,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95	Top League	74,95	74,95	88,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95	Monkey Island e.	-	-	74,95	Train it	78,95	-	78,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95	Monster Pack II	64,95	-	-	Transworld	62,95	62,95	68,95
F-15 Operation Disk	-	-	49,95	No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95	Ultima 4-6	-	-	84,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	On the Road	69,95	69,95	-	Ultima 6	72,95	-	89,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95	Panzer Battles	64,95	-	-	Ultima 7	-	-	89,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Paperboy II	-	-	64,95	Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
Fascination	74,95	74,95	89,95	PGA Cours Disk	42,95	-	42,95	Ultima Under World	-	-	89,95
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-	PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95	Uncharted Water	-	-	114,95
Fireteam	64,95	-	-	Pirates	63,95	68,95	64,95	USS John Young 2	64,95	-	-
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-	Pit Fighter	69,95	69,95	69,95	Utopia	74,95	74,95	-
Flight Planner	-	-	72,95	Police Quest 2	86,95	96,95	86,95	Vengeance of Excalibur	78,95	-	-
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	-	Police Quest 3	86,95	-	86,95	Vroom	64,95	64,95	-
Free D.C.	-	-	94,95	Pools of Darkness	72,95	-	74,95	Wayne Gretzky 2 K.C.	69,95	69,95	79,95
Genghis Khan	83,95	-	83,95	Populous II	67,95	67,95	-	Wild West World	84,95	-	84,95
Gobliins	72,95	-	72,95	Populous Editor	44,95	-	-	Willy Beamish	78,95	-	86,45
Gods	62,95	62,95	78,95	Power Monger	74,95	74,95	-	Wing Col + Miss I+II	-	-	104,94
Golden Eagle	-	64,95	72,95	Power Mo. Data Disk	42,95	42,95	-	Wing Commander II	-	-	78,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95	Projekt-X	64,95	-	-	Wing Com. II Miss D.1	-	-	49,95
Gunship 2000	-	-	87,95	Race Drivin	72,95	-	-	Winzer	68,95	68,95	72,95
Harlequin	64,95	-	-	Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95	Wolfchild	64,95	64,95	-
Harpoon 2	78,95	-	89,95	Realms	74,95	74,95	-	WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95
Heart of China dt.	84,95	-	94,95	Red Baron dt.	96,95	-	96,95				
Heimdall	74,95	84,95	-	Return of Medusa 2	66,95	66,95	74,95				

**JOYSTICKS:**

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

**JOYSTICKS PC:**

Competition Pro, transparent-blau	DM	89,95
Gravis schwarz	DM	92,95
Gravis transparent	DM	96,95

**ZUBEHÖR:**

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

**SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:**

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	74,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	144,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

**SPEICHERERWEITERUNG für A 500 Grundversion erweiterbar auf:**

512 KB Preis: DM 99,00	1.8 MB Preis: DM	249,00
------------------------	------------------	--------

**für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:**

512 KB Preis: DM 129,00	2.3 MB Preis: DM	299,00
-------------------------	------------------	--------

**für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:**

2.0 MB DM 348,-	4.0 MB DM 548,-	8.0 MB DM	928,00
-----------------	-----------------	-----------	--------

**für A 1000 extern 2.0 MB DM 498,00**

**LAUFWERKE zu SUPERPREISEN**

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

**Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:**

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

**Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:**

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

**Festplatten Golem SCSI für A500:**

Golem 50 MB	DM	969,00
Golem 100 MB	DM	1.269,00

**Festplatten Golem SCSI für A2000:**

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

**PC Power Pack**

386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte	
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +	
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0 Preis komplett	DM 3.187,00

**Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 dt.**

mit CMS-Chips (Stereo)	DM	367,00
ohne CMS-Chips (Mono)	DM	298,00

**Soundkarte "Soundblaster" Version 2.0 engl.**

mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,00
ohne CMS-Chips (Mono)	DM	264,00

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage



**Die Geheimnisvollen**

Historiker, Archäologen und Geschichtenerzähler wissen von den Geheimnisvollen zu berichten, einer Rasse von Raumfahrern, die schon vor unserer Zeit lebte. Die Geheimnisvollen bleiben ein Rätsel für uns; aber eines ist klar: diese brillante Rasse löschte sich in einem apokalyptischen Krieg selbst aus – in einem Krieg, bei dem unvorstellbare Hi-Tech-Waffen eingesetzt wurden, so mächtig, daß wir sie noch immer nicht völlig verstehen.

Im ganzen Universum existieren Ruinen der Geheimnisvollen, wie die Fundstätte aus Rhylanor; die letzten Spuren einer mythischen Rasse, die der Menschheit weitere Rätsel aufgibt. 300.000 Jahre haben die Geheimnisvollen geschwiegen, bis heute...

Nach manchen langen, abenteuerlichen Reisen genießen Sie einen verdienten Urlaub auf Rhylanor. Beim Besuch der Geheimnisvollen-Fundstätte beeinflusst eine Reihe unvorhergesehener Zwischenfälle den weiteren Verlauf Ihres Lebens. Es beginnt hier.



Hallo, ich bin Hervin, Ihr Fremdenführer. Willkommen!

Die Einleitungssequenz ist nichts für Ungeduldige.

# MEGATRAVELL

## QUEST FOR THE ANCIENTS



Klar ist Euch das klar.



Der Übersichtsschirm aus der Vogelperspektive.

**Als wenn es nicht schon genug Streß im interplanetaren Raum gäbe! Kaum hat sich der Zoff auf gewissen provinziellen Randplaneten, mit denen sich das Dritte Imperium in seinen Gründerjahrhunderten herumschlagen mußte, einigermaßen gelegt, gibt es doch schon wieder unnötige und wahrlich unbequeme Zwischenfälle...**

Im gesamten bewohnten Weltall munkelt man von den "Geheimnisvollen", eine von der technischen Seite her megaentwickelten Rasse. Leider reduzierte sich mit der fortschreitenden Technisierung deren ethisches und soziales Empfinden. Irgendwann kam ein schlauer Obermottz zu dem Schluß, daß ihm alle anderen im Wege stünden, da er ja der einzig beste und unfehlbare Typ wäre. So gab es einen allesvernichtenden Bruderkrieg, von dem noch heute, Jahrhunderttausende später, auf vielen Planeten verstreute Artefak-

te zeugen. Doch blieb die Technik dieser geheimnisvollen Rasse leider oder besser gesagt zum Glück bis hinein in die heutigen, glücklichen Tage unseres blühenden Imperiums im Dunkeln. Bei Deiner letzten Urlaubsreise auf Rhylanor warst Du gerade dabei, einige dieser Ruinen zu filmen, als von ihnen plötzlich ein Beben ausging und uralte Maschinen ächzend ansprangen, aber noch ziemlich ineffektiv, merkwürdig grünen Schleim ausspuckten. Neben anderen mysteriösen Begebenheiten stellt sich heraus, daß diese

widerwärtige Masse extrem gefährlich ist und droht, sich über den gesamten Planeten auszubreiten. Dem Herzog von Rhylanor sowie der imperialen Regierung ist natürlich sehr daran gelegen, das Geheimnis der Geheimnisvollen aufzudecken und sie bieten dem, der den Planeten dadurch vor der Vernichtung bewahrt, eine halbe Milliarde Credits. Da Du ständig auf der Suche nach Abenteuern bist und als alter Söldner einem kleinen Zusatzverdienst in dieser schwindelerregenden Höhe natürlich nicht widerstehen kannst, rufst Du gleich Deine Kumpels an und zeigst ihnen Deine dokumentarisch sehr wertvollen Urlaubsaufnahmen. Nach dem langen Intro liegt es jetzt an Dir, insgesamt fünf Charaktere zu erschaffen. Davon soll einer Teamchef werden. Du hast aber auch die Wahl, auf eine Gruppe bereits vorgefertigter Charaktere zurückzugreifen. Neben Men-

schen kannst Du auch sogenannte Vargr, eine hundeähnliche, äußerst intelligente Rasse rekrutieren. Wichtig bei der Erschaffung der Mitglieder Deines Teams ist es, auf deren jeweiligen Heimatplaneten zu achten, da diese Herkunft entscheidend ist für Beruf und Karriere des Charakters. Deine Kameraden können die verschiedensten Ausbildungen haben, so zum Beispiel Ärzte, Adelige, Diplomaten, Bergleute, Verwaltungsbeamte, aber auch robuste Barbaren, Jäger, Polizisten, Soldaten, Wissenschaftler sowie Piraten, Scouts, und Kriminelle. Außerdem braucht Ihr selbstverständlich Ausrüstung und Waffen. Neben Raumanzügen könnt Ihr Euch mit medizinischen Instrumenten (Medpacks), Computern sowie den diversesten Projektil-, Energie- und Nahkampfwaffen ausstaffieren. Dabei ist Euch ein Bankkonto mit gewissen Summen an Credits, die Ihr auch einmal in



einem Spielkasino vermehren oder verlieren könnt, äußerst hilfreich. Für den interplanetarischen Raumflug stehen Euch verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Ihr habt die Möglichkeit, eigene Raumer (Scout-, Fracht oder Kampfschiffe) zu erwerben oder einfach Charter und Linienflüge zu buchen. Auf den Planeten selbst müssen Personen ausfindig gemacht werden, die Euch Infos oder Geräte verkaufen. Dabei könnt Ihr auch schon mal an feindlich gesonnene Typen geraten, wobei es zum Kampf kommt. Da ist entweder Flucht oder Verteidigung angesagt. Die geltende Rechtsord-

auch die jeweilige Landschaft zu untersuchen, wobei die eventuell lebensfeindliche Atmosphäre berücksichtigt werden muß. Zur besseren Beweglichkeit können verschiedene Landfahrzeuge gemietet werden. Außer bei den gut gemachten Animationsequen-



Zollbeamtinnen, wie man sie sich schöner nicht erträumen kann.

zen wie z. B. der Ein- und Ausstieg aus einem Raumschiff, beim Flug usw. ist die Grafik des Spiels eher mäßig. Bei den Stadtsequenzen werden die einzelnen Figuren nur als kleine Pixel dargestellt, in den Landschaften ist lediglich die Gesamtgruppe sichtbar. Freund- oder Feindfiguren werden unterschiedlich farbig dargestellt. Die Steuerung mit dem Joystick ist etwas träge. Dafür bietet Mega-

nung des gerade besuchten Planeten darf auch nicht außer Acht gelassen werden, denn was nützt es Deiner Gruppe, wenn sie in einem mehr oder weniger komfortablen Gefängnis schmachtet und andere das Geheimnis erforschen! Neben den Städten ist natürlich



Das umfangreiche Inventory.

Treveller 2 eine Fülle von Abenteuern, deren Ausgang Du durch die Zusammen-

stellung Deiner Gruppe und Deine Entscheidungen unmittelbar beeinflussen kannst. Lobenswert ist auch der deutsche Text im Handbuch und im Spiel selbst, wodurch die Spielbarkeit erheblich erleichtert wird. (mr)

# ER 2

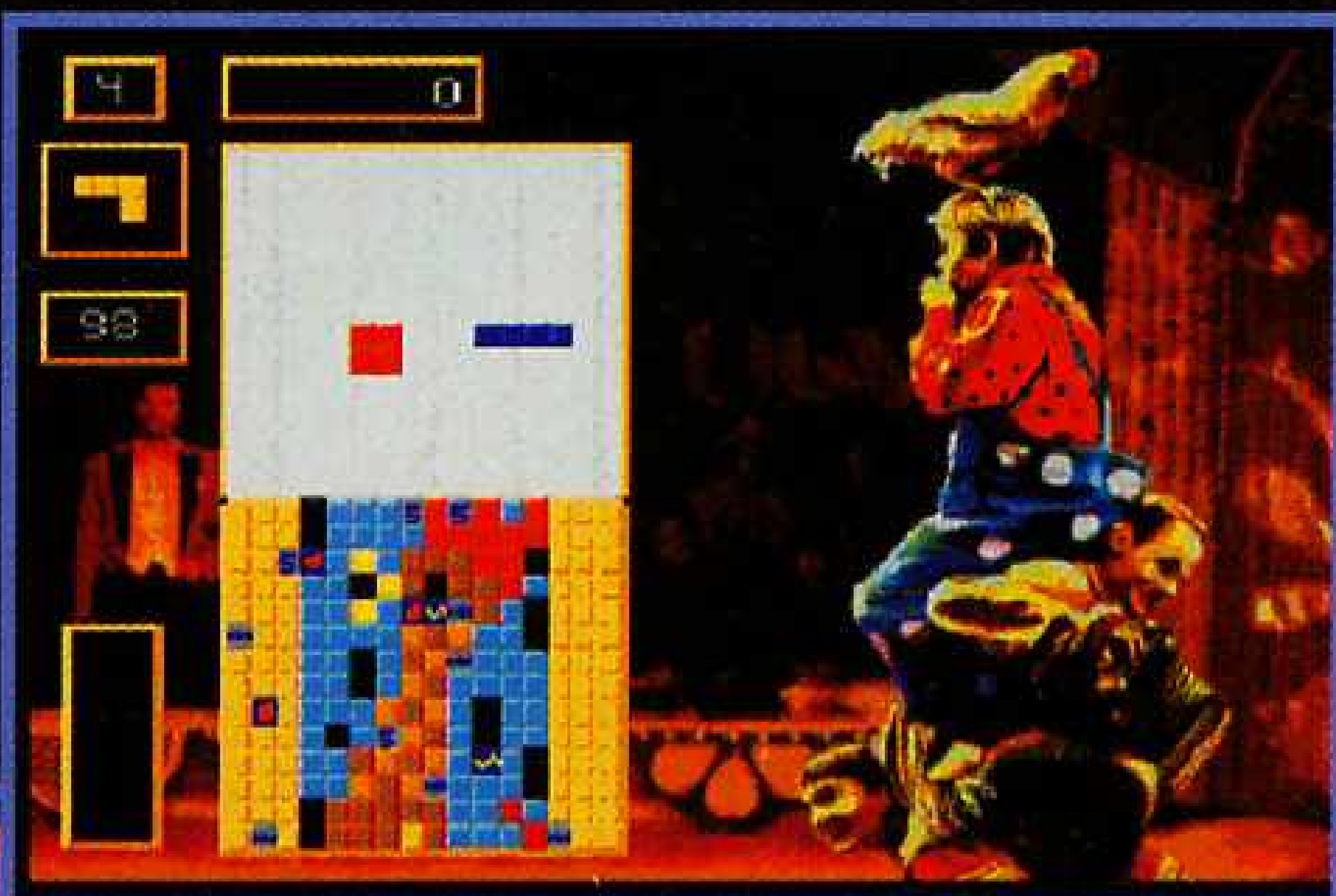
PC unterstützt	ROLLENSPIEL
Joystick <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram <input type="checkbox"/> Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Hercules <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> CGA <input type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> EGA <input type="checkbox"/> Roland <input checked="" type="checkbox"/> VGA <input type="checkbox"/>	<b>Hersteller</b> Empire <b>Preis</b> ca. DM 110,- <b>Muster von</b> PC Computercenter <b>Besonderheiten</b> - Planetary Card als Kopierschutz - Deutscher Text im Handbuch und Spiel

40% 55% 75% → 62%

# SUPER TETRIS

Von den Entwicklungen, die uns Redakteuren auf die Tische flattern, ist man ja einiges gewohnt, aber manchmal kann ich mich nur noch wundern. Programmoldies, bei denen nicht mehr an eine Renaissance zu denken ist, weil sie jeder schon bis zum Abwinken kennt und auch schon bessere Versionen davon gespielt hat, werden von den Softwareschmieden wieder aufgemöbelt. Gibt es keine neuen Spielideen mehr?

Das Spiel "Super-Tetris" ist eine etwas ausgebaute Tetris-Variante, VGA-Grafik, digitalisierte Hintergrundbilder und der Sound kommt aus der Karte, Steuerung und Handling sind aber gleichgeblieben. Gesteuert wird



An verschiedenen Optionen mangelt es Super Tetris nicht.

entweder über die Tastatur, die Maus oder den Joystick, wobei das Spiel mit der Tastatur die eindeutig beste Lösung ist. Die Joystickbenutzung wird ganz schnell zum Horrortrip. In einem Menü kann zu Spielbeginn mit der Maus die

persönliche Konfiguration eingestellt werden. Die Hintergrundbilder zeigen Motive aus der Zirkuswelt und wechseln je nach Level. Auch am eigentlichen Spielgeschehen hat sich einiges geändert. Das Spielfeld ist größer und zum Teil schon mit Teilen gefüllt. In diesen Teilen ver-



Schöne Grafiken sind nicht alles...

schiedene "Schätze" die dann zu Bomben werden, Zeilen einfach entfernen oder alle Leerstellen ausfüllen. Die Bomben sind das Beste am ganzen Spiel, mit ihnen kann man Teile, die man falsch platziert hat, einfach wegpusten und so Platz für neue Lösun-

gen schaffen. Wird der bereits gefüllte Teil des Spielfeldes abgebaut, scrollt von unten ein Bild hoch und zeigt wie ein Fieberthermometer den aktuellen Spielstand an.

Dazu kommen noch unterschiedliche Spielmodi, zeitliche Begrenzungen, zwei Spieler mit oder gegeneinander oder die Verbindung von zwei Computern über Modem oder Netzwerk.

(mg)

PC unterstützt	DENKSPIEL
Joystick <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram <input type="checkbox"/> Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Hercules <input type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> CGA <input type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> EGA <input type="checkbox"/> Roland <input checked="" type="checkbox"/> VGA <input type="checkbox"/>	<b>Hersteller</b> Spectrum Holobyte <b>Preis</b> ca. DM 80,- <b>Muster von</b> Microprose <b>Besonderheiten</b> - aufgewärmter Oldie

65% 70% 70% → 70%



Shoot 'em up, daß die Fetzen fliegen.



Eine gewisse Ähnlichkeit zu Predator ist wohl nicht zu leugnen.

# DIE HARD

**Es ist nicht Weihnachten, und er ist auch nicht zur falschen Zeit am richtigen Ort. Völlig untypisch für sein sonstiges Verhalten, ist er nämlich noch gar nicht so richtig fertig gestellt.**

**B**ruce Willis, Number One Actionheld der heutigen Generation von Kinogängern (zur Zeit in seinem wohl besten Film "The Last Boy Scout" in Deutschland zu bewundern).

## Die Computer Version

Nun läßt er es auch wieder als Compiheld ordentlich krachen. Allerdings wer glaubt die für Filmumsetzungen hinlänglich bekannten Ocean-Programmierer hätten auch hier wieder ihre Finger im Spiel, der sieht sich getäuscht. Nicht Ocean, sondern Grandslam konnte sich diesmal die Rechte sichern.

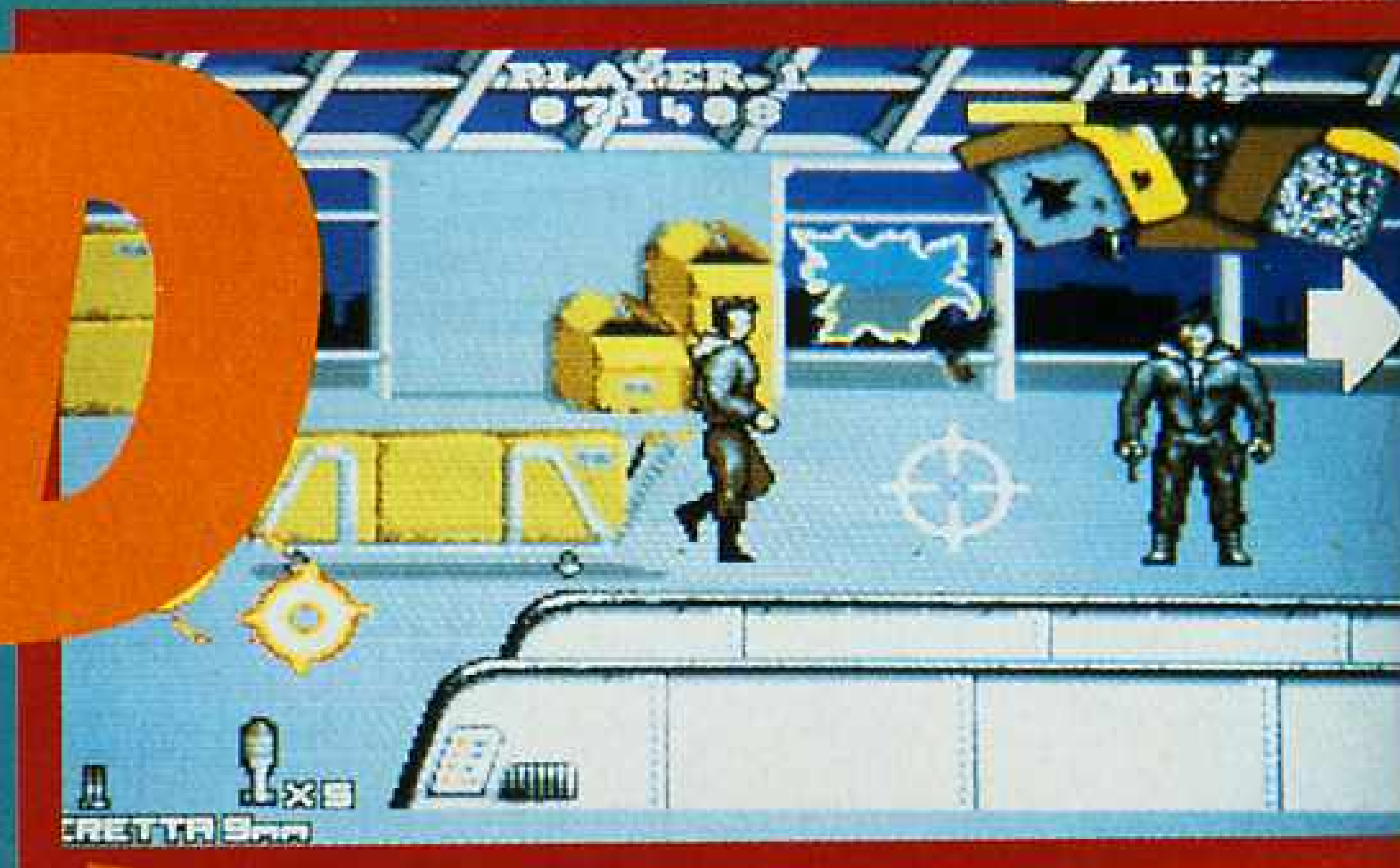
Setting des für Amiga, ST, PC, C64 sowie dem Sega Master System erscheinenden Games, ist wie im Film der International Airport von Washington DC. Eine terroristische Organisation hat es sich zum Ziel gesetzt, die Gewalt über den gesamten Flughafen zu erlangen, um so den vor der Auslieferung an die amerikanischen Behörden stehenden Drogendealer zu befreien. Doch was nutzt die beste Planung, wenn in einer der vom Absturz bedrohten Maschinen, die sehnsüchtig erwartete Frau von unserem John McClane sitzt. Das ist zu viel. Es wird Zeit, das zweite

Mal langsam zu sterben. In fünf hochexplosiven Levels gilt es zu tun, was getan werden muß. Den Ballerorgien im Airport und auf den Landebahnen, die ein klein bißchen an die Predatorumsetzung erinnern, folgt eine fantastische 3D-Verfolgungsjagd auf dem Motorschlitten. Der gesamte Handlungsstrang des Spiels, gleicht dem des Films in erfreulicher Deutlichkeit. Untermalt wird das ganze Game von wirklich realistisch digitalisierten Bildern und Soundeffekten. Ein sicherliches Muß für alle Willis Fans.

## Die Konsolen Version

Zeitgleich wird auch der NES User voll auf seine Kosten kommen. Aus dem Hause Activision kommt, streng nach dem Motto erst eins dann zwei, "Die Hard" für die 8-Bit Konsole. Und gleich gibt es einige Neuerungen zu vermelden: Mit "Die Hard" gibt es zum ersten Mal "intelligente" Gegner, Gegner die sich nicht an einem Platz aufhalten, sondern Dir ständig auf den Fersen sind. Zur Erfüllung des Auftrags stehen eine Reihe handlicher Waffen zur Verfügung: Uzis, Feuer-Bomben, C-4 Sprengstoff, Raketenwerfer usw. Darüber hinaus stehen eine Menge Überras-

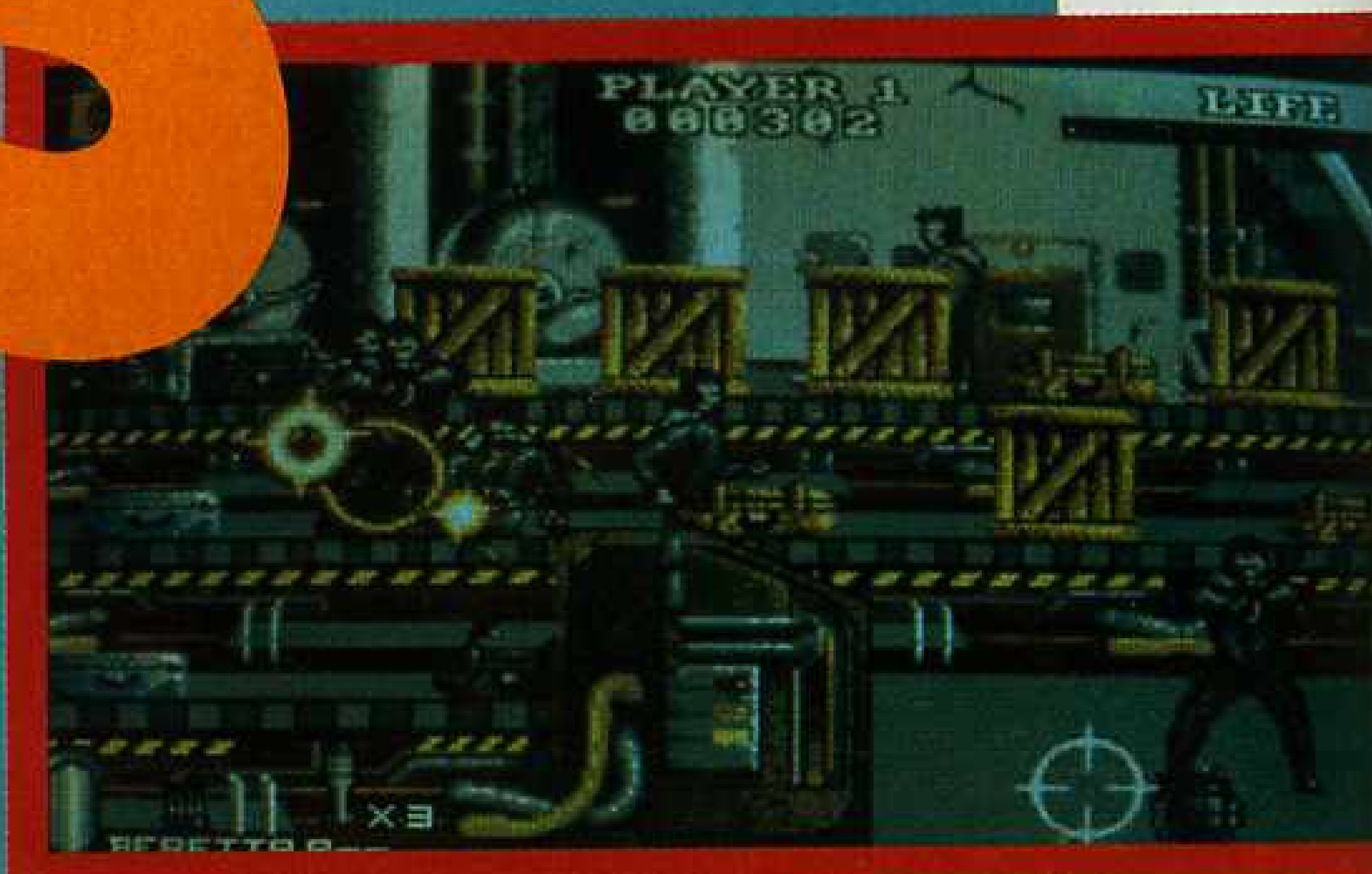
and  
slam



Auch in der Eingangshalle lauert der Tod.



Show down auf der Landebahn.



Der Feind sitzt überall.

sungen auf dem Plan, da nur das auf dem Bildschirm dargestellt wird, was der Held sieht. Also Spannung an allen Ecken und Enden. Wie auch in den Grandslam Versionen, hat man sich stark am Handlungsstrang des Films ori-

entiert. Und auch hier dienen digitalisierte Bilder zur Untermalung der Actionhandlung. Resümierend bleibt festzuhalten: Think fast! Act fast! Or... Die Hard. (ts)

# WIAL

## Versand Service

# WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 GRÖBENZELL

Telefon: 081 42/90 11

Telefon: 081 42/82 73 & 80 79

Telefax: 081 42/5 46 54

### C64 Disketten

### PC/IBM

### ATARI/AMIGA

### PREISHITS AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90	ACES OF THE PACIFIC VGA	79,90
ALIEN STORM	38,90	AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA	89,90
BATTLECOMMAND DT. ANL.	38,90	ANOTHER WOLD DT. ANL.	89,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	45,90	A TRAIN	89,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90	BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	72,90
BOARD GENIUS	49,90	BATTLE ISLE DT.	79,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90	BATTLETECH 2 CRESENT HAWK	85,90
BUCK ROGERS	59,90	BUCK ROGERS 2 - MATRIX CUBED	89,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90	BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90	CADAVER DT. VGA	85,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90	CHESSMASTER 3000	75,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90	CIVILISATION KOMPL. DT.	99,90
CHART ATTACK DT. ANL.	54,90	DARK SEED VGA *	85,90
CISCO HEAT	38,90	DAS SCHWARZE AUGE - SCHICKSALSKLINGE	89,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90	DEUTSCH VGA *	89,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90	ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS	89,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90	EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	24,90	EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA	89,90
DINGSDA KOMPL. DT.	34,90	FALCON 3.0 NUR 386/25 MHZ DOS 5.0 DT.	99,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90	FLAMES OF FREEDOM DT. ANL. VGA	85,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90	FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
EXILE DT. ANL.	44,90	FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. *	85,90
FINAL FIGHT DT.	38,90	GLOBAL CONQUEST VGA	89,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90	GODS DT. ANL. VGA	75,90
GLUCKSRAD KOMPL. DT.	24,90	GO SIMULATOR DT. ANL.	89,90
GUNSHIP DT.	47,90	GOBLIINS DT. ANL.	75,90
HUDSON HAWK	38,90	GREAT COURTS 2 DT.	69,90
INDY HEAT	39,90	GUNSHIP 2000 DT.	85,90
JAMES BOND COLLECTION	54,90	HEIMDALL KOMPL. DT.	89,90
JETSONS	25,90	HEROE'S OF THE 357 TH. DT. ANL. VGA *	85,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90	HERO QUEST TWIN PACK DT. ANL.	75,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90	HYPERSPEED DT. ANL. VGA	85,90
MAX PACK COMPILATION	49,90	INDIANA JONES 3 VGA VERSION DT.	85,90
MOONFALL DT.	38,90	INDIANA JONES 4 ENGL. VGA *	75,90
NEURONICS DT. ANL.	39,90	KAISER KOMPL. DT.	99,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90	KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	85,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90	LARRY 3 ENGL. VERSION	39,90
P.P. HAMMER DT. ANL.	35,90	LARRY 5 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90	LEATHER GODDESS OF PHOBOS 2	79,90
PARASOL STARS DT. ANL. *	39,90	LEGEND	39,90
PIRATES DT.	47,90	LEMMINGS DT.	75,90
PITFIGHTER	39,90	LEMMINGS DATA DISK	59,90
POOLS OF RADIANCE	58,00	LINKS NUR VGA	59,90
POTPANIC DT. ANL.	34,90	LINKS SCENERY DISKS JE	49,90
POWER HITS COMPILATION	59,90	MAD TV DT.	89,90
POWER UP COMPILATION	49,90	MAGIC CANDLE 2	75,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90	MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT.	89,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90	MONKEY ISLANDS 2 VGA ENGL.	54,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90	MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90	OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90	PATTON STRIKES BACK	85,90
ROBOZONE DT.	38,90	PLANETS EDGE VGA	89,90
RODLAND DT.	38,90	POOLS OF DARKNESS VGA	69,90
RUBICON	39,90	POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90	POPULOUS DT.	29,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90	POWERMONGER DT. ANL. *	75,90
SIMPSONS DT.	38,90	PROMISED LANDS - POPULOUS SCENERY	16,90
SMASH TV DT. ANL.	38,90	RAILROAD TYCOON DT.	84,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90	RED BARON VGA	89,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90	SAMURAI DT. ANL.	69,90
SPACE GUN	39,90	SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SPEEDBALL 2 DT.	39,90	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90	SECRET WEAPONS MISSION P38	35,90
STARBYTE SYBERSOCCER DT. *	47,90	SECRET WEAPONS MISSION P80	34,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. *	38,90	SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SUPER HEROES	54,90	SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90	SIM ANT ENGL. VGA	79,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90	SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SUPREMACY	59,90	SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
TERMINATOR 2	45,90	SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90	SHANGHAI 2 DT. ANL.	89,90
TETRIS DT. ANL.	39,90	SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA	85,90
TO HOT TO HANDLE COMPILATION	54,90	SPACE QUEST TRILOGY 1 - 3	109,90
TURBO CHARGE	38,90	SPACE SHUTTLE DT. ANL. VGA	119,90
TURTLES 2	40,90	STARBYTE SUPERSOCCER DT.	79,90
VOLFELD	40,90	STARTREK - 25TH ANNIVERSARY - VGA	72,90
WETTEN DAS ...?	34,90	STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90	STEEL EMPIRE VGA *	85,90
W.W.F. WRESTLING	42,90	STORMVJJK SU 25 DT.	29,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90	THUNDERHAWK AH 73M	85,90

72,90	ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
95,90	ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
59,90	ALL TIME FAVORITES COMPILATION	19,90
59,90	AUSTERLITZ	24,90
85,90	BILLARD SIMULATOR 2	29,90
79,90	BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34,90
59,90	BLOODWYCH	29,90
85,90	BUDOKHAN	29,90
89,90	CELICA GT 4 RALLEY	29,90
79,90	CHAOS STRIKES BACK DT. ANL.	34,90
75,90	CHASE H. Q.	29,90
79,90	CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
59,90	COMBO RACER	29,90
89,90	DEADLINE -INFOCOM-	29,90
85,90	DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION	49,90
85,90	DYNASTY WARS	15,90
72,90	EDD THE DUCK	29,90
85,90	ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
79,90	F-16 COMBAT PILOT	34,90
69,90	F16 FALCON COLLECTION DT. ANL. 1 MB	49,90
79,90	F18 INTERCEPTOR	29,90
75,90	FERRARI INTR. 1	24,90
85,90	FLIGHT OF INTRUDER DT. ANL. 1 MB	49,90
85,90	FULL CONTACT	29,90
89,90	GHOSTBUSTERS 2	29,90
75,90	GOLDEN AXE	29,90
75,90	GRAND MONSTER SLAM	24,90
89,90	GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
85,90	HARD DRIVIN 2	29,90
75,90	HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
85,90	IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
72,90	IRON LORD	29,90
85,90	ITALIA 90 SOCCER	29,90
59,90	JAMES POND UNDERWATERAGENT	29,90
79,90	JET - SUBLOGIC -	15,90
45,90	JUPITERS MASTER DRIVE	29,90
75,90	KLAX	29,90
59,90	LAST NINJA 2	24,90
89,90	LOOPZ	29,90
59,90	LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
85,90	MICROPROSE SOCCER	24,90
85,90	MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
75,90	M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
85,90	MYSTICAL	24,90
59,90	NEW YORK WARRIORS	29,90
69,90	NORTH & SOUTH	29,90
59,90	ONSLAUGHT	29,90
59,90	OPERATION HARRIER	15,90
59,90	PACMANIA	29,90
59,90	PAPERBOY	24,90
75,90	PANG	29,90
59,90	PLANETFALL	29,90
59,90	PLOTTING	29,90
79,90	POOL OF RADIANCE 1 MB	34,90
89,90	POPULOUS DT.	29,90
79,90	POPULOUS DATA	16,90
59,90	POWERDRIFT	29,90
59,90	POWERDROME	19,90
59,90	POWERMONGER DT.	24,90
59,90	PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
85,90	RAINBOW ISLANDS	29,90
69,90	RESOLUTION 101	29,90
39,90	RICK DANGEROUS 1	29,90
59,90	ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
69,90	SAINT DRAGON	29,90
85,90	SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
85,90	SHERMAN M 4	29,90
39,90	SHINOBI	29,90
59,90	SHUFFLEPACK CAFE	29,90
69,90	SIMULCRA	24,90
75,90	SIR FRED	24,90
69,90	SKI OR DIE DT.	29,90
79,90	SPACE HARRIER 2	29,90
59,90	SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
59,90	STARFLIGHT	29,90
85,90	STARGLIDER 2	29,90
78,90	STUNT CAR RACER	29,90
85,90	SUMMER EDITION	29,90
75,90	SUPAPLEX	29,90
75,90	SUPER OF ROAD RACER	29,90
75,90	TENNIS CUP	29,90
85,90	TOM AND THE GHOST	29,90
89,90	TURBO OUTRUN	29,90
74,90	THUNDERSTRIKE	29,90
75,90	THYPOON THOMPSON	29,90
59,90	UNTOUCHABLES	29,90
85,90	VENUS FLYTRAP	29,90
69,90	VOODOO NIGHTMARE	29,90
79,90	VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
59,90	WARGAME CONSTRUCTION KIT 1 MB	29,90
85,90	WATERLOO	29,90
85,90	WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
99,90	WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
75,90	X OUT	24,90
69,90	Z OUT	24,90
54,90	ZORK 1-3 JEWELS	29,90

### SONDERPOSTEN C64 DISK

AFTERBURNER	15,90
ARKANOID REVENGE OF DOH	19,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BARBARIAN 2	15,90
BATMAN CAPED CRUSADER	14,90
CYCLES	24,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION	12,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE)	19,90
J. NICKLAUS GOLF INCL SCENERY	19,90
MICROPROSE SOCCER	14,90
MIDNIGHT RESISTANCE	19,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
RAMBO 3	19,90
ROCK 'N' ROLL DT. ANL.	14,90
SHADOW WARRIORS	14,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL	14,90
SPEEDBALL 2	19,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STEALTH MISSION - SUBLOGIC -	17,90
STRIDER 2	17,90
STRIKE FLEET	24,90
STUNT CAR RACER	14,90
SUMMER OLYMPIAD	14,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	14,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

\* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00 Vorkasse nur EUROCHECK plus DM 7,00

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand

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

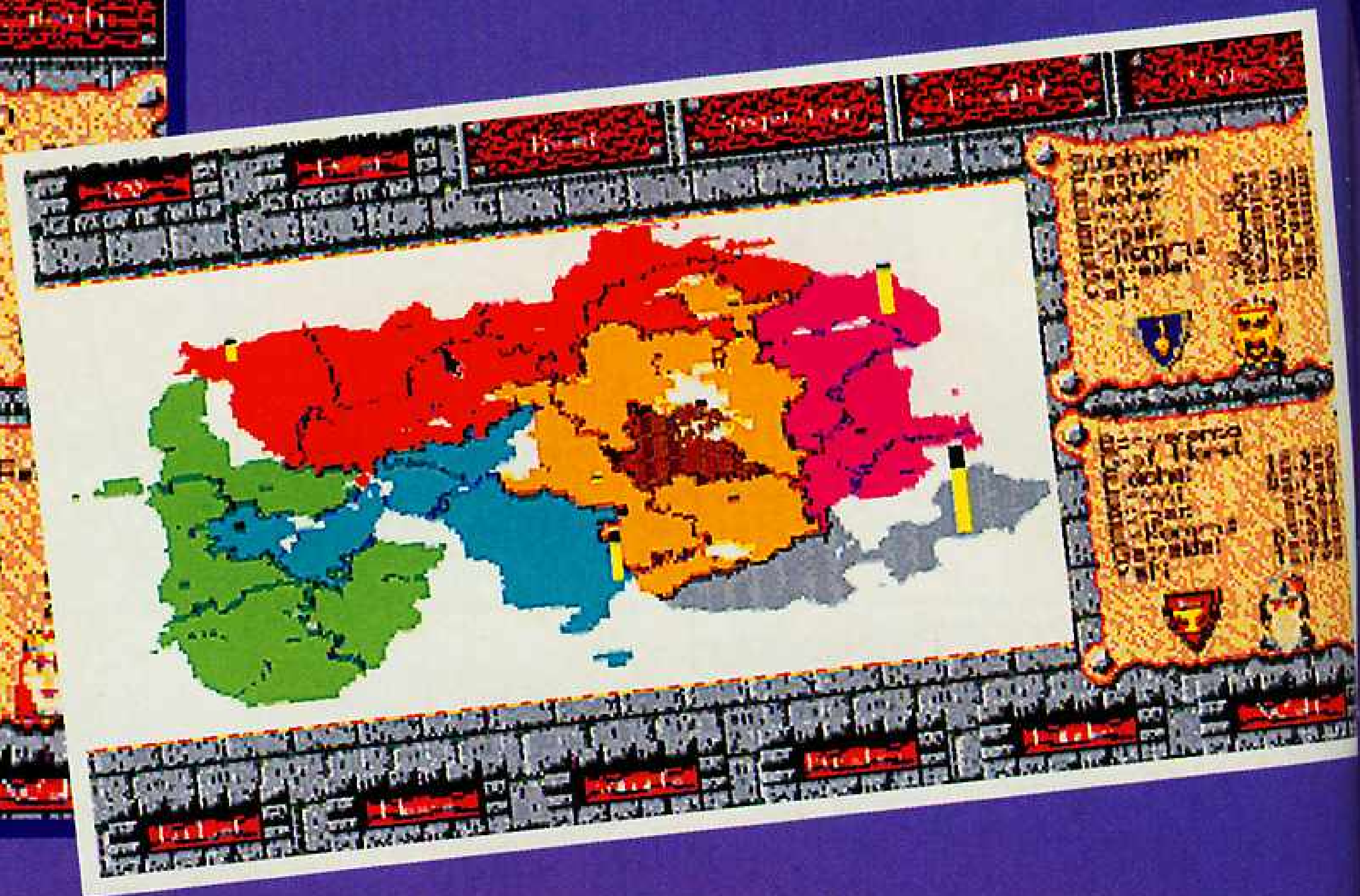
### SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	149,90
AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000	499,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	679,00
SCREEN BEAT	69,90
- AKTIVBOXEN FÜR ALLE SOUNDKARTEN	
SILICON MAUS / SERIELL 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	249,00
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	449,00
SOUNDMASTER 2 COVOX	399,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90

Spiele auf CD ROM auf Anfrage

### LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90
1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5" Dt. Produktion	139,90
GENIUS TRIPLE MAUS	49,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK	
105mm SCANBREITE, 100-400 DPI	319,90
SPEICHERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL TOOLS	74,90



# IMPERATOR

**Auf den ersten Blick erinnert "Imperator" sehr an den Brettspiel-Klassiker "Risiko" und an das bekannte "Kaiser". Näher betrachtet entpuppt sich das Spiel als ernstzunehmende, aber nicht weniger stimmungsvolle Strategiesoftware mit einer fetten Macke in Bezug auf die Spielgeschwindigkeit.**

Die technischen Möglichkeiten sind schier unausschöpflich und faszinierend. Die stimmungsvolle Grafik macht dieses Spiel zu einer aufregenden Reise in die Vergangenheit, zu einem Erlebnis in einer anderen, neuen Welt - Was bleibt da noch für ein Wunsch offen, lieber Computerspieler? Die Sprüche auf der Verpackung des Strategiespiels made in Austria "Imperator" lassen offenbar auf Fantastisches hoffen. Was sich tatsächlich hinter dem Titel verbirgt, ist die Simulation einer mittelalterlichen Welt aus acht verschiedenen Staaten, in der sich der (oder die) Spieler die militärische Übermacht erobern muß. Bis zu acht verschiedene Mitspieler können um den "Imperator"-Titel wetteifern.

Als eine Mischung aus "Kaiser" und "Risiko" läßt sich das Spiel wohl am treffendsten bezeichnen. Gespielt wird ähnlich wie bei "Risiko" auf einer farbigen Landkarte aus 35 Ländern (hier Grafschaften), die je nach Staatszugehörigkeit eine von acht Farben annehmen können. Hat einer der Spieler mehr als die Hälfte aller Länder

erobert, so wird er zum Imperator. Um den anderen Herrschern Grafschaften abzuluchsen, kann man entweder den sehr kostspieligen diplomatischen Weg gehen, nämlich durch Bestechung des jeweiligen Grafen, oder die eigenen Ritter in das begehrte Land schicken. Da Ritter auch in "Imperator" nicht auf den Bäumen wachsen, sondern nur aus einer gut versorgten Bevölkerung zahlreich heranwachsen, muß eine guter König hier auch noch ein kluger Volkswirt sein. Je nach Steuergesetzgebung, Investitionen in den Städten, die Viehzucht oder den Getreideanbau, und einer mehr oder minder gerechten Verteilung der Reichtümer, werden aus Bauern und Bürgern brave Rittersmänner oder eben Aufständische.

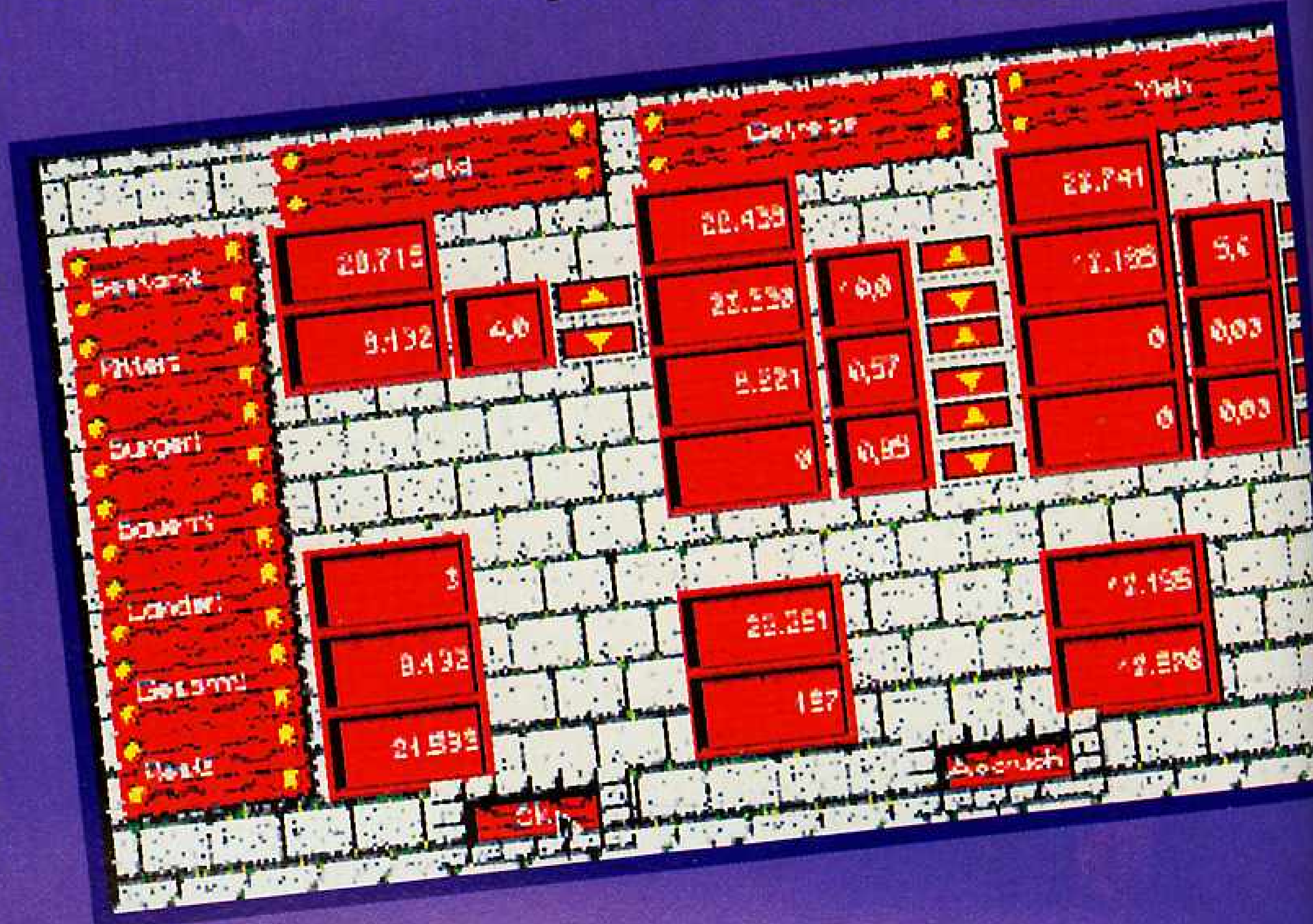
Um sich voll auf die Planung der Feldzüge konzentrieren zu können, darf der Spieler sich aus seiner Anhängerschaft von (Computer-) Gräfinnen und (Computer-) Grafen geeignete Lehensherren für neueroberte Gebiete auswählen. Je weniger der König nämlich mit innenpolitischen Entscheidungen belastet wird, umso

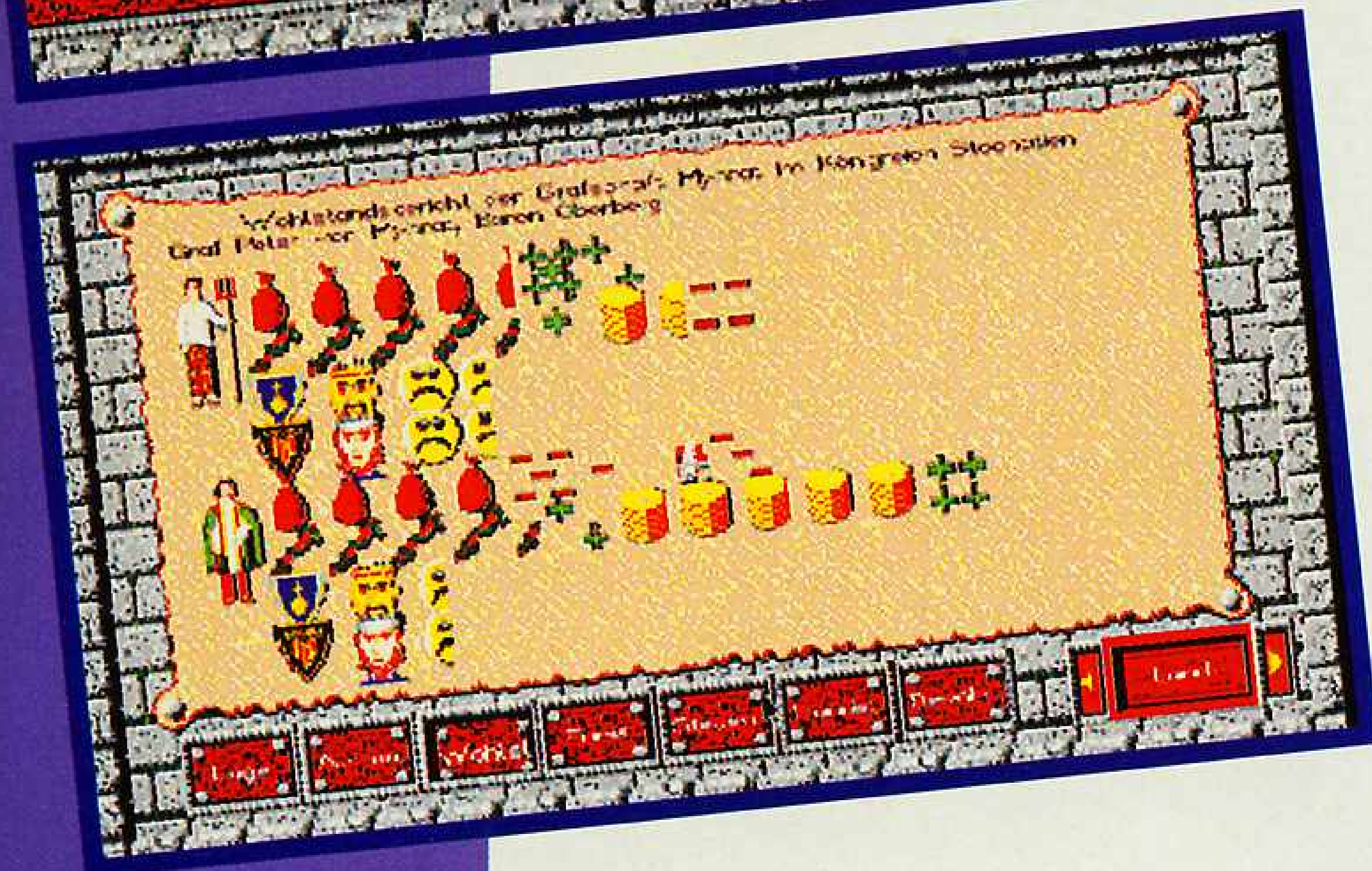
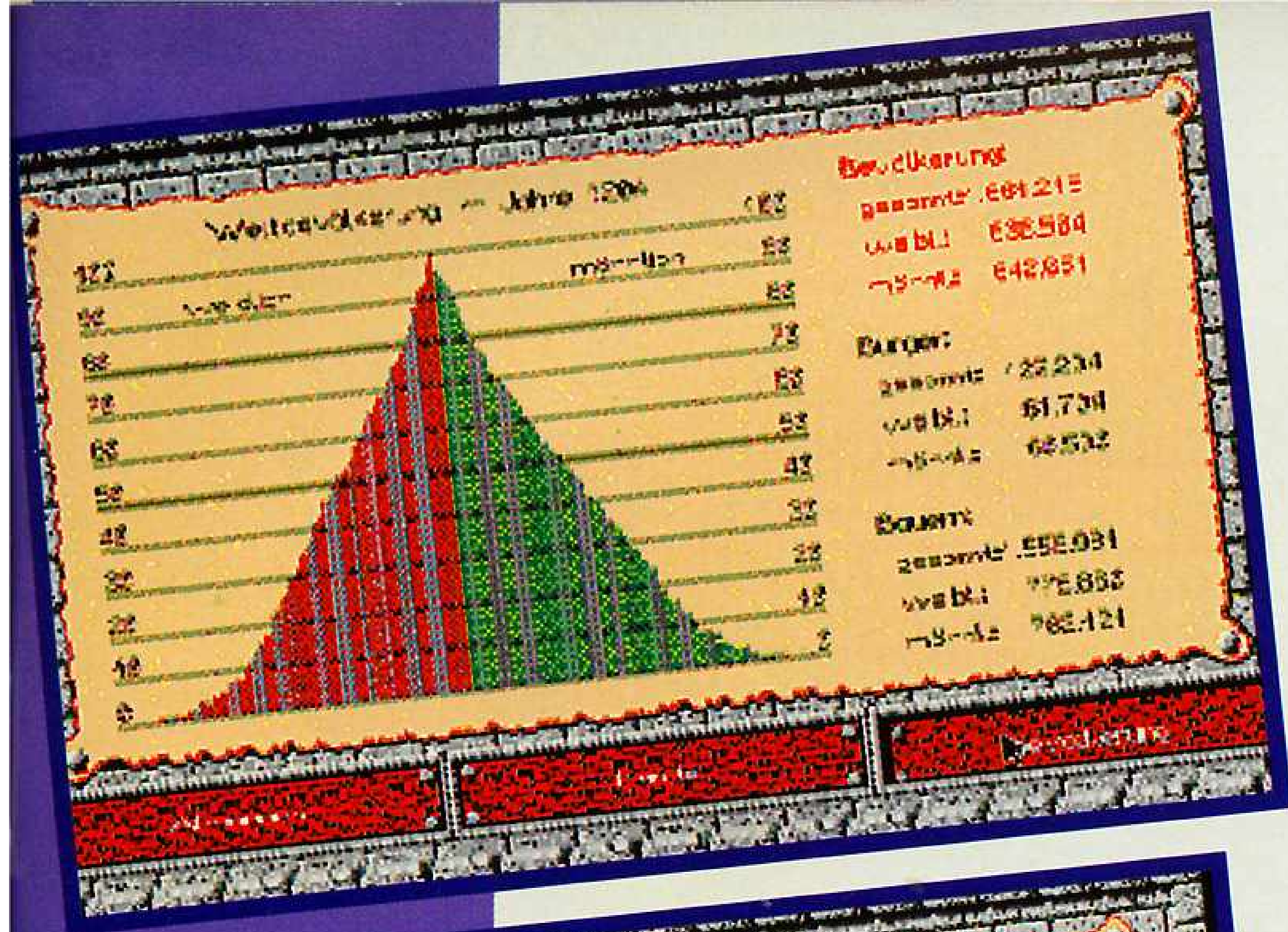


*Wer nicht gerade auf einen flotten Grafikaufbau Wert legt, kann sich mit dieser gelungen Kombination aus Risiko und Kaiser zum strategischen Imperator krönen lassen.*

mehr Erfolg hat er dann als Heerführer. Als Gesichtspunkte für die Auswahl der Fürsten dienen individuelle Werte wie "Treue", "strategisches Geschick" und "wirtschaftliche Kompetenz" usw. Zu Beginn des Spiels verfügt jeder König über zirka fünf Grafen, nach einigen

Eroberungen schließen sich ihm eventuell neue Adelige an, unter denen er die gewachsene Verwaltungsarbeit dann entsprechend verteilen kann. Im sehr realistischen Regelwerk von "Imperator" sind auch Absprünge einzelner Grafen oder Volksaufstände vor-





gesehen. In solchen Fällen muß der König dann schnell reagieren und beispielsweise ein Lehen wieder entziehen und einen neuen, geeigneteren Landesherren auswählen.

Das Militärwesen ist in der Simulation ein umfangreiches Kapitel für sich allein: Die Heere wachsen nur sehr langsam, können jedes Jahr jeweils nur um ein Land weiterrücken, können geteilt, verstärkt oder geschumpft werden und beanspruchen jeweils einen eigenen Heerführer (der Spieler oder einen Grafen). Wie in der Wirklichkeit verschlingen die Ritter den Mammutanteil der königlichen Einnahmen: Vier Taler, 10 Sack Getreide und ganze 5 Rinder verlangt jeder Krieger minimal pro Jahr.

In punkto Grafik ist das Spiel recht zweckmäßig ausgestattet. Die wenigen grafischen Features wirken auf die Dauer etwas langweilig, dafür kommt man mit der entsprechenden Grafikkarte in den Genuß einer Auflösung von bis zu 1024x768 Bildpunkten in 256 Farben. Äußerst strapazios ist leider

die Geschwindigkeit des Bildaufbaus: Ehrlich gesagt, kenne ich kein anderes Spiel, das auf einem 80286er (mit wirklich flinker Grafikkarte) die Grafiksymbole und -fenster so ultralangsam aufbaut wie "Imperator".

Die Bedienung erfolgt durchwegs mit der Maus unter fleißiger Mithilfe der Tastatur. Anstatt unverständlicher Kombinationen wie "Control + rechte Maustaste", mit denen "Imperator" gespielt ist wie ein Spanferkel, hätten die Hersteller allerdings mit einer übersichtlichen Pulldown-Menüführung besser getan. Trotzdem, das Spiel wegen der erwähnten Manko übermäßig herunterzuwerten, wäre ungerecht, denn für Strategiespiel-Fans mit einem schnellen Rechner, die etwas Zeit in ein realistisches Spiel investieren möchten, ist "Imperator" vielleicht der(!) Nachfolger von "Kaiser".

Für ehrliche Käufer will der Hersteller Algorithms übrigens alle zwei Monate eine neue "Simulated World" passend zum Spiel herausbringen - Kostenpunkt DM 15,- im Abonnement.

(tb)

PC unterstützt		STRATEGIE	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	<b>Hersteller Algorithms</b> <b>Preis ca. DM 89,-</b>	<b>Besonderheiten</b> - deutsche Anleitung - langsamer Grafik- aufbau - SuperVGA-Modus
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex. Ram		
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	<b>Muster von</b> <b>Hersteller</b>	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

## Groovers Paradise

Postfach 200 · 3104 Unterlüß  
 Tel. 05827-5051 · Fax 05827-7724  
 Versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)  
 Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM



# Software zu Hammerpreisen!!!

## AMIGA

ALPHA WAVES	15,90	GOLDRUNNER 2	9,99	SUMMER OLYMPIAD	11,90
AQUANAUT	15,90	HARRIER COMBAT	15,90	THAI BOXING	11,50
ARCHIPELAGOS	11,50	HOTSHOT	11,50	THUNDERBIRDS	15,90
ARTURA	9,99	HUNT FOR RED OCTOBER	17,90	THUNDERSTRIKE	15,90
AUSTERLITZ	11,50	HUNTER	15,90	TIME BANDIT	9,99
BAD COMPANY	12,90	HYDRA	11,50	TOWER OF BABEL	15,90
BADLANDS	11,50	ICE HOCKEY	9,99	TRAX	13,90
THE BALL GAME	11,50	ICE PALACE	9,99	UNDER PRESSURE	11,50
BATTLEMASTER	15,90	INSECTS IN SPACE	11,50	VAXINE	15,90
BATTLESHIPS	15,90	INTERPHASE	13,90	WARP	13,90
BEYOND DARK CASTLE	15,90	ITALY 1990	15,90	WEB OF TERROR	11,90
BILLARDS 2	15,90	JAMBALA	15,90	WICKED	15,90
BLADE WARRIOR	15,90	JUG	9,99	WINDWALKER	15,90
BLASTEROIDS	15,90	JUMP JET	9,99	WINTER CHALLENGE	15,90
BOBO STIR CRAZY	15,90	JUPITER PROBE	9,99	WINTER OLYMPIAD	15,90
BOMBER MISSION	15,90	KARTING GRAND PRIX	9,99	WOLFPACK	11,90
BURGER MAN	9,99	KEEP THE THIEF	9,99	WORLD CUP '90	39,90
CAPTAIN FIZZ	22,00	LAS VEGAS	15,90	WRANGLER	15,90
CARRIER COMMAND	15,90	LEATHERNECK	11,50	XIPHOS	15,90
CHALLENGER	9,99	LEGEND OF THE LOST L	9,99	YOLANDA	15,90
CHAMBERS OF SHOALIN	15,90	LEMMINGS	11,50	ZAK MCKRAKEN	15,90
INT. CHAMPIONSHIP ATHLETICS	11,50	LIGHT CORRIDOR	39,90	ZARATHUSTRA	13,90
CHAMPIONSHIP RUN	11,50	LOCOMOTION	11,90		
CHARIOTS OF WRATH	13,90	MANHATTAN DEALERS	9,99		
CHESSMASTER 2100	25,90	MAYDAY SQUAD HEROES	15,90		
CISCO HEAT	25,50	MINDROLL/THALMUS	11,90		
BRIAN CLOUGH	15,90	MOTORBIKE MADNESS	15,90		
COLOSSUS CHESS	15,90	MOUSETRAP	11,50		
CONFLICT IN EUROPE	11,50	MR. HELI	9,99		
CROSSBOW	15,90	MURDERS IN SPACE	15,90		
CYBERBALL	11,50	MYSTICAL	11,50		
DALGLISH SOCCER MATCH	11,50	NARCO POLICE	11,90		
DARK FUSION	9,99	NAVY MOVES	15,90		
STEVE DAVIS	15,90	NETHERWORLD	15,90		
DAYS OF THUNDER	15,90	NINJA RABBITS	11,90		
DEATH BRINGER	15,90	OPERATION COMBAT	11,50		
DEFLEKTOR	11,50	OPERATION HARRIER	15,90		
DEJA VU 2	15,90	PAC-LAND	15,90		
DOGS OF WAR	15,90	PACMANIA	15,90		
DAILY DOUBLE HORSE RACING	15,90	PASSING SHOT	15,90		
DRAGON BREED	15,90	PHANTASIE - BONUS ED.	15,90		
DRAGON SPIRIT	11,50	THE PRESIDENT IS MISSING	15,90		
DRAK CASTLE	15,90	PROSOCCER 2190	15,90		
DRAKKHEN	15,90	PROSPECTOR	11,50		
DUETROS	15,90	PYROMAX	13,50		
EAGLE'S RIDER	11,50	QUADRALIEN	12,90		
ENGLAND	15,90	QUASIMODO	11,50		
ESPIONAGE	11,90	QUESTION OF SPORT	17,90		
THE EXECUTIONER	15,90	RAINBOW WARRIOR	15,90		
FALLEN ANGEL	11,90	RENAISSANCE	11,90		
FEUDAL LORDS	15,90	ROCKFORD	15,90		
FIGHTER BOMBER MISSION	15,90	ROCKY	9,99		
XR FIGHTER MISSION	11,50	RODEO GAMES	11,50		
FINAL CONFLICT	15,90	ROLLER COASTER RUMBLER	11,90		
FIREZONE	11,50	ROTOX	15,90		
FLIGHTPATH 737	9,99	ROUND THE BEND	15,90		
FLINTSTONES	11,50	RUNNING MAN	15,90		
FOOTBALL MANAGER	15,90	S.T.U.N. RUNNER	11,50		
FOOTBALL MANAGER 2	15,90	SECONDS OUT	11,90		
FORMULA 1 GRAND PRIX	11,50	SLAYGON	9,99		
FROSTBYTE	9,99	SLIPSTREAM	9,99		
GALAXY FORCE	11,50	SONIC BOOM	15,90		
GEMINI WING	15,90	SPACE BATTLE	9,99		
GFL GOLF	11,50	SPACE HARRIER 2	15,90		
GHOST CHASER	9,99	SPORTING TRIANGLES	15,90		
GLOBULUS	15,90	STARBLAZE	11,90		
GOLDRUNNER	9,99	STARGLIDER 2	15,90		
		STARGOOSE	11,50		
		STRIKER	11,90		

## IBM PC 3.5"

ARCADE BONANZA	9,99
ARCHIPELAGOS	11,90
ASL	11,90
AUSTERLITZ	15,90
BOULDERDASH CON. KIT	9,99
BOULDERDASH II	9,99
CARRIER COMAND	15,90
COLLOSSUS CHESS	15,90
CONFLICT IN EUROPE	15,90
DAILY DOUBLE	15,90
DRAKKHEN	15,90
ENGLAND	19,90
EYE OF HOURS	11,90
FOOTBALL MANAGER	15,90
GALACTIC EMPIRE	15,90
GFL BASEBALL	11,50
GFL GOLF	11,50
HARLEY DAVIDSON	15,90
HOTSHOT	9,99
INTERNATIONAL KARATE	11,50
KING OF CHICAGO	15,90
MASTER BLASTER	9,95
MAYDAY SQUAD HEROES	11,90
MURDER IN SPACE	11,50
MYSTICAL	11,90
NETHERWORLD	11,90
NEVERMIND	19,90
NINJA RABBIT	11,50
OOZE	15,90
OPERATION COMBAT	15,90
POKER	11,90
PRO LEAGUE BASEBALL	9,99
QUADRALIEN	11,90
RED OCTOBER 2	15,90
RODEO GAMES	15,90
SAFARI GUNS	11,50
SPACE BATTLES	9,99
SPACE GAMES	9,99
SPORTING TRIANGLES	15,90
STRIKE FORCE	11,50
SUMMER OLYMPIA	11,50
TV SPORT - BASKETBALL	15,90
WINTER OLYMPIAD	11,50

• Wir beliefern auch Fachgeschäfte zu Grosshandelspreisen • Mindestbestellmenge 30,- DM.  
 • Falls möglich bitte Ersatztitel angeben.

# DAS SUPER C64 CLUB ANGEBOT

GOLDEN DISK 64

ZUM VORZUGSPREIS VON NUR 15,- DM

Belgien Bfr. 420, Holland Gld. 23,50, Italien Lit. 15.000, Österreich Sfr. 175, Schwanz sfr. 19,80  
Das C64-Magazin auf Diskette

# GOLDEN DISK 64

Ausgabe 3/92  
Mai / Juni 1992

2 volle Disketten  
Abenteuerparadi

**Brubaker**  
Das besondere Adventure

**Das neue Adventure von Byteriders!**

"Golden Disk 64" liegt in einer limitierten Auflage von 1.000 Stück für Sie bei uns bereit - der Weg zum erhalten Sie kostenlos ins Haus.

"Golden Disk 64" bringt Monat für Monat hochqualitative Spiele, wie sie im Softwarehandel kaum noch erscheinen. "Golden Disk 64" wird somit zu Ihrer Quelle für endloses Spielevergnügen mit dem C64.

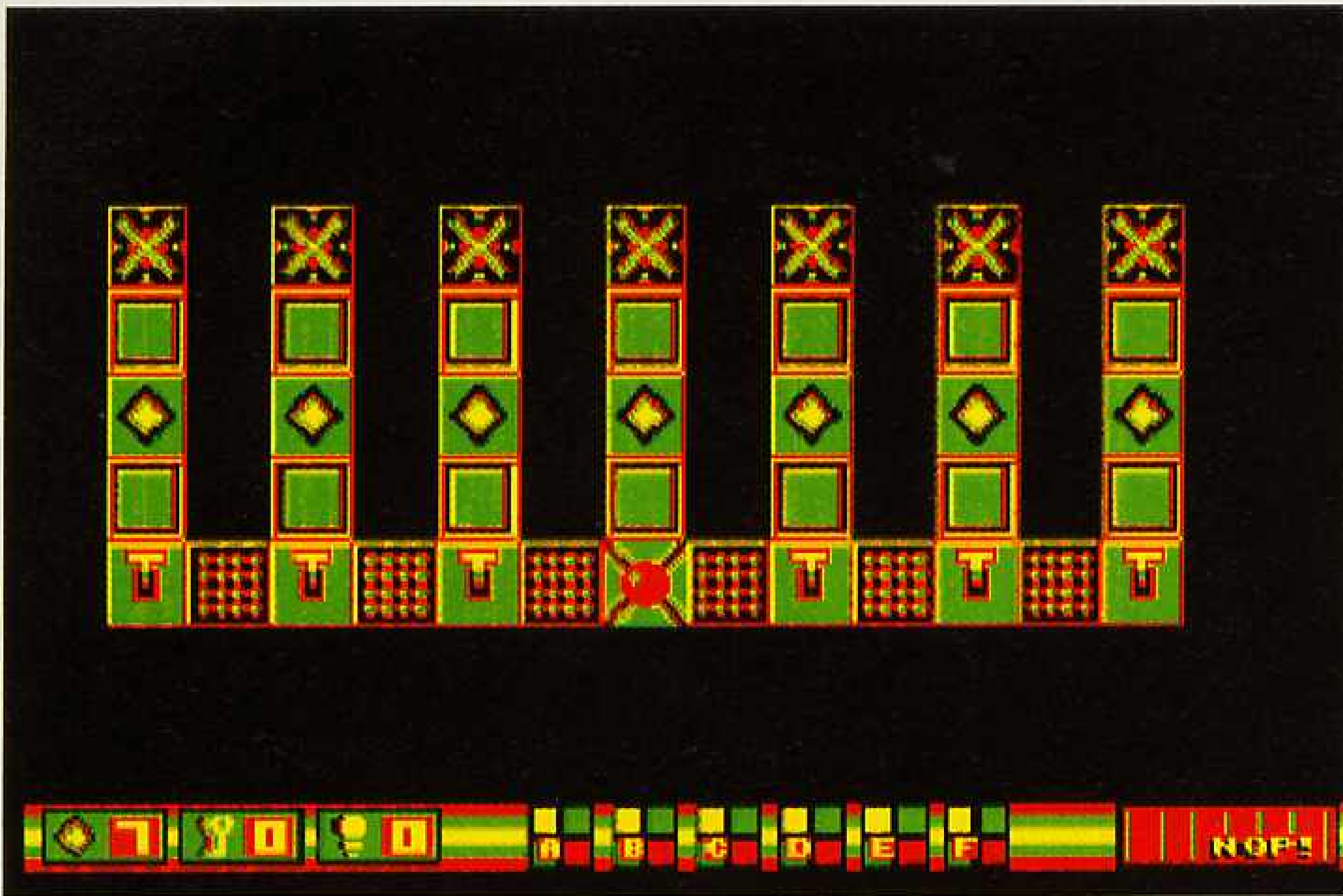
Ausschneiden und abschicken: CP Verlag GmbH, Bruneckerstr. 84, 8500 Nürnberg 1  
Klar, ich will die aktuelle Sonderausgabe "Golden Disk 64" zum Vorzugspreis von nur DM 15,-. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Meine Adresse:

Vorname \_\_\_\_\_  
Name \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ \_\_\_\_\_  
Wohnort \_\_\_\_\_  
Unterschrift \_\_\_\_\_  
Nr. \_\_\_\_\_

Bildschirmfotos und  
nähere Infos siehe  
Rückseite!

# MINDWASTE!

Viel Knobelspaß zum Minipreis ist für den PC eine eher selten angebotene Kombination. "Mindwaste!" kann mit beidem aufwarten, zum Nachteil für den Durchschnittsdenker trägt das Spiel aber leider seinen Namen zurecht: Die Anforderungen an die kleinen grauen Zellen sind weitaus höher als an die Computer-Hardware.



Mindwaste - Da wird das Hirn zur Brezel.

Wer kleine Denkspiele mag und seine Software auch noch aus einem kleinen Portemonnaie finanzieren muß, für den könnte die Anschaffung von "Mindwaste!" eine Überlegung wert sein. Für 25 Mark bietet das VGA-Spielchen eine ordentliche Portion unverzierte Knobelaufgaben. Mit einem Ball, der mit den

Levels gar nicht so leicht. Leider werden weder Maus noch Joystick unterstützt und aus dem Lautsprecher ist auch kein Ton zu hören. Dem Hinweis aus dem Handbuch, "Mindwaste!" sei ein Denkspiel der härteren Sorte, kann ich nur zustimmen, denn trotz der ausgiebigen Lektüre des deutschen Handbuchs blieb mir der völlige Durchblick verwehrt. Trotzdem, wer es gerne auf die "harte Tour" mag, sollte das Spiel einmal begutachten - tagelange Beschäftigung



Cursortasten über ein irrgerägliches Spielfeld gesteuert wird, gilt es verschiedene "Treasures" einzusammeln. Zahlreiche Schikanen wie Zonen, die nur einmal betreten werden können, verschlossene Tore oder auch Teleport-Felder, machen der Kugel den Weg durch die insgesamt 26

ist dabei garantiert. Ein zweiter Teil mit weiteren 25 Levels und eine "Extreme"-Version (Steuern von zwei Kugeln gleichzeitig) sind bereits angekündigt. (tb)

PC unterstützt		DENKSPIEL	
Joystick	<input type="checkbox"/>	HD Drive	<input checked="" type="checkbox"/>
Maus	<input type="checkbox"/>	Ex.Ram	<input type="checkbox"/>
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/>	Hercules	<input type="checkbox"/>
AdLib	<input type="checkbox"/>	CGA	<input checked="" type="checkbox"/>
Soundblaster	<input type="checkbox"/>	EGA	<input checked="" type="checkbox"/>
Roland	<input type="checkbox"/>	VGA	<input checked="" type="checkbox"/>
Hersteller	National Operators	Besonderheiten	- Denkspiel der härteren Sorte
Preis ca. DM 25,-	Muster von Hersteller		- vernünftiger Preis
			- sehr viele Levels

50% → 44%



## WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

### AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager!

Unser Angebot für Sie!	Amiga	Atari	PC/IBM	Unser Angebot für Sie!	Amiga	Atari	PC/IBM
A 320 Airbus	82.90	82.90	a.A.	Mercenary 3	DA	69.90	69.90
Abandoned Places	DV	76.90		Might & Magic 3	DV		89.90
Agony	DA	64.90		Monkey Island 2	DV		89.90
Air Support	DA	64.90		Nova 9			89.90
Alcatraz	DA	64.90	64.90	Ork	DA	64.90	
Amberstar		76.90		Pacific Islands	DV	69.90	69.90 76.90
Apidya	DA	64.90		Panzer Battles	DA	64.90	
Black Crypt	DA	64.90		Paper Boy 2	DA		89.90
Buck Rogers 2			69.90	Paragliding	DA	76.90	76.90
Bushbuck			a.A.	Parasol Star (BB 3)	DA	64.90	64.90
Celtic Legends	DA	76.90		Patton strikes back			89.90
Chaos Engine				Pinball Dreams	DA	64.90	
Civilisation	DV		119.90	Planet 9			a.A.
Conquestador	DV	76.90		Planets Edge			89.90
Darklands		a.A.		Police Quest 3	DV		89.90
Das schwarze Auge		a.A.	a.A.	Pools of Darkness		69.90	
D Generation	DA		76.90	Projekt X	DA	64.90	
Double Dragon 3	DA	64.90	64.90	Race Driving	DA	69.90	
Dune	DA		82.90	Rocketeer			89.90
ECO Quest	DA		89.90	Roger Rabbit	DA	69.90	69.90 76.90
Elvira 2 Adv.	DV	76.90	89.90	Rubicon	DA	64.90	64.90
Elvira 2 Arc.		64.90	64.90	Sea Soft & Sun		64.90	64.90
Epic			a.A.	Secret Weapons of			89.90
Eye of the Beholder 2			76.90	P 38 Mission			44.90
F-16 Falcon 3.0	DA		119.90	P 80 Mission			44.90
Fire & Ice		a.A.	a.A.	Shadowlands	DA	69.90	69.90
Formula One G.P.	DA	76.90		Sim Ant	DV	89.90	89.90
Fuzzball	DA	54.90		Sim Earth		a.A.	89.90
Gatew. Savage Frontier		76.90	69.90	Soul Crystal	DV	69.90	76.90
Giants to Europe		29.90		Space Ace 2			82.90 89.90
				Space Gun	DA	64.90	64.90
				Space Max	DV		76.90
				Space Shuttle	DV		139.90
				Space Quest 4	DA	76.90	89.90
				Special Forces	DA	84.90	84.90
				Spirit of Excalibur		69.90	69.90 76.90
				Star Trek 25 th	DA		76.90
				Steve Mc Queen		64.90	64.90 69.90
				Stormmaster	DA		69.90
				Super Space Invaders	DA	64.90	64.90 82.90
				Tennis Cup 2	DA		76.90
				Tipp Off		64.90	
				Titus the Fox	DA	64.90	64.90 69.90
				Treasure of Savage Front.			76.90
				Twilight 2000	DV		89.90
				Ultima 6	DA	76.90	82.90
				Ultima 7	DA		89.90
				Ultima Underworld	DA		89.90
				Ultima Trilogy 2 (4-6)		a.A.	a.A.
				Uncharted Waters			139.90
				Video Kid	DA	64.90	
				Vroom	DA	69.90	
				Wayne Gretzky 2	DA	64.90	69.90
				Wizardry 7			a.A.
				Wizkid		a.A.	
				Wolfchild	DA	64.90	64.90
				WWF Wrestling & Video	DA	64.90	64.90 69.90

#### VERSANDKOSTEN:

NACHNAHME 9,-

VORKASSE 4,-

EXPRESS 7,- AUFFREIS

KARTON 3,- AUFFREIS

DA=DEUTSCHE ANLEITUNG

DV=DEUTSCHE VERSION

Global Conflict		a.A.	
Goblins	DV	69.90	69.90 76.90
Godfather	DA	69.90	69.90 69.90
Hare Raising Havoc	DA	64.90	69.90 76.90
Harlequin	DA	64.90	64.90
Hudson Hawk	DA	64.90	64.90
Humans		a.A.	
Hyperspeed	DA		119.90
Indiana Jones 4			
Indy Heat	DA	64.90	
Jaguar		a.A.	
Jim Poker		a.A.	
John Maddon Football		a.A.	
Kaiser	DV	99.90	99.90 99.90
Kid Gloves 2	DA	64.90	64.90
Knightmare		69.90	69.90
Knights of the Sky	DA	76.90	76.90 89.90
L'Empereur			99.90
Leander	DA	76.90	
Leis. Larry 1	DA	76.90	82.90 89.90
Leis. Larry 5	DA	76.90	89.90
Locomotion	DV	64.90	64.90 69.90
Mad TV	DV	76.90	a.A. 89.90
Magic Candle 2	DV		76.90
Matrix	DA	64.90	

Bestellungen ab DM 100,-

versandkostenfrei!

Schriftliche Bestellungen nur an:

World of Wonders

(Versandzentrale)

Marktplatz 39

6231 Schwalbach/Ts.

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

Gameboy Top Titel: Adventure Island 74.90 • andere Gameboy Spiele auf Anfrage

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/84747

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie eine Bonusstern:

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

Sammelbesteller: Es lohnt sich!

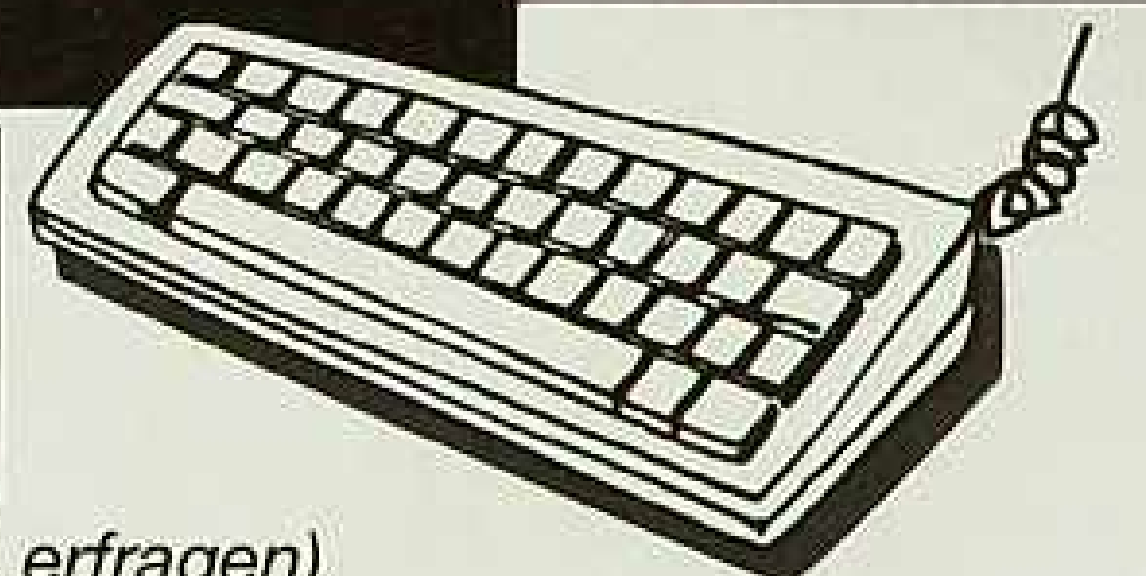
#### Telefonischer Bestellservice - Jetzt noch schneller!

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

Für Druckfehler und Irrtümer keine Haftung

2,-

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

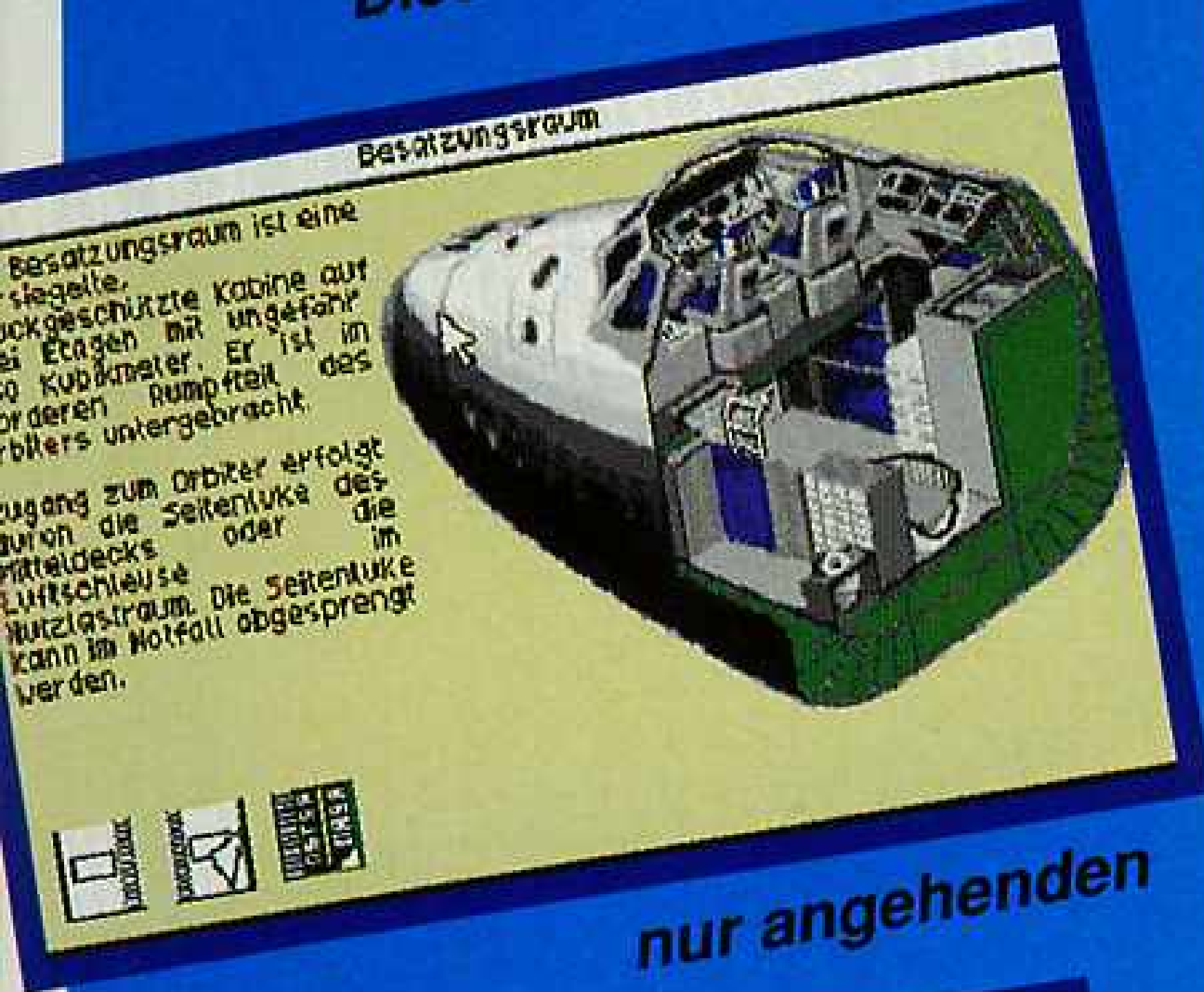


Ladengeschäfte (Öffnungszeiten tel. erfragen)

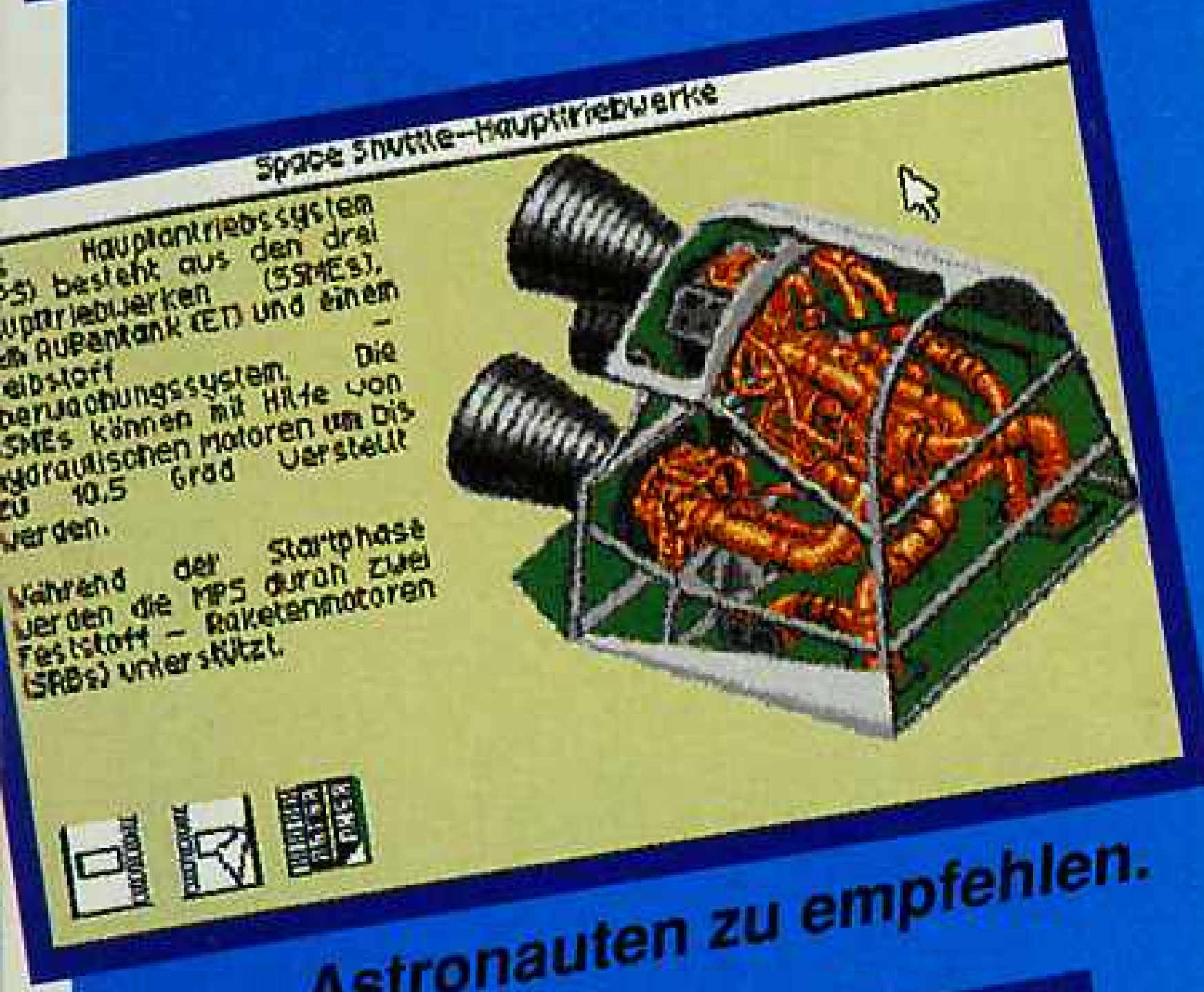
O-2130 Brenzlau, An der Schnelle 68	Tel. auf Anfrage
W-2390 Flensburg (NEU), Batteriestr. 13	Tel.: 0461-44006
W-3000 Hannover 51, Podbielskistr. 278	Tel. 0511-691487
W-4047 Dormagen, Krefelder Str. 11-13	Tel. auf Anfrage
W-6050 Offenbach, Luisenstr. 70	Tel. 069-886401
W-6231 FFM-Höchst/Schwalbach/Ts., Marktplatz 39	Tel.: 06196-84747
W-6450 Hanau/Haiger, Heimatfriedring 11	Tel.: 06051-89688
W-6720 Ludwigshafen/Speyer, Falkenweg 1	Tel.: 06232-36010
W-8900 Augsburg, Hunoldgraben 11	Tel.: 0821-513001



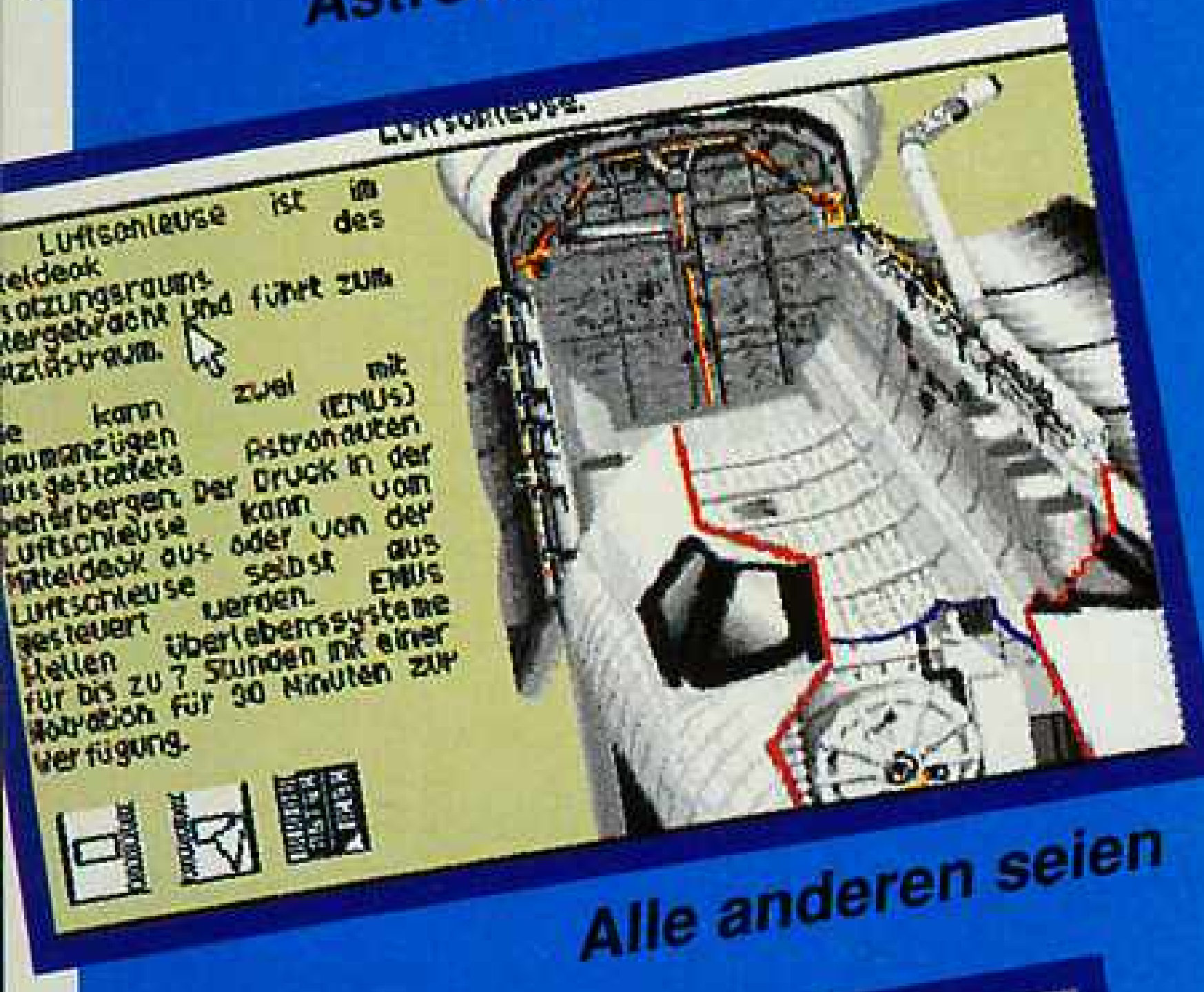
Diese Simulation ist wohl



nur angehenden



Astronauten zu empfehlen.



Alle anderen seien



vor der Komplexität



gewarnt.

# SPACE FLIGHT SIMULATOR

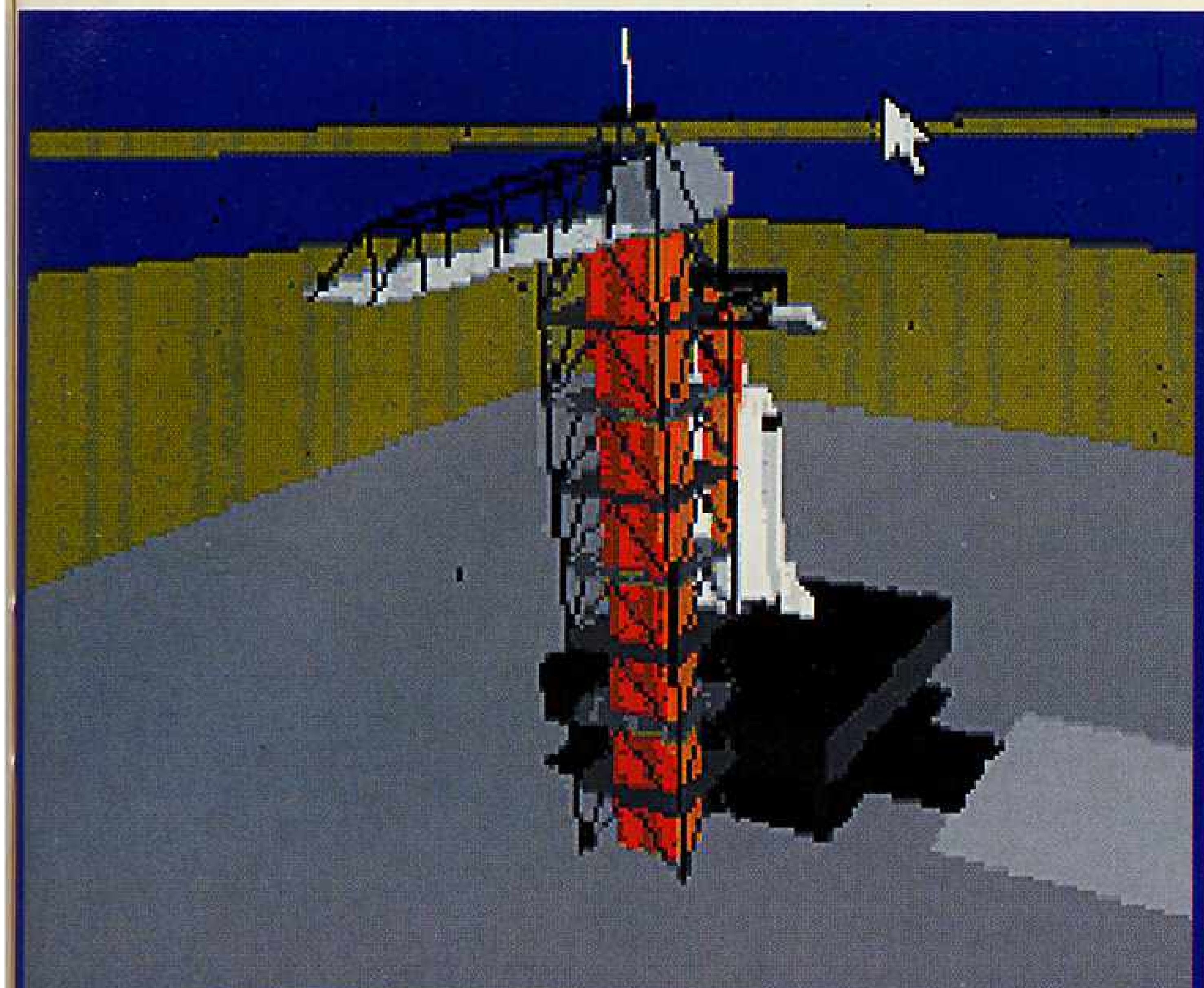
Wer Spaß an möglichst originalgetreuen Simulationen hat, kann jetzt mit "Space Shuttle" in den Weltraum aufsteigen. Wer allerdings schon den Microsoft-Flugsimulator für kompliziert gehalten hat, der wird sich bei den technischen Möglichkeiten dieser neuen Simulation ganz schön wundern...

## The Space Flight SIMULATOR

Am Anfang sei mir eine persönliche Bemerkung gestattet: Ein Spieltester steckt manchmal ganz schön in der Klemme. Jedes Jahr erscheint einmal ein Spiel, das kann er bewerten wie er will, todsicher trifft er immer die falsche Entscheidung. Der "Großvater" solcher Spiele war der Microsoft-Flugsimulator. Der astreinen Vektorgrafik dieses Simulators sieht man die Mannjahre harter Arbeit förmlich an. Ein Team von Profis hat sich dort klar zum Ziel gesetzt, ein hochtechnisiertes Verkehrsmittel auf jeden einzelnen Schalter exakt nachzuprogrammieren. Dieses Ziel wurde von dem Flugsimulator dann auch erfüllt, und viele Computerbesitzer saßen nächtelang vor einem Programm, bei dem stundenlang eigentlich nicht viel passiert und dessen umfangreichen Steuerungsmöglichkeiten sie nur zu einem Teil lernen konnten. Grafik und Soundwertungen sind bei so einem Programm relativ leicht zu vergeben, aber wie steht es mit dem wichtigeren Gameplay? Da ich mir nur vorstellen kann, daß der "durchschnittliche" Computerspieler recht wenig Gutes an der komplizierten Steuerung finden wird, und sonst auch keine besonderen Dinge im Spielverlauf geschehen, fällt die Gameplay-Wertung eben nur mittelmäßig aus. Wenn ein(e)

Leser(in) also sehr viel Spaß an originalgetreuen, relativ friedlichen Flugsimulatoren hat, sollte er beim Test von "Space Shuttle - Der Simulator" (Puh, jetzt ist es endlich raus!) weniger auf die untenstehende Wertungszahl achten, als auf seine persönliche Vorliebe für diese Spiele. Bei "Space Shuttle" kann der Spieler die Steuerung der allseits beliebten Raumfähren übernehmen. Je nach Erfahrungsgrad müssen die Rollen des Piloten und des Kommandanten völlig alleine oder unterstützt von verschiedenen Automatikprogrammen übernommen werden. Beim Anblick des großen Posters, auf dem alle (!) Knöpfe und Schalter des Cockpits in stark verkleinerter Form zusammengefasst sind, vergißt man den Gedanken an die rein manuelle Steuerung besser noch für einige Wochen. Im Spiel selbst ist von den acht verschiedenen Schalttafeln jeweils nur ein Ausschnitt am Bildschirm zu sehen, der dann entsprechend verschoben wird. Einen kleinen Überblick über die Möglichkeiten des Spiels bietet zum Anfang der Demomodus: Aus den verschiedensten Kamerawinkeln, von innen und außen, läßt sich das Shuttle betrachten. Die Vektorgrafik ist so detailliert, wie man es von den meisten neuen Flugsimulatoren inzwischen





# ATOR

gewöhnt ist. Besonders flüssig ist die Grafik auf einem AT natürlich nicht, dafür erzielt ein 33 MHz-Rechner ganz gute Ergebnisse. Wenn die Trägerraketen erst einmal abgesprengt sind und das Shuttle sich im Orbit befindet, bietet sich dem Spieler ein wirklich sehenswerter Anblick. Das Weltall ist hübsch mit vielen Sternen verziert, das Shuttle ist geheimnisvoll bläulich beleuchtet und der blaue Planet zeigt sich mit den grün dargestellten Kontinenten von seiner besten Seite. In manchen der, leider nur neun mitgelieferten, Einsätze müssen an dieser Stelle verschiedene Aufgaben, wie Sate- litenbergung oder -reparatur, durchgeführt werden. Der für Anfänger wirklich komplizierte Teil, ist die spätere Landung der Raum- fähre. Selbst bei zugeschalteter Vollautomatik werden die ersten Landeanflüge ganz sicher in plötz- lichen Explosionen enden. Im aus- führlichen deutschen Handbuch wird der Landeanflug zwar aus-

föhrlich behandelt (wie betätigt man eigentlich die dort so oft erwähnten Bremsklappen?), trotz- dem blieben die Zusammenhänge für mich weitgehend undurchsich- tig. Rund um das Spielgeschehen läßt sich ansonsten wirklich alles nach Belieben einstellen: Umfang- reiche Zeitrafferfunktionen, ver- schiedene Unterstützungslevel für die Steuerung, Tageszeit, Start- flughafen, Landeflughafen und und... Gesteuert wird der Simulator am besten mit Maus, Tastatur und Joystick. Für den Landeanflug eig- net sich nämlich der Joystick am besten, für die vielen Pulldown- Menüs nimmt man lieber die Maus, und seltene Tätigkeiten an den Schaltpulten (wie Fahrgestell aus- fahren) lassen sich am einfachsten über Tastenkombinationen errei- chen. Der PC-Lautsprecher wurde leider ganz vergessen, dafür ist über Soundkarten "Orchestral Quality Music" zu hören, die eben- falls ziemlich rar gesät ist.

(tb)

<b>PC unterstützt</b>		<b>FLUGSIMULATION</b>	
Joystick <input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Hersteller</b> Virgin	<b>Besonderheiten</b>
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Ex.Ram <input type="checkbox"/>	<b>Preis</b> ca. DM 160,-	- Handbuch und Programm in Deutsch
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Hercules <input type="checkbox"/>	<b>Muster von</b>	
AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	CGA <input checked="" type="checkbox"/>	PC Computercenter	
Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	EGA <input checked="" type="checkbox"/>		
Roland <input checked="" type="checkbox"/>	VGA <input checked="" type="checkbox"/>		

- PD & Shareware Pakete**
- Game Pack I CGA**  
Popcorn, Nyet II, Ford Sim.II, Stiker, Miramar, Fiesta Sim., Maze Cube, Jeep Sim. **DM 25.00**
  - Game Pack II EGA / VGA**  
Psion Chess, Cyrus Chess, Mühle12, Dame12, 5 Gewinnt, Mah Jongg, Pinball Games, Skat, Battle Fleet, Backgammon **DM 25.00**
  - Game Pack III EGA / VGA**  
Hugos House I + II, Last half of Darkness, Frac, Robot I + II, Quatris, Captain Comic, Dark Ages I, Perestroika **DM 25.00**
  - Game Pack IV EGA/VGA**  
Commander Keen, Duke Nukem, Titanman, Shooting Gallery, Snake Snap, Dangerous Dave, Russian Front II, Facetris, Solitaire, Clone Invaders. **DM 25.00**
  - Game Pack V EGA/VGA**  
Boxquest (Sokoban), Bushido, Sharks, Kung Fu Louie, Miner, PC - Fender, Alien & Bananoid, Avoid the Noid. **DM 25.00**
  - Windows 3.0 Font Pack**  
36 Schriftfonts **DM 15.00**
  - Windows 3.0 ATM Font Pack**  
Schriftfonts für dem Type Manager **DM 15.00**
  - Windows 3.0 BMP Pack**  
10 5.25" b.z.w.5 3.5" Disketten voll mit Hinter- grundbilder **DM 25.00**
  - Windows Pack I**  
Command Post, Showgif & Wingif, Metz Tools, Icondraw, Wintris, Fractal Paint, Paint Shop. Alles was man für Windows braucht! **DM25.00**
  - Windows Utilities I**  
7 5.25" b.z.w. 4 3.5" Disketten voll mit Utilities für Windows 3.0 **DM 17.50**
  - GS - Pack**  
GS - Adress, Auftrag, Bestell, Orte, Menü, EAR. **DM 15.00**

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

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

- Deutsche Handbücher**
- GS - Auftrag .....DM 19.80
  - GS - EAR .....DM 19.80
  - Mega Cad V2.0.....DM 24.80
  - 4DOS .....DM 19.80
  - Lighting Press .....DM 16.80
  - XBTX.....DM 19.80
  - Graphic Workshop .DM 19.80
  - EGA - Spiele .....DM 16.80
  - EtikettenStar .....DM 19.80
  - Windows Utilities....DM 19.80
  - Automenu.....DM 16.80
  - ARC - Pack .....DM 19.80
  - File Express .....DM 19.80
  - Wampum.....DM 19.80
  - Mathe Ass .....DM 19.80
- Preise!!!!!!**  
für PD & Shareware Disketten  
5.25" Format Einzelpreis DM 3.00  
3.5" Format Einzelpreis DM 3.50

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

**BESTELLUNG**

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

Name : \_\_\_\_\_ Bank : \_\_\_\_\_  
Str. : \_\_\_\_\_ Kto.Nr. : \_\_\_\_\_  
PLZ/Ort : \_\_\_\_\_ BLZ \_\_\_\_\_

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

**Paketpreise wie angegeben.**

SETUP



Graphics type: VGA (GRAPHICS)  
 Board size: 9  
 Handicap: 3  
 Computer plays: White  
 Playing level: 1  
 Beep for start: Yes  
 Beep for move: No  
 Highlight last move: Yes  
 Randomize moves: Yes  
 Rules: Japanese  
 Joseki tutor: Off  
 Archive games: No  
 Skip intro screens: No

Setup Help F1  
 Previous Choice F2  
 Next Choice F3  
 Save Setup F4  
 Restore Game F5  
 View Game F6  
 Problems F7  
 Go Tutorial F8  
 Play Go F9  
 Quit F10

**Kein anderes Brettspiel hat im Orient eine längere Tradition als Go. Trotz des simplen Regelwerks, heißt es in Japan und China, bietet Go auch für den erfahrensten Spieler nach Jahren noch viele Möglichkeiten, sein taktisches Denkvermögen weiter zu schulen.**

ner "Human" und "Computer" können beliebig kombiniert werden, Spiele gegen Freunde sind also ebenso möglich wie ein Computer-Doppel. Auch in einer laufenden

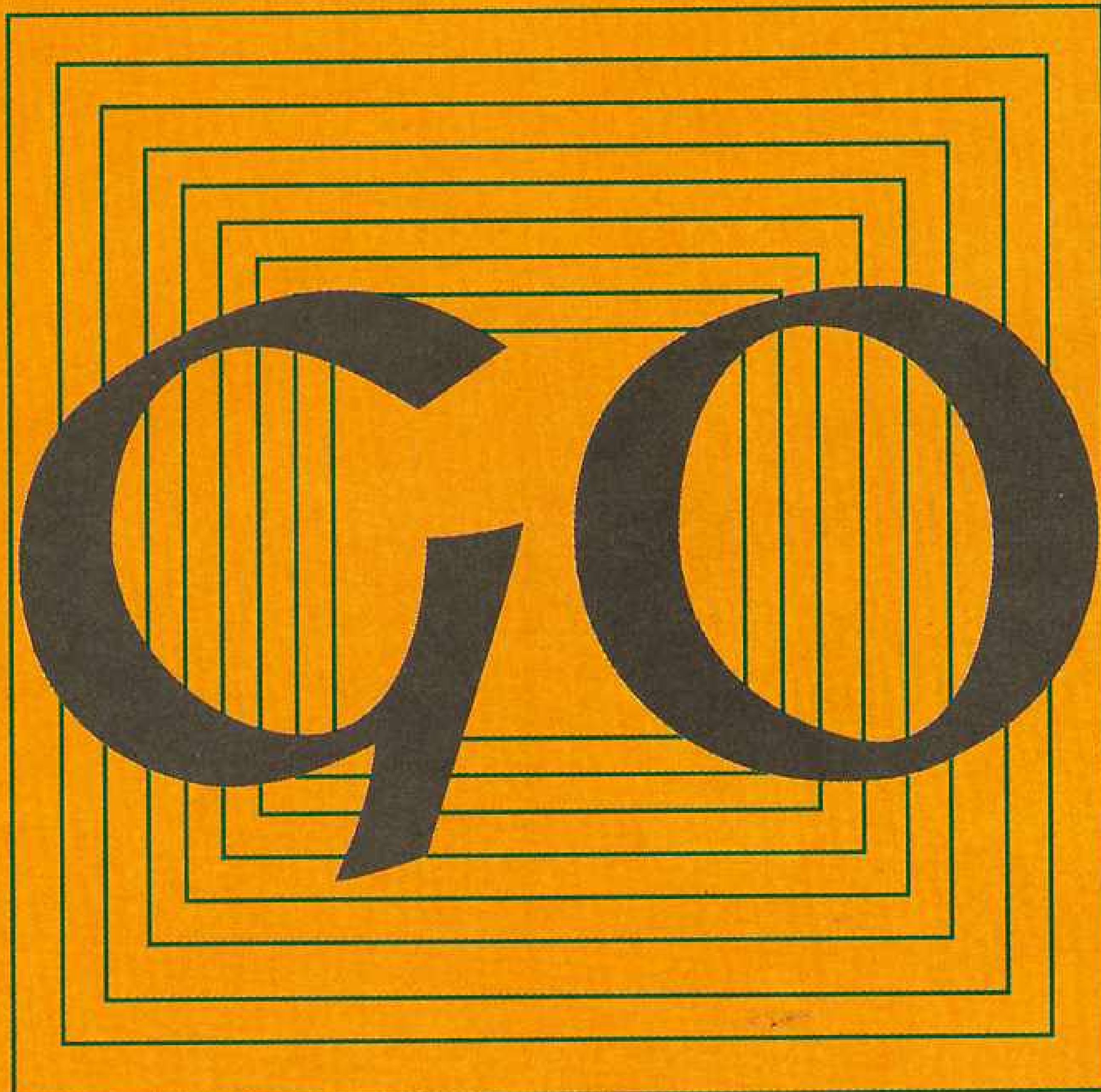
Partie kann sich der Spieler jederzeit Rat erteilen lassen. Der bestmögliche Spielzug wird dann, ebenso wie eine Auswahl anderer "ganz guter" Züge, durch kleine Quadrate auf dem Spielbrett markiert.

Die Bedienoberfläche des Spiels ist auf das Zweckmäßige begrenzt: Unterstützt werden Tastatur und Maus. Die einzelnen Menüpunkte sind in eigenen Fenstern per Mauszeiger oder noch schneller durch die Funktionstasten erreichbar. Schlicht aber sehr geschmackvoll ist außerdem die grafische Darstellung des Spielbretts und der Steine - mit Hohlmaserung, versteht sich. Im Setup-Menü können außer den üblichen Grafikstandards noch sinnvolle Modi für VGA-Monochrombildschirme und Laptop-Displays eingestellt werden. Für Spieler, die sich mit einem intelligenten Spiel beschäftigen möchten, das aber nicht ganz soviel Tiefgang verlangt wie beispielsweise Schach ist der "Go-Simulator" wirklich ein guter Tip.

(tb)

**A**uf einem 19 x 19 Felder großen Spielbrett legen zwei Spieler (Schwarz und Weiß) abwechselnd einen ihrer Spielsteine auf ein unbesetztes Feld ab. Einziges Ziel ist es, möglichst viele freie Felder um seine eigenen Steine anzusammeln. Einmal abgelegte Steine können zwar nicht verschoben, dafür aber vom Gegner durch "Einsperren" entfernt und einkassiert werden. Solche Gefangene zählen für ihn am Spielende dann wie die erwähnten freien Felder als ein Punkt - mehr Regeln muß sich der Spieler für Go eigentlich nicht merken.

Der "Go-Simulator" von Ishi Press International stellt eine überraschend liebevoll gemachte Umsetzung des Brettspiels für den PC dar. Anfänger sollten sich zunächst vom Menüpunkt "Tutor" in die grundlegenden Taktiken einführen lassen. Mit den ersten Kenntnissen ausgerüstet, kann der Spieler sich dann an ein erstes Spiel gegen den Computer wagen. Anfänger werden schnell feststellen, daß es auch in der einfachsten Spielstufe kaum möglich ist den Simulator ohne die richtige Taktik zu besiegen. Hilfreich ist in dem Fall die Bibliothek von über 15.000 "Josekis" (Eröffnungszüge), die der Computer auf Verlangen herauskramt und vorschlägt. Für einen



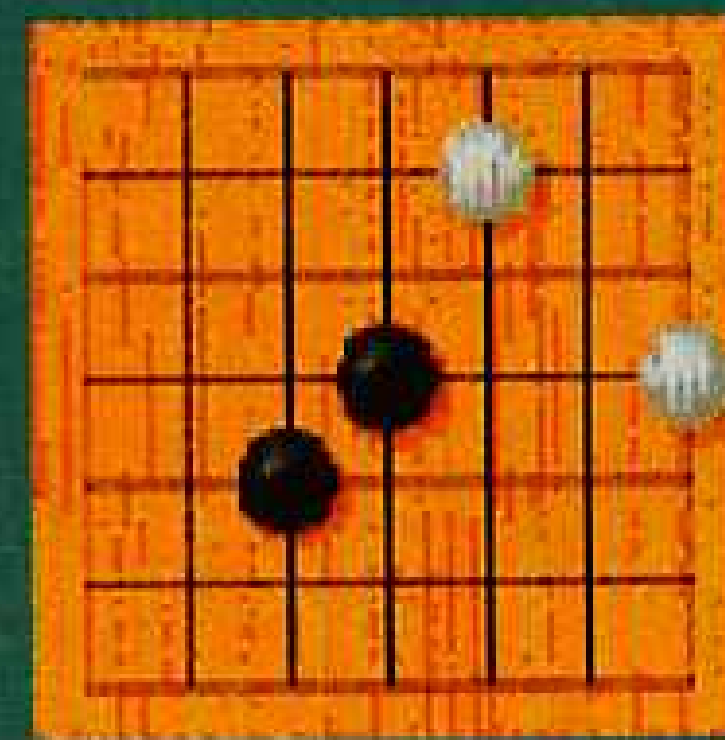
besseren Überblick kann auch ein stufenweise verkleinertes Spielbrett gewählt werden. Alle Züge werden von der Eröffnung an gespeichert und können im Falle einiger Fehlzüge beliebig weit zurückgenommen werden. Beendete oder noch offene Partien können deshalb auch abgespeichert und an beliebiger Stelle wieder aufgenommen werden. Die Geg-

Quick Introduction

Go Rules in Brief

Play begins with the go board empty of markers. The black and white markers, called STONES, are placed alternately by the opposing players on the grid line intersections (not on the open squares) of the game board. Once placed, a stone is never moved, but it may be captured. The player with the black stones moves first. The weaker player may receive a handicap, where two or more stones are placed on the board in standard positions as the black player's first move.

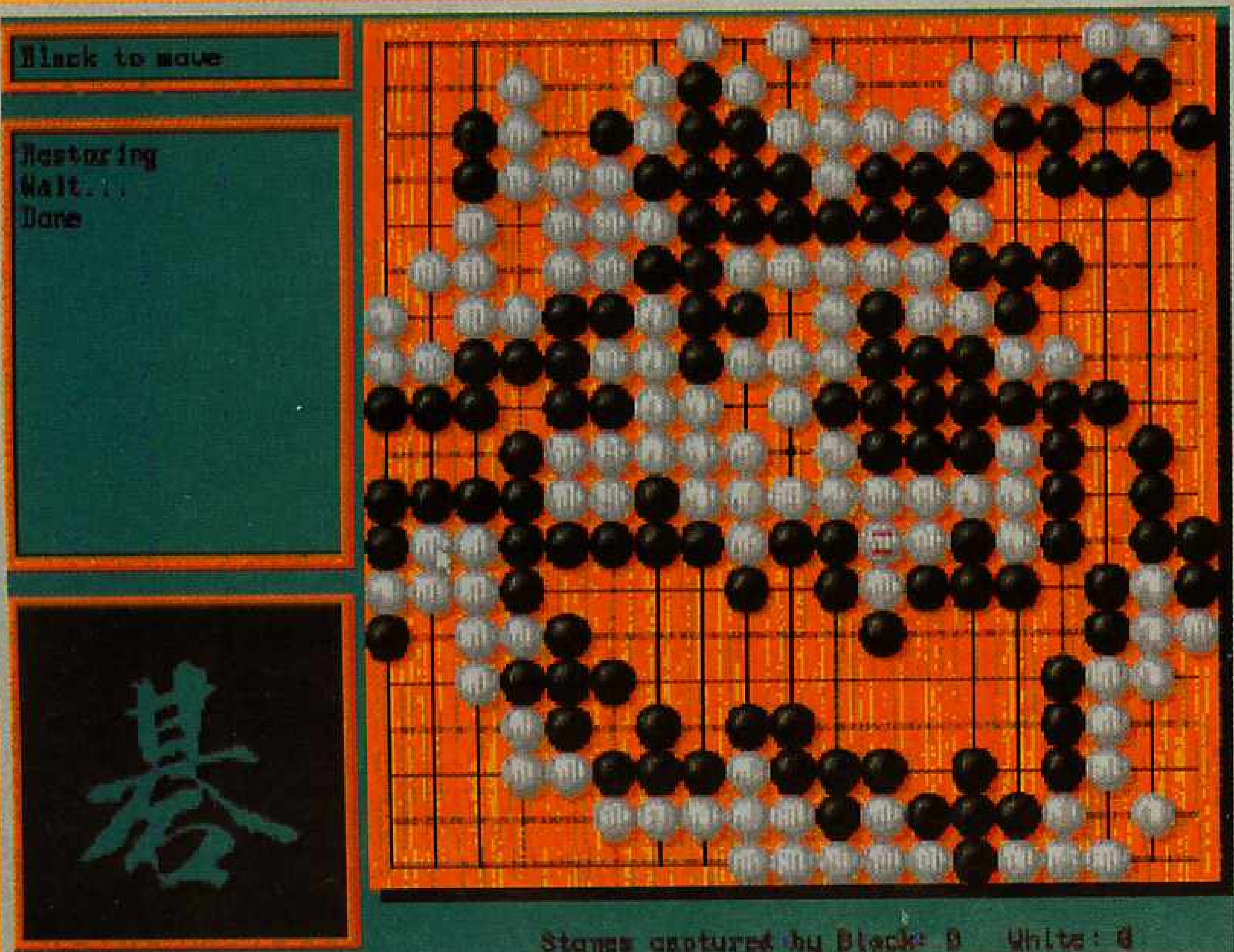
Here is a small board with some stones on it.



More rules >

BRICK INTRO F2  
 EXAMPLE GAME F3  
 WAY to GO F4  
 ADVANCED GAME F5  
 INDEX F6  
 Exit Tutorial F9  
 Quit F10

**Das Tutorialprogramm hilft dem Spieler, eines der komplexesten Strategiespiele besser zu verstehen.**



PC unterstützt		STRATEGIE	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Ishi Press	<b>Besonderheiten</b>
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 80,-	- ausf. Tutorialprogramm
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules <input checked="" type="checkbox"/>	Muster von Infogrames	- auch für 2 Spieler
AdLib	<input type="checkbox"/> CGA <input checked="" type="checkbox"/>		- spez. Grafikmodus für Laptop-Rechner
Soundblaster	<input type="checkbox"/> EGA <input checked="" type="checkbox"/>		
Roland	<input type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/>		



# CHESS CHAMPION 2175

Der Nachfolger von Chess Player 2150 präsentiert sich mit leicht verändertem Namen. Kann das Programm dem Beinamen Champion gerecht werden?



Wer wirklich scharf darauf ist, die Wahrheit über seinen Schachrechner zwischen den Ohren zu erfahren, klickt hier auf OK.

Ich denke ja! Bereits der Vorgänger von Chess Champion 2175 konnte etliche Preise und sehr gute Kritiken einheimen. Fortschritte wurden vor allem im Bereich der Rechentiefe und der Eröffnungsbibliothek erreicht. Außerdem ist die Bibliothek jetzt

stärker exakt einschätzen zu können, kann das Programm einen ELO-Selbsttest durchführen. Den selben langwierigen Test könnt Ihr ebenfalls durchführen, wenn Ihr Eure tatsächliche Stärke feststellen wollt. Nun zu den Äußerlichkeiten. Der Spieler kann natürlich zwischen 2D- und 3D-



Der Chess Champion 2175 von Softworks kann durchaus überzeugen.

erweiterbar und die Festplatte unterstützt. Daß dafür die Sprachausgabe gestrichen wurde sollte bei einem Schachprogramm eigentlich nicht ins Gewicht fallen. Oben genannte Änderungen verhelfen dem Computer zu einer Spielstärke von über 2000 ELO-Punkten. Um die eingestellte Spiel-

Bedienung ist einfach und die Aufteilung der Menüs übersichtlich. Die möglichen Spielstärken sind fein abstufbar. Eine wirkliche Alternative zu den Konkurrenzprogrammen, die teilweise alt gegen diesen Gegner ausgesehen haben.

(ob)

## ATARI

unterstützt

520 ST  HDDrive   
1040 ST  s/w   
Mega ST E  Farbe   
TT  2.Drive

Hersteller Softworks  
Preis ca. DM 80,-

Muster von  
Leisuresoft

## DENKSPIEL

Besonderheiten  
- eingebauter  
ELO-Test  
- über 2000 ELO-  
Punkte



★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★  
international  
Entertainment  
SkyLine GmbH

Tel. 0711 / 81 27 36

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

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

Titel	Amiga/Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	69,90	3 D Konstruktions Kit	99,90
Airbus 320	88,90	Airline	64,90
Alcatraz	62,90	Award Winners	69,90
Amberstar	74,90	Battle Isle	78,90
<b>Apydia</b>	<b>68,90</b>	Black Gold	72,90
Barbarian 2	59,90	Bundesliga Manager Prof.	68,90
<b>Battle Isle</b>	<b>68,90</b>	Castles	74,90
Birds of Prey	77,90	Civilization (e)	82,90
<b>Black Crypt</b>	<b>66,90</b>	<b>Civilization dt.</b>	<b>94,90</b>
Black Gold	68,90	Chessmaster 3000	79,90
<b>Bundesliga Man. Prof.</b>	<b>68,90</b>	Die Kathedrale	81,90
Castles (e)	68,90	EccoQuest	79,90
Celtic Legends	72,90	<b>Elvira Mistress 2</b>	<b>84,90</b>
Conquestator	72,90	ESS Mega	84,90
<b>Covert Action</b>	<b>83,90</b>	<b>Eye of the Beholder 2</b>	<b>68,90</b>
Darkman	69,90	<b>Falcon 3.0 dt.</b>	<b>99,90</b>
Die Kathedrale	81,90	F 16 Falcon 3.0 dt.	89,90
<b>Elvira Mistress 2</b>	<b>69,90</b>	Golden Eagle	69,90
Eye of the Beholder (d)	69,90	Gobliins	68,90
Fate Gates of Dawn	69,90	Gods	72,90
Flight of the Intruder	78,90	Great Courts Tennis 2	69,90
Formula Grand Prix	76,90	Gunship 2000	84,90
Gobliins	68,90	Harpoon 2	84,90
Gods	59,90	Heart of China dt.	84,90
Golden Eagle	62,90	Hero Quest Twin Pack	74,90
Great Courts Tennis II	67,90	Hyperspeed	92,90
Harlequin	59,90	Indiana Jones 4	a.A.
Harpoon 2	74,90	Indiana Jones Adv.	68,90
Indiana Jones 4	a.A.	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Indiana Jones Adv.	64,90	Lemmings	72,90
Jimmy White Snooker	69,90	Lemmings Data Disk	49,90
Knight Mare	68,90	Life & Death 2	68,90
Knights of the Sky	76,90	Links	78,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	L'empereur	88,90
Lemmings	58,90	Mad TV	82,90
Lemmings Data Disk	49,90	Magic Candle 2	74,90
Lethal Xcess	64,90	<b>Manchest. Unitt. Europe</b>	<b>74,90</b>
Lotus Esprit Turbo Ch. 2	59,90	Megatraveller 2 dt.	78,90
<b>Mad TV</b>	<b>78,90</b>	Might & Magic 3 dt.	82,90
Magic Pockets	59,90	<b>Monkey Island 2 dt.</b>	<b>84,90</b>
Midwinter 2	76,90	PGA Tour Golf Plus	78,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	Police Quest 3 dt.	78,90
Monkey Island	74,90	Pools of Darkness	72,90
No. 1 Collection	66,90	Railroad Tycoon	82,90
PGA Course Disk	39,90	Robin Hood (Sierra)	88,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	Rocketeer	76,90
Pinball Dreams (e)	62,90	Rogger Rabbit	74,90
<b>Police Quest 3</b>	<b>78,90</b>	Secret Weapons o.t.L.	84,90
<b>Pools of Darkness</b>	<b>69,90</b>	Secret Weapons o.L.P38	34,90
Populous 2	68,90	Secret Weapons o.L.P80	44,90
Power Monger Data Disk	39,90	<b>Secr.Weap. o.L. HE162</b>	<b>44,90</b>
Railroad Tycoon	72,90	Shuttle dt.	109,90
Realms	68,90	Silent Service 2	79,90
Red Baron dt.	79,90	<b>Sim Ant</b>	<b>78,90</b>
Romance of the three Kingd. 2	94,90	Sim Earth	86,90
Robocop 3	58,90	Special Force	78,90
Rules of Engagement	59,90	Starbyte Super Soccer	74,90
<b>Shadow Lands</b>	<b>69,90</b>	<b>Star Trek</b>	<b>74,90</b>
<b>Space Quest 4</b>	<b>74,90</b>	Tennis Cup 2	72,90
Special Forces	78,90	The Games Winter Chall.	79,90
<b>Stormmaster</b>	<b>69,90</b>	Their finest Hour	72,90
Silent Service 2	79,90	Their finest Hour Mission	36,90
Sim Ant (e)	82,90	Ultima 6 + 3,5"	74,90
Soul Crystal	69,90	Ultima 7	76,90
Terminator 2	57,90	<b>Ultima Trilogie</b>	<b>79,90</b>
Their finest Hour Miss. Disk.	36,90	<b>Ultima Underworld</b>	<b>86,90</b>
The Oath	59,90	Uncharted Water	94,90
<b>Titus The Fox</b>	<b>66,90</b>	Willy Beamish dt.	79,90
Ultima 6 dt.	69,90	Wing Commander	79,90
Vroom	63,90	Wing Commander 2	78,90
Willy Beamish	74,90	Wing Commander 2 Miss. D.1	46,90
		<b>Wing Commander Edit.</b>	<b>99,90</b>

### notwendiges Zubehör

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep.-f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep.-f.A.2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A.500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★



Castle Master



Trivial Pursuit



Escape From the Planet of the Robot Monsters

**Ohne ein bestimmtes Motto versucht Domark, einige seiner populären Klassiker im Sampler "PC Games" noch einmal für den Spielekäufer interessant zu machen. Neben Schlagern wie "Hard Drivin' II" und "CastleMaster" haben sich leider auch zwei Flops in das Paket eingeschlichen.**

allen deswegen einiges Aufsehen, weil er als erster Flugsimulator eine sowjetisches Flugzeug relativ genau featurte. Im Hinblick auf die Grafikgeschwindigkeit und die Spielbarkeit ist das Spiel auch heute noch im guten Mittelfeld einzuordnen. Die Steuerung der Maschine ist nicht sonderlich kompliziert und wurde für Maus oder Joystick wirklich gut umgesetzt. Etwas schwach ist die geringe Ausstattung mit nur sieben verschiedenen Missionen.

Bei der PC-Umsetzung von "Trivial Pursuit" frage ich mich wirklich, in welcher bösen Absicht das Programm entstand. Lieblose EGA-Grafik und schlecht übersetzte deutsche Texte frustrieren jeden Fan des Brettspiels von Anfang an. Zum Überfluß muß der/die Spieler die Richtigkeit seiner Antwort auch noch selbst überprüfen und dem Programm mitteilen, ob er die richtige Antwort denn auch wußte. Ein ziemlicher Flop.

"Escape From the Planet of the Robot Monsters" ist ein Plattform-Actionspiel, bei dem zwei Spieler gegen eine Übermacht von bösen "Reptilion"-Robotern antreten müssen. In verschiedenen Levels müssen

menschliche Geiseln gefunden und befreit werden. Die zahllosen Roboter, die sich den Spielern dabei in den Weg stellen, müssen mit einer Strahlenwaffe abgeschossen werden. Die Grafik des Spiels ist zwar ganz drollig und auch die Animation der Spielfiguren kann sich eigentlich sehen lassen, aber der hohe Schwierigkeitsgrad wirkt sich auf die Dauer stark spielspaßtötend aus.

(tb)

**Einzelbewertungen:**

- Castle Master: 68 %
- Hard Drivin' II: 75 %
- Mig 29 Fulcrum: 65 %
- Trivial Pursuit: 20 %
- Escape From... : 40 %

**PC**

Hersteller Domark  
Preis ca. DM 129,-  
Muster von  
PC Computercenter

**SPIELESAMMLUNG**

➔ **54%**

# PC GAMES

Ein Zusammenhang zwischen den fünf Spielen, die Domark jetzt zur "PC Games Collection" zusammenfaßt, ist - außer der gemeinsamen Herkunftstätte - nur schwer zu erkennen. Daß die Programme thematisch nicht zusammenhängen, ist beabsichtigt und sogar wünschenswert (wer will schon fünf ähnliche Fahrzeugsimulationen auf einmal?). Herbe Schwankungen in der Qualität der einzelnen Spiele sollten allerdings kein Bestandteil solcher Unabhängigkeit sein. Zum Glück überwiegen die positiven Bestandteile im vorliegenden Sampler und machen ihn als preiswerten Einstiegermix durchaus brauchbar.

Das Action-Adventure "Castle Master" wurde von Domark schon vor einigen Monaten im "Virtual Worlds"-Sampler nachvermarktet. Mit dem Stichwort "Virtual Reality" hat das Spiel auch gewisse Gemeinsamkeiten: In einer perspektivisch originalgetreuen 3D-Welt, die der Computer Bild für Bild sorgfältig berechnet, kann sich der Spieler per Maus oder Joystick frei bewegen. Der VGA-Modus wird bei "Castle Master" zwar nicht unterstützt, dafür sorgt die flotte EGA-Grafik für ein relativ gutes Spielgefühl. Handlungsort ist ein Geisterschloß, aus dem der Spie-

ler seinen gefangenen Zwillingbruder befreien muß. Zahlreiche Gegenstände müssen gefunden und am richtigen Ort angewandt werden, um das Geheimnis hinter den Schloßmauern zu lüften. Auch Adventure-Muffel können sich der schaurig-schummrigen Atmosphäre von "Castle Master" kaum entziehen.

Der Fahr Simulator "Hard Drivin' II" zählt ebenfalls zu den Bonbons in dem Quintett. Ursprünglich aus der Spielhalle stammend, hat das Spiel für den PC verhältnismäßig(!) wenig von seinem Flair verloren. Auch wenn der alte Spielhallengänger das Gaspedal und das Lenkrad arg vermissen wird und die Grafikgeschwindigkeit sich überhaupt nicht vergleichen läßt, kommt er mit einem 386er-Rechner doch auf seine Kosten. Befahren werden können vier vorgefertigte Strecken oder - dank des Streckeneditors - beliebig viele Selbsterstellte. Über ein Null-Modem kann man sich darüber hinaus auch mit einem Freund messen.

Der "Mig 29 Fulcrum" Flugsimulator ist der leicht angestaubte Vorgänger von Domarks "Mig 29M Superfulcrum", der vor gut drei Monaten für den PC erschien. "Mig 29 Fulcrum" erregte seinerzeit vor

Mig 29 Fulcrum



Gloria in excelsis Deo et in terra...

Credo in unum Deum Patrem

omnipotentem...

Sanctus, Sanctus,

Sanctus Dominus...

Deus Sebaoth Pleni sunt coeli et

terra...

Benedictus qui venit in nomine...

Agnus Dei qui tollis usw.

## DER PATRIZIER



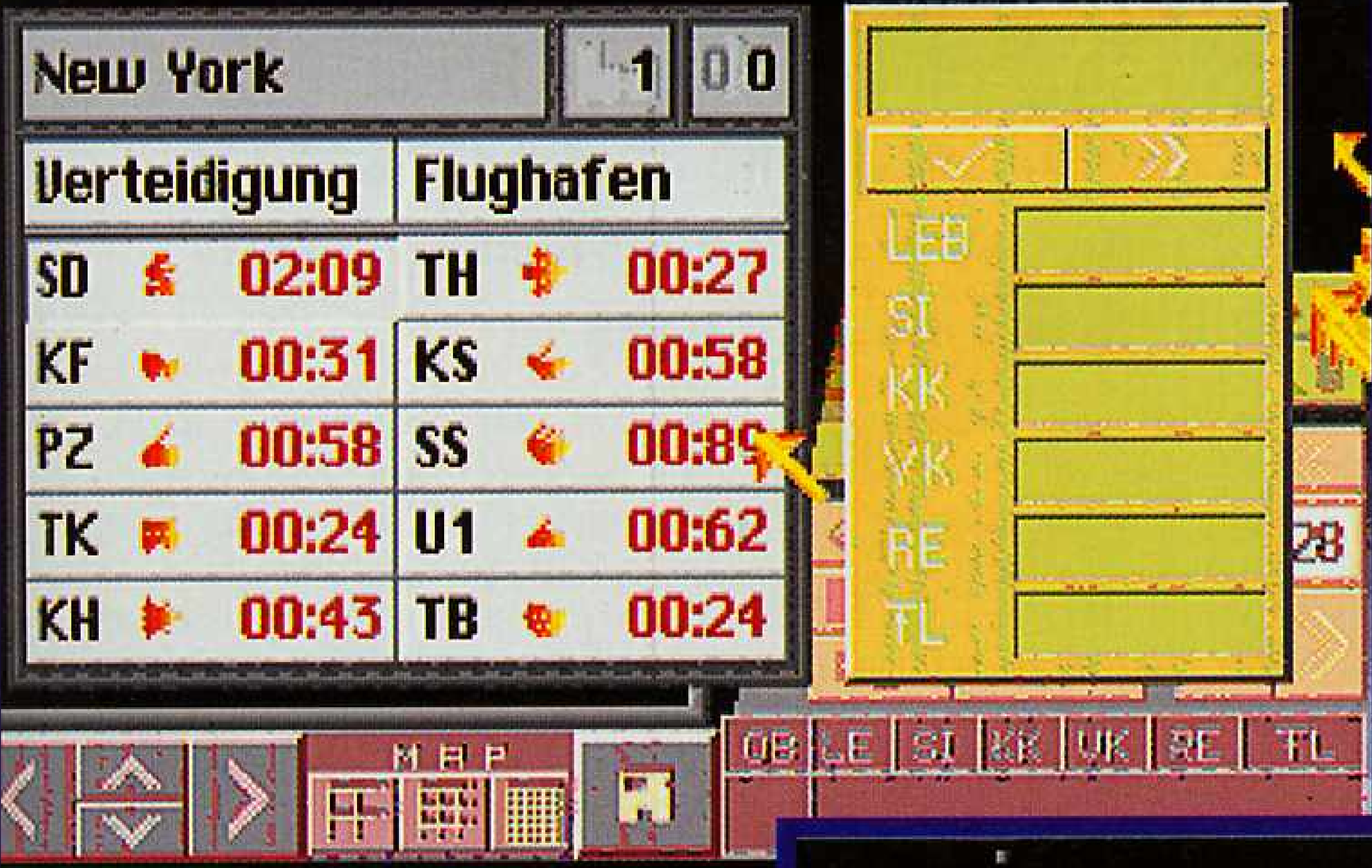
# WARLIVE

Das Strategiespiel Warlive orientiert sich an der Situation des "Kalten Krieges", der kurz nach Beendigung des Zweiten Weltkriegs mit dem Zerfall der Alliierten in zwei Militärblöcke begann.

den Verlauf und das Ende dieses Strategiespiels wird aber nicht allein durch die getroffenen Maßnahmen, sondern auch durch das Charisma des "Feldherrn", unvorhergesehene Zufälle, unkalkulierbares Wetter und die verschiedenen Jahreszeiten beeinflusst. Man kann gegen maximal zwei Gegner antreten, egal ob Mensch oder Computer. Dabei lassen sich sieben Schwierigkeitsgrade auswählen. Die Schauplätze spielen in sechs Regionen. Da es hierbei zu fiktiven Kriegshandlungen

kommt (z.B. Schauplatz: Europa, Stadt: Berlin usw.), ergeben sich eine Unzahl von Szenarien. Es können folgende Waffen produziert und eingesetzt werden: Kampf- und Lastwagen, Panzer, Kampf- und Transporthelikopter, aber auch Kriegs- und Schlachtschiffe sowie U-Boote. Das Spiel ist durch schlichtes Anklicken verschiedener Icons sehr benutzerfreundlich. Obwohl einige Tastaturbefehle vorhanden sind, kann auf eine Maus nicht verzichtet werden. Das Spiel muß auf einer Festplatte installiert werden. Laut Angaben des Herstellers ist Warlive noch in der Testphase, die endgültige Version soll aber in Kürze fertiggestellt werden.

(mr)



Zu dieser Zeit wurden sogenannte "Stellvertreterkriege" auf dem Rücken kleinerer, verbündeter Staaten ausgetragen, da man (zum Glück) eine offene Konfrontation durch das atomare Gleichgewicht scheute. Das Ziel des Spieles ist das Erobern gegnerischen Territoriums. Vor allem die Städte des Feindes, die logischerweise die Zentren von Produktion und Administration darstellen, müssen in die eigene Hand gelangen. Dabei sind strategisch wichtige Entscheidungen, wie die Fertigung eigenen Gerätes sowie die Aufstellung von Truppen zu treffen. Nicht zu vergessen ist der Ausbau der Verteidigungsanlagen und Flugplätze. Die Entscheidung über

# NECRONOM

**Necronom wurde schon vor über zwei Jahren angekündigt und konnte damals durch die ersten Demoverversionen locker für Aufsehen sorgen. In den letzten zwei Jahren übertrafen sich die Amiga-Programmierer jedoch ständig, während Necronom keiner Qualitätssteigerung unterzogen wurde.**

*Hier hat sich der Zahn der Zeit stumpfgenagt.*



Das Schweizer Softwarehaus Linel orientierte sich bei der Entwicklung von Necronom deutlich an R-Type, ohne jedoch dessen Klasse zu erreichen. 32 Levels erwarten den Spieler, deren Umfang recht groß ist. Die Grafiken sind sehr abwechslungsreich und halten sich an GIGER-Zeichnungen. Sie sind wohl als gelungen zu bezeichnen, spektakulär oder Maßstäbe aufzeigend sind sie aber bei weitem nicht. Der Sound ist mit noch am besten, wenn auch die Soundeffekte allzu gewöhnlich sind. Der Schwierigkeitsgrad ist tragbar und die anfliegenden Gegenformationen erscheinen immer

an gleicher Stelle. Durch das Auswendiglernen der Formationen kann man ohne weiteres sehr weit kommen, überraschende Angriffsfiguren treten leider nicht auf. Dem Waffensystem unseres Raumschiffes merkt man die vergangenen zwei Jahre deutlich an. Stärkere Schüsse und verschiedene Schußkombinationen können dem Actionfan von heute nur noch ein müdes Lächeln abringen. Keine Spur von spektakulären Scheibenwischerwaffen oder Satellitensystemen, mit gewöhnlichen Waffen aus dem Jahre '89, gilt es die Feinde zu vermöbeln. Durchschnittlichen Qualitätsanforderungen hält das Spiel zwar immer noch stand, doch für dieses Geld bekommt man heute deutlich bessere Actionspiele, man denke nur an Apidya.

(hi)

## AMIGA

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

1 MByte  HD Drive   
2. Drive  2 Player

## SHOOT 'EM UP

Hersteller Linel  
Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten  
- lag 2 Jahre auf Eis

Muster von  
PC Computercenter



# SPACE CRUSADE

Nach der Erfindung des Hyperantriebs stieß die Menschheit immer weiter in den Weltraum vor. Doch immer häufiger wurden die riesigen Sternenschiffe von grauenvollen Maschinenmonstern angegriffen. Unerbittlich gingen sie gegen wehrlose Raumreisende vor, die ihre Welt des Chaos durchquerten. Um sich gegen die brutalen Robotlings zu wehren, wurde die "Galaxy

Safe Guard", eine Spezialeinheit superber Soldaten, gegründet. Du bist der Commander einer derartigen Elitetruppe und mußt somit dafür sorgen, daß sämtliche Einsätze Deines Zuges möglichst reibungslos und erfolgreich verlaufen.

Vor jeder Mission kannst Du Dich und Deine Mannen mit allen möglichen Waffen und Ausrüstungsgegenständen ausstatten, um die

**Begeisterte "Star Quest" Spieler können von nun an Brett und Figuren in der Schachtel lassen, denn Space Crusade ist eine gelungene Umsetzung dieses relativ bekannten MB-Boardgames.**

zahlenmäßig weit überlegenen Monster besser von der Bildfläche zu pusten. Star Crusade ist zwar fast ein reines Strategiespiel, doch wegen der relativ geringen Möglichkeiten hat man schnell die besten Taktiken herausgefunden. So sehen fast alle Spielzüge folgendermaßen aus: Man scannt den nächsten Raum ab, stürmt ihn, schießt möglichst viele Gegner über den Haufen und achtet dabei darauf, daß Nahkämpfer vorne stehen, während der Soldat mit dem Raketenwerfer über seine Kumfels hinwegballern kann. Leider muß man sagen, daß der Computer die bösen Aliens nicht gerade intelligent steuert, zum Beispiel

stellt er den Dreadnought (stärkster Gegner!) manchmal zwischen automatische Türen, so daß man ihn einfach zerquetschen kann...

Bis zu drei separate Mannschaften können gleichzeitig versuchen einen Auftrag auszuführen, aber nur der am besten Abschneidende wird befördert und verfügt damit in späteren Abenteuern über mehr Ausrüstung. Zum Glück hat man die Möglichkeit, seinen derzeitigen Spielstand abzuspeichern, so daß man immer wieder sein altes Team in die Schlacht schicken kann. Grafik und Sound sind recht ordentlich und erhöhen so, zumindest bei den ersten paar Szenarien, den Spielspaß.

(ag)

*Erst zu zweit oder zu dritt macht's richtig Spaß.*



## AMIGA

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

1 MByte  HD Drive   
2. Drive  2 Player

## STRATEGIE

Hersteller Gremlin  
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten  
- 3-Player-Modus  
- Abspeichern möglich

Muster von  
Gremlin



# HOT RUBBER

Palace Software schickt sich an, mit dem Motorradrennspiel Hot Rubber die Grand Prix-Strecken dieser Erde zu erobern. Neulinge haben es jedoch bekanntlich schwer.



Hot Rubber verbrennt sogar den Spielspaß.

Zunächst macht das Spiel einen ganz passablen Eindruck. Der Schwierigkeitsgrad kann eingestellt werden, verschiedene Motorräder können ausgewählt werden und sogar zwei Spieler können gleichzeitig um die Punkte fahren. Dank des gesplitteten Bildschirms hat jeder Spieler seinen eigenen Screen, eine gewisse Rennatmosphäre ist diesem Spielmodus nicht abzusprechen. Sollte man alleine fahren, wird man nur den Computergegnern seine Fahrkunst beweisen müssen. Leider wird die Grafik auch dann nur auf dem halben Screen dargestellt, auf der anderen Hälfte ist die Rennstrecke im Überblick zu sehen und pixelgroße Motorräder zeigen die Position aller Rennteilnehmer an. Soweit wäre das Ganze noch sehr reizvoll und würde eine Portion Spielspaß garantieren, doch spätestens in der ersten Kurve fliegt der Spiel-

spaß aus der Bahn. Die 3D-Grafik ist zwar flott, jedoch zeichnerisch sehr schwach und die statischen grauen Farbbalken verhindern jedes Fahrfeeling bereits beim Gangeinlegen. Man kann zwar bei der Steuerung zwischen Tastatur und Joystick beziehungsweise Automatik und manuellem Schalten wählen, eine Runde ohne Unfall zu überstehen, ist jedoch einem Weltwunder gleichzusetzen, außer man schiebt seine Maschine über den Asphalt. Der Sound ist äußerst mäßig und klingt wie in den Urzeiten der Rennspiele. Man findet zwar in diesem Spiel löbliche Ansätze, echte Rennfans aber, die ein Spiel mit Mann gegen Mann-Modus suchen, sollten lieber auf das wesentlich bessere Lotus Turbo Challenge II zurückgreifen. Soll es unbedingt ein Motorradrennen sein, empfehle ich Comboracer.

(hi)

## Lifestyle Software Arts

### AMIGA-Sonderpreise

Advantage Tennis	39,90	Interceptor	24,90
Ancient Games	19,90	Impossamole	21,90
Airbus 320	59,90	Kid Gloves	19,90
Baby Jo Going Home	39,90	King of Chicago	24,90
Bandit Kings of China	59,90	Killing Game Show	39,90
Big Business	39,90	Kings Bounty	49,90
Blues Brothers	39,90	Manix	21,90
Blazing Thunder	24,90	Mean Machine	24,90
Build it	39,90	Mindbender	24,90
Bubble Bobble	24,90	Mystical	19,90
Budokan	21,90	New Zealand Story	21,90
Centurion of Rome	39,90	North & South	19,90
Conflict Europe	24,90	Onslaught	24,90
Continental Circus	24,90	Outrun Europe	39,90
Conqueror	19,90	Powerdrift	24,90
Crazy Cars	19,90	Projectyle	29,90
Cruise for a Corpse	39,90	Rick Dangerous	21,90
Daily Double Horse	21,90	Robin Hood	39,90
Dragon Ninja	21,90	Rodeo Games	24,90
Fantasy World Dizzy	24,90	Scooby Doo	24,90
Final Whistle	24,90	Shadow of the Beast	21,90
Flight of the Intruder	59,90	Shadow Dancer	39,90
Frenetic	39,90	Shinobi	24,90
Gods	39,90	Sinbad	19,90
Golden Axe	39,90	Simpsons	39,90
Head over Heels	19,90	Sky High Stunt Man	24,90
Heroes of the Lance	24,90	Sorcerer	19,90
Hostages	19,90	Super Hang On	19,90
Hudson Hawk	39,90	Super Heroes	49,90
Imperium	39,90	Toobin	24,90
		Z-Out	29,90

### IBM-Sonderpreise

Advantage Tennis	49,90	Lost Patrol	39,90
Air Land Sea	59,90	Moonwalker	19,90
Airline	49,90	Mystical	19,90
Austerlitz	21,90	No Greater Glory	49,90
Big Business	39,90	North and South	24,90
Blade of Steel	29,90	Pirates	39,90
Blood Money	24,90	Planetfall	24,90
Blues Brothers	49,90	Rick Dangerous	21,90
Budokan	24,90	Robin Hood	49,90
Conqueror	19,90	Sherman M4	19,90
Curse Azure Bonds	49,90	Shufflepuck Cafe	24,90
Das Boot	49,90	Sinbad	19,90
Deathbringer	39,90	Skate or Die	24,90
Defender of the Crown	24,90	Ski or Die	24,90
Double Dribble	29,90	Soccer Stars	39,90
Drachen von Laas	39,90	Sorcerer	19,90
Elvira	39,90	Speedball	24,90
Enchanter	24,90	Starflight	21,90
Ferrari Formula 1	19,90	Stormovik	24,90
Golden Axe	49,90	Strike Fleet	21,90
Heroes of the Lance	24,90	SWAP	39,90
Hill Street Blues	39,90	Tennis Cup	24,90
Iron Lord	24,90	Their Finest Mission	19,90
King of Chicago	21,90	Thunderblade	24,90
Klax	24,90	TV Sports Football	21,90
Kult	19,90	Ultimate Golf	24,90
L'Empereur	59,90	Waterloo	19,90
Leather Goddess of Ph.	24,90	Wings of Fury	24,90
Logical	39,90	Wishbringer	24,90
Lost in LA	59,90	World C. Leaderboard	19,90

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

Lifestyle Software Arts - St.-Wolfgang-Str. 21 - 8859 Sinning

Bestellannahme rund um die Uhr - Anruf genügt!

Telefon 08435/1607

Fax 08435/1379

**AMIGA**

A  A 500 plus   
unterstützt

1 MByte  HD Drive   
2. Drive  2 Player

**SPORTSPIEL**

Hersteller Palace Software  
Preis ca. DM 70,-

**Besonderheiten**  
- 2 Spieler gleichzeitig

Muster von Hersteller

35%
 55%
 30%
 **42%**



Hier gilt Quantität vor Qualität.

**Um einige Monate verspätet erscheint die Winterspielvariante Super Ski 2. Um Jahre zu spät ist es allerdings bei der technischen Realisation.**

# SUPER SKI 2

recht auftreten. Auch beim Trickskifahren findet man Durchschnittliches auf ganzer Linie. Man muß seinen Olympioniken möglichst fehlerfrei über die Buckelpisten steuern, besondere grafische Gags darf man allerdings nicht erwarten. Auf Dauer ist das Ganze auch ein bißchen sehr eintönig. Bei der letzten Disziplin wird schließlich fast die Qualität der 86er Winter Games von Epyx erreicht. Flotte 3D-Grafik und gute Spielbarkeit bieten annehmbaren Spielspaß, der leider auch nicht von allzu langer Dauer ist. Zwischen einem und vier Spieler können sich am Spiel beteiligen. Weitere vier Spieler werden vom Computer übernommen. Die Eröffnungszeremonie und die Siegerehrung lassen den guten Willen der Programmierer erkennen, spektakulär sind sie allerdings nicht geraten. Alleine kann man den Spielspaß gegen Null wandern sehen, mit vier Spielern kann allerdings eine Partie Super Ski II ganz spaßig werden. (hi)

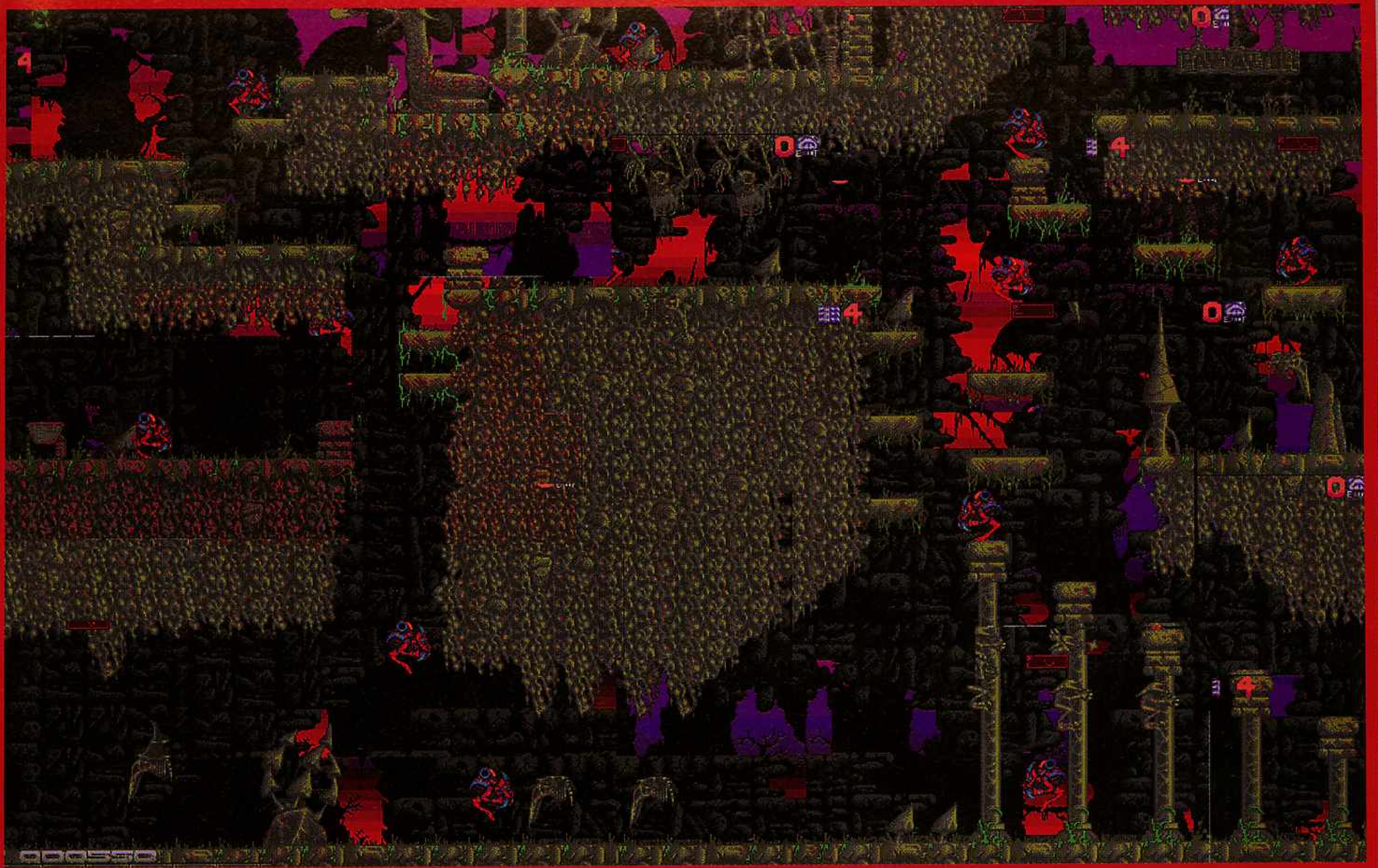
Sichtlich inspiriert von dem Sportspielvergnügen WINTER CHALLENGE, dessen technische Qualität für Maßstäbe sorgte, machten sich die Programmierer an die Arbeit. Der Auswahlscreen könnte sogar direkt dem Konkurrenten entsprungen sein, wenn nicht eine schlechte Farbwahl und nervtötende Musik deutlich auf den Unterschied hinweisen würden. Sattu sechs Disziplinen sollen für langen Spielspaß sorgen. Zunächst ist es erst einmal nötig, jede Disziplin ausführlich zu trainieren, sonst wird man über die Blechmedaille kaum hinauskommen. Dummerweise wird nach jedem Versuch im Trai-

ning ein Auswertungsscreen geladen, so daß es bis zu einem erneuten Versuch dank Nachladens ziemlich lange dauert. Die Unterschiede zwischen den Disziplinen Abfahrt, Slalom und Riesenslalom halten sich leider sehr in Grenzen. Die Torstangen sind ein bißchen anders gesteckt, die Fahrtgeschwindigkeit ist unterschiedlich, das Spielgefühl ist das gleiche. Wie bei den bekannten Autorennen düst man auf einer Fahrbahn entlang, immer im Bestreben, diese nicht zu verlassen und versucht möglichst wenig Tore zu verfehlen. Die Grafik ist zwar recht nett gezeichnet und ziemlich flott, doch die Illusion, daß man einen Berg hinuntersaust, will leider überhaupt nicht aufkommen. Beim Skispringen schweigt sich die Anleitung glatt über die Steue-

rung aus. Anscheinend besteht der Reiz dieser Disziplin darin, die Steuermöglichkeiten herauszufinden. Doch nach der zwanzigsten Bruchlandung wird auch ein Vogel zum Fußgänger, da hilft es auch wenig, daß man auch den V-Stil anwenden kann. Die grafische Realisation ist passabel gelungen, Spielspaß will allerdings nicht so

<b>AMIGA</b>		<b>SPORTSPIEL</b>	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Microids	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 100,-	-keine
1 MByte <input type="checkbox"/>	HD Drive <input type="checkbox"/>	<b>Muster von</b>	
2. Drive <input type="checkbox"/>	2 Player <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller	
45%          55%          50% <b>51%</b>			





**Psygnosis-Spiele warten in der Regel mit monströsen Vorspann, spektakulären Grafiken, atmosphärischem Sound und einem weniger aufregenden Spielprinzip auf. Die ersten drei Bedingungen werden von Ork auch erfüllt, wie es mit dem Spielprinzip aussieht, erfahrt Ihr in diesem Test.**

# ORK

Ihr übernehmt die Rolle des Kapitänswärter Ku-Kabul, der auf den eigens für den Kaptiäns-test erschaffenen Planeten Ixion gebeamt wird.

Die Rasse der Heyadahl, der Ihr angehört, zeichnet sich durch ein besonders ekliges Aussehen aus. Ihr seid eine Mischung aus Ameise

und Frosch und wurdet zusätzlich noch mit Jet-Boostern ausgestattet, die Euch fliegen lassen, wenn sie mit Kraftstoff aufgefüllt werden. In insgesamt drei sehr großen Levels fliegt und springt Ihr nach Turrigan-Manier herum und bekämpft eklige Monster, die teilweise von beachtlicher Größe

sind. Um auf die Einleitung zurückzukommen, das Spielprinzip wurde durch verschiedene Elemente noch aufgepeppt. Meist befindet Ihr Euch auf der Suche nach verschiedenen Gegenständen, die Türen öffnen oder Mauern verschwinden lassen. Herumstehende Computerterminals können genutzt werden, um den Spielstand abzuspeichern oder eine Karte mit der unmittelbaren Umgebung zu betrachten. Laserschranken, die nicht durchquert werden können, werden durch Schalter, die an anderer Stelle liegen, deaktiviert. Solltet Ihr einmal scheitern, stehen Euch noch drei Continues zur Verfügung, um den Test doch noch zu bestehen. Habt Ihr endgültig den Löffel abgegeben, könnt Ihr zumindest noch erfahren, wieviel Prozent Ihr geschafft habt. Die technische Realisation ist fantastisch geworden, das Spiel könnte locker als Spielautomat bestehen. Das Spiel scrollt in nicht weniger als drei Ebenen parallax. Dabei bietet jede Ebene detaillierte Grafik, die nicht nur irgendein sich wiederholendes Muster darstellt. Die

Farbwahl ist teilweise leider etwas blaß, doch durch die Grafikmenge wird diese Manko locker wieder wettgemacht. Die Animationen sind durchweg sehr gut gelungen, sie stehen in keinem Vergleich mehr zu den Beast-Zeiten. Die spuckende Pflanze ist sehr sehenswert und fast schon zu niedlich dargestellt, sie stellt sich nämlich als äußerst harter Gegner heraus. Die Titelmusik ist sehr gut gelungen, ebenso wie die übrigen Zwischenmusiken. Daß im Spiel lediglich dumpfe Ballereffekte zu hören sind, ist sehr schade. Das Game ist sehr gut spielbar und läßt einen recht schnell weiterkommen, daß jedoch nur an vereinzelt herumstehenden Terminals der Spielstand abgespeichert werden kann, erweist sich als großes Manko. Actionfans dürften mit Ork zufrieden sein, sie erhalten Grafik in Hülle und Fülle, exzellente technische Qualität und ein aufgepepptes Spielprinzip mit hohem Motivationsfaktor. Ich persönlich würde zwar Harlequin vorziehen, doch wer auf Psygnosis-Spiele steht, wird von Ork begeistert sein. (hi)

## AMIGA

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

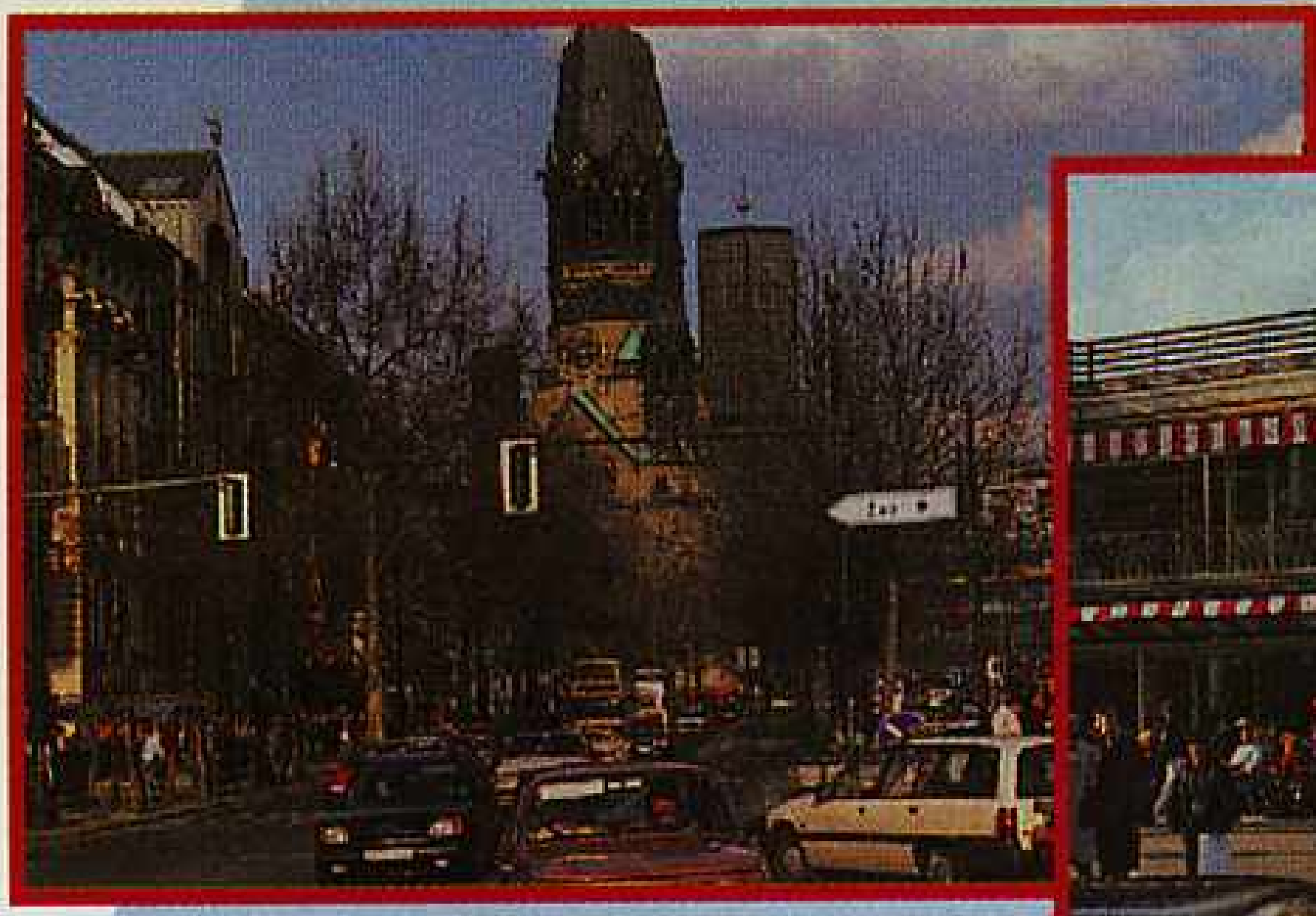
1 MByte  HD Drive   
2. Drive  2 Player

## ARCADE ACTION

Hersteller Psygnosis  
Preis ca. DM 80,-  
Besonderheiten  
- 3-Ebenen-  
Parallaxscrolling  
Muster von  
PC Computercenter



Ein Tag zu spät öffnet die Berliner Amiga-Messe, erstmals in Verbindung mit der Entertainment, ihre Tore. Gestern hätte ich noch an den berühmten A-Scherz geglaubt und kräftig gelacht, aber einen Tag nach dem 1. April ist mir gar nicht zum Lachen. Hatten sich im letzten Jahr noch knapp 29.000 Besucher in einer Halle auf sämtliche Hühneraugen getreten und dabei ein



Berlin ist fast immer eine Reise wert.



los. Per Anhalter durch die sechs Dimensionen auf der Suche nach den sechs Splintern eines Auges, welches ursprünglich dem guten Kal gehörte, der seitdem ein sichtliches Problem hat. 1A-Texte, schnelle Steuerung aller Funktionen per Maus und pixelgenaue Grafiken zeugen vom Geschick des gesamten Teams. Aber

das ist noch nicht alles. Der wahre Knüller an diesem Spiel ist... (Wenn ich das jetzt geschrieben hätte, dann hätte ich einen Feind mehr). Also warten bis September oder einhundertfünfzig Mark in Zehn-Pfennig-Briefmarken an meine Firma in Manila.

Mit einem der größten Stände präsentierte sich die Mannschaft von Dirk Neuen, dem Geschäftsführer der Firma LDG aus Mannheim. Leider konnte auch hier noch nichts Neues aus dem Reich der Laserdiscs vorgestellt wer-

# KOMBIKISTE

Das Beste von der Messekombi in Berlin (war die Spesenabrechnung)

Donnerstag 2.4.1992, 18:33 Uhr, Berlin, Cafe Kranzler. Gut eine Stunde vor meinem Treffen mit Christine Pillot-Beauretour (La grande dame de press de microprose) im Hotel Residenz, sitze ich hier und versuche, ein Resümee dieses Tages in mein Power Book zu klopfen.

reichhaltiges Angebot seitens der Aussteller bewundern können, hat man in diesem Jahr die Hälfte der Aussteller auf die doppelte Fläche verteilt. Folge: Großzügiges Platzangebot und gähnende Leere und das trotz einer gestiegenen Besucherzahl (ca. 33.000). Sicherlich, im Vorfeld dieser Messe wurde viel spekuliert. Doch, daß die Einführung der neuen, von Commodore präferierten "World of Commodore" im November in Frankfurt, einen derartigen Erdbeben in der Ausstellerpräsenz zur Folge haben würde, ließ sich nur



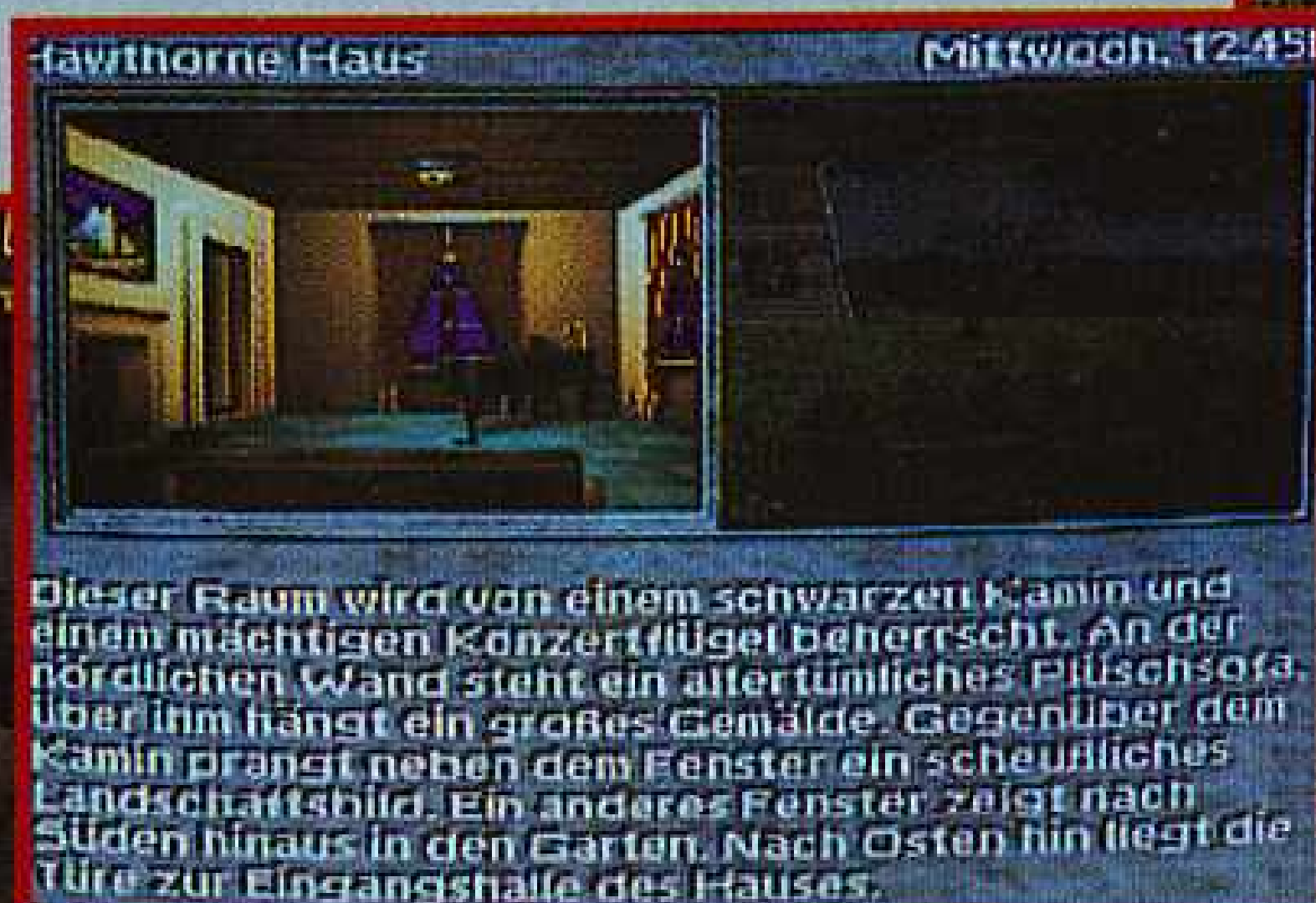
Das LDG-Team in hoffnungsvoller Erwartung.



Fachsimpelei mit Herrn Huber von Atari.



Von Anfang an etwas farblos.



Dieser Raum wird von einem schwarzen Kamin und einem mächtigen Konzertflügel beherrscht. An der nördlichen Wand steht ein altertümliches Plüschsofa. Über ihm hängt ein großes Gemälde. Gegenüber dem Kamin prangt neben dem Fenster ein scheußliches Landschaftsbild. Ein anderes Fenster zeigt nach Süden hinaus in den Garten. Nach Osten hin liegt die Türe zur Eingangshalle des Hauses.



Hexuma von und mit Herrn Evers.

schwer erahnen. Dabei hatte der Organisator, AMI Shows, versucht zu retten, was zu retten war. Mit der Koppelung einer Amiga- und einer Videospielemesse hätte man sicherlich das Ausbleiben einiger großer Namen kompensieren können. Doch dazu hätten die Anbieter von Videospiele wenigstens vertreten sein müssen. Einzig rühmliche Ausnahmen: Atari und Sega. Beide zwar nicht mit eigenem Stand, aber immerhin vertreten. Ataris-Videospiel-Guru Huber (Herr natürlich) konnte wenigstens zwei von vier Messeneuheiten vorstellen. Toki und Crystal Minds für den Lynx. Testberichte findet Ihr bereits in dieser Ausgabe. Für diese Woche angekündigt: Super Skweek. Mal sehen, vielleicht schaffen wir es ja noch. Sega ließ sich gekonnt von der Firma Leisuresoft vertreten, Neuheiten aber waren Mangelware. Da konnten dann auch die bezaubernden jungen Damen aus Bönen nur lächeln.

Lichtblick oh Wunder, Software 2000 aus Hamburg. In letzter Minute doch noch angereist, konn-

Das erste Bild läßt auf mehr hoffen.

ten Herr Wardenga und Co. wenigstens eine wirkliche, und wie es scheint hochkarätige, Neuheit im Frühstadium präsentieren. Allen Text-Adventure-Freaks spätestens seit der Kathedrale ein Begriff, zeigte Herr Evers sein neuestes Werk: Hexuma, ein interdimensionales Science-Fiction-Adventure. Als kleiner Angestellter einer Immobilienfirma, sollst Du ein altes, und hoffentlich verlassenes, Haus vom Ruf eines Geisterhorts befreien. Doch wo wäre der Witz, wenn es wirklich keine Geister, Dämonen oder ähnliche Gänsehäuter gäbe? Und schon gehts

Die Preise zum Software 2000-Gewinnspiel.



Kingsoft und seine hübschen Repräsentantinnen.

den, trotzdem einer der wenigen lohnenden Besuche.

Auch bei Kingsoft gab es, außer der in Heft 5/92 bereits vorgestellten Locomotion, nichts Bewegendes zu vermelden. Aber immerhin waren sie da.

In Halle 2 konnte man dann neben einem Umbausatz für den A1000 in Richtung A3000 von Phoenix, auch die preisgünstige Turbokarte Big Bang der italienischen Firma Hardital unter die Lupe genommen werden.

Bei einem solchen "Überangebot" blieb dann leider auch nur ein Fazit: Außer Spesen nichts gewesen. (ts)

Der Leisuresoft/Sega Stand





Dank Steinbewurf spuckt der Baum energiebringende Früchte aus.

Das Remake überzeugt weniger durch die prachtvollen und spektakulären Grafiken. Eine einfache, leicht zu kapierende Spielidee liegt dem Ganzen zu Grunde. Das Spielgeschehen wurde in die Steinzeit verlegt und mit netten Attraction-Sequenzen versehen. Der Held des Spiels, scheinbar ein Vorfahre Leonardo da Vincis, wurde durch den Fall eines Apfels zum Bau eines antiken Helikopters inspiriert. Per Pedalantrieb hält er den Rotor am Laufen und schwebt so durch die Urwelt. Seine Aufgabe ist es, Männchen, Greise oder nette Mädchen von einer Plattform zur anderen zu transportieren. Landet man auf einer Plattform, so geben die Personen den namensgebenden Schrei von sich, besteigen das Fluggerät und äußern den Wunsch, zu welcher Plattform sie geflogen werden wollen. Je nach Schwierigkeitsgrad ist das Flugmanöver unterschiedlich schwer zu bestehen. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad kann man ohne Probleme gegen Felsen rempeln oder flotte Landungen vollziehen, während im härtesten ein pixelgenaues Steuern vonnöten ist. Das ständige Strampeln kostet natürlich Kraft und so muß man mit einem Felsen, den man gegen

**Opi möchte gerne zu Omi, und die ist in Höhle zwei.**

# UGH!

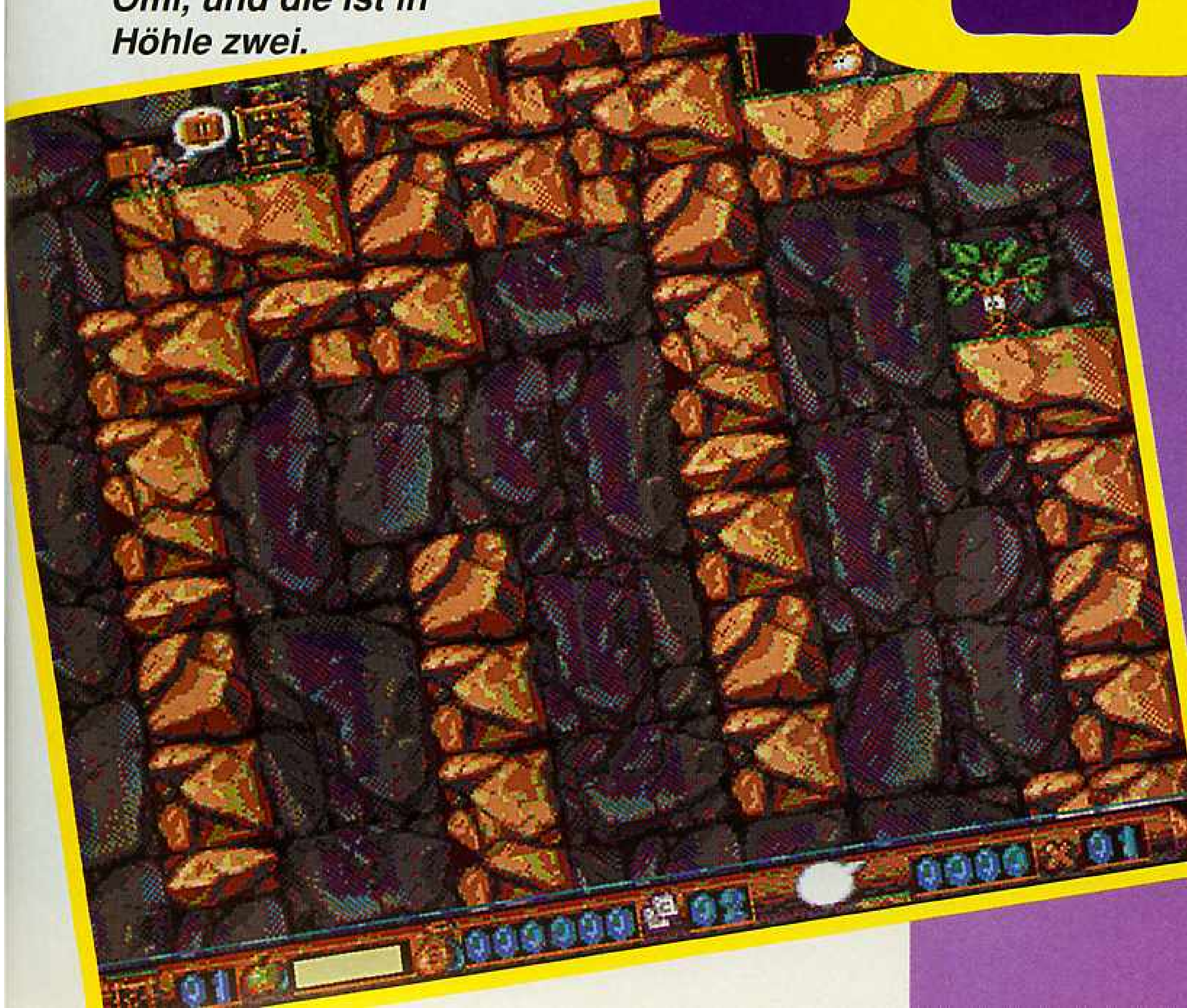
**Ein Klassiker kehrt zurück. Von Play Byte wurde der C64-Oldie Space Taxi grafisch und soundmäßig aufgemöbelt, mit einem schmucken Zweispielermodus versehen und für den Amiga auf den Markt gebracht.**



Bäume schleudert, Früchte freisetzen. In späteren Levels werden dem Spieler noch durch schlafende Saurier, deren Atem eine mitreißende Wirkung hat, und herumtrabende Panzertiere bei den Landungen größere Schwierigkeiten bereitet. Der Schneefall ist für diese Gegend zwar ungewöhnlich, aber nichtsdestotrotz nett animiert und unangenehm. Ab und zu wird einem durch einen steigenden Wasserspiegel auch noch ein Zeitlimit gesetzt. Man kann zwar unter Wasser schwimmen, dies geht jedoch langsamer und ist schwieriger. 70 Levels, Paßwortmodus und eine sehr gelungener Zweispielermodus machen UGH! zu einem Primaspiel für Zwischendurch. Die

Grafiken wurden liebevoll gemalt, besonders die kleinen Details sind teilweise sehr witzig geraten und fein animiert. Sollte man sich alleine vor dem Monitor als antiker Liftboy betätigen, entfaltet sich nicht der ganze Spielspaß. Zu zweit entstehen gewitzte Spielesessions, die eine genaue Arbeitsaufteilung erfordern. Am günstigsten ist es, wenn sich einer nur um die Energieüberwachung kümmert. Die Steuerung ist sehr gut gelungen und äußerst präzise. Lange Einspielzeiten werden bei UGH! nicht nötig sein, einfache, gut spielbare Unterhaltung wird geboten. Geschicklichkeitsfans können ruhig einen Blick darauf werfen. C64-Fans müssen sich noch ein wenig gedulden, eine Version für sie ist allerdings in Vorbereitung.

(hi)



## AMIGA

A  A 500 plus   
unterstützt

1 MByte  HD Drive   
2. Drive  2 Player

## ARCADE ACTION

Hersteller Play Byte  
Preis ca. DM 59,-

Besonderheiten  
- Remake Space Taxi

Muster von  
Play Byte





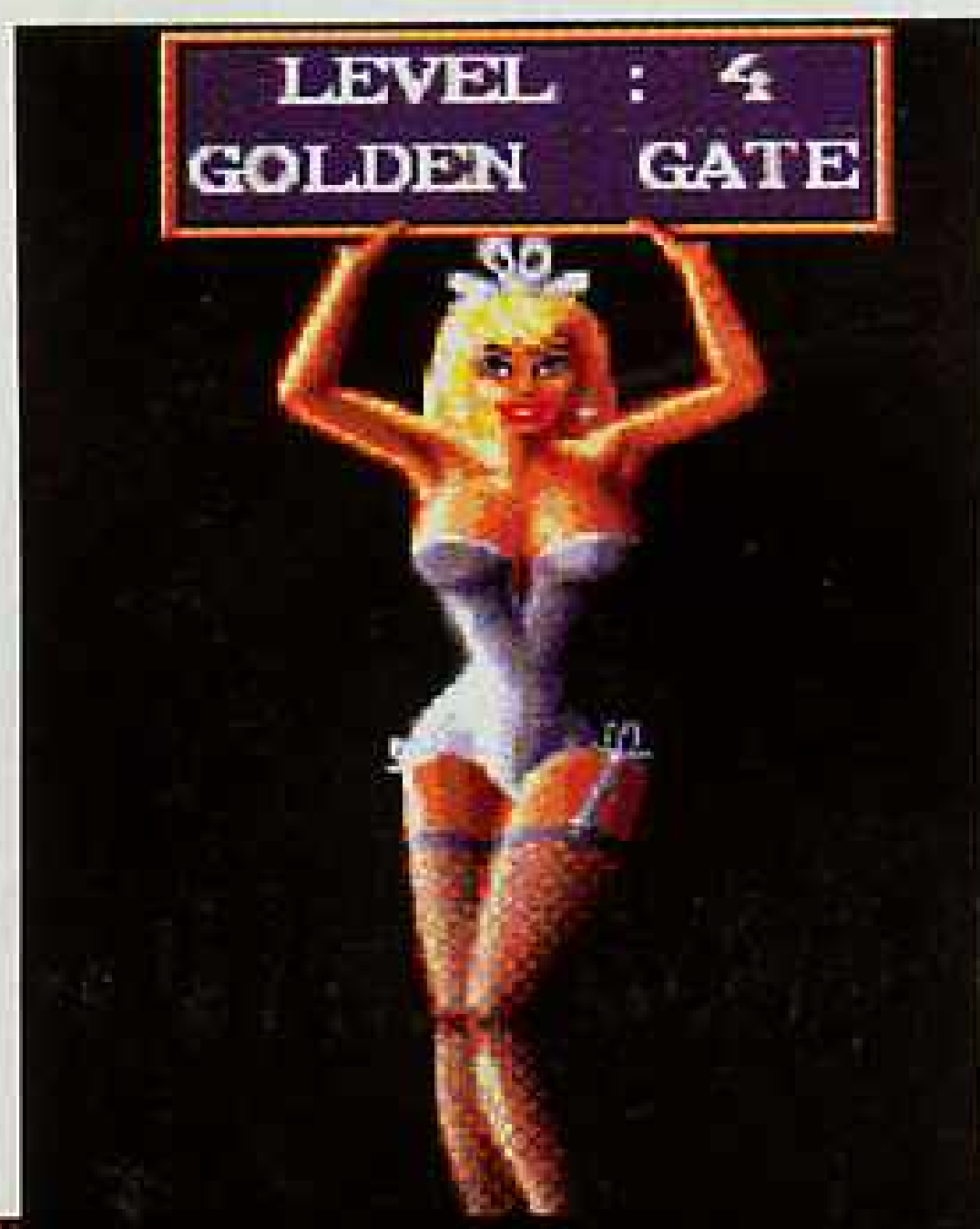
Crystals of Arborea



Crystals of Arborea

Einzig und alleine Crystals of Arborea kann mit Fantasyelementen aufwarten. In einer Mischung aus Rollen- und Strategiespiel macht man sich als Prinz Jarel auf die Suche nach den vier Kristallen, die zur Rettung der Welt beitragen. Dazu kann man insgesamt fast 16.000 Orte besuchen, die in 3D dargestellt werden. Deren grafischen Unterschiede halten sich jedoch in Grenzen. Die Qualität der Bilder ist ganz gut, mag die Farbwahl teilweise auch etwas sehr außergewöhnlich sein und auf ein Augenleiden der Grafiker schließen lassen. Strategiefans wird dieses Spiel aufgrund seiner Komplexität gefallen, auch die Spielbarkeit kann zu einem längeren Spielchen verleiten, Begeisterung wird es allerdings kaum hervorrufen können.

Über Colorado sollte man besser nicht allzu viel Worte verlieren, denn der Spielwitz ging bei diesem Spiel schon vor langem verloren. Die Thematik wäre ja noch ganz interessant. Der Wilde Westen wäre für Actionspiele eigentlich gut geeignet, doch bisher ließen alle Spiele, die Billy The Kid, Trapper & Co. zum Inhalt hatten, in der Ausführung arg



Der Spielesampler mit dem hochtrabenden Namen FANTASY PACK kommt vom mehr oder weniger bekannten französischen Softwarehaus SILMARILS. Wer jedoch irgendwelche Phantasie in den Spielen erwartet, ist schief gewickelt.

# Fantasy PACK

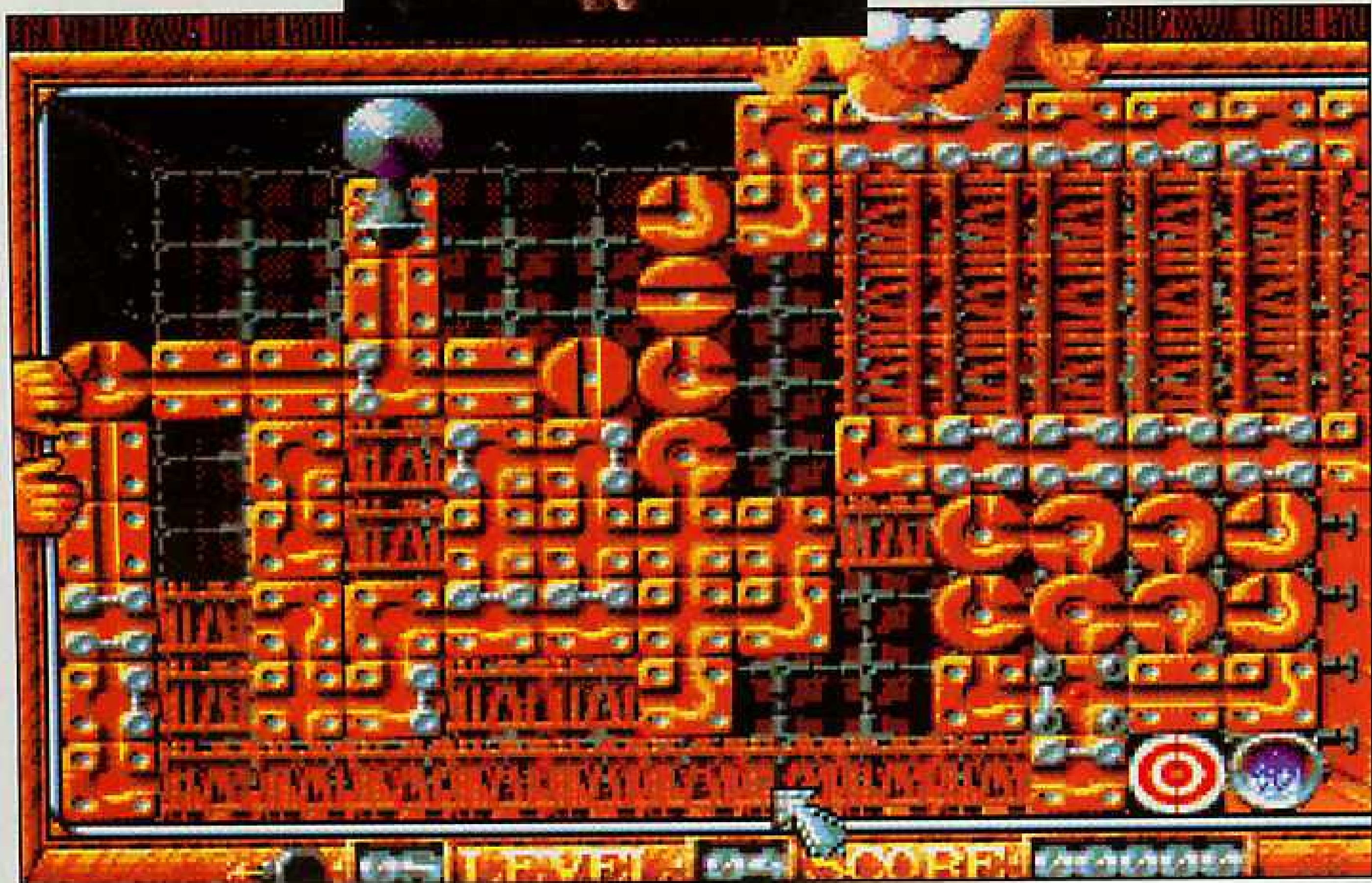
zu wünschen übrig. Colorado macht leider keine Ausnahme. Entweder man steuert David O'Brian, seinen Helden, der auf der Suche nach Gold ist, in Jump and Run-Manier durch eine Landschaft, oder man paddelt mit dem Kanu durch die Stromschnellen des Colorado. Spielerisch ist beides nicht sehr ergiebig und auch technisch



Colorado

und recht witzig geraten. Die Frage ist jetzt natürlich, wer soll sich diesen Sampler zulegen? Für sein Geld erhält man ein katastrophales, ein nettes und ein gutes Spiel. Als unbedingt empfehlenswert kann man ihn nicht bezeichnen, wer unkonventionelle Spiele sucht, liegt hier aber richtig.

(hi)



Boston Bomb Club

schwach realisiert. Die Grafiken sind brauchbar, ebenso der Sound, doch länger als zehn Minuten wird kaum einer freiwillig im Wilden Westen verbringen.

Der Glanzpunkt dieses Samplers ist mit Sicherheit BOSTON BOMB CLUB, ein relativ neues Spiel, das Denkspielfreunden sehr gut gefallen dürfte. Die Aufgabe ist es, Bomben, die über einen umgebauten Billardtisch laufen, möglichst geschickt an einen bestimmten Ort zu lenken. Mit Zahnrädern, Trampolins und brüchigen Flächen wird einem das Ganze entweder erleichtert oder zur Hölle gemacht. Viele Levels bieten auch ausgebufften Taktikern genügend Spielraum. Die Grafik und der Sound sind für ein Denkspiel gut gelungen

Einzelwertungen:

Crystals of Arborea .....58 %  
Colorado.....26 %  
Boston Bomb Club .....75 %

PC

Hersteller Silmarils  
Preis ca. DM 65,-  
Muster von  
Selling Points

SPIELESAMMLUNG

➔ 52%



Weder das Kampfsystem ...



... noch das altbekannte Automapping bringen revolutionäre Neuerungen.

Nachdem Du zehn Jahre mit Deiner Party in der ganzen Welt unterwegs warst, kehrt Du nun nach Phlan zurück, wo aus Ruinen prachtvolle Tempel entstanden sind. Deine Aufgabe ist es nun, das Land um den Mondsee zu erforschen, engen Freunden aus der Patsche zu helfen und Lord Bane endgültig zu besiegen. Über 14 Orte sind rund um den See angesiedelt, die mit einer wahren Pracht von Bösewichten aufwarten. In der letzten Episode bietet Lord Bane alle Monster auf, die in den vorangegangenen Abenteuern jemals aufgetaucht sind. Glücklicherweise kann man seine Charaktere aus Secret Of The Silverblades übernehmen, eine Magierin

Die FORGOTTEN REALMS-Serie von den Rollenspielerexperten SSI bekommt nun ihren würdigen Abschluß. In Pools of Darkness steht der finale Kampf gegen Lord Bane bevor, der wie immer seine Bösewichte auf Euren Kopf angesetzt hat.

# POOLS OF DARKKNESSESS



Sympathische Freunde, die sich Dir da anschließen...

Tiefe und die interessantere Story machen Pools of Darkness dennoch zu einem delikaten Mahl für AD&D Feinschmecker. Im beigelegten Adventure's Journal sind alle Kreaturen, die in den Forgottten Realms vorkommen samt kurzer Beschreibung abgedruckt. Rollenspieleinstiegern wird dies allerdings keine große Hilfe sein, denn der Schwierigkeitsgrad von Pools of Darkness ist, wie es sich für einen krönenden Abschluß gehört, nicht von schlechten Eltern und wird auch Rollenspielprofis für einige Zeit beschäftigen. Zum Test stand uns eine englische Version zur Verfügung, eine komplett deutsche Version mit deutschen Bildschirmtexten wird allerdings bald erhältlich sein. Wer die Forgottten-Realms-Serie bisher verfolgt hat, wird auch um den Abschluß nicht herumkommen, wer sie bisher übersehen hat kann sie auch dieses Mal übersehen. (hi)

sollte allerdings dabei sein, will man ernsthafte Chancen haben. Im Gegensatz zu den Vorgängern wurde sogar an ein Intro gedacht, das mit wunderschönen Grafiken aufwarten kann, die den VGA-Grafiken bezüglich Farbenvielfalt kaum nachstehen. Der Sound kommt wie bei dieser Serie üblich, nicht über durchschnittliches Niveau hinaus, was Rollenspieler aber kaum stören wird. Die Grafiken während des Spiels haben lei-

der keine wesentliche Steigerung erfahren, im Vergleich zu Eye of the Beholder und Might & Magic wirken sie mittlerweile ziemlich antiquitiert. Die 3D-Darstellung in den Dungeons ist ziemlich zweckmäßig. Die Animation der Monster ist nicht unbedingt berauschend und dem Grafikenster würde eine aufwendigere Machart auch gut tun. Die Präsentation des Ganzen ist leider nicht mehr ganz auf der technischen Höhe, die spielerische

AMIGA	ROLLENSPIEL
<p>A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 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 type="checkbox"/></p>	<p>Hersteller SSI</p> <p>Preis ca. DM 100,-</p> <p>Muster von Softgold</p> <p><b>Besonderheiten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mind. 1 MByte</li> <li>- Abschluß der Forgottten Realms-Serie</li> </ul>
<p>40%  65%  80%  <b>68%</b> </p>	



**E**in horizontalscrollendes Ballerspiel nach klassischer R-Type-Manier erwartet den Spieler bei Agony. Das konventionelle Spielgeschehen wurde allerdings in ein tolles Szenario versetzt. Man schlägt sich ausnahmsweise nicht durch die unendlichen Weiten des Weltalls, sondern ähnlich Apidya, wurde die Natur als Schauplatz ausgewählt. Die Landschaften wurden in einem wunder-

Eule Ihre Schwingen ganz ausgebreitet, nimmt sie einen stattlichen Platz auf dem Screen ein, und kann somit leicht mit den anschwirrenden Gegnern kollidieren. Die Kollisionsabfrage ist zwar großzügig, eine kleinere Eule hätte jedoch für mehr Übersicht und bessere Spielbarkeit gesorgt. Die Hintergründe warten mit prächtigen Farben auf und scrollen perfekt in mehreren Ebenen, teilweise ist der Kontrast zu den Gegnern allerdings sehr schwach und verlangt dem Spieler ein hohes Maß an Aufmerksamkeit ab. Auf die Hintergrundgrafik muß man Gott sei Dank nicht achten, mit ihr kann man nämlich nicht kollidieren. Die Extras werden in Form von Zaubersprüchen präsentiert. Sammelt man herumstehende Reagenzgläser auf, erhält man dafür die üblichen Boni wie Zusatzbewaffnung und Unverwundbarkeit. Ohne die Zusatzbewaffnung wird man gegen die Endgegner kaum eine Chance haben, die meist den halben Screen benötigen. Die Animationen sämtlicher Gegner können sich nicht mit der der Eule messen, gut gelungen sind sie aber trotzdem. Nach jedem Level kann man Zwi-



# AGONY

**Der kosmischen Kraft haben wir die unkonventionelle Spielfigur zu verdanken. Dank dieser wurden die Lehrlinge des Sonnenmagiers Acanthropsis, Alestes und Mentor in mystische Eulen verwandelt, die sich nun ihren Weg durch sechs Levels schlagen müssen.**

*Frisch aus den Fluten, Loch Ness läßt grüßen.*

vollen Fantasy-Stil gezeichnet. Jeder Level bietet komplett neue Grafik, die meist in mehreren Ebenen parallax gescrollt wird. Die technische Qualität von Agony setzt in diesem Genre neue Maßstäbe. Über ein Dutzend meist sehr großer Gegner flattert ruckfrei über den Screen. An eklige Fische, fürchterliche Riesenspinnen, undefinierbare Grauselkörper und menschliche Gegner, die auf mutierten Ameisen reiten, sollte man sich bei Agony gewöhnen. Alleine die Animation der Eule ist eine Verneigung vor dem Grafiker wert. Aus der prachtvollen Animation der Eule ergibt sich allerdings ein spielerisches Problem. Hat die

schenbilder bewundern, die man nur als fantastisch bezeichnen kann, ebenso gut gelungen ist der Sound, der für die richtige Atmosphäre sorgt und klassisch inspiriert ist. Der Schwierigkeitsgrad ist gut dosiert und läßt einen schnell in die höheren Levels vordringen, dort wird einem allerdings das Leben zur Hölle gemacht. Im Vergleich zu Apidya ist Agony technisch ebenbürtig und teilweise sogar überlegen, die Gegnerformationen sind allerdings manchmal etwas chaotisch und wenig durchdacht. Eine exzellente technische Qualität und grandiose Grafiken machen Agony jedoch zu einem Ballerspiel der gehobenen Klasse. (hi)



## AMIGA

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

1 MByte  HD Drive   
2. Drive  2 Player

## SHOOT'EM UP

Hersteller Psygnosis **Besonderheiten**  
Preis ca. DM 80,- - 4-Ebenen Parallaxscrolling

Muster von Hersteller



**Bundesweit**

**im**

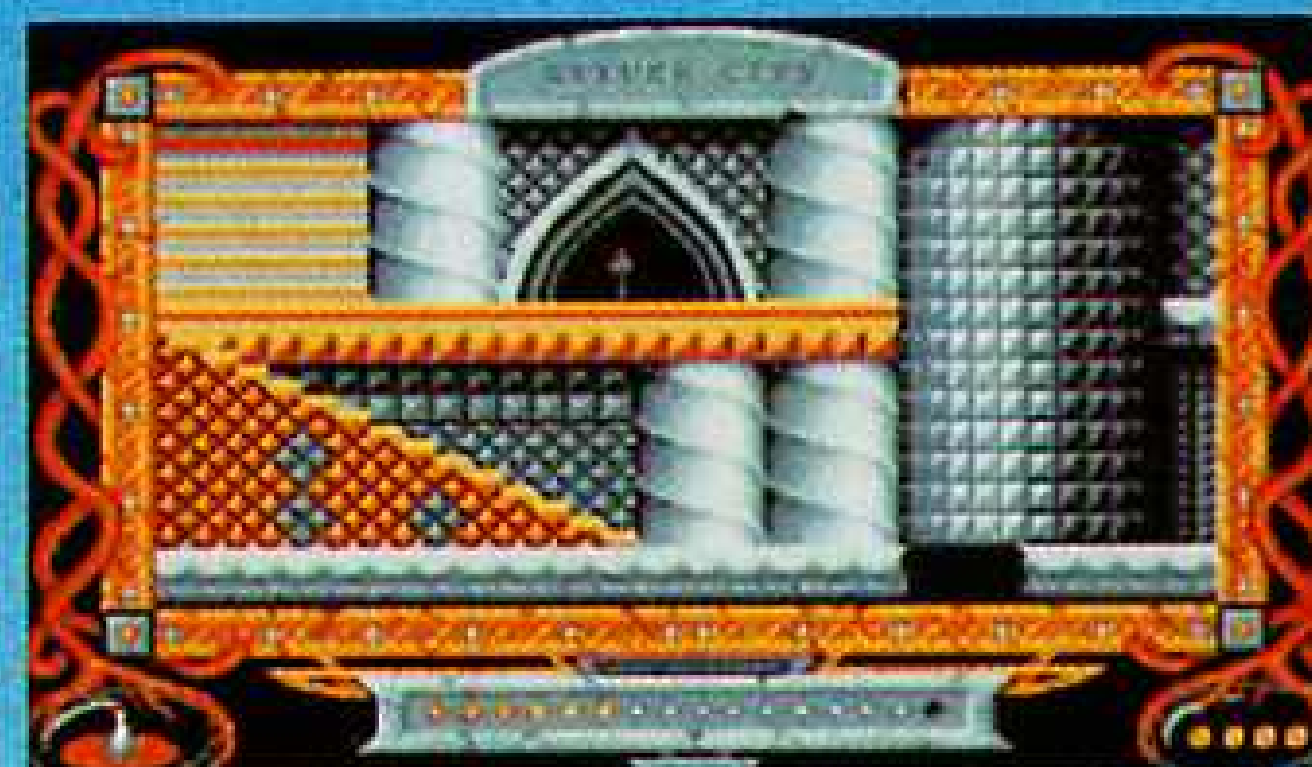
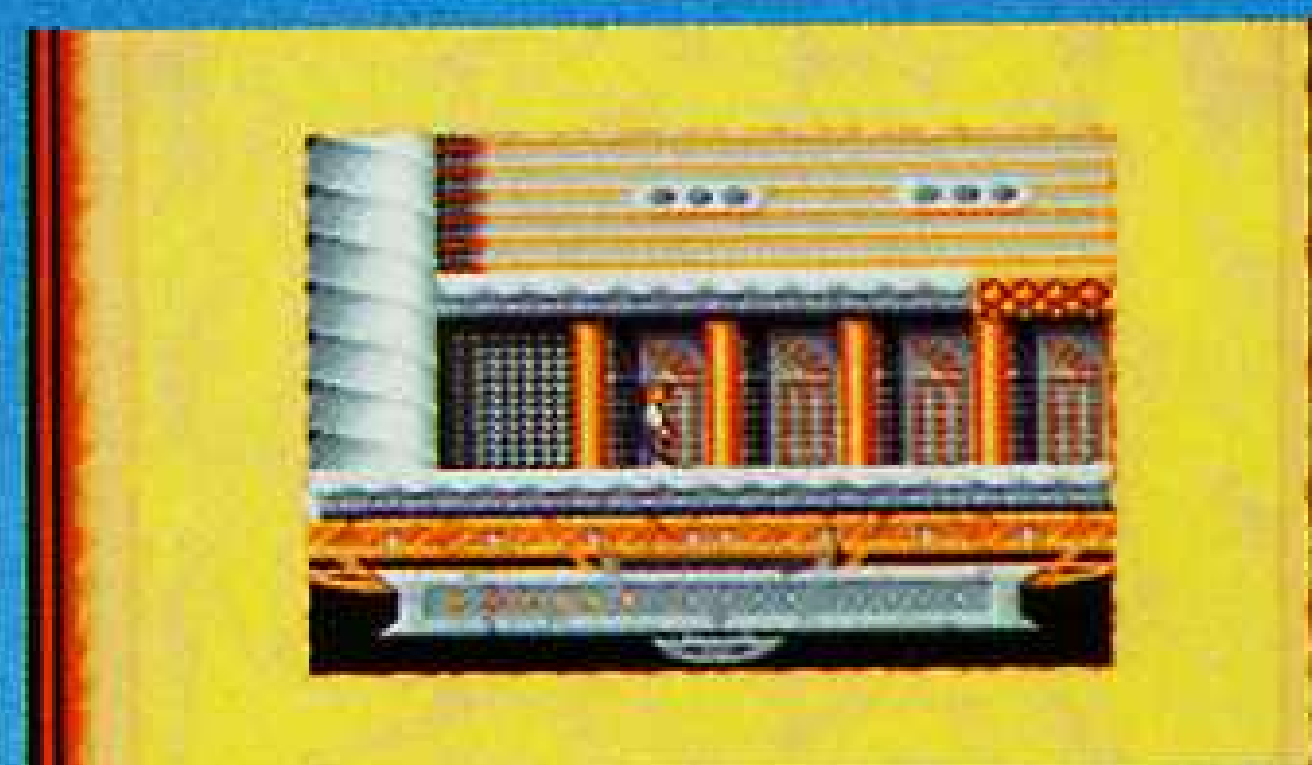
**Zeitschriften-**

**handel**



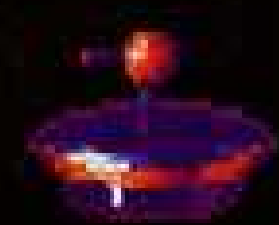
Die Amiga fun gibt es jeden Monat NEU im gut-sortierten Zeitschriftenhandel - wenn nicht einige vor Ihnen schneller waren!

Eine gesunde Mischung aus Action, Strategie, Jump & Run und Logik und garantiert 100% Spielspaß gibt's mit Amiga fun!  
Wer da nicht zugreift ist selber schuld...



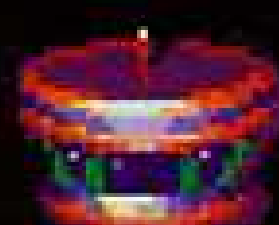
**Für nur 19,80 DM im Zeitschriftenhandel!**

IMAGE :

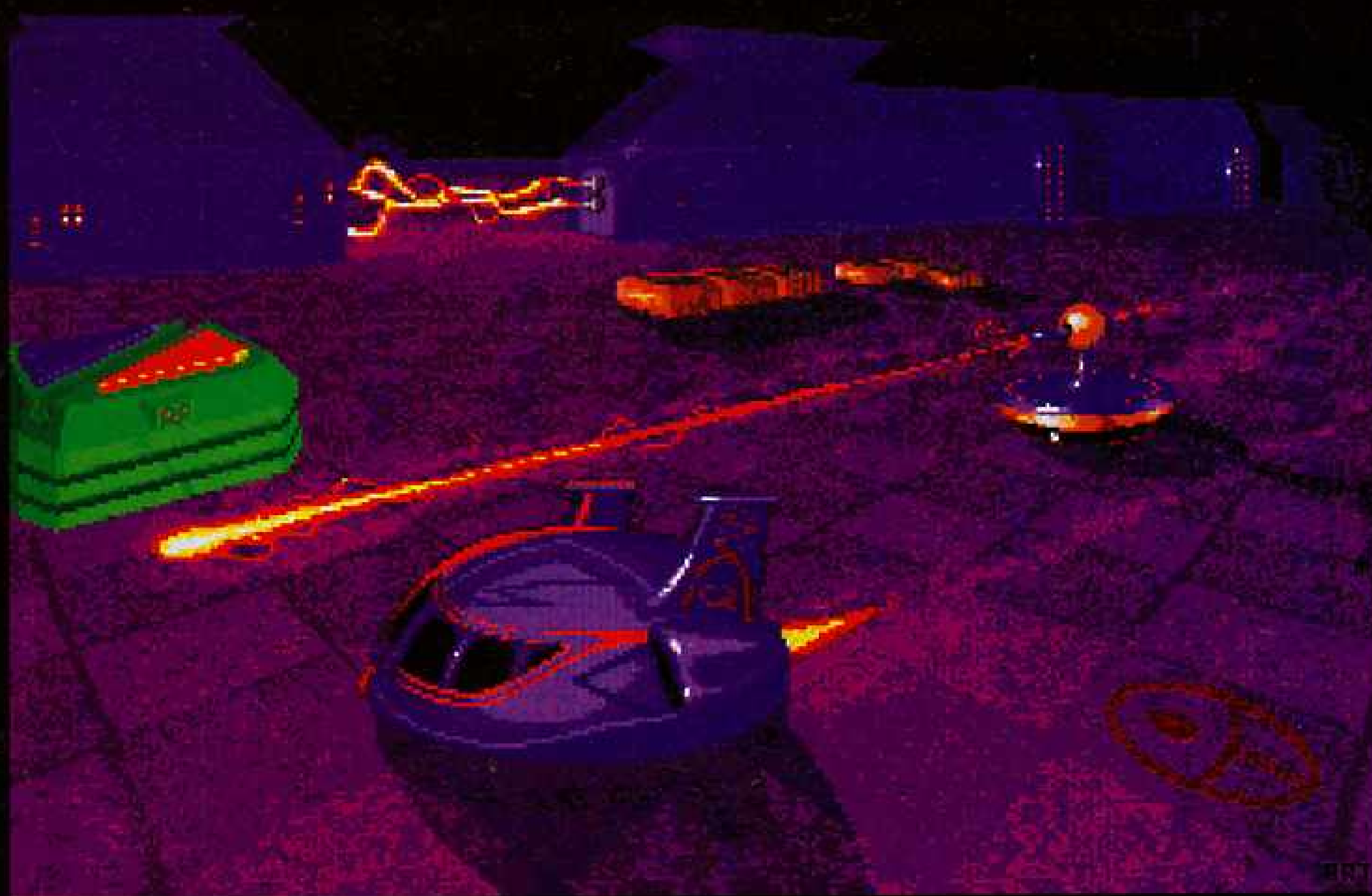


NAME : MITRAX

IMAGE :



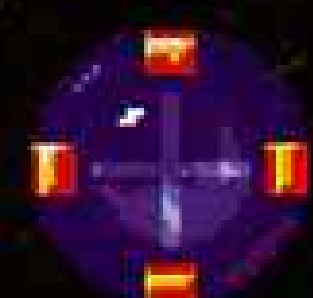
NAME : DEFILTHA



Beim Durchlesen der Spielanleitung zu "Arena" glaubte ich zunächst, eines jener mittlerweile unzähligen Ballerspiele vor mir zu haben. Beim Testen stellte sich jedoch bald heraus, daß dieses Debütprogramm der jungen Softwarefirma Defcom zweifellos dem Genre Denkspiel zuzuordnen ist.

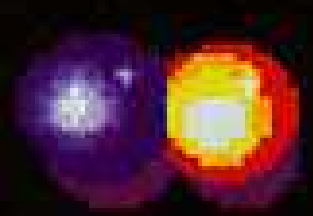
# ARENA

IMAGE :



NAME : SUBTRATOR JR

IMAGE :



NAME : ARBELLATOR

IMAGE :



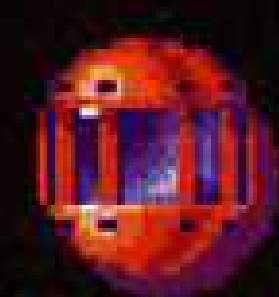
NAME : THEROFIST

IMAGE :



NAME : SUBTRATOR

IMAGE :



NAME : DUTRIMIX

Ihr befindet Euch mit Eurem Flugkörper in einem viereckigen Areal, welches von mittelalterlich anmutenden Mauern umgeben ist. Den einzigen Ausgang stellt ein Energietor dar. Diese unüberwindliche Barriere kann nur bezwungen werden, indem Ihr Diamanten, die sich ebenfalls auf dem Spielfeld befinden, mit der Rammschnauze Eures Raumschiffes in gewissen, je nach Level unterschiedlichen Mustern anordnet. Neben diesen Edelsteinen kommen manchmal auch verschiedenfarbige Steine vor, die ebenfalls in die Konfigurationen eingereiht bzw. durch "Killerballs" vernichtet werden müssen. Das Ganze ist nicht ganz unproblematisch, da einmal angestupste Körper nur durch Hindernisse wieder zum Stillstand kommen. Nun, es ist ja nicht umsonst ein Spiel für diejenigen unter uns, die gerne ihre Hirnwindungen qualmen lassen. Hier gleich ein Tip zur Bewältigung des ersten "Eingewöhnungslevels": Reiht die drei Diamanten entlang der rechten Mauer aneinander. Ab und zu tauchen in den Levels noch diverse Roboter mit so niedlichen Namen wie Gax, Dutrimix, Therofist oder Totliator auf. Jeder dieser Gesellen hat verschiedene, mehr oder weniger zerstörerische bzw. hilfreiche Eigenschaften. Den Spielstand könnt Ihr erst ab dem vierten Level auf einer formatierten Diskette speichern. Arena spielt Ihr im 1- oder 2-Spieler-Modus. Für den Gewinner steht ein Highscore zur Verfügung. Die Steuerung des Raumers erfolgt via Joystick. Eine

zusätzliche Maus ermöglicht es Euch, das Spiel in einer "verfrachten" Situation abzubrechen, wobei pro Level drei Leben ausgereizt werden können. Die Grafik erscheint mit 64 Farben gleichzeitig. Das Scrolling ist mit 50 Bildern/Sek. absolut ruckelfrei. Beim Intro fehlen Animationen, dafür ist ein gutes musikali-



...Denksportaufgaben im Ballerspielgewand.

### ARENA bietet...

sches Stückchen zu hören. Im Spiel selbst gibt's lediglich die FX. Wem die immerhin DM 80,- für Arena zunächst mal zu happig sind, kann sich bei Defcom Software, 4350 Recklingshausen, für fünf Marker eine Demoversion bestellen. Neben der sich bereits auf dem Markt befindlichen Amigaversion ist laut Aussage des Herstellers auch eine PC- und Atari ST-Konvertierung in Vorbereitung. (mr)

AMIGA		DENKSPIEL	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Defcom	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 80,-	- Deutsche Anleitung
1 MByte <input type="checkbox"/>	H Drive <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	- Zwei-Spieler-Modus
2 Drive <input type="checkbox"/>	2 Player <input checked="" type="checkbox"/>		
55%		70%	
60%		62%	



# SPACE GUN

Im Jahre 2039 n.Chr. hat die Menschheit mit der Erforschung des Weltalls begonnen. Überall in den Weiten des Weltraums warten jedoch viele unbekannte Gefahren auf erschöpfte Reisende. Von einem beschädigten Raumschiff ergeht ein Notruf. Du hast diese Nachricht empfangen. Wirst Du die hilflosen Geiseln aus den Fängen der außerirdischen Entführer befreien können?

Die Suche nach Überlebenden führt Dich durch Gänge und Räume voll von außerirdischen Wesen und bringt Dich schließlich auf die Oberfläche mit ihren gefährlichen Regionen. Wenn Du jetzt schon der Meinung

man wieder... usw... usw... usw... Allerdings sind diese Aliens so zählebig, daß man schon ein Artist mit den Stick sein muß, um das dritte Level zu sehen. Da das Spiel aber derartig monoton ist, verspürt man kaum den Wunsch dazu. Eine

etwas bessere Chance hat man jedoch im Zweispielermodus, obwohl ich mir nicht vorstellen kann, daß man sich Freundschaft schafft, wenn man jemanden zu einer Runde "Space Gun" einlädt! Theoretisch könnte man auch mit einer Lichtpi-

bist, daß sich das alles ziemlich bescheuert anhört, solltest Du um das neue Game von Ocean einen ganz großen Bogen machen. Was nach dem Laden der Disketten abläuft ist leider nicht mehr ganz so geistreich! Dabei hat das Spiel Grafiken und Sound, die nicht einmal schlecht sind! Aber während des eigentlichen Spiels kam mir dann doch das Grausen. Man tappt durch dunkle Gänge und wird gelegentlich von ganzen Horden Aliens angegriffen. Die Biester sind recht fix und halten einige Treffer aus, ehe sie zerplatzen. Hat man eine Angriffswelle überstanden, geht es ein paar Meter weiter, bis

stole auf die Pirsch gehen, aber so ein Gerät dürften die Wenigsten unter uns besitzen und sich extra dafür eine anzuschaffen halte ich für keine gute Idee. Alles was "Spacegun" bietet, haben wir in anderen Spielen schon besser gesehen. Bei diesen Games (z.B. Operation Rolf, oder so ähnlich) hat allerdings die Bundesprüfstelle zugeschlagen. Bei "Space Gun" besteht diese Gefahr nicht, weil ich mir nicht vorstellen kann, wie jemand ein Schlafmittel auf den Index setzen kann.

(rr)



039 A.D. ...  
MAN BEGINS DEEP SPACE EXPLORATION  
HOWEVER, THERE ARE MANY UNKNOWN  
DANGERS IN SPACE...

In Space Gun geht es darum, Aliens abzuknallen, ...



...Aliens abzuknallen, ...



...und Aliens abzuknallen.



## AMIGA

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

1 MByte  HD Drive   
2 Drive  2 Player

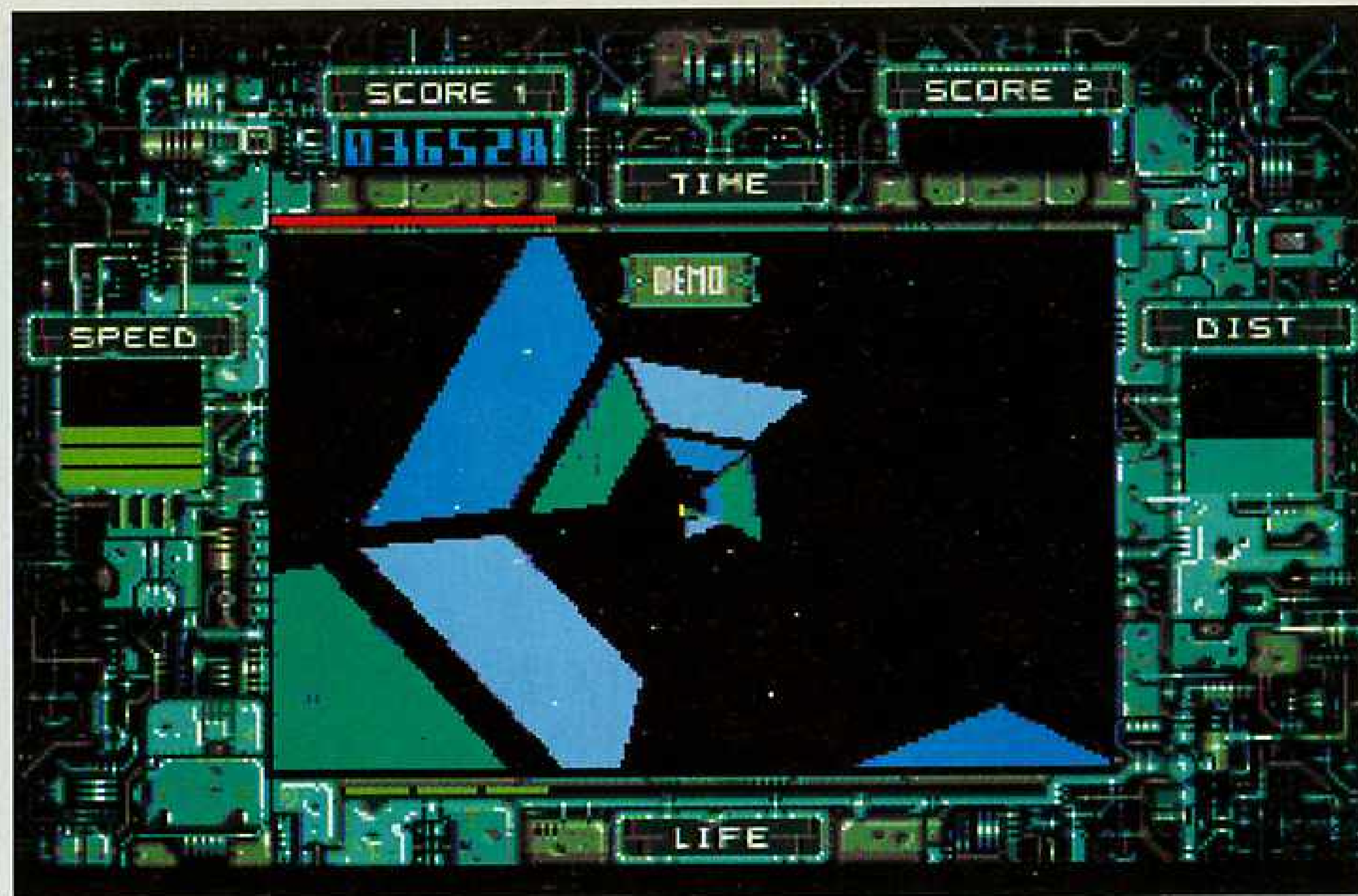
## ARCADE-ACTION

Hersteller Ocean  
Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten  
- optional mit Lightgun

Muster von  
PC Computercenter





# PSYBORG

So ein Psyborg hat's nicht leicht! Als eine Mischung aus Mensch und Computer (wäre das nicht mal verlockend?) muß man so manchen gefährlichen Auftrag für das Oberste Terranische Hauptquartier annehmen. Mit den Psyborg-Fähigkeiten versehen, rast man nicht etwa in einem Raumschiff, sondern durch die ungeheure Vorstellungskraft seines Geistes durchs All.

Die Hauptaufgabe besteht jedoch aus dem Ausfindigmachen und anschließendem Neutralisieren der gefährlichen

ne Trockenhaube, äh, seinen Psyborg-Adapter, erreicht ihn auch schon ein Befehl seiner Vorgesetzten. Ein neuer Angriff der Andropter ist soeben erfolgt. Da hilft alles nix, viel Feind viel Ehr, oder wie war das? "Sch..., wäre ich doch lieber Zivi geworden...", mault Duncan, aber Dienst ist Dienst!

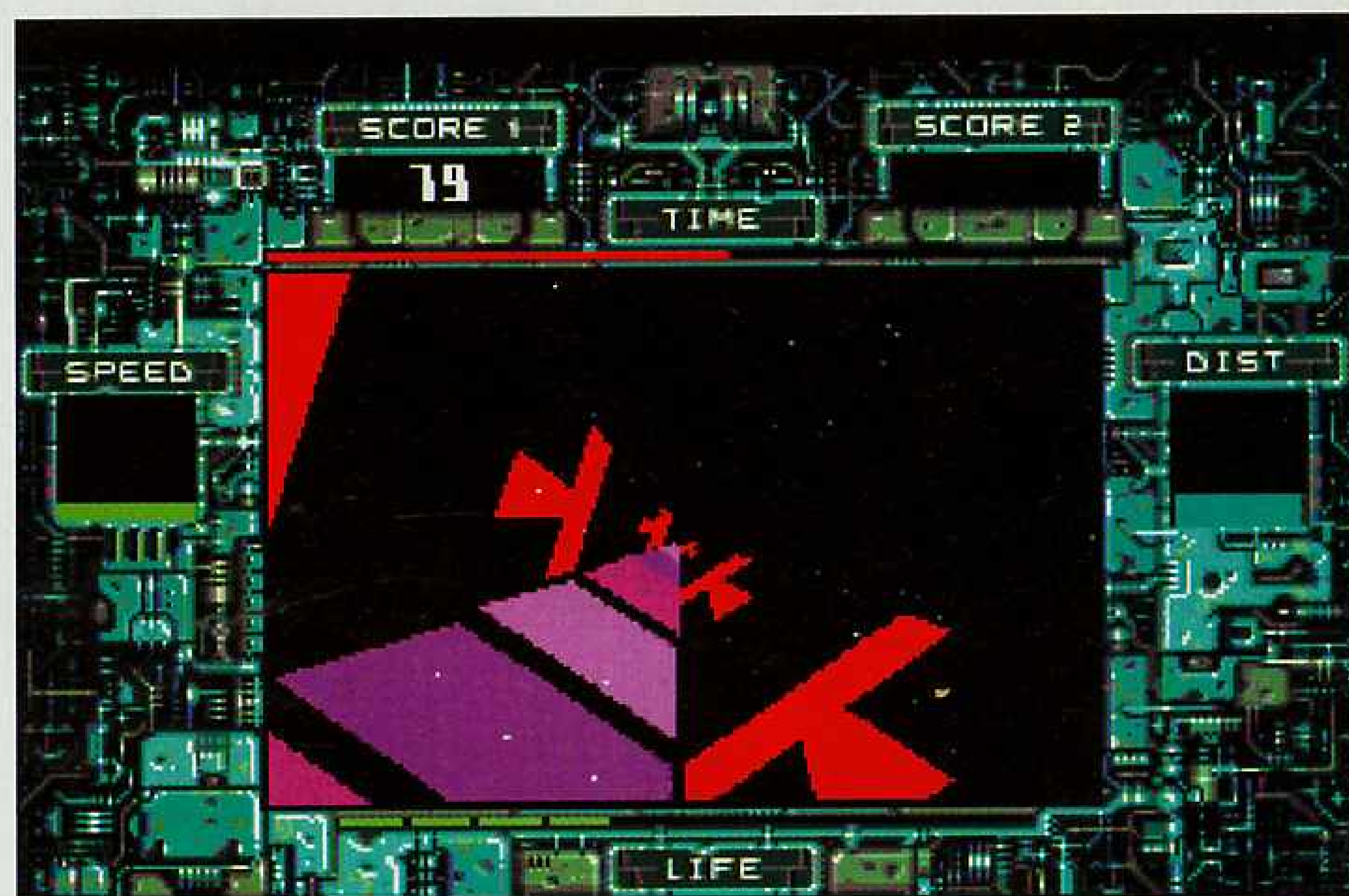
Es ist empfehlenswert, sich erst mal das Demo anzusehen. Das schnelle "Reisen" in den gedanklichen Pfaden des Psyborgs, die in bunter, dreidimensionaler Vektorgrafik dargestellt werden, ist nämlich etwas gewöhnungs- und reaktionsbedürftig. Aber zunächst muß einer unter 40 Planeten und das dazugehörige Sonnensystem ausgewählt werden.



Der Hauptdarsteller unter der Denkkappe.

chen Andropter, die sich auf allen möglichen Planeten verkrochen haben. Kaum lümmelt sich Duncan Norton in aller Ruhe unter sei-

nungs- und reaktionsbedürftig. Aber zunächst muß einer unter 40 Planeten und das dazugehörige Sonnensystem ausgewählt werden.



Schwindelerregende Action, leider ohne erkennbares Spielziel.

den. Dabei hat man die Wahl zwischen unserer Sol, ferner Krypton (kommt von dort nicht Superman?), Trantor, Kolgan, Terminus, Zordon und Anachron. Neben dem Display befinden sich Anzeigen über die momentane Geschwindigkeit, die noch verfügbare Zeit, die Zahl der Leben, die Entfernung sowie zwei Scores. Eine musikalische Untermalung erfolgt nur im Intro. Die Maschinen- und Atemgeräusche während des Geschehens nerven auf die Dauer. Vor dem Spielen muß ein Paßwort eingegeben werden! Der Text im

Spiel ist englisch, das Handbuch deutsch. Psyborg kann über Joystick, Tastatur und Maus gesteuert werden.

Atari ST

Die Version für den Atari-ST brachte allenfalls eine etwas detailliertere Grafik. Ansonsten ist auch hier erstmal Eingewöhnung in dieses äußerst schnelle, aber ziemlich unorthodoxe Spiel angesagt.

(mr)

<p><b>AMIGA</b></p> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt</p> <p>1 MByte <input type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 2.Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/></p>	<p><b>ARCADE-ADVENTURE</b></p> <p>Hersteller Loricel Preis ca. DM 90,-</p> <p><b>Besonderheiten</b> - deutsche Anleitung - 2 Disketten</p> <p>Muster von Hersteller</p>
<p>30% → 45% → 50% → 45%</p>	

<p><b>ATARI</b> unterstützt</p> <p>520 ST <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/> 1040 ST <input checked="" type="checkbox"/> s/w <input checked="" type="checkbox"/> Mega ST E <input checked="" type="checkbox"/> Farbe <input checked="" type="checkbox"/> TT <input checked="" type="checkbox"/> 2.Drive <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p><b>ARCADE-ADVENTURE</b></p> <p>Hersteller Loricel Preis ca. DM 90,-</p> <p><b>Besonderheiten</b> - deutsche Anleitung - 2 Disketten</p> <p>Muster von Hersteller</p>
<p>30% → 50% → 50% → 46%</p>	

# GAME OVER

Action, Jump & Run, Strategie, Logik, Simulationen und Adventures - ein reichliches Sortiment an Software für den Commodore C-64.

Neben ausgewählten Spielen finden Sie ausführliche Test, Previews und Tips zu aktuellen Spielen.

Außerdem gibt es viele interessante News im Cracker-magazin, tolle Wettbewerbe und "Prof. Plodder's" Leserbriefecke!

Jeden Monat **NEU** bei Ihrem Zeitschriftenhändler

vorgestellt in



Das Computer-Spiele-Magazin

Jeden Monat neu - für nur 7,90 DM!

# GAME OVER

Das C64-Spielmagazin auf Diskette

Für nur DM 7,90

ca. 700 Blocks Programm!

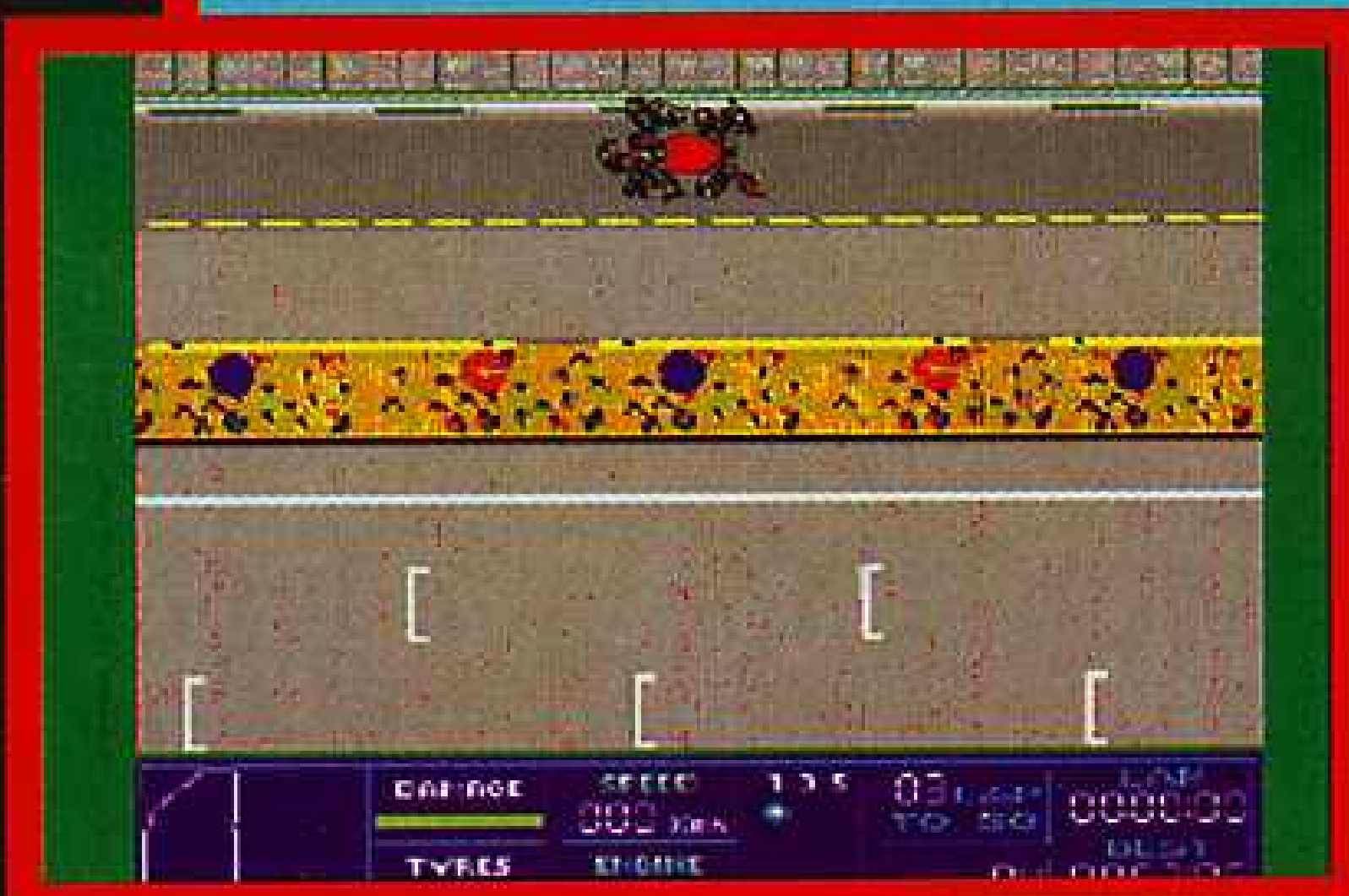
Pearl of Dawn  
Actionadventure  
Twin-Down



Österreich 8,-  
Schweiz 8,-  
Luxemburg 14,-  
Ausgabe 6/92

# SELECT CAR

SPEED 320  
ACCELERATION 290  
STRENGTH 500  
AERODYNAMICS 500  
GEAR AUTO  
DRIVER CAPELLI



so daß man wie in alten Zeiten das Spielgeschehen nur in 2D-Grafik von oben zu sehen bekommt. Da hilft auch die Animation der Techniker im Pitstop nichts. Einfach nur langweilig. Die Umgebung der Strecke wirkt eher wie eine stillierte Landkarte und reizt bestenfalls zum Gähnen. Die FX beschränken sich ebenfalls auf das allernötigste, und zwar sowohl in Qualität, als auch in ihrer Vielfalt. Da hilft auch das gute Scrolling nichts,

**Unzählbare Einstellmöglichkeiten und eine umfassende Simulation der Technik, aber eine schwache Leistung bei Grafik und Sound, Ob das reicht?**



# WARM UP

Normalerweise geht der Trend bei Rennsimulationen zu immer besseren und schnelleren 3D-Grafiken. Leider wird dabei normalerweise die technische Seite dieser Sportart stark vernachlässigt. So hat man heutzutage vielleicht ein oder zwei verschiedene Fahrzeuge zur Auswahl. Meistens kann man sich dann noch für manuelles oder automatisches Getriebe entscheiden. Aber das war es auch schon, die Realität hört meist bei der Grafik und den FX auf. Genias hat bei diesem Spiel zur Abwechslung einmal den Spieß umgedreht. Die Rennstrecken orientieren sich stark an den Originalen. Man fährt an Hafenanlagen vorbei, durch-

quert Wohngebiete oder steuert seinen Wagen über freies Feld. An Fahrzeugen kann man alles benutzen, was in der Formel 1 zu finden ist. Natürlich hat jeder Rennwagen seine eigenen Charakteristika, die dem Original entsprechen, sei es ein Automatikgetriebe, eine höhere Endgeschwindigkeit oder eine bessere Beschleunigung. Nach der Wahl des Fahrzeugs geht die Arbeit aber erst richtig los. Soll ich die härteren Reifen aufziehen, ist die Dämpfung zu weich oder zu hart, sollte der Spoiler vorne/hinten nicht vielleicht etwas mehr Andruck erzeugen? Fragen über Fragen, jede Einstellung macht sich auf der Rennstrecke bemerkbar, ändert das Fahrverhalten des

Wagens. Während der Fahrt selbst, wird der Reifenabrieb ebenso simuliert, wie die Motorbelastung. Wechselt man die Gummwalzen zu spät, rutscht man aus jeder Kurve und die Beschleunigung geht auch verloren. Dreht Ihr den Motor ständig zu hoch, so kann es passieren, daß Euch eben dieser um die Ohren fliegt, usw., usw. Wer den Überblick verliert, hat schon verloren. Bei den sechzehn(!) verschiedenen Rennstrecken ist ebenfalls alles vertreten, was Rang und Namen hat. Alle wichtigen Tracks der Welt sind vertreten. Beim Üben könnt Ihr frei entscheiden auf welcher Strecke das nächste Rennen stattfindet, während im Wettkampfmodus die Reihenfolge feststeht. Die Ergebnisse werden dann auch gleich auf der Diskette verewigt, damit man das Ergebnis immer vor Augen hat. Apropos Augen, die Grafik wurde leider stark vernachlässigt,

Bildschirmaufbau und Sound sind einfach nicht mehr Stand der Technik. Ob es ausreicht, daß Ihr dafür bis zu sechzehn(!) Amigas zusammenschalten könnt, um echte Meisterschaften auszutragen? Wohl kaum, denn wer hat schon genug Platz, um diese Möglichkeit auszunützen. Ohne mindestens 1MB Speicher, geht dann leider auch nichts. Habt Ihr dann alles beisammen, müsst Ihr Euch noch an die etwas seltsame Steuerung gewöhnen, bevor es richtig zur Sache geht. Wenn doch endlich mal ein Hersteller auf die Idee kommen würde, ein Spiel wie Warm Up mit der Grafik von Vroom zu kombinieren. Dann hätte man freilich das Optimum. Laßt uns also auf die Zukunft und die Einsicht der Programmierer hoffen. Microprose ist mit seinem Formula One Grand Prix in dieser Beziehung sicherlich als leuchtendes Beispiel anzuführen. (ob)

**Trotz des realistischen Backgrounds sehen die Flitzer wie plattgewaltzte Kröten aus.**



AMIGA		SIMULATION	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Genias	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 80,-	- bis zu 16 Spieler
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/>	H Drive <input type="checkbox"/>	Muster von	
2. Drive <input type="checkbox"/>	2 Player <input checked="" type="checkbox"/>	Linel	
50%                  55%                  90%                  60%			



**COMPUTER  
E. GLÜCKS**



**4100 DUISBURG 1 ZUM LITH 73**

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



**AMIGA  
PC**



**CDTV  
GAME GEAR**



<b>AMIGA500 Speichererweiterung 512 KB</b> inkl. Uhr + Akku, abschaltb. 1 Jahr Garantie .....	<b>67,-</b>
<b>AMIGA 3.5" externes Laufwerk</b> abschaltb., Bus durchg., 1 Jahr Garantie .....	<b>139,-</b>
wie oben + Trackdisplay .....	<b>179,-</b>
<b>AMIGA500 2-8 MB Speichererw. 2 MB-bestückt</b> .....	<b>349,-</b>
<b>AMIGA2000 2-8MB Speichererw. 2MB-bestückt</b> .....	<b>329,-</b>
<b>AMIGA500 PLUS Speichererw. auf 2MB-ChipRAM</b> .....	<b>129,-</b>
<b>MAUS GI-600C AMIGA optomech. 1 Jahr Garantie</b> .....	<b>59,-</b>
<b>MAUS GI-6000 AMIGA volloptisch 1 Jahr Garantie</b> .....	<b>99,-</b>
<b>Infrarot Trackball AMIGA 1 Jahr Garantie</b> .....	<b>145,-</b>
<b>JS-105-M1 HANDSCANNER AMIGA</b> 105 mm Scanbr., >400 dpi, >A4, >64 Graust., 1 Jahr Gar. ...	<b>429,-</b>
<b>AMIGA 500 Plus</b> .....	<b>829,-</b>
<b>AMIGA 2000 Plus</b> .....	<b>1.349,-</b>
<b>CDTV</b> .....	<b>1.298,-</b>
<b>Monitor 1084S</b> .....	<b>499,-</b>
<b>Monitor 1085</b> .....	<b>529,-</b>
<b>CDTV-Tastatur schwarz</b> .....	<b>189,-</b>
<b>Drucker Fujitsu DL 900</b> .....	<b>699,-</b>
<b>DL 1100 Color</b> .....	<b>799,-</b>

Hier noch ein Auszug aus unserer aktuellen Software-Preisliste:

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

**Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an!**



**Händleranfragen erwünscht!**  
**Autorisierter "GOLDEN  
IMAGE" Distributor**



# Computersoftware Steffen Müller

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

	Amiga	Atari		Amiga	Atari
3 D Konstruktion Kid + Video kpl. dt.	114,00	105,00	Legend dt.	69,50	a.A.
Abandoned Places kpl. dt.	72,50	a.A.	Legend of Fairghail, kpl. dt.	67,50	67,50
Adv. Destroyer Simulator dt.	<b>73,50</b>	-	<b>LEMMINGS dt.</b>	<b>57,00</b>	<b>57,00</b>
Agony dt.	59,50	a.A.	LEMMINGS (100 neue Level) dt.	45,00	45,00
Amberstar kpl. dt.	74,00	74,00	LOOM kpl. dt.	69,50	69,50
Air Combat Aces	77,00	77,00	<b>Lost Patrol kpl. dt.</b>	<b>57,00</b>	-
Airbus 320 1 MB dt.	89,50	89,50	<b>M-1 TANK PLATOON dt.</b>	<b>75,00</b>	<b>75,00</b>
Apidya dt.	65,00	a.A.	Manchester United Europe, dt.	59,50	59,50
<b>Battle Command dt.</b>	<b>58,00</b>	-	Maupiti Island komplett dt.	59,50	59,50
Battle Isle dt.	69,50	a.A.	Mega Lo Mania + First Samurai dt.	74,00	a.A.
<b>Battlehawks 1942</b>	<b>59,50</b>	-	Mercenary III dt.	69,50	a.A.
Bandit Kings of China dt. (1 MB)	78,50	a.A.	Microprose Mastergolf dt.	75,00	75,00
Barbarian II dt.	58,00	58,00	Midwinter II, kpl. dt.	75,00	75,00
Big Business dt.	54,50	54,50	<b>MIG-29 FULCRUM dt.</b>	<b>77,00</b>	<b>77,00</b>
Birds of Prey dt. 1 MB	74,00	a.A.	MONKEY ISLAND kpl. dt.	69,50	69,50
<b>Black Gold kompl. dt.</b>	<b>62,50</b>	<b>62,50</b>	<b>Monkey Island II kpl. dt.</b>	<b>79,50</b>	<b>a.A.</b>
Blitzkrieg May 1940	60,00	-	M. U. D. S. kpl. dt.	64,50	-
<b>Blue Max dt.</b>	<b>69,50</b>	<b>69,50</b>	<b>NAM "VIETNAM" dt. Anf.</b>	<b>67,50</b>	<b>67,50</b>
Bundesliga Manager Professional kpl. dt.	69,50	a.A.	Oil Imperium kpl. dt.	44,50	-
Cadaver komplett dt.	64,00	64,00	<b>ON THE ROAD kpl. dt.</b>	<b>59,50</b>	<b>59,50</b>
Cadaver Level Disk. dt.	38,50	38,50	Panzer Battles	62,50	-
Castles dt.	69,50	-	PGA Tour Golf dt.	57,00	-
Celtic Legends dt.	69,50	a.A.	<b>PGA Golf + Leveldisk dt.</b>	<b>72,50</b>	-
Conquest of Camelot	79,00	79,00	<b>PINBALL DREAMS dt.</b>	<b>57,00</b>	<b>a.A.</b>
Conquestor kpl. dt.	72,50	a.A.	<b>PIRATES dt.</b>	<b>58,00</b>	<b>58,00</b>
Darmocles dt.	58,00	-	Pitfighter dt.	62,50	62,50
<b>Das Boot dt.</b>	<b>69,50</b>	<b>a.A.</b>	Populous dt.	47,00	47,00
Deuteros dt.	69,50	69,50	<b>Populous 2 dt.</b>	<b>69,50</b>	<b>69,50</b>
Die Kathedrale kpl. dt.	79,50	-	<b>Powermonger dt.</b>	<b>57,00</b>	<b>64,50</b>
Dynablaster dt.	59,50	59,50	Powermonger Data-1 Weltkrieg	39,50	39,50
Elvira II kpl. dt. 1 MB	74,00	a.A.	Railroad Tycoon kpl. dt. (1 MB)	76,00	76,00
<b>ELVIRA kpl. dt.</b>	<b>69,00</b>	<b>69,00</b>	Realms kpl. dt.	69,50	a.A.
Eye of Beholder, komplett dt.	74,50	-	Red Baron dt. 1 MB	75,00	-
FATE-Gates of Dawn, komplett dt.	69,50	69,50	Rise of the Dragon kpl. dt.	79,50	-
F-15 Strike Eagle 2	74,50	74,50	<b>Red Storm Rising dt.</b>	<b>57,00</b>	<b>52,00</b>
F-16 Falcon + Missionsdisk 2 dt.	79,50	79,50	Robocop 3 dt.	59,50	59,50
<b>F-19 Stealth Fighter dt.</b>	<b>67,00</b>	<b>67,00</b>	<b>Romance of 3 Kingdoms II</b>	<b>99,00</b>	-
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Flight of the Intruder, dt.	78,50	78,50	Shadowlands kpl. dt.	67,00	67,00
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00	Silent Service II, dt. (1 MB)	77,00	77,00
Formel one Grand Prix dt.	76,00	76,00	<b>Sim Ant 1 MB kpl. dt.</b>	<b>84,00</b>	-
<b>Genghis Khan (1 MB) dt.</b>	<b>77,50</b>	<b>a.A.</b>	Sim City dt.	67,00	67,00
Ghobliins dt.	62,50	62,50	Sim City + Populous dt.	69,50	69,50
Great Courts II (1 MB) kpl. dt.	64,00	64,00	Soul Crystal kpl. dt.	62,50	a.A.
Harpoon Version 1.2.1 dt. + Battle Set 2	70,00	-	Space Ace II dt.	69,50	a.A.
Heart of China kpl. dt.	72,50	-	Space Quest III, kpl. dt.	79,00	a.A.
Heimdall 1 MB kpl. dt.	69,50	69,50	Their Finest Hour (B. o. B.) dt.	69,50	69,50
Hill Street Blues, kpl. dt.	59,50	59,50	Their Finest Hour Miss. Disk 1	42,50	42,50
HUNTER, dt.	69,50	69,50	Titus the Fox dt.	57,00	57,00
Invest dt.	53,00	53,00	ULTIMA V dt.	72,50	72,50
Kaiser, dt.	92,50	92,50	ultima VI dt.	75,00	a.A.
Kick off II + Player Manager +	-	-	<b>UMS II dt.</b>	<b>67,50</b>	<b>67,50</b>
Kick off II Final Wstlye dt.	62,50	62,50	<b>Vroom dt.</b>	<b>62,50</b>	<b>62,50</b>
Kings Quest V (1MB)kpl. dt.	84,00	a.A.	Warlords, 1 MB	63,50	-
Knights of the Sky dt.	75,00	75,00	Warlock the Avenger dt.	58,50	-
Larry III, kpl. dt.	84,50	a.A.	<b>WOLFPACK (1 MB) dt.</b>	<b>69,50</b>	<b>a.A.</b>
Larry V kpl. dt.	84,00	a.A.	Wrestle Mania dt.	62,50	62,50
Leander dt.	59,50	59,50			

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

### AMIGA-SONDERANGEBOTE

Archipelagos 24,50	Flood 29,50	Outlands 24,50	Tresure Island Dizzy 24,50	<b>Great Courts II + Manch.</b>
Bards Tale II 34,50	Footb. Manager 1 dt. 24,50	Rambo 3 29,50	Turrican I dt. 39,50	<b>United Europa + 4 Player</b>
CABAL 35,00	Garrison 19,90	Run the Gauntlet 34,50	Wings of Fury 39,50	<b>Adapter + 4 x Quickshot</b>
Carrier Command dt. 29,50	Klax 34,50	Starflight dt. 39,50	Winter Olympiade dt. 24,50	<b>Apache 1 Joystick</b>
Conqueror (Panzer) 34,00	Kult 34,50	Strike Force Harrier dt. 34,50	X-Out dt. 34,50	137,00
F-16 Combat Pilot 39,50	Mig 29 Sov. Sigt. 39,50	Tennis Cup 35,00	Amiga Maus 49,00	
Amiga 500 Speichererw.	- auf 2MB + Uhr 279,00	Amiga Laufwerk	ATARI LYNX Gerät 197,00	<b>Commodore BTX Set</b>
- 1MB abschb. + Uhr 89,00	- 1MB+Dung. Master + Chaos 279,00	Slimline 3.5 extern	Game Boy + Zubehör 154,00	<b>AMIGA 500 79,50</b>
- auf 2.5 MB + Uhr 310,00	Strikes Back kpl. dt. 159,00	Bus + abschaltbar 167,00	Game Gear + Spiel 289,00	<b>X-Copy Prof. + Hardware</b>
				<b>5.2 dt. AMIGA 500 73,50</b>
				<b>Viruscope 1.6</b>
				<b>AMIGA 500 57,00</b>

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

# NO BUDDIES LAND

**Und wieder hat ein böser Zauberer zugeschlagen. Nachdem er rund 224 Jahre lang in einer Flasche eingesperrt war, ist der dunkle Magier Reinel entkommen. Natürlich hat er beschlossen, sich an der Welt zu rächen. Der Regenzauber, der diesem Beschluß folgt, soll die Welt unbewohnbar machen.**

Die Hintergrundstory ist also so einfallslos wie immer. Es regnet und regnet also. So kommt es, daß der kleine Bud aus No Buddies Land loszieht, um das Übel zu bekämpfen. Verfolgt von den steigenden Fluten, dürft Ihr also Stage um Stage nach oben klettern. Leider führt nahezu jeder Fehlsprung dazu, daß Ihr eines Eurer drei Leben verliert. Damit das auch recht häufig vorkommt, sind die einzelnen Plattformen dermaßen weit auseinander, das es auf jedes Pixel ankommt. Da der Screen nur nach oben scrollt, ist es schon fast an der Tagesordnung, daß man sogar an den Stellen runterfällt, an denen eigentlich eine Plattform hätte sein sollen. Besonders ärgerlich wird es dann, wenn just an dieser Stelle auch noch ein Gegner rumschleicht. Als Ausgleich verträgt man dafür zwei Feindberührungen unbeschadet. Als Waffe dient eine kleine Pistole, die man allerdings in vereinzelt auftauchenden Läden

durch stärkere ersetzen kann. Hier könnt Ihr Euch selbstverständlich auch mit Schutzschilden und Reserveleben eindecken, wenn Ihr genug von den Münzen gesammelt habt, die im wahrsten Sinne des Wortes auf der Straße liegen. Dumm ist nur, daß die nützlichen Sonderwaffen bei dem Verlust eines Lebens ebenfalls verschwinden. Dieses Spiel verzeiht Euch wirk-



lich keine Fehler. Die Grafik liegt erfreulicher Weise etwas über dem Durchschnitt und die Animationen der Gegner sind ganz nett. Leider kann man das nicht von der Feindsteuerung behaupten, die selbst mit viel gutem Willen gerade noch

als einfallslos durchgeht. Das Niveau liegt in etwa auf dem Level von 1984. Auf FX wurde zu Gunsten der, im übrigen hörenswerten, Musik leider verzichtet. So kämpft man sich also recht tonlos nach



oben. Bei nur vier verschiedenen Gegnerarten in der ersten Stage kommt nicht zuletzt deswegen schnell Langeweile auf, weil man dauernd in den nachrückenden Fluten versinkt. Sowas wie Paßwörter gibt es leider auch nicht, so daß man andauernd wieder von ganz unten anfangen muß. Der zu hohe Schwierigkeitsgrad und die fehlende Paßwortoption sind dann auch hauptsächlich für die äußerst niedrige Gameplay-Wertung verantwortlich. Alles in allem fehlt "No Buddies Land" einfach der Pepp. Die echten Joystickakrobaten unter Euch, werden sich sicher nicht abschrecken lassen, die ca. DM 90,- für dieses Game hinzulegen. Der Rest sei aber gewarnt, es besteht akute Gefahr, daß man nach kurzer Zeit vor Wut in den Joystick beißt (schmeckt echt übel). (ob)

## ATARI

unterstützt

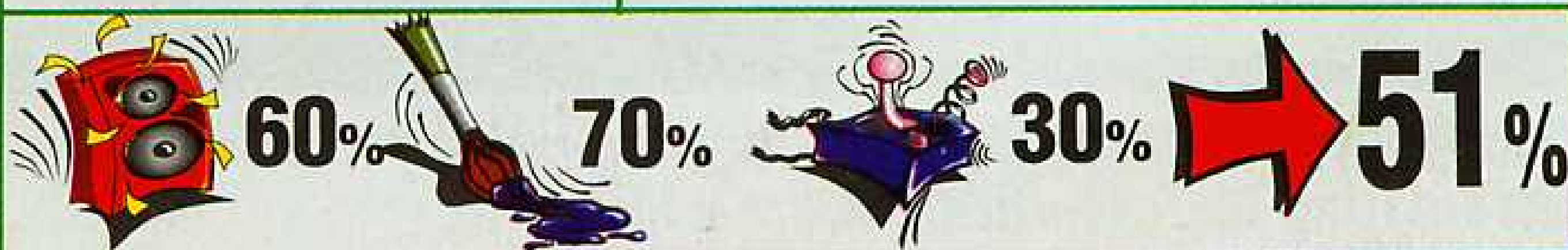
520 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive	<input type="checkbox"/>
1040 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	s/w	<input type="checkbox"/>
Mega ST E	<input type="checkbox"/>	Farbe	<input checked="" type="checkbox"/>
TT	<input type="checkbox"/>	2.Drive	<input type="checkbox"/>

Hersteller Expose  
Preis ca. DM 90,-

Muster von  
Loriciel

## JUMP 'N RUN

Besonderheiten  
- viel zu schwierig



Mit dem auf den ersten Blick unscheinbaren Plattform-Spiel scheint eine neue, unorthodoxe Spielidee geboren worden zu sein. Die deutsche Anleitung mutet schon fast philosophisch an.

# STOP BANANA

Da sollen ausnahmsweise nicht irgendwelche Aliens oder Monster aus dem Bereich der Phantasie mit mega-starken Laserautomatikwaffen gekillt werden, nein, einzig die Kraft der Liebe wird zur symbolhaften Stärke, um mit aktuellen Problemen und unterschweligen Lebensängsten fertig zu werden. Die Macher dieses Programmchens wollen ganz offensichtlich darauf hinweisen, daß sich unsere eigentlichen "Feinde" ganz konkret aus Umweltverschmutzung, nuklearer Bedrohung, Habgier, Verfall zwischenmenschlicher Beziehungen, zur Willenlosigkeit erziehende Werbung etc. rekrutieren. Nach dem Booten von Top Banana verblüfft zunächst das surrealistische Intro durch schnell aufeinanderfolgende, digitalisierte Grafiken und gesampelte, "Liquid Sky" mäÙige Dance Songs, die nicht copyrightgeschützt sind und in eigenen Programmen genutzt werden können. Kaum hat man sich davon losgerissen, erscheint zunächst die obligatorische Codeabfrage. Danach geht es auch schon los: Ihr sollt das Mädel KT unterstützen. KT hat keine leichte Aufgabe. Sie soll von mal zu mal schwieriger werdende Abenteuer in vier Welten mit je drei Levels bestehen. So bereist sie den

immer stärker gefährdeten Regenwald, die unpersönliche Metallstadt, den verfallenden Tempel und schließlich die imaginäre Geisterwelt, die Welt des Unterbewußtseins. Dabei bleibt ihr keineswegs mehr allzuviel Zeit. Eine riesige, durch Umweltsünden hervorgerufene, Flut droht alles zu verschlingen. KT versucht demnach, alle Bulldozer, Kettensägen und Profithaie mit dem Abschießen Ihres Liebessymbols unschädlich zu machen. Durch das Aufsammeln von Früchten und Gemüse, weniger durch Hamburger, stärkt sich unsere niedliche Umweltschützerin. Der Punktestand und die Spielstärke KT's wird durch eine Infoleiste angezeigt. In einem Highscore kannst Du Dich in die Gilde der Topspieler eintragen. Gespielt wird via Joystick oder Tastatur. Die Hersteller von Top Banana waren konsequent: Die Verpackung soll - zumindest größtenteils - recyclebar sein. Ein Spiel, an dem sicherlich nicht nur Grüne, Alternative oder Greenpeace-Streiter ihre Freude haben!

(mr)



Nach dem Greenpeacespiel vor ca. zwei Jahren ist Top Banana ein erneuter Versuch, die Umweltprobleme auf spielerische Art bewußt zu machen. Hier versucht der Spieler durch das Beseitigen von Kettensägen, den Regenwald zu retten.



Das Anliegen ist sicherlich positiv zu bewerten, die Umsetzung aber bleibt Geschmackssache.

## AMIGA

A  A 500 plus   
unterstützt

1 MByte  H Drive   
2. Drive  2 Player

## JUMP'N RUN

Hersteller HEX/DMI  
Preis ca. DM 80,-  
Besonderheiten  
- Deutsche Anleitung

Muster von  
Leisure Soft



0711 - 262 42 09

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



TOP 4 · HACKSTR. 30  
7000 STUTTGART 1

Verlagsvertretung



0203 - 305 11 51/55

Fax:

0203 - 305 11 33-34

# BACHEM

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

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

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

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

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

## SOFTWARE v o m FEINSTEN

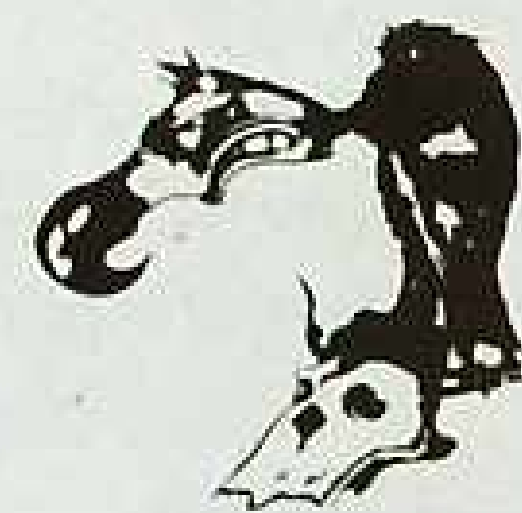
ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR: X  
**SOUNDBLASTER**  
- Version 2.0 incl. SOUNDBOARD  
- SET 2.0 incl. STEREO OPTION 320.-  
X 12 Monate Garantie, Zugriff a. SB-Mailbox  
Incl. SantaFe Multimedia Man. **498.-**  
**CD-ROM Laufwerk 798.-**

**neu: BEST OF**  
Public Domain & SHAREWARE  
ab 3 Mark pro Diskette :  
Sonderliste + PC-Liste  
kostenlos!!!

- Airbus A 320 dt. vera. 91,90
- Casino of the World 72,90
- ADD on Poker 39,90
- ADD on Lots-a-Slots 39,90
- Civilisation 89,90
- Eco Quest 76,90
- Elvira 2 dt. vera. 89,90
- Flames of Freedom dt. vera. 76,90
- Falcons 2 dt. vera. 89,90
- More Lemmings 3 dt. vera. 89,90
- Monkey Island 2 dt. vera. 89,90
- Patton Strikes Back 68,90
- PC Games 82,90
- Secret Weapons-Luftw. 82,90
- Mission Disk P38/P80 je 89,90
- Shuttle Disk dt. vera. 82,90
- Sim Ant dt. vera. 89,90
- Star Trek dt. vera. 105,90
- Titus the Fox 73,90
- Ultima Underworld dt. 69,90

**Okay Soft**  
Am Graben 2 · W-8471 WEIDING  
09674-1279 Fax-1294  
hotline new's -8405

# GNADENLOS 0 89-480 29 13



## SEGA MEGA

Atomic Robokid	59,90
Battlemaster	89,90
Bare Knuckle	69,90
Bonanza Bros.	49,90
California Games	89,90
Crackdown	39,90
E - Swat	39,90
Dahna	89,90
Dangerous Seed	49,90
Devil Crash	95,90
Double Dragon II	89,90
EA Hockey	75,90
El Viento	75,90
F 22 Interceptor	89,90
Fantasia	69,90
Fantasm Soldier	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Final Blow	89,90
Fire Mustang	69,90
Gainground	49,90
Gaiars	49,90
Ghost'n Ghouls	75,90
Golden Axe	63,90
Gynoug	65,90
Hard Driving	49,90
Hellfire	47,90
Immortal	89,90
Ishido	29,90
James Pond	69,90
Jewel Master	49,90
John Madden II	79,90
Magical Hat	45,90

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

## GAME GEAR

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

## GAMEBOY

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

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

## FAMICOM

Grundgerät RGB	459,90
inkl. Spiel	59,90
Actraizer	109,90
E.D.F.	129,90
Final Fantasy II	109,90
Final Fight	109,90
Ghost & Ghouls	109,90
Home Alone	119,90
Joe & Mack	109,90

Lagoon	119,90
Thunderspirit	109,90
John Madden	109,90
Wagan Land	109,90
Ys III	129,90

## NEO GEO

Joystick	99,90
Alpha Mission	269,90
Burning Fight	279,90
Cyberlip	279,90
Crossed Swords	279,90
Eightman	279,90
Fatal Fury	299,90
Ghostpilot	279,90
Nam 1975	179,90
Robo Army	299,90
Sengoku	279,90
Super Spy	279,90
Trash Rally	299,90

### LIEFERBEDINGUNGEN:

Alle Spiele sind Importe, ohne deutsche Anleitung. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Lieferung per Nachnahme zuzügl. DM 7,- Versandk. Umtausch ist generell ausgeschlossen (ausser bei defekter Ware). KEIN LADENVERKAUF Gnadenslos GmbH, Postfach, 8000 München 80

Der Meister hatte zwei Schüler, "Eskel der Blaue" und "Sogrom der Scharlachrote". Beide waren gleichermaßen begabt und mächtig. Sogroms Streben nach Macht führte zum Krieg. Er rief sich selbst zum Demog, dem höchsten Magier aus und beanspruchte den Herrscherthron. Um der Tyrannei zu entgehen, wurde Eskel zum obersten Befehlshaber Celtikas ernannt. Inzwischen verbündete sich Sogrom, entschlossen zu regieren, mit den finsternen Mächten des Dämonenreichs. Die Schlacht zwischen Gut und Böse begann...

Dabei ist der Sieg über die Inseln Rochebrume entscheidend, denn nur dort gibt es die Kromlechs, die Quellen der Magie. Wer sie kontrolliert besitzt genug Macht, alle seine Wünsche durchzusetzen...

Celtic Legends ist ein Fantasy-Strategiespiel, in dem Magie genauso wie konventionelle Kräfte zur Verfügung stehen. Daraus ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten, seinen Feind hinterhältig zu übertölpeln. Im strategischen Bildschirm bewegst Du die Truppen auf der in Waben gegliederten Landkarte. Es gibt sieben verschiedene Reliefformen (Ebenen, Wälder, Moore, Gebirge, Hügel, Kromlechs und Burgen), durch die die Bewegung der Truppen mehr oder minder gehemmt wird. Das Durchqueren tückischer Sümpfe dauert eben "etwas" länger als formiertes Marschieren in einer Steppe. Darüberhinaus nimmt das Gelände auch im taktischen Bildschirm, der ebenfalls in Sechsecke unterteilt ist, eine wichtige Rolle ein. In

Wäldern können Truppenteile sich gefahrlos an einen Magiebegabten heranschleichen, während sie in der Ebene (ohne Deckung!) vorher durch seine Feuerbälle zu Asche verbrannt würden. Den größten taktischen Vorteil bieten selbstverständlich Schlösser. Der Angreifer darf hier nämlich keine Magie anwenden und ist den Zaube-



Die zwei verschworenen Todfeinde, Eskel der Blaue und Sogrom der Rote, kämpfen um die Voherrschaft über Celtika.

# CELTIC LEGEND

**Celtika war einst ein blühendes Königreich, in dem Frieden herrschte und die Magie eine natürliche Kraft war. In der Hauptstadt Avallon gab es die berühmteste Schule für Zauberlehrlinge. Deren Meister war der machtvollste des gesamten Landes. Doch mit seinem Tod brach eine furchtbare Gefahr über Celtika herein.**

daß es sich selten lohnt. Größte Resource der Magie sind aber die Kromlechs, die jedoch von Wilden bewacht werden. Auch dort ist es möglich, Kreaturen zur Hilfe zu rufen, um seine Truppenstärke zu erhöhen, aber im Falle eines Angriffs verfügt man über keine besonderen Vorteile. Durch jeden erschlagenen Gegner gewinnt der Sieger übrigens an

Erfahrung, d.h. Zauberer erlernen neue Sprüche, während Kämpfer ihre physische Kraft steigern.

Viele verschiedene Zaubersprüche und Monster sorgen dafür, daß Celtic Legend nicht allzu schnell langweilig wird, denn nachdem man die wenigen Kniffe herausgefunden hat, bleibt allen Strategie-Freaks nur noch das öde Gemetzel. Selbst die zahlreichen Szenarios schaffen hier keine Abhilfe. Trotzdem ist es einigermaßen reizvoll, sich an den langsam schwieriger werdenden Levels zu versuchen.

Dank der deutschen Anleitung kommt man mit der relativ komplexen Steuerung gut zurecht. Detaillierte Grafik und vor allem hervorragender Sound (leider nur FX) erhöhen das Spiel-Feeling nicht unwesentlich. Darüberhinaus gibt es einen 2-Player Modus, so daß man sich mit seinen Freunden messen kann. Durchaus akzeptabel!

(ag)

*Per Maus dirigierst Du Deine Armeen über die Landkarte.*

*Die brutalen Schergen Sogroms triumphieren in der Schlacht gegen ein paar Wilde.*

ern des Gegners voll ausgeliefert. Solange man also über genug Zauberpunkte verfügt, ist eine Burg, die von zumindest einem fähigen Magier verteidigt wird, uneinnehmbar. Außerdem gibt es in jeder einen Drudenfuß, der einerseits Quelle mystischer Kraft ist, andererseits die Teleportation eigener Soldaten vom Kontinent her ermöglicht. Die Errichtung eines Schlosses verschlingt jedoch unglaublich viel Energie, so



## AMIGA

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

1 MByte  H Drive   
2. Drive  2 Player

## STRATEGIE

Hersteller UBI Soft  
Preis ca. DM 100,-

**Besonderheiten**  
- 2-Player  
- Deutsche Anleitung

Muster von  
Hersteller





# Computerferien

Das Computercamp  
im Schwarzwald

BASIC \* GFA-BASIC

'C'-Programmierung

Maschinensprache

Desktop-Video

Musik & Computer

IBM-komp. PC, AMIGA, ATARI ST,  
Commodore C 64/C 128

AMERICAN SPORTS

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

Freizeit

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

Sofort kostenlosen  
Prospekt anfordern!

**Computer World**

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

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

# ComputerWorld

0 20 51 / 5 83 63

Ladenverkauf:

Friedrichstr. 191

5620 Velbert 1

A.Triffterer

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

## Gameboy

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

Turtles 2	69,-
Probotector	69,-
Terminator 2	69,-
Fortified Zone	79,-
Mega Man 2	69,-
Elevator Action	69,-
Final Fantasy 2	109,-
Kid Icarus	69,-
Prince of Persia	79,-
Blades of Steel	69,-
R-Type	54,-

Game Gear:  
Joe Montana  
79,-

Princess Bloblette	54,-
Fastest Lap	79,-
Tecmo Bowl	89,-
Kung Fu Master	54,-

Über 120 weitere  
Spiele am Lager,  
bitte Liste  
anfordern!

## Sega-Mega

Gynoug	119,-
F-22 Interceptor	119,-
California Games	119,-
Toki	119,-
Robocod	119,-
Toejam & Earl	119,-
Hellfire	109,-
Quackshot	119,-
John Madden 92	119,-
Thunderforce 3	109,-

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

## Lynx

Grundgerät II 199,-

Ninja Gaiden	79,-
XYBots	79,-
Bill & Ted	79,-
Viking Childs	79,-
Stun Runner	79,-
Crystal Mines	69,-
Warbirds	69,-
Robotron 204	79,-
Scrabyard Dog	69,-

Weitere Spiele auf  
Anfrage.

Versand: +5 DM

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

# Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
Abandoned Places dt.	69.90		69.90
Agony dt.	59.90		
Amberstar dt.	74.90	74.90	
Another World dt.	59.90	59.90	
Apydia dt.	64.90		
Barbarian II dt.	59.90	59.90	
Bards Tale Trilogy dt.			79.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Birds of Prey dt.	74.90	74.90	
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Cadaver dt.	64.90	64.90	89.90
Cadaver: The Payoff dt.	39.90	39.90	
Castle of Dr. Brain dt.			89.90
Castles dt.	64.90		74.90
Castles Data Disk dt.			39.90
Celtic Legends dt.	69.90		
Chessmaster 3000			79.90
Civilization dt.			89.90
Conquest of the Longbow VGA dt.			79.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Cruise for a Corpse dt.	69.90	69.90	69.90
Eco Quest dt.			89.90
Eye of the Beholder VGA dt.	69.90		79.90
Eye of the Beholder 2 VGA dt.			79.90
Elvira 2-Jaws of Cerberus dt.	74.90		79.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Fascination dt.	64.90	64.90	84.90
Fate Gates of Dawn dt.	69.90	69.90	
Flames of Freedom dt.	74.90	74.90	89.90
Flight of the Intruder dt.	79.90	79.90	
Glücksrad dt.	44.90		54.90
Godfather dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	89.90
Great Courts 2 dt.	64.90	64.90	64.90
Heart of China VGA dt.	79.90		89.90
Indiana Jones 3 dt.	64.90	64.90	69.90
Indiana Jones 3 VGA dt.			89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			89.90
Kings Quest 5 VGA dt.	89.90		99.90
Larry 5 VGA dt.	89.90		89.90
Leander dt.	59.90		
Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	59.90
Lemmings 2 dt.	59.90		64.90
Les Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59.90	59.90	
Mad TV dt.	69.90		79.90
Manchester United Europe dt.	59.90	59.90	79.90
Maniac Mansion dt.	64.90	64.90	64.90
Mega-Lo-Mania dt.	69.90	69.90	
Mega Twins dt.	59.90	59.90	
Might & Magic 3 VGA dt.			89.90
Moonstone	64.90		
Pirates dt.	59.90	59.90	59.90
Police Quest 3 VGA dt.			89.90
Populous 2 dt.	69.90	69.90	
Powermonger dt.	64.90	64.90	79.90
Powermonger World War 1 dt.	39.90	39.90	
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Realms dt.	64.90		
Red Baron VGA dt.	74.90		89.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90	69.90	69.90
Secret of Monkey Island dt. VGA			79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		
Secret of Monkey Island 2 dt. VGA			79.90
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Ant			89.90
Sim Earth dt.	74.90		89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Miss. P38/P80		39.90	
Space Quest 4 VGA dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	74.90	74.90	
Star Trek dt.			79.90
Starbyte Super Soccer dt.	64.90		74.90
Steigeb. Hotelmanager dt.	64.90		64.90
Traders dt.	64.90	64.90	
Ultima 6 dt.	69.90	69.90	79.90
Ultima 7 dt.			79.90
Uncharted Waters			99.90
Utopia dt.	69.90	69.90	
Willy Beamisch VGA dt.	74.90		89.90
Wing Commander VGA			79.90
W.C. Secret Missions 1 od. 2			39.90
Wing Commander 2 VGA dt.			89.90
W.C. 2 Speech Accessory Pack		39.90	
W.C. 2 Special Operations 1			49.90
Winter Challenge dt.			74.90
Wolfchild dt.	59.90	59.90	
Zak McCracken dt.	64.90	64.90	64.90

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?  
Dann rufen Sie bei uns an, wir haben  
viele weitere Spiele im Angebot!!!

Disketten	5.25"	2D	10er Pack	4.90
	5.25"	HD	10er Pack	12.90
	3.5"	2DD	10er Pack	9.90
	3.5"	2HD	10er Pack	16.90
Speichererw.	512 KB mit Uhr,	abschaltbar		99.00
Ext. Laufwerk Amiga 500,	3.5"	abschaltbar		159.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.				299.00
Game Card PC/XT/AT bis 16 MHz,		2 Gameports		39.90
Game Card 386/486 bis 33 MHz,		2 Gameports		59.90
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST, C64)				14.90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST, C64)				39.90
Quickshot 123 (PC/XT/AT)				24.90
Comp. PRO STAR (PC incl. GameCard)				99.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.  
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse  
(EC-Scheck + 5 DM)  
Auslandsversand: (NN od. Vorkasse + 20 DM)  
FORDERN SIE UNSERE GESAMTPREISLISTE AN!  
(Bitte DM 1,- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen  
erwünscht !!!

# Groß Electronic

Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

Telefon 08582/1599

Telefax 08582/8625

# Head Line

Ihre Filme  
für  
PLAY TIME

zuverlässig  
schnell  
preiswert

Falkstraße 45 - 47  
4100 Duisburg 1  
Tel.: 02 03 / 3 05 11 55  
Fax: 02 03 / 3 05 11 33

## SEVEN-ELEVEN-SOFT

	Amiga	MS-DOS		Amiga	MS-DOS
A-Train	-	a.A.	Knightmare	74,95	-
Amberstar kompl. dt.	79,95	-	Larry V kpl. dt. 1MB	74,95	94,95
Arena	a.A.	-	Might and Magic III 1MB	74,95	94,95
Battle Isle	74,95	94,95	Monkey Island II kpl. dt.	94,95	94,95
Black Crypt	64,95	-	Necronom	a.A.	-
Bundesl. Man. Pro 1MB	74,95	74,95	Pools of Darkness 1MB	69,95	74,95
Celtic Legends	69,95	-	Pinball Dreams	64,95	74,95*
Conan	-	84,95	Space Quest IV 1MB	74,95*	94,95
Casinos of the World	-	a.A.	Shuttle Simulator	-	a.A.
Dynablaster	74,95*	-	Shadowlands	a.A.	a.A.
Das schw. Auge kpl. dt.	-	a.A.	Space Crusade	74,95	-
Falcon 3.0	-	119,95	Titus the Fox	64,95	69,95
Fire and Ice dt.	69,95	-	Ugh	a.A.	-
Formula 1 G. P. 1MB	74,95	-	Ultima Underwater	-	a.A.
Gateway to the Sav. Fro.	74,95	74,95	Ultima VI 1MB	74,95	74,95
John Madden Football	74,95*	-	X-Copy Tools incl. Hardw.	79,95	-
Kid Gloves II	74,95	-			

48 Stunden Service!!! (nur für lieferbare Artikel) Wir liefern ab der 3. Bestellung auf Rechnung!!!  
\*bei Drucklegung nicht lieferbar - a.A. = auf Anfrage - Preisänderungen und Irrtümer  
vorbehalten, Preisliste gegen 1 DM in Briefmarken

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

SEVEN-ELEVEN-SOFT Andreas Schneller Postfach 5446 - 7500 Karlsruhe 1  
Telefon: 07 21 / 2 18 67

## TELEFON 0711 - 262 42 09

### HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA-MEGADRIVE Terminator, Valis, Exile, Desert Strike, Kid  
Chameleon, Supreme Court, Corporation,  
Bulls vs. Lakers, Wonderboy 5 (USA),  
Cadash, Jordan vs. Bird,  
Super Off Road u.v.m.  
Viele Sonderangebote ab 39,- DM.  
Ständig Neuheiten!

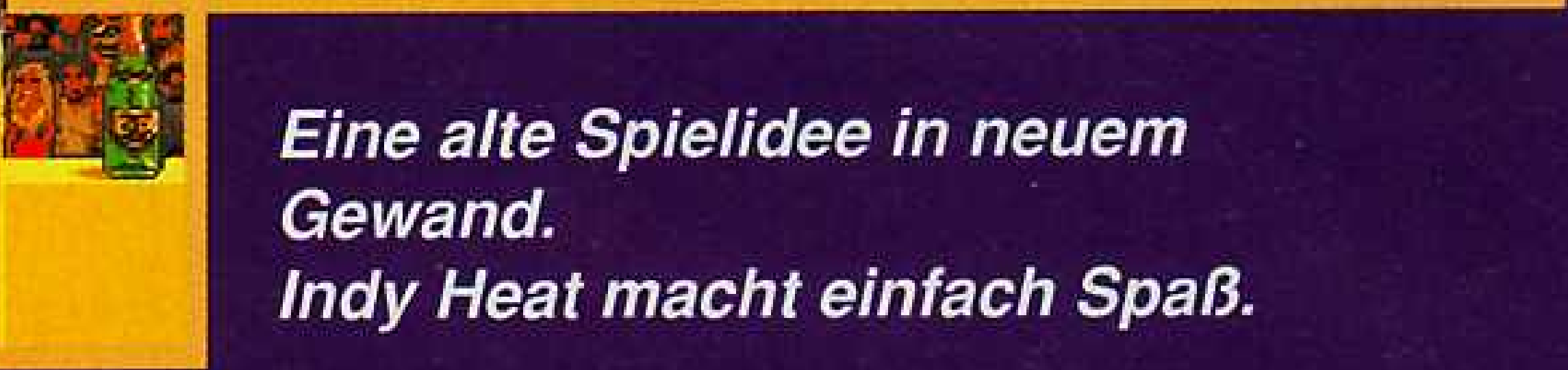
GAME GEAR Große Auswahl an Spielen.  
Ständig Neuheiten!

NEO GEO Jetzt NEU im Programm.  
Arcadefeeeling pur für Freaks!

Besucht unser Ladengeschäft! Wir haben eine riesige Auswahl an  
Spielen auch für andere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und  
Geräten! Preisliste und Clubinformationen gegen frankierten Rückum-  
schlag! Neues Clubmagazin 5-STAR: 60 Seiten Umfang mit über  
30 aktuellen Spieletests und 10 Seiten Tips & Tricks!



TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1



Eine alte Spielidee in neuem Gewand.  
Indy Heat macht einfach Spaß.

Storm, die uns bereits mit Action-Hits wie SWIV und Silkworm erfreuten, haben sich den Spielautomaten INDY HEAT vorgenommen und ihn auf Amiga und C64 umgesetzt. Ein Rennspektakel erster Güte ist daraus geworden.

# INDY HEAT

Der Spielautomat erregte in den Spielhallen kaum Aufsehen durch technische Glanzleistungen. Schlichte Grafik mit fuzzeligen Sprites und durchschnittliche Musik mit netten Soundeffekten konnten kaum einen Arcade-Freak vor den Joystick locken. Doch ein fantastisches Spielvergnügen stand bevor, wenn sich zwei oder mehr Spieler vor

Vier Fahrzeuge düsen um den Rundkurs und bringen dabei eine bestimmte Anzahl an Runden hinter sich. Je nach Platzierung bekommt man eine bestimmte Anzahl Punkte gutgeschrieben. Soweit nichts Neues im Vergleich zu Super Sprint. Insgesamt gibt es bei Indy Heat über zehn verschiedene Rennstrecken, die für eine Saison bereitstehen. Diese werden in den Rennpausen auf einer kleinen Karte angezeigt. Einmal erkämpft, kann man damit in den Autohop marschieren und Extras einkaufen. Neue Motoren sorgen für eine erfolgversprechendere Höchstgeschwindigkeit, Bremsenzusätze verbessern das Bremsverhalten, neue Reifen sorgen für bessere Kurvenlage, ein größerer Tank verbessert die Reichweite, Turbos sorgen für eine fulminante Beschleunigung und neue Crewmitglieder helfen, die Boxenstops zu verkürzen. Diese Extras kosten alle sehr viel Geld und ohne Ren-

nerfolge wird man bald den Anschluß an die Spitze verlieren. Während des Rennens muß man öfters die Boxen aufsuchen, denn der Treibstoffverbrauch ist sehr hoch. Geschicktes Abwarten der Spielsituation kann hier die entscheidenden Zehntelsekunden Vorsprung einbringen. Wer das Risiko liebt kann auch versuchen, mit dem letzten Tropfen das Ziel zu erreichen, sollte der Tank jedoch

vorher leer werden, kommt die Geschwindigkeit über Schrittempo nicht mehr hinaus und die Punkteränge geraten in Gefahr. Auf dem Amiga können sich bis zu drei Spieler gleichzeitig beteiligen, der dritte Spieler muß dann allerdings mit der Tastatur vorlieb nehmen. Die Grafik ist ganz ansehnlich geworden und zeugt von der Liebe zum Detail. Der Sound bietet wenige, schwer verständliche Digeffekte und durchschnittliche Musikstücke. Der Spielwitz ist aber von bester Güte und kann sogar einsame Spieler für eine gewisse Zeit an den Monitor binden.



Auch C-64 User kommen auf ihre Kosten.

dem Monitor einfanden. Das Spielprinzip entspricht ziemlich genau dem von Super Sprint. Eine Rennstrecke wird schräg von oben komplett auf dem Bildschirm dargestellt, gescrollt wird dabei nicht.

## C 64

Die C64-Version läßt leider nur bis zu zwei Spieler gleichzeitig ran und der Sound ist sehr mäßig, doch ansonsten schlägt sie sich sehr tapfer und bietet sogar schönere Grafik.

(hi)

<b>C64</b>	<b>SPORTSPIEL</b>	
<b>Besonderheiten</b> - 2 Spieler gleichzeitig	<b>Hersteller</b> Storm	<b>Muster von</b> Hersteller
	<b>Preis</b> ca. DM 60,-	



<b>AMIGA</b>		<b>SPORTSPIEL</b>	
<b>A</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>A 500 plus</b> <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt	<b>Hersteller</b> Storm	<b>Besonderheiten</b> - Automatenumsetzung - 3 Spieler gleichzeitig	
1 MByte <input type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/>	<b>Preis</b> ca. DM 70,-	<b>Muster von</b> Hersteller	
2. Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input checked="" type="checkbox"/>			



## Mit Schirm, Charme und Melone versucht Ocean, die Herzen der Spieler weiter an sich zu binden, die sie mit Rainbow Island erst kürzlich gewonnen haben.

Nachdem Ihr im ersten Teil die Bewohner der Regenbogeninsel befreit habt, genießt Ihr nun (bzw. Eure beiden Spielfiguren Bub und Bob) Euren wohlverdienten Urlaub. Dieser währt allerdings nur kurz, denn ein

Weltenergibt sich kein anderes Bild. Immer wieder müssen Bub und Bob ihren Sonnenschirm aufspannen, um ihren Gegnern den Garaus zu machen. Es gibt jedoch auch andere Möglichkeiten. Zum Beispiel können Wassertropfen



Mit Blitz und Donner gegen die überdimensionale Pauke.

neuer Fiesling verbreitet Schrecken im ganzen Universum. Diesmal ist es der kriegswütige Obermoltz Chaostikahn, der die Menschheit knechten möchte.

oder kleine Blitze aufgesammelt und in Richtung des aufmüpfigen Gesellen geworfen werden. Der Clou dabei ist, daß viele Tropfen zu einem riesigen, mit Wasser gefüll-

Seine Schergen machen sich auf den acht Welten unserer Galaxie ein schönes Leben und unterdrücken die dort heimischen Ureinwohner. Die gepeinigten Völker schreien förmlich nach Hilfe, doch die Rettung naht. Bub und Bob (auch liebevoll Bubby und Bobby genannt) greifen nach ihren Parasols (ich hab' mich auch erst aufklären lassen müssen, daß mit dieser Bezeichnung Sonnenschirme gemeint sind), die sie als Belohnung für die erfolgreiche Regenbogenmission bekommen haben, und machen sich auf den langen, beschwerlichen Weg, den finsternen Buben Einhalt zu gebieten. Auf dieser gefährlichen Reise müssen die verschiedenen Planeten besucht und von diesem unbrauchbaren Ungeziefer gereinigt werden. Die erste Welt ist voller Musik und schöner Töne. Allerdings machen hier lebende Sandwiches, kleine rote Autos und schließlich eine gigantische Pauke unseren beiden Freunden das Leben schwer. Auf den nächsten

ten Luftballon zusammengefaßt werden können. Daß dieser Tropfen wie ein Wirbelsturm über die unzähligen Gegnern hereinbricht, dürfte ja wohl klar sein. Um noch etwas mehr Motivation in die ganze Angelegenheit zu bringen, treten zu unterschiedlichen Zeitpunkten Bonusgegenstände auf, die die Fähigkeiten der beiden unerschrockenen Jungs verbessern. Zu zweit macht Parasol Stars jedoch bedeutend mehr Spaß, denn es besteht die Möglichkeit, sich gegenseitig zu treffen. Das erhöht nicht nur die Stimmung, sondern verkürzt auch die Dauer eines Spiels entscheidend. Es wird nicht mehr auf die zahlreich vorhandenen Gegenspieler geachtet. Nein, blindes Herumwüten ist nun gefragt. Wenn man Parasol Stars mit seinem Vorgänger Rainbow Island vergleicht, hat sich eigentlich nicht viel verändert. Das Scrolling ist jetzt nicht mehr vertikal, sondern leicht horizontal. Das war aber

### PD + SHAREWARE PAKETE

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

---

### Bestellung

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

Name: \_\_\_\_\_ Bank: \_\_\_\_\_  
 Str.: \_\_\_\_\_ Kto.Nr.: \_\_\_\_\_  
 PLZ / Ort: \_\_\_\_\_ BLZ: \_\_\_\_\_

per Nachnahme zzgl. DM 7.00  Vorkasse DM 3.00  Lastschrift Portofrei

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

# Parasol Stars

auch schon alles. Höchstens die Sprites wurden etwas abgeändert. Etwas enttäuscht war ich auch von der tristen Hintergrundgrafik, die sich, wenn überhaupt, nur sehr geringfügig ändert. Die Geschwindigkeit ist annehmbar, teilen sich jedoch mehr als 15 in Bewegung befindliche Sprites einen Bildschirm, so ist die Animation der beiden Hauptfiguren nicht mehr ganz so flüssig. Soundtechnisch ist ebenfalls nicht viel zu erwarten. Leichte Hausmannskost mit vereinzelt Lambada-Rhythmen werden hier dem Käufer geboten.

Ihr sollt aber jetzt nicht meinen, daß es sich bei den Sonnenschirm-Sternen um ein schlechtes Spiel handelt. Das Gameplay ist wirklich hervorragend und kann durchaus für einige Stunden an den Rechner fesseln. Wenn nun zusätzlich noch ein zweiter Mitstreiter einsteigt, kommt wirklich Freude auf. Prädikat: Für Fans!

(om)

<b>AMIGA</b> A <input checked="" type="checkbox"/> A <sup>500 plus</sup> <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt 1 MByte <input type="checkbox"/> HD Drive <input type="checkbox"/> 2. Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input checked="" type="checkbox"/>	<b>JUMP 'N RUN</b> Hersteller Ocean Preis ca. DM 80,- Besonderheiten - lustige Comicgrafik Muster von Bomico
--	---

# Räuber & Gendarm

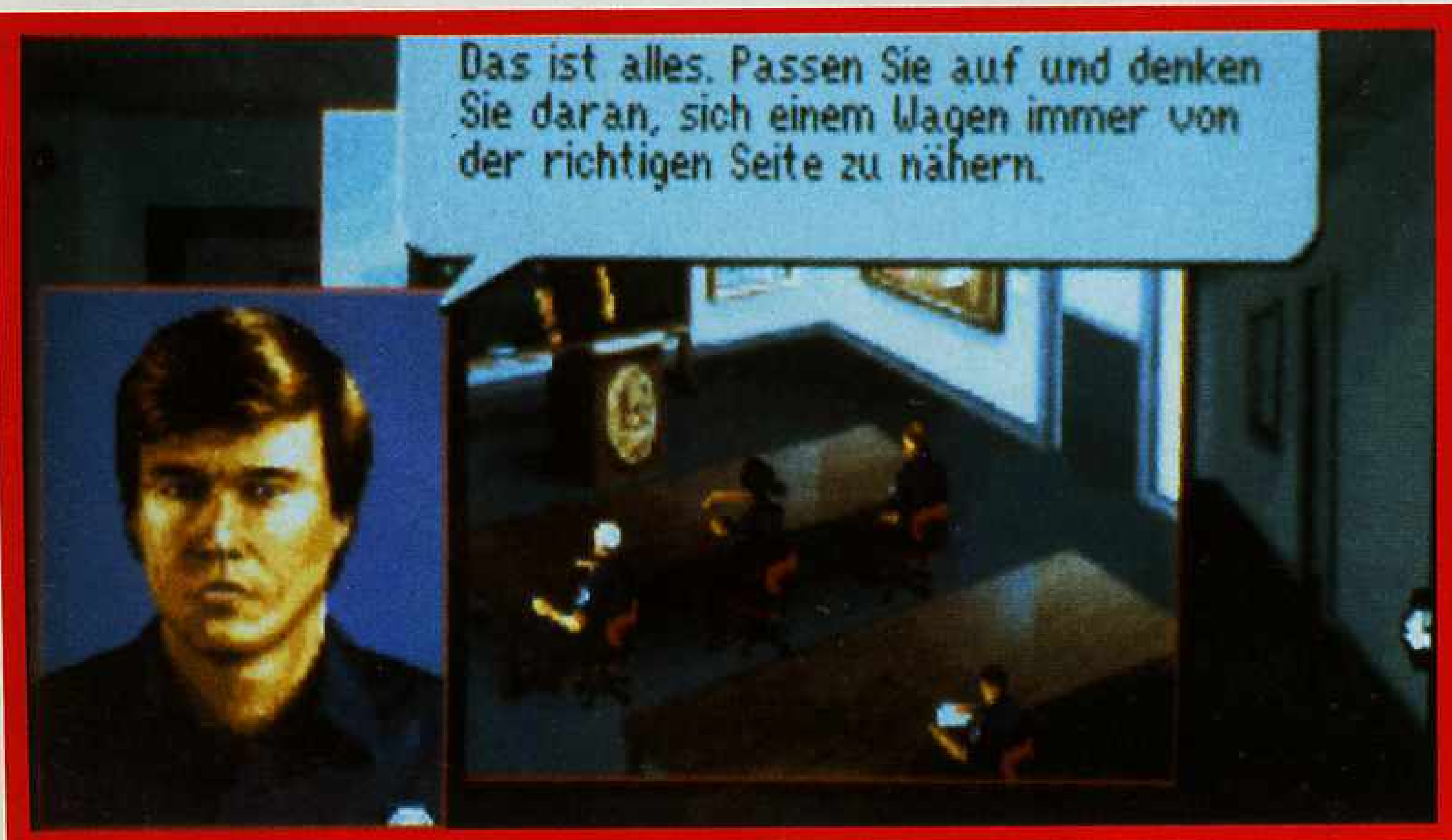
Wer heimlich vor dem Spiegel mit Bogart-Hut posiert, Autogrammkarten von Eduard Zimmermann sammelt und den Moderator im Polizeifunk verehrt, wird beim Anblick schleimiger Bitmap-Monster und pixelspeiender Drachen nur müde lächeln. Denn diese Erleuchteten wissen, daß die tödlichen Bestien in Wahrheit als biedere Bürger getarnt direkt unter uns lauern: Jack the Ripper, Dr. Crippen und der Schwarze Abt sind die wahren Herausforderungen für einen Helden mit kriminalistischen Spürsinn. Während dem Normalsterblichen das Vergnügen polizeilicher Ermittlungen verwehrt bleibt, darf der elitäre Zirkel der Computerbesitzer lupenschwingend das digitalisierte Verbrechen bekämpfen. 12 Kriminalabenteuer sitzen nun bei PLAY TIME in Untersuchungshaft und warten auf das strenge Urteil des Test-Gerichts.

## Police Quest 3: The Kindred

Sierra  
PC  
ca. DM 130,-

Handschellen-Fetischisten reiben sich vergnügt die Hände: Serienheld Sonny Bonds ist wieder auf Streife und zieht im dritten Teil der berühmten Strafzettel-Saga eine schmucke VGA-Uniform in 256 Farben aus seinem Spind. Nach-

# SCHNÜ



Sonny Bonds darf das Kommando übernehmen.

dem der Gesetzeshüter in den ersten beiden Teilen dem Drogenbaron Jesse Baines Kokainpäckchen entreißen durfte, muß sich der Sternträger zu Beginn des dritten Teils um eher banale Aufgaben kümmern. Da huscht ein irrer Exhibitionist hysterisch kichernd im Park umher, ein biederer Ford pendelt auf der Interstate trunken von Leitplanke zu Leitplanke und eine barsche Kollegin spart bei Verkehrskontrollen nicht mit deutlichen Worten. Doch die friedliche Polizei-Idylle wird jäh von der Dramatik amerikanischer Serienkrimis zerfetzt. Bonds liebliche Ehegattin wird auf dem verwaisten Parkplatz des Einkaufszentrums

brutal niedergestochen. Sowohl Sonny's Berufseifer als auch die Motivation des Spielers schnell angesichts solcher Niedertracht in ungeahnte Höhen. Am Krankenbett der im Koma liegenden Holden schwört der Highway-Sheriff mit finsterner Miene Rache und tauscht die Polizeimütze gegen die Haßkappe aus. Fieberhaft durchsucht man mit Sonny den Polizeicomputer nach ähnlichen Fällen, verhöört Zeugen und bastelt an Phantombildern. Schließlich kristallisiert sich am Bildschirm die ganze, schreckliche Wahrheit heraus: Eine Kultmordserie beutelt die einst friedliche Stadt!



Ein motorisierter Trunkenbold wird auf der Interstate angehalten... (Police Quest 3)



Per Mausclick kann dem Computer ein Phantombild entlockt werden. (Hill Street Blues)

Während die Verbrecherjagd per Iconleiste komfortabel zu bedienen ist, schafft die VGA-Grafik eine teilweise beklemmend reale Atmosphäre. Zart besaitete Spieler werden beim Anblick der Tatortbilder mit detaillierten Pixel-Leichen kreidebleich den Raum in Richtung Abort verlassen. Auch im Detail haben die Polizeipräsidenten bei Sierra es nicht an Realismus feh-

## Hill Street Blues

Krysalis  
PC, Amiga, ST  
ca. DM 90,-

Angesichts der erfolgreichen Verhaftungswelle durch das Sierra-

Polizeirevier keimt bei den Ordnungshütern anderer Softwarehäuser Neid auf. Krysalis übt sich nun mit Hill Street Blues im Handschellenrasseln. Anders als Police Quest setzt dieses Polizeispektakel nicht auf die Festnahme von Glücksrittern und Abenteurern, die einen zaghaften Ausflug in das Milieu von Handtaschenräubern und Meuchelmördern wagen.

Vielmehr soll der gesetzestreue Taktiker in einem Strategiespiel für Recht und Ordnung sorgen, in dem eine ganze Stadt von Unholden unterschiedlicher Bosheit befreit werden muß. Der kriminalistisch ambitionierte Denker thront über der Stadt und leitet aus der Vogelperspektive den Einsatz von neun Kollegen, die motorisiert oder per pedes durch die Stadtviertel patrouillieren. Per Mausclick dürfen die Streifenhörnchen Straßensperren errichten, Passanten mißtrauisch beäugen oder auch rücksichtslos von der Schußwaffe Gebrauch machen. Doch das Gebaren der Freunde und Helfer wird von der Öffentlichkeit kritisch zur Kenntnis genommen: Willkürliche Straßensperren zur Rush Hour, Leichen auf dem Spielplatz und unbehelligte Zechpreller im lokalen Nachtclub erregen den Unmut der Bevölkerung und lassen das Wohlwollen gegenüber der Polizei schnell gen Nullpunkt tendieren. Der um Wählerstimmen besorgte Bürgermeister schreckt in solchen Fällen vor fristlosen Kündigungen nicht zurück.

Der zu Beginn harmlos wuselnde Ameisenhaufen aus umhereilenden Geschäftsleuten, schlendern den Jugendlichen und geschäftigen Hausfrauen kann sich nämlich unversehens in einen Hexenkessel verwandeln. Kaum verkündet die Kollegin per Funk ein drohendes Verbrechen, so muß auch schon blitzartig dem Polizeicomputer ein Phantombild entlockt werden. Flugs darauf eilt der mit der Festnahme des Bösewichts betraute Detective zum Tatort, um den Verdächtigen anhand des Phantombildes zu identifizieren und dem reviereigenen Zellenblock einzuverleiben.

Dazu muß vorher aus einer Übersichtskarte der Ort des Übels gewählt und per Mausclick der entsprechende Officer in Wallung gebracht werden. Soweit kein Problem, stellt das Vergehen einen Einzelfall dar. Bald häufen sich jedoch die Übergriffe, so daß der Polizeichef seine Mannschaft hektisch mausklickend von einem

# SPIELE FÜR IFFLER

len lassen: Jeder dienstliche Vorgang muß ordnungsgemäß ausgeführt und dokumentiert werden; Festnahmen wegen Trunkenheit am Steuer bedürfen des Belegs durch den Pustetest per Alk-Röhrchen.

Daß das Polizeispektakel dadurch dennoch nicht in staubige Paragraphenreiterei abgleitet, dafür sorgen eingangs erwähnte dramatische Zwischenfälle, die entschlossenes Handeln seitens des Bitmap-Sheriffs erfordern. Die dritte Episode der Sierra-Serienkost sollte umgehend dem hauseigenen Haftrichter vorgeführt und für die nächsten Monate auf der Festplatte eingekerkert werden.



Putzig wuseln Bürohengste und Schwerverbrecher in der morgendlichen Rush Hour durcheinander. (Hill Street Blues)

Stadtviertel ins andere treiben muß, um dem Tatendrang von Drogenhändlern, Ladendieben und Raubmördern Einhalt zu gebieten.

Zudem wird die Gesetzeshüterei von einer Fülle an dramatischen Hetzjagden, Gegenüberstellungen, Gerichtsverhandlungen und Sonderkommando-Einsätzen begleitet.

Angesichts dieser Komplexität wird auch der strengste Richter dem epileptisch ruckelnden Scrolling, dem dürrtigen Sound und der mangelnden Einsteigerfreundlichkeit durch Icon-Wirrwarr mildernde Umstände beimessen. Streiberprobte Strategien sind damit in den Straßen des Hill Street Reviers bestens aufgehoben, Fans klassischer Adventures sollten lieber in einem anderen Revier ihres Amtes walten.

## Murder Club

Brotherbund  
PC  
ca. DM 90,-

Aller Anfang ist bei Murder Club eine Leiche: Was da regungslos in der dampfenden EGA-Blutlache des Introbildes schwimmt, sind die durchlöcherten Reste des Industriellen Bill Robbins. Der ausgebuffte



Bei spröden EGA-Bildchen bleibt die Atmosphäre auf der Strecke. (Murder Club)

ne Ermittler haben zudem Zugang zur Polizei-Bibliothek, deren Regale sich zwar nicht unter der Last von Edgar-Wallace-Schinken biegen, dafür aber Informationen über ungelöste Fälle oder gestohlene Gegenstände beherbergen.

Wer von Murder Club dramatische Situationswechsel, gefährliche Verfolgungsjagden oder gar Schießereien mit Schwerverbrechen erwartet, sollte die Ermittlungen lieber gleich einstellen. Vielmehr geht es darum, der aufkommenden Informationsflut Herr zu werden, die im beigelegten Notizbuch schriftlich festgehalten

## Murders in Venice

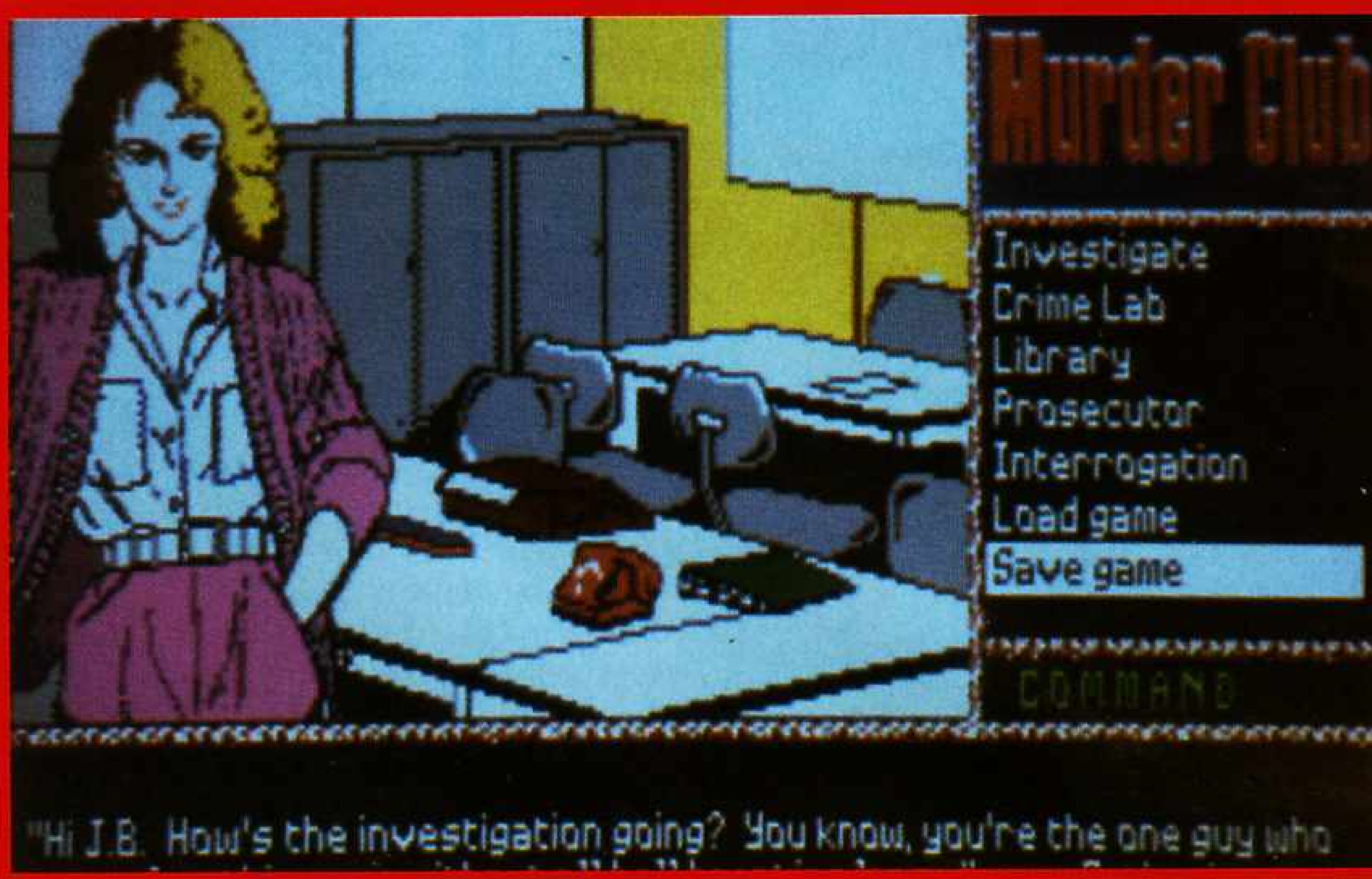
Infogrames  
Amiga, Atari ST, PC  
ca. DM 90,-

Venedig wird von einer schrecklichen Plage heimgesucht: Nicht etwa Touristen, sondern Terroristen fallen wie Heuschreckenschwärme in die Dogenmetropole ein und erpressen die Stadtväter. Wenn nicht das Treffen von Staatsoberhäuptern in der Lagu-

nenstadt abgesagt wird, soll Venedig samt Seufzerbrücke und Markusplatz per Bombe dem Meeresboden gleichgemacht werden. Da dieses bitterböse Ansinnen von der italienischen Regierung als Dummerjungenstreich milde belächelt wird, muß nun der Hobby-Detektiv energisch eingreifen und die Rasselbande samt Höllmaschine wieder hinauswerfen. Also eilt der Pixel-Bogart hurtigen Schrittes den zweidimensionalen Canale Grande auf und ab, um per Mauszeiger Eingänge und Fenster zu betasten, worauf gelegentlich Opfer für Verhöre erscheinen.

Der Retter des Touristen-Mekkas darf sich zudem mit elektronischem Notizbuch, Kartei und Fotoalbum bewaffnen, um der Geheimloge auf die Schliche zu kommen. Im Kommissariat kann der Held schon mal vor dem Ernstfall Bombenattrappen entschärfen und sich im Theater mit Schminke und Perücke gewitzt entstellen.

Trotz der Krimi-Beilagen kann die recht einfache Grafik kaum mildernde Umstände erwarten. Während der Canale Grande vor den immer schwerer werdenden Augenlidern des Detektivs hin- und hergespult wird, werden die holprigen Dialoge mit Verdächtigen wohl nur noch von den weisen Worten der Mimen in "Ein Schloß am Wör-

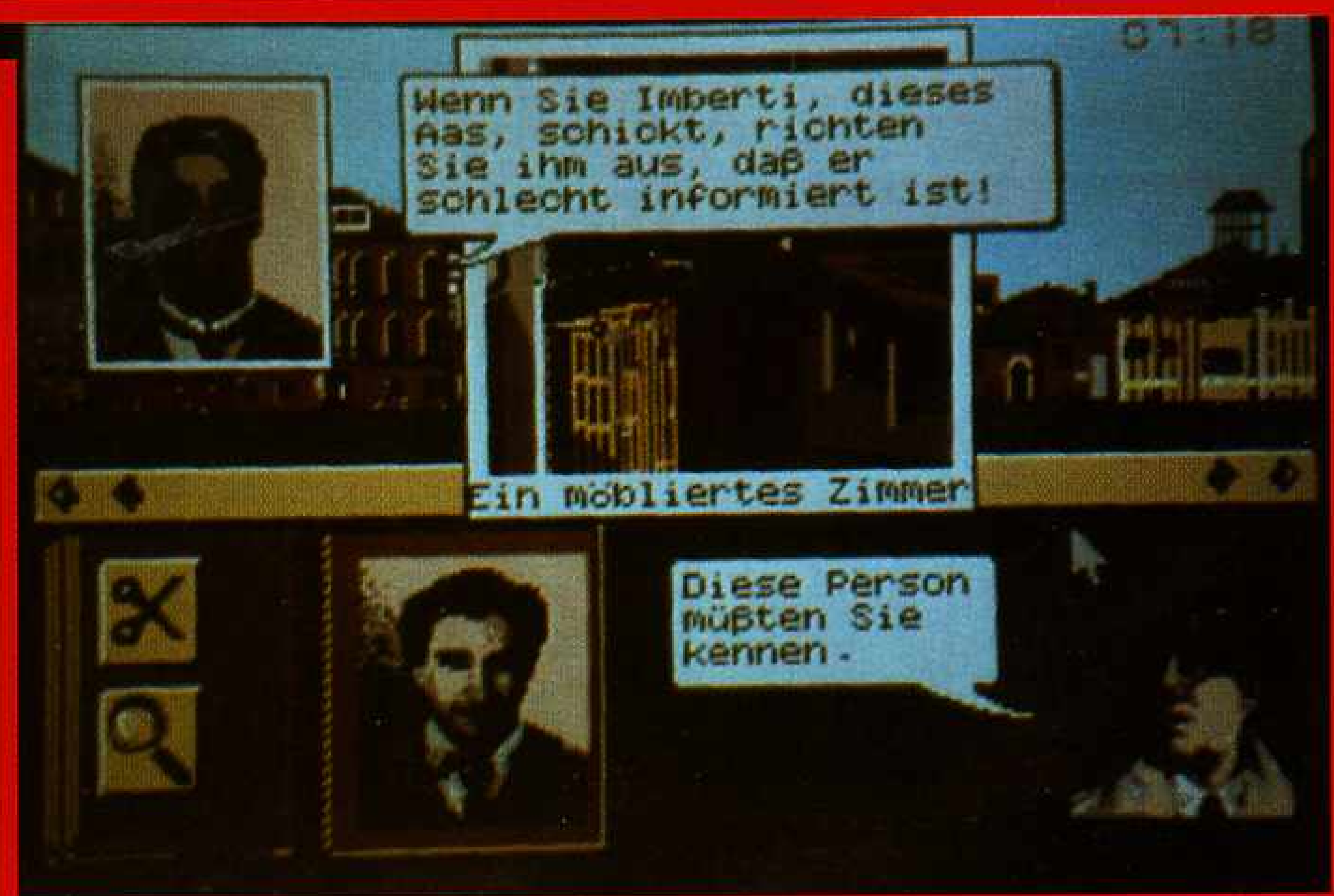


Krimi-Bibliothek, Richter, Labor und nicht zuletzt die Sekretärin stehen dem Ermittler zur Verfügung. (Murder Club)

Hobby-Detektiv ahnt bereits, daß nicht etwa der Zahn der Zeit am hilflosen Opfer genagt hat, sondern ein Mörder enttarnt werden muß.

Opfer der detektivischen Bemühung sind rund 30 zwielichtige Gestalten mit meist fadenscheinigen Alibis und handfesten Motiven für die Bluttat. Stück für Stück enthüllen die verhörten Personen vage Hinweise, die das geschulte Schnüfflerhirn kombinieren darf. Hin und wieder stolpert der PC-Detektiv innerhalb der 20 Schauplätze über verräterische Beweisstücke, die im Labor zur Diagnose gehortet werden können. Belese-

wird. Erst durch Freilegung verborgener Beziehungen zwischen den Verdächtigen nähert sich der behende Inquisitor des Rätsels Lösung. Dem kombinationsfreudigen Stirnrnzler, der gerne über derartigen Puzzles brütet, kann durchaus etwas geboten werden. Pixelverwöhnte Abenteurer werden dagegen hilflose Opfer kalblütiger EGA-Grafik, die zudem jeglicher Animation entbehrt. Bevor grafikverwöhnte Such- und Klick-Detektive den Murder Club um eine weitere, aus Langeweile dahingeschiedene Leiche bereichern, sollte der Fall zu den Akten gelegt werden.



Der Pixel-Bogart darf am Rande des Canale Grande Notizen machen und Fotos knipsen. (Murders in Venice)



Weiß der kleine Gauner mehr oder tappt der Schlapphutträger wieder mal im Dunkeln? (Murders in Venice)

tersee" übertröfen. Trotz liebevoller Packungsausstattung mit einer Fülle von Beweisstücken sollte der erfahrene Kriminalist die grafisch und spielerisch antiquiert wirkende Terroristenhutz schleunigst wieder auf freien Fuß setzen.

## Murder!

US Gold

Amiga, Atari ST

ca. DM 90,-

Ein markerschütternder Schrei dringt aus dem von zuckenden Blitzen erhellten Pixel-Landhaus im Introbild des U.S. Gold-Gemetzels.

Murder! unter die Lupe nehmen. Trotz Todesschrei und verschwörerischem Verdächtigengeflüster wird anderswo dennoch aufregender gemordet.

## Maupiti Island

Lankhor

PC, Amiga

ca. DM 100,-

Es ist heiß und feucht. Während diese äußeren Umstände dem durchschnittlichen Sauna-Besucher keineswegs unangenehm auffallen, wird der kreuzfahrende Detektiv Jerome Lange umso mehr



**Der putzige Sherlock-Holmes-Sprite kann über die Iconleiste alles tun, was das Ermittlerherz begehrt. (Murder!)**

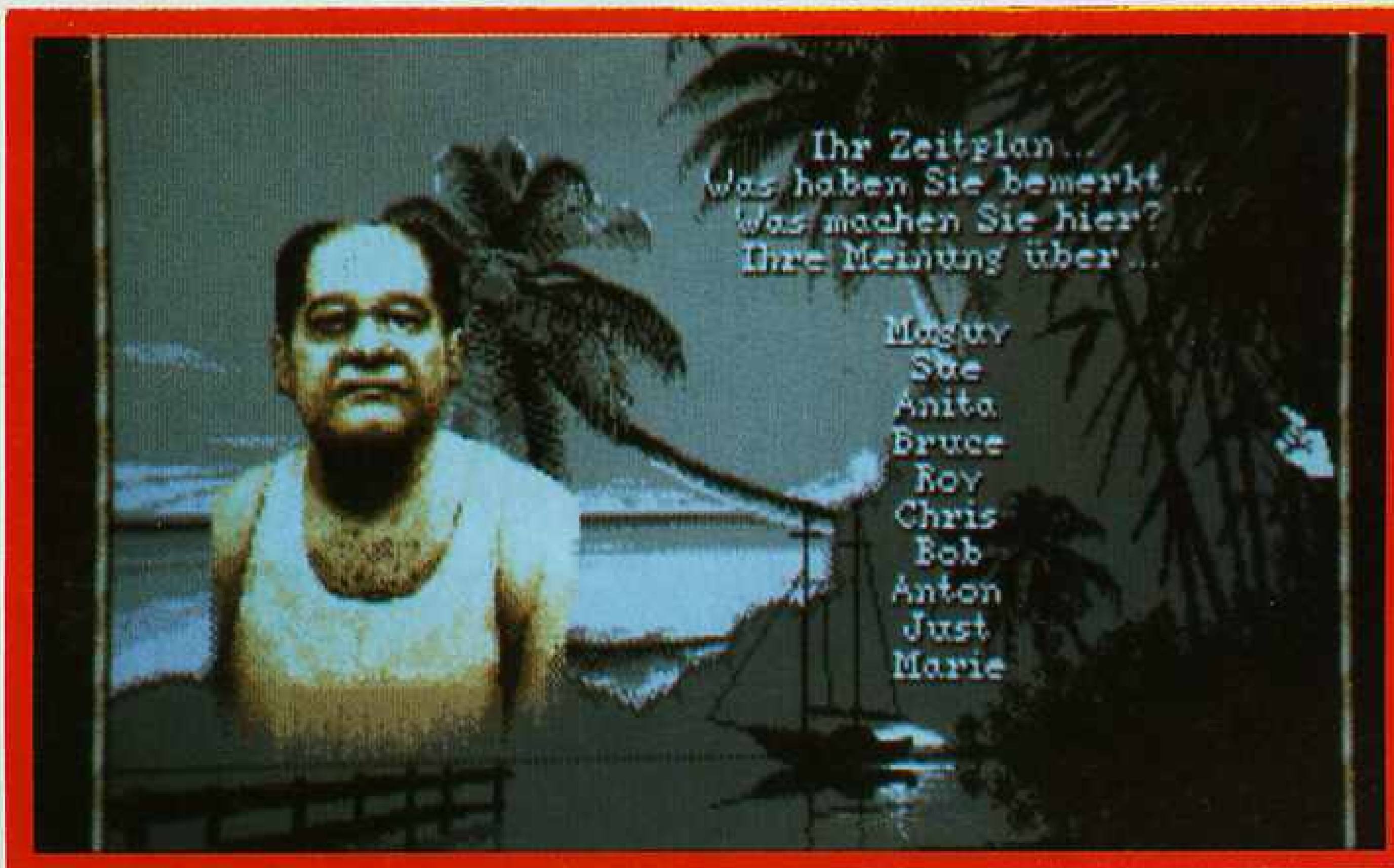
Und scheinbar zu Recht: Murder! wartet laut Packungsangabe mit nahezu 3 Millionen verschiedenen Morden auf, die Scotland Yard aufklären soll. Da die Augen des Gesetzes jedoch erst in zwei Stunden am Tatort sein können, darf sich der Hobby-Lupenschwinger bis dahin an Derricks Fähigkeiten zur Falllösung innerhalb eines Feierabendkrimis messen und dem Täter selbst auf die Schliche kommen. Der Ermittler betrachtet das Geschehen aus einer Schräg-Oben-Perspektive und kann seinen Sprite durch die finsternen Räume altenglischer Landhausresidenzen steuern. Verdächtige Aussagen und Fingerabdrücke können im Notizbuch festgehalten werden.

Doch das eigentliche Rätsel für den Computerinspektor liegt in der Anpreisung auf der Packung: Wo verbergen sich bloß die angedrohten 3 Millionen verschiedene Fälle, die der Lösung harren? Zwar können innerhalb des Hauptmenüs Eckdaten des Mordes verändert werden, worauf Täter, Opfer und Mordwaffen wechseln. Dennoch spielen sich die blutigen Tragödien immer in den gleichen Räumen ab, wobei das Standardrepertoire von 20 möglichen Tatwaffen in jedem vom Täter heimgesuchten Haus vorrätig ist.

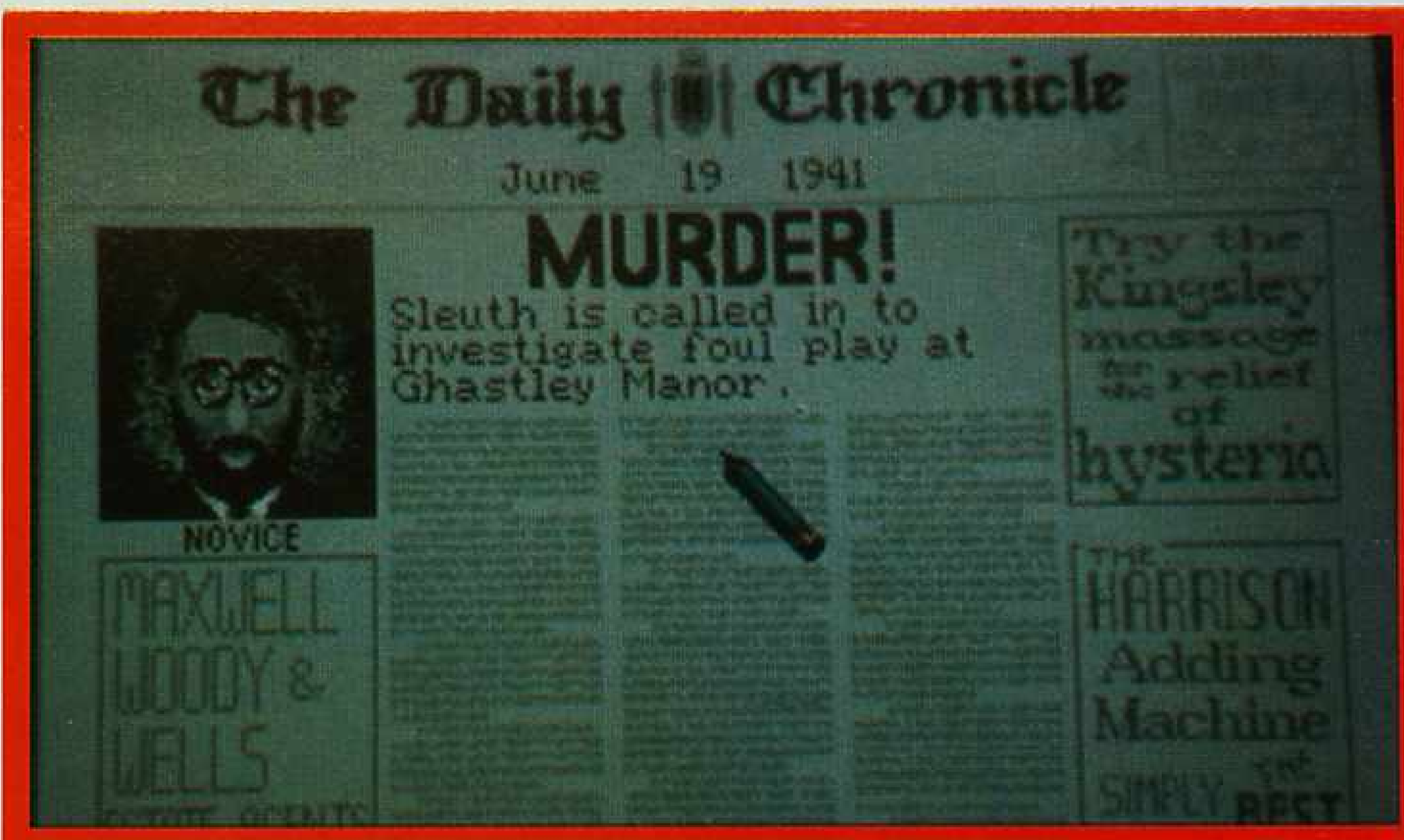
Wer ständig gleiche Objekte kombinieren will und sich an überraschenden Ähnlichkeiten zwischen den Fällen nicht stört, der sollte



**Pull-Down-Menüs erleichtern die Ermittlungen unter südlicher Sonne... (Maupiti Island)**



**Kreuzverhör am Palmenstrand: Was weiß der Matrose, was der Meisterdetektiv wissen möchte? (Maupiti Island)**



**In der Zeitung werden nicht nur Erfolge und Blamagen des Ermittlers verbucht. (Murder!)**

von solchen Witterungseinflüssen gebeutelt. Denn auf der als Zwischenstopp auserkorenen Südseeinsel Maupiti Island spielt sich gar Greuliches ab: Eine Tänzerin des Insel-Nachtclubs ist spurlos verschwunden. Schon wird der urlaubende Meisterdetektiv vom Ermittlungsfieber gepackt und sucht trotz dampfender Hitze eifrig nach der Schönen. Die Krimi-Odyssee führt den Schnüffler durch traumhafte Landschaften und stimmungsvolle Dschungelpfade, wobei zwielichtige Insulaner ausgehorcht und verfolgt werden können. Lankhor läßt dem Schnüffler bemerkenswerte Freiheiten: In den jeweiligen Räumen darf fast alles betastet, bewegt, gegessen und beobachtet werden. Sogar verstecken kann sich der Detektiv, um vermeintlich

unbeobachtet Gespräche mitzuhören. Doch der Ermittlungsstreif fordert seinen Preis. Ohne Nahrungsaufnahme und Schlaf kombinierenden Südsee-Schnüffler schnell ein hilfloser Tattergreis. Die Tageszeit schreitet munter fort, wobei wichtige Ereignisse den flinken Augen des Detektivs entgehen können, falls der Schlauberger zur falschen Zeit am falschen Ort weilt. Maupiti Island entpuppt sich als stilvolles, aber keineswegs leicht zu knackendes Mysterium, das jedem ambitionierten Kriminalisten den Schweiß auf die Stirn treiben kann. Wer die Täter bei Police Quest innerhalb eines Wochenendes dingfest machen konnte, wird auf Maupiti Island länger forschen müssen. Die Unholde von Maupiti Island gehören zu den am stilvollsten agierenden und am schwersten zu fassenden Mördern, die auf Mikrocomputern ihr Unwesen treiben. Erfahrene Kriminalisten sollten schleunigst die Segel hissen und Kurs auf das Eiland nehmen. Allein PC-Besitzern mit Tseng-VGA-Karten muß von der Odyssee abgeraten werden, da die lustig prangende Farbenpracht mit dieser Hardware nicht kompatibel ist. Bizarr, bizarr...

## Rise of the Dragon

Sierra/Dynamix

PC

ca. DM 120,-

Bürgermeister Vicenzis wutbebenes Antlitz erscheint auf dem Monitor von Blade Hunters Bildtelefon. Ein fieser Drogendealer hat der geliebten Tochter des Bürgermeisters schlechten Stoff angedreht - ein qualvoller Tod war dem auf süße Träume hoffenden Teenie beschieden. Hunter, wegen Brutalität im Dienst aus den Reihen der Ordnungshüter gefeuert, soll nun gegen ein fürstliches Entgelt den Übeltäter fassen. Doch die Schnüffel-Routine im düsteren Szenario von Los Angeles im Jahre 2053 enthüllt ein entsetzliches Drama: Des Bürgermeisters Tochterlein ist nicht die einzige von der Droge

Dahingeraffte... Eine böse Macht nutzt die marode Stimmung im futuristischen Los Angeles, um mittels erwähnter Substanz die Herrschaft über die mutierte Menschheit zu erringen. Dem breitschultrigen Recken sitzt also unversehens nicht nur ein schmutzdeliger Koks-Schieber im Stiernacken, sondern eine ganze Untergrund-Gang.

In diesem farbenprächtigen Adventure bleibt der Spieler vom Anblick des kraftstrotzenden Ex-Polizisten verschont und betrachtet statt dessen die bizarre Szenerie aus der Perspektive des Helden. Während der über das Bild wandernde Mauszeiger je nach Position unterschiedliche Funktionen übernimmt, reicht ein Klicken, um alle denkbaren Aktionen ausführen zu können. Selbst bei Verhören genügt die Auswahl aus verschiedenen Antwortalternativen nach dem Multiple-Choice-Verfahren, um die Zungen schweigsamer Trunkenbolde oder erboster Freundinnen zu lösen. Wie im richtigen Leben wird der heroisch agierende Rächer vom allgegenwärtigen Zeitdruck gequält, wobei auch wichtige Schlüsselszenen verpaßt werden können.

Gescannte Grafik und stimmungsvolle Geräuschkulisse dürfen jedoch nicht über den recht dürftigen Schwierigkeitsgrad hinwegtäuschen. Zwar bleibt das Keyboard des unerfahrenen Ordnungshüters von verzweifelt Bißspuren angesichts handfester Rätselhürden verschont, der geduldige Puzzle-Masochist wird jedoch die Irrwege in den Sierratischen Sackgassen vermissen. Paragraphen-Greenhorns und Pixel-Fetischisten werden dennoch mit Vergnügen acht Megabyte ihrer Festplatte opfern, um den Bitmap-Bösewichtern das Handwerk zu legen.

## Martian Memorandum

PC  
Access  
ca. DM 120,-

San Francisco im Jahre 2039: Alexis, die liebliche Tochter des Industriellen Marshall Alexander, schlummert friedlich im Himmelbett ihres Penthouses. Doch der Schlaf der blondgelockten Schönheit währt nicht lange. Finstere Unholde entführen das brave Töchterlein, so grollt zumindest der liebende Vater. Flugs wird Privatdetektiv Tex Murphy angeheuert, um dem Komplott auf die Spur zu kommen. Doch was steckt wirklich hinter der vermeintlichen Sorge um die verschwundene Tochter? Murphy schlittert samt Pistole und Schlapput in ein teuflisches Ränkespiel um Macht, Geld und Liebe und entdeckt Schmutzränder an

den weißen Westen der Industriebosse. Doch nicht nur die vom ozonlosen Himmel fahl beleuchteten Straßenschluchten von San Francisco halten als Schauplatz her. Auch auf dem inzwischen urbar gemachten Planeten Mars darf der futuristische Sam Spade seines Amtes walten und jedem Klischee entsprechen, das seit Humphrey Bogarts Macho-Gebaren im "Malteser Falken" als salonfähig gilt.

Der Spieler lenkt Murphys Geschicke und erforscht mit ihm prächtige Digitalszenarien, deren liebevoll getuschte Vorbilder per Scanner in Szene gesetzt wurden. Da und dort trifft der Detektiv auf skurrile Gestalten, denen durch gezielte Korruptionsversuche, zweideutige Versprechungen oder gar subtile Erpressung sachdienliche Hinweise entlockt werden können, die per Digi-Stimme über Soundkarte ausgegeben werden. Dabei bedient sich der Schnüffler allein des Mauszeigers, mit dem alternative Antworten im Dialog gewählt werden können.

Martian Memorandum schlägt in die gleiche Kerbe wie "Rise of the Dragon": In einem düsteren, aber grafisch unglaublich realistischen und atmosphärisch dichten Endzeit-Szenario wandelt der einsame Rächer auf den Spuren futuristischer Unholde, um dem Ansinnen des zwielichtigen Auftraggebers Genüge zu tun. Die Pixelpracht des digitalen Blade Runners verschluckt jedoch oftmals wichtige Details, andererseits haben sich im Monumental-Szenario einige leichte Bugs eingenistet. Dennoch: Wer gerne breitbeinig durch verseuchte Beton-Dschungel stapft und eine Schwäche für von Radioaktivität gezeichnete Mutanten hat, der sollte ein Auge des Gesetzes ob dieser Ordnungswidrigkeiten zudrücken und sich zügig auf die Suche nach der Entschwundenen machen...

## Deja Vu 2: Lost in Las Vegas

PC  
ICOM Simulations  
ca. DM 30,-

Ace Harding ist Privatdetektiv und hat einen Auftrag bekommen. Einen sehr lukrativen Auftrag, denn sein Leben hängt davon ab... Ausgerechnet bei der Aufklärung des letzten Falles durch den Detektiv ist ein stattliches Geldbündel verschwunden, das dem unwirschen Gangsterboß Tony Malone gehört. Der gütige Schwerverbrecher gibt dem Schnüffler immerhin eine Woche Zeit, um das Geld wiederzubeschaffen. Schon beginnt ein atemberaubender Wettlauf mit der stets knappen Zeit, der durch die gefährliche



Im trauten Heim von Blade Hunter schlummern verborgene Schätze. (Rise of the Dragon)



Der berauschte Finsterling am Tresen scheint nicht sonderlich redselig zu sein. (Rise of the Dragon)



Im beschaulichen Büro des Schnüfflers warten allerhand Gegenstände auf ihren Einsatz. (Martian Memorandum)



Bei Deja Vu 2 kann jedes Fenster der Benutzeroberfläche verändert und verschoben werden.



Unterwelt von fünf amerikanischen Metropolen führt. Dennoch ist Deja Vu 2 alles andere als ein bierernstes Brutalo-Spektakel. So ist es kein Problem, einem abgetretenen Teppich ein Gespräch aufzuzwängen, oder sich selbst mit Faustschlägen zu geißeln. Freunde des schwarzen Humors werden zudem an den vielfältigen und originellen Todesfällen ihre Freude haben. Die Suche nach dem verlorenen Vermögen wird mit einer komfortablen, Windows-ähnlichen Benutzeroberfläche garniert, die voll mausgesteuert arbeitet. Selbst

jeglicher Kontrolle in der Umlaufbahn rotiert. Dazu können, klassischen Detektiv-Weisheiten folgend, Astronauten verhört und Spuren verfolgt werden. Per Mausclick wird das Konterfei des zu Befragenden aufgerufen, um den kriminalistisch beflügelten Wissensdurst anhand dreier Fragen zu stillen. Verhöre werden in deutscher Sprache geführt, so daß auch weit ab von menschlicher Zivilisation keine linguistischen Hürden die Freude an den Ermittlungen verderben. Nicht nur durch das ungewöhnliche Szenario



**Nach der grausigen Entdeckung des toten Gastgebers schlägt der Mörder mit dem Knüppel zu. (Cruise for a Corpse)**



**Laura irrt zwischen Kronleuchter und Geländer durch das Anwesen des Colonels. (The Colonel's Bequest)**

notorische Nörgler werden bei der Farbenpracht und der witzigen Handlung breit grinsend vor dem PC sitzen.

Was dem schmalbrüstigen IBM-Lautsprecher trotz fehlender Soundkartenunterstützung entlockt wird, kann sich hören lassen: Während Schüsse knallen und Züge stampfend abfahren, werfen Ängstliche beim Geräusch splitternder Fensterscheiben schon mal einen entsetzten Blick zum eigenen Zimmerfenster. Da die Kautions dieses Gangsterschinkens inzwischen auf rund 30,- DM gesunken ist, steht einer Verhaftung nichts mehr im Wege.

## Murders in Space

Infogrames

Amiga, PC, Atari ST  
ca. DM 90,-

Auch im Weltraum hallen Todeschreie: Wer gerne losgelöst von jeglicher Gravitationskraft Ermittlungen anstellt, ist auf der Raumstation Pegasus gut aufgehoben. Denn in den neun Räumen dezimiert ein bis dato unbekannter Killer die Mannschaft. Während die Digitaluhr unaufhaltsam tickt, muß der Pixel-Held zur Vermeidung einer Panik umherschwebende Leichen in der Rumpelkammer verstecken und schleunigst Licht in die finsternen Machenschaften des schwerelosen Rippers bringen, bevor der entvölkerte Satellit bar

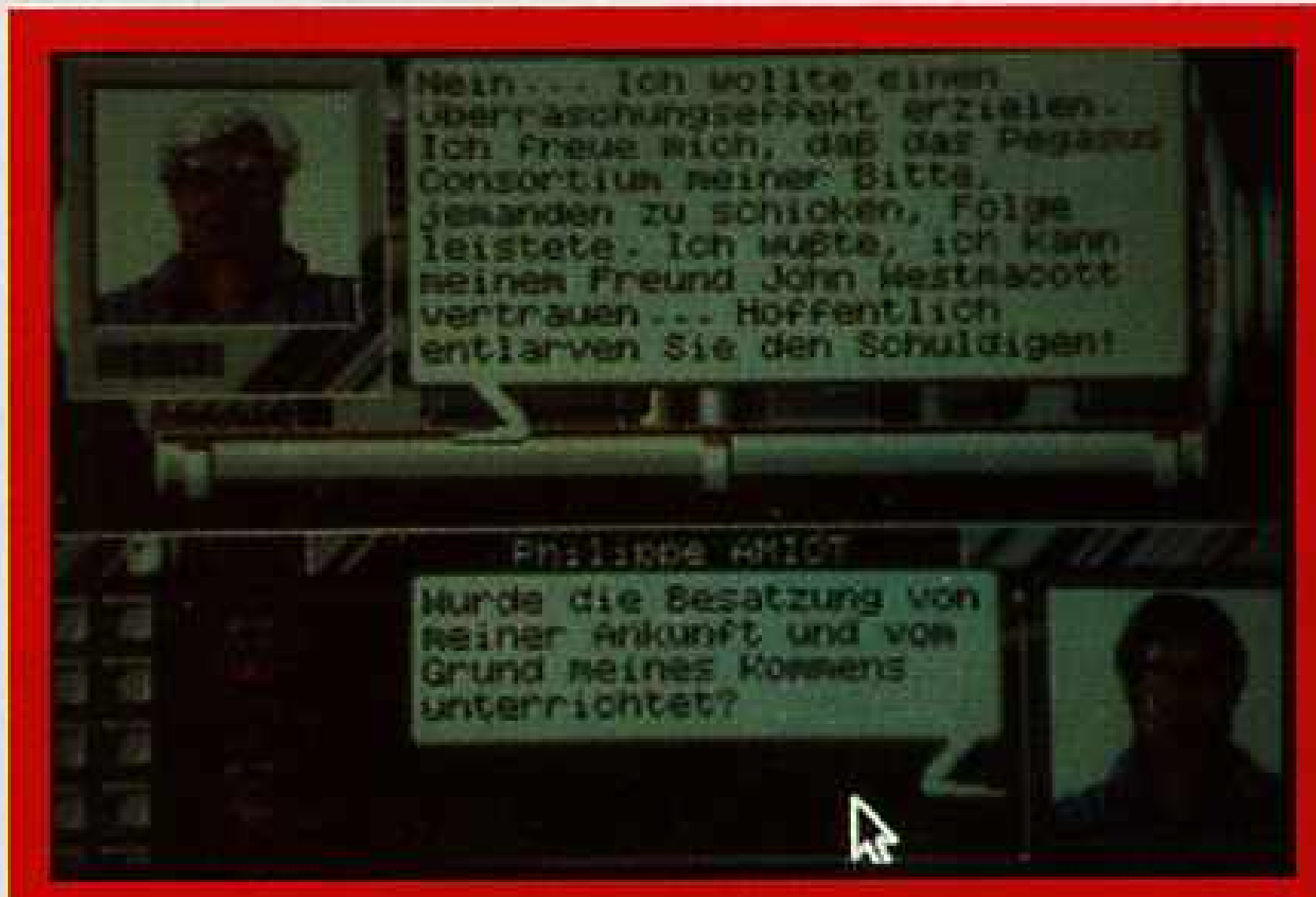
schwebt die intergalaktische Slasher-Arie bodenständigeren Mordbubengeschichten davon. Auch die recht einfallsreiche Story beschert dem Fingerabdruck-Sammler einige unterhaltsame Stunden, und das, obwohl die Ergebnisse der grafischen Bemühungen eher durchschnittlich ausgefallen sind. Für rund DM 90,- dürfen dem schwerelosen Astnauten-Killer die Rechte verlesen werden. Wer nicht mitfliegt, ist selbst schuld.

## Cruise for a Corpse

US Gold

Amiga, ST, PC  
ca. DM 90,-

Das Vergnügen einer Seefahrt ist seit der Publikation einschlägiger Volkslieder allgemein bekannt. Zu einer ebensolchen Reise per Segelyacht wird Detektiv Dussentier von einem alten Freund eingeladen. Doch die Freude über das schlingernde Vernügen währt nicht lange: Kaum hat sich der Pariser Schnüffler eingeschifft, wird der Gastgeber hinterrücks erdolcht. Als sich der Inspektor grübelnd über den Leichnam beugt, schlägt der mißgelaunte Klabautermann erneut zu: Diesmal jedoch mit einem Knüppel, der den Kriminalisten ins Koma treibt. Der heimtückische Anschlag auf die eigene Besinnung fördert nun erst recht die Motivation zur Entlarvung des



**Durch Anklicken des verdächtigen Portraits können dem Besatzungsmitglied der Raumstation Hinweise und Aussagen entlockt werden. (Murders in Space)**

Übeltäters. Der Verdacht fällt natürlich auf Gästeschar und Besatzung, da sich der Windjammer zum Zeitpunkt des Verbrechens bereits auf hoher See befindet. Die Ermittlungen können auch bei diesem Software-Krimi voll mausgestützt durchgeführt werden, wobei der Mauszeiger beim Erforschen der farbenfrohen Bord-Szenarien auf verdächtige wie banale Details hinweist. "Cruise for a Corpse" ist ein filmreifes Software-Pendant zu Agatha Christies "Mord auf dem Nil". Seit Monkey Island ist keinem Softwarehersteller ein derart stimmungsvolles Szenario gelungen. Dem weisen Puzzelnacker sei damit der Erwerb einer Bordkarte für das Krimi-Traumschiff dringend empfohlen.

## The Colonel's Bequest

PC

Sierra

ca. DM 120,-

Der schwerreiche Colonel Dijon lädt zur Vermächtniseröffnung in seine abgelegene Plantage mitten in den Sümpfen von Louisiana ein. Hurtig naht die geldgierige Verwandtschaft, um sich ein möglichst großes Stück des Geldkuchens abzuzwickeln. Doch die Tücke des Testaments offenbart sich beim

abendlichen Dinner: Jeder soll den gleichen Anteil des Vermögens erhalten. Beim Ableben eines der lieben Verwandten wird dessen Anteil auf die Verbliebenen verteilt. Da nun die Mitglieder des geldgierigen Clans möglichst zu den Hinterbliebenen gehören wollen und sich angesichts der lockenden Millionen die Trauer bei Todesfällen in Grenzen hält,

droht ein blutiges Gemetzel im geheimnisumwitterten Haus. Studentin Lillian, Nichte des an den Rollstuhl gefesselten Colonels, hat ihre kriminalistisch ambitionierte Freundin Laura Bow in das abgelegene Etablissement mitgenommen. Laura darf nun vom Spieler durch die finsternen Ecken des Anwesens gesteuert werden. Und tatsächlich mangelt es der Plantagenresidenz nicht an unheimlichen Accessoires: Geheimgänge hinter Standuhren und am Fenster vorbeihuschende Schatten sorgen für die notwendige Gruselstimmung, die erfolgreiche Detektive erst richtig in Schwung bringen. Dabei hat weder die Grafik noch die Benutzeroberfläche etwas mit den brandneuen Sierra-Highlights gemein: Laura muß durch eingetippte Befehle zu forschender Aktivität verholfen werden, während die Grafik noch relativ grobe 16-Farben-Darstellung auf den Monitor bringt. Trotzdem ist den Sierranern ein Mordbubenstück gelungen, das weder mit Atmosphäre noch mit kriminalistischen Tiefgang spart. Wer gerne eifrig Notizen macht und die Grafik nicht übermäßig kritisch beäugt, wird seine Freude haben. Doch auch klassische Kriminalstories sollen bei Sierra künftig in 256 Farben glänzen: Ein zweiter Teil des Lupenschwinger-Dramas ist bereits in Arbeit. Bis dahin spendet "The Colonel's Bequest" einige sehr aufregende Nächte. (ch)

# Gateway to the Savage Frontier

**Auch nach der siegreichen Beendigung eines Abenteuers sollten kampferprobte Helden auf der Hut sein.**

Beim anschließenden Vertrinken ihres Soldes zechen sie mit gewissenlosen Neidern, welche ihnen die Ausrüstung buchstäblich unter dem Kopfkissen wegstehlen. Beim Beschaffen von Ersatzbewaffnung schlittern die Recken bereits ins nächste Abenteuer... Die Amiga-Konvertierung dieses Dungeons & Dragons-Rollenspiels läßt leider keine Festplatteninstallation zu. Somit wird die Spielatmosphäre durch das ständige Nachladen der drei Disketten etwas getrübt. Die einzelnen Charaktere der Kämpfer und Magier

könnt Ihr aus dem üblichen D & D-Repertoire, welches sich aus Menschen, Elfen, Zwergen etc. rekrutiert, auswählen. Die zu bekriegenden Monster reichen bis hin zum Riesenkraken. Kampfsequenzen, bei denen sowohl Waffen als auch Magie eingesetzt werden, sind teilweise animiert. Das mitgelieferte Rulebook sowie das wegen seiner Infos unentbehrliche Adventurer's Journal sind umständlicherweise in Englisch. Bei der Konvertierung dieses Rollenspiels kommt nur die Maus zum Einsatz.

(mr)



## AMIGA

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

1 MByte  HD Drive   
2. Drive  2 Player

## ROLLENSPIEL

Hersteller Strategic Simulations Inc.  
Preis ca. DM 80,-

Muster von Leisuresoft

### Besonderheiten

- keine Installation auf Festplatte möglich  
- englische Anleitung



# SPACE QUEST IV

**Nach einem Jahr erscheint nun endlich auch der vierte Teil der Science-Fiction-Saga auf dem Amiga.**

Die Qualität der Grafiken ist für Amigaverhältnisse ganz gut, an die prachtvollen VGA-Bilder der PC-Version reichen sie aber auf keinen Fall heran. Ähnlich verhält es sich mit dem Sound. Wer die PC-Version kennt, wird den Amigasound eine Ecke leiser stellen. Sollte man für seinen Amiga jedoch eine Rolandkarte besitzen, kommt man in den gleichen Genuß wie auf dem PC. Die Spielgeschwindigkeit hält sich in Grenzen. Zum ersten Mal wurde in der Space Quest Serie beim vierten Teil das neue Spielsystem von

Sierra eingesetzt. Ein übersichtliche Icon-Leiste am oberen Bildschirmrand erleichtert das Spielen ganz erheblich. Leider ist das Spiel nicht allzu umfangreich geraten und kann von Cracks problemlos an einem Wochendende durchgespielt werden. Dieses Manko kennt man jedoch mittlerweile von den Sierraspielen und wird echte Space-Quest-Fans kaum vom Kauf abhalten. Sollten sie jedoch keine Festplatte besitzen, muß man ihnen jedoch davon abraten.

(hi)



## AMIGA

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

1 MByte  HD Drive   
2. Drive  2 Player

## ARCADE ADVENTURE

Hersteller Sierra  
Preis ca. DM 140,-

Muster von PC Computercenter

### Besonderheiten

- 7 Disketten  
- 1 MByte erforderlich



# ELF

**Ein Jump 'n Run für den PC, welches auch einige Adventure-Merkmale aufweist, bringt der Software-Hersteller Ocean auf den Markt. Ein Elf ist auf der Suche nach seiner Freundin Elisa.**

Hier trifft er auf Zombies, die aus Gräbern kriechen, Fakire, die auf fliegenden Teppichen reiten, garstige Drachen, angriffslustige Karnickel sowie riesenhaft mutierte Ameisen und Bienen. Diese unfreundlichen Zeitgenossen wollen ihm allesamt wichtige Lebensenergie absaugen. Falls der gewitzte Elf die Monstren mit geschleuderten Kugeln erledigt, darf er Punkte, "Pets" sowie ab und zu einige Diamanten oder Schatzbehälter einheimsen. Dazwischen handelt sich der Kleine diverse Leitern hinauf, springt über schwankende Plattformen

und wagt sich durch uneinsehbare Waldwege. Bei einem eventuellen Versagen erscheint eine makabre Schlußanimation, bei dem ihm mittels einer Guillotine der Kopf abgehackt wird (würg). Aber keine Bange, immerhin begegnen unserem Elf auch einige hilfreiche Charaktere, von denen er adventurelike Tipps bekommt. Die Grafik ist nicht schlecht, ebenfalls die Musik, welche durch das ganze Spiel plätschert. Der Spielstand kann gesaved werden. Mittels Highscore kann man seinen Punktestand kontrollieren.

(mr)



## PC

unterstützt  
Joystick  HD Drive   
Maus  Ex. Ram   
Tastatur  Hercules   
AdLib  CGA   
Soundblaster  EGA   
Roland  VGA

## JUMP 'N RUN

Hersteller Bomico  
Preis ca. DM 90,-

Muster von Hersteller

Besonderheiten  
- keine

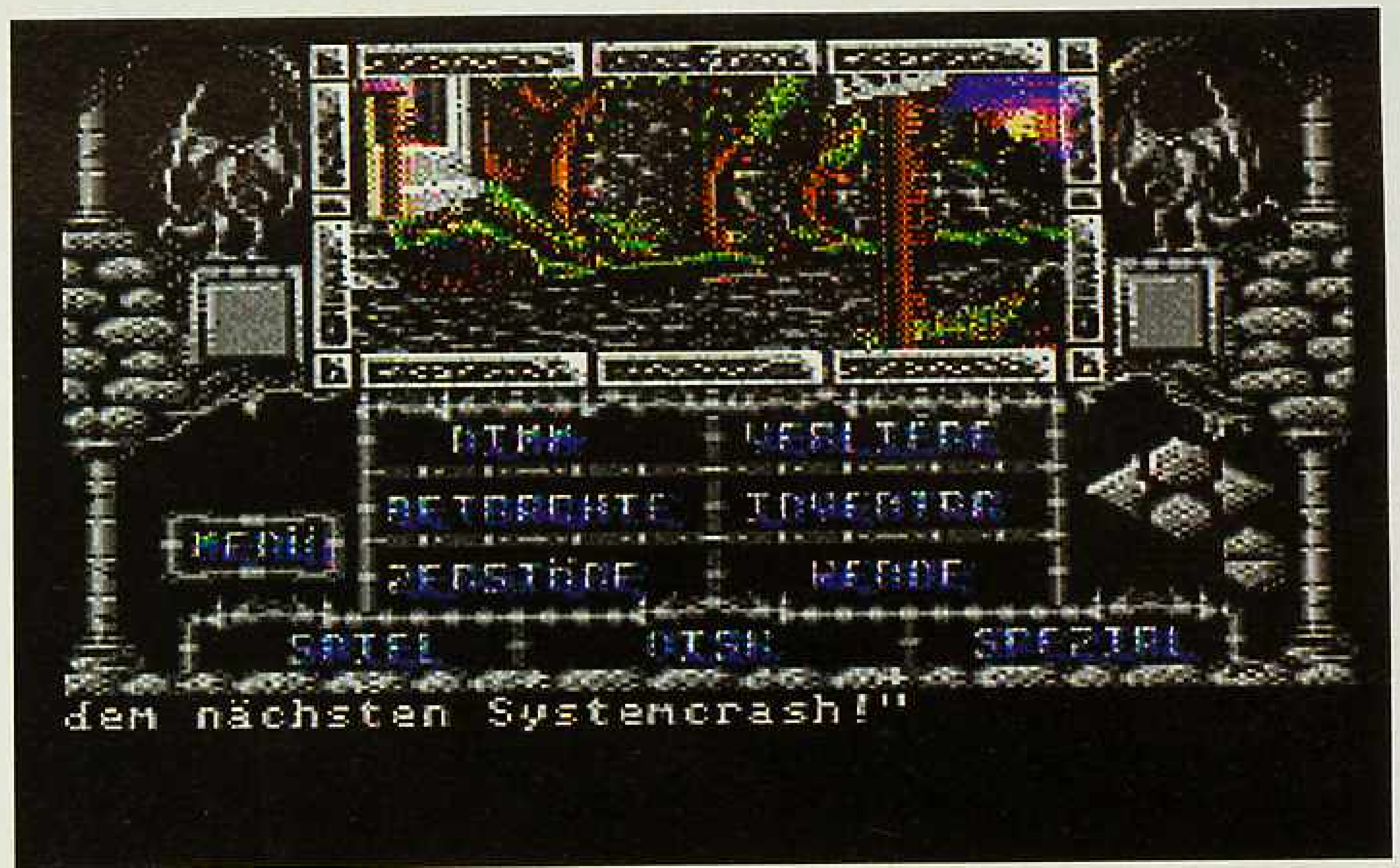


# SOUL CRYSTAL

Man glaubte zwar, daß Textadventures schon längst ausgestorben sind, doch Starbyte widerlegte diese Theorie mit Soul Crystal.

In einem schönen Intro erfährt der Spieler die Geschichte des Spiels. In der Regel ist der Screen mit Text bis oben hin gefüllt, kleine Grafiken, die ganz nett gelungen sind, illustrieren das Geschehen ab und zu. Gut gelungen ist auch auf dem C64 der Hintergrundsound, der eine angenehme Atmosphäre vermittelt und sehr abwechslungsreich ist. Rein spielerisch darf man keine Sensationen erwarten, guter Durchschnitt ist angesagt. Technisch haben sich die Programmierer beim Intro allerdings ein Kabinettstückchen erlaubt. Ein Interlacebild habe ich auf dem C64 bis jetzt noch nicht

gesehen, es flackert allerdings schrecklich und ist so recht unbrauchbar. Die Benutzeroberfläche des Amiga und der bekannte Workbench-Aufforderungsscreens wurden wunderbar umgesetzt. Dem Spielspaß bringt das zwar wenig, doch profiliert haben sich die Programmierer damit auf alle Fälle. Daß sie ihr Können allerdings nicht in das Spiel einbringen konnten, ist bedauerlich. Wer gerne in Erinnerungen schwelgt, kann bei Soul Crystal einmal reinschnuppern. Textadventures, die vor fünf Jahren für Furore sorgten, waren ähnlich ergiebig in Sachen Spielspaß. (hi)



**C64**

**TEXT ADVENTURE**

**Besonderheiten**

- 3 Disketten
- komplett in Deutsch

**Hersteller** Starbyte  
**Preis** ca. DM 60,-

**Muster von**  
Hersteller

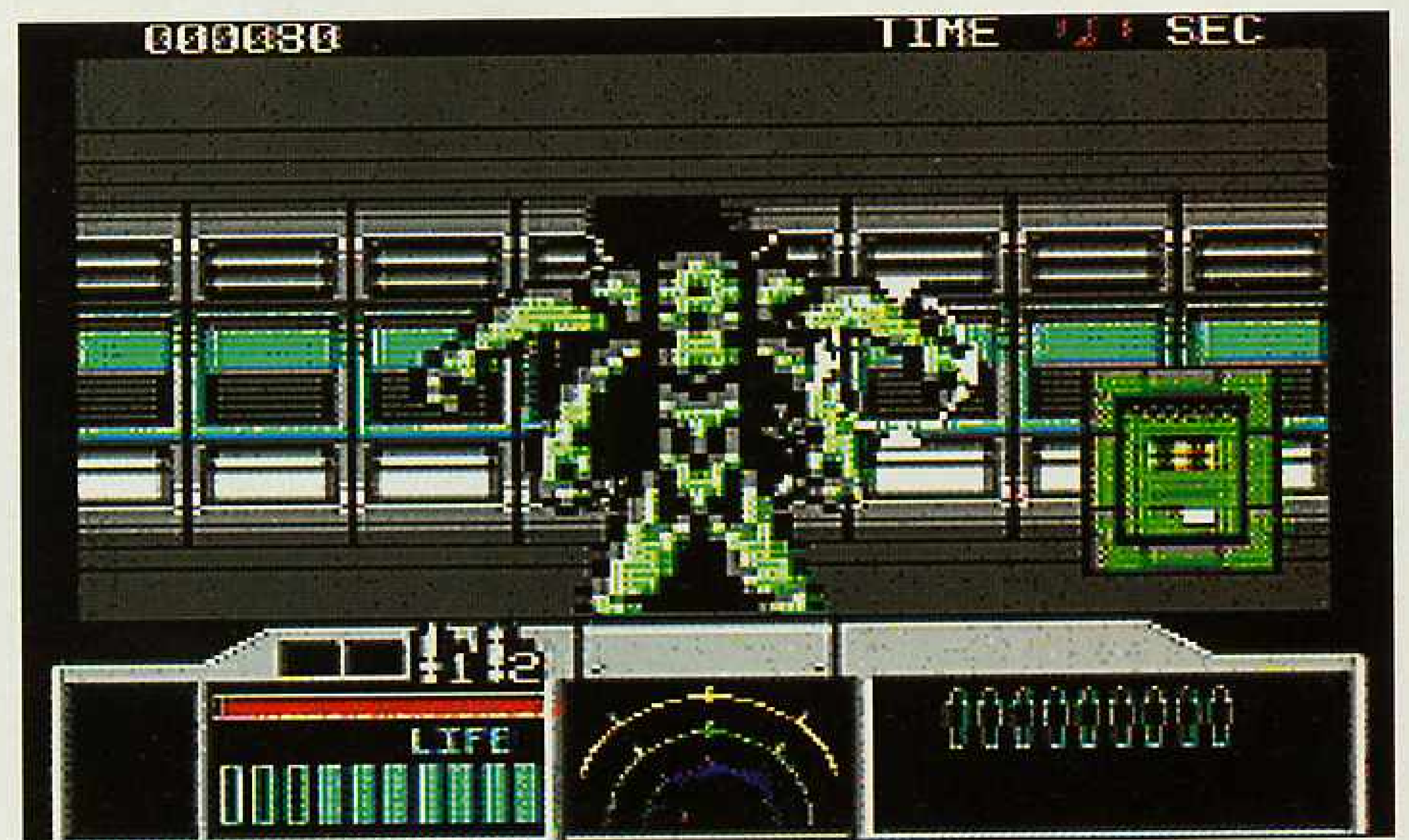


# SPACE GUN

Der Spielautomat Space Gun sorgte bereits in der Spielhalle für wenig Aufsehen.

Auf dem Amiga war es vor kurzem nicht anders und die C64-Version ist spielerisch auch nicht gerade ein Durchbruch. Ein Spiel im öden Operation Ippel-Stil erwartet den Spieler. Es wird unentwegt gescrollt und per Fadenkreuz muß der Spieler alle Monster, die herumgurken, erledigen, bevor er größeren Schaden an Leib und Leben erfährt. Ab und zu wird sogar dreidimensional gescrollt, sonderlich überzeugend ist diese Darstellung aufgrund mangelnder Details aber nicht gelungen. Die Monster brechen meist aus irgendwelchen Mauern hervor, und bewegen sich auf den

Spieler zu. Zunächst mögen sie ja noch ganz nett gezeichnet sein, in voller Größe stellen sie jedoch nicht mehr und nicht weniger als groben Pixelmatsch dar, der aus gestreckten Multicolor-Sprites besteht und somit Pixel in Bauklotzgröße bietet. Die Vorgänger in allen Ehren, bei Space Gun allerdings hoffe ich, daß die BPS baldmöglichst zuschlägt und somit arme Computerfreaks vor sinnlosen Geldausgaben bewahrt. Durchschnittlicher Sound und Extrawaffen können das Spiel auch nicht aus dem wenig motivierenden Spielesumpf retten. (hi)



**C64**

**ARCADE ACTION**

**Besonderheiten**

- BPS-Anwärter

**Hersteller** Ocean  
**Preis** ca. DM 50,-

**Muster von**  
Hersteller



# Starbyte Super Soccer

Das Remake des Klassikers Footballmanager ist nun auch auf dem C64 angetreten, um die Fußballfans zu begeistern.

Im Vergleich mit dem Vorgänger kann Starbyte Super Soccer mit einer geradezu verschwenderischen Fülle von Details aufwarten. Neben verschiedenen Spielmodi, warten dutzendweise Mannschaften, gegen die man antreten kann. Von der I.Liga bis hin zur TC World League gibt es genügend Abwechslung für den Spieler. Das Ziel ist natürlich immer das gleiche, am besten man schlägt alle Mannschaften und sichert sich so alle Pokale. Das große Manko des Spiels ist allerdings die grafische Kargheit. Außer dem Titelbild gibt es fast keine Grafiken zu sehen, es warten nur dutzende Textkolonnen

auf den Spieler. Die Rechengeschwindigkeit des Programms läßt einen glauben, daß das Spiel in Basic programmiert wurde. Bevor Spielergebnisse und Tabellen angezeigt werden, stehen jeweils bis zu zwanzig Sekunden Wartezeit bevor. Eine gewisser Spielspaß ist Starbyte Super Soccer nicht abzusprechen. Die Motivation geht allerdings durch die unnötigen Wartezeiten und nicht vorhandenen Grafiken den Bach runter und läßt einen Football Manager hervorkramen, denn der war simpel und bot aufregende Torraumszenen. (hi)



**C64**

**WIRTSCHAFTSSPIEL**

**Besonderheiten**

- keine Grafiken

**Hersteller** Starbyte  
**Preis** ca. DM 60,-

**Muster von**  
Hersteller



# BANE OF THE COSMIC FORGE

Die Suche nach der "Cosmic Forge", der geheimnisvollen Schreibfeder, beginnt ein Jahr nach dem Erscheinen für den PC von neuem.

Am Spiel hat sich kaum etwas geändert, nur die Texte sind jetzt deutsch. "Bane of the Cosmic Forge", das sechste Abenteuer aus der überaus erfolgreichen Wizardry-Serie, ist ja nun schon über ein Jahr für den PC zu haben. Wer sich bis jetzt noch von den englischen Texten des Programms abschrecken ließ, kann inzwischen getrost zugreifen: Spiel und Handbuch wurden in sauberes Deutsch übersetzt und neu aufgelegt. Dazu gekommen zu den guten digitalisierten Geräuschen aus dem PC-Lautsprecher ist jetzt auch die Unterstützung aller gängi-

gen Soundkarten. Obwohl der Hersteller Sir-Tech schon im letzten Jahr die Erweiterung auf den 256-Farben Modus angekündigt hat, bietet die brandneue deutsche Version nur die gewohnte 16-farbige EGA-Grafik. Wenngleich das Rollenspiel durch seine umfangreichen Kampfoptionen und zahlreichen Zaubersprüche vor allem für Freaks zu empfehlen ist, ermöglicht die neue Version mit 130-seitigem Handbuch auch unbedarften Spielern einen ziemlich hindernisfreien Einstieg in die Wizardry-Welt.

(tb)



AUF DEM BESCHLAG DER TRUHE STEHEN DIE SAUBER EINGRAVIERTEN WORTE:

PC unterstützt		ROLLENSPIEL	
Joystick	<input type="checkbox"/> HD Drive	Hersteller Sir-Tech	Besonderheiten - komplett in deutsch - animierte 3D-Grafiken leider nur in EGA
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Preis ca. DM 100,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	Muster von PC Computercenter	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		



# TITUS THE FOX

Das bislang beste Spiel von Titus, Titus The Fox, ist nun auch auf dem Amiga erhältlich.

Im Vergleich zu Blues Brothers, das bereits ganz passabel war, ist den Programmierern eine weitere Leistungssteigerung gelungen. Ein Jump and Run Spiel der gehobenen Klasse erwartet den Spieler. In 15 Levels mit über 900 Screens tobt man sich aus, 54 Gegner machen einem dabei das Leben schwer. Die Gegner sind in allerschönstem Comicstil gezeichnet. Selten hat man um sich schlagende Mülltonnen oder fliegende Piranhas gesehen, die Animationen sind dabei sehr gut gelungen und sehr witzig. Die ganze Grafik erscheint in prachtvollen 32 Farben auf dem Screen und ist sehr abwechslungsreich. Auch das

Scrolling ist, was für Titus-Spiele bislang nicht selbstverständlich war, flott und ruckfrei. Sogar an originelle Spielelemente wurde gedacht. So muß man beispielsweise manchmal Kisten übereinander stapeln, wenn man bestimmte Plattformen erreichen will, Gegenstände können aufgenommen und durch die Luft geworfen werden, geheime Räume sorgen für Abwechslung und ein Level-Code-System verhindert frustrierende Spielesitzungen. Der Schwierigkeitsgrad ist ganz moderat und auch für Nicht-Profis in Ordnung. Wer Gefallen gefunden hat an Blues Brothers, wird Titus The Fox lieben.

(hi)



AMIGA		JUMP 'N RUN	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A <sup>500 plus</sup> <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Titus	Besonderheiten - 1 MByte empfohlen
unterstützt		Preis ca. DM 80,-	
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	
2. Drive <input type="checkbox"/>	2 Player <input type="checkbox"/>		



# SPACE M.A.X.

Auf zum fröhlichen Raumstationen-Bauen mit Starbyte. Das alles funktioniert nach dem Lego-Prinzip: Auspacken, zusammenstecken, fertig! Da das Ganze natürlich nicht auf dem Erdboden, sondern im Orbit geschieht, muß der Spieler die einzelnen Bauteile erst per Space Shuttle in die Umlaufbahn befördern...

Dem Preview auf "Space M.A.X." aus der letzten Ausgabe gibt es eigentlich kaum noch etwas hinzuzufügen. Wie bereits vorgestellt, muß der Spieler dieser Simulation die Einzelteile einer Raumstation in den Welt-raum verfrachten und dort funktionstüchtig zusammenmontieren. In seiner Hand liegt quasi das gesamte Projektmanagement vom Einkauf der Einzelteile bis zur

Inbetriebnahme. Trotz des gewaltigen technischen Aufwands wird "Space M.A.X." wohl vor allem im Lager der passionierten Simulationsspieler von sich reden machen. Anfänger oder Menschen, die mehr nach leichter Unterhaltung trachten, könnten von der anfangs ziemlich unübersichtlichen Palette an Handlungsmöglichkeiten allzu leicht eingeschüchtert werden.

(tb)



PC unterstützt		WIRTSCHAFTSSIMULATION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> HD Drive	Hersteller Starbyte	Besonderheiten - deutsche Anleitung - 8 MByte Umfang - Druckerunterstützung
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Ex.Ram	Preis ca. DM 90,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Hercules	Muster von Hersteller	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		





## OCEAN- Neues Logo-Neue Hits ?

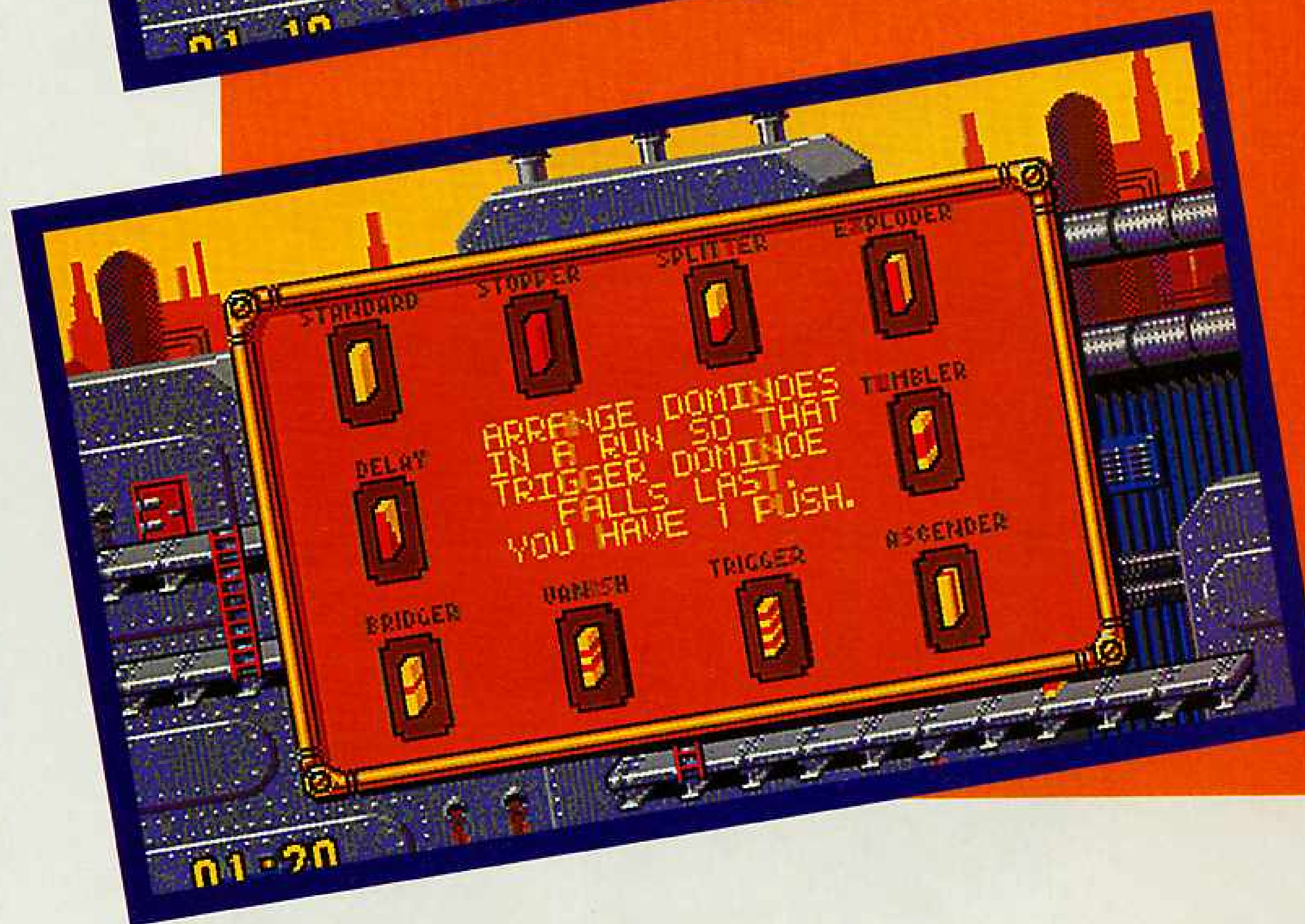
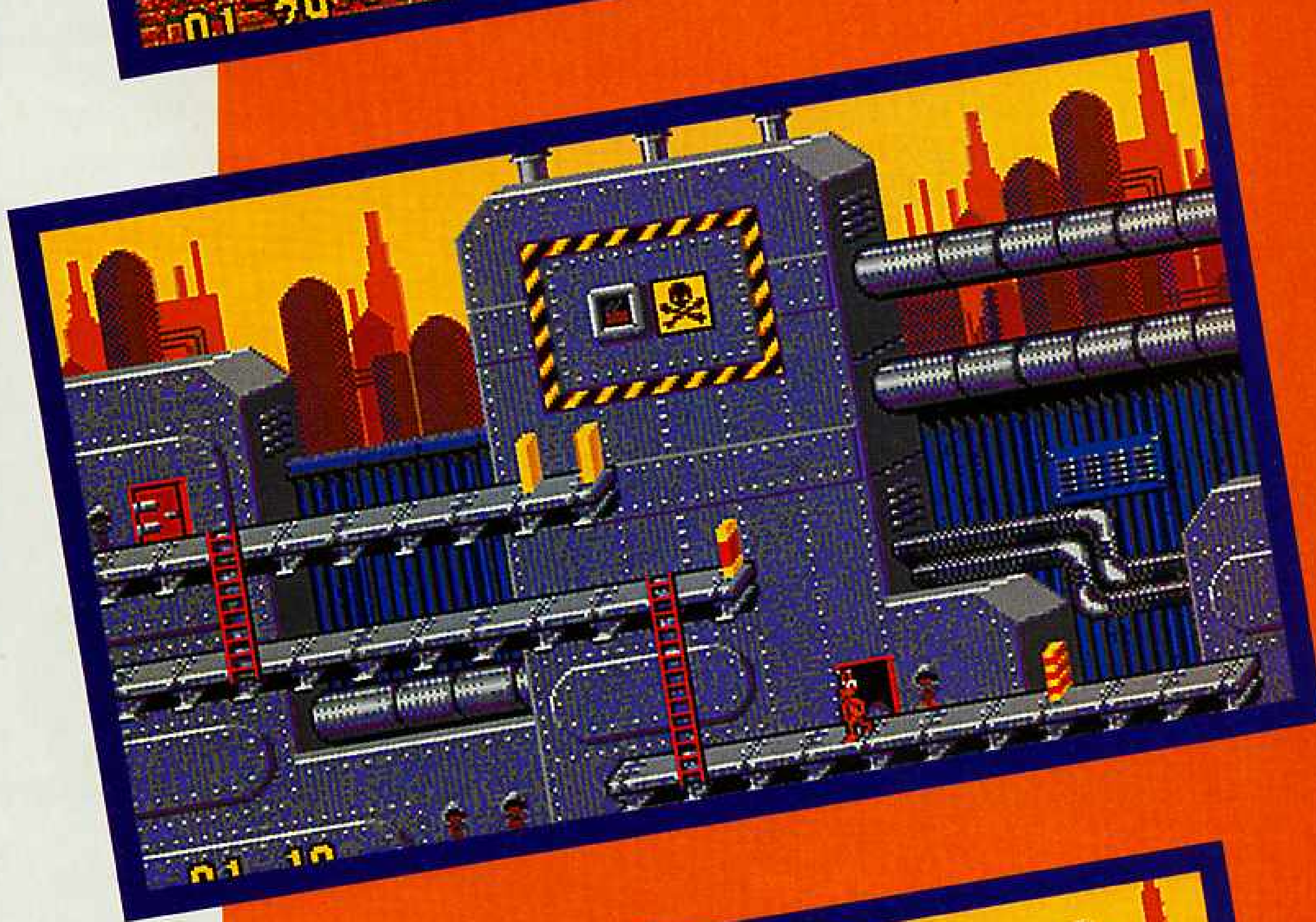
Von Ocean gab es auf der ECTS in London einige brandheiße Neuigkeiten. Neben EPIC, das als Wing Commander für den Amiga gehandelt wurde und mit beeindruckenden Grafiken brillieren konnte, gab es auch ein kleines, feines Tüftelspiel, Push Over.

# PUSH

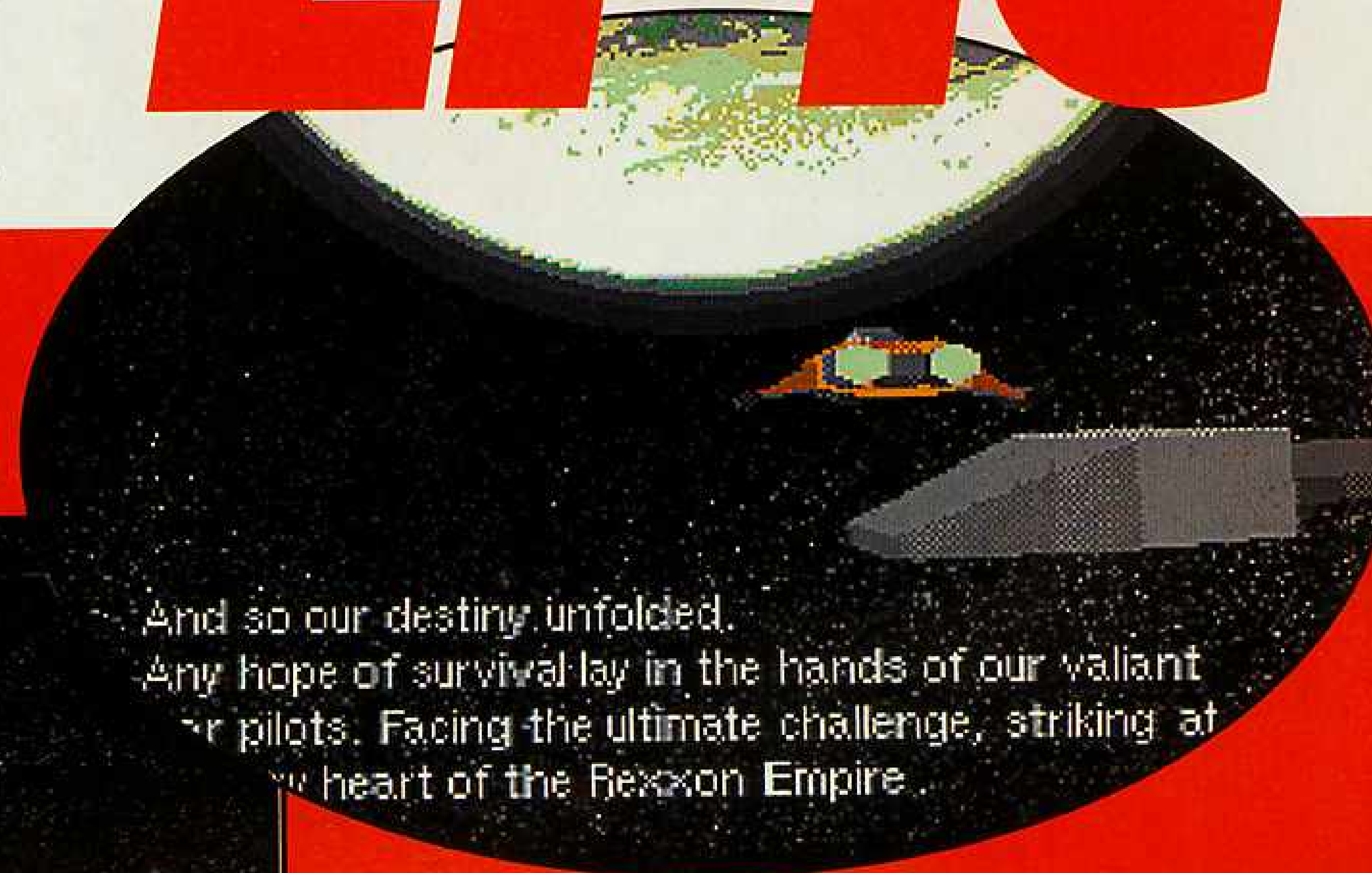
Push Over fiel zwar nicht durch spektakuläre Grafiken, sensationellen Sound oder als Spiel zu einem Film auf. Die originale Idee gepaart mit putzig animierten Sprites zog neugierige Blicke auf sich. Man steuert ein kleines Männchen, das wie die Mischung aus einem Lemming und einer Ameise aussieht, und hat die Aufgabe, Dominosteine in einer bestimmten Reihenfolge umzulegen. Das Problem dabei ist, daß man die Steine nicht einzeln umwerfen kann, sondern man meist eine Kettenreaktion auslöst. Fällt ein Stein um, so fällt der benachbarte um und flugs ist dann der ganze Bildschirm umgekrempelt. Der Triplestein sollte dabei als letzter umfallen, wenn das Tor zum nächsten Level geöffnet werden soll. Verschiedene Steine erleichtern oder erschweren die Aufgabe. Die Gewöhnlichen sind ja noch leicht einschätzbar. Man sollte jedoch beachten, daß Stopper die Fallrichtung umkehren, Splitter sich auf zwei Hälften aufteilen oder Exploder ein Loch in den Boden sprengen. Andere Steine wiederum widersetzen sich der Schwerkraft und fliegen bei Berührung Richtung Himmel. Während die ersten Levels noch einfach zu lösen sind, da nur wenige Steine umgelegt werden müssen, ist es in den späteren eine wahre Herausforderung, die ablaufenden Reaktionen vorherzusehen und richtig in Gang zu setzen. Die Grafiken sind sehr abwechslungsreich und warten mit verschiedenen Szenarien wie Weltraum und Keller auf. Die Animation des Helden hat Zeichen-trickcharakter, die digitalisierten

# OVER

Soundeffekte sind sehr passend und zudem noch äußerst witzig. Sollten in der Endversion keine größeren Patzer auftreten, kann man PUSH OVER getrost als zukünftigen Denkspielklassiker bezeichnen. Den Test von Epic und PUSH OVER findet Ihr demnächst in der Play Time. (hi)



# EPIC



And so our destiny unfolded. Any hope of survival lay in the hands of our valiant pilots. Facing the ultimate challenge, striking at the heart of the Rexxon Empire.



In the future, humanity faces it's darkest hour, its very existence threatened by an imminent supernova.

As time crept on, the greatest fighting forces in the universe drew closer. History was in the making.



# MARIOS MAGIC

## THE BEST

**T**ouchdown. Ja. Wir sind es. Volltreffer. Die Besten, die Einzigsten... So oder ähnlich würde sich das folgende Vorwort gestalten, wenn, ja wenn es in einem englischen Magazin erscheinen sollte. Doch sollte man auf dem Boden der Tatsachen bleiben. Auch wenn die nicht enden wollende Flut von Leserbriefen uns in eine ultraeuphorische Stimmung versetzen könnte. Gerade wir wissen, wie wichtig es ist, sich ständig zu verbessern, am Detail zu feilen. Trotzdem freuen wir uns natürlich, daß Marios Magic so gut bei Euch angekommen ist. Und was die Zuschriften zu unserem Aufruf in der letzten Ausgabe angeht, so werden wir für Euch schon in der Nummer sieben ein eigenes Leserbriefforum einrichten, damit ihr auch sehen und lesen könnt, was andere Game Boy Boys and Girls denken. Also sagt uns weiter die Meinung und schreibt an:

CT Verlag  
Kennwort: Mario  
Gufidaunerstr. 13  
8501 Schwarzenbruck

Und nun gleich ein paar Stellungnahmen zu Fragen und Anregungen, die häufiger von Eurer Seite gestellt wurden:

a) Ganz klar, daß in eine April-Ausgabe auch ein entsprechender Scherz gehört. Larry 5 mit seiner revolutionären Bi-Modul-Technik war ein genialer Narrenstreich unseres Leitenden Redakteurs Arthur Kreklau.

b) Die unvergleichlich starke Bildqualität, und damit auch die außerirdischen Megascreenshots, verdanken wir einem neuen Peripheriegerät aus Japan, mit dem wir Game Boy-Bilder direkt in unserem Layout-System verarbeiten können.

Neben den gewohnten Neuvorstellungen, von denen ich persönlich Euch den Figther Simulator nahe legen möchte, findet Ihr dieses Mal auch einen Personality-Schnippel über jemanden, dessen Erfindung wohl jeder von Euch kennt: Shigeru Miyamoto, den Schöpfer unseres Mario.

Ich wünsche Euch wieder mal Game Boy-mäßigen Spaß bei Marios Magic  
*Euer Thorsten*

## Die Game Boy Daten

## Marios Macher

An dieser Stelle werden wir Euch zukünftig, soweit möglich, die neuesten Zahlen zu Umfragen rund um den Game Boy offenlegen.

Gäbe es Shigeru Miyamoto nicht, gäbe es auch keinen Super Mario. Als Spiele designer von Nintendo landete Miyamoto 1984 den "Mario Coup". Seither erobert Super Mario die Herzen der Menschen und ist heute der weltweit beliebteste Videospielder aller Zeiten. 60 Millionen Super Mario Spiele-Kassetten haben seit 1985 begeisterte Fans gefunden. Shigeru Miyamoto leitet heute eine Forschungs- und Entwicklungsabteilung bei Nintendo Co.Ltd in Koyoto. Seine Ideen sind genial, seine Spielkreationen Dauerbrenner. "Es gibt eigentlich nur eine Grenze für mich," meint Miyamoto, "die Grenze des technisch Machbaren".



(Nintendo/ts)



- Zur Zeit sind über 46% aller Game Boy Spieler älter als 18 Jahre.
- 87% aller "erwachsenen" Game Boy Spieler spielen täglich oder mehrmals die Woche mit ihrem Handheld. Ganz oben in der Gunst der Senior-Fan-Gemeinde stehen Denk- und Knobelspiele wie Tetris und Kwirk sowie die realistischen Sportspielsimulationen.

■ 39% der Game Boy Besitzer kreuzen bei der Frage nach dem Geschlecht ein W an.

■ Bis dato wurden 20 Millionen Game Boys unter die Menschheit gebracht. Dazu wurden dann noch einmal sagenhafte 600 (jawohl 600) Millionen Spielmodule verkauft.

- Nintendo erzielte 1991 einen unglaublichen Gesamtumsatz von 6,25 Milliarden DM, was einem Marktanteil von schlappen 80% entspricht.
- Für den gesamten Spielzeugmarkt (also mit Lego und Playmobil) macht das in Deutschland 15% aus.
- In den USA besitzt jede dritte Familie ein Nintendo-Gerät, in Japan sogar 40% aller Haushalte. Deutschland hinkt da mit 10% noch etwas hinterher, aber bei uns kommen die Geräte ja auch immer etwas später auf den Markt.

Zusammengetragen (und nicht erfunden) von (ts).

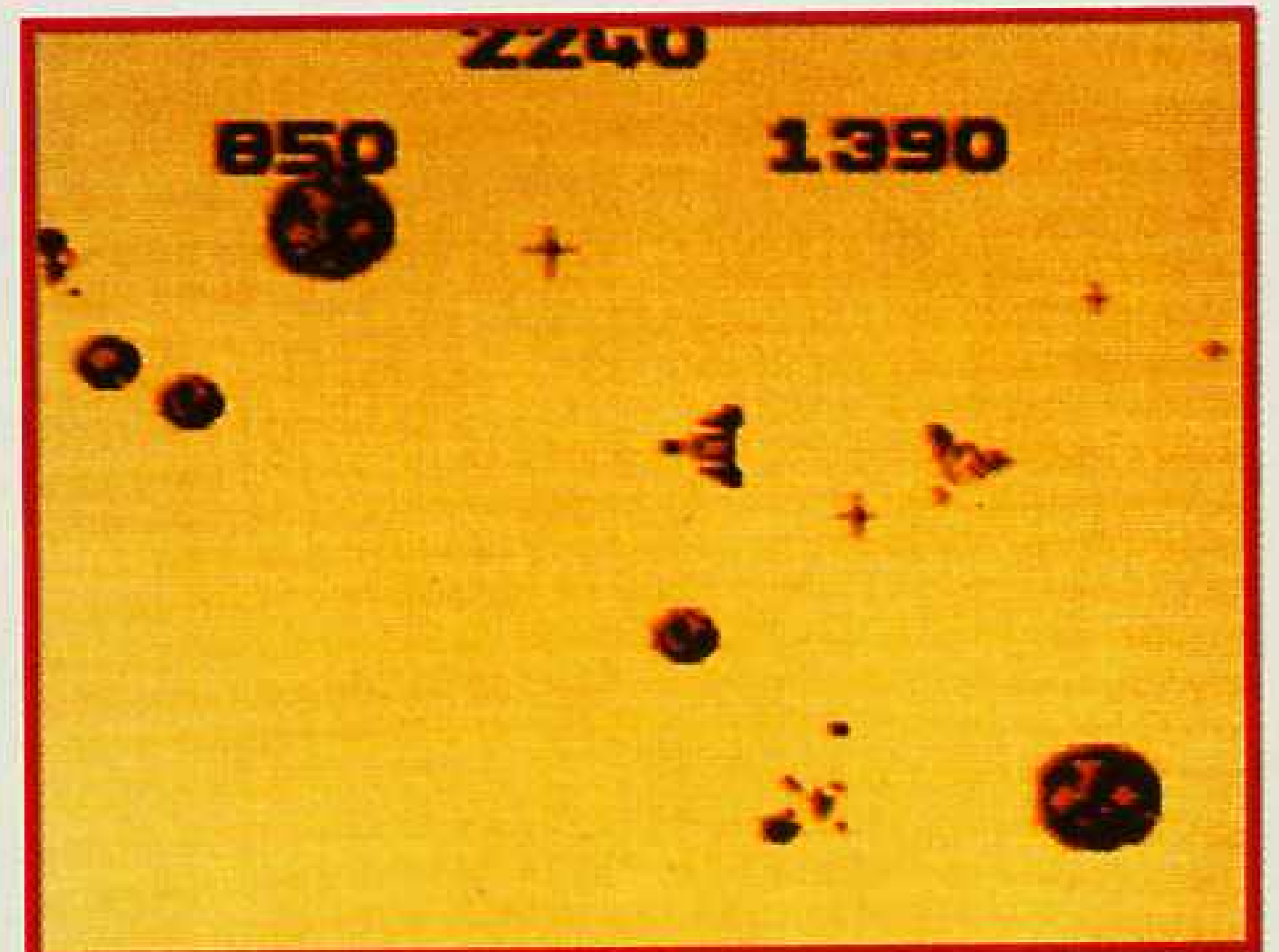


## Joe & Mac-The Caveman Ninjas



Da sieht man's mal wieder. Die Ninjas sind gar keine Erfindung aus dem alten Japan und schwarze Kittel hatten sie auch nicht. Viel eher waren Sie schwarz vor Dreck und kamen aus der Nähe von Düsseldorf, dem Neandertal. Im Gegensatz zur NES Version, gibt es für den Game Boy noch vier Extralevels für den keulenschwingenden Caveman Ninja. Das Ganze präsentiert sich sowohl horizontal wie auch vertikal scrollend, hat einen tollen Sound und die Möglichkeit zwischen sechs! Anzeigesprachen auszuwählen. Im Sommer kommen sie aus ihren Höhlen.

(ts)



### Here they are!

Die ersten Bilderchen zu den neuen Alten von Accolade.

Missile Command, Asteroids und Centipede lassen die Herzen der Nostalgiker wieder höher schlagen. Aber auch die Youngsters werden ihre Freude haben, denn gute Spielideen sind unvergänglich.

(ts)

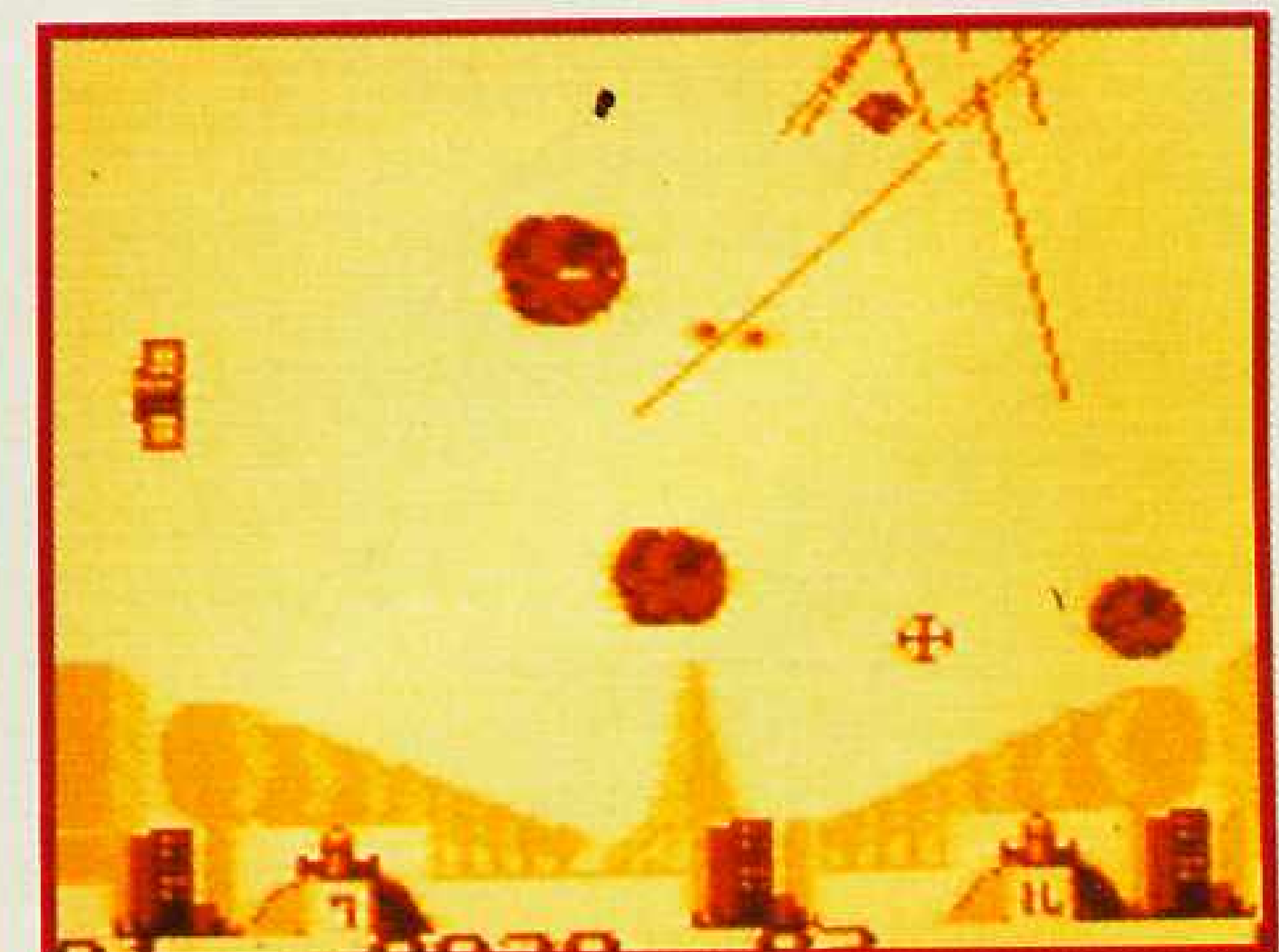
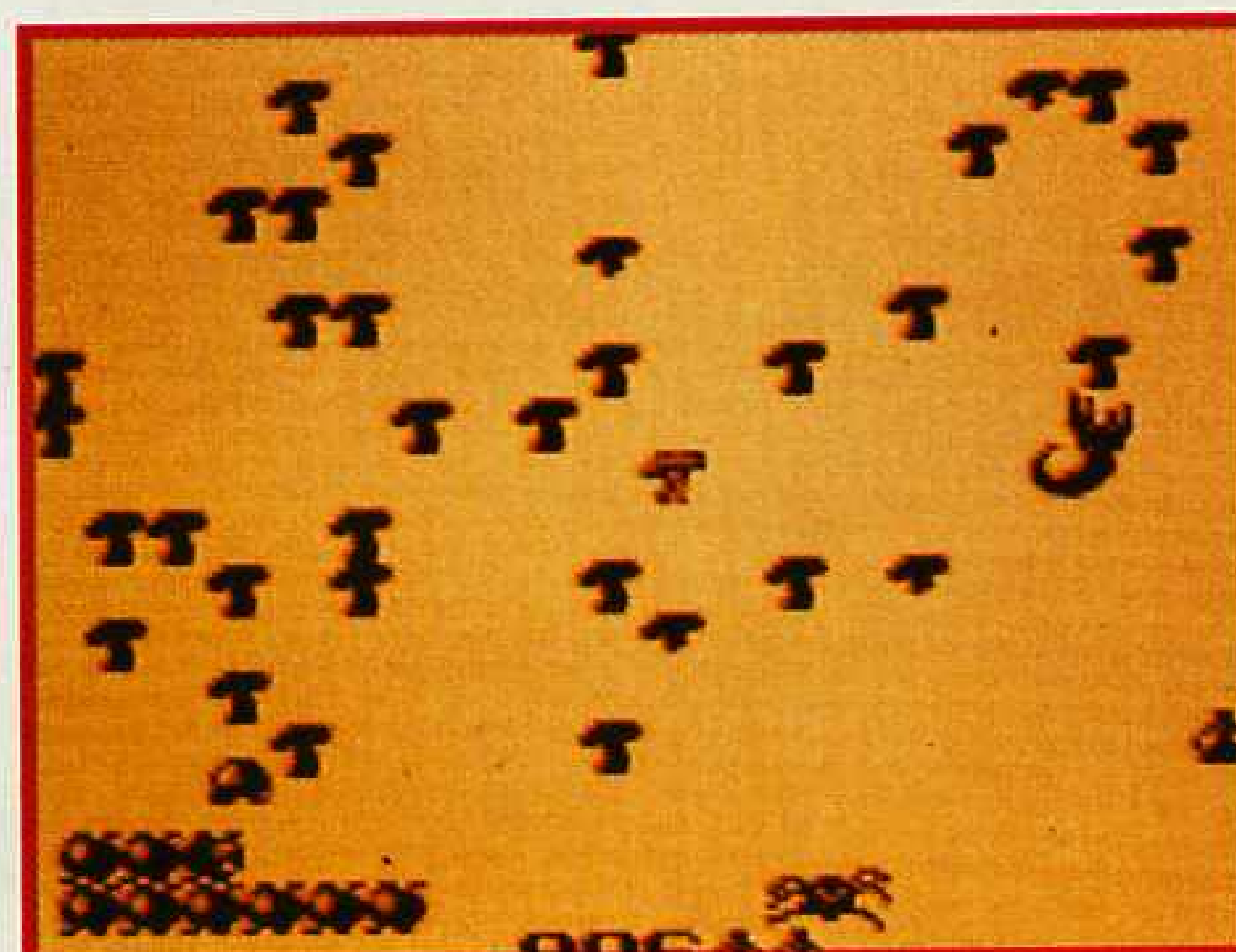
## Game Boy Top 10

Und wieder mal hoffnungslos subjektiv, meine Lieblinge (in Klammern die Position des Vormonats, soweit vorhanden):

- Platz 1 **Figthing Simulator** (-)
- Platz 2 **Probotector** (-)
- Platz 3 **Final Fantasy Legend 2** (1)
- Platz 4 **Battleloads** (3)
- Platz 5 **Final Fantasy Adventure** (2)
- Platz 6 **Double Dragon** (6)
- Platz 7 **Castelian** (4)
- Platz 8 **Tetris** (8)
- Platz 9 **Robocop** (7)
- Platz 10 **Terminator 2** (9)

Nicht mehr mit von der Partie: Mickey's Dangerous Chase und Chopflifer 2. Dafür zwei famose Neuzugänge, die sich gleich nach ganz oben spielen konnten (Testberichte auf den nächsten Seiten).

Zusammengestellt von (ts).

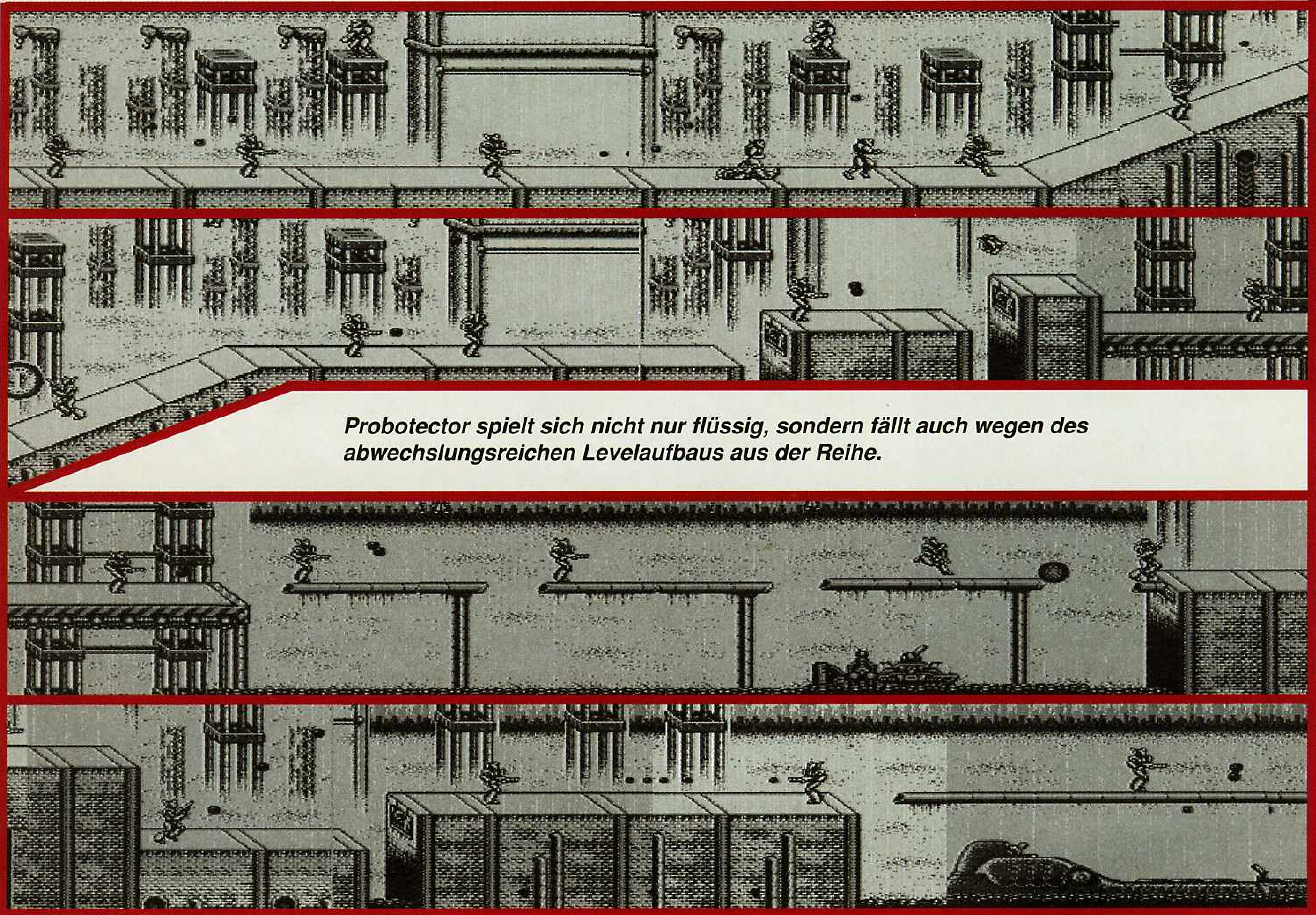




# MARIOS MAGIC

## PROBOTECTOR

Im Kampf gegen die Missetäter einer bösen Galaxie, muß sich der Kampfroboter "Probotector RD 008" behaupten. Seine ehrenvolle Aufgabe ist die Rettung der gesamten Menschheit.



*Probotector spielt sich nicht nur flüssig, sondern fällt auch wegen des abwechslungsreichen Levelaufbaus aus der Reihe.*

Wer kennt das gutmütige Gegenstück zum Terminator? Schwarzenegger selbst, in Terminator 2? Nein, den meine ich nicht, sondern den neuen "Probotector RD 008"! Der wird im Jahr 2633 nämlich entwickelt, um die, inzwischen friedlich gewordene, Menschheit vor den Aliens aus der "Galaxie der Apokalypse" zu schützen. So und nicht anders steht das zumindest im Handbuch des Actionspiels. Jene Aliens haben den unehrenhaften Plan geschmiedet, die menschliche Rasse unerbittlich auszulöschen. Seine Mission führt den Probotector mitten in die Festung der Schwarzen Viper, von der aus die ganze Invasion vorbereitet werden

soll. Die Aufgabe des Spielers ist es, fünf verschiedene Levels mit dem Probotector zu durchlaufen. Ausgerüstet mit einem Maschinengewehr tritt man auf sehr abwechslungsreichen Plattformen gegen Horden von feindlich gesinnten Robotern, Schleimwesen, Selbstschußanlagen usw. an. Die Ansicht des Spiels ändert sich dabei von Level zu Level. Während Stufe 1, 3 und 5 aus der Seitenansicht gesteuert wird, sieht man die anderen Levels aus der Schrägperspektive. Was bei diesem Spiel im Game Boy abläuft, ist alles andere als langweilig: Der Spielhallensound ist geradezu ohrenbetäubend, das Scrolling ist ein wenig verwischt, gehört aber

immer noch zur Oberklasse. Die Schüsse aus dem Probotector-Gewehr bestehen aus flinken Salven, wie sie jeder Actionfan gerne sieht. Außerdem läßt sich das Gewehr durch Aufsammeln von Bonus-Icons zum "Spread Gun", "Fire Gun" oder "Homing Gun" aufrüsten. Der Abwechslungsreichtum zwischen den Levels macht

das Spiel zur Dauerherausforderung, leider fehlt eine Paßwortfunktion, außerdem stört die Tatsache, daß auch die kleinste Berührung mit etwas Feindlichem den Kampfroboter sofort zum Umfallen bringt.

(tb)

### GAME BOY

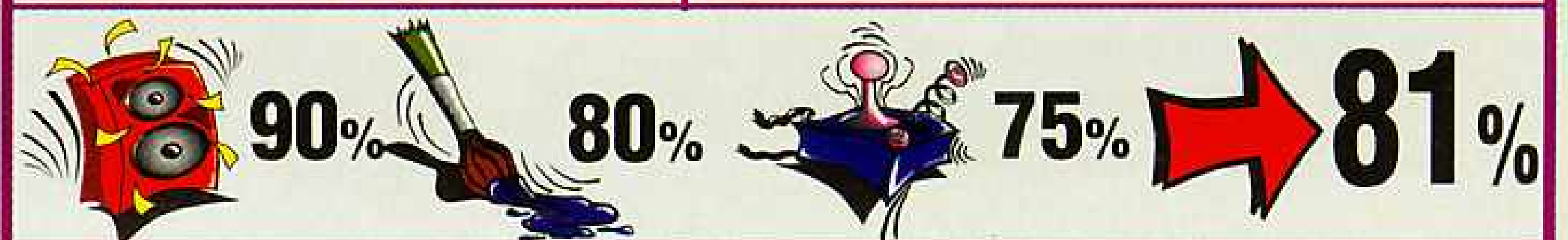
#### Besonderheiten

- abwechslungsreiches Ballerspiel
- deutsche Anleitung

### ACTION

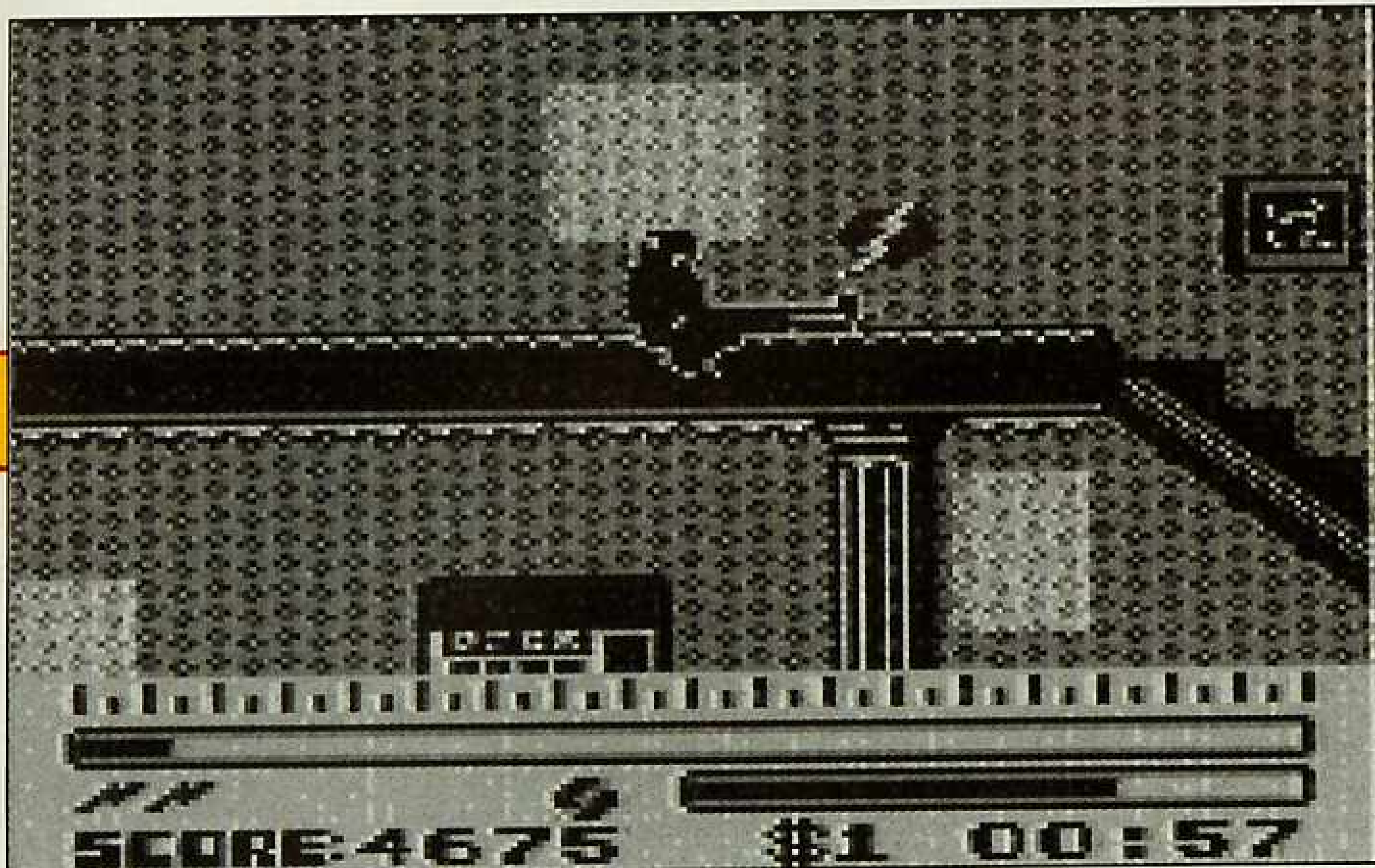
Hersteller Konami  
Preis ca. DM 80,-

Muster von Hersteller





# MARIOS MAGIC



Hier könnt Ihr die Gegner im wahrsten Sinne des Wortes "abblitzen" lassen.

## THE FLASH

Nicht nur für Comic-Liebhaber gibt es jetzt ein Spiel mit dem Superhelden "Der Rote Blitz". Im Gegensatz zu den meisten Film- oder Comic-Umsetzungen ist "The Flash" auch gar nicht mal so schlecht. Ganz im Gegenteil...

Central City steht kurz vor dem Zusammenbruch. Drei gefährliche Supergangster, Captain Cold, Mirror Master und der Trickster sind drauf und dran, mit ihren Verbrecherbanden die Macht in der Stadt zu übernehmen. Ihr Druckmittel: Mehrere gut behütete Zeitbomben sind kurz vor der Detonation. Wie gut, daß es da Superhelden wie den "Roten Blitz" gibt, der mit Supertempo für Ordnung sorgen kann. Nur zwei bis drei Minuten bleiben dem Spieler

Fausthieb entschärfen kann. Die Gegner sind in dem Spiel ebenso bunt gemischt, wie die Steuerungsmöglichkeiten. Es gibt die normalen menschlichen Faustkämpfer, die im Kampf für Flash lediglich eine kurze Zeitverzögerung darstellen, dann noch die mit Schußwaffen gerüsteten Verbrecher, außerdem noch die ungefährlichen Hologram-Kämpfer des Mirror Masters und die gefährlichen Supergangster. Die Steuerung über das Game Boy-Kreuz

und zwei Tasten ist sehr genau und läßt sich wirklich leicht handhaben. Die einzelnen Level sind neben den animierten Gegnern auch noch zweckmäßig mit anderem Inventar (Getränkeautomaten, Treppen usw.) ausgestattet, was das schnelle horizontale Scrolling des Spiels aber

in keiner Weise bremst. Auch der Sound ist von Anfang an sehr stimungsvoll und vor allem der fetzige Titelsong erinnerte mich leise an irgendeine Filmmusik (nur welche?). Als besonders nützlich erwies sich die Paßwortfunktion, die einem fortgeschrittenen Spieler das lästige Durchspielen der ersten Level erspart.

(tb)



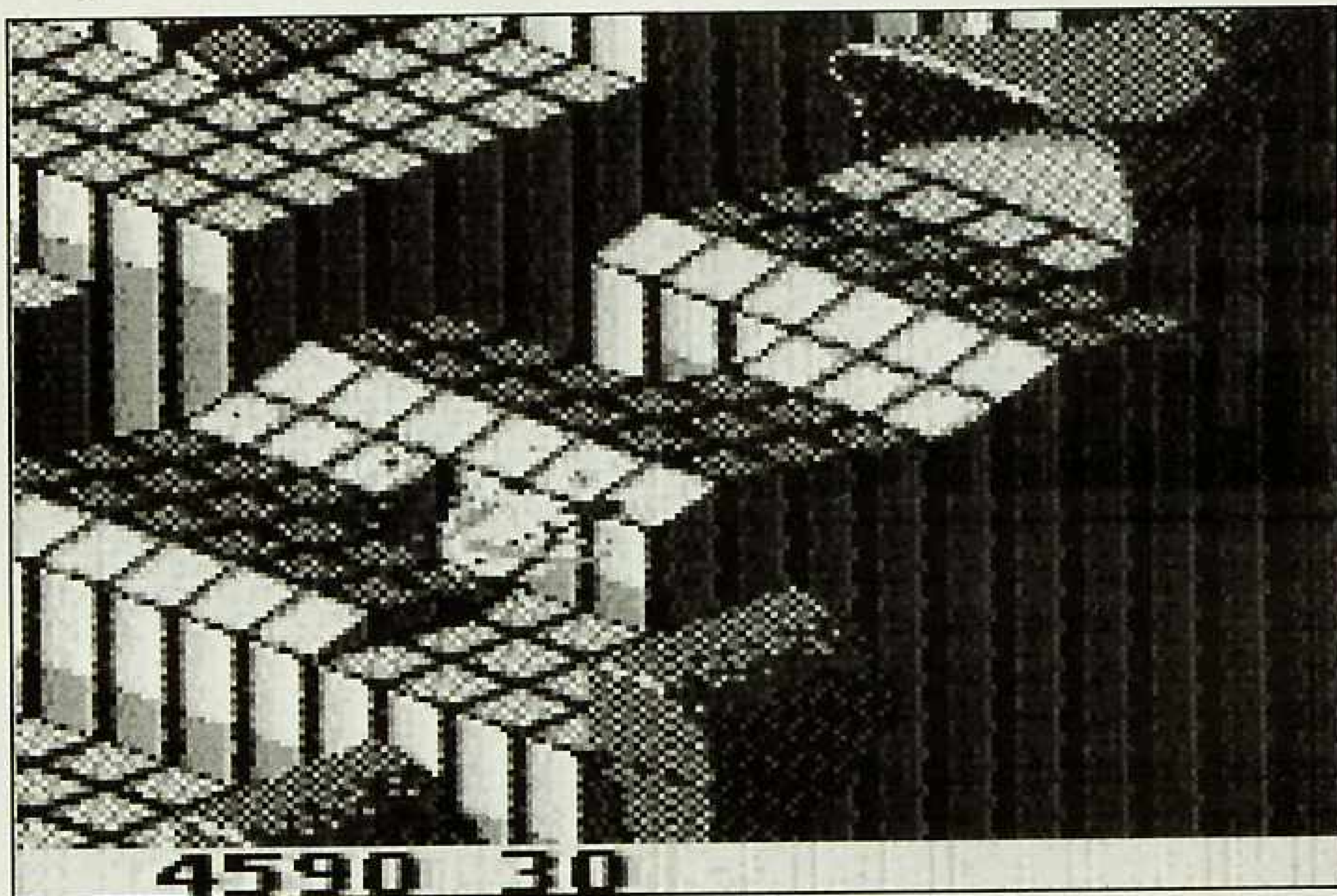
in jedem Level, um jeweils einen dieser Sprengsätze zu entschärfen. "The Flash" ist ein schnelles Jump and Run-Spiel, das aber ebenso gut als Karate-Spiel durchgehen könnte. Mit einem ansehnlichen Fundus von verschiedenen Kicks und Faustschlägen, Sprüngen und Deckungen, muß der Spieler eine starke Gegnerschaft überwinden, bevor er eine Bombe erreicht und mit einem kräftigen

## MARBLE MADNESS

Für die meisten Amiga-Besitzer ist "Marble Madness" seit Jahren ein geläufiger Begriff. Das 3D-Murmelenspiel ist jetzt kräftig abgespeckt auch für den Game Boy erhältlich.

Die Spielidee von "Marble Madness" ist alt, aber immer noch spaßig: Auf der Suche nach dem Ausgang rollt der Spieler mit einer Murmel eine dreidimensionale Ebene ab. Die Kugel folgt neben den Steuerungsanweisungen des Spielers auch noch der Schwerkraft und ihrer eigenen Trägheit, was den Weg über die unregelmäßigen Vertiefungen und Erhöhungen der Ebene zur fummeligen Rutschpartie werden läßt.

Im 2-Spieler Modus via Game Link streiten sich eine schwarze und eine weiße Murmel um die bessere Platzierung in dem Murmelrennen. Die Grafik der Game Boy-Version ist im Bezug auf Scrolling und Schatteneffekte wirklich sehr schön anzusehen und auch der, für Game Boy-Verhältnisse, ziemlich langweilige Sound trübt den Spielspaß nicht besonders. Trotzdem wird das Spiel vor allem für Einzelspieler eine herbe Enttäu-



Trotz der tollen Grafik, ein relativ langweiliges Spiel, insbesondere im Hinblick auf die Langzeitmotivation.

Den Ebenenrand zu überrollen, empfiehlt sich dabei ebensowenig, wie das Berühren der herumirrenden Murmelmampfer oder das Betreten von wandernden Treibsandfeldern. Durchquert man eine Ebene in der vorgegebenen Anzahl von Sekunden, so rückt man in den nächsten von insgesamt (leider nur) fünf Leveln auf.

schung sein, denn die fünf Levels sind dermaßen primitiv aufgebaut, daß mehr als 5 bis 10 Stunden Spielzeit nicht benötigt wird, um alle fünf Levels aus dem Stegreif zu beherrschen. Außerdem müssen die Levels immer in der vorgeschriebenen Reihenfolge durchquert werden und es gibt nur eine Schwierigkeitsstufe.

(tb)

### GAME BOY

Besonderheiten  
- Paßwortfunktion

### JUMP 'N RUN

Hersteller Toy Headquarters  
Preis ca. DM 70,-  
Muster von Top 4



### GAME BOY

Besonderheiten  
- 2-Spieler Modus via Game Link  
- deutsche Anleitung

### GESCHICKLICHKEITSSPIEL

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





# MARIOS MAGIC

## THE ATTACK OF THE KILLER TOMATOES

Obskure Hintergrundgeschichten zu Computerspielen gibt es viele. Daß man jedoch Killer-Tomaten als fürchterlichen Gegnern die Angst in die Zellen treiben muß, ist ein bißchen arg unrealistisch.

Nichtsdestotrotz hat Dr. Gangrene sich die Vegetation zu eigen gemacht und sie zu seinem persönlichem Machtinstrument ausgebaut. Als alter Veteran aus dem Tomatenkrieg wirst Du reaktiviert und in den Kampf geschickt. Das Spiel

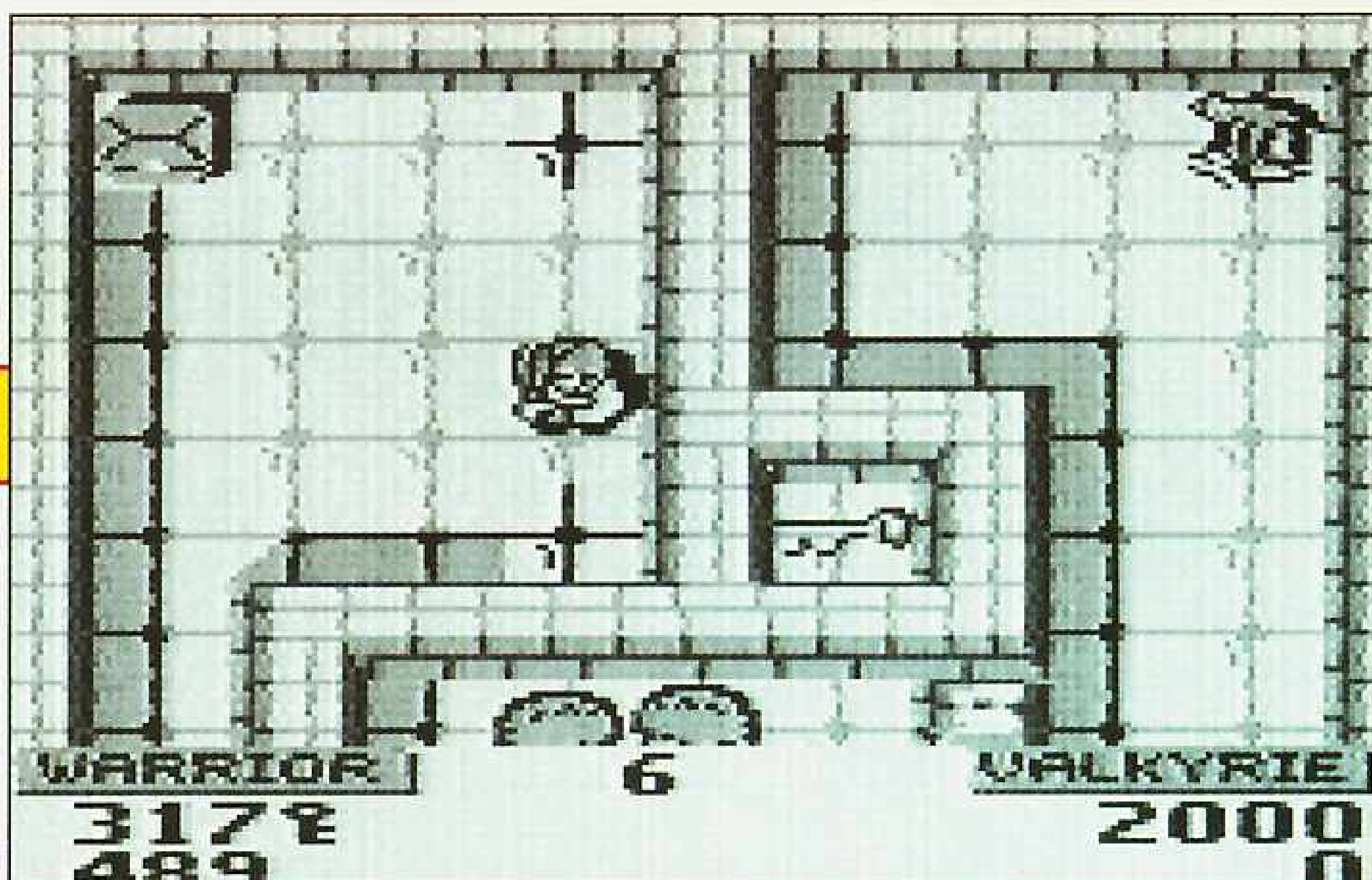
angeschubst werden, die dann alle Tomaten auf ihrem Weg niederwalzen. Ein Fallschirmrucksack erleichtert das exakte Landen wesentlich. Will man einen Level verlassen, muß man vorher allerdings noch die Tomatensaft-Kanne finden, ohne die es kein Entrin-



Das Urteil des Ketchup-Experten: Äußerst mittelmäßig.

zeigt sich als nettes Actionspiel in Turricanmanier. Jeder Level wird zunächst von einem Reporter angekündigt, CNN scheint also auch beim Tomatenkrieg Teil II live dabei zu sein. Die Tomaten können sowohl durch einen geschickten Fußtritt zermatscht werden, als auch durch lässiges Draufspringen zu Saft umgewandelt werden. Mehrere Extras erleichtern die Suche nach dem Ausgang. Schwerter können durch die Luft geworfen werden und dienen so als Waffen mit größerer Reichweite. Herumliegende Felsen können

nen gibt. Die Soundeffekte sind kaum der Rede wert, die Titelmusik stimmt allerdings in bester Marschmusikmanier auf das kriegerische Geschehen ein. Das Game ist gut spielbar, das Scrolling ist schön sanft und witzige Grafiken sorgen für viel Abwechslung. Die Zwischenbilder vom rasenden Reporter lockern das Geschehen auf, denn mit Selbstironie wurde kaum gespart. Sensationelles wird man in diesem Spiel kaum finden, doch für Jump 'n Run-Fans dürfte es allemal ein Probespiel wert sein. (hi)



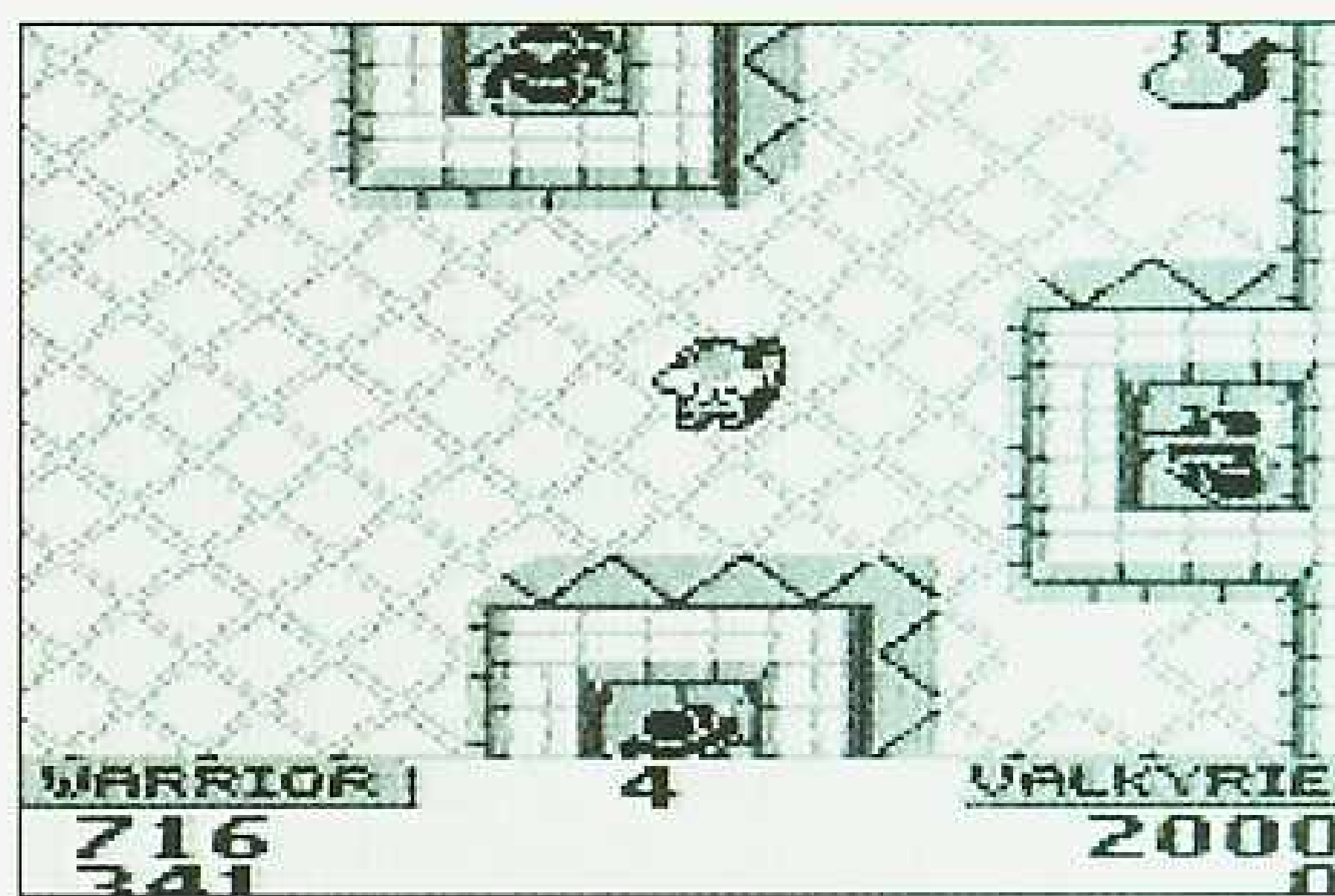
Der Klassiker der Action-Rollenspiele verspricht auch auf dem Game Boy noch einige unterhaltsame Stunden.

## GAUNTLET II

Der Multiplayerklassiker schlechthin ist nun auch auf dem Game Boy erhältlich. Die Rede ist natürlich von Gauntlet II und dank Videolink können sich zwei Game Boy-Besitzer gleichzeitig auf Monsterhatz begeben...

Das Spielprinzip ist immer noch sehr einfach. Man muß sich durch ein Labyrinth schlagen und den Ausgang erreichen. In der Regel führt der Ausgang in den nächsten Level, sucht man jedoch ein bißchen, kann man einige Levels überspringen. Soweit wäre das Ganze noch eine recht ruhige Angelegenheit, doch Monsterbrutstätten sorgen für pausenlose Action. Die Energie wird

Spieler an andere Orte und Trittfelder lassen Wände wie von Zauberhand verschwinden. Ab und zu kann man in Schatzkammern Punkte scheffeln, ein Zeitlimit begrenzt dieses Vergnügen jedoch. Technisch wurde das Ganze vorzüglich realisiert. Dutzende von Monstern huschen fein animiert über den Screen, die Grafik wurde detailgetreu umgesetzt und das Scrolling in acht Richtungen ist tadellos. Manche Sprites sind zwar etwas schwer zu erkennen, doch dieser Makel trübt den Spielspaß nicht allzu stark. Die Titelmusik wurde technisch etwas schwach umgesetzt, die Sprachausgabe, welche Spielereignisse kommentiert, versetzte mich allerdings in Erstaunen.



zwar sowieso ständig weniger, doch Monster sorgen gerne für noch größere Verluste und Gevatter Tod persönlich läßt oft nur noch die Flucht als Ausweg. Herumliegende Schlüssel sollte man unbedingt aufsammeln, denn sie öffnen versperrte Türen. Sammelt man Nahrung auf, wird das Energiekonto aufgefrischt und Schätze sorgen für ein höheres Punktekonto. Teleporter transportieren die

Sie ist gut verständlich und klingt fast wie beim Original. Auch nach mehreren Jahren hat Gauntlet noch nichts von seiner Faszination verloren. Besonders zu zweit entstehen die schönsten Spielersessions, die Erinnerungen an alte Zeiten wach werden lassen. Sollte jemand Gauntlet noch nicht kennen, so muß er bei der Game Boy-Version unbedingt zugreifen. (hi)

### GAME BOY

Besonderheiten  
- Spiel zum "schlechtesten Film aller Zeiten".

### JUMP 'N RUN

Hersteller T HQ  
Preis ca. DM 70,-  
Muster von Top 4

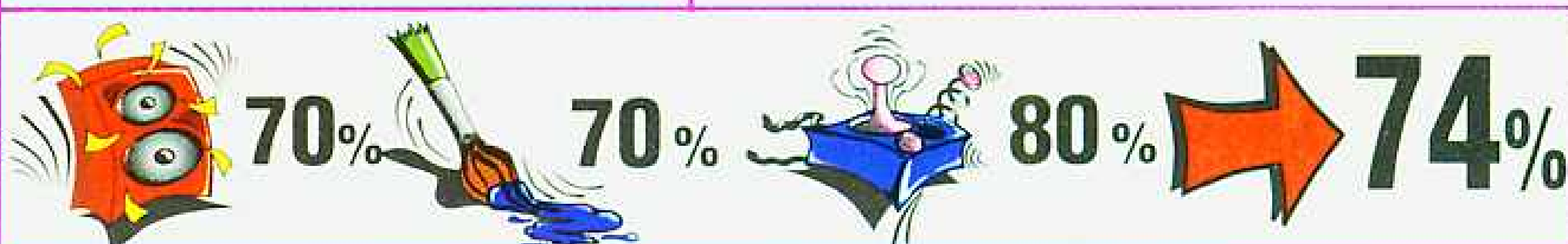


### GAME BOY

Besonderheiten  
- 2 Spieler via Game Link

### ARCADE-ACTION

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



Neueröffnung!  
Georgswall 3  
3000 Hannover  
Tel.: 0511 / 32 17 96

# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck  
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach  
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Neu:  
zu teuflichen  
Preisen

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx \*Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

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

Bestellservice:

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

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

Pssst, wir verleihen auch! Teuflich, oder?...

## SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dine Caper)	94,95
Fantasy Zone 5	74,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Wrestling	64,95
Sonic	94,95
Spiderman	94,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

## SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel	289,00
Mega Drive jap. o. Spiel	264,00
Mega Drive incl. Sonic	389,00
Mega Drive Action Replay	149,00
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghols 'n Ghosts	121,95
Golden Axe 2	111,95
Gynoug jap.	82,95
Jewel Master	104,95
Kings Bounty	101,95
Magic Hat jap.	82,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95
Strider	131,95

The Immortal	129,95
Thunder Force 3	101,95
Toki	119,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

## SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Golden Axe jap.	59,95
Griffin jap.	59,95
Mickey Mouse	67,95
Ninja Gaiden	59,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	74,95
Shinobi	54,95
Super Golf jap.	57,95
Super Monaco G.P.	54,95
Taru Ruto Action jap.	67,95
The Berliner Wall jap.	54,95
Waggon Land jap.	37,95
Wide-Gear	57,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

## NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95

Airwolf	94,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Gauntlet 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Rad-Racer	94,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
Wrestlemania	99,95

## GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Baseball	47,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	64,95
Double Dragon II	67,95
Duck Tales	67,95
F1 Race + 4 Spieler Ad.	87,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	77,95
Fortified Zone	77,95
Gremlings 2	77,95

Gargoyle's Quest	54,95
Hunt for Red October	74,95
Mickey Mouse	74,95
Mysterium	69,95
Nemesis	84,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Ambition	49,95
Pinball-Rev. o. Gator	77,95
Roger Rabbit	52,95
Side Pocket	69,95
Simpsons	67,95
Skate or Die/Bad 'n Rad	49,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	67,95
Turrican	52,95
World Cup	69,95
WWF Superstars	69,95

## ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
lynx Adapt. Zig Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

... aber nur in unseren Ladengeschäften!

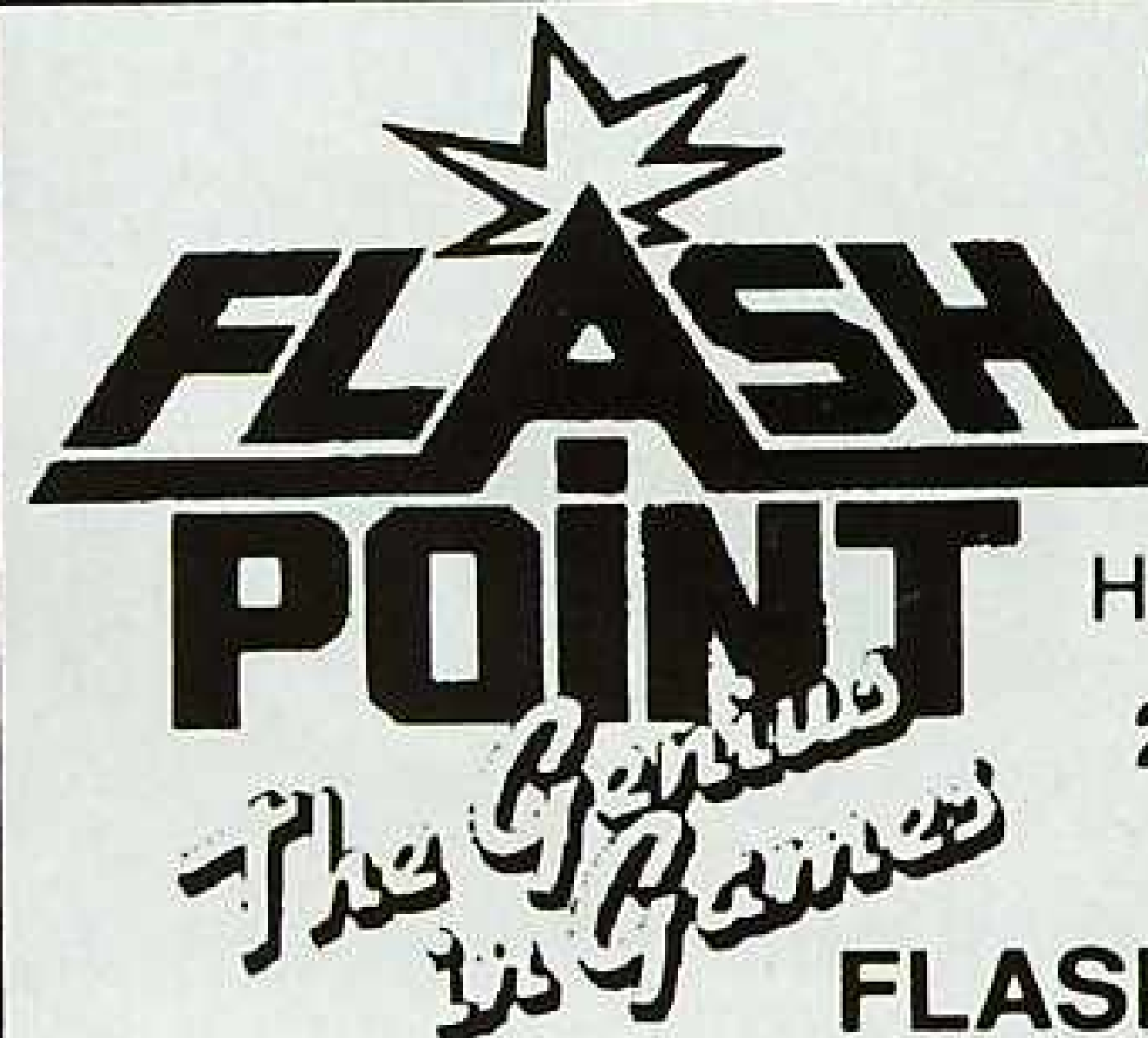
# MEGA TRADE

Die Nr. 1 im Hegau und Bodenseekreis

<b>SEGA GAME GEAR</b>			
Game Gear mit Columbus	269,-	Electro Cop	59,-
Slider	59,-	Pac-Land	59,-
Dragon Crystal	59,-	Rampage	59,-
G-Loc	59,-	Road Blaster	59,-
Mickey Mouse	69,-	Robo Squash	59,-
Putter Golf	49,-	Scrapyard Dog	59,-
Shinobi	69,-	Slime World	59,-
Super Monaco Grand Prix	59,-	Super Shinobi	59,-
Joe Montana	59,-	S.T.U.N Runner	59,-
Oulrun	59,-	Viking Child	59,-
Leaderboard Golf	69,-	Xenophobe	59,-
Pacman	59,-	<b>NINTENDO NES</b>	
Pengo	49,-	Nintendo Nes Grundgerät	179,-
Sonic The Hedgehog	69,-	A Boy and His Blob	89,-
Factory Panic	49,-	Air Wolf	89,-
Wide Gear (Lupe)	49,-	Bayou Billy	89,-
<b>GAMEBOY</b>		Blades of Steel	89,-
Nintendo Gameboy kompl.	138,-	Capt. Sky Hawk	89,-
Adventure Island	NEU 69,-	Days of Thunder	89,-
All Star Challenge (D)	NEU 69,-	Defender of the Crown	89,-
Amazing Tator	NEU 59,-	Iron Sword	89,-
Asteroids	NEU 59,-	Knight Rider	89,-
Atomic Punk	59,-	Life Force	89,-
Bart Simpson	69,-	Mario I	49,-
Battle Toads	59,-	Mario II	79,-
Belmonts Revenge	69,-	Mario III	99,-
Blaster Master Boy	59,-	Mission Impossible	89,-
Bugs Bunny 2	59,-	Snake Rattle and Roll	89,-
Burger Time	59,-	Starwars	NEU 109,-
Ceaser's Palace	59,-	Zelda I	89,-
Chase H.O.	NEU 59,-	<b>SEGA MEGA DRIVE</b>	
Choplifter	59,-	Sega Mega Drive Grundgerät	379,-
Crystal Quest	NEU 59,-	Action Replay	139,-
Cyraid	49,-	Air Buster	NEU 89,-
Dexterity	49,-	Art Alive	89,-
Double Dragon	59,-	688 Attacke Sub	99,-
Double Dragon 2 (D)	NEU 69,-	Batman	99,-
Final Fantasy I + II	je 79,-	California Games	NEU 89,-
Fortified Zone	NEU 59,-	Castle of Illusion	79,-
Golf	49,-	E-Swat II	99,-
Hatris	49,-	Fantasia	99,-
Home Alone	NEU 69,-	Golden Axe II	99,-
Klax	59,-	Growl	NEU 89,-
Marus Mission	NEU 59,-	James Pond	99,-
Mega Man 2	69,-	James Pond 2	99,-
Mickey Mouse	NEU 69,-	Joy Pad	79,-
Mysterium	59,-	King's Bounty	99,-
Navy Seals	NEU 59,-	Mercs	99,-
Operation C	69,-	Might and Magic	99,-
Paperboy	59,-	Moonwalker	49,-
Q-Bird	NEU 69,-	Phantasy Star III	109,-
Radar Mission	59,-	Populous	99,-
Robocop 2	NEU 69,-	Quack Shot	99,-
Simpsons (D)	NEU 59,-	Rings of Power	NEU 99,-
Bad 'n Rad	NEU 39,-	Shadow of the Beast	109,-
Tour de Thrash	69,-	Shadowdancer jap.	79,-
Spiderman	59,-	Shining in the Darkness	99,-
Sword of Hope	59,-	Sonic	99,-
Teenage Turtles	49,-	Starflight	109,-
Teenage Turtles 2	NEU 69,-	Super Hang-On	59,-
<b>LYNX</b>		Super Monaco	89,-
Lynx Grundgerät	199,-	Super Shinobi jap.	69,-
A.P.B.	59,-	Truxon	NEU 89,-
Chips Challenge	59,-	Turrican	89,-
Chakered Fly	59,-	YS 3	NEU 89,-
Gates of Zendor	59,-		
Golf	59,-		

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

IMPORTE - NEUHEITEN



## Flashpoint

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hamburger Straße 68

2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT HAT'S

## MEGA DRIVE

## Game Boy

Super Monaco G.P.	59,94	Missile Command us	49,94
Ghostbusters us	59,94	Beetle Juice us	59,94
Shadow Dancer us	59,94	Adv. Island us	59,94
Populous us	79,94	Battle Toads us	64,94
Moonwalker us	59,94	Blaster Master Boy us	59,94
Dick Tracy jap.	59,94	Amazing Tator us	54,94
Whip Rush jap.	29,94	Hunch Back us	59,94
Steel Empire jap.	109,94	Mega Man II us	64,94
Toe-Jam+Earl jap.	99,94	Prince of Persia us	64,94
Golden Axe II jap.	89,94	The Flash us	64,94
Kid Chameleon us	109,94	Marble Madness us	64,94
Wonderboy III jap.	49,94	Gauntlet II D.	64,94

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

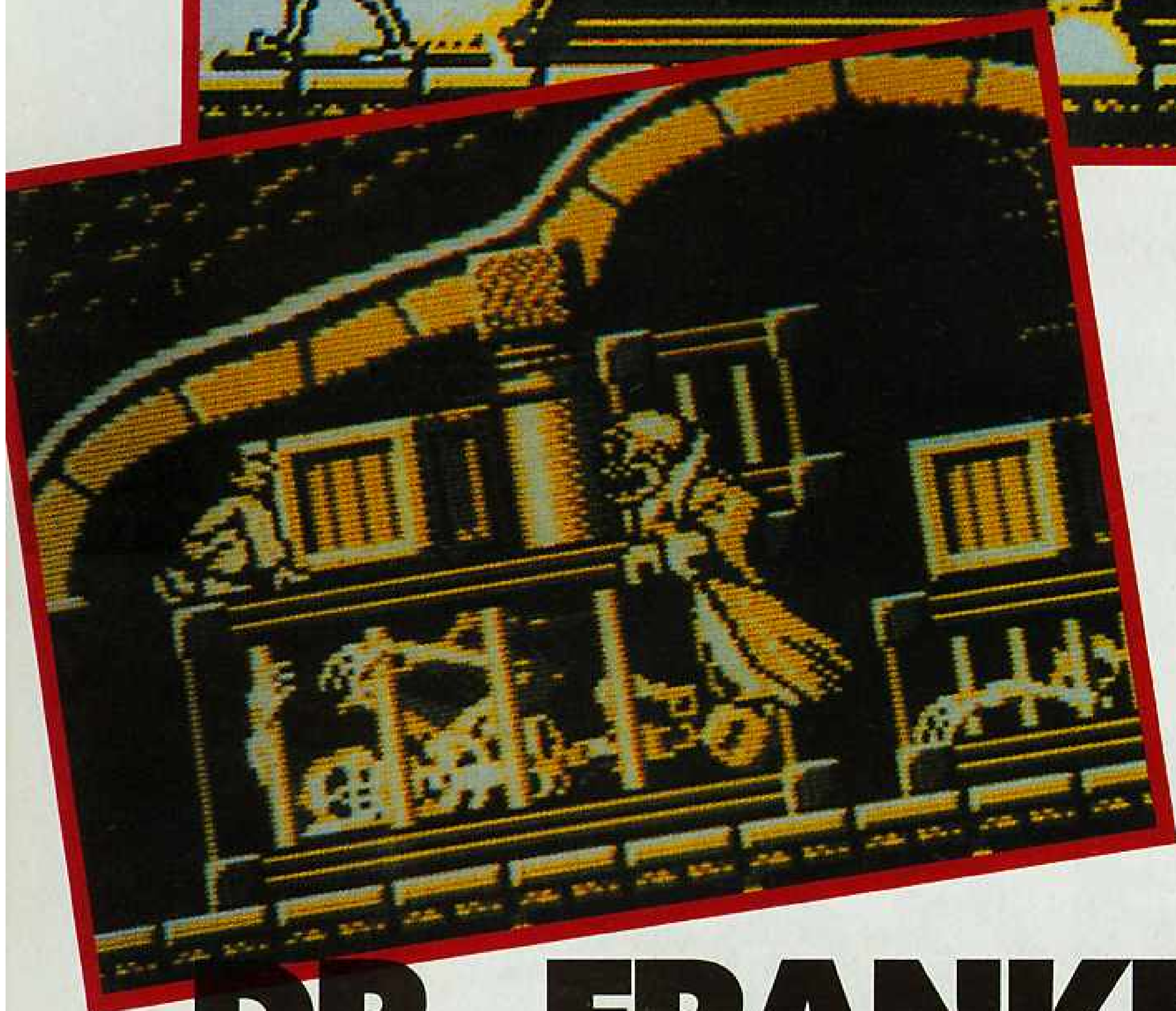
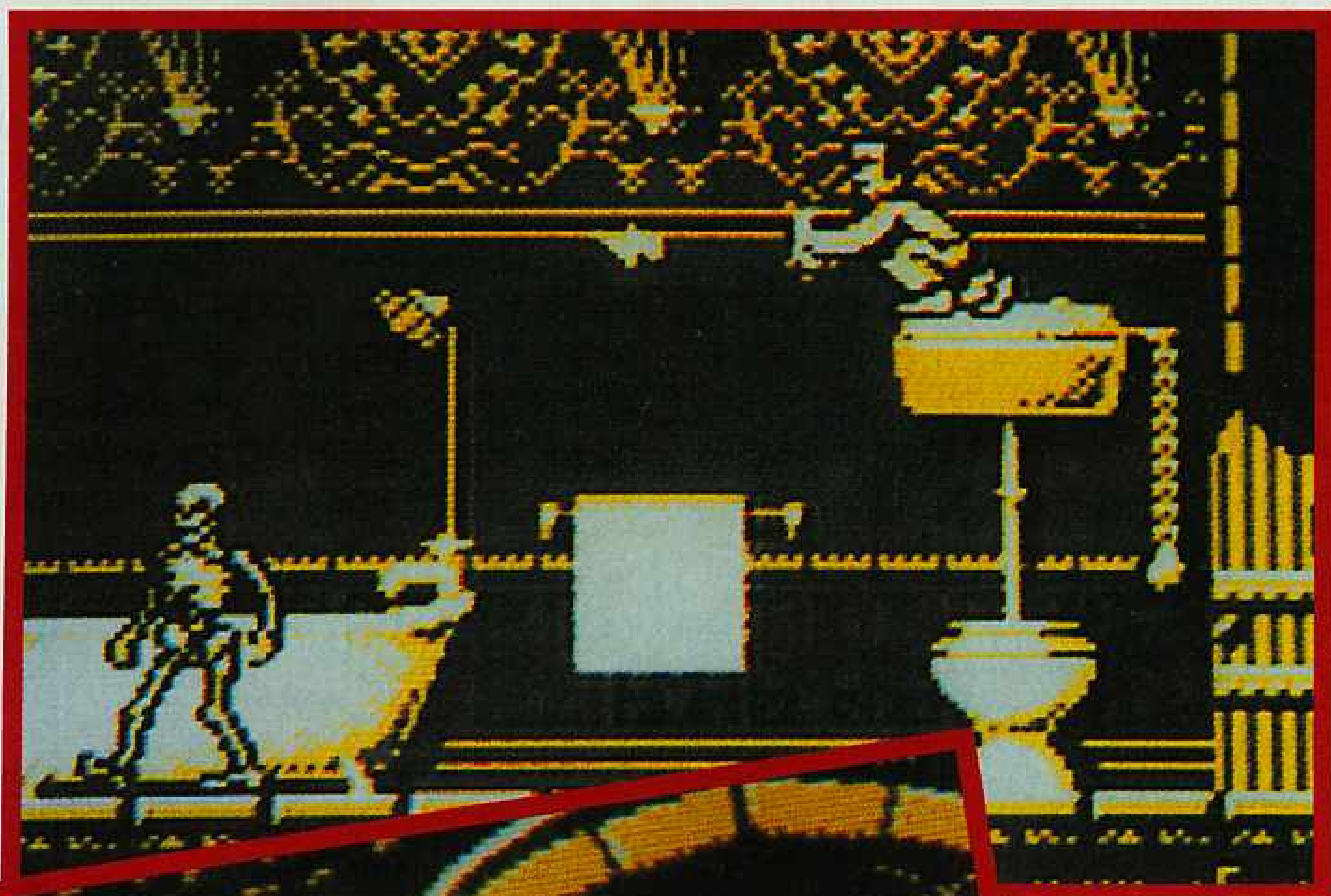
0 45 51 / 40 97

Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Die Anleitungen der Spiele sind in englisch, japanisch oder deutsch abgefasst (US, D oder jap.).

Fordern Sie den FLASHPOINT HAUPTKATALOG an. Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.



# MARIOS MAGIC



## DR. FRANKEN

- Preview -

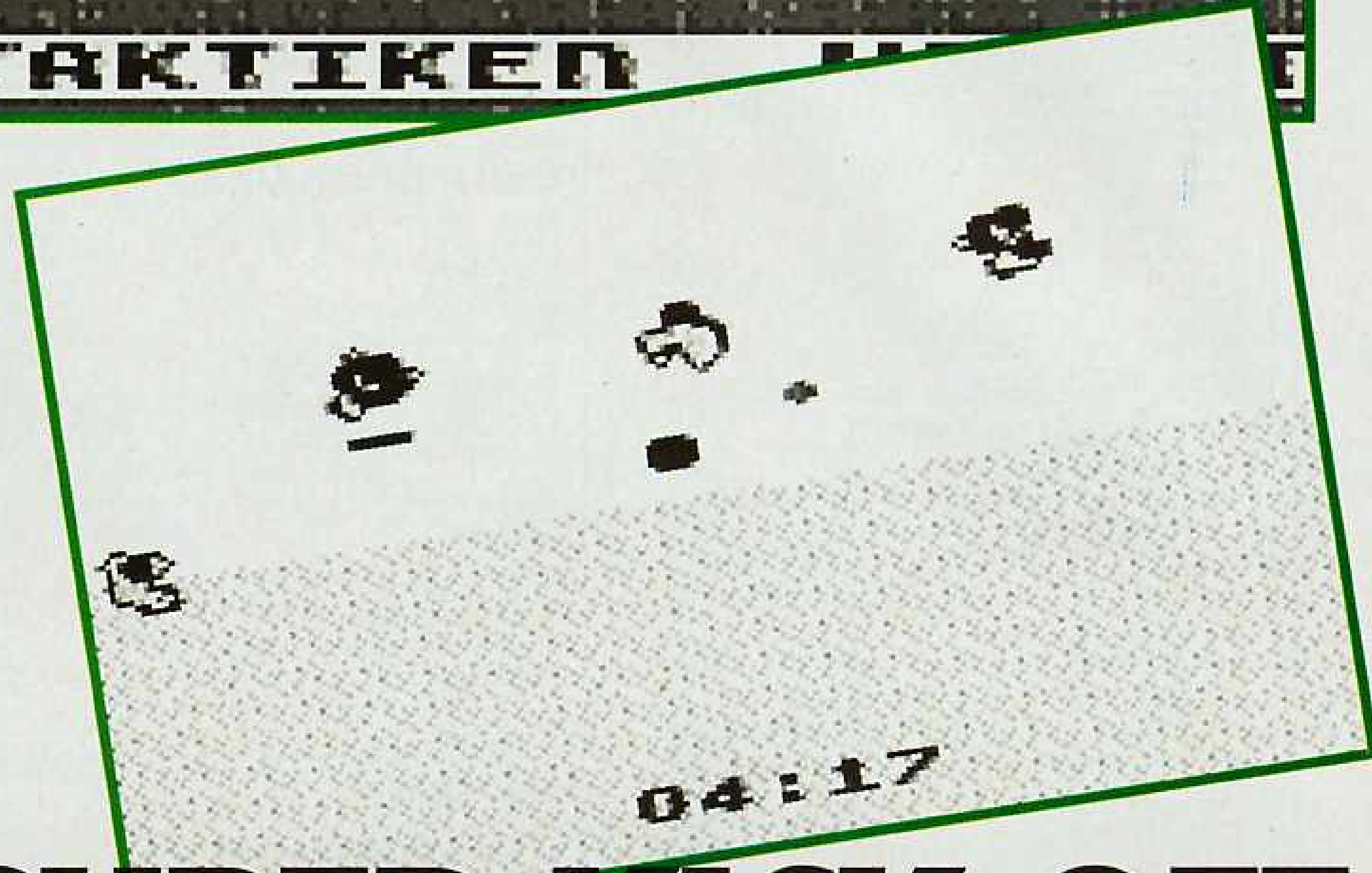
**Die augenscheinliche Verwandtschaft zu den Frankenstein ist durchaus beabsichtigt. Elites erstes Game Boy verträgliches Spiel läßt auch gleich auf mehr hoffen.**

Dabei ist die Aufgabenstellung reichlich makaber: Du, in der Rolle von Frank junior, mußt, sollst, darfst in den 230(!) Räumen eines alten Gemäuers die Einzelteile Deiner Freundin zusammensuchen. Irgendwie selbstverständlich, daß dies nicht ganz so einfach ist. Frank und seine Puzzlefreundin sind nämlich nicht die einzigen Kreaturen, die der wirre Dr. Franken zurückgelassen hat. Ganze Horden von Knochengestalten und mutierten Haushaltsgeräten flippen durch die Gänge und Räume. Bei dieser Rahmenhandlung stört noch nicht einmal die farblose Darstellung auf dem Game Boy Screen. Im Gegenteil, das macht es erst richtig geisterlich. Insgesamt werden im gesamten Spiel 350 grafische Elemente verwendet, was zur Viel-

zahl der Kreaturen und der sehr liebevollen und detaillierten Grafik führt. Dabei wurde auch in keinsten Weise mit Witz und Slapstick gespart, was das Gameplay nicht unwesentlich beeinflusst. Und wo wir schon bei der technischen Umsetzung sind: Auch der Sound läßt sich durchaus mit Lob überschütten, was zum einen auf die witzigen Begleitmusiken zutrifft und im ganz speziellen auf die Soundeffekte.

Wer mehr Wert auf das geschriebene Wort legt, hat die Möglichkeit aus sechs europäischen Sprachen, die ihm genehmste herauszusuchen.

Ab Sommer '92 gibt es diese Gruselpaket zum Preis von ca DM 70,- überall dort, wo Ihr auch bisher Eure Module käuflich erworben habt. (ts)



## SUPER KICK OFF

**Als ich "Super Kick Off" für den Game Boy in den Händen hielt, nahm ich mir vor, es nicht an der Amiga-Version zu messen. Ich wollte dem Spiel schließlich eine echte Chance geben.**

S.K.O. ist eine Fußball Simulation mit einem, in alle Richtungen, scrollenden Spielfeld in voller Größe, wobei die Spieler, Markierungen, Tore usw. im richtigen Größenverhältnis dargestellt sind. Gleich zu Anfang fällt das tadellose, deutsche Handbuch positiv auf. Als ich das Modul im Game Boy hatte, konnte ich auch noch zwischen fünf Landessprachen wählen, was den guten Eindruck noch verstärkte. Das Titelbild geht so, erste Zweifel kamen mir, als die einfallslose Musik vor sich hin dudelte. Aber da das eher nebensächlich ist, kann man ja darüber hinwegsehen. Kommen wir zum eigentlichen Game. Erwähnenswert ist dabei auch der Übungsmodus, in welchem man ohne "Feindberührung" den Umgang mit dem Ball üben kann. Das ist zwar ratsam, wird aber sehr schnell langweilig. Hat man das

hinter sich gebracht, kann man Pokalspiele, Europapokal, Liga und alles, was man von einer Fußball Simulation erwartet, in die Tat umsetzen. Wie bei Spielen dieser Art üblich, wird dabei der Spieler gesteuert, welcher dem Ball am nächsten ist. Die anderen Jungs entwickeln dabei ein Eigenleben. "S.K.O." läßt eigentlich fast keine Wünsche offen. Es ist komplex genug, um eine echte Simulation zu sein und ist ausgezeichnet spielbar. Der Sound, den man während des Spiels zu hören bekommt, ist allerdings beim bestem Willen nur als mäßig zu bezeichnen. Wenn wir schon beim Meckern sind, die Grafik ist auch etwas sehr mager ausgefallen. Alles in allem bleibt unter dem Strich ein Fußballspiel, das zwar durchaus gefallen kann, aber niemanden so richtig vom Hocker wirft. (rr)

### GAME BOY

**Besonderheiten**  
- Scrolling über das gesamte Spielfeld

### SPORTSPIEL

Hersteller Anco  
Preis ca. DM 70,-

Muster von  
Rushware





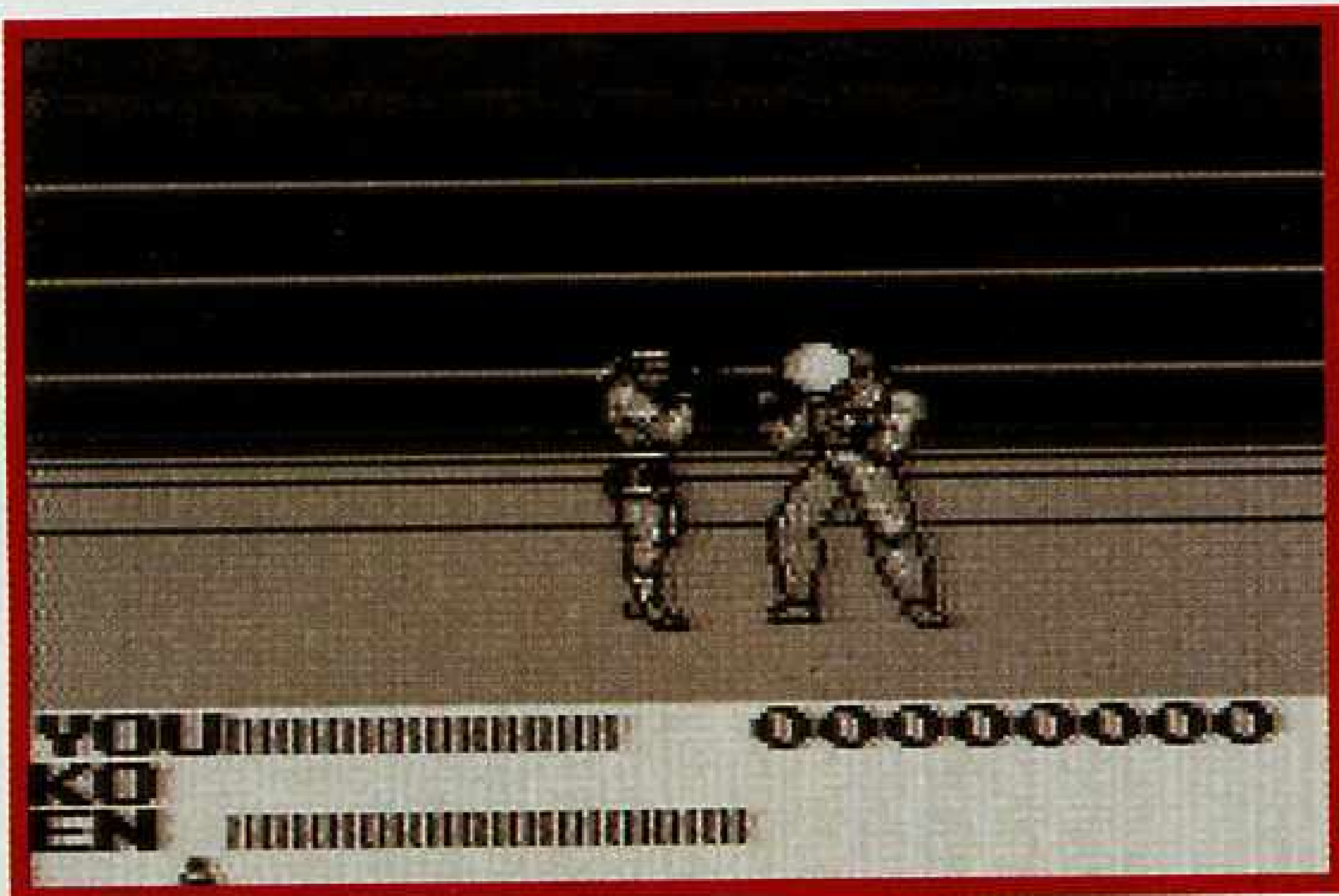
# FIGHTING SIMULATOR

**Ok, Ok. Ich geb ja zu, daß ich diese Art von Spielen liebe. Und wenn man schon seit Jahren in seiner Freizeit mit dieser Thematik vertraut ist, so interessieren einen die Martial Arts natürlich auch in allen compumäßigen Umsetzungen. Da es sich bei den Spielen ungefähr so verhält wie bei den Filmen (auf einen guten, kommen zwanzig für den Müll) ist man umso mehr erfreut, wenn wieder mal eins von den guten den Weg in die heiligen Hallen der Redaktion (wenn Ihr wüßtet) gefunden hat.**

Fighting Simulator besteht im Prinzip aus zwei eigenständigen Programmen, der Sportsimulation und dem Beat'em up Teil. Nach dem Einschalten gibt es erst einmal eine kurze Einführung in die Thematik, also einen Abriß der Hintergrundgeschichte: Die "Dark Dragons" eine Ansammlung von Kampfsportexperten, hat sich zur herrschenden Macht entwickelt. Um diese Macht auch gleich eindrucksvoll in Szene zu setzen, machen sich die "Dark Dragons" auf den Weg zum Drachenberg, um dort das Medallion in ihren Besitz zu bringen, einen sagenumwobenen Schatz, der auf dem Berg versteckt sein soll. Doch hallo, wie könnte es auch anders sein: Du Rick, the Flying Warrior, stellst Dich ihnen entgegen. Soweit zur Vorgeschichte. Danach kommt es zur Auswahl der Spielmodi. Entweder die Actionsequenz zu der die Vorgeschichte gehört, oder die Sportsimulation. Auf sportlicher Basis hat man dann die Wahl zwischen dem Ein- und einem Zwei-Spieler-Modus. Es folgt dann die

Auswahl der Spielstärke, wobei zu empfehlen ist, möglichst früh mit dem Masterlevel zu beginnen, da

man über eine ganze Reihe feiner Tricks, die in ihrer Anwendung sehr einfach zu handhaben sind.



**Der weiße Punkt verrät Dir den besten Trefferpunkt.**

der Action-Mode mit Standard Reaktionen kaum zu bestehen ist. Desweiteren ist es nun möglich nochmals unter drei verschiedenen Levelstärken zu wählen. Und nun kommt der interessanteste Teil, die Auswahl der Kampfsportart. Auswahl besteht zwischen Kung Fu, Karate, Kick-Boxen, Martial Arts, Boxen, Wrestling und Doppelschwertkampf. Die einzelnen Disziplinen weisen natürlich auch ganz spezielle Techniken auf. Als Kung Fu-Kämpfer verfügt

zugleich schönsten Techniken besitzt der Martial-Arts Spezialist. Mit dem Doppelschwertkämpfer steht der einzige bewaffnete

Akteur zur Verfügung. Einen sonderlichen Vorteil stellt die Bewaffnung jedoch nicht dar, was ein klein wenig an der Realität vorbeigeht.

Die Simulationskämpfe finden allesamt in einem "handelsüblichen" Boxingring statt und gehen wahlweise über eine oder drei Runden. Im unteren Teil des Bildschirms werden die Energiebalken der Kämpfer dargestellt.

Im Action-Mode, hat unser Held die Aufgabe, ein Mitglied der "Dark Dragons" nach dem anderen zu besiegen, wobei er hier auf alle Vertreter der einzelnen Stilrichtungen trifft. Es empfiehlt sich also, schon zu Beginn ausreichend Trainingserfahrung zu sammeln, um die entsprechenden Schwachstellen zu kennen und im "Ernstfall" auch ausnutzen zu können.

Eines haben die beiden Modi allerdings gemeinsam. Die jeweils erfolgversprechendste Körperstelle wird auf beiden Seiten für kurze Zeit durch einen kleinen weißen Kreis markiert. So gilt es dann, die entsprechende Stelle zu schützen, sofern sie am eigenen Kämpfer angezeigt wurde, beziehungsweise zu attackieren, wenn sie sich beim Gegner offenbart. Resümierend bleibt festzuhalten, daß es für jeden Martial Arts Fan keine Frage sein sollte, das Spiel muß her.

(ts)

## GAME BOY

**Besonderheiten**  
- sehr gute Techniken

## BEAT 'EM UP

**Hersteller Culture Brain Muster von**  
Preis ca. DM 70,- Top 4



**CWM**

**CWM Computerversand und -shop**

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081/82 Fax 50878

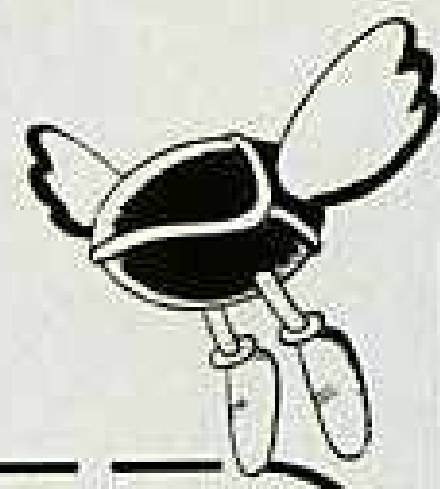
SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIAL-VERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

**SEGA GAME GEAR**

Grundgerät inkl. Spiel nur DM 289,-  
Adapter für MASTER SYSTEM Spiele DM 79,-  
Wide Gear Lupe DM 29,-

Alien Syndrome 79,- Fantasy Zone 79,-  
Axe Battler (US) 79,- Crystal Warriors 89,-

Ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.



**SEGA MEGA DRIVE**

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic DM379,-  
Grundgerät (deutsch) ohne Spiel DM299,-  
\*Grundgerät (Import) nur DM 269,-  
\*CD-ROM (Import) ab DM 799,-  
Joypad Pro 2 (Dauerfeuer) DM 49,-  
Joystick Genestic (Pilotengriff) DM 69,-  
Spiele Adapter (für Import-Spiele) DM 29,-

Desert Strike 109,- Jordan vs. Bird 99,-  
Traysia Adventure 129,- Monaco G.P. 2 109,-

Ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.

\* Die so gekennzeichneten Geräte ohne FZZ-Nr. Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Deutschen Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

# Das besondere C64-Magazin auf Diskette!

Luxemburg fFr. 199 Belgien bfr. 210 Holland hfl. 12,50 Italien Lit. 8000 Österreich öS. 80 Schweiz sFr. 9,80

## Das C64-Magazin auf Diskette

# MAGIC DISK 64

Ausgabe 6/92

**nur 9,80 DM**  
unveränderte Preisgestaltung

Interessante  
Kurse in dieser  
Ausgabe!

- Bürgermeister**  
Machen Sie etwas aus Ihrer Stadt
- Yachzee**  
Das Würfelspiel
- Midi-Lager**  
Eine starke Lagerverwaltung
- Jezdoc Writer**  
Diskettenbriefe mit Grafik
- Musik Spy**  
Untersuchen Sie Musikstücke
- Starsetter**  
Tolles Utility für Demos

**Besonders** viele Tests präsentieren wir in jeder neuen Magic Disk 64. Nicht nur aktuelle Spiele werden genau unter die Lupe genommen, sondern auch Anwenderprogramme und Hardwareneuheiten.

Das sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen - Magic Disk 64 - für nur 9,80 DM jeden Monat neu!

**Besonders** viele Programme erhalten Sie jeden Monat auf Magic Disk 64. Angefangen von einfachen Utilities für jeden Tag bis hin zu umfangreichen Anwendungen, für die Sie sonst tief in die Tasche greifen müssen. Auch Spiele werden natürlich geboten. **Besonders** viele Kurse, Hilfen und Tips erhalten Sie mit jeder Ausgabe. Fragen von Lesern werden ausführlich beantwortet und anhand von Beispielen verdeutlicht.



**Jetzt im  
Zeitschriften-  
handel**

# TIPS & TRICKS

# MARIOS MAGIC



## BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE

Level 2 - 555-4239	Level 3 - 555-6767
Level 4 - 555-8942	Level 5 - 555-4118
Level 6 - 555-8471	Level 7 - 555-2989
Level 8 - 555-6737	Level 9 - 555-6429
Level 10 - 555-1881	

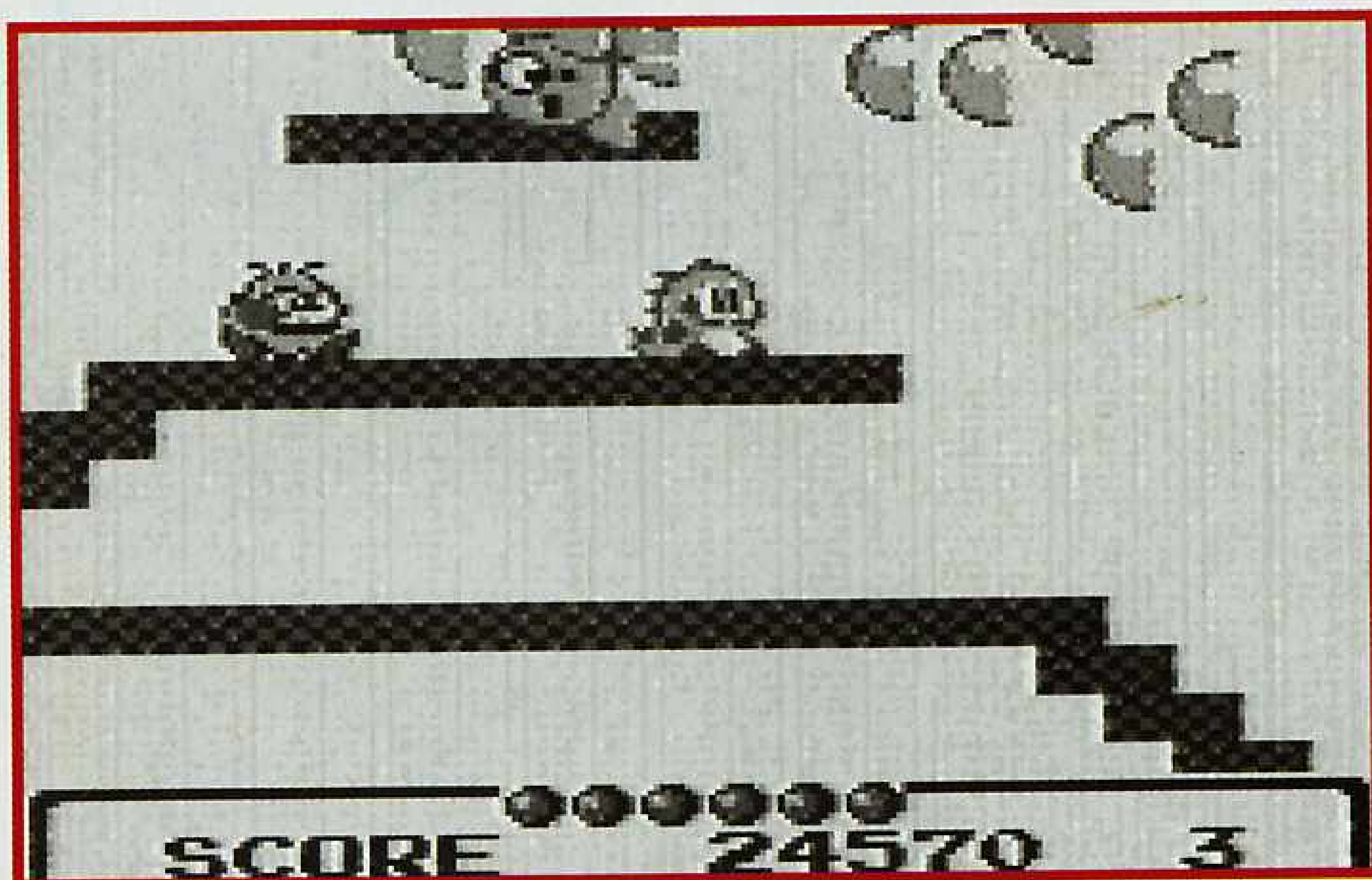
Jens Hoepfner

## F1 RACE

Wenn Ihr ca. drei Sekunden lang den Staub eines vorausfahrenden Wagens geschmeckt habt, so beginnt dieser Gegner zu blinken und Ihr könnt mit Hilfe des Zusatztreibstoffes an ihm vorbeiziehen.

Mauno Lankisch

## BUBBLE BOBBLE



Dieser Cheat macht das Spiel noch ein wenig schwerer (ob das der Sinn eines Tips ist?). Codewort: **VLT 1**

Thomas Kling

## WWF SUPERSTARS

Mit dieser Taktik läßt sich jeder Catcher leicht besiegen. Man verläßt den Ring und wartet, bis der Gegner auch herausklettert. Nun geht man wieder schnell in den Ring und stellt sich auf einen der Pfosten. Wenn der Gegner jetzt nachzieht, springt man ihn von dieser guten Position aus an.

## KUNG FU MASTER

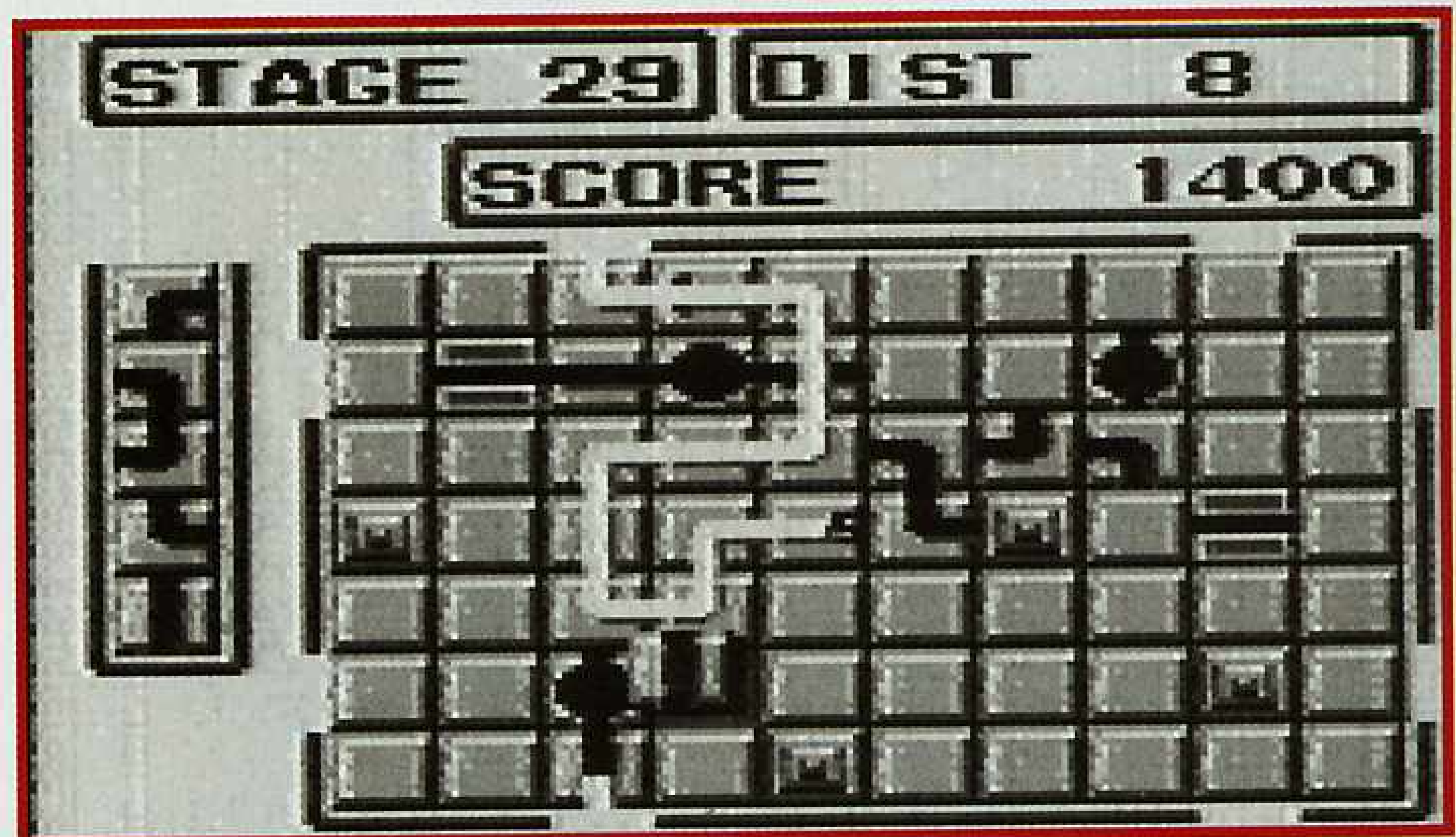
Um den dritten Endgegner niederzustrecken, solltet Ihr noch einmal zu den Ninjas zurückkehren. Hier die vielen Bomben mitgehen lassen und gegen den Obermotz einsetzen.

## R-TYPE

Wie wäre es denn mit einem kleinen Zeichenprogramm, anstatt der sinnlosen Ballerei? Kein Problem, wenn Ihr in der Highscoreliste nach **links-unten** drückt und gleichzeitig den **A-** und **B-** Knopf betätigt.

Stephan Hartmann

## PIPE DREAM



Hier die Paßwörter zum Alptraum aller Installateure!

Level 9 - GRIM	Level 13 - REAP
Level 17 - SEED	Level 25 - TALL
Level 29 - YALI	

Paul Plodder

## PRINCE OF PERSIA

Level 2 - 06769075	Level 3 - 24613065
Level 4 - 99116015	Level 5 - 33004005
Level 6 - 46308135	

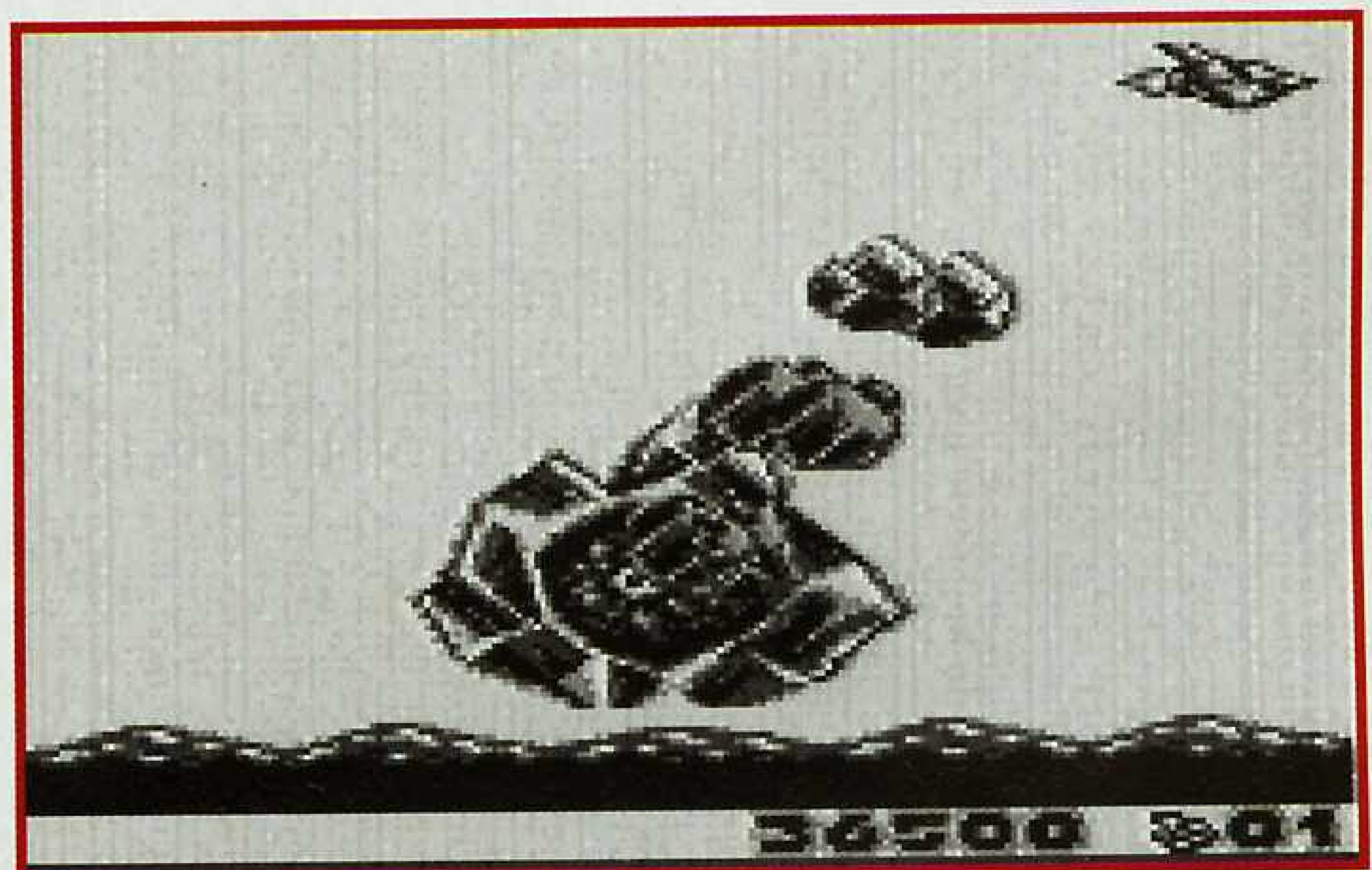
## NINJA BOY

Wenn Ihr folgendes eingibt, erhaltet Ihr nach dem Verlust Eures letzten Lebens ein weiteres Continue: **A, B** und **Start!**

## PARODIUS

Im dritten Level gibt es eine Bonushöhle. Kurz nach dem See erreicht Ihr eine Steinpyramide mit einer Wasserstelle. In diese solltet Ihr hineinfliegen.

Roberto Simon



# FANTASY ZONE

Im Jahre 6216 kamen Tumulte in der Geschichte des Weltalls endlich zu einem Ende.



Der Held Opa-Opa (im Ernst, der heißt wirklich so!) gewann den langgezogenen Kampf gegen Kreaturen vom Stern Menon. Er eroberte die Fantasy Zone zurück. Fantasy Zone lebte für lange Zeit in Frieden. Wir schreiben das Jahr 6344. Die Zone ist noch einmal von Ärger bedroht. Irgendwo versucht jemand, die Kontrolle der Zone an sich zu reißen. Gerüchte von einem bevorstehenden Untergang werden überall gehört und als Bestätigung der Gerüchte passieren seit kurzem merkwürdige Dinge in der Zone. Als Opa-Opa (ich kann es einfach nicht schreiben, ohne zu lachen) verschwindet, nimmt das Unheil seinen Lauf. Sein Sohn Opa-Opa jr. (Gröhl...) macht sich sogleich auf den Weg, um seinen alten Herrn zu befreien. Er zieht aus, um den Feind von Menon zu besiegen, um seinen Vater und seine Freunde zu retten. Opa-Opa jr. (wuhahaha...) kann seine Kanonen und Bomben benutzen, um seine Feinde zu zerstören. Aller-

dings werden die immer zäher, je weiter er vorankommt, und bald reichen seine Originalwaffen nicht mehr aus. Er muß die Münzen einsammeln, die erscheinen, wenn er einen Feind beseitigt, um bessere Waffen in den schwebenden Läden kaufen zu können. Das Spiel endet, wenn man alle Ebenen gesäubert hat. Es gibt insgesamt 7 Ebenen. Alle kennenzulernen dürfte eine geraume Weile dauern. Du beginnst das Spiel mit drei Schiffen (sprich Leben). Du verlierst jedesmal ein Schiff, wenn Du in einen Feind hineinraßt oder von einer Kugel getroffen wirst. Allerdings kannst Du Dir zusätzliche Schiffe kaufen, wenn Du genug Münzen eingesammelt hast. Das Game hat eine nette, bunte Grafik, die allerdings etwas albern wirkt. Der Sound und das Gameplay gehen auch in Ordnung. Der Schwierigkeitsgrad hält sich in Grenzen und das Spiel macht eigentlich Spaß, obwohl es nicht gerade durch Originalität glänzt. Solide Durchschnittskost eben.

(rr)

# WONDERBOY

Einen weiteren Spielhallenklassiker können sich alle Game Gear User ins Regal stellen.



Nicht mehr ganz neu, sei Wonderboy hier der Vollständigkeit halber und weil ich glaube, daß es es wert ist, trotzdem noch vorgestellt. Die Handlung bei diesem klassischen Jump 'n Run beschränkt sich auf das intellektuelle Minimum. Tanya, Freundin von unsern jungen Hüpfert Tom, ist entführt worden. Da Tom heute nachmittag sowieso nichts vorhatte, macht er sich also auf die Suche und durchkämmt die Insel Kokos von vorne nach hinten. Nach dem Titelscreen erscheint ein Infobild, dem Du entnehmen kannst, was der bisherige Highscore ist, in welchem Level Du Dich befindest und wieviele Leben Dir noch zur Verfügung stehen. Und los geht's. In 10 Ebenen stellen sich Dir die verschiedensten Hindernisse in den Weg, die es zu bezwingen gilt. Aber nicht nur das, auch der persönliche Vitaminhaushalt muß in Ordnung gehalten werden, da Dir sonst schneller als Dir lieb ist die Puste ausgeht. Dazu befinden sich auf Deinem Jump 'n

Run-Kurs jede Menge Südfrüchte, die es einzusammeln gilt. Um mit Schlangen, Kröten und ähnlichem Glibberzeug fertig zu werden, gibt es immer wieder Waffeneier, mit deren Inhalt man dann für Ordnung sorgen kann. Während der gesamten Aktion wird Dein Energiebalken im oberen Achtel des Spielfelds angezeigt. Als weitere "Sonderausrüstung" kann man sich auch mal ein Skateboard unter die Wunderfüße schnallen, oder ein Wort mit seinem Schutzengel plaudern, der einen dann unbesiegbar macht. Alle 20.000 Punkte gibt es ein Extraleben. Ebenso besteht zweimal die Möglichkeit, das Spiel an der letzten Stelle fortzusetzen. Resümierend bleibt festzuhalten, daß Wonderboy beim nächsten Einkauf sicherlich zur engeren Wahl gehören sollte.

(ts)

## GAME GEAR

**Besonderheiten**  
- mehrsprachiges Handbuch

## SHOOT 'EM UP

**Hersteller** Sega  
**Preis** ca. DM 80,-  
**Muster von** PC Computercenter



## GAME GEAR

**Besonderheiten**  
- Spielhallenklassiker

## JUMP 'N RUN

**Hersteller** Sega  
**Preis** ca. DM 60,-  
**Muster von** PC Computercenter







Mit 112 mph über die Piste bügeln.



Nur fleißiges Rempeln kann die Ganoven zur Aufgabe zwingen.

Um ihnen auf selbige gleich zu klopfen, hat der Staat New York eine Spezialeinheit, die Chase Task Force, ins Leben gerufen. Spezialisiert auf Hochgeschwindigkeitsverfolgungsjagden, schlüpfst Du in die Rolle des ehemaligen Formel 1 Piloten Tony Gibson. In einem Porsche 928 S4 heißt es nun, den amerikanischen Highways zu zeigen, was in einem deutschen Sportwagen steckt.

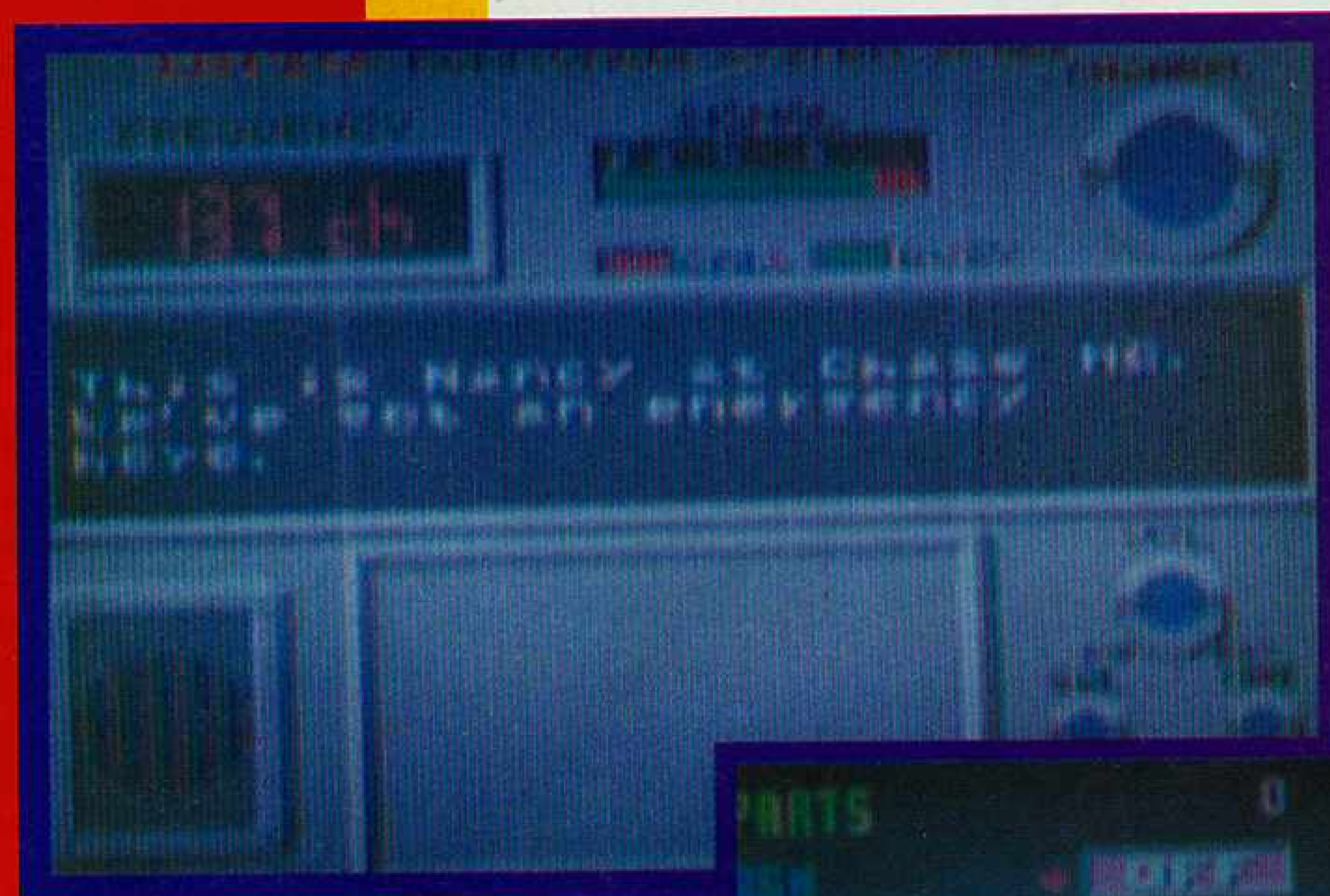
In der Introsequenz erhascht man zum ersten Mal einen Blick auf den 928er. Danach könnte man eine Reihe Tuningsätze (Turbo, Bumper usw.) einkaufen. Aber ohne Moos nichts los, und so muß man sich erstmal um das nötige Kleingeld kümmern. Ein erneuter Druck auf den Startknopf und man erhält einen Blick auf die Cockpitanzeigen. Ein letzter Check und eine kurze Orientierung auf der Karte, dann geht's los.

Mission eins gilt Idaho Ripper, der, wie Ihr einem Funkspruch entnehmen konntet, aus seiner kleinen, gemütlichen Zelle ausgebrochen ist und nun in einem Sportwagen durch die Vororte heizt. Eine kleine Positionskarte in der unteren linken Bildschirmhälfte zeigt Euch die Positionen von Verfolger und Verfolgtem. Solltet Ihr es schaffen, während des knappen Zeitlimits in Sichtweite des Übeltäters zu kommen, wird automatisch ein Blaulicht aktiviert, um die ganze Szenerie zusätzlich anzuheizen. Fortan gilt es, den Kollegen zum Anhalten zu bewegen. Doch mit schönen Worten ist es da nicht getan. Also ran ans Blech und solange angerempelt, bis er sich zur Aufgabe entschließt. Belohnt wird die ganze Aktion mit einer ansehnlichen Momentaufnahme der Festnahme.

Technisch wurde das Ganze recht einfach gehalten. Die Geschwindigkeit läßt sich über Button 1 regeln. Logischerweise bedeutet gedrückt halten Gas geben und loslassen Gas nehmen. Um sich im entscheidenden Moment einen Speedvorteil zu verschaffen, besteht über die Taste 2 die Möglichkeit, sich pro Rennen dreimal den Turboschub zu verpassen.

# CHASE H.Q.

**Gib Gummi Gerd. Im New York der 90er herrschen Gewalt und Verbrechen. Drogendealer und Mörder halten die Macht in ihren lausigen Fingern.**



Infelder und Auswahlmenüs satt.

Getriebemäßig kocht Chase H.Q. auf äußerster Sparflamme. Mit nur zwei Gängen kann man die Geschwindigkeit von Null auf High-speed regeln.

Auf der permanenten Anzeige wird neben den Standardanzeigen (Geschwindigkeit, Zeit und Gang) auch der Beschädigungsgrad des verfolgten Wagens angezeigt.

Die einzelnen Wagentypen sind mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt. Die Hintergründe sind detailliert und abwechslungsreich, die Farbkompositionen durchaus geglückt.

Das Ziel des Spiels ist schnell erklärt: Punkte, Punkte, Punkte. Für jede abgeschlossene Mission gibt es 100.000 Punkte, die Rest-

zeit wird mit je 5.000 Punkten vergütet. Ein Ende nimmt das Ganze, sobald die Sanduhr abgelaufen ist, oder alle Missionen erfüllt wurden. Sollte man unfreiwillig zur Aufgabe gezwungen werden, hat man dreimal die Möglichkeit, das Spiel an entsprechender Stelle fortzusetzen. Resümierend bleibt festzuhalten, daß es sich bei Chase H.Q. für den Game Gear um eine äußerst gelungene Umsetzung der Automatenversion handelt. (ts)

## GAME GEAR

**Besonderheiten**  
-sehr gute Automatenumsetzung

## ARCADE ACTION

**Hersteller** Taito  
**Preis** ca. DM 80,-  
**Muster von** Top 4



75



85%



80%



80%

# TOKI

Das affenstarke Action Adventure jetzt auch für den Lynx. Auch wenn die Vorgeschichte nichts Großartiges erwarten läßt, das Spiel hat es in sich.



Kunterbunte Grafiken machen das Spielen zum Vergnügen.

Um überhaupt irgendeinen Plan zu haben, wurde einfallsreicherweise die Prinzessin Miho von einem übelgelaunten Miraculix-Schüler entführt. Doch damit nicht genug. Auch Du mein Sohn Toki sollst Deinen Spaß



haben und im Affengewand durch die Lande streifen. Gedacht, gesagt und getan, begibst Du Dich also auf alle Viere, um entweder Deine Manneskraft zurückzuerobern und dem Hokuspokusmann zu zeigen, was eine affenstarke Pranke ist, oder den heldenmäßigen Computertod zu sterben. Vor Dir liegt nun Vookimedlo (wahrscheinlich Affenlatein), eine kunterbunte Welt mit allen möglichen Absonderheiten. Gestreng dem Wallstreet-Wahlspruch: "Wenn Du einen Freund brauchst, kauf Dir einen Hund", gilt es alles, was sich hier bewegt, zu eliminieren. Ganz egal ob Käfer, Dinobaby, Buntmeise, Krähe oder Spinne, mit Deinem

affenstark schlechten Atem schaffst Du sie alle. Und sollte sich etwas mal nicht bewegen, dann solltest Du es wenigstens einsammeln, da es sich mindestens um Extrapunkte, im günstigeren Fall sogar um ganz praktische Extrawaffen handelt. So zum Beispiel der blaue Footballhelm (sehr sinnig), der einem ausreichenden Schutz vor wildgewordenen Tieffliegern bietet. Und solange sich unsere kleine Erdkugel noch dreht, sollte man darauf gefaßt sein, daß wirklich nichts für die Ewigkeit ist, schon gar nicht Extrawaffen.

Etappenweise bekommst Du dann einen "Master Guard" vor die Pfote gestellt, der etwas mehr an Überredungskünste bedarf, um sich in Wohlgefallen aufzulösen. Doch nichts ist unmöglich, und so stehst Du nach reichlich springen, laufen, klettern, kriechen, rutschen und schwimmen den Trichter-mützenträger gegenüber. Es liegt bei Dir.

Die Grafik läßt kaum noch Wünsche offen, alle Sprites sind ausreichend groß und sauber dargestellt. Das Scrolling ist leichtgängig der Sound allerdings verbesserungswürdig. In seiner Gesamtheit ist Toki sicherlich zu empfehlen.

(ts)

# CRYSTAL MINES 2

Dämonen, die schlafen beißen nicht. Doch leider ging die Gier der Menschen auf der Suche nach immer größeren Reichtümern eine Erdschicht zu tief.



Wie die Grafik, so das Spiel.

Und aus war es mit dem Winterschlaf der Dämonen und mit der Minenarbeit für die Menschen. Anstelle weiter zu schlafen, wanderten die dämlichen Dämonen durch die unterirdischen Stollen und vertrieben die Arbeiter.

Soweit zum erfreulichen Teil des Spiels. Alles was nun kommt, oder besser nicht kommt, ist kaum noch der Rede wert. Natürlich gelang es einem findigen Kopf, eine Maschinen gegen diese Plagegeister zu entwickeln und wie könnte es auch anders sein, wird diese

von Dir gesteuert. Sinn, Ziel und Zweck von Crystal Mines 2 ist es, die einzelnen Levels von den Dämonen zu säubern, und dabei eine gewisse Anzahl von Kristallen einzusammeln, die unten rechts im Screen angezeigt wird.

Dabei versperrern teilweise Dreck und Felsbrocken (sehr lustig) den Weg zum Ziel bzw. zum Ausgang. Als Spezialeffekt gibt es zwei Arten von Dreck, den normalen und den explosiven. Letzterer zwingt natürlich zur Vorsicht. Mit Hilfe von TNT

kann man dann selbst einmal Sprengmeister spielen und die Fetzen fliegen lassen. Insgesamt erstreckt sich das Spiel mit seinem lausigen Sound und seiner noch lausigeren Grafik über 150 Levels mit 31 Extraareas. Einzig und



Man kann wirklich nur davon abraten.

allein die Menge der zu bestehenden Prüfungen, sowie der teilweise aufkommende Tüftelspaß geben dem Spiel überhaupt eine Daseinsberechtigung. In Anbetracht der derzeitigen Angebotsfülle kann ich aber den Kauf in keinsten Weise empfehlen, außer aus Nostalgiegründen.

(ts)

## LYNX

Besonderheiten  
- farbenprächtige Grafik

## JUMP 'N RUN

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



## LYNX

Besonderheiten  
- Automatenumsetzung

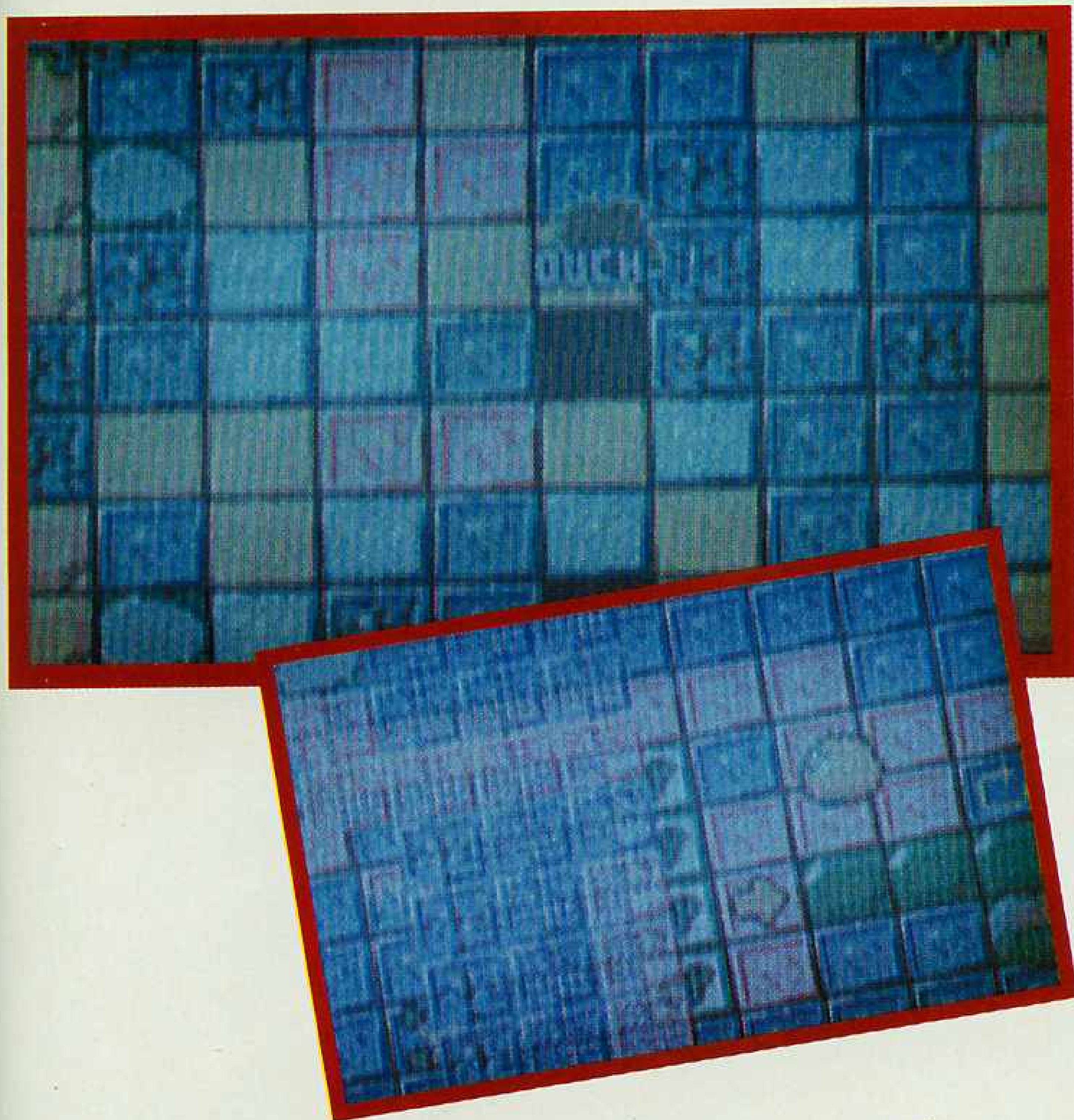
## ARCADE-ACTION

Hersteller Atari  
Preis ca. DM 60,-  
Muster von Hersteller



# SUPER SKWEEK

Was es für alle Game Gear Besitzer schon seit geraumer Zeit gibt, können und sollten sich auch alle Lynxianer in die Sammlung stellen.



Super Skweek, entwickelt von dem französischen Softwarehaus Loricel, findet nun auch auf dem Lynx seine Umsetzung und was für eine. Das Spielprinzip ist dabei leicht und schnell erklärt. Mit Hilfe eines kleinen Bonbonmonsters, dem Super Skweek, gilt es, die Spielfläche des jeweiligen Levels einzufärben und zwar Stein für Stein. Also ist zuerst einmal eine gute Orientierungsgabe vonnöten, denn nicht selten steht man, in der Meinung bereits alles eingefärbt zu haben, vor einem verschlossenen Ausgang, da man eben doch den einen oder anderen Stein übersehen hat. Zu Beginn noch nicht so fundamental wichtig, wird sich das Zeitlimit im weiteren Verlauf des Spiels immer unangenehmer bemerkbar machen. Eingeleitet wird das Spiel, und das ist wirklich der einzige Schwachpunkt, von der absolut unglücklichsten Levelmenüauswahl die jemals für den Lynx programmiert wurde. Mit Hilfe eines Ufo-Skweeks muß man die einzelnen

Levelkomplexe (jeweils 50 auf einer Insel) anfliegen. Hat man sich aus der Vogelperspektive für eine mögliche Ansammlung entschieden, dauert es "Ewigkeiten" bis man nahe genug herangekommen ist, um sie auch wirklich anwählen zu können. Ansonsten sind aber sowohl die Leveldarstellungen, wie auch die fetzigen Anfangs-, Zwischen- und Endgrafiken von bestechender Qualität. Damit das Spielen nicht zu einfach ist, sind in guter alter Pac Man-Manier eine ganze Reihe Napfsützen hinter dem S-Skweek her. Mit Hilfe der Napfsützeneliminierung kann man sich diesem Thema aber sehr schnell entledigen. Auch muß gesagt werden, daß die Sprites, obwohl ihrer geringen Größe, deutlichst zu erkennen sind. Unterlegt wird das alles von einem lustigen Musikstückchen, das den verspielten Charakter von Super Skweek noch unterstreicht. Resümierend bleibt nur die Feststellung, daß dieses Game in jede Sammlung sollte. (ts)

## LYNX

**Besonderheiten**  
- Kunterbunte und brillante Grafiken

## ACTION

**Hersteller** Loricel  
**Preis** ca. DM 70,-  
**Muster von** Atari Deutschland



★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★  
international  
Entertainment  
GmbH  
**SkyLine**

**Tel. 0711 / 81 27 36**

St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

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

Game Gear		Game Boy	
Devilish	77,90	Alleyway	49,90
Donald Duck	72,90	Amazing Spiderman	49,90
Dragon Crystal	64,90	Baseball	49,90
Factory Panic	64,90	Battletoads	72,90
G-Loc	64,90	Boomers Adventure	57,90
GG Aleste 2 jap.	74,90	Bubble Bobble	63,90
Griffin jap.	64,90	Castlevania 2	67,90
Halley Wars	72,90	Double Dragon 2	63,90
Joe Montana Football	64,90	Duck Tales	64,90
Mickey Mouse	72,90	Dynablaster	52,90
Ninja Gaiden	72,90	F 1 Race & 4 Spieler Ad.	69,90
Psychic World	54,90	Final Fantasy Adventure	89,90
Putter Golf	54,90	Final Fantasy Legend 2	89,90
Shinobi	73,90	Fotified Zone	76,90
Sonic the Hedgehog	73,90	Gargoyle 'e Quest	51,90
Super Golf jap.	57,90	Gauntlet 2	66,90
Super Monaco GP	54,90	Hunt F. Red October	76,90
Taro Ruto Action jap.	57,90	Mickey Mouse	76,90
The Berlin Wall jap.	64,90	Nemesis	66,90
Wonder Boy	54,90	Ninja Gaiden	82,90
		Nobunaga's Ambition	89,90
		Pinball -Rev. Gator	47,90
		Rogger Rabbit	79,90
		Side Pocket	51,90
		Skate or Die/Bad Rad	66,90
		Sneakey Snakes	76,90
		Super Mario Land	47,90
		Tennis	47,90
		World Cup	51,90
		WWF Superstars	62,90
Sega Master		NES	
Alex Kidd 4	81,90	A Boy and his Blob	79,90
Asterix	92,90	Airwolf	99,90
Back to the Future 2	81,90	Bayou Billy	112,90
Basketball Nightmare	81,90	Blades off Steel	99,90
Captain Silver	81,90	Bucks Bunny Blow	109,90
Donald Duck (Dime Capper)	92,90	Gauntlet 2	99,90
Fantasy Zone 3 "Maze"	72,90	Knight Rider	99,90
Ghostbuster	79,90	Mega Man 2	99,90
Indiana Jones	89,90	Paperboy	67,90
Laser Ghost (f. Pistole)	92,90	Probotector	99,90
Mickey Mouse	89,90	Rad Racer	89,90
Pro Wrestling	67,90	Simpsons	117,90
Sonic	92,90	Solstice	79,90
Spiderman	89,90	Wrestlemania Chall.	97,90
The Flintstones	82,90		
Wonder Boy 2	82,90	Zubehör	
		Action Replay f. Sega Master	149,00
		Control Pad f. Master	27,90
		Control Stick f. Master	47,90
		Converter f. Mega Drive	134,90
		Game Boy + Tetris	148,90
		Game Gear Grundgerät	286,00
		GB - Koffer	32,90
		GB - Lampe	32,90
		GB - Lupe	27,90
		GB - Netzteil + Accu	64,90
		GB - Tragetasche	27,90
		GB - Verstärker	47,90
		Japan Adapter f. Sega Mega	32,90
		Joypad f. Mega Drive	44,90
		Light Phaser f. Master	109,90
		Lynx Adapter Zi. Anzü.	29,90
		Lynx Grundgerät 2	198,00
		Lynx Netzteil	27,90
		Lynx Tasche groß	32,90
		Lynx Tasche klein	29,90
		Master Gear Adapter	62,90
		Mega Drive + Sonic (d)	392,00
		NES Grundgerät	214,00
		NES Lightgun	64,90
		NES Spielebox	18,90
		NES Superset	279,00
		NES Tragetasche	24,90
		Power Stick f. Mega Drive	109,90
		Rapid Fire Unit f. Master	27,90
		Sega Master System 2	147,00
		Sega Master System 2 incl. Sonic	198,00
		Wide Gear f. Game Gear	39,90
Sega Mega		Lynx	
California Games	94,90	Blue Lightning	72,90
Dinoland	49,90	California Games	72,90
E - Swat	109,90	Checkered Flag	69,90
Fat Man jap.	72,90	Elektrocop	72,90
F-22 Interceptor	109,90	Hard Driving	76,90
Fire Mustang jap.	89,90	Ishido	79,90
Ghoulsten Ghost	114,90	Klax	79,90
Golden Axe 2	104,90	Pac Land	79,90
Gynoug jap.	77,90	Paperboy	79,90
James Pond 2	96,90	Road Blasters	79,90
John Madden	87,90	Robo Squash	67,90
Junction jap.	52,90	Rygar	76,90
Kid Chameleon	114,90	S.T.U.N. Runner	79,90
Klax	99,90	Shanghai	72,90
Magic Hat jap.	62,90	Slime World	72,90
Thunder Force 3	99,90	War - Birds	69,90
Toki	96,90	Xenophobe	72,90
Winter Challenge	109,90	Zarlou Mercenary	72,90
Wonderboy 5	113,90		
Wrestle War	109,90		

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

# ARCUS ODYSSEY

**Daß Fantasyspiele nicht immer gleich im Rollenspielbereich enden müssen, beweist Renovation mit dem Action-Adventure "Arcus Odyssey".**

Die Geschichte beschreibt den alten Konflikt zwischen Gut und Böse, Hell und Dunkel. Vor vielen Jahren hat Prinzessin Leaty Frieden in das Königreich der Arcusianer gebracht. Dies war natürlich nicht ganz im Sinne der hinterhältigen Hexe Castomira, die jetzt mit ihren Gefolgsleuten versucht, Furcht und Schrecken im Land zu verbreiten. Als wagemutiger Recke stellt Ihr Euch allen Gefahren.

Oberflächlich betrachtet, ist "Arcus Odyssey" nicht mehr als eine wunderbare Hommage an die beiden Klassiker "Gauntlet" und "Cadaver". Ihr wählt Euren Helden

(Kämpfer, Barbar, Jäger und Magier) und macht mit ihm die verschiedenen Kellergewölbe unsicher. Zaubersprüche und magische Gegenstände dürfen da natürlich genauso wenig fehlen, wie logische Puzzles und kleine Unterhaltungen.

Geht man jedoch in die Tiefe, so entdeckt man ein eigenständiges Spiel, das sich durch stimmungsvolle Grafiken und düstere Musik auszeichnet. Lediglich die etwas lahme Geschwindigkeit, die bei größerem Bildschirmgewimmel auftritt, gibt Anlaß zu Kritik.

(om)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- 2-Spieler-Modus

## ARCADE-ADVENTURE

Hersteller Renovation  
Preis ca. DM 120,-  
Muster von Top 4



# KID CHAMELEON

**In Kid Chameleon dreht sich wieder mal alles um eines: den bösen Obermotz vernichten!**

Dieser stellt es nicht ungeschickt an, die Computereaters in der Stadt zu kidnappen, hat er doch einen Simulator aufgestellt, mit dem man in den Cyberspace reisen kann, um dort seine Abenteuer real zu erleben. Klar, daß der Zustrom groß ist! Doch als plötzlich Deine Freunde aus dem Automaten nicht zurückkehren, beschließt Du, der beste Automaten-Crack in der Stadt, Deine Freunde zu befreien... Ihr startet in diesem nach allen Richtungen scrollenden Jump and Run als Kid Chameleon, der noch relativ leicht zu verletzen ist - dies ist jedoch kein Dauerzustand, den durch das Aufsammeln diverser

Bonusgegenstände, könnt Ihr Euch in eine Vielzahl von stärkern Sprites verwandeln. Hier wird jeder auf seine Kosten kommen, vom Samurai, Ritter und Zombi bis hin zum Panzer und Hoverboard, das wir aus Back to the Future II kennen, ist fast alles vertreten. "Schade", daß man sich nicht gleich in Mario oder Donald Duck verwandeln kann! Spielerisch gibt es kaum was zu mäkeln, ist doch das Scrolling, die Steuerung und die Grafik recht ordentlich. Zu bemängeln ist der nervige Sound und die im allgemeinen doch recht doof programmierten Gegner. Erstmals antesten, bevor Ihr in die Tasche greift.

(ss)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- Vielzahl von Verwandlungsmöglichkeiten des Spielersprites

## JUMP 'N RUN

Hersteller Sega  
Preis ca. DM 130,-  
Muster von Top 4



# WONDERBOY IN MONSTER WORLD

**Nach den unzähligen öden Jump 'n Run-Versionen unter diesem Titel gibt es jetzt endlich für das Mega Drive ein Wonderboy, das dem Spieler mehr als nur Joypadakrobatik abverlangt.**

Wie sollte es auch anders sein, Monster World wird von den bösartigsten Kreaturen heimgesucht und Dir ist es bestimmt, sie zu vernichten. Dieses Wonderboy ist eine tolle Kombination aus Beat'em up, Jump 'n Run und Adventure. Der gesamte Action-Part ist zwar nicht übermäßig schwierig, es kann jedoch einige Zeit dauern, bis man so manche komplexe Aufgabe bewältigt hat.

Wie bei allen gleichnamigen Spielen kann man auch hier seinen

Helden mit immer besseren Waffen, Rüstungen, Schildern, Stiefeln und Zaubersprüchen ausstatten. Zusätzlich gilt es, einige Gegenstände zu finden, die erst das Bestehen des nächsten Abenteurers ermöglichen.

Klasse Grafik im Comicstil und akzeptabler Sound erhöhen die ohnehin schon gesteigerte Spielfreude um ein weiteres.

Durchaus empfehlenswert!

(ag)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- engl. Anleitung  
- abspeichern möglich

## ARCADE-ADVENTURE

Hersteller Sega  
Preis ca. DM 130,-  
Muster von Top 4



# HARRIER EX

Obwohl die meisten Softwareproduzenten zur Zeit besonders viel Wert auf originelle Spielideen legen, gibt es immer noch einige, die unbedingt aus der Reihe tanzen müssen.

So gesehen, stellt Treco mit seinem neuesten Werk "Harrier EX" keine große Ausnahme dar. Eine neue Weltkrise bedroht die Menschheit. Obwohl sich die Russen mitten in der politischen Umstrukturierung befinden, greifen Kampfbomber der Roten Armee über Nacht das friedlich schlummernde Amerika an. Die Lage scheint klar, doch finden die schlauen US-Sicherheitsbeamten heraus, daß eine neue Terrororganisation hinter diesem Treiben steckt... So aktuell Treco's politisches Weltbild sein mag, so veraltet ist das Spielprinzip. Ihr fliegt in

Eurem brandneuen Düsenjet in vertikaler Richtung über den Bildschirm und versucht, alle Gegner durch gezielte Schüsse zu erledigen. Über die Grafik kann man weder schwärmen noch spotten. Das Scrolling ist sauber und die Sprites sind ebenfalls nett gezeichnet. Dafür läßt der Hintergrund aber jeglichen Detailreichtum vermissen. Bei den Soundeffekten sticht besonders die rauschfreie Sprachausgabe heraus, denn Ballergeräusche und Musik kommen über das Mittelmaß nicht hinaus.

(om)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- englische Anleitung

## SHOOT 'EM UP

Hersteller Treco  
Preis ca. DM 120,-

Muster von  
Top 4



# DJ BOY

Heute erzähle ich Euch die Geschichte, wie die hübsche, kleine, niedliche, süße Freundin des DJ Boy von dem bösen, gräßlichen, grausamen I. B. Kool, dem Anführer der "Bad Boyz" Gang, entführt wurde.

Was?!!! - Ihr habt die abgetretene Vorgeschichte schon tausendmal in dieser Form mit anderen Namen gehört! Komisch, komisch... Da die Story ja doch sooo alt ist, dachten die Macher dieses Games wohl, sie müßten noch einen zusätzlichen "Clou" einbauen. So ist zu Eurer Mission -Befreie Freundin!- der gerade stattfindende Wettbewerb -Wer ist der beste Rollerskater?- zu gewinnen. Im ersten der sechs Levels, müßt Ihr Euch, genau wie in den restlichen auch, mit den Gang-Mitgliedern der "Bad

Boyz" herumprügeln. Auf Rollschuhen durch die stets vertikal scrollenden Levels fahrend, steht Euch ein ziemlich begrenztes Repertoire an Tritten und Schlägen zur Verfügung. Schlagt Ihr einen der ebenfalls "rollenden" Gegner zu Boden, verliert dieser Geld oder diverse Extras, die Ihr Euch auch in Shops nach jedem Endgegner kaufen könnt. Technisch nicht übel, versinkt DJ Boy trotzdem im Alltagsgrau der Prügelspiele und konnte jedenfalls nicht überzeugen!

(ss)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- aufgewärmtes Prügelspiel

## BEAT 'EM UP

Hersteller Sega  
Preis ca. DM 120,-

Muster von  
Virgin



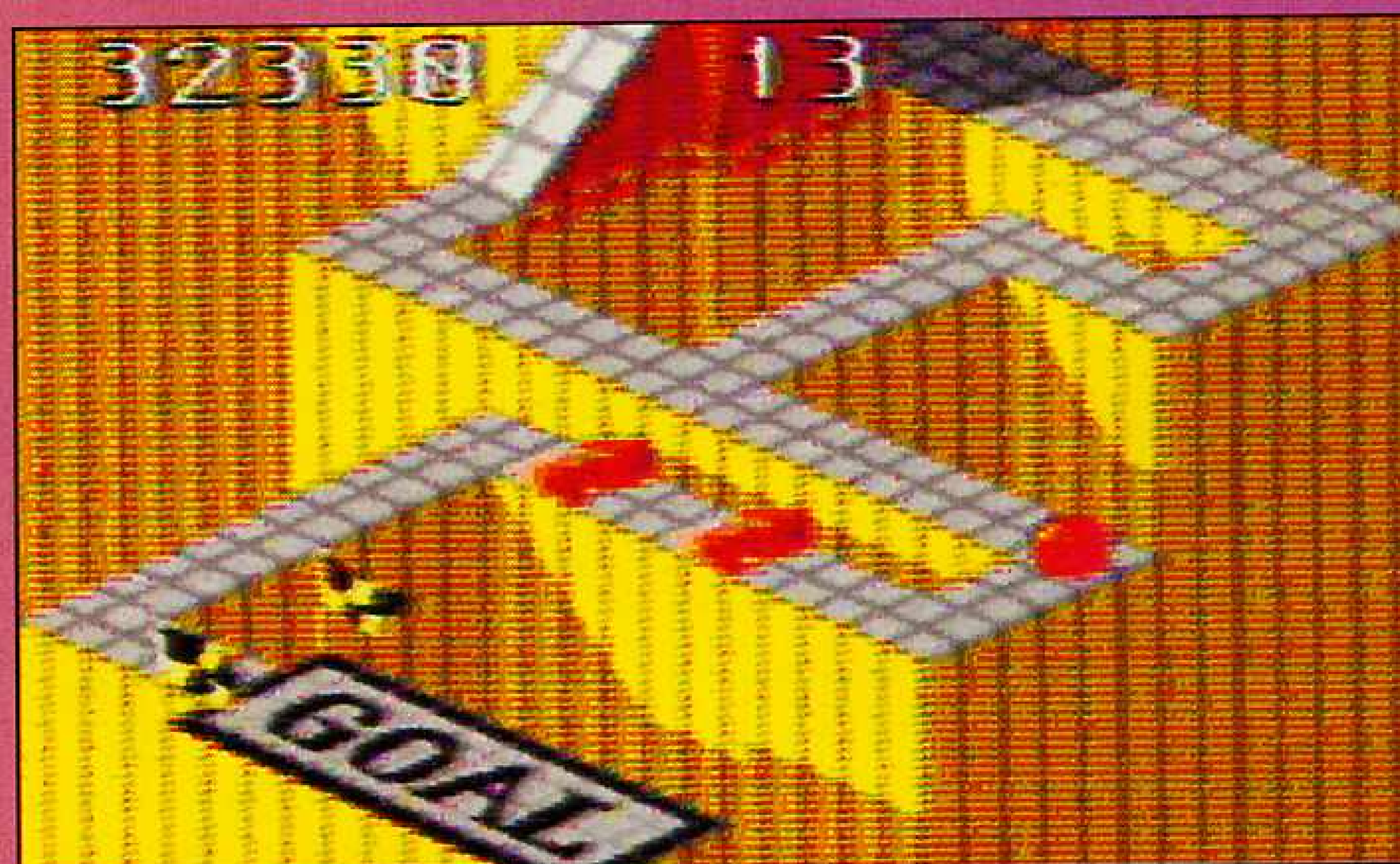
# MARBLE MADNESS

Bei allen alten C64-Hasen wird bestimmt ein gewisses Leuchten in den Augen bemerkbar sein, wenn der Name Marble Madness fällt.

Spielten sie doch damals in den "guten alten 64er Zeiten" stundenlang dieses Game. Doch nun werden auch all die Konsolenspieler mit dem Spiel um die Kugel versorgt. Für diejenigen, die noch nie etwas von diesem Klassiker gehört haben kurz zum Spielgeschehen. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, eine kleine Kugel durch einen mit Hindernissen gespickten Parcours zum Ziel zu rollen. Dabei sind nicht nur Geländeschwierigkeiten wie Abgründe, Eis- oder Morastflächen zu meistern, auch böse schwarze Kugeln, Säurepfützen, Staubsau-

ger und noch vieles mehr sind zu überwinden. Das Spiel kann mit einem sauberen Scrolling aufwarten und auch die Gegner und Hindernisse sind gut durchdacht platziert worden. An Abwechslung mangelt es in dem leider nur mit sechs offiziellen Levels aufwartenden Game jedenfalls nicht. Ziemlich geschludert wurde beim Sound, der nervenaufreibend katastrophal ist. Ich meine, ein Spiel, das nach den heutigen Maßstäben etwas zu leicht ist, jedoch trotzdem Spaß macht. Für den Nostalgiker aber rundum empfehlenswert!

(ss)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- alter C64- und Amiga-Klassiker

## GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Hersteller  
Electronic Arts  
Preis ca. DM 110,-

Muster von  
Virgin



# CARMEN SANDIEGO

Alle Nachwuchsdetektive werden vor Freude in die Luft springen, denn jetzt ist wenigstens ein Teil der Sandiego-Saga auf dem Mega Drive erhältlich.

Nachdem Ihr im letzten Abenteuer Carmen Sandiego über den gesamten Erdball gejagt habt, besteht Eure Aufgabe nun darin, die Zeit nach dieser gewitzten Kunstdiebin zu durchforsten.

Dazu hat Euch die ACME Detective Agency einen äußerst wertvollen Chronoskimmer zur Verfügung gestellt. Mit ihm könnt Ihr nicht nur durch die Zeit reisen, sondern auch wichtige Erkenntnisse über die Informanten, Zeugen und Tatverdächtigen erlangen. Unterstützt werdet Ihr bei dieser Verbrecher-suche durch das umfangreiche

Begleitbuch "Desk Encyclopedia", das alle bedeutendsten, historischen Ereignisse auf über 1300 Seiten zusammenfaßt. Etwas seltsam mutet jedoch die Tatsache an, daß das ganze Spiel im schönsten Deutsch verfaßt ist, die Enzyklopädie jedoch gute Englischkenntnisse voraussetzt.

Weniger berauschend ist die verwendete Grafik, denn das Mega Drive sollte wirklich in der Lage sein, mehr als nur Standbilder zu produzieren. Fazit: Fans sollten dieses Spiel dennoch unbedingt antesten!

(om)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- Geschichtslexikon  
- Armbanduhr

## DENKSPIEL

**Hersteller**  
Electronic Arts  
**Preis** ca. DM 150,-  
**Muster von**  
Virgin



# SWORD OF VERMILION

Der immer größere werdende Rollenspieltrend in Japan kommt gerade den Konsolenspielern hier in Europa zugute.

Das eben erst erschienene 5MB-Modul "Sword of Vermilion" mit seinem 100-seitigen Hintbook, lassen schon erahnen, daß hier bestimmt nicht so schnell Langeweile aufkommt! Bewegt Ihr Euch in Sword's Städten, seht Ihr Euch aus der Vogelperspektive, ähnlich wie bei Fantasy Star. Die Erkundungsgänge außerhalb der Städte jedoch sind in einer etwas zu ruckeligen 3D-Grafik gehalten. Auch an den gestreßten Dungeonkartenzehnern haben die Programmdesigner gedacht und meist in Eingangsnähe eine Kiste mit der Karte zum jeweiligen Level versteckt. Auch

monstermäßig hat das Spiel einiges zu bieten, womit wir auch gleich beim Kampfgeschehen wären. Ihr müßt in SoV die Bösewichte in einer grafisch ansprechenden, aber nicht allzu schweren Actionsequenz plätten. Selbstverständlich steht Euch, wie es sich für ein anständiges Rollenspiel gehört, eine lange Liste an Waffen, Rüstungen, und anderer, diverser Gegenstände zur Verfügung. Mit Sword of Vermilion kommen Anfänger und Fortgeschrittene auf ihre Kosten, da das Modul auch einen gut zu bewältigenden Schwierigkeitsanstieg aufweist - empfehlenswert!

(ss)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- Tolles, vierfarbiges Hintbook beigelegt.

## ROLLENSPIEL

**Hersteller** Sega  
**Preis** ca. DM 140,-  
**Muster von** PC Computercenter



# SUPER LEAGUE

Die durch und durch amerikanische Sportart Baseball wird vom deutschen Publikum bisher kaum angenommen. Meistens liegt dies am schwer verständlichen Regelwerk, doch oft sorgt auch völliges Desinteresse für die Unpopularität der fröhlichen Keulenschwingerei.

Sega möchte mit seinem Klassiker "Super League" dieses Manko endgültig beseitigen, denn im Anhang der ausführlichen Anleitung werden die Regeln durch praktische Beispiele sehr schön erklärt. Nach ausgiebigem Studium sollte wirklich jeder in der Lage sein, die einzelnen Aktionen richtig zu interpretieren. Die Grafik läßt kaum Wünsche offen. Lediglich die Animation ist etwas hakelig. Ist der Ball aber erst einmal getroffen, so schwenkt

die Kamera in die Vogelperspektive, was dem Spiel noch mehr "Drive" verleiht. Bei den Soundeffekten haben mich vor allem die gut verständlichen Sprachausgaben fasziniert. Zwar sind sie nicht ganz frei von kleinen Rauschstörungen, jedoch sind sie in ihrer Vielfalt kaum zu überbieten. "Super League" ist also nicht nur Baseballfans ans Herz zu legen, sondern auch solchen, die sich für diese Sportart bisher nur entfernt interessieren.

(om)



## MEGA DRIVE

**Besonderheiten**  
- ausführliches Regelwerk

## SPORTSPIEL

**Hersteller** Sega  
**Preis** ca. DM 120,-  
**Muster von** PC Computercenter



# NORTH & SOUTH

Man konnte wirklich mit vielem rechnen: Dem Dritten Weltkrieg oder einem neuen Wüstensturm, aber daß der amerikanische Bürgerkrieg jetzt softwaremäßig auch dem NES-Besitzer zugänglich gemacht wird, war nicht unbedingt zu erwarten.

Beschämt muß ich zugeben, daß ich zuerst nicht so recht an eine gut gemachte NES-Konvertierung des Amiga-Hits North & South glauben wollte. Schließlich ist die Nintendokonsole nicht gerade eine Sound-, Animation-, oder Grafikleuchte. Doch angesichts der durchaus hohen Qualität in diesem Fall, scheint es angebracht, absolut neue Maßstäbe zu setzen. Nordamerika 1861. Die Yankees liefern sich mit den



Grauröcken blutige Schlachten. Dabei spielen natürlich Forts, Häfen und Eisenbahnlinien eine wichtige Rolle, denn sie bieten Schutz und sichern den Nachschub. Mit North & South scheinen die Programmierer die Möglichkeiten des kleinen Nintendos wirklich erschöpft zu haben. Bis auf relativ kleine Grafik- und Soundabstriche wurde nämlich die Amigaversion fast 1:1 übernommen. (ag)

# CRACKOUT

Crackout hat zu Arkanoid eine so enge Beziehung, daß man sie fast schon als softwaremäßige Brüder bezeichnen könnte. Die Frage ist nur, wer der Größere von beiden ist?

Das Spielprinzip dürfte eigentlich so jedem bekannt sein. Ein Ball, ein Schläger und viele kleine Steinchen machen Euch auch diesmal das Leben schwer. Um das Altbekannte jedoch etwas aufzupeppen, hat sich Konami einiges einfallen lassen. Ferngezündete Raketen können ganze Steinchenkettengroßflächig atomisieren, kleine Dinosaurier erweisen sich als sehr hartnäckige Gegner und eine ganze Reihe weiterer Extrawaffen machen das Spiel wirklich interessant. Die Grafik bewegt sich innerhalb des NES-Standards, so daß

sich weder Besonderheiten noch grobe Mängel entdecken lassen. Die Musik schneidet da nicht ganz so gut ab, denn auch nach Minuten vergeblichen Hinhörens, entdeckte ich nur die ungenügenden Soundeffekte. Obwohl ich anfangs wenig begeistert war, einen derart offensichtlichen Arkanoid-Clone zu testen, steigerte sich mein Interesse mit zunehmender Spielzeit. Irgendwie ist es immer wieder reizvoll, den nächsten Level zu erreichen, wobei vor allem die Paßwortfunktion hilfreich zur Seite steht. (om)

# QUANTUM FIGHTER

Was auf dem NES technisch alles machbar ist, zeigt uns Nintendo einmal mehr mit dem neuen Jump 'n Run "Quantum Fighter".

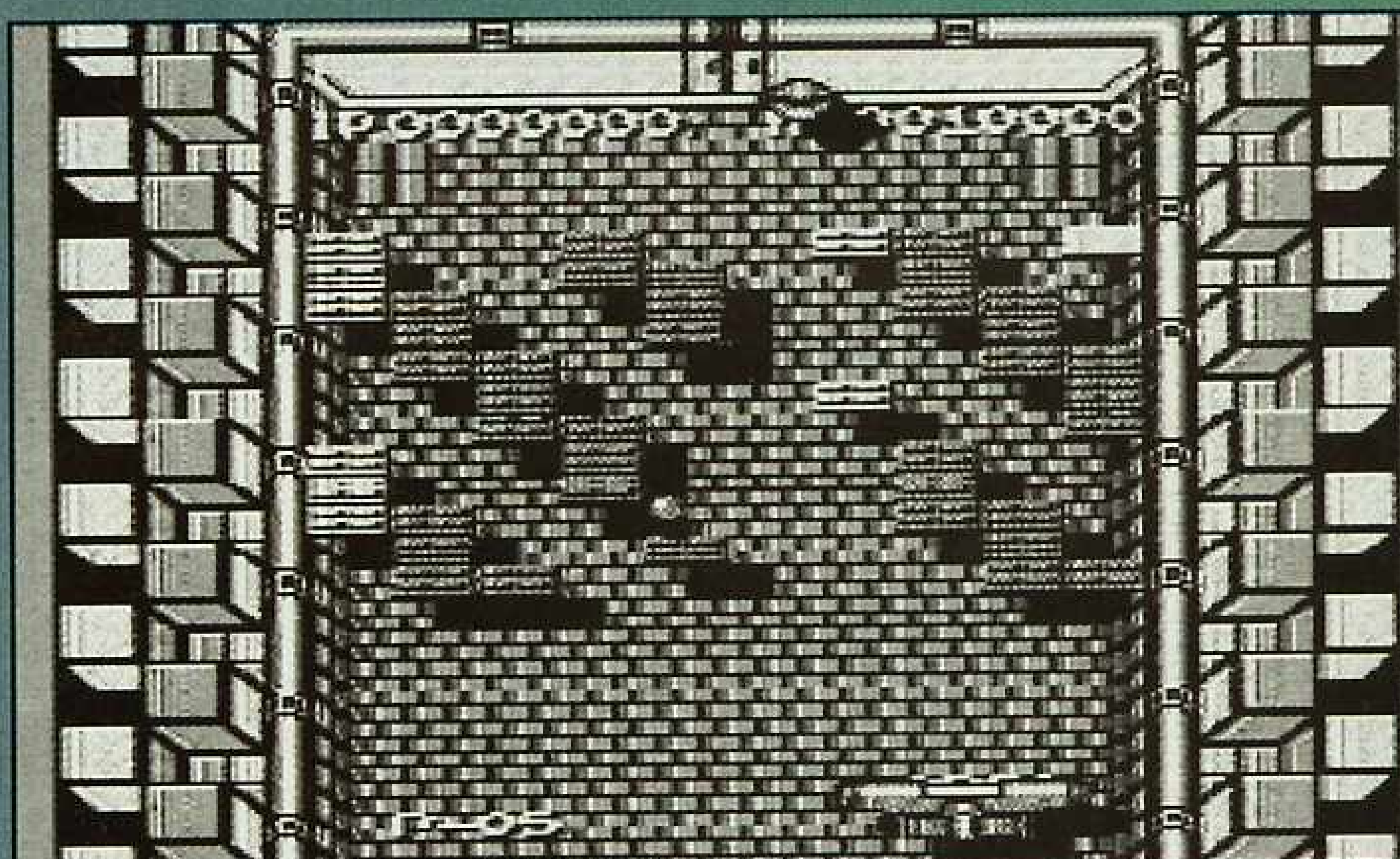
Die wohl nicht mehr so originelle Story, ein Mensch wird in den Cyberspace geschickt, um den mit Viren befallenen Verteidigungscomputer wieder zur Vernunft zu bringen, war es bestimmt nicht, was mich an diesem Spiel so begeisterte. Vielmehr waren es die ungewöhnlich gut durchdachten Levels, die auch in extrem kniffligen Situationen durch geschicktes Agieren meisterbar sind. Ebenfalls eine wahre Augenweide ist "Quantum Fighter" in Sachen Animation, es macht immer wieder Spaß, sich in den mit klug platzierten Hindernissen und mit Fallen gespickten



Cyberspace zu wagen. Klettern, Springen, Treten und das Entlanghängeln an Plattformen - alles ist in diesem Game spitzenmäßig animiert. Gegen die zum Glück gut programmierten Gegner, die in recht unterschiedlichen Gestalten, wie Roboter-Schaben, Flammenwerfern und Boomerangern unserem Held das Leben schwer machen, setzt er sich teils mit normalen Schußwaffen, wie auch, etwas ungewöhnlich, mit seiner Haarpracht zur Wehr. Ein absolutes Muß in jeder NES-Sammlung!!! (ss)



<b>NES</b>	<b>ACTION</b>
<b>Besonderheiten</b> - deutsche Anleitung	<b>Hersteller</b> Infogrames <b>Muster von</b> Hersteller <b>Preis</b> ca. DM 130,-
90%	90%  95% <b>92%</b>



<b>NES</b>	<b>ARCADE-ACTION</b>
<b>Besonderheiten</b> - Paßwortfunktion	<b>Hersteller</b> Konami <b>Muster von</b> Hersteller <b>Preis</b> ca. DM 90,-
20%	50%  60% <b>45%</b>



<b>NES</b>	<b>JUMP 'N RUN</b>
<b>Besonderheiten</b> - extrem gut spielbar	<b>Hersteller</b> Nintendo <b>Muster von</b> Top 4 <b>Preis</b> ca. DM 80,-
65%	90%  90% <b>83%</b>

# Mission Impossible

Der Titel "Mission Impossible" erinnert unweigerlich an ein Epyx-Spiel aus den frühen 64er-Tagen, das binnen weniger Wochen zum Megahit wurde.

Palcom scheint sich ähnliche Ziele gesteckt zu haben, denn bis auf die magere Story, handelt es sich bei der unmöglichen Mission um ein handfestes Programm mit tollem Gameplay. Der militärische Superstrategie Doktor "O" wurde Hals über Kopf von der machtbesessenen Verbrecherorganisation "Sinister 7" entführt, jedoch konnte seine Sekretärin einen Funkspruch an die Impossible Mission Force loswerden... Unerschrocken macht Ihr Euch also mit einem Team ausgewählter Spezialagenten auf die

Suche nach dem verschollenen Doktor. Der erste Anhaltspunkt führt Euch in die touristenbelasteten Straßen Moskaus. Hier kann kräftig geballert werden, jedoch darf dabei kein unschuldiger Passant ums Leben kommen. Sollte nämlich dies der Fall sein, so werdet Ihr kurzerhand in die modrigen Gefängnisse der hiesigen Polizei gesteckt. Palcom hat sich viel Mühe gegeben, die technische Seite nicht zu vernachlässigen. Grafik und Sound sind überdurchschnittlich gut, allerdings fällt das Gameplay noch besser aus. (om)



## MASTER SYSTEM

**Besonderheiten**  
- 8 verschiedene Schauplätze  
deutsches Handbuch

## ARCADE ACTION

Hersteller Palcom  
Preis ca. DM 120,-  
Muster von PC Computercenter



# ACTION FIGHTER

Alle Master System Besitzer dürfen sich jetzt auf den Uraltklassiker Action Fighter freuen, der so ziemlich auf jeder bekannten Hardware Karriere gemacht hat.

Du schlüpfst in die Rolle des Superagenten, dem es als einzigen noch gelingen kann, die ganze Welt vor dem Untergang zu retten. Natürlich bist Du für diese überaus gefährlichen Missionen mit der neuesten High-tech-Ausrüstung ausgestattet. Miss Money Penny erfüllt eben jeden Wunsch! Zu Beginn Deines Auftrags bist Du im Besitz eines schnellen Motorrads, das sich im Lauf des Spiels erst zu einem Auto und dann sogar in einen Jet verwandelt. Ein gutes Dutzend verschiedener Gegner macht Dir sowohl am Boden wie auch in der

Luft das (Über-) Leben schwer, aber sie werden den besten Doppelnull-Agenten natürlich nicht daran hindern können, seine vorgegebenen Ziele zu erreichen. Grafisch gesehen sammelt Action Fighter wegen des wirklich gut gemachten Scrollings eine ganze Menge Pluspunkte. Trotz höherer Geschwindigkeit verschwimmen die einzelnen Sprites nicht, noch fangen sie an zu flackern. Leider kann da der einfallslose Sound in keiner Beziehung mithalten. Die Steuerung ist zwar ziemlich einfach, aber man hat auch nur wenige Optionen zur Auswahl. (ag)



## MASTER SYSTEM

**Besonderheiten**  
- mehrsprachige Anleitung

## ARCADE ACTION

Hersteller Sega  
Preis ca. DM 50,-  
Muster von PC Computercenter



# ACE of ACES

Vor ungefähr fünf Jahren sorgte ein Spiel von Accolade auf dem C64 für Furore. Ace of Aces war einer der ersten Pseudo-Flugsimulatoren mit einfacher Handhabung und unterschiedlichen Missionen zur Auswahl.

Eben dieses Spiel tritt nun auch auf dem Sega Master System an, um dessen vernachlässigten Besitzern Militärflair ins Haus zu bringen. Die Handhabung über das Joypad ist gut gelungen. Problemlos kann man zwischen Cockpit, Waffenraum, Weltkarte und Triebwerkskammern hin und her schalten. Besonders bei den späteren Missionen ist es äußerst wichtig, die Weltkarte im Auge zu behalten. Wenn man einen Zug bombardieren will, soll-

te man schließlich auch wissen, wo man ihn findet. Im Vergleich zur C64-Version hat sich wenig getan, die Grafik hat die gleiche Qualität und ist ausreichend flott. Durch die verschiedenen Missionen ist genügend Abwechslung geboten und der Schwierigkeitsgrad nimmt dabei anständig zu. Alle, die etwas für Actionspiele mit Flugsimulationstouch übrig haben, können sich Ace of the Aces bedenkenlos zulegen, mag der Sound auch etwas sehr einfältig sein. (hi)



## MASTER SYSTEM

**Besonderheiten**  
- C64 Umsetzung von 1986

## ARCADE ACTION

Hersteller Sega  
Preis ca. DM 110,-  
Muster von PC Computercenter





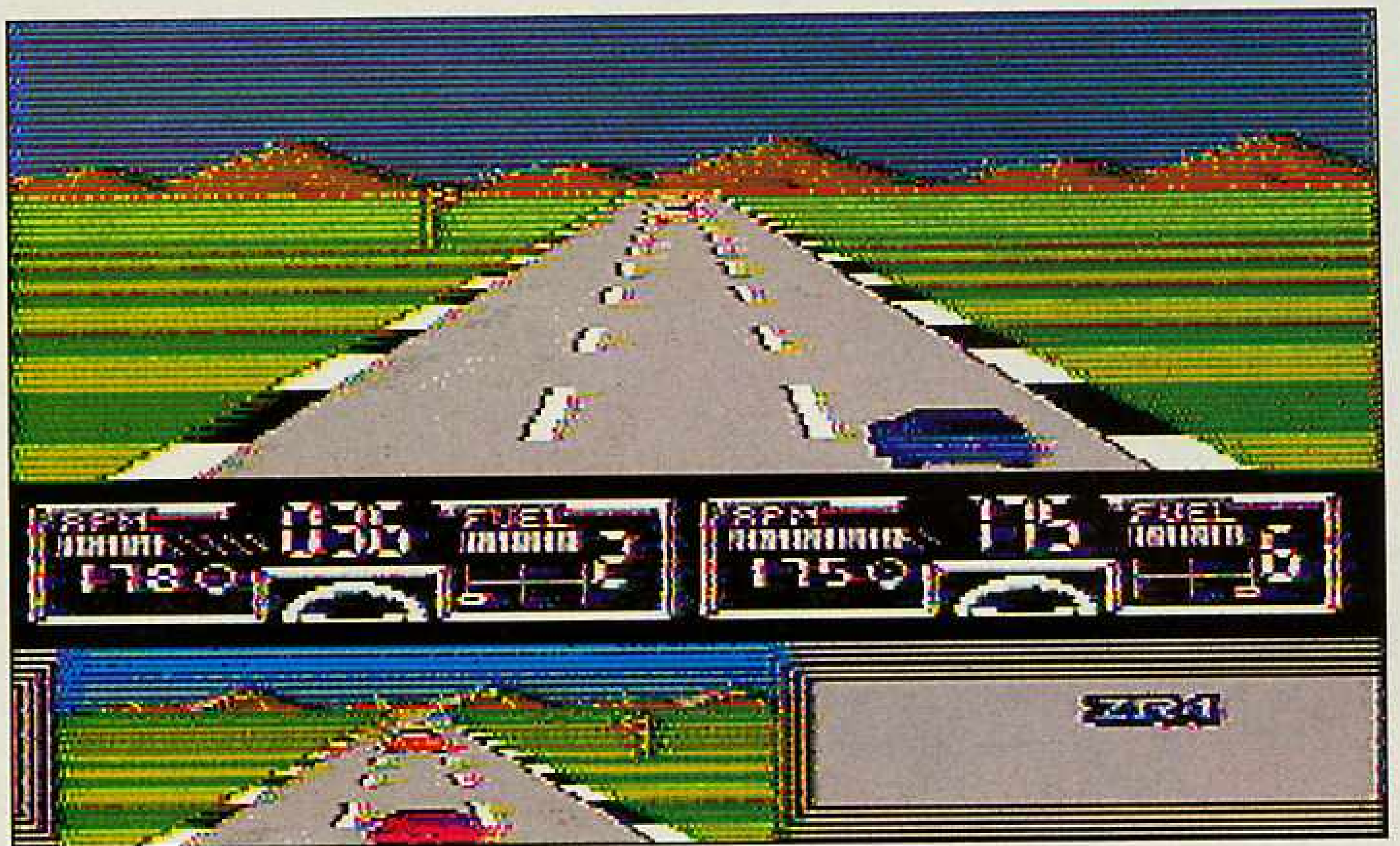
# CORVETTE ZR-1

**Die Königscorvette. 550 Pferdestärken beschleunigen den Boliden in weniger als fünf Sekunden auf 100 Stundenkilometer.**



Milton Bradley sah sich aufgrund dieser überragenden Fahreigenschaften dazu veranlaßt, ein Spiel ähnlicher Güte zu programmieren. Das Rennen besteht aus mehreren Etappen, deren Ziele sich jeweils in einer bekannten Stadt befinden. So beginnt der Hochgeschwindigkeitstest im kühlen Boston und endet nach 6.000 Kilometern im sonnigen Westen Amerikas. Durch die Möglichkeit, daß man gegen verschiedene Fahrer antreten kann, gewinnt das Spiel enorm an Attraktivität. Der größte Spielspaß wird

jedoch durch den 2-Spieler-Modus garantiert, denn der zweigeteilte Bildschirm läßt die richtige Rennatmosphäre aufkommen. In Punkto Grafik zeigt sich "ZR-1 Challenge" von seiner besten Seite. Die Sprites sind phantastisch gezeichnet und lassen den verblüfften Redakteur zum Teil vergessen, daß er "nur" ein NES vor sich hat. Auf das Gameplay wurde aber fast noch mehr Wert gelegt. Besonders die realistische Schaltung (erst Gas weg, dann schalten) rückt MBs neuestes Werk ins rechte Licht. Ein Spitzenspiel! (om)



## NES

**Besonderheiten**  
- realistische Schaltung

## SPORTSPIEL

**Hersteller** MB  
**Preis** ca. DM 90,-  
**Muster von** Hersteller



# Heavyweight Champ

**"Heavyweight Champ bringt Ihnen die Aufregung, die Dynamik und den Stolz des Profi-Boxsports direkt ins Haus!", so wird Segas neuestes Produkt angepriesen.**

Aufregend ist höchstens der hohe Preis, denn DM 95,- für ein Spiel hinzulegen, das deutlich unter dem Durchschnitt liegt, halte ich für wirklich übertrieben. Ich möchte jetzt natürlich keine Grundsatzdiskussion über den Sinn oder Unsinn des Boxsports entfesseln, jedoch kann mir "Heavyweight Champ" diese blöde Prügelei nicht schmackhafter machen. Ihr müßt in diesem Spiel versuchen, verschiedene Gegner auf die Bretter zu legen ohne dabei große Verletzungen davonzutragen.

Spielerisch gibt sich der Champion simpel. Es stehen drei Schlagtechniken zur Verfügung, so daß man eigentlich nur blind auf dem Joypad herumhacken muß, um den Gegner zu treffen. Wenn das immer noch nicht reicht, kann der Super-Power-Hieb angewendet werden. Mit ihm kann man sich problemlos aus ausweglosen Situationen befreien. Grafik und Musik sind nicht ganz so schlecht wie das Gameplay, jedoch können sie das Blatt auch nicht mehr zum Guten wenden. (om)



## MASTER SYSTEM

**Besonderheiten**  
- deutsche Anleitung

## SPORTSPIEL

**Hersteller** Sega  
**Preis** ca. DM 95,-  
**Muster von** PC Computercenter



# THE NINJA

**Zum Preis von knapp vierzig Märkern ist nun ein Spiel wieder auf den Markt gekommen, das schon damals die Testerzunft nicht so recht zu überzeugen wußte.**

The Ninja nennt sich das einfalllose Spiel, es stammt von Sega und ist für heutige Sega-Master-Maßstäbe eine spielerische Katastrophe. Als mutiger Ninja Kazamaru, der nur mit Wurfsternen ausgerüstet ist, macht man sich auf, seine schöne Prinzessin aus den Klauen des bösen Schergen Gyokuro zu befreien. Ein primitives Actionspiel, das mit der Vogelperspektive aufwartet und keinerlei erwähnenswerte Spielelemente in sich birgt, versteckt

sich hinter "THE NINJA". Das vertikale Scrolling ist ganz gut, das berüchtigte Flackern tritt ziemlich häufig auf und die gebotene Grafik ist zwar abwechslungsreich, jedoch bis auf Ausnahmen wie große Gebäude äußerst lieblos gezeichnet und wenig spektakulär. Einzig und alleine der Preis von DM 40,- konnte mich vor einem härteren Urteil bewahren und ringt mir als Fazit noch ein knirschendes "Preiswert! Jedoch sehr billig!" ab. (hi)



## MASTER SYSTEM

**Besonderheiten**  
- 5 Jahre alt

## ARCADE ACTION

**Hersteller** Sega  
**Preis** ca. DM 40,-  
**Muster von** PC Computercenter



# Die Charts DES MONATS

Die Charts des Monats werden  
ermittelt durch

## media control

- 1 (3.Mo) Formula 1 Grand Prix  
(Microprose)
- 2 (4.Mo) Airbus A 320  
(Thalion)
- 3 (5.Mo) Bundesliga Man. Prof.  
(Software 2000)
- 4 (5.Mo) Battle Isle  
(Blue Byte)
- 5 (4.Mo) Populous II  
(Electronic Arts)
- 6 (2.Mo) Ultima VI: False Proph.  
(Origin)
- 7 (4.Mo) Oh No! More Lemmings  
(Psygnosis)
- 8 (NEU) Pinball Dreams  
(21st Century)
- 9 (NEU) Special Forces  
(Microprose)
- 10 (4.Mo) Lotus Turbo Chall. II  
(Gremlin)

- 1 (4.Mo) Monkey Island II  
(Lucasfilm)
- 2 (4.Mo) Civilization  
(Microprose)
- 3 (5.Mo) Bundesliga Man. Prof.  
(Software 2000)
- 4 (2.Mo) Star Trek  
(Interplay)
- 5 (6.Mo) Wing Commander II  
(Origin)
- 6 (2.Mo) Falcon 3.0  
(Spectrum Holobyte)
- 7 (8.Mo) Lemmings  
(Psygnosis)
- 8 (8.Mo) Secret of Monkey Island  
(Lucasfilm)
- 9 (4.Mo) Oh No! More Lemmings!  
(Psygnosis)
- 10 (6.Mo) Gunship 2000  
(Microprose)

- 1 (4.Mo) Terminator II  
(Ocean)
- 2 (4.Mo) The Simpsons  
(Ocean)
- 3 (2.Mo) WWF Wrestling  
(Ocean)
- 4 (7.Mo) Bundesliga Manager  
(Software 2000)
- 5 (NEU) Beau Jolly's Big Box
- 6 (NEU) Starbyte Super Soccer  
(Starbyte)
- 7 (4.Mo) Air Sea Supremacy  
(Ubi Soft)
- 8 (8.Mo) Pirates  
(Microprose)
- 9 (NEU) Conquistador  
(GDG)
- 10 (3.Mo) Winzer  
(Starbyte)

- 1 (10.Mo) Secret of Monkey Island  
(Lucasfilm)
- 2 (4.Mo) Lotus Turbo Chall. II  
(Gremlin)
- 3 (2.Mo) Airbus A 320  
(Thalion)
- 4 (4.Mo) Mega Lo Mania  
(Image Works)
- 5 (2.Mo) Amberstar  
(Thalion)
- 6 (11.Mo) Lemmings  
(Psygnosis)
- 7 (2.Mo) Fate - Gates of Dawn  
(ReLine)
- 8 (NEU) Special Forces  
(Microprose)
- 9 (NEU) Air Sea Supremacy  
(Ubi Soft)
- 10 (2.Mo) Silent Service II  
(Microprose)

## KONSOLENCHARTS

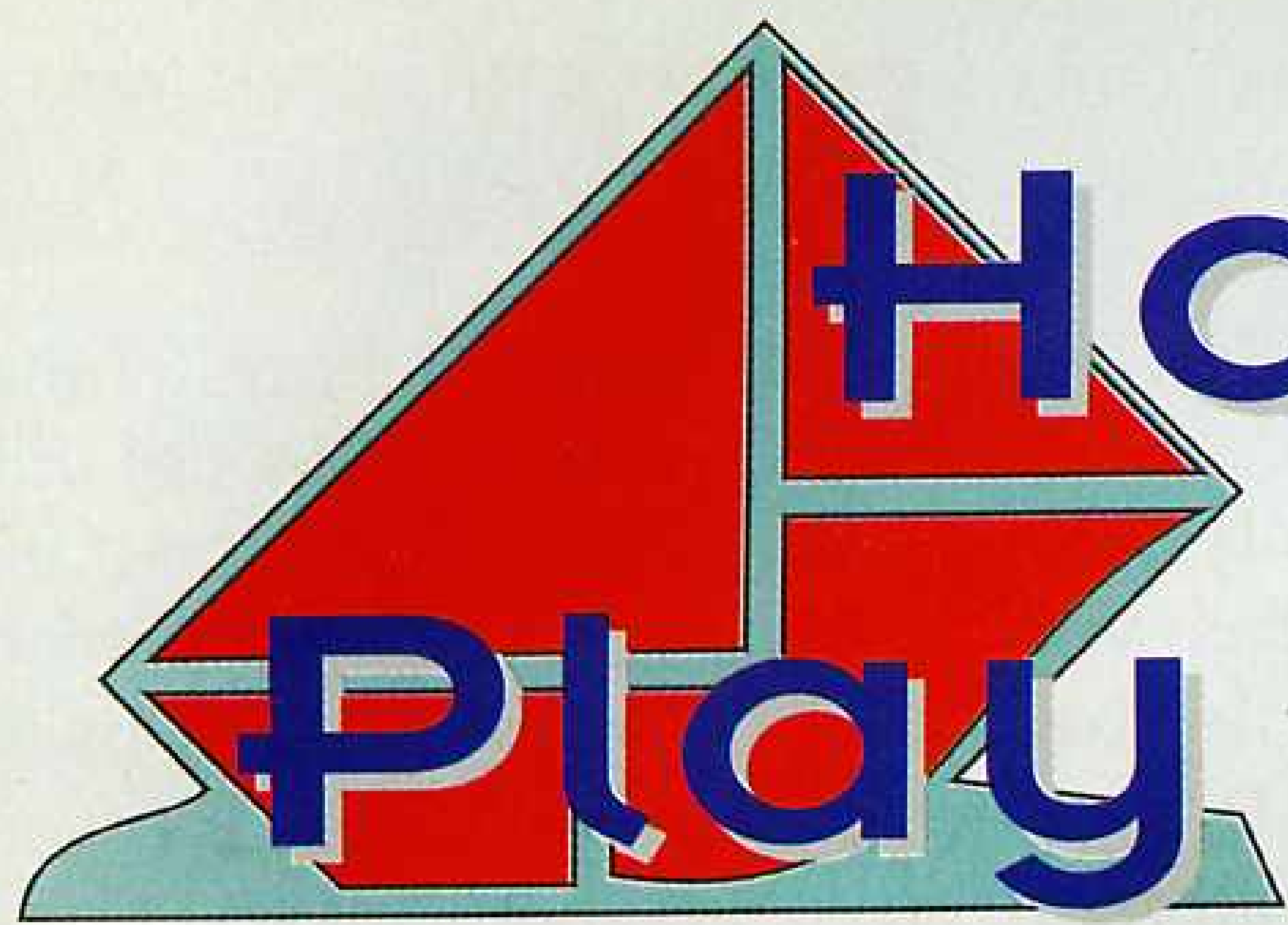
- 1 Hard Drivin` 95%
- 2 Toki 79%
- 3 Awesome Golf 75%
- 4 Scrapyard Dog 75%
- 5 Checkered Flag 72%

- 1 The Lucky Dime C. 91%
- 2 Sonic 89%
- 3 World Class Lead. 82%
- 4 Chase H.Q. 80%
- 5 Factory Panic 71%

- 1 Battle Toads 91%
- 2 Final Fant. Adv. 90%
- 3 Final Fant. Leg. II 90%
- 4 Pipe Dreams 86%
- 5 Choplifter 85%

- 1 Super M. Bros. 3 93%
- 2 North & South 92%
- 3 Maniac Mansion 92%
- 4 Mega Man III 90%
- 5 Final Fantasy I 88%

In den Konsolencharts  
präsentieren wir die Spiel  
mit den besten Wertungen  
(Nicht von media control  
ermittelt).



# Hallo Play Time!



**O**K Jungs, wir haben Ostern. Aber was soll das, die Leserbriefe zu verstecken? Einige (buntbemale) haben wir zwar schon

gefunden, aber wo ist der ganze Rest? Was wird das erst zum Jahreswechsel werden, explodieren dann die Leserbriefe?

## Blaster

Hallo PT! Ich beabsichtige, mir eine Soundkarte zu kaufen. Nun habe ich vom "Soundblaster Pro Multimedia" gehört. Warum habt Ihr den noch nicht getestet? Werdet Ihr das nachholen? Könnt Ihr mir wenigstens sagen, ob sich die Anschaffung für mich lohnt?

*Sven Neuner*

Den "Soundblaster Pro Multimedia" haben wir noch nicht getestet, weil er erst in den nächsten Tagen in den Läden auftauchen wird. Wahrscheinlich werden wir dann auch einen ausführlichen Test bringen. Ob sich die Anschaffung für Dich lohnen wird, ist gar nicht so leicht zu beantworten. Da er mit reichlich Zubehör (z.B. CD-ROM) und Software (Mixer für Windows, FM-Organ, Sequenzer usw.) ausgeliefert wird, schlägt sich das natürlich auch im Preis nieder. Stolze 1.200 Deutschmark werden dafür den Besitzer wechseln müssen. Wenn Du nur eine Soundkarte brauchst, um bei Spielen endlich einen guten Sound zu haben, würde ich Dir raten, Dir etwas preiswerteres zu suchen. Als kreativer

Musikfreak, der auch Midi braucht und in die wunderbare Multimediawelt hineinschnuppern will, wirst Du von dem Ding begeistert sein.

## Frohe Lösung

Hallo Ihr! Ich finde Eure Zeitschrift eigentlich ganz in Ordnung, aber da gibt es doch etwas sehr schlechtes auszusetzen!!!! Ich habe mit meinem Freund Monkey Island, Loom, Indy III und Zak McKracken durchgespielt. Alles ohne Komplettlösung! Und da ich Eure Zeitung bis jetzt ganz gerne lese, habe ich mir die Ausgabe 3/92 natürlich auch gekauft. Als ich sie aufschlug, kam mir aber das grüne Zeug hoch, weil da glatt steht: "Monkey Island II getestet und GELÖST!!!" Seit Ihr denn noch zu retten? Das Game gibt es noch gar nicht auf dem Amiga und da löst Ihr es schon! Adventures machen doch nur Spaß, wenn man die Rätsel selber lösen kann! Also, ich meine: Macht weiter so! Ihr braucht Euch dann nicht mehr die Arbeit machen und dumme Leserbriefe zu beantworten. Weil Euch dann keiner mehr haben will!!!

*Ralf Hüskes*

He, stop.... mach mal halblang! Nur weil es ein Game noch nicht für Deinen Rechner gibt, soll es keine Lösung dafür geben dürfen? Komische Logik! Du tust ja gerade so, als ob niemand Komplettlösungen haben will, da liegst Du aber falsch. Und wenn wir als erste Zeitschrift die (wenn auch abgespeckte) Komplettlösung von M.I. 2 bringen, genieren wir uns kein bißchen dafür. Wenn es jemand nicht lesen will, kann er ja drüber hinwegblättern. Wir werden weiter so machen, und hoffentlich auch weiterhin Leserbriefe zur Beantwortung haben, weil wir Leser haben, die uns gut finden.

## Anleitung

Guten Tag! Ich habe vor kurzem einen Artikel über die Flugsimulation "Birds of Prey" gelesen. Ich habe dieses Spiel von einem Freund aus Berlin bekommen. Er zog um und verlor die Anleitung. Dann gab er mir das Spiel und sagte, daß vielleicht ich etwas damit anfangen könnte. Ohne Anleitung geht es natürlich nicht, und so möchte ich Sie bitten, mir die Anleitung zu schicken. Die Kosten trage ich natürlich. *Ronny Kühn*

Obwohl wir uns ganz fest vorgenommen haben, auf derartige Briefe nicht mehr zu antworten, kann ich es mir diesmal nicht verkneifen. Es ist schon wirklich tragisch, unter welcher mysteriösen Umständen Anleitungen verschwinden. Also nochmal ganz langsam für Ronny und all die Anderen: Anleitungen unterliegen wie Programme dem Copyright und können nicht so einfach fotokopiert und weitergegeben werden! Einen Weg gibt es aber dennoch! Jeder Versandhandel kann Dir die Anleitung zuschicken. Kosten wird sie ca. neunzig Mark, und die Disketten bekommst Du kostenlos dazu.

## Raubkopien

Hi Play Time! Auch ich will Euch mal meinen Senf zu Gemüte führen. Thema Raubkopien: Was soll das ganze Gequatsche darüber? Alle haben welche! Die Softwarefirmen sind selber schuld. Die Games sind einfach zu teuer! Die meisten User sind doch unter 18, oder? Die können sich die Games nie leisten! Ich finde auch, wenn ein Spiel zu kopieren geht, sind die Hersteller selber schuld. Wenn

man sich nicht richtig schützt, muß man eben damit rechnen. Und noch was: CDs und LPs werden doch genauso überspielt. Die Hersteller können doch damit leben, oder? Da wird jedenfalls nicht so ein Wind gemacht. Erst wenn die Games billiger werden, werden die Raubkopien weniger werden! Ich gönne es den Softwarefirmen, weil sie selber schuld sind!

*The Evil One*

**Glaubst Du eigentlich wirklich, was Du da schreibst? Etwas ältere Spiele bekommst Du schon ab DM 15,- im Sonderangebot bei vielen Händlern. Ist das immer noch zu teuer? Oder behauptest Du nun im Ernst, diese Copies durch Originale ersetzt zu haben? Gute Spiele kann man für wenig Geld (legal) erstehen, und wer das Game gleich und sofort haben will, muß eben dafür etwas tiefer in die Tasche greifen. Daß dieser Griff so tief wird, liegt an Typen wie Dir, auch wenn Du das nie einsehen wirst. Natürlich kann man sich nicht alle Spiele kaufen. Aber**

**ich kann mir auch nur ein Auto leisten und fange nun nicht an, andere Autos zu klauen. Klar, der Vergleich hinkt. Genauso wie Dein Vergleich mit den CDs. Da man die Dinge nicht verlustfrei überspielen kann, werde ich mir auch die Platte kaufen, wenn sie mir gefällt. Und wenn ich ein wenig warten kann, bekomme ich sie im Sonderangebot auch recht günstig. Na, ahnst Du, was ich Dir beibringen will?**

### Leserbriefe

Hallo Play Time Redaktion! Eure PT ist wirklich super usw.. usw... Aber was macht Ihr eigentlich mit Euren lieben, netten Lesern, die sich die Mühe machen und Euch schreiben? Meistens finde ich es ja auch recht lustig, aber manchmal sch...ßt Ihr Sie zusammen, und Antworten wie "ja" oder "nein" sind nicht sehr aufschlußreich. Ihr könntet wirklich etwas netter sein! So, das ist raus. Nun könnt Ihr mich auch durch den Kakao ziehen. Liebe PT macht Euch keine Sorgen, das war

das Schlechte, das Gute hätte ich nicht aufzählen können.

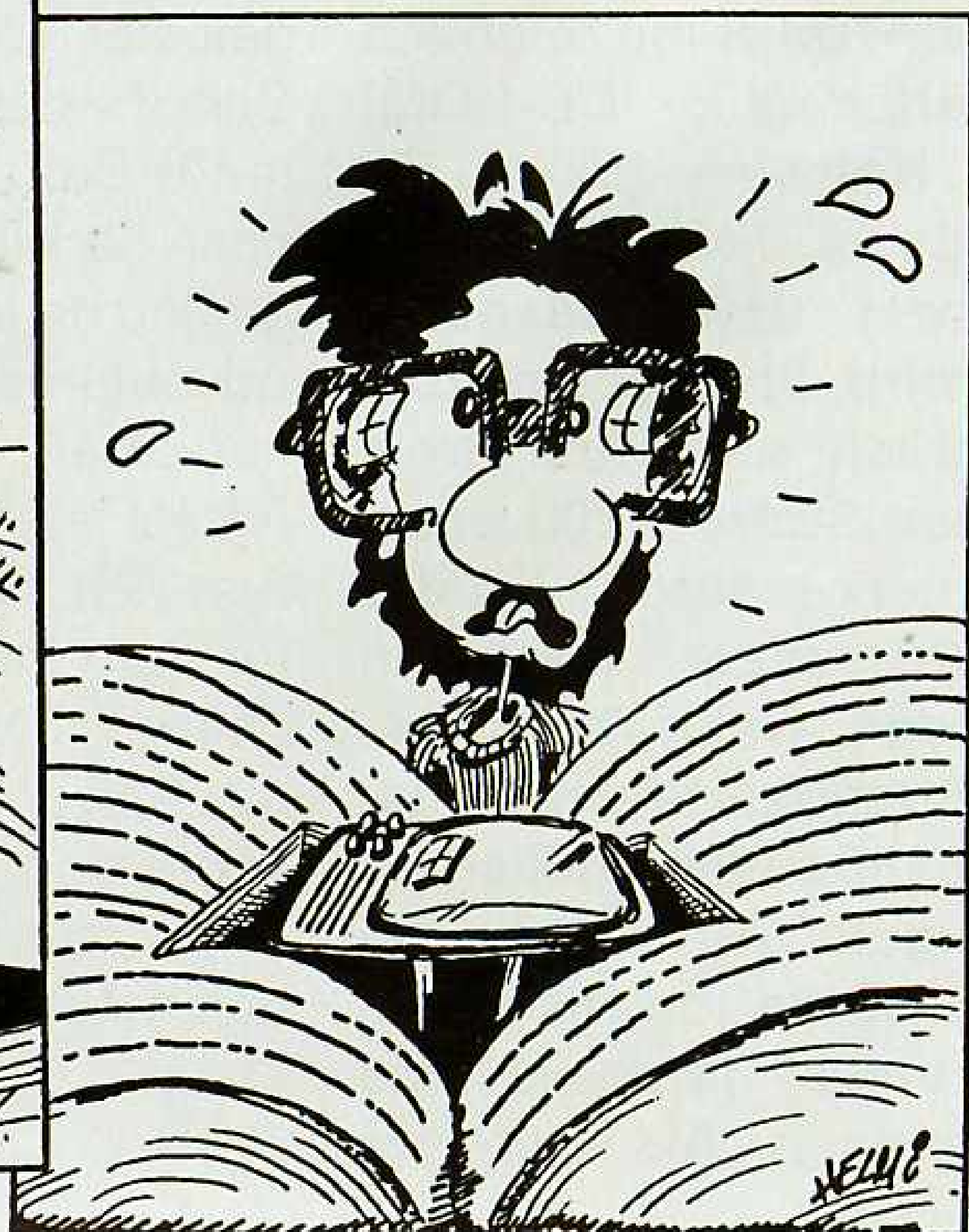
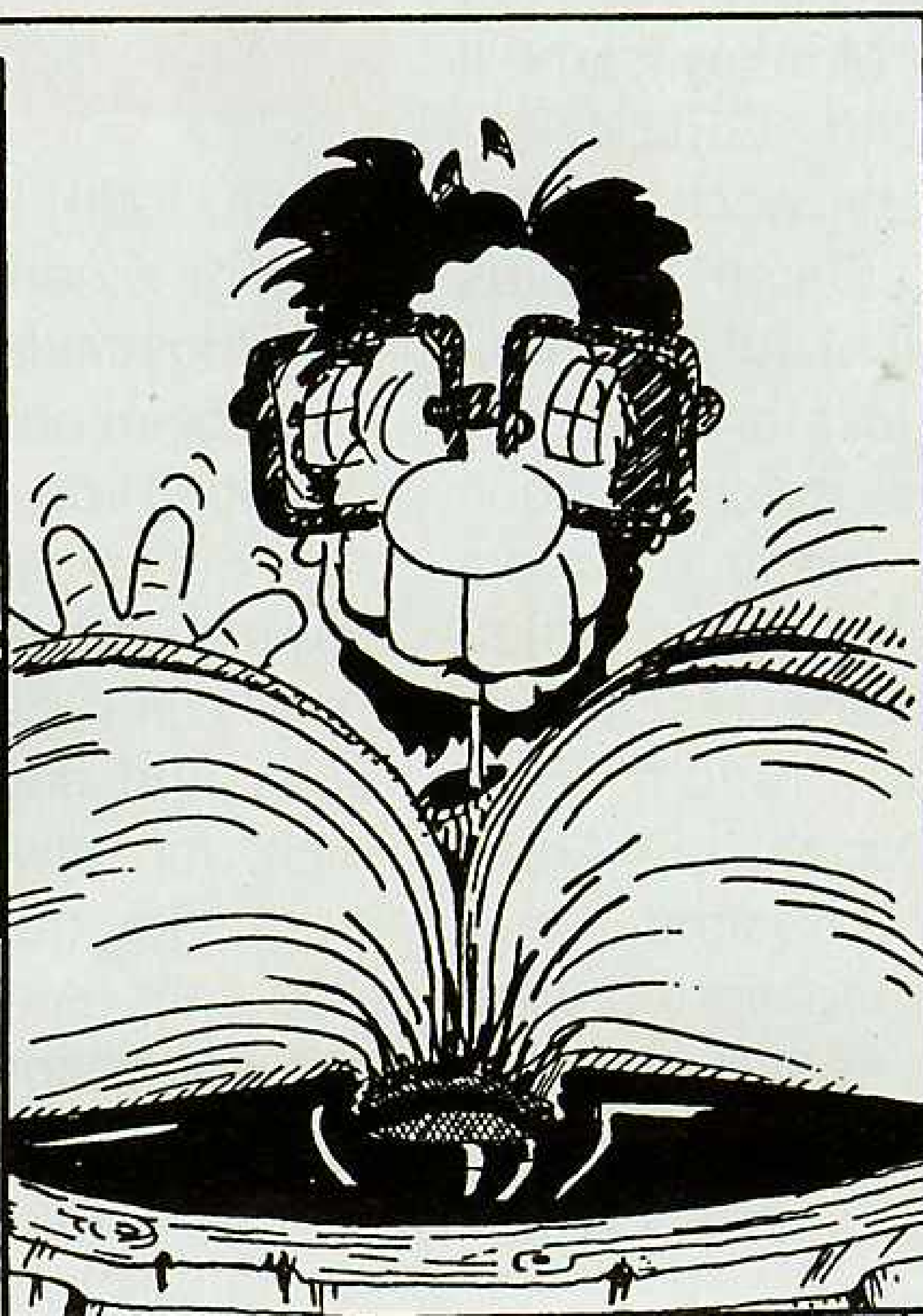
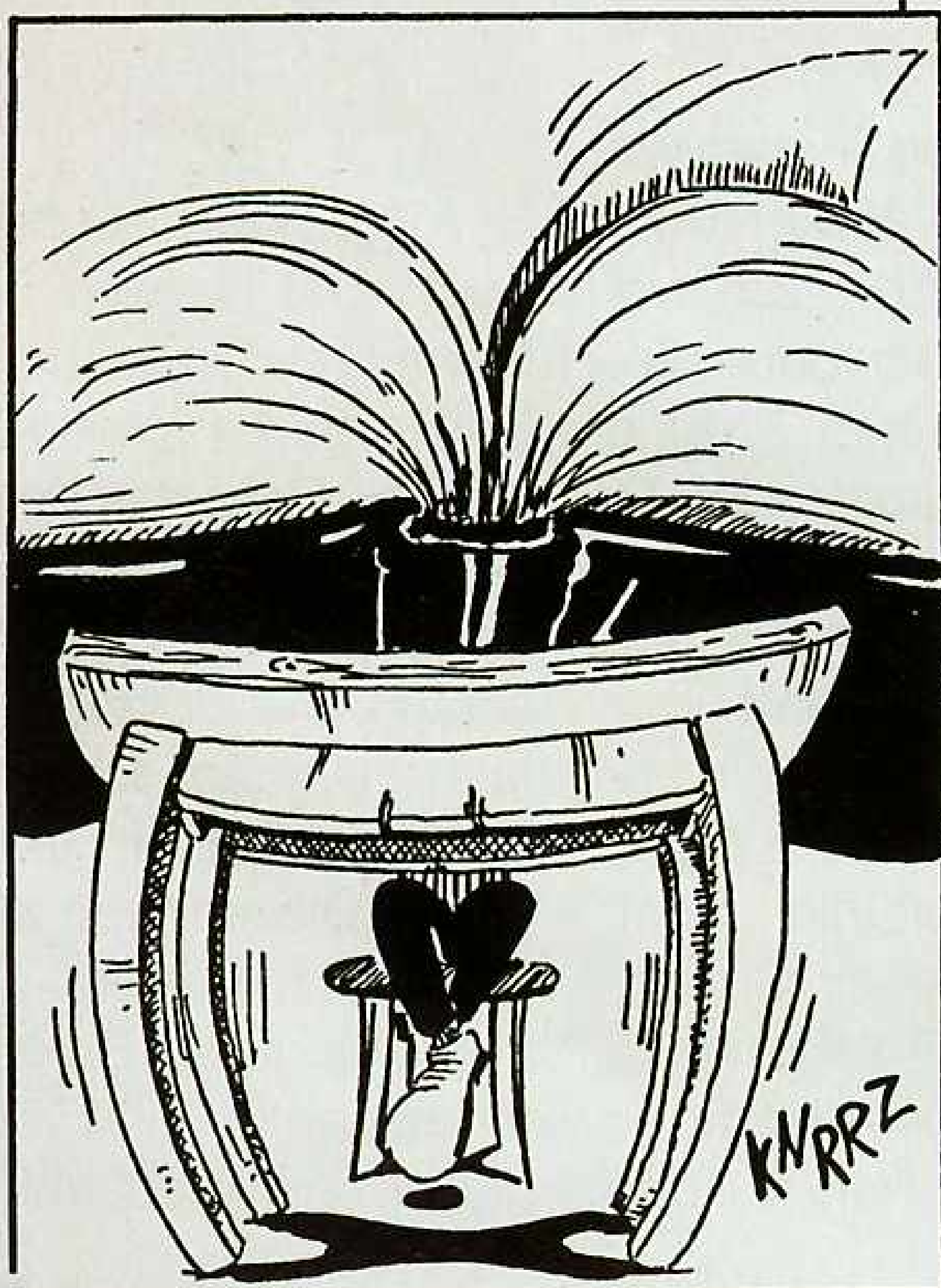
*Oliver Sawade*

**Geneigter Leser, mit Wonne nahmen wir das von Dir ausgesprochene Lob entgegen. Die von Dir vorgebrachte Kritik nahmen wir uns zu Herzen. Zu unserer Entschuldigung können wir jedoch vorbringen, daß wir den Leser nicht zusammensch...ßen. Wir versuchen, der Sache lediglich einen humorigen, lockeren Touch zu geben, was Du sehr wohl bemerkt hast. Wenn wir dabei gelegentlich gegen Deinen Geschmack verstoßen haben, tut uns das sehr leid. Falls Du nichts dagegen hast, würden wir auch gerne mit einem schlichten "Ja" oder "Nein" antworten, wenn es zu einer Sache eigentlich nicht mehr zu sagen gibt. Einen Grund, Dich durch ein Milchmischgetränk zu ziehen, sehen wir eigentlich nicht. Müssen wir? Wir freuen uns schon auf Deinen nächsten Brief.**

### Lob

Hallo liebes Play Time Team! Bravo!!! Mit der PT 4/92 hat sich mal wieder einiges verändert. Natürlich wie meistens zum Positiven. Ich habe die PT seit der ersten Ausgabe verfolgt und spreche Euch hiermit und spreche Euch hiermit ein dickes, fettes Lob aus. Da ich auch andere Zeitschriften lese, kann ich Euch bestätigen, daß Ihr keinen Vergleich zu scheuen braucht. Die einzige Kritik geht an die ewigen Nörgler, die sich regelmäßig um den 1. Platz für die dümmste Argumentation streiten. Vielleicht sollte man diesen Experten mal eine Monatsvertretung als streßgeplagter, unterbezahlter Redakteur gönnen. Har, Har, wie brutal!! Aber wie langweilig wäre die Zeit ohne die Leserbriefe, über die man sich aufregen kann. Alleine schon die Kommentare der Redaktion sind die fünf Seiten im Heft wert. Und wenn einem das fröhliche Gekrakel diverser Redakteure nicht gefällt, kann man sich als Computerbesitzer immer noch über die Grafik des anderen Systems

# INTELLEKTUHELMI



scheckig lachen. Wie wohl fast alle eifrigen Leser, möchte ich auch meinen Senf zum Thema Raubkopien verschmieren. Also, an alle, die Originale nur aus Beschreibungen kennen: KAUFEN, KAUFEN, KAUFEN. Man muß dabei oft gar nicht tief in die Tasche greifen. Mein erstes Original war z.B. "Powermonger" für den sagenhaften Preis von 20 DM! Also ein Tip für die Finanzschwachen: Ein Kopfsprung in die Wühltsche alter Originale (zu finden in allen Kaufhäusern) lohnt sich meist. Oft erblicken wahre Wunderwerke der Programmierkunst das Licht der Welt. Alles ist endlich, auch dieser Brief. Macht weiter so...

Steffen

**Erst wollten wir diesen Brief gar nicht abdrucken, weil das zu sehr nach Eigenlob roch. Aber nachdem wir ihn täglich gelesen haben, er wohlgerahmt und mit Blumen geschmückt in der Redaktion hing, rangen wir uns doch dazu durch, ihn zumindest auszugsweise abzudrucken. Leider war er viel zu lang (Du hast den Rekord, Steffen!). Zu dem Thema Raubkopien haben wir für heute nix mehr hinzuzufügen.**

### Nintega

Hallo Play Time! Ich finde Eure Zeitschrift wunderbar und finde eigentlich wenig zum Meckern. Drei Fragen hätte ich aber noch, was Sega und Nintendo angeht. 1. Ich habe gehört, daß es einen Adapter gibt, mit dem man Spiele für das Master System auf dem Mega Drive spielen kann. Aber könnte man MD-Spiele auf dem Master spielen, oder gibt das Probleme?

2. Ich habe mir auch ein NES zugelegt, welches mir sehr gut gefällt. Doch es

gibt auch Spiele für das Master, die mir auch sehr gut gefallen. Wäre es nicht möglich einen Adapter zu erfinden, mit dem man Master-Spiele auch auf dem NES spielen kann, und umgekehrt? Technisch sollte es gehen!

3. Für den Fall, daß es nicht funktioniert, hätte ich noch eine Frage: An Sega-Spielen gefallen mir sehr gut "Sonic" und "Mickey Mouse I" Da diese Spiele von Sega hergestellt werden, wird es sie bestimmt nie für das NES geben. Aber wäre es nicht möglich, daß Nintendo seinen eigenen "Sonic" herstellt, mit nur etwas anderem Levelaufbau?

Viele Grüße Mirco Klauten

**1. Adapter für Master Games auf dem MD gibts wirklich, und sie funktionieren prima. Umgekehrt ist das leider nicht zu realisieren.**

**2. Du hast vielleicht putzige Ideen! Von technischen Seite her wäre es bestimmt zu machen, aber in der Praxis werden da mehrere Anwaltsrudel ein kräftiges "NO" einwerfen. Sega und Nintendo zusammenbringen? Das mit dem Hund und der Katze ist ein Kinderspiel dagegen.**

**3. Siehe 2. Es kam sogar einmal ein Spiel heraus (Gianna Sisters), das vom Namen und Inhalt sehr von Mario Bros. inspiriert war. Es verschwand geschwind vom Markt und ward nie mehr gesehen. Na, sagt Dir dieses Beispiel etwas?**

### Seriös

Sehr geehrte Play Time Redaktion! Ein Punkt über den ich mich gerne informieren würde, ist Eure Werbung, insbesondere der von den Programmversandhäusern. Könnt Ihr für deren Serio-

sität eine Garantie übernehmen oder gelangen sie "unkontrolliert" in Eure Zeitschrift??

Alexander Kostvjak

**Huch, da hat es mal wieder Einer geschafft, uns ein schlechtes Gewissen wie einen alten Bonbon anzukleben. Weder wir, noch sonst jemand kann eine Garantie für die Seriosität seiner Anzeigenkunden geben. Schließlich sind Redaktionen auch meist damit beschäftigt, Zeitschriften zu machen. Für Nachforschungen, die Anzeigenkunden betreffend, bleibt da wenig Zeit. Was wir Euch jedoch anbieten können ist folgendes: Wenn Ihr mit solch einem "schwarzen Schaf" zu tun haben solltet, meldet Euch bei uns! Wir werden unsere Beziehungen spielen lassen, um wenigstens anderen Lesern so etwas zu ersparen. Rechtsbeistand können und dürfen wir allerdings nicht leisten!**

### Allesbrenner

Hallo, halloo, hallooo!!! Ich habe ein Problem und hoffe, Ihr könnt mir helfen. Ich (blutiger PC-Anfänger) besitze einen Amstrad PC 1640, Festplatte 20 MB, Monocromemonitor, keine Erweiterungskarten, kein Joystick und nur das übliche Zubehör. Aber nun: Ich bin nun gewillt, mir einige Simulationen (Gunship, Wing Commander usw.) zuzulegen. Was nun? Da wird es doch sicher Schwierigkeiten geben? Kann ich das Ding nun gleich in unseren Allesbrenner packen? Danke für die Hilfe.

Thomas Kalinza

**Nicht, daß ich nun Deinen Blechkumpel mies machen will, aber die heutigen Simulationen verlan-**

**gen doch manchmal mehr, als Dein netter, kleiner Compi verkraften kann. Wing Commander II (incl. Speech Pack) braucht z.B. schon mehr Festplattenkapazität als Dein 1640 hat. Von Soundkarten, Grafikkarten wollen wir erst gar nicht reden. Nicht, daß es für Deinen Computer nicht auch gute Spiele und brauchbare Programme gäbe, aber auf Dauer kann ich Dir nur einen Rat geben: Denk über die Sache mit Eurem Allesbrenner wirklich einmal nach! Friede seiner Asche.**

### Das Erbe

Hallo PT! Daß ich Eure Zeitschrift super finde, schreibe ich diesmal nicht. Das habe ich schon in meinem letzten Leserbrief getan, den Ihr aber nicht gedruckt habt. Aber ich versuche es weiter! Da gibt es noch zwei Fragen, die mir am Herzen liegen.

Frage: Setzt Ihr eigentlich diese Bemerkungen wie (Schock) selbst in den Text, oder kommt das von den Lesern?

Frage: In Ausgabe 1/92 stand in den News etwas über das Spiel "Das Erbe", das als Freeware herausgebracht wird. Wo ist es erhältlich und für welche Systeme (auch C64)?

Viele Grüße von

Oliver Benkert

**Wir haben zwar keine andere Wahl, als Leserbriefe manchmal zu kürzen, aber wir schreiben nix dazu. Bemerkungen wie (Schock) stammen vom Schreiber. "Das Erbe" ist bei jedem guten PD-Händler erhältlich (es leben die Anzeigen!), aber leider bisher nur für den Amiga.**

## Grundsatzfragen

Sehr geehrte Redaktion, seit einigen Monaten lese ich mit viel Interesse Ihre Zeitschrift. Nun habe ich beschlossen, mein altes Computersystem gegen ein Neues zu wechseln. Ich will mir einen PC55 Plus (386sx), der als IBM-kompatibel angepriesen wird, zulegen. Da ich mich sehr für Spieletests des PC interessiere, aber mir einiges unklar ist, bitte ich Sie, mir einige Fragen zu beantworten. Auf der Seite des Bewertungssystems sind in den Kästchen Abkürzungen, die Sie mir bitte erklären möchten. AdLib, Roland, Exp.Ram, Hercules, CGA, EGA, VGA. Laufen die von Ihnen getesteten Spiele auf meiner Konfiguration? Mit freundlichem Gruß

Sven Wolf

**Deinen Brief veröffentlichen wir stellvertretend für etliche andere, die nicht so ganz mit den Abkürzungen klar kommen. AdLib und Roland sind Soundkarten für den PC. Exp.Ram ist eine Speichererweiterung. Hercules, CGA, EGA und VGA sind Standards für Grafikkarten/Monitore, aber das dürfte wohl auch nur die PC-User interessieren. Ob die Spiele auf Deinem Rechner laufen, hängt davon ab, ob diese Kiste die Mindestanforderungen erfüllt. Verlange nun aber nicht von uns einen speziellen "Sven Wolf-Hardwaretest".**

## Dies und das

Liebe PT- Redaktion, schon lange liegt es mir auf der Seele, Euch einen Brief zu schreiben. Bisher jedoch hatte ich nur etwas zu kritisieren, bis ich dann allerdings die Ausgabe 4/92 in

meinen Händen hielt. Ich muß Euch loben, inzwischen seid Ihr eine richtig gute Zeitschrift. Doch ich schreibe nicht, um Euch Honig um den Bart zu schmieren, vielmehr habe ich ein paar Fragen auf der Seele.

1. Wie wäre es mit einem Helmi Poster?

2. Ne Fernsehsendung wäre schön!

3. Habt Ihr auch weibliches Geschlecht in Eurer Redaktion, wenn ja, bitte ich um Ablichtung dieser.

4. Habt Ihr Borks Koile geklaut? Wenn ja, rückt sie wieder raus, sonst wird die Konkurrenz ja noch schlechter. So das wars, meine Seele ist erleichtert. Frohe Ostern wünscht Euch

Mr. BB Doc

**Was Du nur dauernd mit Deiner Seele hast?**

**Zu 1. Helmi Poster? Kann schon sein! Wir werden ihm mal den Vorschlag machen.**

**Zu 2. Wie meinst Du das nun wieder? Sollen wir eine Fernsehsendung in der Zeitschrift besprechen? Fänden wir öde! Oder sollen wir eine Fernsehsendung machen? Fänden wir großwahn-sinnig!**

**Zu 3. Das einzige, weibliche Mitglied in unserer Redaktion ist (bis jetzt) Anja Stöberlein (die Gute). Obwohl sich eine Ablichtung derselben bestimmt lohnen würde, weigert Sie sich standhaft. Pech für Euch Jungs!**

**Zu 4. Wer ist Bork?**

## Schlauberger

Hallo Play Time, Ich, ein begeisterter XYZ-Leser, habe mir von einem Freund alle Play Time ausgeliehen, habe sie mit Freude gelesen und Sachen gefunden, die mir absolut nicht passen. Wie kann man für ein Spiel

100% Bewertung geben? 100% bedeutet, daß es nie etwas besseres geben wird! Wie soll das denn machbar sein? Ihr seid eine Computerzeitung, was sollen die Rollenspiele bei Euch? Ihr könntet genauso Kühlschränke, Handtücher oder Zahnpasta testen. Ihr macht zuviel Werbung. Euer Papier ist ätzend, nehmt lieber Klopapier. Tschüß

H.P.

**Na, hast Du lange suchen müssen? Wie schön, daß Du dennoch was zum Meckern gefunden hast. 100% Bewertung bedeutet nicht, daß es nie etwas besseres geben wird, sondern lediglich, daß es momentan nicht besser geht, du Nase! Wir sehen uns allgemein als Spielmagazin, mit dem Schwerpunkt auf Computer. Und da passen Rollenspiele recht gut. Über unser Papier meckern, und dann selbst nicht auf Umweltpapier schreiben, das haben wir gerne.**

## Persönliches

Hallo Play Time! Mich würde ganz brennend interessieren, ob Ihr auf alle Leserbriefe antwortet, auch die, die hier nicht abgedruckt werden?

**Anfangs war das noch möglich. Inzwischen sind es aber zu viele geworden, so daß wir leider nicht mehr jedem persönlich schreiben können. Manche nutzen das aber auch schamlos aus! Ich kann mich da noch lebhaft an Robert aus München erinnern. Er schrieb uns einen kurzen Brief, den wir auch beantworteten. Als Antwort darauf erhielten wir ein zwei Seiten langes Schreiben, das wir in der gleichen Länge beantworteten. Kaum eine Woche später erhielten**

**wir von ihm einen vier Seiten langen Brief, den ich mit einer acht Seiten langen Abhandlung beantwortete. Robert ließ sich nicht lumpen und bedachte uns mit stolzen 12(!) Seiten Rückantwort. Daraufhin schickte ich ihm ein Exemplar von "Krieg und Frieden". Das brachte ihn schließlich zum Schweigen.**

## Todesstoß

Hallo Ihr, also, ganz am Anfang wart Ihr wirklich das Letzte! Aber von Ausgabe zu Ausgabe wurdet Ihr immer besser. Inzwischen kann man Euch sogar als richtig gut bezeichnen (ich meine seit Nr. 4/92). Das sieht ganz nach Absicht aus. Da der Markt für Computerzeitschriften meiner Meinung nach begrenzt ist, drängt sich mir eine Frage auf: Wollt Ihr etwa der xxxxx xxx den Todesstoß versetzen?

Jochen Habermann

**Wenn Du mit xxxxx xxx die Zeitschrift "xxxxx xxx" meinst, wirst Du Dich beeilen müssen, wenn Du Ihr den Todesstoß versetzen willst. Ich habe neulich einen Hund beobachtet, wie er die "xxxxx xxx" in den Garten geschleppt, und dort vergraben hat.**

## Mehr PC

Liebe Play Time, am Anfang Eurer Zeitschrift erwähnt Ihr leider nur wenig PC-Spiele. Ich fände es besser, wenn Ihr mehr über den PC berichten würdet, denn ich und viele meiner Freunde haben einen PC. Wir lesen alle diese Zeitschrift, weil sie sehr gut ist. Doch leider berichtet Ihr zu wenig über den PC. Dann habe ich noch eine Frage: Gibt es das Spiel "Turrican" auch

# TBIRD

MADE BY AQUARIUS



UNVERBINDLICHER  
VERKAUFSPREIS!  
DM 2999,-



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

**Mad TV**

**MONKEY ISLAND 2**

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



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

für den PC? Ich habe in allen möglichen Zeitschriften nachgeguckt und nichts entdeckt. Wenn es das Spiel geben sollte, bewertet es doch bitte einmal. Bitte gebt mit Antwort!!!!!!

*Manuel Ifland*

Daß Du unsere Zeitschrift gut findest, geht uns natürlich runter wie Öl. Aber leider sind wir eine Zeitschrift, die sich ganz allgemein mit Spielen und Computerspielen im speziellen beschäftigt. Auf individuelle Wünsche können wir so gut wie gar nicht eingehen. Ihr habt PCs, der eine ein Mega Drive, Karl hat einen Amiga und Paul will nichts lesen, das nichts mit seinem C64 zu tun hat. Wie sollten wir das machen? Aber lassen wir das, das Thema hatten wir ja schon einige Male, und mir wird es langsam langweilig. Euch auch? Zu Deiner zweiten Frage: Leider ist "Turrican" nie für den PC erschienen und wird es wahrscheinlich auch nicht, so grausam sich das auch anhören mag.

### Ossi

Hallo Play Time! Endlich habe ich die Kids mal vom Spielen wegbekommen und kann Euch einen Brief schreiben. Ich habe Eure Zeitschrift (4/92) zum ersten Mal gekauft und war sehr angetan. Vor kurzem habe ich mir einen Computer gekauft (386er) und schon standen die Kids auf der Matte und wollten spielen. Leider fehlen uns zu den meisten Spielen die Anleitungen und die Codenummern, da ich mir die meisten Spiele nur kopiert habe, da ich arbeitsloser Ossi bin. Wenn es nicht zu teuer kommt, würde ich mich freuen, wenn Ihr mir die Anleitungen zuschicken

könntet.

*(Name der Redaktion bekannt)*

**Deinen Namen habe ich vorsichtshalber einmal weggelassen. Obwohl ich mir fest vorgenommen habe auf Briefe dieser Art nicht mehr zu reagieren, mache ich bei Dir noch eine Ausnahme, weil mir eine derartige Dreistigkeit (schreibt der doch glatt mit Namen und voller Adresse!) noch nicht untergekommen ist. Es sollte sich inzwischen auch in den neuen Bundesländern herumgesprochen haben, daß Kopien DIEBSTAHL sind, und somit STRAFBAR! Deine Arbeitslosigkeit ist zwar bedauerlich, aber als Ausrede für Raubkopien ebenso unbrauchbar wie der arme Ossi (das waren Deine Worte, nicht unsere). Laß Deine Kids lieber mit geklauten Autos spielen und quengel den ADAC nach den Schlüsseln an.**

### Jenshelms Rache

Hallo Play Time! Könntet Ihr mir bitte sagen, was an Eurem Preis so toll sein soll? Es ist ja wohl klar, daß ein Magazin mit 114 Seiten weniger kostet als eines mit weit über 160 Seiten! Auch solltet Ihr aktueller sein. Der Test von "Eye of the Beholder 2" war anderswo schon eine Ausgabe früher drin. Auch "Civilization" wurde schon früher getestet. Und bitte bringt mal ein bißchen mehr Tips für den PC. Sagt jetzt bloß nicht, Ihr würdet keine bekommen. Ich habe Euch einmal einen Tip zu "Quest for Glory 2" auf den PC geschickt. Für den Amiga habt Ihr den dann veröffentlicht. Euer Bewertungssystem hat sich jetzt zum Glück von schlecht (diese alte, häßliche Kröte...) zu mäßig verbessert. Überlegt Euch doch bitte mal, was Ihr

für Leserbriefe abdruckt. Wenn ich Briefe lese, von Leuten die wollen, daß Ihr Zugangscodes abdrucken sollt, oder von solchen Deppen, die für den Krieg trainieren, dann weiß ich wirklich nicht, ob ich lachen oder weinen soll.

*Jenshelm*

**Überleg Dir doch bitte, welche Leserbriefe Du schreibst. Wenn ich Briefe lese, von Leuten wie Dir, die eigentlich nur etwas zum Meckern suchen, ohne konstruktive Kritik üben zu wollen, dann weiß auch ich nicht, ob ich lachen oder weinen soll.**

### Anonymität

Hallo Ihr von der Play Time!!! Ich habe gerade die Nr. 4/92 vor mir liegen und bin ganz aus dem Häuschen. Hammer!!! Ihr habt es geschafft und braucht Euch hinter der Konkurrenz nicht mehr verstecken. Mit besonderen Vergnügen lese ich immer die Leserbriefe. Wer sucht sie eigentlich aus und beantwortet sie? Trau Dich und komm endlich raus aus der Anonymität!!!! Das mit Deinem Lob kann natürlich auch eine Finte sein.

**Nach langem Überlegen habe ich beschlossen den Mantel des Geheimnisses zu lüften. Ich gestehe! Ich bin für die Leserbriefe verantwortlich.**

*Rainer Rosshirt*

### Stern

Hallo Play Time! Was soll eigentlich der rote Stern in Eurem Logo? Seid Ihr Kommunisten?

**Was soll eigentlich die schwarze Schrift in Deinem Brief? Bist Du von der CDU?**

### Stiftung

Hi Play Time, Eure Zeitschrift ist ganz nett, auch wegen des Preises. Sehr nett sind auch die Leserbriefe in Eurer Zeitschrift, weshalb wir sie auch immer kaufen. Insbesondere Eure Antworten auf echt blöde, thematisch abgelutschte Leserbriefe sind köstlich. Werdet Ihr mal eine Art Lowscore für Leserbriefe in Eurer Zeitschrift aufstellen? Vielleicht mit einer Verlosung von "Paragliding" als Hauptgewinn für den schlechtesten Leserbrief.

*Yours Dr. Winston*

**Deine Idee mit dem Low-score finde ich derartig gut, daß ich sie aufgreifen möchte (Deine Erlaubnis natürlich vorausgesetzt). Der Schreiber des langweiligsten Leserbriefes (mir graut jetzt schon vor den Einsendungen) erhält ein unheimlich mieses Spiel für seinen Rechner/Konsole! Der Schreiber des interessantesten Leserbriefes muß mit einem guten Game für seinen Rechner/Konsole vorliebnehmen. Die Preise werde ich höchstpersönlich stiften, der Einsendeschluß ist der 31.05.1992.**

Die Redaktion behält sich sinnwährende Kürzungen vor.

**Richtet Eure Leserbriefe bitte an folgende Anschrift:**

**CT-Verlag  
Kennwort: Hallo Play Time!  
Gufidauner Straße 13  
8501 Schwarzenbruck**



# O N - L I N E

## DIE SERVICE SEITEN

DER HARD-/SOFTWARESUPPORTER IN DEINER NÄHE

### Postleitzahlen ab 1000

**GAME-PLAY - Die Nr.1 in Berlin** Videospiele zu Superpreisen in einer **Riesen-Auswahl!** Alle Systeme zum Testen. Wir importieren selber, daher: top **aktuell**, super **günstig** und **1a Service**, auch Versand, Urbanstraße 96, 1000 Berlin 61, Tel.: **030/6912156** Fax: **030/6913838**.

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 030-3246326, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich. O - 1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel. Ost-Berlin/5892067.

SOFT & SOUND: O - 1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 1, Tel. 0037 - 3725 - 33699

### Postleitzahlen ab 2000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0461-93796, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich. W - 2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel. 040-224633.

### Postleitzahlen ab 3000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0511-4581650, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich. W - 3000 Hannover, Goethestr. 36, Tel. 0511-1317312.

**TELESPIELE: SEGA, NINTENDO, ATARI, NEC.** Alle Geräte, Spiele & Zubehör, **Japan, USA, Deutsch.** Ständig Neuheiten, Angebote, **Viele tausend Spiele am Lager.** Videospiele-Spezial-Geschäft CWM, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: 05322 - 54081

Nur in der Hölle ist noch Platz für uns - FUNNY SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY SOFTWARE, Georgswall 3, 3000 Hannover, Tel.: 0511/321796

SOFT & SOUND: W - 3100 Celle, Im Kreise 16, Tel. 05141 - 214411

### Postleitzahlen ab 4000

**Versandhandel mit Superpreisen:** EXPERT SOFTWARE JÖRG WALKOWIAK, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen. Liste gratis unter Tel. 02361-36267. **Software-datenbank** mit Suchfunktionen, Tel. 02361-373214, 8N1, 300-2400 baud, **BTX-Programm\*** LIFETIMES#

Wir halten - was andere versprechen - FUNNY SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Bestellservice von 12.00 - 18.00 Uhr, Tel. Kamen 02307-72181. Spielesoftware + Konsolen.

**GAME-PLAY ZENTRALE in 4837** Verl. Videospiele-Spezialist mit **Riesenangebot** aus aller Welt f. Sega **MD-GG, Game-Boy, NES-US, PC Engine.** Großes Ladengeschäft mit Testmöglichkeit aller Systeme! Laden: **Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1, Tel.: 05246/81184** Fax: **05246/81270.**

Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich. W - 4000 Düsseldorf 30, Gneisenastr. 1, Tel. 0211-4910187.

**Multi Media Soft** - Ihr Computer-Spielecenter in Bielefeld, Brakhofstr. 21 B, Tel.: 0521/763918, **SPIELE-VERLEIH**, kein Versand.

SOFT & SOUND: W - 4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel. 02041-21973.

### Postleitzahlen ab 5000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 02195-7758, Mo-Fr 17-21 Uhr.

SOFT & SOUND: W - 5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel. 0651-40532.

SOFT & SOUND: W - 5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel. 0202-81118.

### Postleitzahlen ab 6000

Viele kaufen bei uns - nicht immer - aber immer mehr - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Bestellservice von 12.00 bis 18.00 Uhr, Telefon Frankfurt 069-627489. Spielesoftware + Konsolen.

Spielend in die Zukunft - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Bestellservice von 14.00 bis 18.00 Uhr, Telefon Homburg 06841-64587. Spielesoftware + Konsolen.

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 06196-84747, Mo-Fr 10-13 u. 15-21 Uhr, Sa 10-13 Uhr.

Spielen ohne Ende? SOFT & SOUND macht's möglich. W - 6000 Frankfurt a. M., Wielandstr. 25, Tel. 069-590180.

### Postleitzahlen ab 7000

Im wilden Süden ist der Teufel los - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Entertainment-Center, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel. 0711-8568534. Spielesoftware + Konsolen.

Wir setzen Maßstäbe - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Entertainment-Center, Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Tel. 0761-382590. Spielesoftware + Konsolen.

**Neueröffnung!** Wenn es um Ihr Vergügen geht, verstehen wir keinen Spaß - FUNNY SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY SOFTWARE, Storchenstraße 5b, 7080 Aalen. Spielesoftware + Konsolen.

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0721-21867, Mo-Fr 16-19 Uhr.

### Postleitzahlen ab 8000

**Computer- und Videospiele.** Versand auf Rechnung, nur erste Lieferung per Nachnahme, preiswert, schnell und PORTOFREI!!! MAGIC-Computerspiele, Breitenfeldstraße 46, 8540 Schwabach, Tel. 0911-640241, Fax 0911-647895. Preisliste kostenlos!

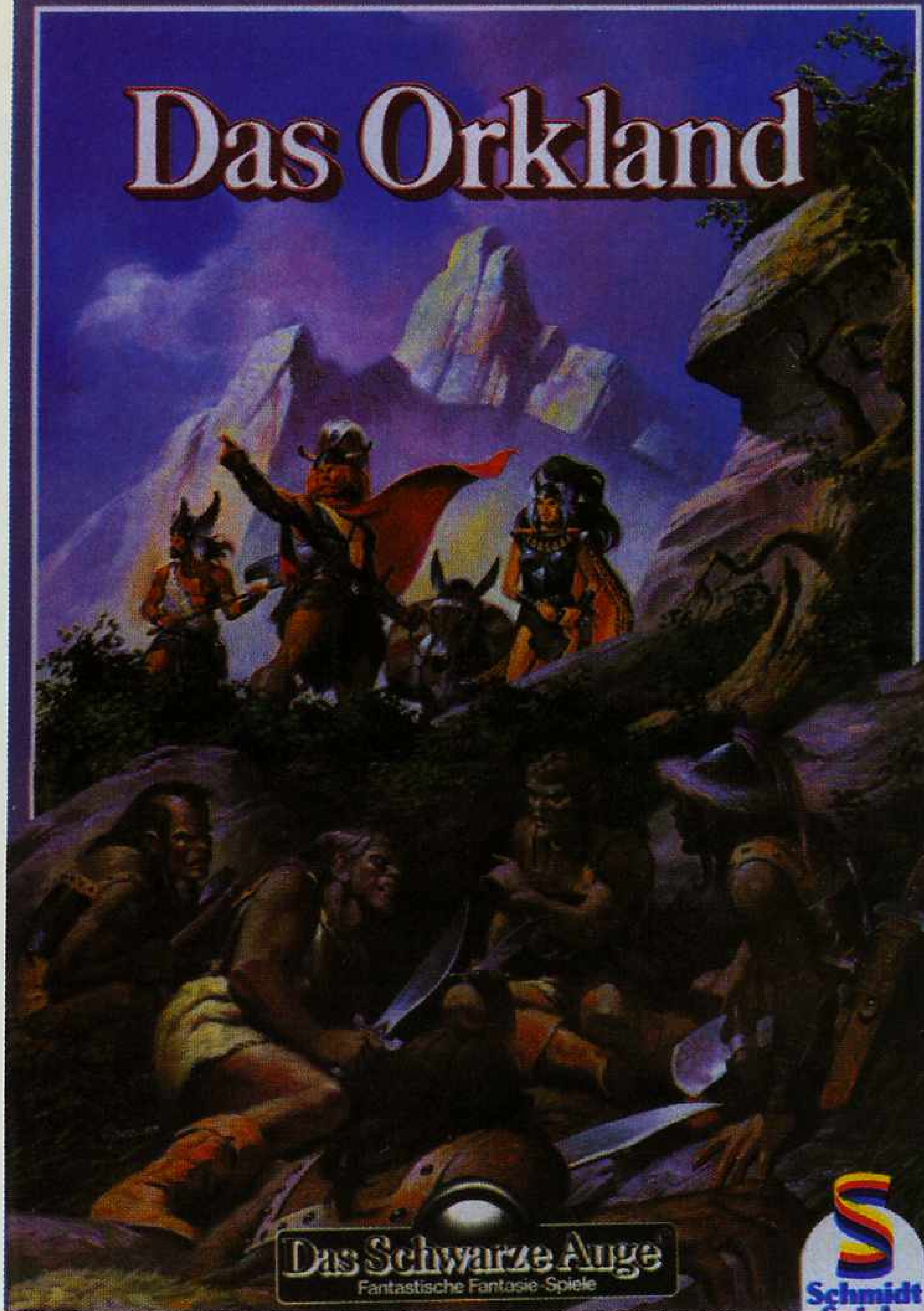
Wie Phönix aus der Asche - FUNNY-SOFTWARE. Oliver Heck FUNNY-SOFTWARE, Bestellservice von 12.00 - 18.00 Uhr, München, 089-761908. Spielesoftware + Konsolen.

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 06029-7192, Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa 10-14 Uhr.

### ÖSTERREICH

**Abenteuer aus dem Briefkasten** - eine neue Dimension in der Spielwelt. Sie lieben komplexe Spiele? Wir haben Sie - Crime, SF- und Fantasy-Spiele. **Kostenlose Informationen** bei: SSV Klapf-Bachler OEG, Lendkai 43, Postfach 1205, A-8021 Graz, Tel.: A-0316/919327

# Das Orkland



**Dieses neue Set aus der Reihe "Aventurische Regionen" detailliert einen weiteren Fleck der phantastischen Welt des Schwarzen Auges. Damit haben Spielleiter nun die Möglichkeit, ihrer Heldengruppe das nächste Abenteuer im gefürchteten Orkland zu bescheren.**

chen Kreaturen aus dem Norden, die ebenfalls sehr detailliert abgehandelt werden. Die andere Hälfte der Spielleiterhilfe kann man sowohl als Ausgangspunkt für seine Kampagnen verwenden, aber auch als Hintergrund selbst. Besonders nützlich sind hierbei sicher die Stadtpläne vieler Ansiedlungen mit zugehörigen Beschreibungen. Allen anderen voraus dürfte "Phexcaer", auch Stadt der Diebe genannt, jeder Spielergruppe einige aufregende Abenteuer garantieren. Darüberhinaus enthält diese Box der Aventurischen Regionen neben drei Karten noch mehrere Abenteuermodule, die sich größtenteils auf das soeben erworbene Wissen stützen. So spielt "Das Tal der Blumen" an der Grenze zum Orkland, so daß ein Pakt zwischen den Schwarzpelzen und den Siedlern, die sich hier niederlassen wollen, geschlossen werden muß. Keine leichte Aufgabe für die Helden, da die dort lebenden Orks von ein paar listigen Menschen genarrt und versklavt wurden und aus diesem Grund kein Interesse an weiteren Zuwanderungen haben. (für 3-5 Helden der Stufen 1-5)

Helden. So klingt die empfohlene Erfahrungsstufe 7-12 (für 3-5 Charaktere) durchaus realistisch. Außerdem wird hier wiedereinmal deutlich, daß Orks alles andere als bloßes Schlachtvieh für Abenteurergruppen sind... Zu guter letzt werden noch ein halbes Dutzend gute Grundideen für weitere Kampagnen gegeben, so daß der Meister für die nächste Zeit kaum wegen Materialmangel längere Spielpausen vorschützen kann. Allgemein muß man sagen, daß Hadmar Wieser mit "Aventurien" mittlerweile wirklich ein

**D**ie insgesamt 80 Seiten starke Landschafts- und Kreaturenbeschreibung unterteilt sich in zwei große Kapitel und schildert somit das Orkland selbst, aber auch das dazu gehörige Umland.

Viele Spielleiter wissen leider nur sehr wenig über die wohl nicht gerade selten vorkommenden Orks. Das liegt wohl daran, daß die meisten die sogenannten Schwarzpelze für die fehlende Entwicklungsstufe zwischen Affe und Mensch halten und sich nicht mit niederen Intelligenzen abgeben wollen. Doch zu Unrecht. Orks verfügen nämlich durchaus über eine zumindest primitive Kultur mit sogar einer eigenen Sprache. Gesetz und Religion prägen ihr Leben. Nun ja, ihre Rechtssprechung ist ziemlich einfach: §1 Der Stärkere hat Recht. §2 Sollte der Stärkere einmal nicht Recht haben, tritt §1 in Kraft. Der Grundsatz "Fressen oder Gefressen werden" bestimmt sowieso ihre gesamte Handlungsweise. Ähnlich simpel verhält es sich mit ihrer Götzenverehrung, obwohl gesagt werden muß, daß so mancher Orkpriester über mystische Kräfte verfügt! Darüberhinaus wissen die Gelehrten Aventuriens noch eine Menge andere Dinge über die unfreundli-

chen Regionen neben drei Karten noch mehrere Abenteuermodule, die sich größtenteils auf das soeben erworbene Wissen stützen. So spielt "Das Tal der Blumen" an der Grenze zum Orkland, so daß ein Pakt zwischen den Schwarzpelzen und den Siedlern, die sich hier niederlassen wollen, geschlossen werden muß. Keine leichte Aufgabe für die Helden, da die dort lebenden Orks von ein paar listigen Menschen genarrt und versklavt wurden und aus diesem Grund kein Interesse an weiteren Zuwanderungen haben. (für 3-5 Helden der Stufen 1-5)

Die nächste (Solo-)Kampagne, "Im Dienste des Brazoragh" versetzt Euch in völlig neue Dimensionen. Ihr schlüpft in die Rolle eines Orks der Kriegerkaste! Während des Durchspielens lernt man sehr schnell die Mentalität und Lebensweise dieser "Monster" kennen. Geradezu eklig!

Der Titel des dritten Abenteuers, "Fuchsspur", läßt schon auf unterhaltsame Vorgänge in Phexcaer schließen. Daß aber die Stadt von einem riesigen Orkheer belagert wird und kurz vor ihrer Vernichtung steht, übertrifft dann doch selbst die tollkühnsten Wünsche eines jeden



sagenhaftes Land mit unbegrenzten Möglichkeiten erschaffen hat. Damit wird jedes Zusatzset der Aventurischen Regionen auch für Spieler anderer Systeme, deren Weltbeschreibungen vielleicht minder phantastisch sind, zu einer auf alle Fälle nützlichen Erweiterung.

(ag)



## Das Orkland

**Verlag:** Schmidt Spiele  
**Preis:** ca. DM 40,-  
**Spielerzahl:** ab 2

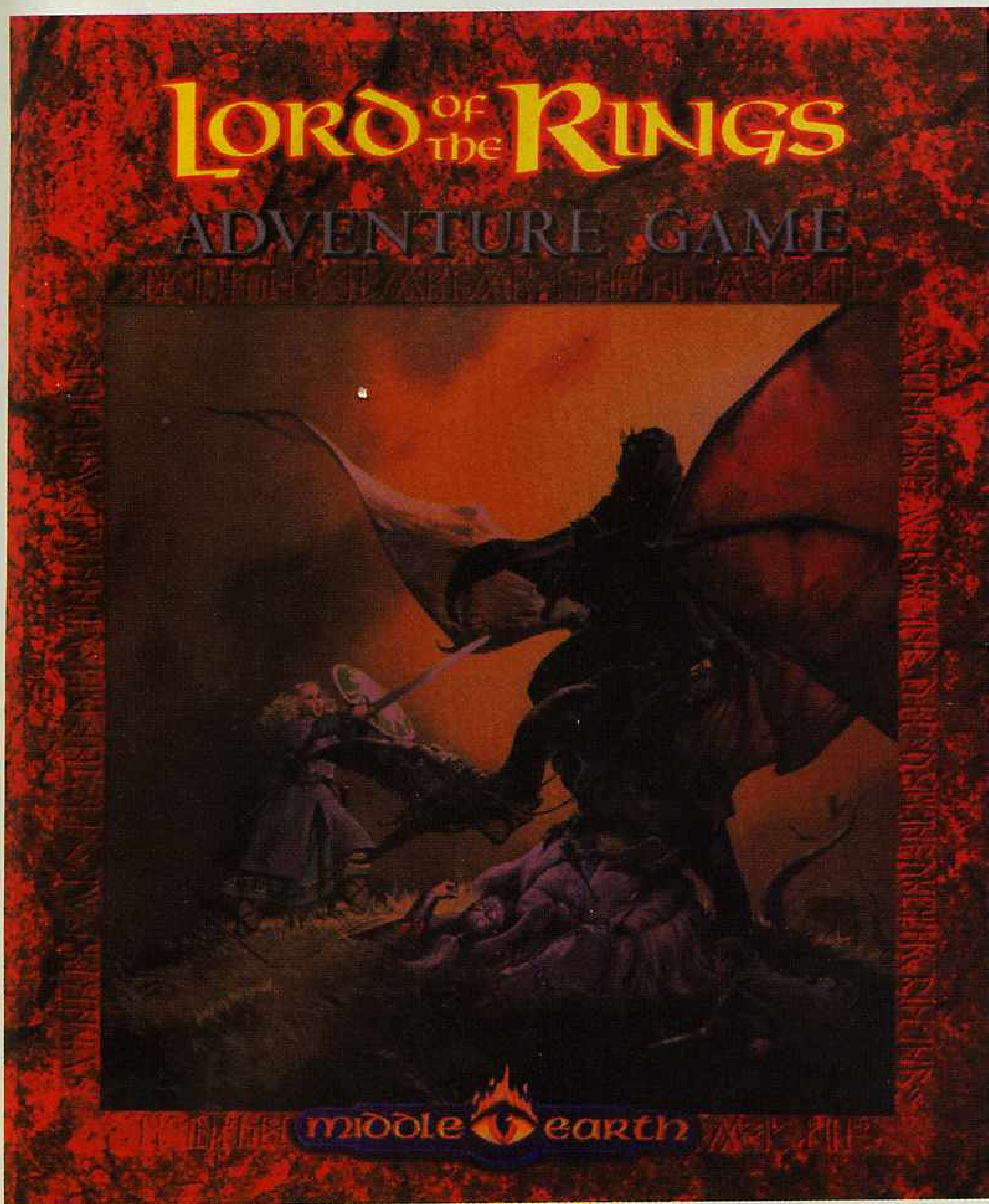


### WERTUNGEN IN PROZENT

**Spielmaterial:** 70 %  
**Spielregeln:** 65 %  
**Spielreiz:** 75 %



**Helmi sagt:**  
"O.K.!"



**Tolkiens berühmtes Werk "Herr der Ringe" lieferte schon für mehrere Rollenspiele den Hintergrund, allen voraus dem relativ bekannten Mers. Lord of the Rings spielt nicht nur in Tolkiens Mittelerde, sondern ist sogar noch zu Mers kompatibel.**

sche Beispiele zu den einzelnen Helden helfen Anfängern, sowohl Rollenspiele allgemein, sowie den Charakter im speziellen besser zu verstehen und zu spielen. Natürlich enthält Lord of the Rings auch eine passende Magieregel, die ebenso simpel wie alles andere ausgearbeitet ist. Grundsätzlich hat jeder Held nach entsprechender

nahezu komplett aus "Der kleine Hobbit" abgekupfert wurde. Damit soll nicht nur Einsteigern richtiges Rollenspiel nähergebracht und gelernt werden, nein, auch zukünftige Spielleiter erhalten einige wichtige Informationen, zum Beispiel die grundsätzliche Vorstellung, wie weitere Kampagnen entworfen werden können. Dies wird durch eine beigelegte Karte von Mittelerde sogar noch unterstützt. Zusammenfassend kann man sicherlich behaupten, daß Lord of the Rings eines der genialsten Rollenspiele für den vor allem sehr junge Einsteiger überhaupt ist, vorausgesetzt er versteht zumindest ein wenig Englisch, da man auf die Übersetzung sicherlich noch einige Zeit warten muß. Nach ein paar Kampagnen empfiehlt sich dennoch ein Wechsel zu einem anspruchsvolleren System.

(ag)

**E**ine sehr gute Einleitung macht es allen Neulingen in Sachen Rollenspiel durchaus leicht. Klassische Beispiele aus Herr der Ringe helfen hierbei kräftig, die Phantasie anzukurbeln. Diese hohe Anfängerfreundlichkeit macht sich ebenfalls bei den Regeln bemerkbar. Welches andere Rollenspiel kommt denn schon mit einem nur 32 Seiten starken Regelwerk aus?! Trotzdem ist es weder unzureichend noch unlogisch; mancher Fantasy-Freak wird sich verständlicherweise detailliertere Grundlagen für seine Kampagnen wünschen.

Die Kampfgel ähneln der von Mers beträchtlich: Es wird einfach der Offensivwert des Angreifers mit dem Defensivwert des Verteidigers verglichen. Ein Würfelwurf entscheidet schließlich nur noch, ob und gegebenenfalls wie schwer der Gegner verletzt wurde, was wiederum von einer sehr unkomplizierten Tabelle abgelesen wird. Angriffs-, Schadens- und Verteidigungsboni werden vorher von Waffen, Rüstungen und den Attributen modifiziert. Man kann dieser Regel zweifellos Ungenauigkeit vorwerfen, dafür aber ist sie noch relativ realistisch, schnell spielbar und dürfte selbst für den begriffstutzigsten Anfänger kein Problem darstellen.

Zur Charaktererschaffung muß man sagen, daß es immerhin vier verschiedene Rassen gibt, die daraufhin zwischen vier Klassen bzw. Berufen wählen können. Es wird nichts erwürfelt - die Attribute stehen durch die vorhergehende Wahl fest und auf das halbe Dutzend Fertigkeiten werden immer die gleiche Anzahl Punkte verteilt. So entstehen zwar kaum Helden mit außergewöhnlichen Charakterzügen, aber dafür ist dieses System sehr gerecht. Typi-



Übung die Möglichkeit zu zaubern. Wer jedoch die magischen Kräfte heraufbeschwört, verliert dadurch an Lebenskraft. Leider stehen nur 15 Sprüche zur Auswahl, die übrigens separat erlernt werden müssen, es dürfte allerdings nicht besonders schwierig sein, selbst neue zu erfinden. Wie bei den meisten anderen Rollenspielen erhält jeder Charakter nach einer mehr oder weniger erfolgreichen Kampagne ein paar Erfahrungspunkte. Mit ihnen kann der Spieler entweder seine Fertigkeiten bzw. Lebenskraft erhöhen oder aber sich dem Studium neuer Zaubersprüche widmen. Die Box enthält selbstverständlich ein extrem einfaches Abenteuermodul, das



### Lord of the Rings

Verlag: I.C.E.  
Preis: ca. DM 35,-  
Spielerzahl: ab 2

#### WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 70 %  
Spielregeln: 30 %  
Spielreiz: 40 %



Helmi sagt:  
"Geht so!"



## SPIEL RAUM

**Entdeck' die Welt der Spiele!**

Spiel Dich fit!  
Wir führen u.a.:  
Carrom  
Boule/Petanque  
Rollenspiele  
Importspiele  
Mah-Jongg  
Spieleliteratur  
Brettspiele  
Kartenspiele  
und Klassiker

4500 Osnabrück  
Hasenstr. 48  
Tel. 05 41/2 11 52

4400 Münster  
Frauenstr. 40  
Tel. 02 51/4 49 21

# PAPUA • CARABISTOUILLE

**Kennt Ihr CONFLIX? Vermutlich nicht. Wäre auch nicht verwunderlich, da das Spiel nur ein Jahr auf dem Markt war. Wer mag schon abstrakte Würfelspiele? Seit MALEFIZ und MENSCH ÄRGERE DICH NICHT war da nicht mehr viel drin. Bis CONFLIX, erschienen im ASS-Verlag, auf den Markt kam.**

Potentiell Interessierte waren aber chancenlos, denn kaum war das Ding da, da war's schon wieder weg. Vielleicht war es auch gut so. Denkt man allein an die einfallsslose Grafik, war es kein Wunder, daß das Spiel kaum beachtet wurde. Das werden sich auch die Macher von BANDAI-HUKI gesagt haben, als sie das Spiel von Thilo Hutzler unter dem Titel PAPUA dieses Jahr neu aufgelegt haben. Spiele ohne thematischen Überbau lassen sich halt schlecht verkaufen.

Ob das Thema gut gewählt ist, darüber läßt sich streiten. Sechs Spieler versuchen, mit letzter Energie eine ihrer kochtopfentwöhnten Spielfiguren in das rettende Boot zu bringen. Tja, die Fleischbeilage für die Eingeborenen ist damit auf jeden Fall sichergestellt. Nach dem Motto: Einer kam durch! Der traurige Rest ...

Von den Kochtöpfen bis zum Boot führt ein schmaler Weg durch den Dschungel, so daß die Fleischbeilagen sprich Männchen nur hintereinandergehen können. Wie bewegen sie sich? Ganz einfach, mit Hilfe eines rundum normalen, sechsseitigen Würfels. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl bewegt sich wahlweise eine der Figuren vorwärts, allerdings nicht nur diese, wie sich zeigen wird. Aber PAPUA bietet eine Menge mehr an Spiel. Beachtlich, wie ein Spiel durch einige sinnvoll ergänzte Zusätze an Niveau gewinnen kann. Das Weiterziehen gestaltet sich durchaus nicht einfach. Eine alleinstehende Figur darf nicht weitergezogen werden. Nur in dem Fall einer angrenzenden Figur eines ungeliebten Mitspielers darf die eigene Figur weitergezogen werden - natürlich im Verbund zumindest einer fremden Spielfigur! Obwohl das Spiel zu der gemeinen Sorte gehört, blitzt in PAPUA somit ein kooperatives Element auf, das aber zu der zwanghaften Art gehört. Allein läuft halt nichts. Es geht weiter! Stehen mehrere Spielfiguren zusammen, so darf der am Zug befindliche Spieler nur einen Teil der anderen Figuren mitnehmen. Auch kann von einer Gruppe im Solosprung in eine davor plazierte gehüpft werden. Geschlagen werden kann mit der eigenen auch eine weiter vorstehende Gruppe. Doch ungehemmtes Vorwärtskommen durch den Dschungel wird durch rote Maskengottfelder und schwarze Messer und Gabelfelder erschwert. Keinesfalls darf eine Gruppe über die Maskenfelder ziehen, ohne vorher dem jeweiligen Gott zu huldigen. Mit anderen Worten, die Gruppe muß zunächst auf das entsprechende Feld ziehen. Das kostet wiederum Zeit und ermöglicht nachfolgenden Gruppen aufzuholen. Kommt eine Figur einer Gruppe

auf ein schwarzes Feld, so wird sie wieder zurück in den Kochtopf gesetzt, von wo aus sie erneut ihr Glück versuchen kann.

Daß durch solch simple Spielelemente Pfeffer in's Spiel kommt, erstaunt zunächst. Doch schaut man sich die ständig wechselnden Konstellationen der Figuren im Spiel an, bemerkt man schnell, wieso der Spannungsbogen wei-



ter steigt und nicht stumpf abfällt wie bei so vielen einfach strukturierten Spielideen, die den deutschen Markt überschwemmen. Zumal PAPUA nicht auf ein reines Glücksspiel reduziert ist. Taktische Möglichkeiten bestehen zuhauf, ganz abgesehen von freien Absprachen und Bündnisse lösen, Bündnisse schließen. PAPUA zeigt deutlich, daß Spiele nicht unbedingt seitenlange Regeln haben müssen, um bärenstarken Spielspaß zu haben.



Nicht nur in PAPUA geht die Phantasie mit dem Autoren des Spiels durch. In CARABISTOUILLE sieht es nicht viel anders aus, nur in ganz anderer Hinsicht. CARABISTOUILLE, das Spiel mit dem unaussprechlichen Namen, gehört zu der großen Gruppe der Kommunika-

tivspiele. Dieser Spieltyp liegt voll im Trend. Aus den Staaten, England oder dem deutschsprachigen Raum wie Österreich z.B. schwappt einiges über den leichte Kost konsumierenden Spielertyp. Aber es bleibt glücklicherweise auch immer Gutes hängen. CARABISTOUILLE aus Belgien ist so ein Glücksfall. Ein Spiel für Laberköpfe, Tagträumer und phantasiebegabte Menschen. Die Macher des Spiels waren sich, nebenbei bemerkt, offensichtlich sehr sicher, daß Ihr Spiel ein satter Erfolg wird. Wie sonst sind die in fünf Sprachen abgefaßten Begriffs- und Storykarten zu erklären?

Wer auf Antrieb mit dem Spiel nichts anfangen kann, wird sich spätestens nach Aufklappen des reichlich illustrierten Spielplans im Klaren sein, daß es in dem Spiel darum geht, die blödsinnigsten Geschichten zu erfinden. Über Haifischflossen, überdimensionierten Zahntuben bis hin zum fürchterlichen Drachen, und nummerierten Winzelefanten läßt sich alles nur Erdenkliche auf dem Plan finden.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach. Es gibt zwei Sorten von Karten: Die Begriffs- und die Storykarte. Zunächst zieht ein Spieler eine Begriffskarte und sucht sich je nach Aufgabenstellung ein bis drei Wörter aus. Dann zieht er eine Storykarte und muß zwischen zwei vorgegebenen Situationen wählen. Nehmen wir an, Du hast die Wörter Covergirl, Pilz und Periskop ausgewählt. Dein Thema könnte lauten: Du beißt auf einer Party in ein Brot mit Schweinskopfsülze und ekelst Dich ... Jetzt setzt eine ablaufende Sanduhr noch ein paar Streßhormone Deinerseits frei und Du kannst Deiner verbalen Kreativität ungehemmten Lauf lassen. Viel Reden und Fabulieren mag ja noch angehen. Das Problem bei CARABISTOUILLE besteht aber in der geschickten Erzählung einer Geschichte. Die gewählten Wörter müssen so raffiniert in der Story versteckt sein, daß es keinem der Mitspieler auffällt, die Wörter könnten etwa nicht zu der Geschichte gehören. Die Aufgabe der anderen Spieler besteht denn

auch im Aufspüren anscheinend völlig unpassender Wörter, die in den einzelnen Geschichten auftauchen. Je größer der Wörterbrei wird, den der einzelne Erzähler von sich gibt, desto schwieriger wird es für seine Mitspieler, die richtigen Wörter herauszufiltern.

CARABISTOUILLE eignet sich keinesfalls nur für Leute, die es gewohnt sind, mit Wörtern zu jonglieren. Auch introvertierte Typen setzen meist ohne Probleme zu verbalen Höhenflügen filigraner Wortschmiedekunst an. Nach Überwindung einer niedrigen Hemmschwelle sorgt CARABIS-

TOUILLE für knapp eine Stunde riesiger Stimmung in einer Spielrunde, ob auf Französisch, Niederländisch, Italienisch, Englisch oder Deutsch.

# DIPLOMACY

**Politik gilt allgemein als schmutziges Geschäft. DIPLOMACY, der Klassiker unter den Spielen schlechthin, unterstützt diese These eindrucksvoll. Wer sich als Spieler auf das glatte Parkett der Diplomatie begeben will, muß aufpassen, daß er nicht ausrutscht. Die beste Voraussetzung, um DIPLOMACY zu spielen, besteht darin, Skrupellosigkeit als eine seiner herausragenden, charakterlichen Stärken zu sehen - in spielerischer Hinsicht, versteht sich!**

**D**och es braucht schon etwas mehr, um am Schluß Gebieter über das Europa der Jahrhundertwende zu werden. Lügen ohne rot zu werden, stellt eine unumgängliche Eigenschaft dar, um überhaupt mit dem Spiel zu beginnen. Dazu noch einen Schuß Sadismus - und Diplomatie ist keine Fremdwort mehr. Mit anderen Worten, in DIPLOMACY darf gelogen und betrogen werden, daß sich die Balken biegen! Wer aber keine Lust hat, bestehende Freundschaften auf's Spiel zu setzen, der sollte seine Finger von DIPLOMACY lassen!

Alles nimmt seinen spielerischen Lauf im Jahre 1900. Vom vereinigten Europa nicht die Spur! Vielmehr existieren sieben Großmächte, die um die Vorherrschaft mit allen miesen und fiesen Tricks kämpfen, die man sich denken kann - oder auch nicht! Nebenbei bemerkt, die Regeln zu DIPLOMACY sind kinderleicht zu lernen, aber das Spiel zu beherrschen, ist bis heute niemandem gelungen.

Es gibt lediglich zwei verschiedene Einheiten: Armeen und Flotten. Die Karte, auf der gespielt wird, umfaßt den Mittelmeerraum bis hin zu Skandinavien und Island. Alle Länder sind in einzelne Gebiete unterteilt, die sogenannten Provinzen. Logisch, daß sich Armeen nur auf dem Festland bewegen können und Flotten nur im Küstenbereich und auf den Meeren. In einer Provinz darf nur eine Einheit, sprich Armee oder Flotte, stehen. Eine Anhäufung von zerstörerischen Kräften ist demnach ausgeschlossen.

Das Befehlssystem in DIPLOMACY ist denkbar einfach. Einheiten können einerseits in einer Provinz stehenbleiben, sie können sich verschieben oder eine andere Einheit unterstützen. Flotten können zusätzlich Armeen geleiten, d.h. über Wasser transportieren - wenn sie nicht angegriffen werden. Das alles klingt nicht sonderlich aufregend. Was DIPLOMACY zum Wahnsinnsspiel macht, ist auf der einen Seite

die Tatsache, daß alle Spieler simultan spielen, also gleichzeitig. Jeder Spieler notiert verdeckt seine Züge und dann decken alle Spieler gleichzeitig ihre Züge auf. Alle Einheiten verschieben sich zur gleichen Zeit. Ein Spieler übernimmt daher sinnvollerweise die Auswertung. Somit wäre DIPLOMACY ein spannendes Strategiespiel. Das wäre zwar auch ganz nett, aber halt schon alles.



DIPLOMACY geht deutlich über das Maß anderer Strategiespiele hinaus. Es wird unter den Spielern verhandelt. Nicht auf die übliche Art, nach dem Motto, wir könnten doch da ein bißchen mit dem und der wiederum mit jenem gegen diesen. Das steckt zwar auch in dem Spiel, denn ohne Bündnisse kein Gewinn, da man alleine auf sich gestellt nicht die geringste Chance hat, das Spiel für sich zu entscheiden. Der Clou des Spiels besteht in der freien Absprache der Spieler untereinander. Verhandelt wird im Schlafzimmer, auf der Toilette, in der Küche, auf dem Balkon oder auf dem Flur, damit die anderen nichts von den schändlichen Absichten mitbekommen. Das Schönste aber - ich kann dem Vertreter eines anderen Landes das Blaue vom Himmel runterlügen. Mit anderen Worten, ich bin an meine getroffenen Ver-

einbarungen nicht im Geringsten gebunden. Und diese Tatsache macht DIPLOMACY immer wieder von neuem spannend, da jeder Spielverlauf völlig ungewiß und nicht abwägbare ist.

Jedes Spieljahr ist in den Frühjahrs- und den Herbstzug unterteilt. Pro Halbjahr geben die Spieler ihre Züge ab. Nach jedem Halbjahr wird wieder neu verhandelt. Und das nur zu dem Zweck, um 18 von 34 Versorgungszentren zu kontrollieren, die ein Teil der Provinzen aufweist. Die Zahl der Versorgungszentren, die ein Spieler innehat, ist gleichbedeutend mit der Zahl der Einheiten, die er auf der europäischen Karte aufweist. Um die Sache noch zu erschweren, dürfen neue Einheiten nur im eigenen Land aufgebaut werden. Das bedeutet, daß die eigenen Grenzen gesichert sein müssen, da in einer Provinz ja nur eine Einheit stehen darf. Nicht einfach! Aber geschicktes diplomatisches Vorgehen kann durchaus hilfreich sein.

Das kostet Zeit. Und das wiederum bedeutet, daß DIPLOMACY face to face nur begrenzt gespielt werden kann. Es sei denn, man spielt Chaoten-Dippy, d.h. ohne Verhandeln. DIPPY ist demnach prädestiniert per Post gespielt zu werden oder wie meine Spielrunde es oft handhabt - per Telefon. Dazu wird natürlich zusätzlich ein Spielleiter benötigt, der die Züge auswertet.

Bedingt durch seine Eigenart hat DIPLOMACY, das als Spiel - man glaubt es kaum - bereits schlappe 33 Jahre auf dem Buckel hat, die verrückte Ära des Postspiels begründet. Nicht nur in unseren Landen gibt es bereits eine große Anzahl von 'Zines', in denen Spieler, ob aus München oder Buxtehude, sich zusammenfinden und Spiele per Post austragen. Ebenso gibt es computermodierte Spiele, die phantastische Möglichkeiten des Zusammenspiels ergeben. Aber soviel nur nebenbei bemerkt.

DIPLOMACY gehört auch nach so vielen Jahren zu den besten Spielen, die es auf dem Markt gibt und muß in einem Atemzug mit CIVILIZATION genannt werden, das in PLAY TIME 11/91 vorgestellt wurde. Wer alle Register seiner intriganten Persönlichkeitsstruktur voll entfalten möchte, wird auf Dauer kaum an DIPLOMACY vorbeischauchen können. Ein Spiel, das so viele taktische und strategische Winkelzüge bietet, kann nicht ignoriert werden, falls ein gewisses spielerisches Niveau erreicht werden soll. (ig)

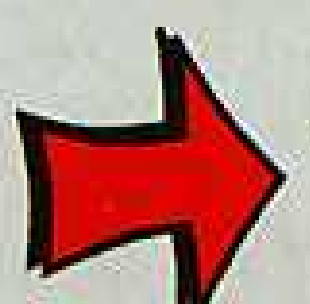
## PAPA

**Verlag:** Bandai-Huki  
**Autor:** Thilo Hutzler  
**Preis:** ca. DM 50,-  
**Spielerzahl:** 3 - 6



### WERTUNGEN IN PROZENT

**Spielmaterial:** 63 %  
**Spielregeln:** 78 %  
**Spielreiz:** 76 %



Helmi sagt:  
"O.K.!"

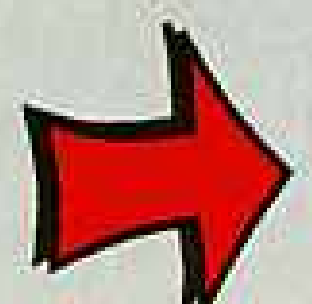
## CARABISTOUILLE

**Verlag:** Editions du Hibou  
**Autor:** V. Houbaert & B. Ralet  
**Preis:** ca. DM 70,-  
**Spielerzahl:** 2 - 6



### WERTUNGEN IN PROZENT

**Spielmaterial:** 71 %  
**Spielregeln:** 46 %  
**Spielreiz:** 84 %



Helmi sagt:  
"O.K.!"

## DIPLOMACY

**Verlag:** Parker  
**Autor:** Alan Calhmer  
**Preis:** ca. DM 80,-  
**Spielerzahl:** 2 - 7



### WERTUNGEN IN PROZENT

**Spielmaterial:** 68 %  
**Spielregeln:** 73 %  
**Spielreiz:** 100 %



Helmi sagt:  
"Gut!"

# NEOLITHIBUM

**“Vor langer Zeit geschah es, daß der große Steinzeitgott Puup unter so schrecklichen Verdauungsstörungen litt, daß es krachte und donnerte, sich der Himmel verdunkelte und ein Blitzschlag die heilige Steineiche fällte. Seit diesem Ereignis versammeln sich alle Steinzeitler einmal im Jahr um die Reste der Steineiche und versuchen, zur Besänftigung des großen Puup, dieses Heiligtum durch Auftürmen von Felsbrocken auf dem Stumpf der Steineiche wieder aufzurichten.**

So schleppen sie nach Leibeskräften Steine herbei, und wer erfolgreich sein Steinchen angebaut hat, darf zur Belohnung in das Knochensäckchen greifen, denn für einen Steinzeitler gibt es nichts Größeres, als den kompletten Schädel eines Höhlenbären sein Eigen zu nennen.“ So oder zumindest ähnlich mag sich der historische Ablauf gestaltet haben - zumindest sind die Autoren Harald Bilz & Peter Gutbrod dieser Auffassung. Der Name NEOLITHIBUM sagt überdeutlich, daß es sich bei diesem Spiel um Nonsens pur handelt. Die beiden Autoren gehören, nebenbei bemerkt, zur Gruppe der “Krönländer”, die mit THERAPIE - JETZT ODER NIE einen ungewöhnlichen Erfolg in der Spielszene als Kleinhersteller von Spielen feiern konnten und können. Es dürfte wohl das härteste Real-satirespiel sein, das auf dem Markt befindlich ist.

Doch zurück zu NEOLITHIBUM. Wie aus der Vorgeschichte bereits hervorgeht, versuchen Steinzeitler, ihren großen Gott milde zu stimmen, indem sie Felsbrocken auf den Stumpf einer alten Steineiche schichten. Wer das Spiel in die Hand nimmt, wird schnell feststellen, daß es ungewöhnlich schwer ist. Kein Wunder, da die Spielmaterialien für ein Brettspiel recht exotisch sind. Im Spiel werden tatsächlich echte Steine und eine Holzscheibe zum Spielen eingesetzt!

Allererstes Ziel eines Steinzeitlers sprich Spielers ist das Auflegen eines Steines auf die alte Steineiche, da es dafür eine wunderbare Belohnung gibt - Teile eines Höhlenbärenschädels. Wer zuerst seinen Schädel komplett hat, wird nämlich Obersteinzeitler und darf zum Schluß des Spiels sämtliche Materialien wieder in die Schachtel einräumen.

Es kann ein kleiner, mittlerer oder großer Stein genommen werden. Die Belohnung fällt entsprechend aus. Steineschleppen kostet aber auch eine Menge Energie und die muß durch Nahrung wieder zugeführt werden. Dafür gibt es witzig illustrierte Nahrungsplättchen. Steine müssen so auf die Holzscheibe gelegt werden, wen wundert's, daß sie nicht herunterfallen. Sollte das Heiligtum durch eigene Ungeschick-

lichkeit in Mitleidenschaft gezogen werden, muß man sich zur Strafe von wertvollen Höhlenbärschädeltellen trennen. Aber Steinzeitler sind ausdauernd. Daher wird sofort die nächste Aufschichtung begonnen.

Nicht nur diese möglichen Aktionen, sondern auch drei weitere, die im Folgenden beschrie-



ben werden, kündigen die Spieler durch gleichzeitiges, verdecktes Legen ihrer Hinkelsteinplatten an. Will man einen mittelgroßen Stein legen, zeigt man dies durch Legen der entsprechenden Platte an. Der Witz an der Sache ist, daß niemand weiß, was die anderen Spieler als nächstes tun werden. Gute Menschenkenntnis kann demnach recht nützlich sein.

Wie gesagt, Steine aufschichten macht hungrig. Nach einiger Zeit stellen die Steinzeitmenschen fest, daß ihr Essensvorrat schmilzt wie Eis in der Sonne. Eine Pause, um etwas Schmackhaftes aufzutun und anschließend genüßlich herunterzuschlingen, wäre demnach nicht schlecht. Tritt dabei keine Störung auf, macht man sich frisch gestärkt wieder an die fromme Arbeit. Es gibt allerdings ein winziges Problem bei der Nahrungsaufnahme. An diesem heiligen Tag herrscht ein eisernes Fastengebot. Und da es leider immer wieder Steinzeitler gibt, die sich als Moralapostel aufspielen müssen (es hat sich offenbar nicht viel geändert seit damals), kriegt ein Esser gehörig einen mit der Keule auf das Dach. Zur Belohnung gibt es für den ‘Knüppler’ auch noch Nah-

rungskärtchen. Werden aber mehrere ‘Knüppler’ gespielt, neutralisieren sich diese. Zuviel Moral hält halt auch ein Steinzeitler nicht aus. Und zuguterletzt darf auch der ‘Schlaumeier’ nicht fehlen, diese unglückselige Spezies, die ständig sofort mit überflüssigen Ratschlägen aufwartet (es hat sich wirklich nicht viel geändert seit damals). Seine blöden Bemerkungen erschweren einem Steinaufschichter die Arbeit auf dümmste Art und Weise. Wer einen ‘Schlaumeier’ auf den Hals geschickt bekommt, muß seinen Stein aufschichten, indem er z.B. ein Ohr oder ein Bein auf die Tischplatte legt.

Eine weitere Erschwernis stellt ‘Das Gesetz der härteren Keule’ dar. Wenn ein Spieler endlich einen Stein mühevoll plazieren konnte, löst dies oft Neidgefühle bei seinen Steinzeitkollegen aus. Einer von ihnen nörgelt bestimmt, indem er bezweifelt, daß der Stein auch wirklich richtig liegt. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder der Stein wird nochmal gelegt oder es gibt ein gnadenloses Nahrungsduell. Bietet der Nörgler mehr, erhält er ein Schädelteil seiner Wahl und der Stein muß nochmal gelegt werden. Gewinnt der andere Steinzeitler, stibitzt er dem Nörgler ein Schädelteil. Die anderen Steinzeitler dürfen selbstverständlich in schändlichster Manier in den bestehenden Streit eingreifen, indem sie Partei beziehen durch zusätzliches Bieten von Nahrungsmitteln.

Somit ist klar erkenntlich, daß auch die Steinzeitler mit harten Problemen und Sorgen zu kämpfen hatten. Wer dieses schicksalhafte Dasein der Steinzeitmenschen nachvollziehen möchte, dem sei NEOLITHIBUM klar empfohlen. Ein bißchen Psycho, Interaktion, kurzer, flotter Spielverlauf und das Quentchen Sadismus, das nie fehlen darf bei solchen - im positiven Sinne - Quatschspielen, macht NEOLITHIBUM zu einem heißen Spielchen für Zwischendurch.

(jg)

## NEOLITHIBUM

**Verlag:** Fun Connection  
**Autoren:** Harald Bilz & Peter Gutbrod  
**Preis:** ca. DM 50,-  
**Spielerzahl:** 3 - 6

### WERTUNGEN IN PROZENT

**Spielmaterial:** 94 %  
**Spielregeln:** 68 %  
**Spielreiz:** 83 %



**Helmi sagt:**  
"Gut!"

Then, when she attends a Museum party that night to gather more clues, Laura's burglary investigation turns into...



So wie sich Laura Bow nach ihrem ersten Abenteuer in "The Colonels Bequest" gemausert hat, ist auch dieser Krimi reifer geworden.

# LAURA BOW II

Daß guten Spielen immer noch ein zweiter Teil folgt ist mittlerweile branchenüblich. Von "Sierra" ist, im Gegensatz zu anderen, immer ein besserer, total überraschender zweiter Teil zu erwarten.

In "The Colonels Bequest" hatte Laura Bow eine Serie von verwirrenden Morden in einer abgelegenen herrschaftlichen Villa zu lösen. Mittlerweile hat Laura ihr Examen bestanden und ist seit 1926 Journalistin. Sie hat einen guten Arbeitsplatz bei einer der führenden New Yorker Zeitungen gefunden und ist bereit, ihrem ersten journalistischen Auftrag nachzugehen.

Daß bei Lauras Abenteuern Blut fließt, ist aus dem ersten Teil bekannt und so ist es nicht verwunderlich, daß auch ihr erster Auftrag für die Zeitung mit Mord und Totschlag zu tun hat. Im New Yorker Lynendecker Museum, das hauptsächlich Naturgeschichte und ägyptische Kunst ausstellt, ist der Degen des Amon Ra gestohlen worden. Ein Museum ist natürlich der richtige Ort für einen mysteriösen Diebstahl, noch dazu, wenn es in diesem Museum nur so von mysteriösen und seltsamen Gegenständen wimmelt.

Nachdem Laura ihren Auftrag im Redaktionsbüro erhalten hat, begibt sie sich zuerst in die New Yorker Unterwelt, um vielleicht aus dem Gangstermilieu einen Tip über den Verbleib des Degens zu erhalten. Nachdem dieser Ausflug ohne Erfolg war, ist das Museum der nächste Anlaufpunkt Lauras. Dort ist es zwischen all den toten Dingen natürlich unheimlich und Saurier sind auch in ausgestopftem Zustand keine guten Gesellschafter.

Im Museum platzt Laura in eine Party, auf der ein mysteriöser Mord geschieht, einer der Partygäste wird erstochen in einem ägyptischen Mumiensarg aufgefunden. Das Fest ist zu Ende und die Polizei nimmt daraufhin erst einmal alle Partygäste fest. Mehr soll zur Story nicht verraten werden, den

Rest muß der Spieler schon selbst herausfinden. Gute Grafik und super Sound sind bei Sierra selbstverständlich, die Animationen vom New York der 30er Jahre sind filmreif, die Zeit der Prohibition und der Jazz Clubs ist gut eingefangen. Bei über 64 verschiedenen Spielorten ist Laura Bow II ein Spiel, das mit Sicherheit einiges Kopfzerbrechen bereiten wird. (mg)

# DUNE - DER WÜSTENPLANET

Vor einigen Jahren sorgte der Film "Dune - Der Wüstenplanet" für volle Kinokassen und war lange Zeit ein Renner. Das Buch von Frank Herbert, das als Grundlage zum Film diente, wurde ein Bestseller und so ist es nicht verwunderlich, daß es nun auch das Spiel zum Film gibt.

Die, mir vorliegende, Demo-Version ist leider noch nicht spielbar, aus der Installation ist aber zu erkennen, daß sowohl Soundkarte als auch Joystick und Erweiterungsspeicher unterstützt werden. Was im Demo zu sehen ist, sind phantastische Grafiken im 256-Farben-VGA-Modus. Die Sonnenaufgänge und die Animation der Personen und Gegenstände sind beste Kinoqualität, fast meint man, vor dem Fernseher zu sitzen und nicht vor dem Monitor. Daß der Sound dann CD-Qualität hat, ist fast schon selbstverständlich. Das Spiel dreht sich in der Hauptsache um den Konflikt zwei-

er Familien, den Atreiden und den Harkonnen. Diese Familien machen sich untereinander in bester Mafia-Manier die Kontrolle über Schürfrechte und Verkauf des



Bei solchen Grafiken versteht man, weshalb diese Filmumsetzung so lange auf sich warten ließ.

Rohstoffes "Spice" streitig, während sich im Hintergrund ihre Sprößlinge ineinander verlieben. Dieser Stoff, woanders auch als "Melange" (nicht zu verwechseln

mit dem Kaffeegetränk) bekannt, ist die derzeit wertvollste und auch wichtigste Substanz im Universum. Mit seiner Hilfe kann das Leben verlängert werden, das Bewußtsein wird erweitert und die Intelligenz erhöht, schließlich ist ohne "Spice" kein Raumflug möglich, denn es wird für die Navigation gebraucht.

Der Sand auf dem Wüstenplaneten ist die einzige Fundquelle für diese Substanz, und wer den Film gesehen hat, weiß, was sich sonst noch in der Sandwüste tummelt. Die Schürfplattformen müssen ständig abwehrbereit sein, um sich gegen die Sandwürmer verteidigen zu können. Dadurch sind sie sehr sabotageanfällig, und schon ist jedem klar, wie man sich um die Schürfrechte streitet. Ob im Spiel auch die Guten gewinnen, wie im Film, ist Aufgabe des Spielers. Am

Spiel selbst ist sicher lange zu knobeln, um mit den verschiedenen Charakteren zu einer Lösung zu kommen. (mg)

## PD + SHAREWARE PAKETE

### Game Pack I (CGA)

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

### Game Pack II (VGA)

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

### Game Pack III

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

### Game Pack IV

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

### Game Pack V

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

### Viruscan V86 oder neuer + Deutsches Handbuch

DM 21.00



Original  
Microsoft Mouse  
nur  
DM 79.00



Trackball  
Seri. mit Treiber  
DM 69.00



### Bestellung

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

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

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

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

per Nachnahme zzgl. DM 7.00  Vorkasse DM 3.00  Lastschrift Portofrei

**Public Domain Studio Nürnberg GmbH**

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

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

**Impressum Play Time**

**Verlag:**

CT Computec Verlag GmbH & Co.KG,  
Innere Cramer-Klett-Straße 6,  
8500 Nürnberg 1,  
Telefon 0911/53 25-0

**Anschrift der Redaktion:**

CT Verlag GmbH & Co.KG,  
Redaktion "Play Time",  
Gufidaunerstraße 13,  
8501 Schwarzenbruck

**Chefredakteur:**

Christian Geltenpoth (cg)

**Leitender Redakteur:**

Arthur Kreklau (ak)

**Redakteur PR:**

Thorsten Szameitat (ts)

**Redaktion Deutschland:**

Alexander Geltenpoth (ag),  
Oliver Menne (om), Stefan Gnad (sg),  
Walter Konrad (wk), Markus Gurnig (mg),  
Thomas Borovskis (tb), Simon Schmid (ss),  
Hans Ippisch (hi), Mathias Ritz (mr),  
Oliver Baumgärtel (ob), Martin Müller (mm),  
Rainer Rosshirt (rr), Joachim Goemann (jg),  
Christoph Holowaty (ch)

**Redaktion England:**

Adrian Pumphrey (ap), Marc Newton (mn)

**Koordination  
Redaktion und Layout:**

Christian Müller (cm)

**Layout:**

Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner

**Geschäftsführer:**

Adolf Silbermann

**Vertrieb:**

Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**

Roland Bollendorf

**Anzeigenkontakt:**

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

**Druck:**

Heckel-Druck  
Raudtner Straße 11  
8500 Nürnberg

**Abonnement:**

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

**Manuskripte und Programme:**

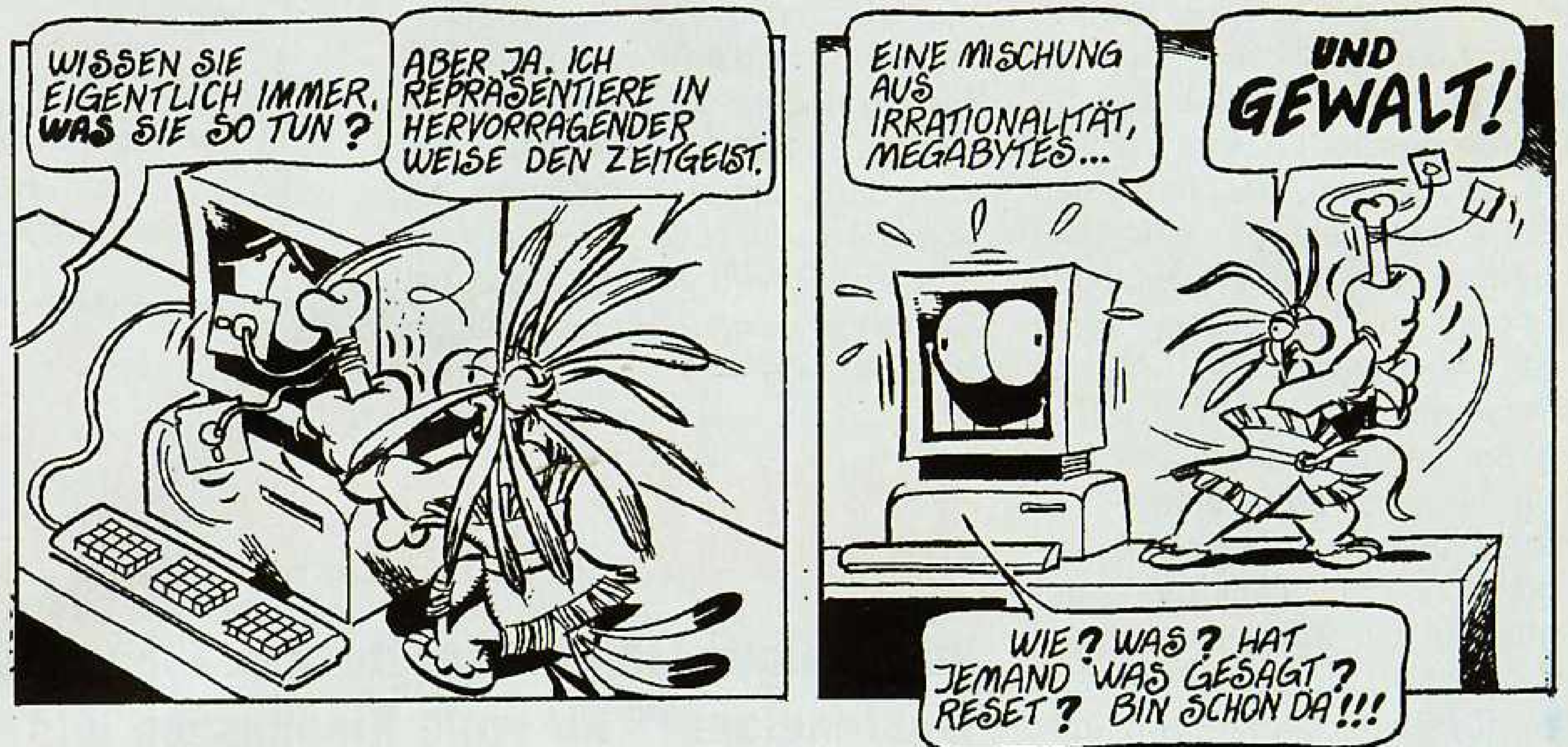
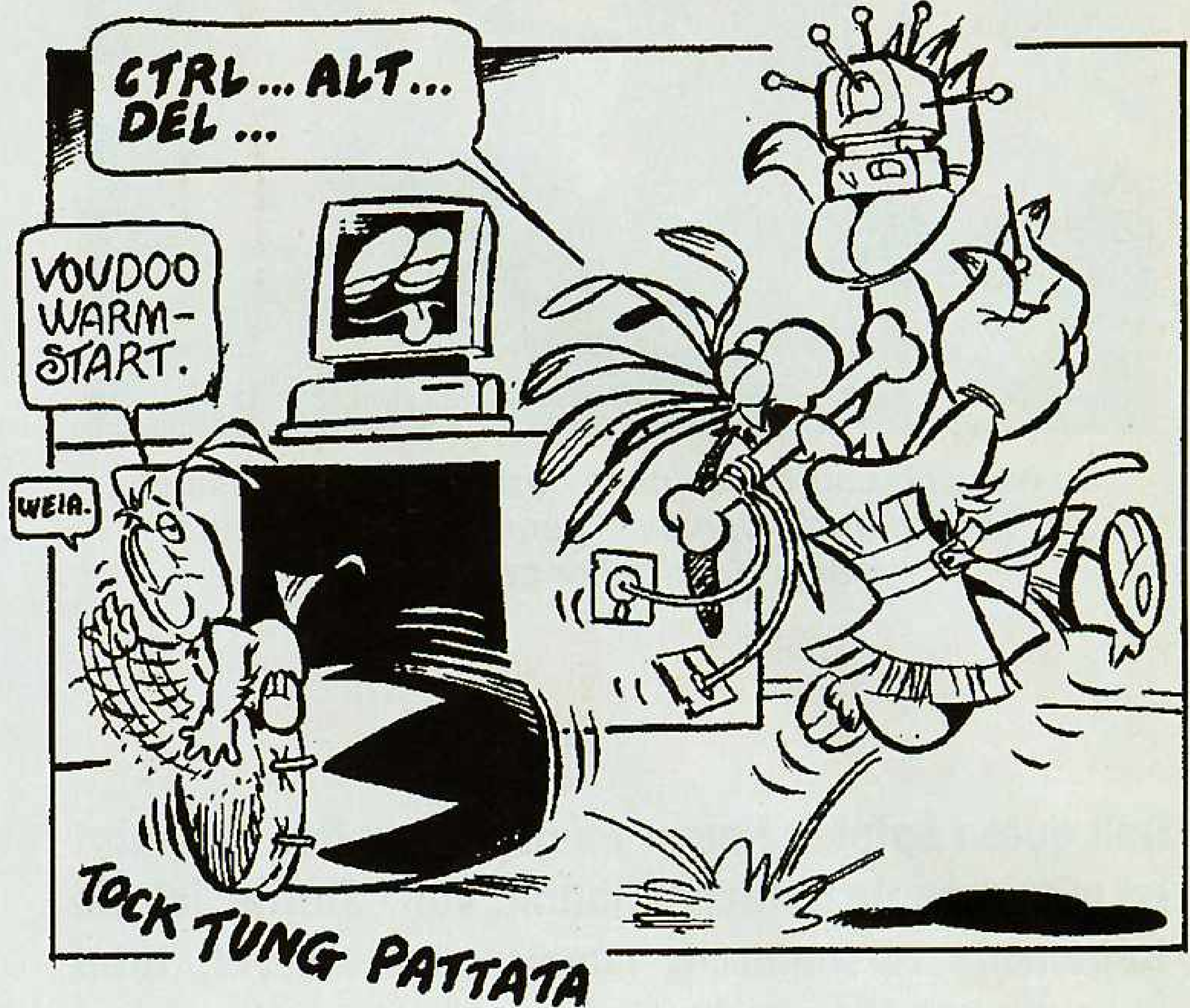
Mit der Einsendung von Manuskripten  
jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung  
zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe  
herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr  
für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann  
nicht übernommen werden.

**Urheberrecht:**

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

Wir danken der Zeitschrift **CTW** für die  
freundliche Unterstützung.

# ROCKUS



**Inserenten dieser Ausgabe**

Ascon .....	45	Lifestyle Software Arts.....	47
ASI (Aquarius) .....	103	Mega Trade .....	19,83
Bachem .....	63	Multi Media Soft.....	16
Bomico .....	2,17	Okay Soft.....	63
Computer E. Glücks .....	63	Public Domain Studio Nbg. ....	41,67,111
Computer World Freiburg.....	65	Rushware .....	13
Computer World Velbert.....	65	Seven-Eleven-Soft .....	65
Computersoftware Müller .....	63	Skyline.....	43,91
CPS .....	23	Soft&Sound .....	27
CP-Verlag .....	38,55,59,86	Soft-Point.....	18
CT-Verlag .....	113	Spiel(t)raum.....	109
CWM .....	85	T.S. Datensysteme .....	14,15
Flashpoint.....	83	Top 4 .....	65
Funny-Software .....	31,83	United Software.....	7,115,116
Gnadenlos .....	65	Wial .....	35
Groß-Electronic .....	63	World of Wonders.....	39
Groovers Paradise .....	37		
Joysoft .....	19		



# SUPER!

Belgien bfr. 100,- • Luxemburg lfr. 100,- • Holland hfl. 6,- • Italien lit. 3900,- • Österreich ÖS 37,- • Schweiz sfr. 4,90  
**DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN**  
EVT 06.12.1991 J11426E 1/92

**Play Time**  
NUR DM **4,90**



**SONIC**  
schlägt zu!

Spiel des Monats:  
**Willy Beamish**

Das Spiel zum Film:  
**THE BLUES BROTHERS**



**mit Poster**

64 Seiten  
Komplettlösung:  
**Death Knights of Krynn**

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:  
Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1  
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Monat für Monat die aktuellsten  
Spiele-News frei Haus!



Hol` Dir das  
**TEST-ABO**  
JETZT PLAY TIME 2 MONATE  
KOSTENLOS TESTEN!

Dazu gibt es noch als Dankeschön

die Super-Spiele-Sammlung

kostenlos auf Diskette für

AMIGA, PC, ATARI ST oder C64,

die auf jeden Fall Dir gehört!

Also sofort Coupon ausfüllen

und absenden!

**Ja**, ich will **PLAY TIME** testen -  
2 Monate kostenlos! Dazu erhalte ich  
**GRATIS** die Super-Spiele-Sammlung  
auf Diskette (bitte System ankreuzen!).  
Wenn ich mich 1 Woche nach Erhalt  
der zweiten Ausgabe nicht melde,  
erhalte ich **PLAY TIME** im Abonnement  
zum starken Vorzugspreis von nur  
**DM 4,33** pro Monat - die Versand-  
kosten übernimmt der Verlag!

- Mein Computer -System:
- AMIGA
  - PC
  - ATARI ST
  - C64

Meine Adresse:

\_\_\_\_\_  
Name, Vorname

\_\_\_\_\_  
Strasse, Hausnummer

\_\_\_\_\_  
PLZ

\_\_\_\_\_  
Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

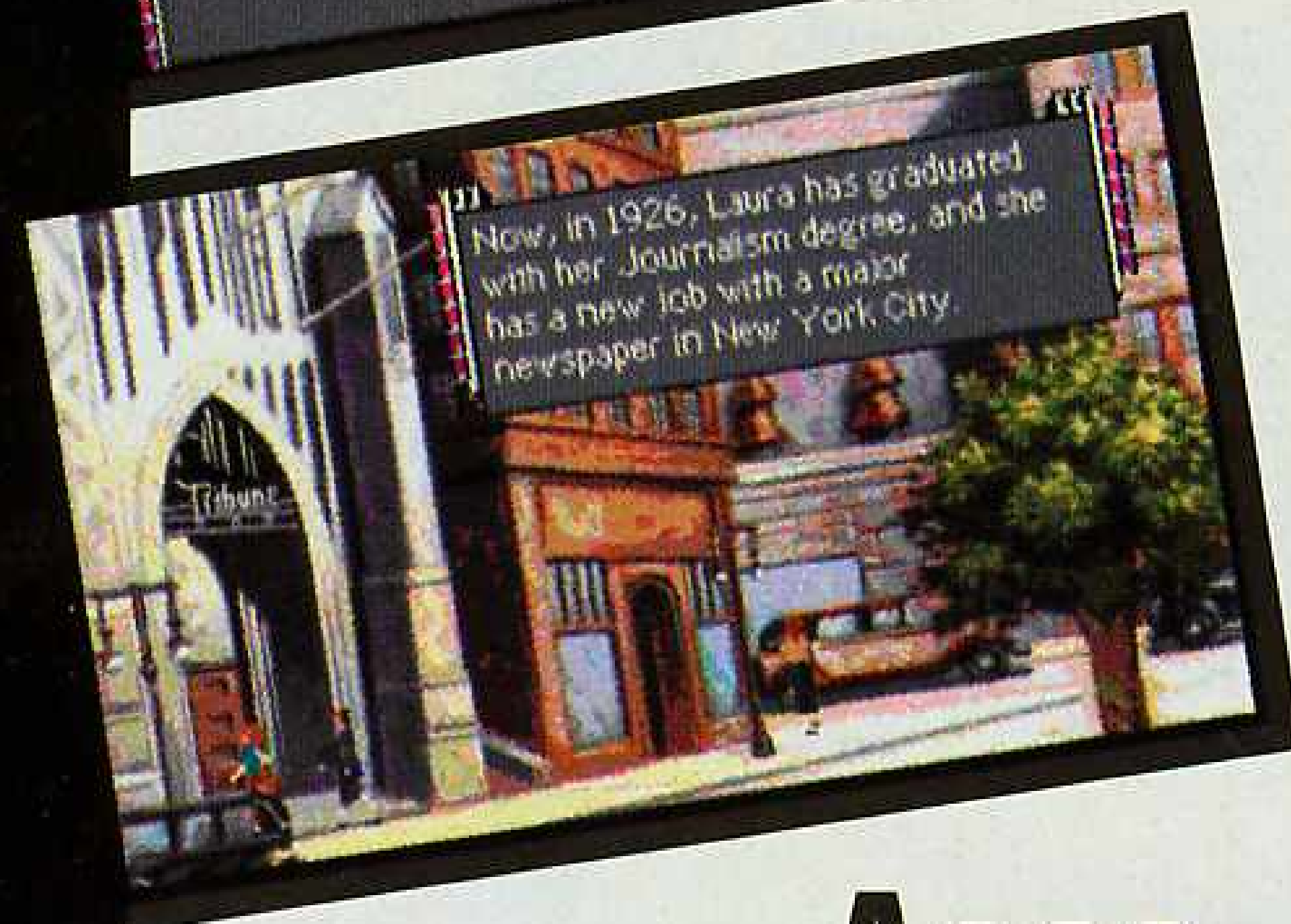
Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von  
14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:  
Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach,  
8500 Nürnberg 1  
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten



## LAURA BOW 2

Laura Bow löst mit Eurer Hilfe ihren zweiten Fall. Nach dem Kurzbericht in dieser Ausgabe findet Ihr in der nächsten Play Time einen ausführlichen Test.



## Aces of the Pacific

Nach Red Baron und einer A-10 Simulation, die auf dem Index

gelandet ist, will Sierra jetzt noch einen draufsetzen. Die Aces werden nächsten Monat von uns genau unter die Lupe genommen.



## Pacific Islands

Das erfolgreiche Team Yankee bekommt Nachwuchs. Auf den ersten Blick sieht Pacific Islands dem Vorgänger sehr ähnlich. Lohnt sich die Anschaffung? Nächsten Monat wißt Ihr mehr.



## Panzer Battles

Die Hardcore-Strategen unter den Amiga-Besitzern werden mit Panzer Battles konfrontiert. Mad Matze wird für Euch probespielden.

**Einzigartig!  
Einmalig!  
Exklusiv!**

## 3D-Brille

in der nächsten Ausgabe.

Mit der neuen Nuoptics 3D-Brille seht Ihr alle horizontal scrollenden Shoot 'em Up- und Jump 'n Run-Spiele dreidimensional!

**PLAY TIME**

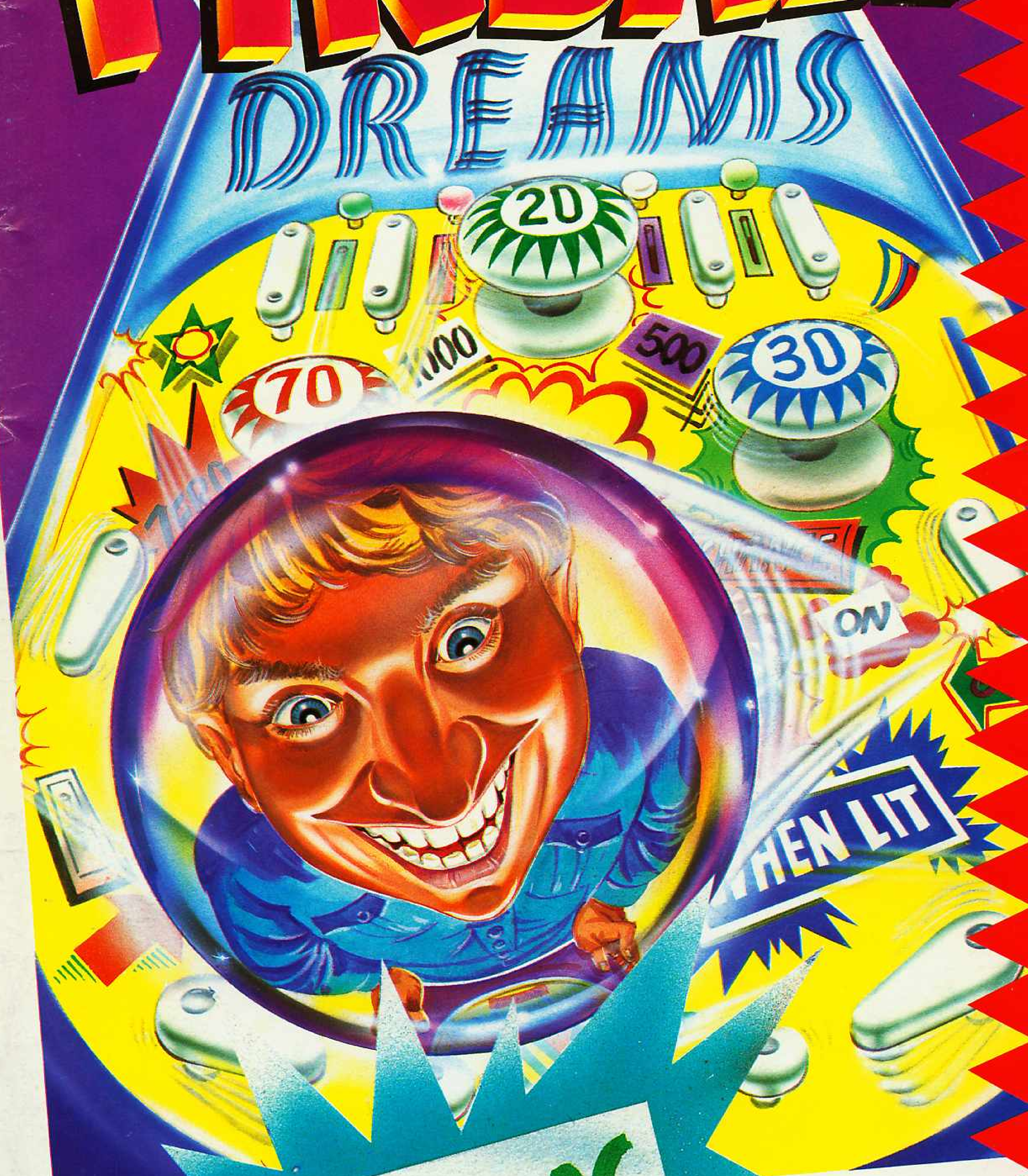
● 7/92 ●

plus Gratis-3D-Brille

erscheint am  
**3.6.1992**

# PINBALL

## DREAMS



### BONUS

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



Im Vertrieb der

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

United Software  
EIN UNTERNEHMEN DER GEMME GRUPE

# A320

A·I·R·B·U·S



Erhältlich für  
Amiga, PC, Atari ST

*...has landed.*

entwickelt in Zusammenarbeit mit



**Lufthansa** und Deutsche Airbus