

Play Time




Im Test:
The
Simpsons

NUR DM
4,90



Spiel des Monats:
LARRY 5



Im Test:
**SCHWARZENEGGERS
TERMINATOR 2**



Seiten
48 Tips & Tricks
Komplettlösungen:
LARRY 5
Colonel's Bequest

FACE-OFF



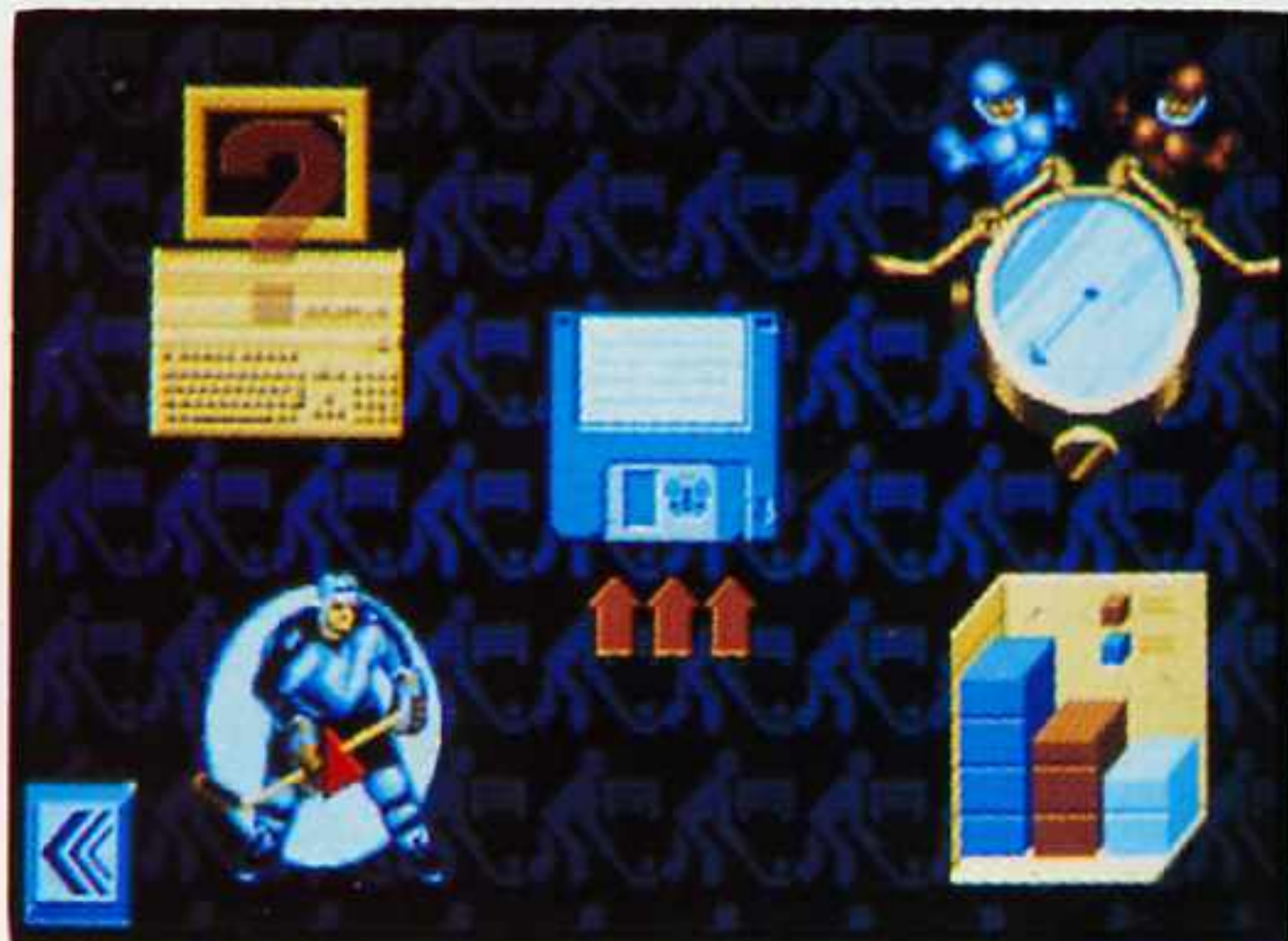
ICE HOCKEY



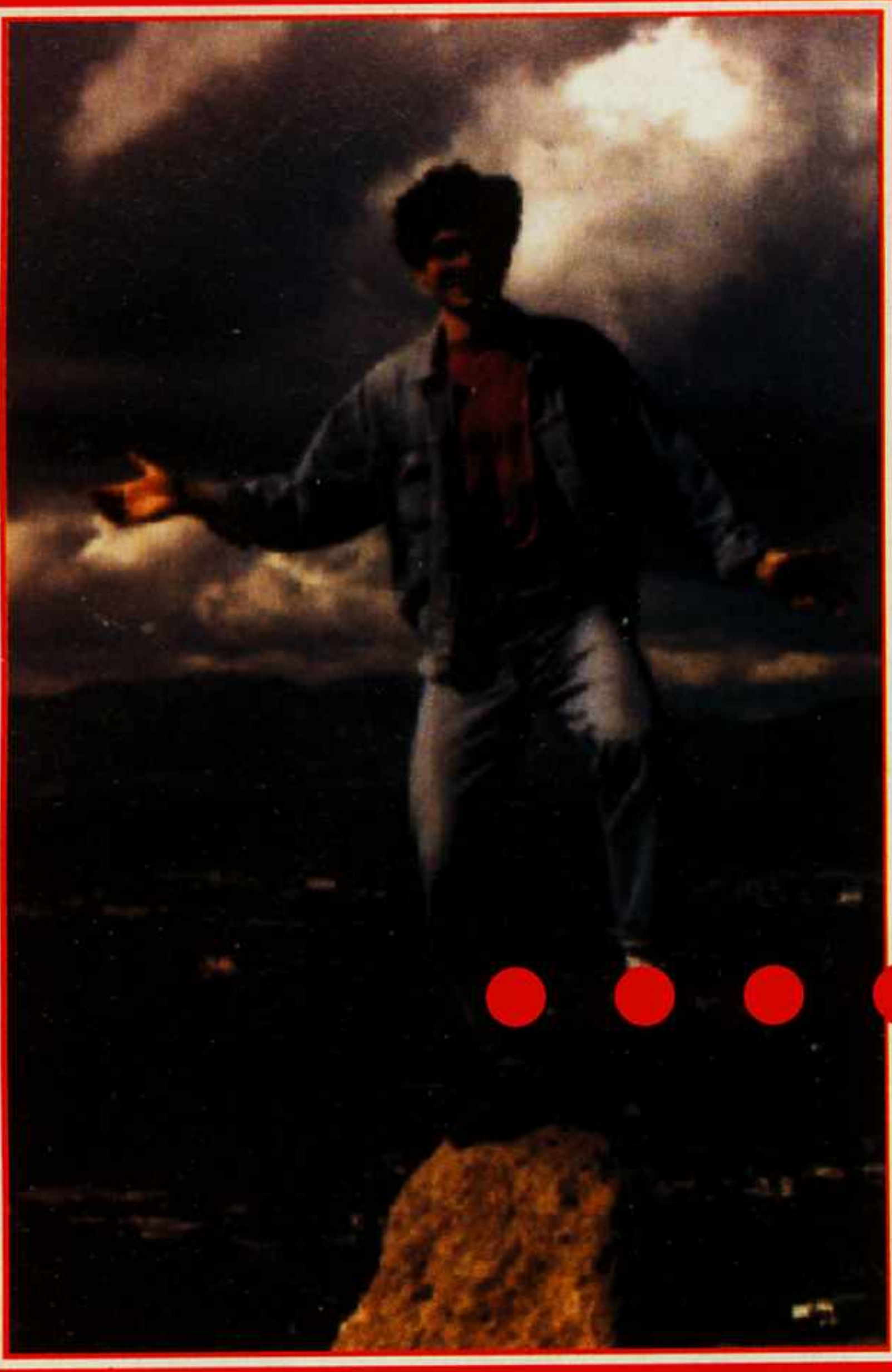
Unserem nummer eins spiel "Manchester United Europe" folgt ein neuer hit. Krisalis präsentiert "Face Off Ice Hockey".

Besonderheiten des spiels:

Management-option für vier spieler. Ersatzspieler (animation 1 meg Amiga). Der name des puckführenden spieler wird angezeigt. Action auf dem ganzen bildschirm. Strafbank. Schiedsrichter abschaltbar. 30 verschiedene länder mit flaggen und managern. Fünf schwierigkeitsstufen. Wiederholfunktion der action-szenen. Laden und sichern des spiels. Unterhaltungssequenz vor dem spiel. Eigener mannschaftsarzt. Übersicht der stärken und schwächen der einzelnen spieler. Mannschaftstraining in drei disziplinen. Sprach (Atari ST). Taktikwahl (sie können auch unfair spielen!). Kampf. Mannschftsstatistiken. Eismarkierungen (Amiga). Nur action-modus (basierend auf der spielidee von "Manchester United Europe"). Nur management funktion oder action und management spielbar.



BONICO
IHR SOFTWARE PARTNER



Helmi auf dem Sprung

Das ist er also, der Grafiker der uns seit einigen Ausgaben mit den witzigen Illustrationen versorgt. Helmut Fischer ist sein Name, am 1.1.92 wird er 22. Langeweile am Gymnasium verführte ihn zum Zeichnen von Cartoons. Neben seiner Bauzeichner und Architektenkarriere wird er auch in Zukunft exklusiv für die Playtime seinen Pinsel schwingen.

Huldigungen und Danksagungen

Für die Unterstützung bedanken wir uns vielmals bei folgenden Firmen:

- BOMICO
- PC Computercenter
- re Line
- Starbyte
- Megatronix
- Blue Byte
- Software 2000
- Flashpoint
- Digital Marketing
- United Software
- Virgin
- Atari
- Wial
- Leisuresoft
- Selling Points
- Loriciel
- Lankhor
- Domark
- Krisalis

k
U
R
Z
b
E
R
i
C
h
T
E
T

LARRY und nochmals LARRY

Der Hit des Jahres 1991 – diese Auszeichnung darf sich Sierra für ihr neues "Larry 5" wohl schon vor Ablauf des Jahres an die Brust heften. Sierra hat mal wieder jede Menge Witz, starke Musik, super Hintergrundgrafiken und fantastische Animationen in einen Topf geschmissen und daraus

das beste "Larry" gezaubert, das es jemals gab. Mehr zu "Larry 5" und seinen Vorgängern lesen Sie ab Seite 18 bzw. Seite 94.

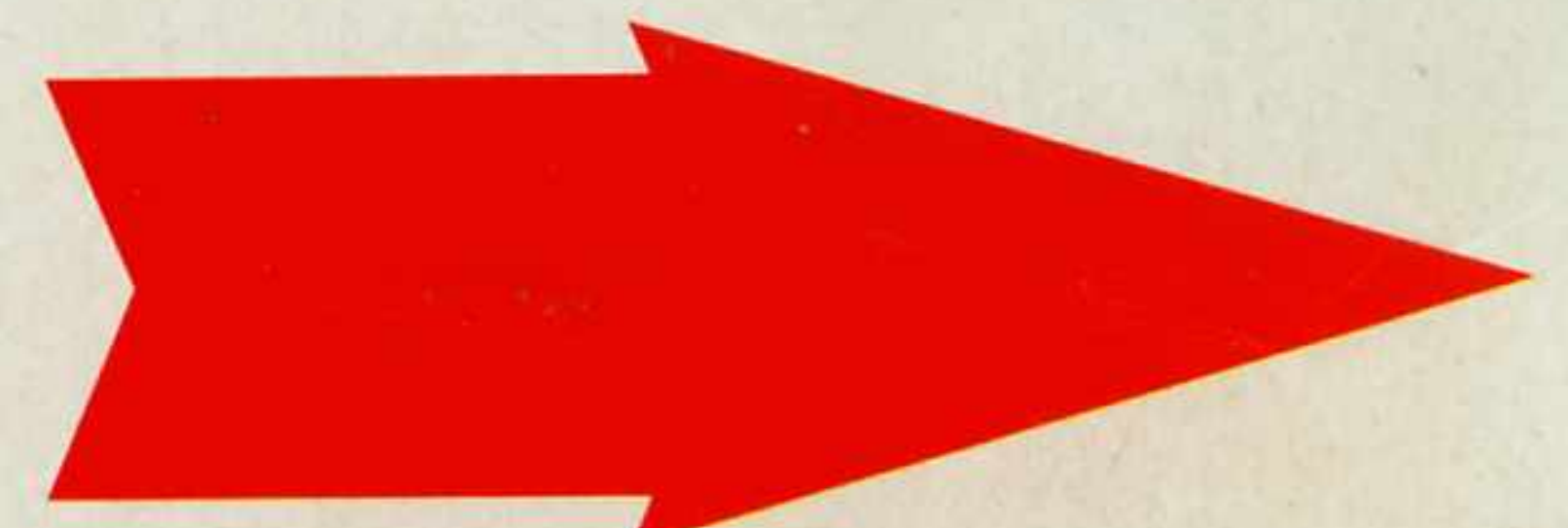


PLAY TIME prämiiert die besten Spiele des Jahres 1991

In der nächsten Ausgabe der PLAY TIME werden wir Euch zum besten Spiel des Jahres befragen. Die Firmen, die hinter diesen Spielen stehen, erhalten dann entweder den goldenen, silbernen und bronzenen "PLAY TIME-Award 1991". Alle Programme, die bis zum 1.11.1991 erreichen, werden noch in die Auswahl aufgenommen.

TERMINATOR II kämpft auf der guten Seite

Während Arnie Schwarzenegger im ersten Teil des "Terminators" noch den bösen Jungen markierte, kämpft er dieses Mal auf der richtigen, nämlich der guten Seite. Wie das Spiel zum Film geworden ist, zeigen wir in unserem Test ab Seite 49 auf.



INHA

Kurz berichtet	3
Bewertungen	6
Dream Academy	8
News	11
Top Ten/Flop Ten	100
Leserbriefe	102
Vorschau 1/92	113
Impressum/Inserentenverzeichnis ..	114

SZENE

A.U.D.I.O.S.	10
-------------------	----

SPECIALS

Game Boy Hot Stuff	82
Krisalis/Domark	93
Master Gear Converter	84
PC-Soundkarte "Thunder Board"	60
The Leisure-Report (Part I - III)	94

SPIEL DES MONATS

Larry 5	18
---------------	----

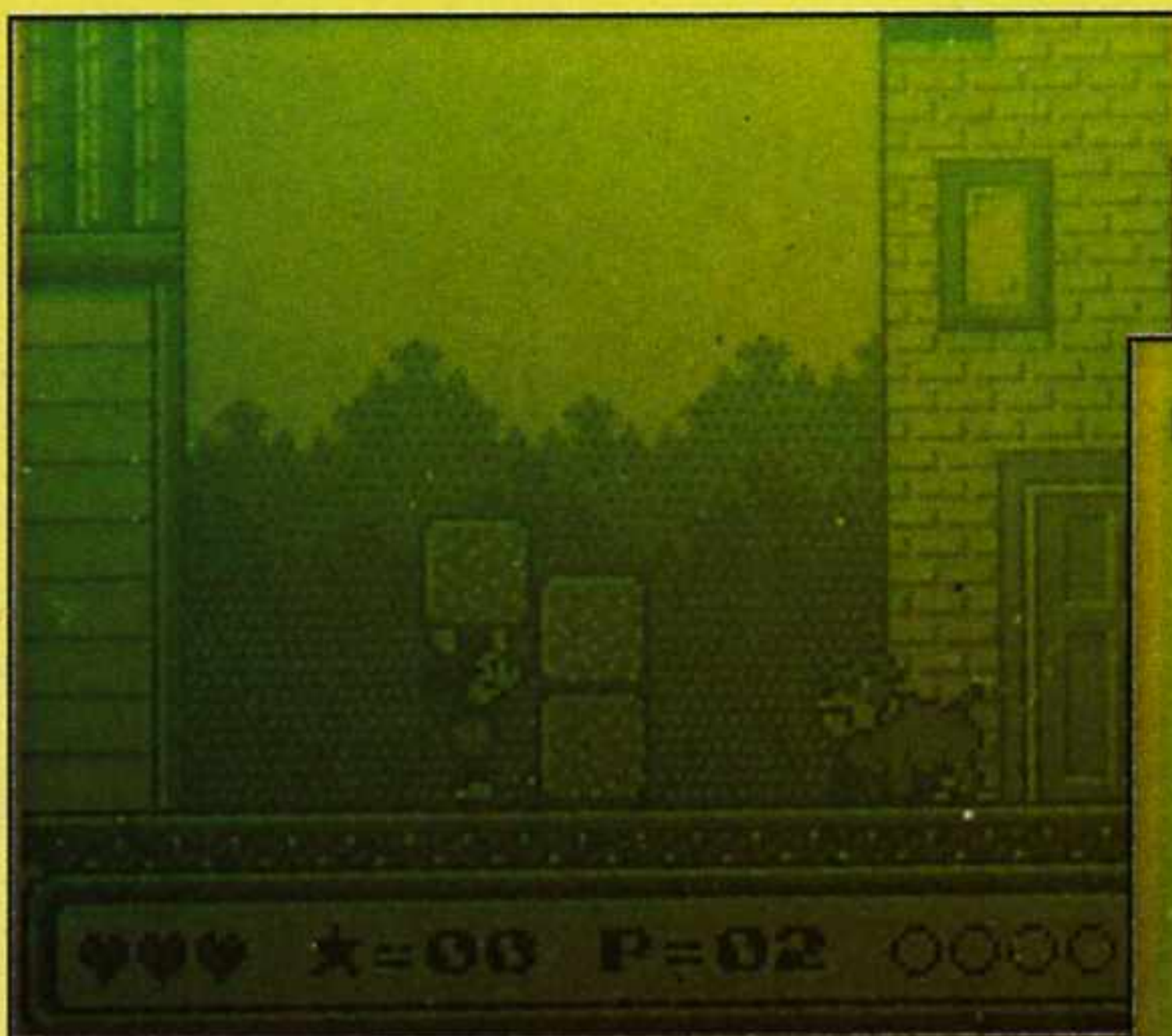
REVIEWS

Adrenalynn	46
Booly	64
Builderland	64
Bundesliga Manager Professional	66
Cardinal of the Kremlin	54
Drop it	70
Einmal Kanzler sein?	55
Elf	48
Final Fight	40
Frenetic	44
Gunship 2000	32
Hard Nova	23
Jimmy White's Whirlwind Snooker	38
MIG 29M Superfalcrum	56
Might & Magic 3	52
Nebulus 2	62
Pitfighter	65
Rodland	29
Silent Service 2	36
SWAP	25
Terminator 2	49
The Adventure of Robin Hood	26
The James Bond Collection	72
The Simpsons	57
Their finest missions	70
Vroom	41
World Championship Boxing Manager	24



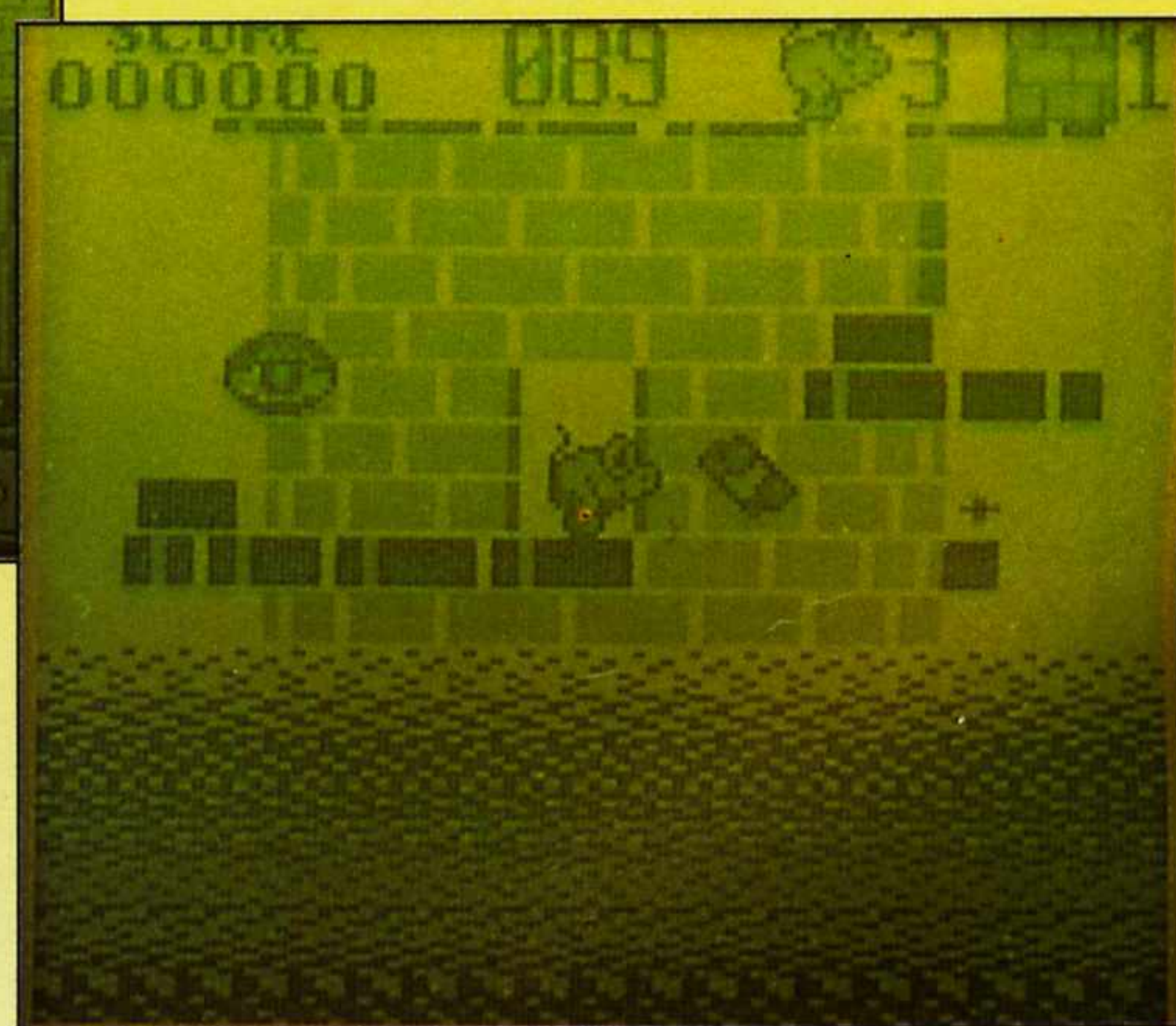
Leisure Report
"Mr. Polyester-
anzug" bei uns
6-fach auf Hoch-
glanz, ab Seite 94

"Terminold Schwarzenator"
rehabilitiert sich auf dem
Amiga für frühere Untaten
ab Seite 49



Gameboy-Hits

**Grün-graue
Handheld-Power**
ab Seite 74



Bomberman:
Bombenstimmung auf
der PC-Engine
ab Seite 90



KONVERTIERUNGEN

Chip's Challenge	67
Cruise for a Corpse	68
The Immortal	68

KONSOLEN

<i>Game Boy</i>	
Batman	75
Bill and Ted's excellent Game Boy Adventure	76
Castelian	78
F1-Spirit	80
Mickey's dangerous chase	74
Navy Seals	76
Spud's Adventure	79

<i>Lynx</i>	
A.P.B.	87
Pac Land	86
Warbirds	86

<i>Game Gear</i>	
Psychic World	87

<i>Master System</i>	
Danan	88
Fire & Forget II	88

<i>NES</i>	
Rollergames	89
Top Gun	89

<i>PC-Engine</i>	
Bomberman	91
PC-Kid 2	90

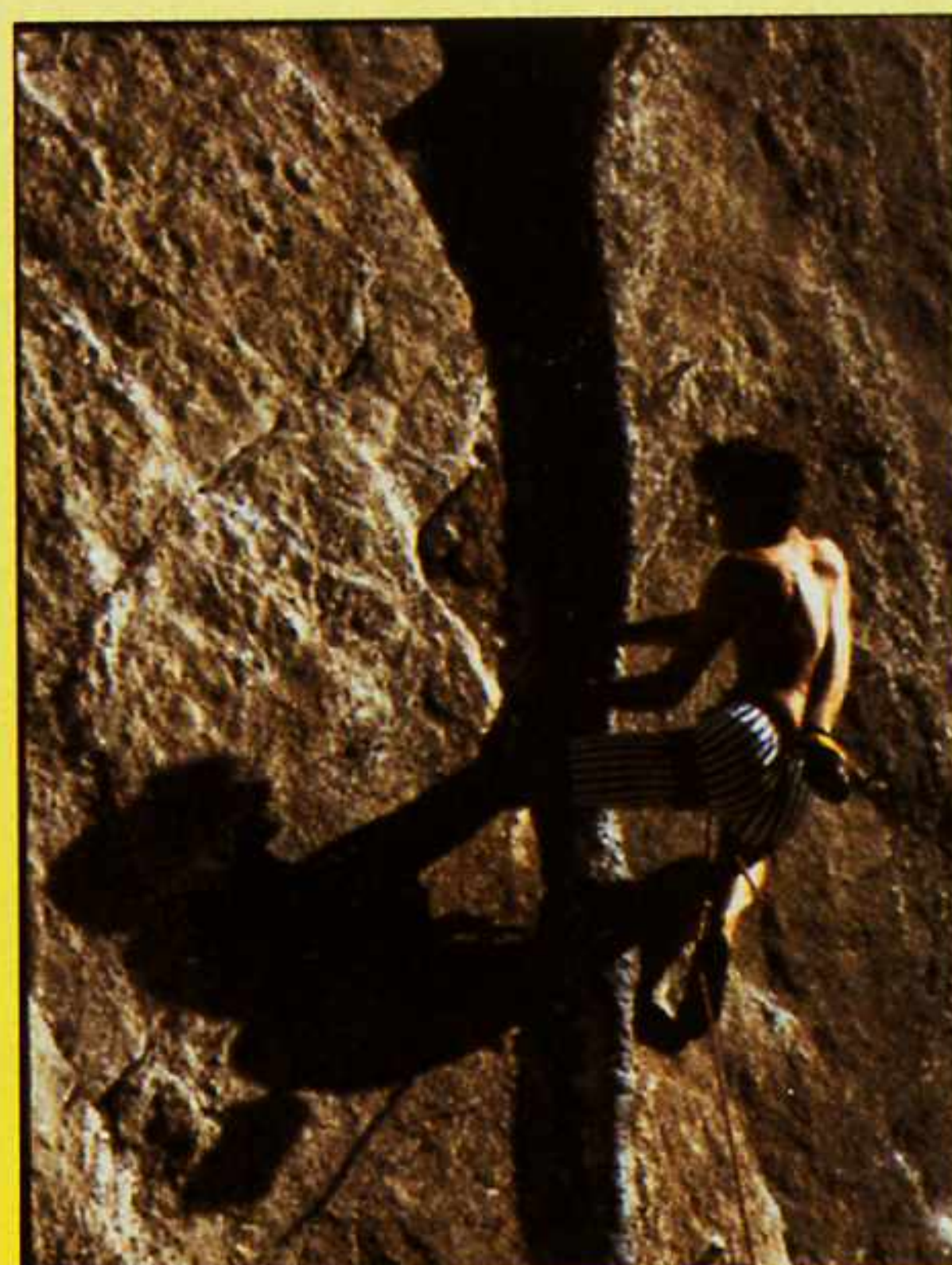
<i>Mega Drive</i>	
Spiderman	92

PREVIEWS

Alien Storm	112
Boston Bomb Club	108
Centerbase	111
Face Off	110
Pegasus	109
Shadow Land	107
The Oath	112
Transatlantic	111



(IN DER HEFTMITTE)



Freeclimbing

An der Seite unseres furchtlosen Redakteurs Alex Wiederhold könnt Ihr ab Seite 2 erfahren, was es heißt, an einem seidenen Faden zu hängen.

Kindergarten COP

Schwarzenegger - ein Kinderschreck?

Das Gegenteil beweisen wir Euch in den Video-News ab Seite 13

Um Euch die langen Winterabende zu verkürzen, haben wir diesmal besonders viele Brett- und Rollenspieltests ab Seite 5!

Auf dem Prüfstand: Spieletests bei Play Time



ACTION



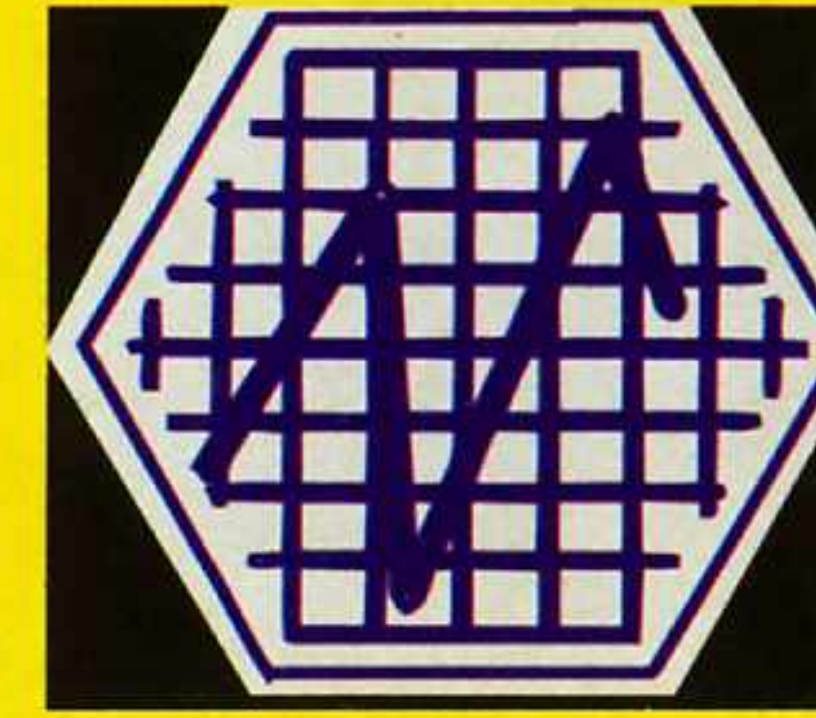
ABENTEUER



BEAT'EM UP



DENKSPIEL



FINANZSIMULATION



STRATEGIE



JUMP'N RUN



RENNSPIEL



ROLLENSPIEL



SIMULATION



SPORT



0 - 24 %



25 - 49 %



50 - 74 %



75 - 89 %



90 - 100 %

PC

So sehen die Bewertungskästen für die einzelnen Systeme aus. Jedes der weiteren Systeme erhält eine eigene Wertung.

71 %



GRAFIK	100 %
SOUND	75 %
SPIELBARKEIT	85 %
MOTIVATION	90 %
GESAMT	80 %

Programmbewertung

Programm: Heart of China Preis: ca. DM 140,- Genre: **Adventure**

Getestet auf: PC erhältlich für: PC

Hersteller: DYNAMIX

Grafik:

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

Grafik: spitze! Tolle Hintergründe
Arcade: spitze!
Animation: toll - bewegte Figuren etc.

Sound:

- Musik
- FX

Musik: Chin. Folklore, wie Filmmusik!
FX: sehr gut

Spielbarkeit:

- Anleitung
- Bedienerfreundlichkeit
- Tastatur/Joystick/Maus
- Schwierigkeitsgrad

Anleitung: umfangreich, gut verständlich
Bedienung: Maussteuerung, od. Cursor
gewöhnungsbed. bei Arcade-sequenzen

Motivation:

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

Intro: hervorragend (Post Film!)
Password: —
Continue: —
Two-Player-Modus: —
Realität: sehr hoch, da digitalisiert

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

Preis/Leistung: 90,0 → **MEGA-HIT!**

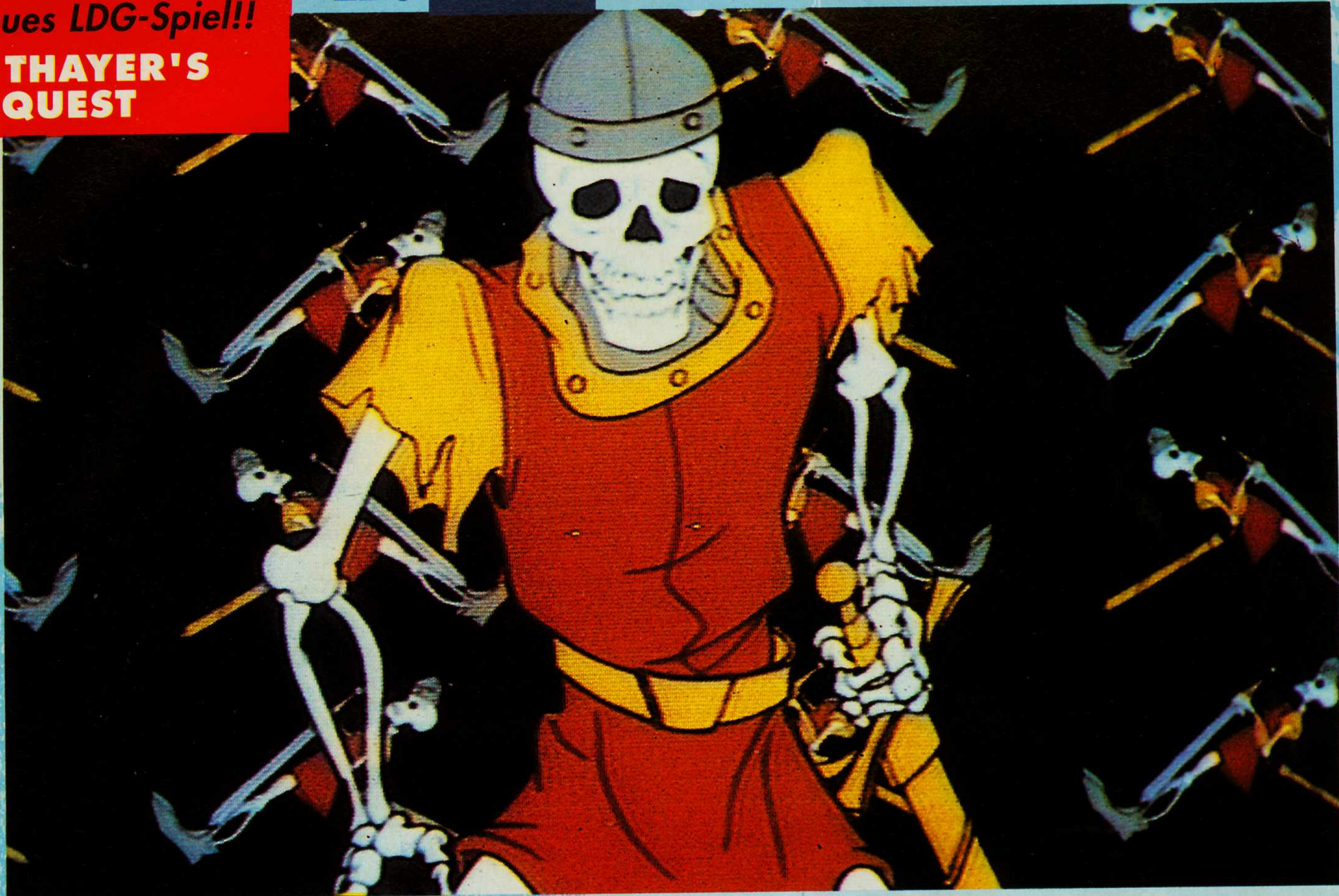
**ab sofort
lieferbar
neues LDG-Spiel!!**

LDG

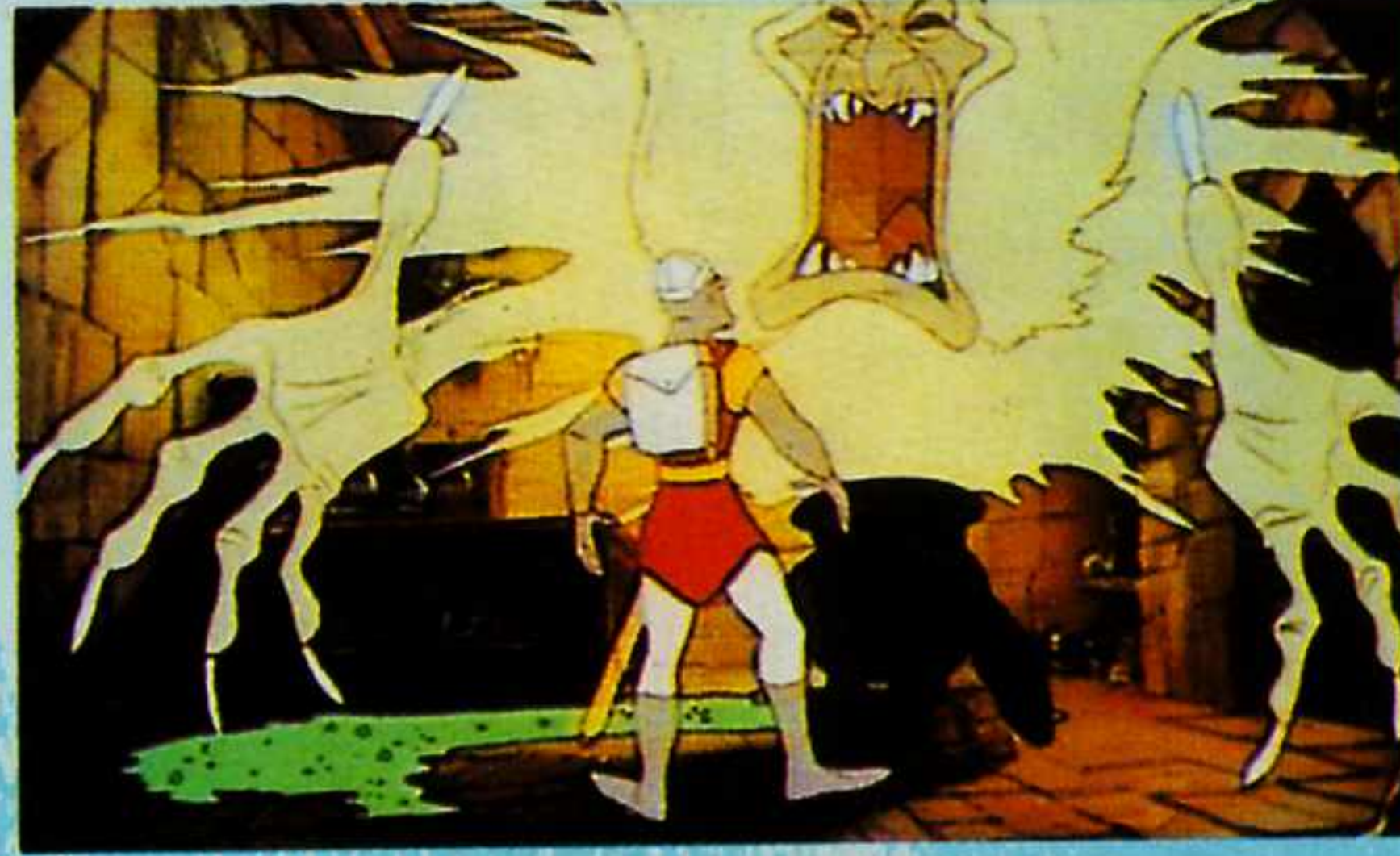
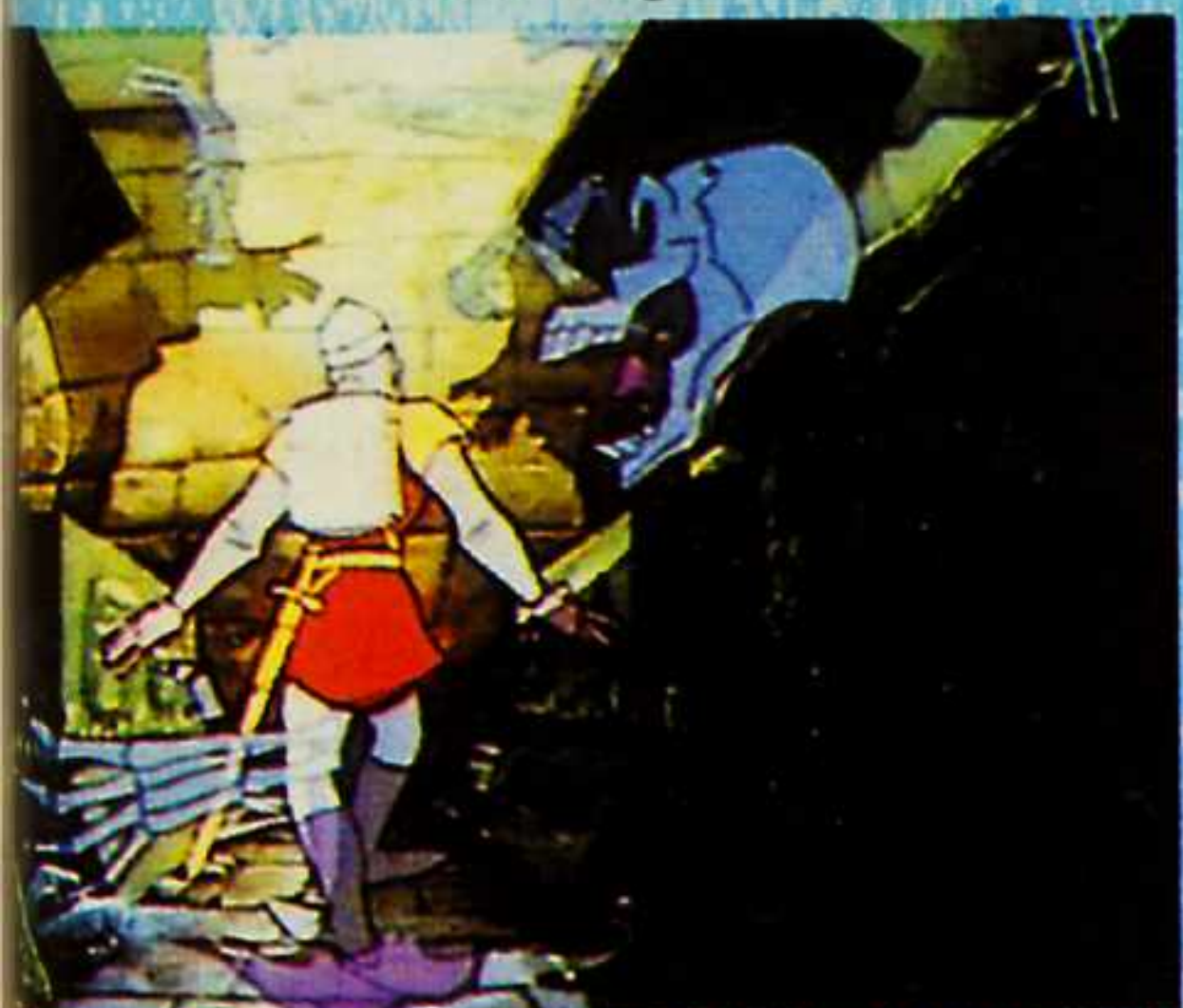


LUST AUF LASER

**● THAYER'S
QUEST**



Alle Abbildungen aus Dragon's Lair



0621 / 426020 Fax 4260215

DIE SENSATION AUS DER FACHPRESSE!

DER PLAYER - DAS MULTITALENT



Pioneer CLD - 1600

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



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

**LASER
DISC
GAME**

**SOFTWARE
CORNER**

Sophienstraße 13
6800 Mannheim 1

DAS LDG-LUST-PAKET

Der Lieferumfang

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

Was müßt Ihr bereits haben ?

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

Die Preise

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

Die Lieferbedingungen

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

ORDER HOTLINE:



DREAM

ACADEMY

MAD TV

Die Leute bei Fernsehen und Film betrachten sich gerne als die Menschen die Träume produzieren. Ein Programmiererteam hatte die Idee, diese Dream Academy auf die Computer umzusetzen. In unserer DREAM ACADEMY wollen wir dieses Team genauer vorstellen und den Weg des Spiels MAD TV von der ersten Idee bis zum fertigen Produkt verfolgen.

MAD TV ist eine neuartige, sehr gut gelungene Wirtschaftssimulation mit vielen aus anderen Spielgenres entliehenen Elementen und dürfte in Zukunft Maßstab für neue Wirtschaftssimulationen sein. Es handelt sich dabei interessanterweise um die erste Wirtschaftssimulation von Rainbow Arts.

Das Drehbuch

Bereits Anfang 1990 hatte der Entwicklungsleiter bei Rainbow Arts, Ralph Stock, die Idee zu MAD TV. Stefan Hoffmann, der vorher Adventures für Ariola Software entwickelt hat, wurde mit einem 50-seitigen Konzept konfrontiert. Darin war das Spielkonzept schon relativ

genau festgelegt worden. Ralf, der die meisten Ideen zu MAD TV beisteuerte, tüftelte dann zusammen mit Programmierer Stephan im ersten Halbjahr 1990 das Spieldesign bis ins kleinste Detail aus.

Die Drehtage

Juli 1990 wurde dann konkret mit der Entwicklung begonnen. Thomas Andrae, der bisher eigentlich wenig mit Grafiken zu Computerspielen zu tun hatte, wurde mit der Entwicklung der Grafik beauftragt. Manche Grafiken, die für das eigentliche Spiel irrelevant sind, dienten Thomas dabei als Spielwiese zum Austoben.

In diesen Grafiken, zum Beispiel der Wäschereigrافik, ist deutlich der eigene Stil, der sich von anderen, bisher bekannten Computergrafiken absetzt, zu erkennen. Das Spiel erlangt dadurch eine neues, ungewöhnlich eigenes Flair. Im Spiel sind viele kleine Gags zu finden, die für viel Spaß sorgen, jedoch eigentlich für den Spielablauf irrelevant sind. Programmierer Stefan meinte, daß ungefähr fünfundzwanzig Prozent der gesamten Arbeit in solche Gags gesteckt wurden. Zum Beispiel das Parallaxscrolling des Bildschirms, wenn man sich im Aufzug durch den Wolkenkratzer bewegt, ist für Wirt-

schaftssimulationen sehr innovativ und ungewöhnlich.

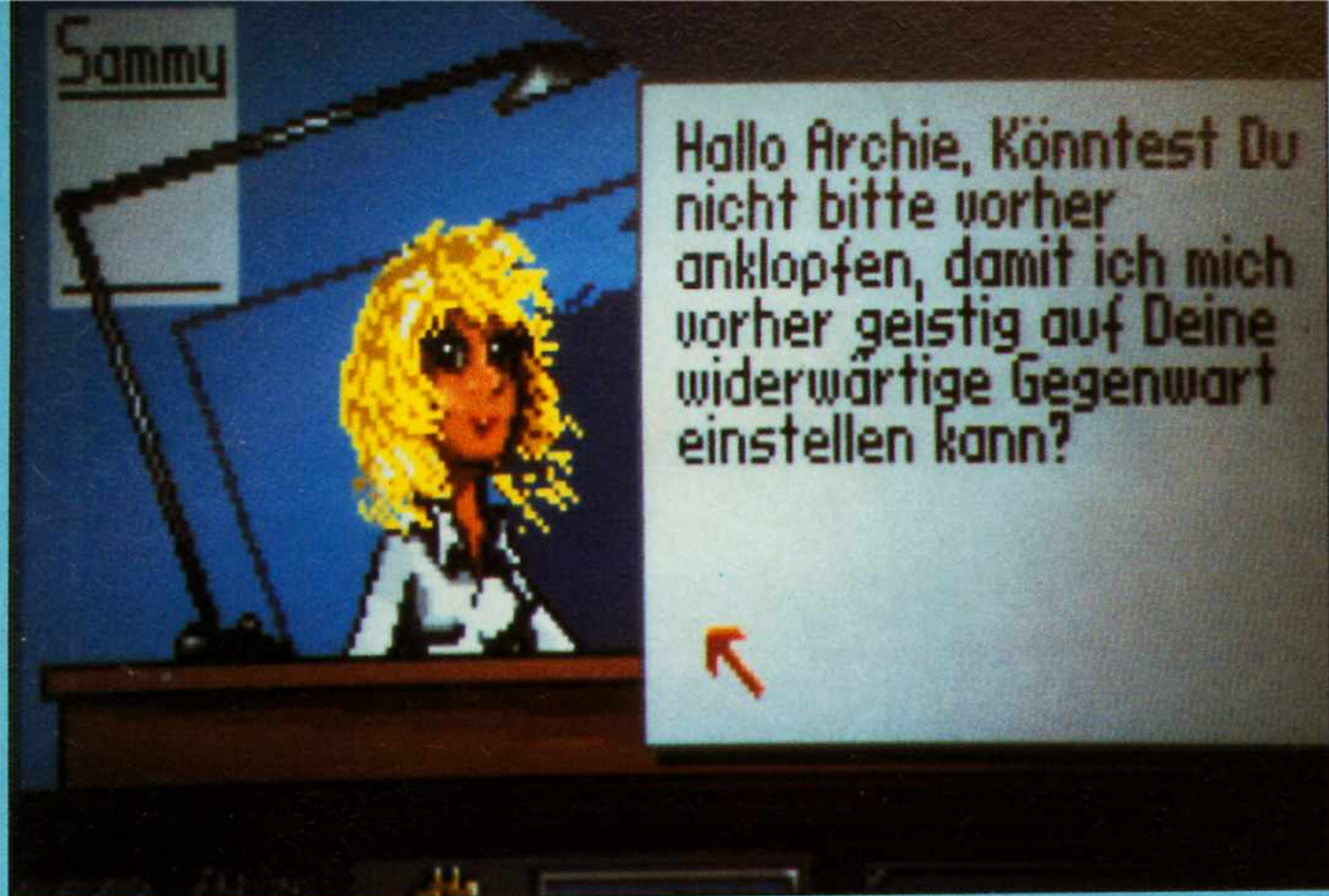
Im Oktober 1990 war eine erste Version fertig. Darin waren allerdings nur alle technischen Sachen wie die Filmverwaltung, Werbe-spotverwaltung enthalten. Es wurden übrigens reelle Filme als Vorlage genommen mit echten Kritikerurteilen und realistischen Einzelergebnissen. Der Spieler hat dadurch wirklich das Gefühl, bei einem Fernsehsender zu sitzen. Über die Geschichte zum Spiel war man sich eigentlich bis zum Juli 1990 noch nicht im klaren. Sollte das Spiel gewonnen sein, wenn man Betty Botterblom geheiratet hat? Oder sollte der Spieler die Möglichkeit haben, weiter spielen zu können. Letztendlich muß man nun, wenn man Betty endgültig für sich gewinnen will, im Supermarkt eine Weltreise für zwei Personen buchen und sich dann zu ihr ins Büro begeben.

Interessantes aus der Entwicklung

Der mehrminütige Vorspann, der die Story erzählt, nimmt auf der Endversion



Eine der originellsten Grafiken.



Gepflegte Umgangsformen sind auch heute noch gefragt.



Der Chef sitzt einem im Nacken.

Regie, Kamera, Produzent...

"nur" 250 kByte ein, doch Stefan war sehr überrascht als er von seinem Grafiker 12 Disketten voll mit D-Paint Grafiken dafür bekam. Für die Nachrichtensendung gibt es insgesamt 350 verschiedene News. Diese wollen alle erst einmal erdacht werden. Dann sollten sie wenn möglich noch in eine logische Reihenfolge gebracht werden. Besonders interessant ist

im Übrigen die Meldung von dem Minister, der den Besitz eines Rainbow Arts-Spiel zur Pflicht machen will.....

Der Grafiker weigerte sich zunächst, ein militaristischen Waffenraum zu zeichnen. Die Idee mit dem Schreckschußpistolenladen wurde allerdings auch nicht genommen. Anfang 91, als der Golfkrieg tobte, wollten die Programmierer

beider Darstellungen der Botschaftsräume darauf bezugnehmen, doch politische Meinungen sollten sich eigentlich nicht im Spiel wiederfinden.

Zur Zusammenarbeit

Das Spiel entstand gewissermaßen in einer Dreiecksbeziehung zwischen Ralph, Stefan und Thomas. Rainbow Arts Entwick-

lungsleiter Ralph, nahm Grafiken von Thomas entgegen, machte Verbesserungsvorschläge, und gab die endgültigen Grafiken dann an Stefan weiter.

Stefan bewertete die Zusammenarbeit mit Ralph als sehr fruchtbar. Ralph habe ein Nase für kommerzielle Sachen, während er sich eher um technische Details wie Steuerung und Ablauf kümmerte.

Jochen Heß entwickelte den Sound ziemlich am Schluß. Er hatte dabei ziemlich viel Freiraum und schlug sich sehr gut dabei. Der Sound in der Nachrichtenabteilung versetzt einen fast in die Tagesschauredaktion.

Die Spielelieblinge

Stephan Hofmann, der eigentlich am liebsten Rollenspiele und Adventures spielt, gewann durch die Entwicklung von MAD TV eine Vorliebe für Wirtschaftssimulationen. Es war im übrigen sein erstes Spiel aus diesem Genre.

Hans Ippisch

MAD TV - Wer steckt dahinter?

Ralph Stock, 22, Entwicklungsleiter Software, Rainbow Arts:

Er hatte die Idee, tüftelte das Konzept aus und koordinierte die Entwicklung.

Stefan Hoffmann, 24, programmierte die PC-Version.

Thomas Andrae malte sämtliche Grafiken.

Christian Krämer erledigte zusätzliche Programmierarbeiten.

Jochen Heß komponierte den Sound der PC-Version.

Heiko Schröder konvertierte das Spiel auf Amiga und Atari ST.

Rudolf Stember machte dazu den Sound.

Michael Hoffmann machte zusätzliche Grafiken.

Bastian Bongertz und **Andreas Königsdorff** testeten das Spiel und fanden die Bugs.

Die Zukunft

Programmierer Stefan Hoffmann, Grafiker Thomas Andrae und Musiker Jochen Heß werden in Zukunft weiter zusammenarbeiten. Sie haben im Laufe der MAD TV-Entwicklung nebenbei noch einige Spielkonzepte entwickelt, die neben einem Rollenspielkonzept Ideen für weitere Wirtschaftssimulationen enthalten. Wir von der Playtime werden natürlich baldmöglichst Previews bringen.

A.U.D.I.O.S

SZENE

Viele neue Firmen machen erst große Werbefeldzüge und enttäuschen dann mit den Produkten. Eine neue Firma aus der Frankfurter Gegend geht einen anderen Weg.

A.U.D.I.O.S. nennt sie sich. Gegründet wurde sie im Januar 1991 von Peter Thierolf, Chris Hülsbeck und Frank Matzke. Sie bezeichnet sich als Medienproduktionsgesellschaft. Hauptsächlich wird Unterhaltungssoftware und Soundunterhaltung entwickelt. Unter dem Label KAIKO werden die Spiele veröffentlicht. GEM'X, ein sehr gutes Knobelsspiel, war das erste Produkt (Den Test der PC-Version können Sie in der Playtime 11/91 nachlesen). In Zukunft werden die Spiele über die Mülheimer Software Firma Blue Byte vertrieben.

Als erstes steht unter dem neuen Vertrieb der Baller-Knaller APIDYA an. Spektakuläre Grafiken, technische Perfektion und Musikunterhaltung von Chris Hülsbeck lassen auf einen neuen Hit in der Qualität von TURRICAN II hoffen. Ninjas in Space, ein Spiel in der Art von Shinobi, wird von einem freien Mitarbeiter entwickelt (es dient laut Gesellschafter Peter Thierolf zum Erfahrungen sammeln im Umgang mit Freelancern) und sollte im Frühjahr die Regale der Softwareshops erreichen.

Außerdem stehen noch Miss Honeybee, ein nettes Jump and Run in der Art von Mickey Mouse, und ein Spiel unter dem Arbeitstitel Bunny, mit dem GEM'X-Mädchen als Hauptfigur, an. Unter dem Label KAI-

KO wollen sie keine Computerspiele, sondern Amigaspiele veröffentlichen. Das heißt, die Spiele sind grundsätzlich für die Hardware des Amiga konzipiert und sollen, soweit möglich, Spielhallenqualität bezüglich technischer Perfektion und Spielbarkeit haben.

Im Musikbereich wurde bereits unter anderem an der Vertonung von Spielen wie Ooops Up, The Power, Battle Isle und natürlich TURRICAN II gearbeitet. In Zukunft ist auch eine Vertonung von Spielen einer großen amerikanischen Firma geplant. Eine CD namens "SHADES" sollte bereits erhältlich sein, wenn Ihr diese Zeilen lest. Darauf sind bei insgesamt 70 Minuten Spielzeit neu arrangierte Stücke zu finden, wie ein 15 Minuten-Turrican Medley, das R-Type-Theme, der Masterblazer Soundtrack und natürlich Shades, mit dem Chris Hülsbeck den Einstieg in die Musikszene schaffte. Natürlich werden wir von der Playtime aus-

föhrlich über die APIDYA, Miss Honeybee und Ninjas in Space berichten, sobald Testmuster vorliegen. Wer übrigens selber Spiele entwickelt, kann sich an unten angegebene Adresse

wenden. Interesse an originellen Produkten auf Amiga, PC und ST besteht bei A.U.D.I.O.S. immer. Es tut sich also einiges in und um Frankfurt, vielleicht wird sich nun auch im Süden Deutschland ein bedeutendes Softwarehaus etablieren.

Hans Ippisch



Wer, was und wo ist A.U.D.I.O.S ?

A.U.D.I.O.S Medienproduktionsgesellschaft
Südliche Ringstr. 214
6070 LANGEN

Peter Thierolf, Gesellschafter,
zuständig für die technische Qualität.
Chris Hülsbeck, Gesellschafter,
zuständig für die akustische Qualität.
Frank Matzke, oberster Grafikguru.

NEWS

ALIANATOR

Ein rasantes Actionspiel in superschneller 3D-Vektorgrafik mit zeitweise sogar wesentlich mehr als 60 Bildern pro Sekunde gibt es in der Dezember-Ausgabe von AMIGA FUN zu bestaunen.

In 30 verschiedenen schwierigen Leveln wird ein realistisches Flugverhalten des eigenen und der 16 feindlichen Raumgleiter simuliert. Dabei darf nach Herzenslust geballert werden, was das Zeug hält, um Angreifer von der eigenen Bevölkerung fernzuhalten.

AMIGA FUN 12/91 ist für 19,80 DM ab 22. November im Zeitschriftenhandel erhältlich.

Info

PC- Computercenter Nürnberg

Das PC Computercenter ist immer bemüht Neuheiten möglichst schnell anbieten zu können. Z.B. wird das "Thunder Board", eine neue Soundkarte für den PC, demnächst bei uns erhältlich sein. Wie findet Ihr unser Angebot an Freizeitsoftware? Die ersten fünf die ihre Meinung schriftlich kundtun, erhalten erhalten einen Preis für ihren Rechner, Gameboy, Gamegear, Konsole. Schreibt an:

PC Computercenter
"Abteilung Freizeitsoftware"
Färberstr. 20
8500 Nürnberg

Amigo! 6/91

Diverse Themen zum Programmieren in C, Assembler und von 3D-Effekten, über Tips und Tricks, Software- und Hardwaretests, News und Informationen reicht das redaktionelle Angebot von AMIGO!, dem zweimonatlich erscheinenden Diskettenmagazin für den Amiga. Unterstützt werden die Beiträge durch Beispielprogramme und Bildschirmgrafiken.

Eine verbesserte Version des, aus Public Domain-Kreisen bekannten, IFF-CONVERTER von Christian Haller gehört ebenso zum Programmrepertoire wie EA-RECHNUNG, das bei der Steuererklärung behilflich sein kann.

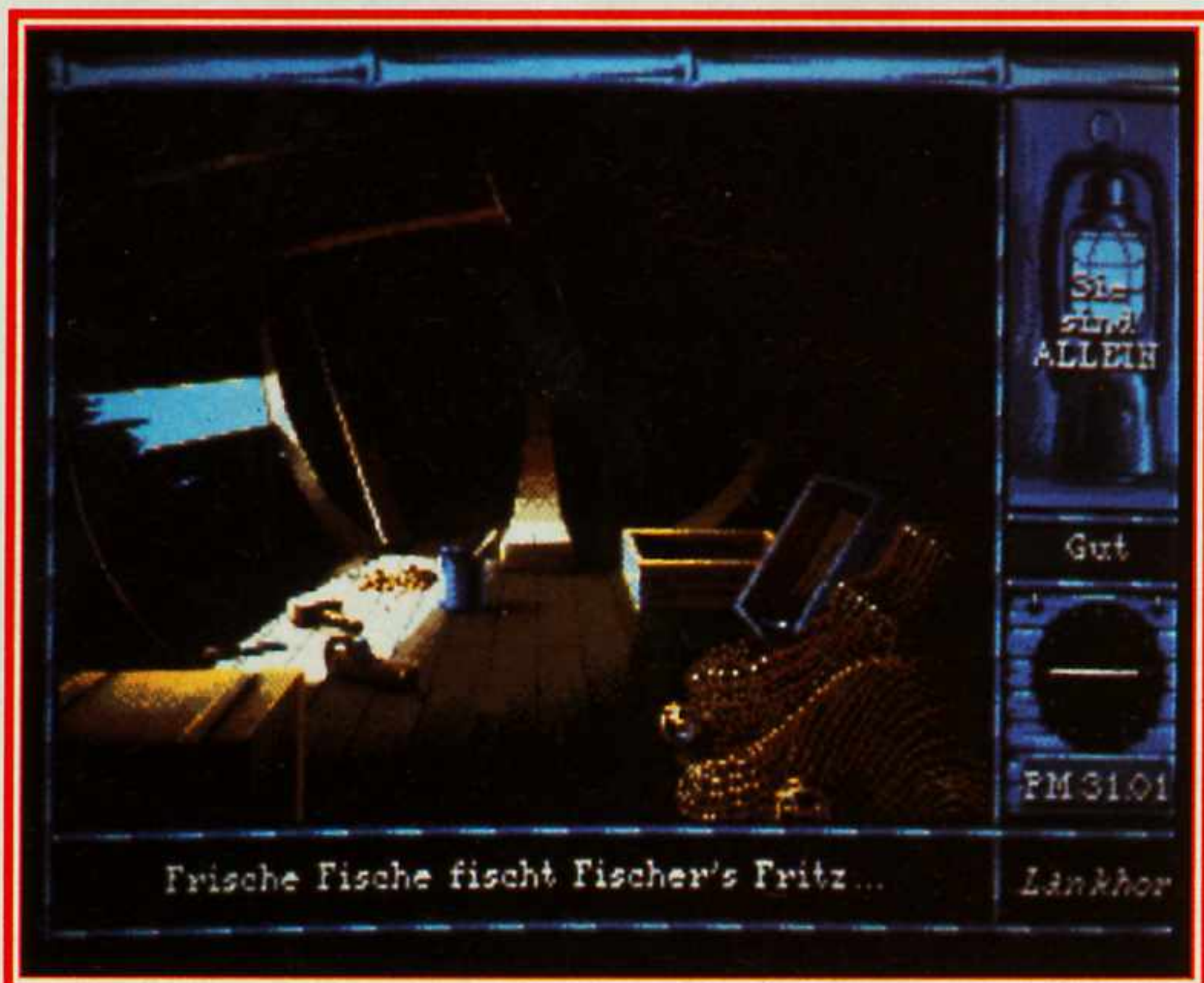
Zum Skaten ist es im Dezember wohl etwas zu kalt, doch mit SKATE OF THE ART ist schnell Abhilfe geschaffen - die Skateboardsimulation für den Amiga. Wer mehr auf "Schweinskram" steht, wird sicherlich seine Freude an STRUGGLE, einem Geschicklichkeitsspiel haben. 3D-TETRIS gehört eigentlich zum 3D-Kurs, ist jedoch ein eigenständiges Spiel, das sein volle Wirkung mit einer 3D-Brille entfaltet. 19,80 DM sind bestimmt nicht in den Sand gesetzt, wenn Ihr die AMIGO! 6/91 mit zwei Disketten ab dem 29. November am Kiosk erwerbt!

NEWS

Detektiv Jerome Lange wird demnächst auch auf deutschen PCs auf die Suche nach einer entführten Schönheit gehen. Ziemlich genau ein Jahr nach der Amiga und Atari ST-Version erscheint "Maupiti Island" nun auch für IBM-Kompatible. Hersteller Lankhor verspricht für die deutsche Version des Inselabenteuers nahezu Fantastisches: "Eine heiße Tropenatmosphäre, bezaubernd und außergewöhnlich". Das Grafikadventure wurde für alle gängigen Grafikkarten noch einmal aufgearbeitet und soll mit vielen akustischen Effekten auch AdLib und Soundblaster-Karten unterstützen.

Von Atari/Amiga werden die meisten Features voll übernommen: "Lebendige" und sich entwickelnde Indizien, neun Verdächtige, die heimlich verfolgt werden sollen, unterschiedliche Darstellung von Tag und Nacht auf VGA, sowie umfangreiche Dialoge mit Musik und Ton. Besonders stolz ist Lankhor auf seine Sprachausgabe - auf nur zwei Disketten will man eine einzigartige Vielzahl von gesprochenen Sätzen herausbringen. Einige der farbenfrohen Grafiken konnten wir uns bereits im Voraus anschauen.

Wenn "Maupiti Island" alles bringt, was dafür versprochen wird, dann könnte daraus eine durchaus interessante Neuerscheinung werden - bis dahin aber sind wir erstmal gespannt.



Golden Disk 12/91

In der Dezemberausgabe besticht die Golden Disk 64 mit Another World, einem überragenden Actionspiel, das unter der Obhut von Double Density, Mr.Cursor und X-Ample entwickelt wurde.

In sieben farbenprächtigen Landschaften steuert der Spieler einen Cyborg auf der Suche nach Kristallen zur Wiederinstandsetzung von Teleportern, die die Menschheit nach einem atomaren Zwischenfall retten sollen.

Ein neuartiges 16 Farben-Animations-Scrolling kombiniert mit vielen einzigartigen Gegnern, flüssigen Animationen, übergroßen Sprites, abwechslungsreichen Hintergrundmusiken und Soundeffekten. Von all dem wird dieses mit Strategieeinlagen versehene Actionspiel bestimmt.

Über 12 Monaten Entwicklungszeit, mehr als 212KB Grafik, 15KB Musik und jede Menge Nerven stecken hinter diesem rasanten Game - versicherten uns die Programmierer.

Ab 22. November für nur 19,80 DM im Zeitschriftenhandel!

GAME ON 12/91

Spielfreaks aufgepaßt! Auf GAME ON gibt es im Dezember gleich drei Spiele für den C64. PLURAL ist nicht nur ein Shoot'em Up-Game, sondern wartet mit vielen angriffslustigen Gegnern in kniffligen Formationen, Extras zur Aufbesserung des eigenen Fluggerätes, großen Endgegnern, die nur durch überlegte Taktik beseitigt werden können und sechs Levels mit wechselnden Hintergrundgrafiken auf, die es in sich haben.

Nicht ganz so auf Action bedacht, präsentiert sich SNAKE MANIA, das Schlangenspiel, bei dem eine gefräßige Schlange gefüttert werden muß. Schnelle Reaktion und weise Voraussicht ist hier gefragt, um die verschiedenen Levelaufstellungen zu meistern.

Ein seltsames Game ist JUMPIN' JACK 64 schon, denkt man bei erster Betrachtung. Doch dann wird schnell klar, daß es darum geht, ein kleines Männchen sicher an den oberen Bildschirmrand zu bringen, ohne von Treppen verletzt oder vom Gegner, der simultan mitspielen kann, k.o. getreten zu werden.

Als Beitrag aus der internationalen Crackerszene ist das Szene-Magazin MAMBA vorhanden und gewährt Einblicke in die verworrenen Wege der Szene.

Was es sonst noch auf GAME ON gibt, sehen Sie ab dem 22. November am Kiosk.

Dann gibt es GAME ON 12/91 für 7,90 DM!

Endlich ist es soweit - Super Mario Bros. 3 für Game Boy und NES.

Aller guten Dinge sind drei. Das hat sich auch Nintendo gedacht und präsentiert den mit Abstand wohl beliebtesten Videospiele-Helden in seinem dritten Abenteuer. Ein weiteres Mal macht sich Mario auf, um Bowser, dem Mega-Schurken zu zeigen, was eine Harke ist. Neu an diesem Teil sind viele Tricks und Kniffe und, daß zwei Spieler nicht nur miteinander, sondern auch gegeneinander antreten können.

Sterne, Münzen, Blumen, Pilze, Froschzünge und Feuerblumen sind nur einige der vielen Extras, die Ihr Euch zunutze machen könnt, um die Fähigkeiten der Spielfigur zu verbessern.

In sieben verschiedenen Welten, in Sand- und Eiswüsten, auf dem Meer oder in der Steppe, warten hinterhältige, kleine Monster - wie die Hammer-Brüder oder fleischfressende Pflanzen - nur darauf, daß Super Mario einen Fehler macht. Nach dieser Tortur steht der Showdown gegen Bowser selbst bevor, der auch hartgesottene Fantasy-Fans die Nackenhaare sträuben wird.

Nintendo hat sich nicht auf den Lorbeeren der Vorgänger ausgeruht, sondern viele neue Gags und erstmals die Möglichkeit zum Wettkampf zwischen zwei Spielern in Super Mario Bros. 3 vereint. In den USA wurde das Game bereits 7 Mio. mal verkauft.

Testen werden wir das Spiel in einer der nächsten Ausgaben für Game Boy und NES.

Walter Konrad

Startschuß JUTEC '92

Im September 1991 startete die zweite Ausschreibung des VDI-Schülerwettbewerbs Jugend und Technik JUTEC:

Schülerinnen und Schüler der Klassen 8 bis 13 an allen allgemeinbildenden Schulen Deutschlands, zum ersten Mal auch in den neuen Bundesländern, können sich noch im November beim Verein Deutscher Ingenieure VDI, JUTEC, 4000 Düsseldorf 222, zur Teilnahme anmelden. Mit pfiffigen technischen Ideen sind viele attraktive Preise zu gewinnen, darunter Computer, Kameras, Studienreisen etc.

Feste Themen sind nicht vorgegeben. Allerdings müssen die Teilnehmer ihre Wettbewerbsarbeiten selbstständig planen und herstellen. Lehrer geben dabei nur "Hilfe zur Selbsthilfe". Bedingung für die Teilnahme ist außerdem, daß bei den Arbeiten, dem Wesen der Technik entsprechend, Theorie und Praxis miteinander verbunden werden. Gefordert ist sowohl ein funktionierendes technisches Modell als auch eine Kurzbeschreibung mit Text und Zeichnungen. Darin sollten auch Auswirkungen der gefundenen technischen Lösung auf andere Bereiche von Gesellschaft und Umwelt aufgezeigt werden.

Weiteren Rat erhalten könnt Ihr auch über das "Rote-JUTEC-Telefon" - zum Nulltarif - unter der Rufnummer: 0130/3122.

Ultima Intro Studio

Amiga
Ultimate Intro Studio
Intromaker
Digital Marketing

Wer nicht selbst Programmieren kann, oder zu faul ist, alles selbst zu machen, kann sich heutzutage sein eigenes Intro mit Hilfe eines Demo- oder Intromakers selbststricken. Das Ultimate Intro Studio zählt, wie der Name schon sagt, zu der wachsenden Sparte dieser Utilities.

Das UIS enthält eine Menge Features, die alle zu einem modernen Demo gehören. So stehen etwa fünf verschiedene Modi der Textdarstellung zur Verfügung. Von der einfachen, einfarbigen Laufschrift, bis hin zu Sinus-Laufschriften und eigenen Fonts. Verschiedene Effekte für das Logo, etwa ein 8-farbiges, schwingendes Logo fehlt natürlich auch nicht.

Einen großen Teil nimmt die Animation von 2D und 3D Objekten ein. So lassen sich etwa 3D-Sterne um ihre eigene Achse drehen. Natürlich lassen sich auch andere Objekte animieren. Neben vorgegebenen Flugbahnen lassen sich auch neue Funktionen eingeben, oder mit der Maus beschreiben. Weiterhin hat der Anwender eine Vielzahl von Hintergrundeffekten an der Hand. Etwa Farbbrollen, Spiegelung und Schwabbeln, rollende Balken und verschiedene Drehungen, um hier nur einige Beispiele zu nennen. Selbstverständlich lassen sich diese Effekte durch die Vielzahl der vorhandenen Editoren noch verändern.

Auch um den richtigen Sound ist es nicht schlecht bestimmt. So können Module der verbreitetsten Soundeditoren (Soundtracker, MKII, FutureComposer) einfach eingebunden werden. Der graphische Spektrum-Analyzer darf natürlich auch nicht fehlen.

Erfreulicher Weise läßt sich das UIS auch auf der Festplatte installieren.

In der mitgelieferten Anleitung werden alle Optionen ausführlich beschrieben. Dadurch fällt auch dem Einsteiger das Erstellen eigener Demos nicht schwer. Auf der mitgelieferten Extra-Disk befinden sich außerdem eine Menge Beispiele.

Dieter Kneffel

Bundesliga Manager Professional

Bei uns wirklich lieferbar (Ehrenwort); - brandneu, spitzen Tests und bei uns jetzt zu dem Preis: Für AMIGA **69.90**

Wo gibt's den sowas ??? Keine Frage; - bei T.S.!!!

Glücksrad	C-64D	35.90	PC	49.90
Der Preis ist heiß	C-64D	35.90	Amiga	39.90
Super Sim Pack	C-64C	49.90	C-64 D	59.90
Starflight 2	Amiga	69.90	PC	69.90
F-117 Nighthawk 2	PC 3.5"	99.90	PC5.25"	99.90
Secr. Weapon of the Luftwaffe	PC	89.90		
Stratego	C-64C	14.90	C-64D	19.90
Robin Hood	PC	79.90	Amiga	69.90
Gunship 2000	PC	89.90		
Die Kathedrale	Amiga	89.90		
Silent Service 2 dt	Amiga	79.90	PC	89.90
Outrun Europe	Amiga	69.90	Atari ST	69.90
Martian Memorandum	PC	99.90		
Terminator 2	C-64 D	39.90	Atari ST	69.90
Last Battle	Amiga	69.90		

Quartz	19.90
Red October	39.90
Lords of War	19.90
Street Hockey	19.90
Cyberoid 2	29.90
Strippker 2	29.90
Thunderstrike	39.90
Back to Future 2	29.90
Xenon 2	29.90
Spindizzy W.	29.90
Nevermind	19.90

AMIGA HITS!!!

Resolution 101	29.90	Tetra Quest	19.90
Stunt Car Racer	29.90	Quadrilien	29.90
Mad Prof Mariati	29.90	Drakkhen	59.90
Gold Runner	19.90	Mayday Squad	19.90
Elite	39.90	P47 Thunderbolt	29.90
Black Shadow	29.90	Dungeon Master	59.90
Falcon Miss.1	29.90	Fusion	19.90
Blood Money	29.90	Interphase	19.90
Turrican 2	39.90	Carrier Command	39.90
Starglider 2	29.90		
E-Motion	25.90		

Schneider CPC Hits!!!

Artic Fox	C 9.90	Equinox	C 9.90
Artic Fox	D14.90	Hijack	C 9.90
		Jewels of	
Cholo	D29.90	Darkness	C 9.90
Dark Sceptre	D19.90	Mandragore	D19.90
		Movie	D17.90
Enlightenment	D14.90	Tetris	D19.90
E-Motion	C14.90		

MICROPROSE SOCCER

Das Original jetzt bei uns für Ihren ST oder AMIGA für nur DM **29.90 !!!**

Airborne Ranger

Original von Microprose und für ATARI ST oder AMIGA jetzt nur actionmäßige DM **39.90**

X-Out für C-64 und ST

Hit in ASM 1/90 Seite 6 und bei uns nur C-64 Cass **9.90**
C-64 Disk **19.90** ST **29.90**

Der Management-Hit:

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

Thunder Strike

ASM-Hit aus 9/90 Seite 38: "Action pur wird garantiert" für ATARI ST jetzt **39.90** für AMIGA

Info & Bestellung
1. Über Telefon: 0911 / 288286
2. Über BTX: 200110911288286
3. Über FAX: 0911 / 268973
4. Über Kuli und Postkarte.

C-64 Hits zu Tiefpreisen:

Solo Flight	14.90	After Burner	19.90
Bad Cat	14.90	Ninja Spirit	19.90
Skate or Die	19.90	Alt. World Games	19.90
Strike Fleet	19.90	Winter Olympiad	14.90
Caveman Ugh...	19.90	Summer Olympiad	14.90
Pub Games	19.90	Univited	19.90
Neuromancer	19.90	Borderzone	19.90
Trinity	19.90	Sorcerer	19.90

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

Carrier Command

Strategie und la Grafik, Spitzentests und spannende Handlung, endlich eine Flugzeugträgersimulation die bestimmt nicht in der Ecke landet (besonders bei dem Preis): **ATARI ST 39.90**
AMIGA 39.90

Qualitätsdisketten mit 1 Jahr Garantie

Wir haben nicht nur günstige Spitzensoftware; wir haben auch Leerdisketten der Spitzenklasse! Wir geben Ihnen dafür EIN Jahr Garantie (versuchen Sie das 'mal woanders zu bekommen!).

5.25" 2DD	10 Stück 4.90	3.5" 2DD	10 Stück 8.90
	100 Stück 46.90		100 Stück 76.90
	200 Stück 89.90		200 Stück 149.90
5.25" HD	10 Stück 9.90	3.5" HD	10 Stück 15.90
	100 Stück 89.90		100 Stück 149.90

Natürlich liefern wir auch größere Mengen zu noch besseren Preisen!!!
Rufen Sie doch einfach 'mal bei uns an.

T.S. Datensysteme

DENISSTR. 45 · 8500 NURNBERG 80 · ☎ 0911/288286

Duck Tales - ein Nintendo-Spaß nicht nur für Milliardäre

Wer Onkel Dagobert kennt weiß, daß der alte Gierhals alles erträgt - nur nicht, daß irgendwo noch ein Millionchen herumliegt, das nicht ihm gehört. In "Duck Tales", einem neuen, aufregenden Abenteuer für den Game Boy und auch für das Nintendo Entertainment System, wird sich zeigen, ob der beliebteste Geizknochen der Welt noch reicher wird.

Ein Knopfdruck, und schon befindet Ihr Euch im Paradies von Dagobert Duck, der Bank von Entenhausen, wo er seine Schätze hortet. Von hier aus tritt Onkel Dagobert seine Reise in fünf geheimnisumwitterte Schatzländer an, wo er noch so manchen herrenlosen Taler vermutet. Und weil die Ducks zusammenhalten wie Pech und Schwefel, sind auch Tick, Trick und Track und andere Mitglieder des Enten-Clans mit von der Partie. Hilfe hat Onkel Dagobert auch nötig, denn in den Dschungeln Afrikas und das Amazonasgebiets, in den Eiswüsten des Himalaja, in Transsylvanien und auf dem Mond lauern genügend Schurken, Unholde und Monster, die ihm gerne die Federn rupfen und ihn um ein paar Reichtümer erleichtern würden. Es hängt nur davon ab, ob der Spieler Zaubermünzen, Diamanten, Torten und Schlüssel richtig einsetzt und allen Fallen und Labyrinthen entkommt. Wenn er auch noch den richtigen Riecher für den schönsten Mammon hat und alle versteckten Schätze möglichst rasch aufspürt, steht dem Gewinn der ersten Milliarde nichts mehr im Wege.

Ausführlich testen werden wir das Spiel in einer der nächsten Ausgaben.

Walter Konrad

Sonderangebot für AMIGA
 Splindizzy Worlds.....29.90
 Interphase.....19.90
 Neuromancer.....19.90
 Muds.....29.90
 Oops Up.....29.90

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

Space Harrier 2
 Action wie am Automaten und von uns nur **29.90** für den AMIGA

Sie wollen die aktuellen Hits?

	AMIGA	ATARIST	PC	C-64 D
Buck Rogers	69.90		89.90	59.90
Dungeon Master	59.90	59.90	89.90	59.90
Elvira	69.90	69.90	69.90	59.90
Eye o.t.Beholder	79.90	79.90	79.90	
F15 Strike Eagle 2		49.90	59.90	39.90
Heart of China	49.90	49.90	79.90	
Indi Jones Last Crusade	59.90		79.90	
Ishido	55.90	55.90	79.90	
Lemmings				39.90
Manchester United	55.90	55.90	89.90	39.90
European Challenge			59.90	
Martian Dreams	59.90	59.90	89.90	
Pirates	69.90	69.90	79.90	
Powermonger	79.90	79.90	79.90	
Railroad Tycoon	55.90	55.90	89.90	
Secret of Monkey Island	89.90		89.90	
Silent Service 2	59.90	69.90	99.90	59.90
Simcity & Populus	89.90		79.90	
Space Quest 4				
Ultima 6				

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



Dangerous Curves
 DAS Kalender-Druckprogramm nur für Erwachsene! Drucken Sie Ihren Kalender mit 1a digitalisierten Bildern die auch in der kalten Jahreszeit einheizen. Arbeitet mit fast allen Druckern (auch LASER). Für jeden PC mit Farbkarte. Jetzt **29.90**

Sie werden uns das nicht glauben!

Software für Ihren PC zu fantastischen Preisen:

Captain Blood	39.90	World Tour Golf 3.5"	39.90
International Karate	39.90	Strike Force Harrier	29.90
		Sorcerer Lord	29.90
Secret of Monkey Island	79.90	Sinbad	29.90
Starray	39.90	King of Chicago	29.90
Time Bandit	39.90	Skyfox 2	39.90
Minddance 2	29.90	Hole in One Mini-Golf	29.90
Black Jack	29.90	Solitaire Royale	29.90
Tau Ceti	19.90	Mindshadow	19.90
Portal	29.90		

Probleme mit Ihrem Disk-Drive?

Oft ist nur der Schreib-Lesekopf verschmutzt. Wir haben ein Naßreinigungssystem für 3.5" und 5.25"- Laufwerke das Ihr Laufwerk schont, aber dem Schmutz mit einer speziellen Reinigungsflüssigkeit zu Leibe rückt.
Jetzt nur 7.90

ANGEBOTE für den AMIGA

Battlemaster	29.90	Sword of Twilight	29.90
		Summer Olympiad	19.90
Rodeo Games	29.90	Winter Olympiad	19.90
Budokan	29.90	Stunt Car Racer	29.90
Pipe-Mania	19.90	Zany Golf	29.90
Oriental Games	19.90	RVF Honda	19.90

Kick Off 2

Sie wollen guten Fußball? Bitteschön: Der Hit für Ihren
 C-64 Cass **14.90**
 C-64 Disk **19.90**
 AMIGA **29.90**
 ATARI ST **29.90**

Die Renner für Ihren C-64

Grand Monster Slam	Cass	9.90
E-Motion		
Alien	Cass	14.90
Defender o.t. Crown	Cass	5.90
19 Boot Camp	Cass	14.90
	Cass	9.90

NEU für ATARI ST

Sherman M4	29.90	Testdrive	19.90
North & South	29.90	Pacland	19.90
Oil Imperium	29.90		

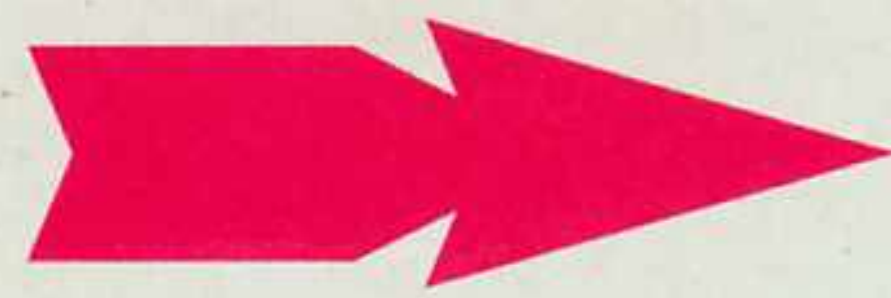
BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

Hiermit bestelle ich für den Computer _____ auf....." Disk
 nachstehende Programme per Nachnahme (+ Kosten 5,90)
 Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

pt 11
 Bitte Anschrift nicht vergessen
T. S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

NEWS



JUST FOR YOU!

Blue Code von Philip Morris - Der Gesundheitsminister rät ...

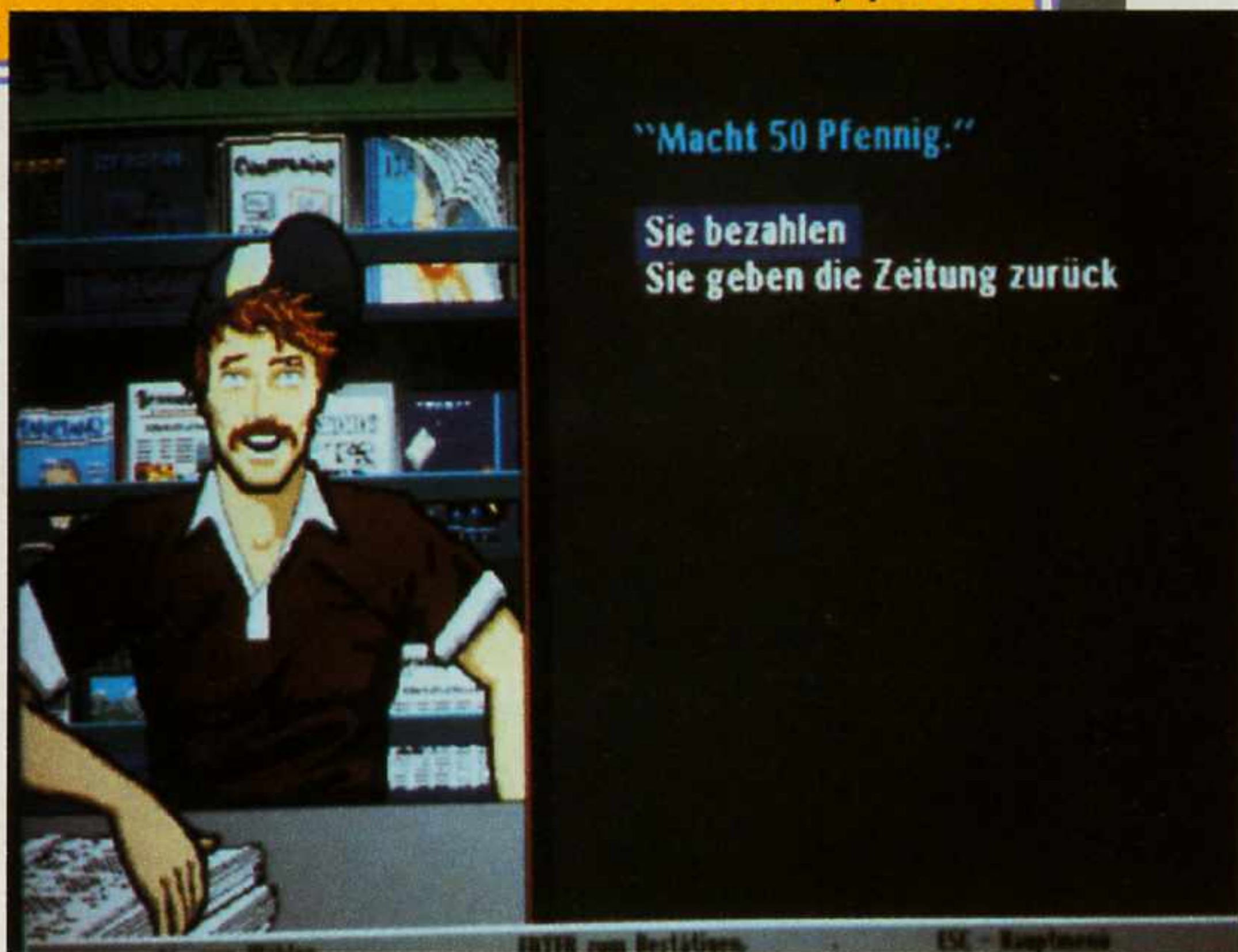
Von der Philip Morris GmbH, allen Leuten durch die Glimmstengel ein Begriff, gibt es nun ein Computerspiel. BLUE CODE nennt es sich, und es läuft auf PCs, umfaßt 2 Disketten und Teil 1 ist nun erhältlich.

Das ganze ist eher ein interaktiver Film, in dem man ab und zu mit Ja oder Nein wählen kann, als ein Adventure. Nette VGA-Grafiken machen die Suche nach der Adresse, mit der man den zweiten Teil erhalten kann, interessant. Die Motivation ist recht groß, denn Computer-Equipment im Wert von 10 000 DM oder eine Reise zur Softwaremesse nach Tokio stehen als Gewinn in Aussicht.

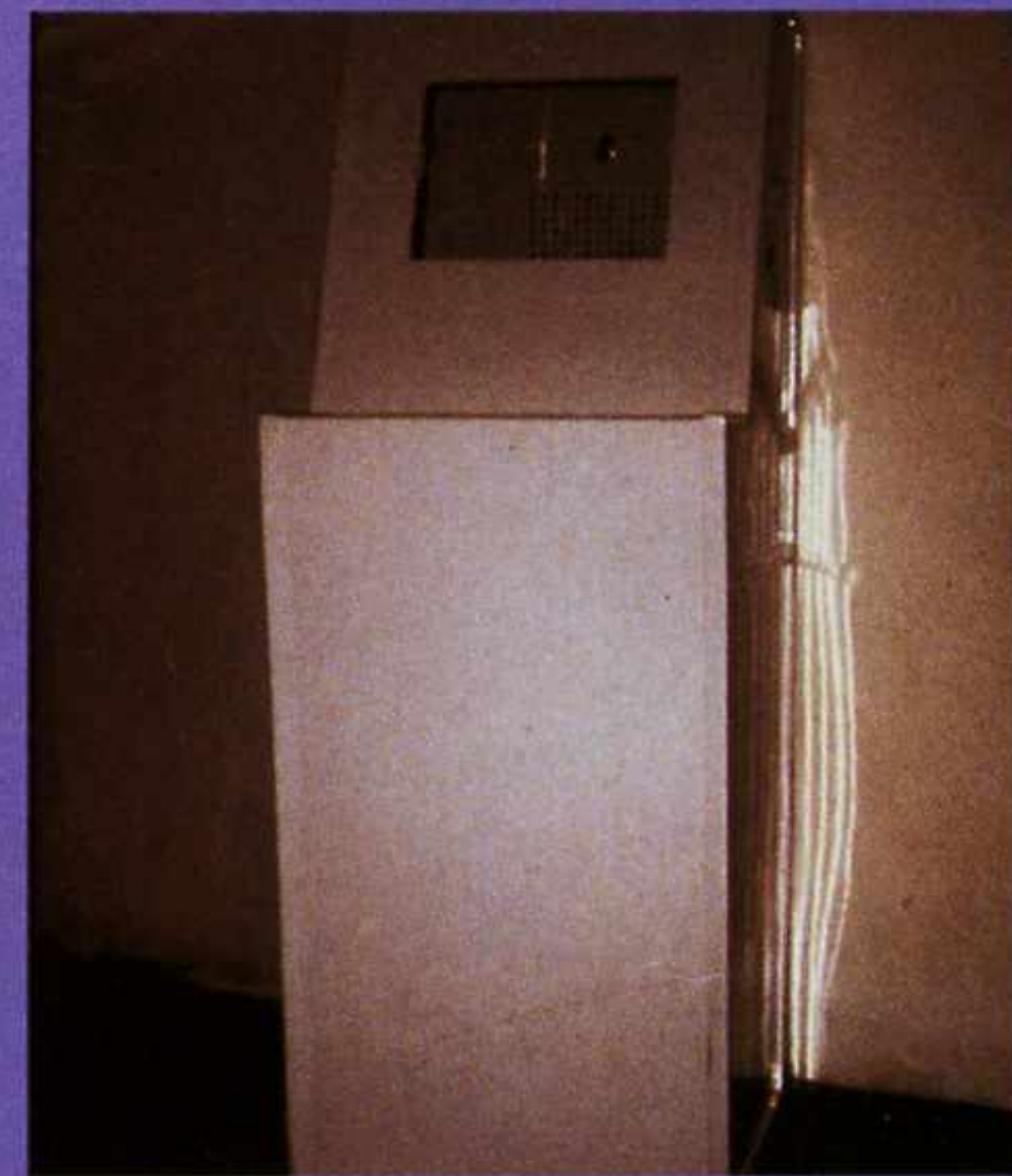
Es ist übrigens umsonst bei
Philip Morris,
Postfach 1260,
3352 Einbeck

erhältlich.

Hans Ippisch



Wer von Euch mit dem Gedanken spielt, sein heimisches Wohnzimmer demnächst in eine Spielhölle zu verwandeln, dem naht hier tatkräftige Unterstützung: Der CP Verlag ist in der Lage, form-schöne Spielautomatengehäuse in stabilem Kunststoff preisgünstig anzubieten. Und so einfach geht's: Kiste bestellen, Amiga 500, Monitor und Joystick (Competition Pro, der sich dafür am besten eignet) rein - und ab geht die Post. Das Gehäuse mit den Maßen 51-140-71 (B-H-T) wiegt nur 18 kg, hat die Farbe weiß und ist abschließbar. Das Gehäuse wird an einem Stück geliefert, so daß kein mühsames Zusammenbauen mehr nötig ist. Das Bildschirm wird durch eine Plexiglasscheibe vor Beschädigungen und Verschmutzung geschützt, der Joystick wird festgeschraubt.



Bestellen könnt Ihr sofort unter
Telefon 0911-457400
oder bei:
CP Verlag GmbH,
Leserservice,
Innere Cramer-Klett-Straße 6,
8500 Nürnberg 1.

Der Preis für dieses einmalige Angebot beträgt schlappe 200,- DM (inkl. Porto und Verpackung). Die Lieferung erfolgt ohne Geräte per Nachnahme solange der Vorrat reicht.

Walter Konrad

World of Commodore

Auf der gleichnamigen Messe werden interessante Neuvorstellungen für alle Amigamodelle gezeigt. Zum ersten Mal wird das "Miracle piano teaching system" von Mindscape zu sehen sein. Es handelt sich dabei um ein interaktives Piano Keyboard, mit dem man mit viel Spaß das Klavierspielen erlernen kann. Microdeal präsentiert einen Stereo-sampler namens STEREO MASTER und AMAS 2, die Stereoverision vom bekannten Musicutility AMAS. Im Business-Bereich kann man Superbase 4 von Database, eine neue Version von Digi-ta's Wordworth Textverarbeitung und einen neuartigen Lightpen von Supra erwarten. Am interessantesten für uns dürften mit Sicherheit die Spieleneuvorstellungen werden. Im Sportspielbereich werden unter anderem der Rugbysimulator World-Cup-Rugby von Domark, TV Sports Boxing und TV Baseball von Mindscape zu sehen sein. Ocean präsentiert Robocop 3, Virgin den Wizball-Nachfolger Wizzkid, Mindscape Paper-boy 2 und Mirrorsoft den zweiten Teil der Schildkrötensaga Teenage Mutant Turtles. Neben den Lemmings Datadisks dürfte POPOLOUS II von Electronic Arts das am meisten erwartete Spiel sein. Ultima 6 sollte noch dieses Jahr für den Amiga erscheinen, während Ultima 7 für den PC bereits in den Startlöchern steht. MiG 29M Super Fulcrum von Domark und Formula 1 Grand Prix von Microprose runden die interessantesten Neuvorstellungen ab.

Hans Ippisch

Neu in Köln!

Esser Soft Köln
Auf dem Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30.

Frau Christa Esser bietet Spiele im Bereich AMIGA/ATARI und PC sowie Anwendersoftware, Spielekonsolen, Cartridges und Fachliteratur (Computer) an.

Slogan des Versenders: Wir überzeugen durch Service.

BOMICO INFORMIERT:

Meine Damen und Herren,
liebe Kinder, Freaks und Spieler!

**BOMICO PROUDLY PRESENTS:
AUDIOGENIC, BOMICO, COKTEL
VISION, CORE DESIGN, DOMARK,
ELITE, GERMAN DESIGN GROUP,
INFOGRAMMES, LANKHOR, OCEAN,
SIERRA ON-LINE, STARBYTE
SOFTWARE**

in High-Tech-Qualität, auf CD-ROM, CDTV,
Amiga, PC/AT mit Soundcard und großem
Bildschirm, mit Stereo-Anlage und und und...

dort, wo Sie Computerspiele einkaufen:

02.12.1991	Berlin	Kaufhof, Mahrzahner Prom.
03.12.1991	Berlin	Karstadt, Müllerstraße
04.12.1991	Berlin	Com-PC-Markt
05.12.1991	Lübeck	Schaulandt
06.12.1991	Hamburg	Brinkmann
07.12.1991	Hildesheim	Media-Markt
09.12.1991	Braunschweig	Karstadt
10.12.1991	Osnabrück	Horten
11.12.1991	Bielefeld	Karstadt
12.12.1991	Bochum	Massa
13.12.1991	Essen	Karstadt
14.12.1991	Krefeld	PC-Markt
16.12.1991	Köln	Kaufhof
17.12.1991	Hildesheim	Media
18.12.1991	Maintal	Massa
19.12.1991	Heilbronn	Schreiber
20.12.1991	Stuttgart	Kaufhof
21.12.1991	Stuttgart	Quelle
23.12.1991	Nürnberg	Saturn
27.12.1991	Frankfurt	Hertie Zeil
28.12.1991	Darmstadt	PC-Markt
30.12.1991	Trier	Horten
02.01.1992	Aachen	Horten
03.01.1992	Hildesheim	Horten
04.01.1992	Hannover	Horten

Termine, die man sich merken sollte!

**BOMICO PROUDLY PRESENTS:
BOMICO - PROMO - TOUR - BUS '91/'92**

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

Leisure

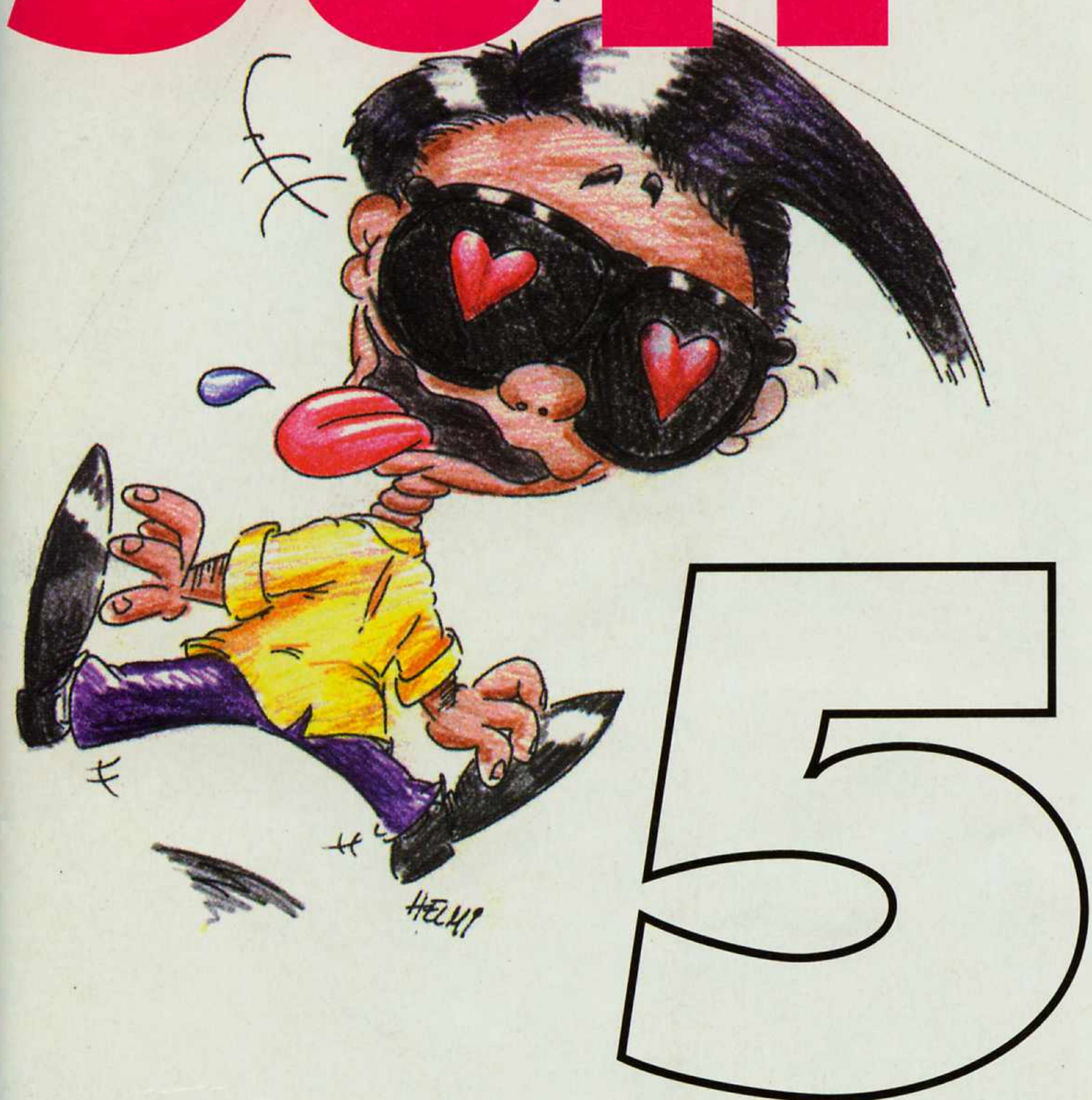
LARRY



Endlich halte ich es in den Händen, das Spiel von dem so viel erzählt und geredet wird. Leisure Suit Larry 5. Kann es wirklich soviel halten, wie man sich davon verspricht? Um es vorneweg zu sagen, es kann. Diesmal hat sich Al Lowe wirklich einige nette Gemeinheiten ausgedacht.

Wem bleibt da nicht die Luft weg ?

Suitt



Stille Nacht, heilige Nacht.

Weihnachten naht und gute Freunde aus dem Hause **BOMICO** möchten Dir einige Tips für den Gabentisch geben.

THE SIMPSONS, eine Familie, in der das Weihnachtsfest eine ganz besondere Rolle spielt. Aber nur nach gewonnenem Kampf gegen die Außerirdischen, die Springfield besetzen wollen.

HEIMDALL führt Dich in die wilde Welt der Wikinger. In verschiedenen Wettkämpfen mußt Du Dich messen, um die ultimative Aufgabe erfüllen zu

dürfen: Thors Hammer, Freys Speer und Odins Schwert zu einen.

Beim STEIGENBERGER HOTEL-MANAGER geht es friedlicher zu. Dort herrscht nur der harte Konkurrenzkampf der Hotelbranche. Baue ganz einfach Deine eigene Hotelkette auf.

Bitte umblättern

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

Larry soll diesmal für die PornProdCorp drei Mädchen für "America's Sexiest Homevideo" finden. Da die Konkurrenz nicht schläft und versucht, ebenfalls so eine Sendung auf die Beine zu stellen, hat man mit einer Menge heißer Problemen zu kämpfen. Aber nicht nur Larry ist in diesem Spiel aktiv. Den "Passionate Patty Does A Little Undercover Work". Sie wird vom FBI angeheuert, gegen die organisierte Kriminalität im Showbusiness vorzugehen. Die beiden verbunden

Kein Wunder, daß Larry keine Angst vor dem Zahnarzt hat

BOMICO-NEWS

Mein **BOMICO**-Wunschzettel

- ◇ THE SIMPSONS von OCEAN
- ◇ CONQUESTADOR von GDG
- ◇ FACE OFF ICE HOCKEY von KRISALIS
- ◇ MIG 29 SUPER FULCRUM von DOMARK
- ◇ LEISURE SUIT LARRY V von SIERRA
- ◇ POLICE QUEST III von SIERRA
- ◇ 7 COLORS von INFOGRAMMES
- ◇ PITFIGHTER von DOMARK
- ◇ RED BARON von SIERRA
- ◇ HEIMDALL von CORE DESIGN
- ◇ VROOM von LANKHOR
- ◇ SIM EARTH von OCEAN
- ◇ BLACK GOLD von STARBYTE
- ◇ CONQUEST OF THE LONGBOW von Sierra
- ◇ STEIGENBERGER HOTELMANAGER von **BOMICO**

MEIN SYSTEM:

Den gebe ich:

- ◇ Mama und Papa
- ◇ Oma und Opa
- ◇ _____
- ◇ _____

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

Hier fehlt nur noch
Fred Feuerstein

sich für eine ausgelassene, geschlechtsumwandelnde Balgerei mit der schlüpfrigen Unterseite der Unterwelt. Aber Achtung: nicht nur die Mafia ist gegen die Ausstrahlung der schärfsten Homevideos, nein, auch die BGFA (Bürger gegen fast alles) wollen den Äther sauber halten (RTLplus und SAT1, seid froh, daß das nur ein Spiel ist). Also, eine wirklich verzwickte Aufgabe für jeden, der gegen ein paar Schweinigeleien auf seinem Rechner nichts einzuwenden hat. Damit der Jugendschutz nicht zu kurz kommt, hat man selbstverständlich die Möglichkeit, ein Passwort zu vergeben. Außerdem vermeidet man damit Ärger mit der Freundin, den Eltern oder dem Chef.

Ärgern wird man sich auf keinen Fall, wenn man dieses Spiel gekauft hat. Die VGA-Grafiken sind wirklich super gelungen. Sie entsprechen einem sehr gut gezeichnetem Comic. Aber nicht nur in der Ausführung, sondern auch die Motive haben mich an den Film Dick Tracy oder Batman erinnert. So

wurden die Charaktere ebenso karikiert, wie die Gebäude und Innenräume. Die Animation lässt ebenfalls nicht zu wünschen über. Auch das Scrolling über den Bildschirm. Das



Psychedelic Computerstore

Spiel auf der Festplatte installiert werden muß, entstehen auch keine zu langen Wartezeiten, die den Spielfluß störend unterbrechen würden. Ein absoluter Oberhammer ist der Sound bei Larry 5. Wer nur den Standard IBM-Single Speaker sein eigen nennt, sollte sich dringendst eine gute Soundkarte zulegen. Mit der Rolandkarte erlebt Ihr wirklich einen absolut megamässigen Sound. Zumal man zwischen fast 20 (in Worten: zwanzig) verschiedenen Musik-

Medien-Macht: Larry in einem etwas anderen "Fernsehgarten"

stücken auswählen kann, ist also wirklich für jeden etwas dabei. Die Musikstücke gehen von Klassik über Rock'n Roll bis hin zu Rap und Hip Hop. Eine wirklich tolle Sache ist, daß das Handbuch in deutscher Sprache abgefasst ist. Eine Tatsache, die man immer noch extra erwähnen muß. Das im Handbuch keine Spielerläuterungen, sondern nur die Handhabung der Icons, Hinweise zum Installieren und Sichern erklärt wird, hat mich überhaupt nicht gestört, sondern nur dazu gereizt, das Spiel sofort anzufangen. Steuern lassen sich Larry und Patty über Tastatur, Joystick und Maus. Am besten geht es aber immer noch mit

Der TRUMP-TOWER könnte sich hier eine Scheibe abschneiden*

der Maus. Der Schwierigkeitsgrad ist so ausgelegt, das man sofort einige Erfolgserlebnisse hat, aber je weiter man in das Spiel eindringt, desto schwieriger wird es. Man muß also so manche Nacht bzw. Mittagspause investieren, wenn man wissen möchte, ob Larry und Patty ihre Missionen erfolgreich bestehen und vor allem, ob die beiden letztendlich auch noch zusammenkommen. Den der Witz ist, die beiden kämpfen jeder für sich alleine durch den Dschungel von Korruption, Pornographie und Verbrechen. Da man sich in den gesamten Vereinigten Staaten bewegen kann, werden die großen Entfernungen per Flugzeug zurückgelegt. Um an die Flugtickets zu kommen, benötigt man neben der AeroDark Goldcard auch noch den Destination Code. Diesen entnimmt man dem Spiel beigelegten Flugplan (Programmschutz lässt grüßen). Aber noch ein paar andere hilfreiche Sachen sind dem Spiel beigelegt. So erhält man neben der üblichen Werbung auch noch ein Exemplar des Playspy's (Huh, ick nor dir trapsen); indem einige Charaktere vorgestellt werden. Außerdem werden neue Produkte vorgestellt, die man sich unbedingt besorgen sollte. Das schärf-

ste davon ist der sogenannte Double Barrel Hotter Shooter. Ihr könnt euch darunter nichts vorstellen? Dann nichts wie ab in den nächsten Laden und Leisure Suit Larry 5 gekauft.

Michael Hilschke



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





Endzeit auch auf der Benutzeroberfläche

HARD NOVA

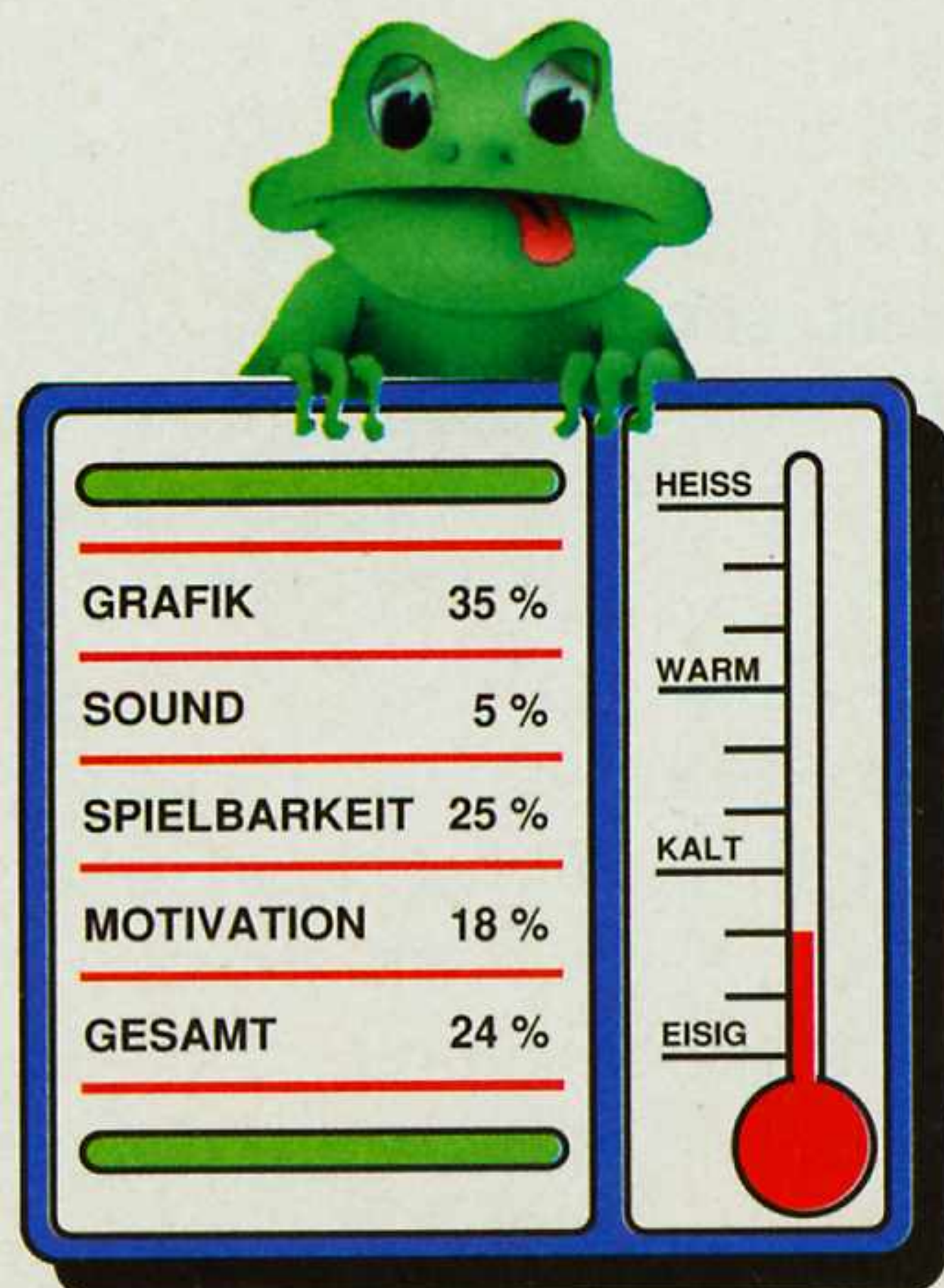


Es ist allgemein bekannt, daß Programmbestandteile wie Sound, Grafik oder Animation bei Adventures eine eher untergeordnete Rolle spielen. Erfahrene Rollenspieler wissen hier in erster Linie ein hohes Maß an Bedienerfreundlichkeit sowie einen großen Handlungsspielraum und eine ausgefeilte Story zu schätzen.

"Hard Nova" aus dem Hause "Electronic Arts" präsentiert sich optisch und akustisch eher mager, wartet dafür jedoch mit einer sehr umfangreichen, manchmal leider auch unnötig komplizierten Handlung auf. Hauptkritikpunkt ist der völlig verwirrende und unübersichtliche Bildschirmaufbau, kombiniert mit einer äußerst trägen und ungenau reagierenden Steuerung. Die eigentliche Schwierigkeit von "Hard Nova" liegt deshalb in der Bedienung selbst, und so manche Spielsequenz entpuppt sich als erstklassiger Maustastenkiller.

Wer so richtig in die Spielwelt eintauchen möchte, muß also wohl oder übel eine ganze Menge an Motivation mitbringen. Gelingt dies dem Spieler, so findet er sich wieder in einem Szenario endzeitlicher Atmosphäre à la "Wasteland". In bester Perry-Rhodan-Manier jagt er dabei Nova, eine gestrandete Weltraumpiratin, und ihren Starkiller-Söldnertrupp durch die ungestaltlichen und feindseligen Weiten des Vierersystems. Uns (Vorsicht, subjektiv!) haben beim Rezensieren besonders die lieblose grafische Gestaltung, der piepsende PC-Sound, die lahme Geschwindigkeit und die unübersichtlichen Kampfsequenzen mißfallen. Eingefleischte Adventurespieler könnten jedoch nach einiger Gewöhnungszeit durchaus Zugang zu "Hard Nova" finden.

Stefan Gnad/Oliver Menne



WORLD OF WONDERS

SPIELEN
TESTEN
STAUNEN

TOP AKTUELL	Amiga	Atari	PC-IBM	TOP AKTUELL	Amiga	Atari	PC-IBM
7 Colors	DA 59,90	59,90	59,90	Pit Fighter	VB	VB	VB
Adrenalyn	VB	VB	VB	Police Quest 3	DA	---	89,90
Antares	DV 69,90	---	---	Pool of Darkness	---	---	76,90
Basketball Manager	64,90	---	64,90	Projekt Prometheus	DV 69,90	---	76,90
Battle Isle	DA 76,90	76,90	89,90	R-Type 2	DA 69,90	64,90	---
Black Gold	DV 69,90	69,90	76,90	Railroad Tycoon	DV 76,90	76,90	76,90
Blues Brothers	DA 64,90	64,90	69,90	Return of Medusa	DV 69,90	69,90	76,90
Bundesl. Manager Prof.	DV 76,90	---	76,90	Robin Hood	DV 64,90	64,90	76,90
Conquistador	DV VB	VB	VB	Rodlands	DA 64,90	64,90	---
Cruise for a Corpse	DV 69,90	---	76,90	Rolling Ronny	DV 69,90	64,90	76,90
Die Kathedrale	DV 89,90	89,90	89,90	Secr. Weap. o. Luftw.	---	---	89,90
Elf	DV 64,90	64,90	---	Shadow Sorcerer	---	---	76,90
Elvira 2	DA	---	89,90	Silent Service 2	DA 82,90	---	82,90
Eye of the Beholder	DA 76,90	---	76,90	Spellcasting 201	---	---	89,90
F 117 A Nighthawk	DV	---	89,90	Starflight 2	DA 64,90	---	76,90
Falcon Collection	DA 89,90	89,90	---	Steigenberg Hotel	DV 69,90	69,90	76,90
Fate Gates of Dawn	DV 76,90	76,90	89,90	Stratego	DA 64,90	76,90	76,90
First Samurai	DA 69,90	69,90	---	Swap	DA 64,90	64,90	64,90
Flight of the Intruder	DA 76,90	76,90	89,90	Terminator 2	DA 69,90	69,90	76,90
Gateway t.t. Savage Fr.	---	---	76,90	The Simpsons	DA 69,90	69,90	76,90

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

Ghost Battle	DA 69,90	---	---	Their finest Mission	49,90	---	49,90
Go Moku	---	64,90	---	Thunderhawk	DV 76,90	76,90	89,90
Gunship 2000	DA	---	89,90	Thunderjaws	DA 49,90	49,90	---
Hunter	DA 76,90	76,90	---	T.I.R. Ultimate B.	---	---	82,90
Immortal	DA 64,90	64,90	76,90	Utopia	DA 76,90	76,90	---
Indiana Jones 4	VB	VB	VB	Vroom	DA 69,90	69,90	---
Kings Quest 5	DV 89,90	---	89,90	Whirlwind Snooker	DA 76,90	76,90	---
L. Larry 5	DA 89,90	---	89,90	Wild West World	DV 89,90	---	89,90
Last Battle	DA 69,90	59,90	69,90	Wing Commander	---	---	82,90
Last Ninja 3	DA 64,90	---	---	Wing Comm. Mission 1	---	---	49,90
Mad TV	DA 76,90	76,90	89,90	Wing Comm. Mission 2	---	---	49,90
Magic Pockets	DA 64,90	64,90	---	Wing Commander 2	DA	---	89,90
Megafortress	---	---	82,90	Wing Comm. 2 Speech	---	---	49,90
Micropose Golf	VB	VB	VB	Winzer	DV 69,90	69,90	76,90
Midwinter 2	DV 82,90	82,90	82,90	Zone Warrior	DA 64,90	64,90	---
Mig 29 Super Fulcrum	DA 89,90	89,90	89,90	Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/3276			
Might & Magic 3	---	---	89,90	Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonusstern. Für 15 Sterne erhalten Sie einen Joystick Com. Pro.....Gratis.....!			
Monkey Island 2	VB	VB	VB				
Moto Grand Prix	DA	---	64,90				
Nascar Challenge	DA	---	82,90				
Nebulus 2	DA 64,90	---	---				
NFL Football	VB	VB	VB				

MEGA-DRIVE	GAMEBOY
Afterburner 2 109,-	Batman 65,-
Black Out 99,-	Bubble Bobble 65,-
Centurion Def. 119,-	Castelian 65,-
Dick Tracy 119,-	Castlevian 2 65,-
E.A. Hockey 119,-	Double Dragon 65,-
Fairy Tail Adv. 119,-	Fin. Fantasy L. 75,-
King Bounty 99,-	Gremlins 2 65,-
Mickey Mouse 119,-	Mickeys Dang C. 65,-
PGA Golf Tour 119,-	Navy Seals 65,-
Phantasy Star 3 169,-	Nemesis 65,-
Popoulus 119,-	Paperboy 65,-
Sonic t. Hedgeh. 99,-	Punisher 65,-
Super Monaco GP 109,-	Simpsons 65,-
Turrican 109,-	Snoopy 65,-
Wonderboy 3 109,-	Sword of Hope 75,-
World Cup Italia 89,-	Teenage Mut. Nin. 65,-

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

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

WORLD OF WONDERS Wir sind für Sie da in...		
BERLIN Versand Ansprechpartner: Berni 030-3246326 Mo-Fr 17-21 Uhr	SCHLESWIG-HOLSTEIN Versand Ansprechpartner: Markus 0461-93796 Mo-Fr 17-21 Uhr	NIEDERSACHSEN Versand Ansprechpartner: Thomas 0511-4581650 Mo-Fr 17-21 Uhr
NORDRHEIN-WESTFALEN Versand Ansprechpartner: Thomas 02195-7758 Mo-Fr 17-21 Uhr	HESSEN Versand u. Ladengeschäft Marktplatz 39 6231 Schwalbach/Ts. 06196-84747 Fax: 82467 Mo-Fr 10-13 u. 15-21 Uhr Sa 10-13 Uhr	BAYERN Versand u. Ladengeschäft Kilianstr. 9 8752 Gunzenbach 06029-7192 Fax: 7192 Mo-Fr 10-21 Uhr Sa 10-14 Uhr

REVIEWS

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER



Dieses Game könnte auch "Liga für Vermittlung von männlichen Au-Pairs" oder "Ich als Vorstand des Christlichen Vereins junger Männer" heißen - aber Spaß beiseite: Das einzige, was ich hier als Manager vom Boxen mitbekam, waren die Rücken zweier sich aufwärmender Bademantelträger und die Köpfe der beiden Sportjournalisten, die unterhalb des Rings den Fight kommentierten - gäh!

Ein Kampfgeschehen visuell mitzuerleben, dazu konnte ich meinen Amiga nicht bewegen. Aber nein, man ist ja schließlich nicht zum Vergnügen dabei, sondern den Spieler erwartet `ne Menge Arbeit und taktische Feinheit. Nachdem Du endlich Deine Lizenz als Boxpromoter erhalten hast, sind bis zu fünf hoffnungsvolle junge Männer als Boxer zu rekrutieren und unter Vertrag zu nehmen. Diese müssen erstmal trainiert werden, bevor Du mit anderen Managern Kämpfe aushandelst, und vor allem, wieviel dabei für Dich und Deine Schützlinge herauspringt. Dabei ist hartes Verhandeln angesagt! Um an Infos über die Gegner, die ja auch nicht von Pappe sind, zu gelangen, kannst Du Deine Spione Limpy und Wimpy ausschwärmen lassen. Ich wartete jedoch



Milieu- und standesgemäß wird vorgefahren.

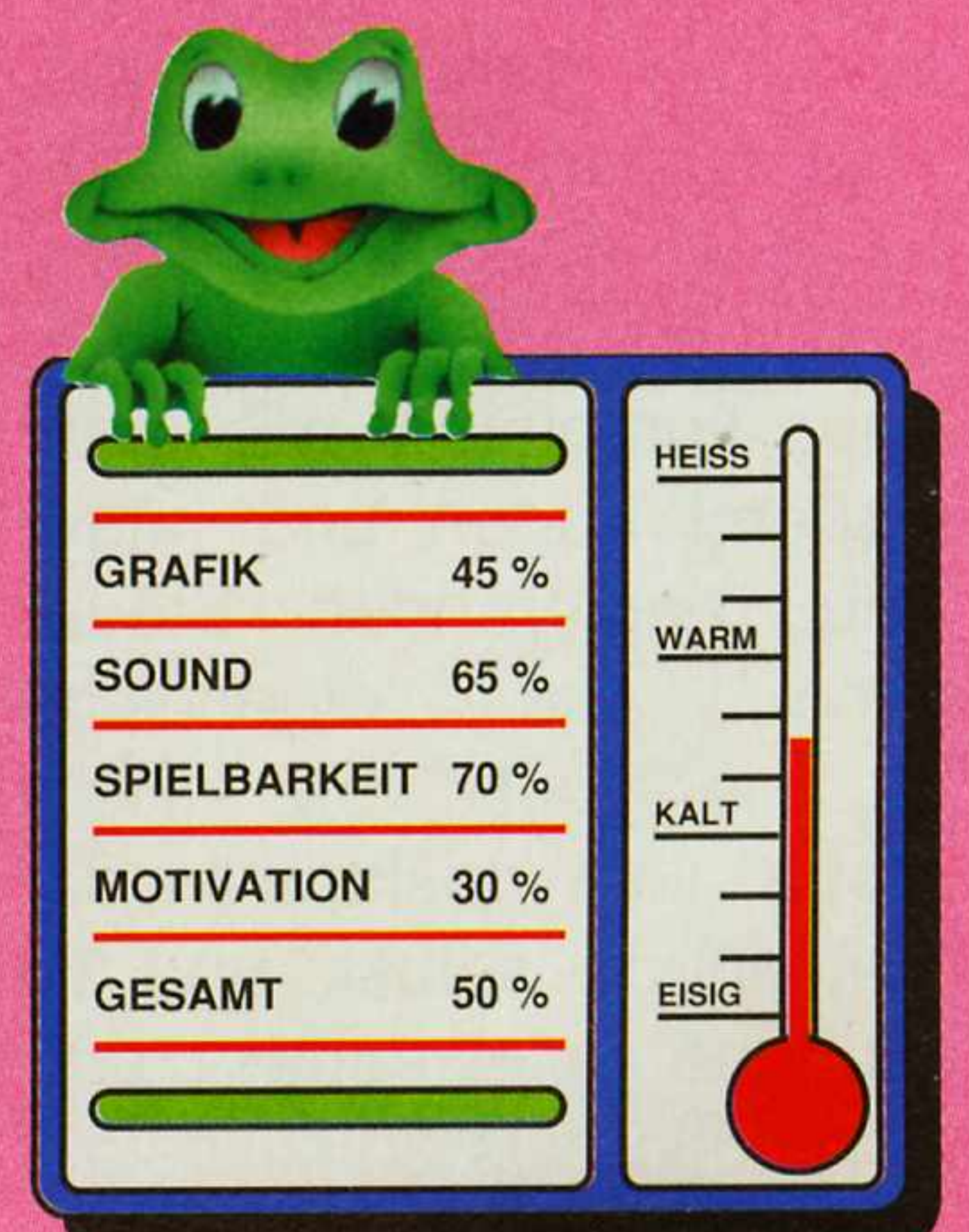
meist ziemlich lange auf ein Lebenszeichen der beiden. In den einzelnen Sequenzen wie z.B. im Massage-raum oder im Gym läuft ebenfalls bedauernswert wenig ab, wenn man von einem stiernackigen Trainer und Masseur absieht, der Dir erzählt, wie toll Deine Jungs arbeiten bzw. in Form sind. Da ja die Kämpfe selbst nur am Freitag stattfinden, erstreckt sich das Spiel ziemlich schleppend über den Rest der Woche. Bedingt durch die Komplexität wird das Game deshalb schon bald relativ öde! Für die einzige nennenswerte Abwechslung sorgt die blondgelockte Sekretärin, die mich stark an Lula-Baby aus David Lynch's "Wild at Heart" erinnerte. Durch die deutsche Betriebsanleitung und die ebenfalls deutschen Texte, die im Spiel vorkommen,

entfällt das langweilige Nachschlagen in Deinem English-Dictionary. Über die Musik, die in allen Sequenzen zu hören ist, kann ebenfalls nicht gemeckert werden. Als Entschädigung für die etwas einschläfernde Handlung möchte ich noch die gute Bedienerfreundlichkeit mittels Maus erwähnen.

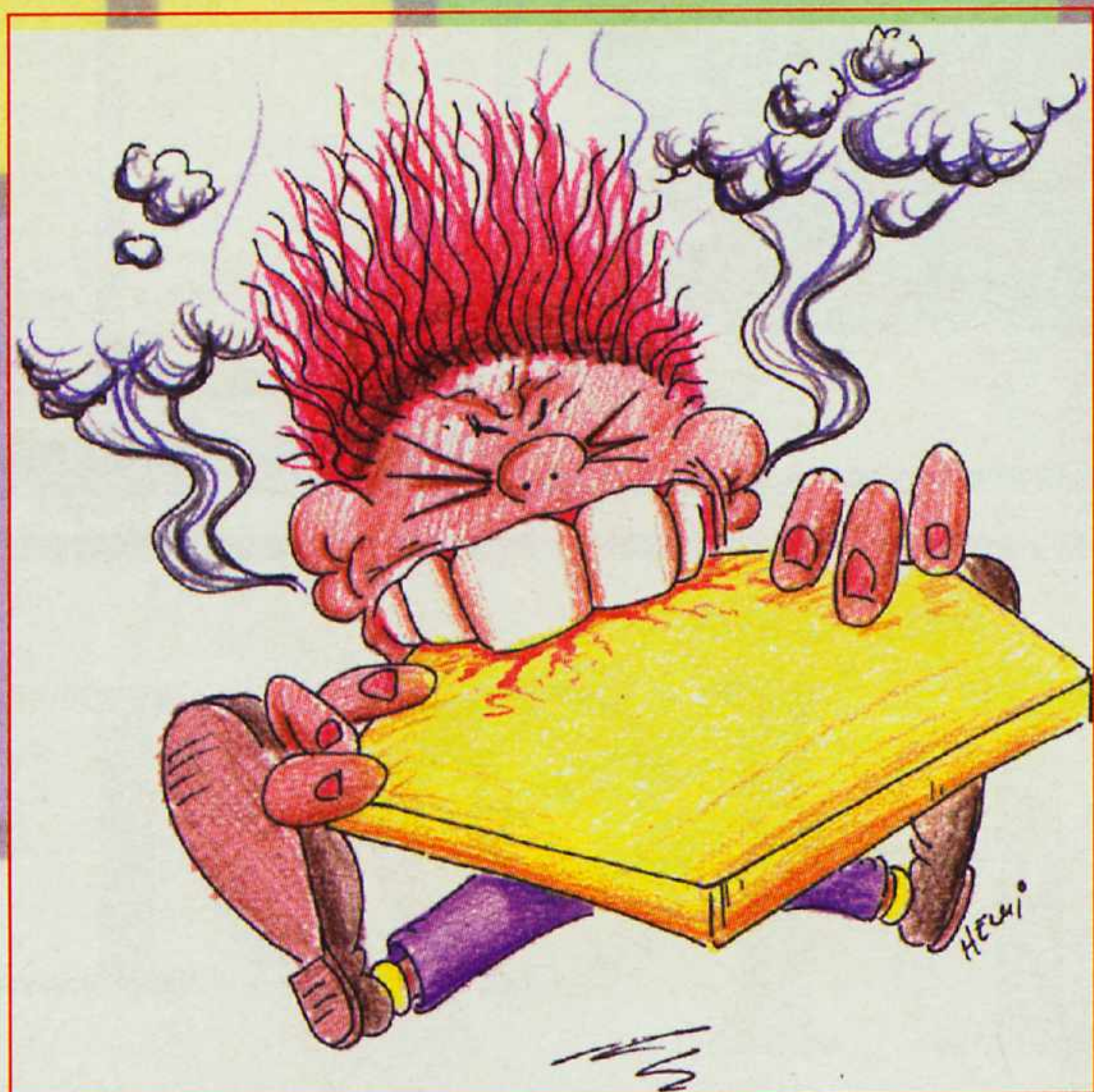
Matze Ritz



Ob er hält, was sein Blick verspricht?



SWAP

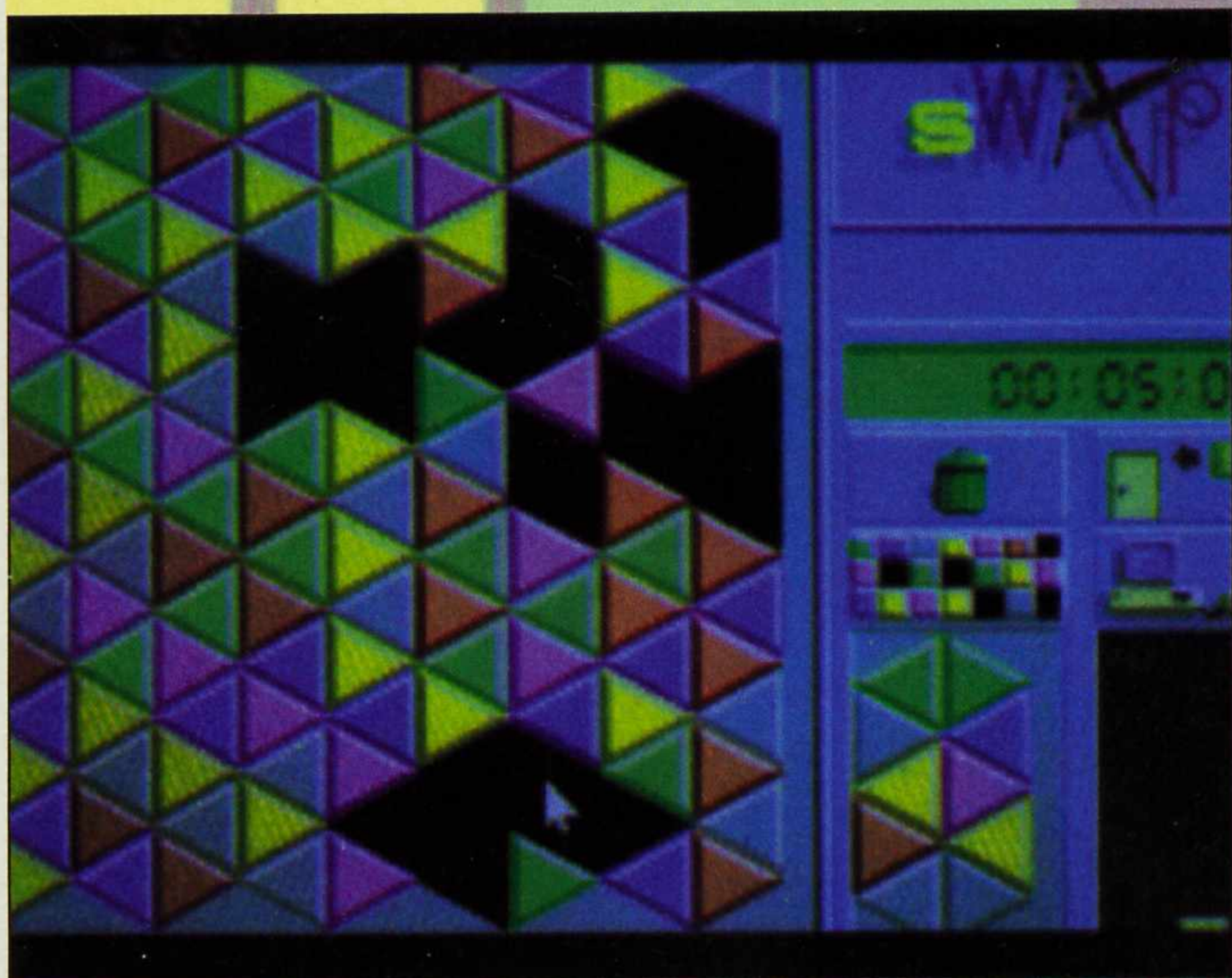


Swap nennt sich das neueste Spiel von Palace Software. Es handelt sich dabei um ein astreines Denkspiel, mit einfacher Idee und vielen bunten Spielsteinen.

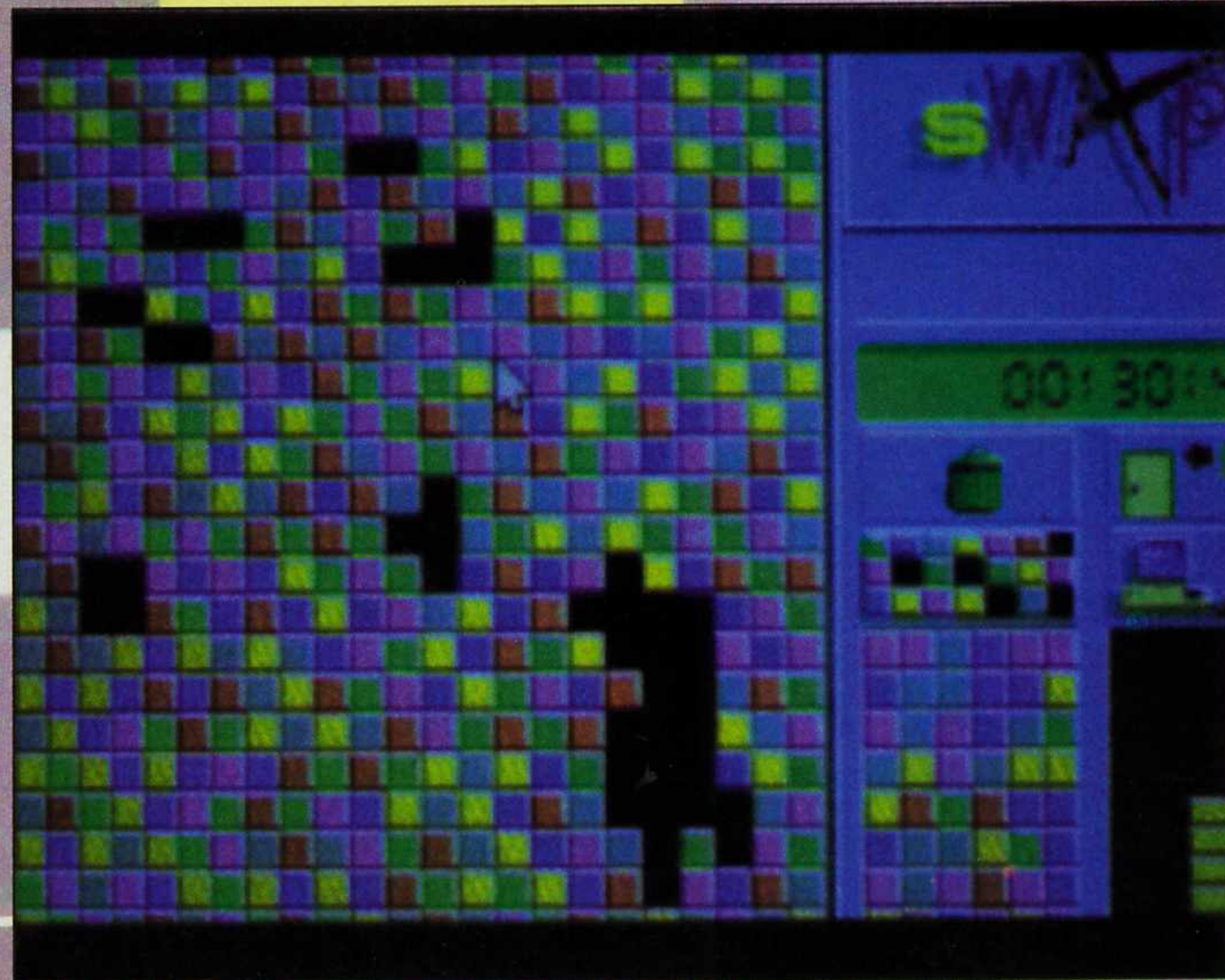
Soweit eigentlich nichts Neues, doch die Ausführung ist gut gelungen, denn die Microids-Leute haben sich sichtbar um neue Ideen bemüht. Bei jedem Level sieht man einen Bild-

schirm voller bunter Spielsteine vor sich. Das Ziel des Spiels liegt darin, möglichst viele Punkte zu erreichen.

Punkte bekommt man hauptsächlich dafür, wenn man Spielsteine verschwinden läßt. Liegen gleichfarbige Steinchen nebeneinander, so lösen sich diese auf. Wenn man an die Nahtstelle zwischen zwei Steinen klickt, so tauschen diese ihre Plätze. Es gibt verschiedene Steinchenformen: Konventionelle Tetris-Quadrate, Dreiecke und Sechsecke. Bei jeder Steinchenform ist das Spielgefühl natürlich völlig anders. Bei den kleinen Würfeln ist das Vertauschen der Plätze noch logisch und für das Auge nachvollziehbar, während



SWAP - ein neues Knobelspiel ...



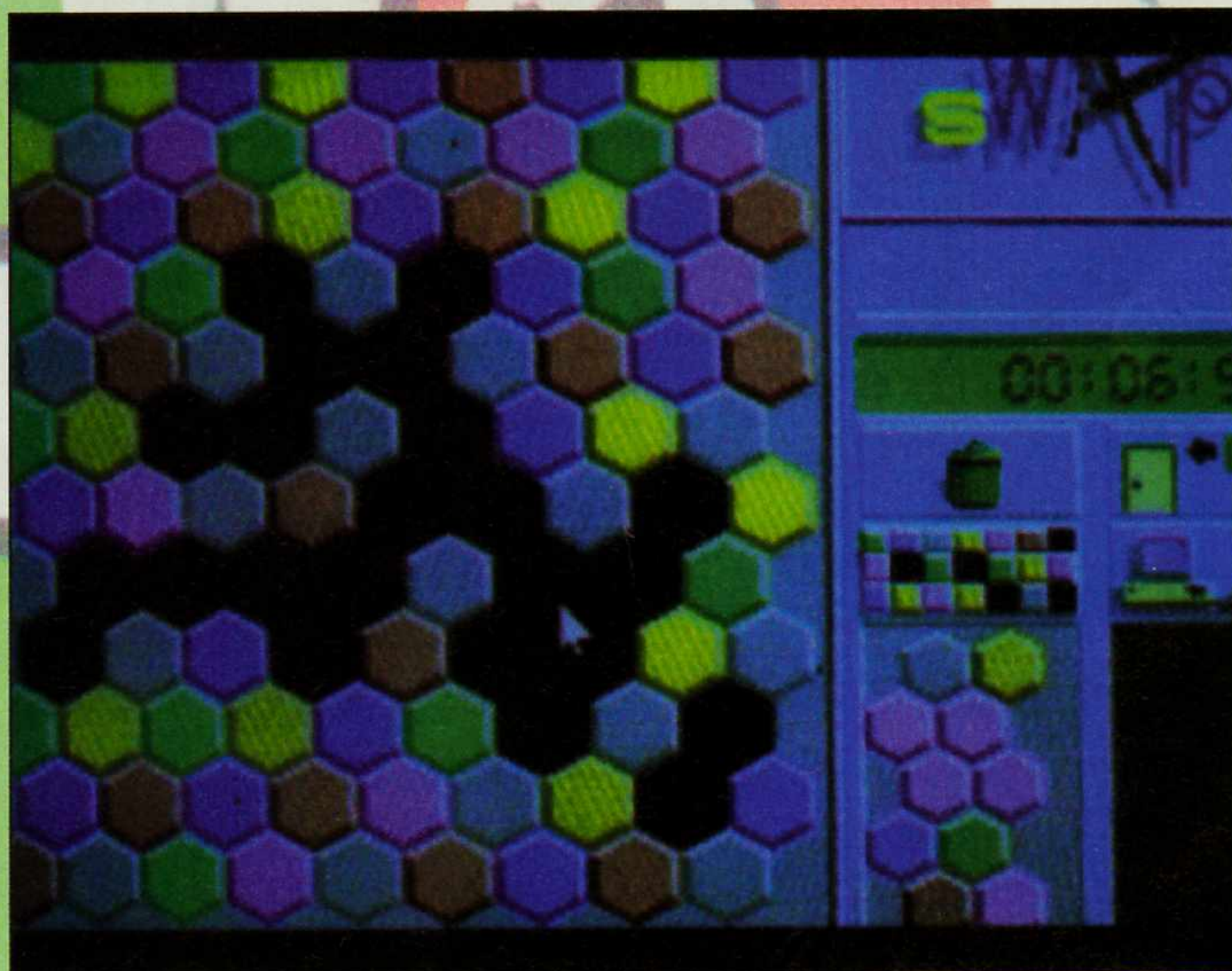
... mit bunten Steinchen ...

die Dreiecke einiges an räumlichem Denkvermögen fordern. Man erreicht netterweise nicht nur den nächsten Level, wenn man den ganzen Bildschirm abgeräumt hat, sondern auch dann, wenn man vom Computer acht Sterne erteilt bekommen hat, und somit die nötige Spielstärke nachgewiesen hat. Es kann ohne weiteres passieren, daß man gleich mehrere Level weiterspringen darf. Verschiedene Hilfsfunktionen erleichtern einem das Spielen: Man kann z. B. in Tetris-Manier alle Steine Richtung unterer Bildschirmrand fallen lassen. Gleichfarbige Steinchenpaare lösen sich sofort auf. Diese Hilfsfunktionen kosten natürlich Punkte. Sollten Steine in einer bestimmten Farbe fehlen, so kann man ab und zu in einem Kasten am rechten Bildschirmrand einige anklicken und diese dann ins Spielfeld einbauen.

Die Amigaversion weiß durch die gute technische Ausführung zu gefallen. Das ganze läßt sich mit der Maus sehr angenehm spielen und die Grafik ist für ein Denkspiel sehr bunt und übersichtlich. Der Sound bietet ganz witzige Effekte, kann aber nicht gerade als umwerfend bezeichnet werden. Wer immer noch nach

Denkspielen sucht, kann sich Swap zulegen. Sensationell gut ist es zwar nicht, doch nett gemacht und motivationsfördernd ist es mit Sicherheit.

Hans Ippisch



... und viel Spielspaß.

C64

Swap ist auch auf dem C64 überzeugend gelungen. Die Joysticksteuerung ist gut gemacht und bietet keinen Anlaß zur Klage. Die technische Ausführung ist für C64-Verhältnisse perfekt gelungen, im Gegensatz zum Sound, der äußerst mager ist.



GRAFIK	60 %
SOUND	50 %
SPIELBARKEIT	80 %
MOTIVATION	80 %
GESAMT	73 %

HEISS

WARM

KALT

EISIG

ROBIN HOOD



Zur Zeit scheinen alte Helden wieder in Mode zu kommen. Peter Pan erlebt sein Comeback in einem Spielberg-Film, die Rolle von Columbus wird von Gerard Depardieu gespielt und nach dem englischen Robin Hood mit Jürgen Prochnow als Sheriff folgte nun die Version mit

dem neuen Megastar Kevin Costner, der nun ein Tänzchen mit Marian, der Cousine König Richards, wagt.

Ein Robin Hood Adventure zu machen ist wohl das beste und finanziell lohnendste, dachten sich die Leute bei Millenium. Es handelt sich bei dem uns vorliegenden Spiel nicht um das Spiel zum Film, dem Cover nach zu urteilen höchstens zu dem Alten mit Errol Flynn. Ich konnte mich während des ganzen Spielens nicht des Eindrucks erwehren, daß das Spiel ein Schnellschuß war. Das Grafiksystem

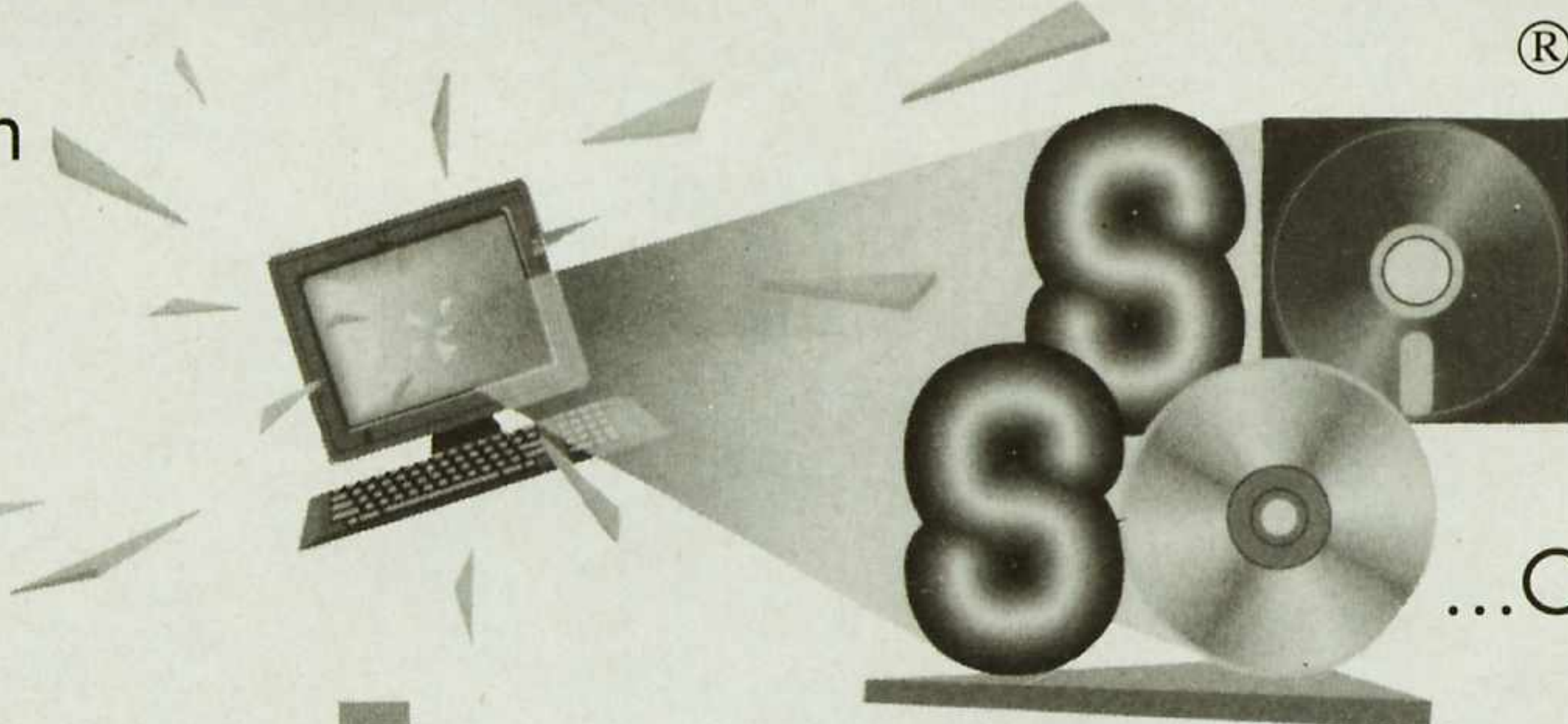
Fortsetzung Seite 28



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

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei Soft & Sound kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei Soft & Sound kaufen.

...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - CDTV

AMIGA-REPARATUR-SERVICE - AMIGA-TUNING - ZUBEHÖR - PC-SOUNDKARTEN

SOFT & SOUND Speichererweiterung für Amiga 500:

Auf 1 MB, abschaltbar, 3 Jahre Garantie, neue SMD-Technik (Nie mehr Wackelkontakte), Super Slim-Line-Design:

49 DM

Auf 2,5 MB:

299 DM

SOFT & SOUND PC-Pakete - Steckdosenfertig installiert:

Incl. VGA-Karte, VGA-Farbmonitor, MS-DOS, 2 Laufwerke, Maus und 1 Jahr Garantie.

SX 386, 20 MHz, 2 MB Ram,

Big 386, 33 MHz, 4 MB Ram,

41 MB Festplatte: **2798** DM

80 MB Festplatte: **3798** DM

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633

Info-Tel.: 0211/494862

W-5500 Trier, Zuckerberg 21, Tel.: 0651/40532

O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104

W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118

W-3200 Hildesheim, Kardinal-Bertram-Str. 32, Tel.: 05121/35686

W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753

W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231

W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900

W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187

W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180

W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556

W-6650 Homburg, Karlsberg Str. 16, Tel.: 06841/15142

W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084

W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3, Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203

W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973

W-8134 Pöcking, Schloßberg 2 im Bahnhof Possenhofen, Tel.: 08157/4088

W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53653

W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744

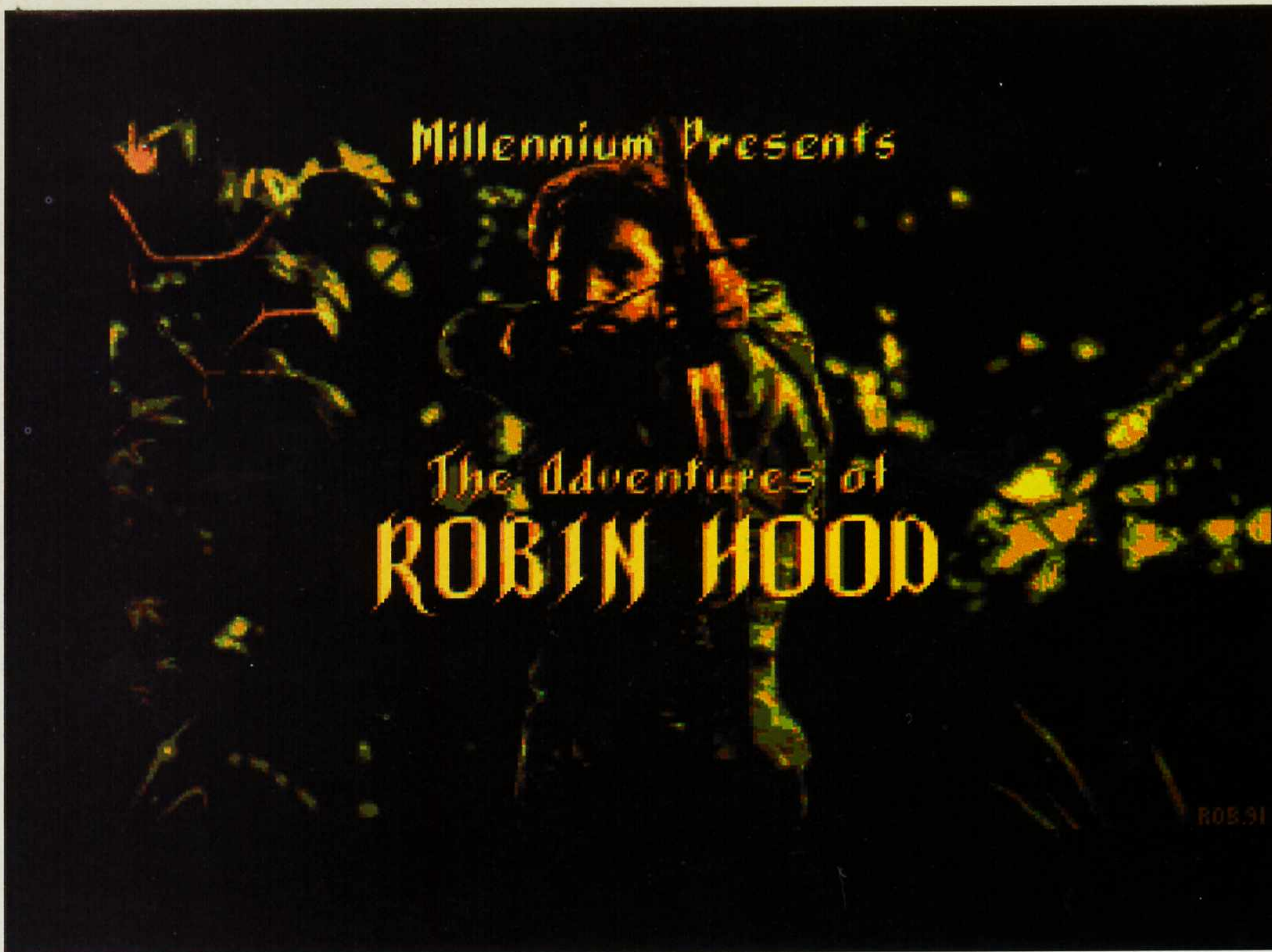
W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806

W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993

Weitere SOFT & SOUND Geschäfte demnächst auch in: Essen, Flensburg, Hannover, Karlsruhe, Leipzig, München (2X) und Saarbrücken.

SOFT & SOUND Versandzentrale: Essener Str. 4, W-4250 Bottrop 1, Tel.: 02041/20424

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



Robin Hoods Abenteuer - langweilig und öde.

Grafiksystem wurde eindeutig von Popolous kopiert. Die Landschaft wird mit Sicht von schräg oben dargestellt, Männchen in Minigröße wuseln unmerklich animiert durch die Gegend. Ein genaues Ziel ist nicht vorgegeben. Mögen die Programmierer auch noch so stolz sein, daß man den Spielablauf selbst bestimmen kann, die Motivation wird dadurch nicht gerade gefördert. Grundsätzlich sollte man versuchen, möglichst viele Leute an sich zu binden. Wenn man jemanden vor dem Tod durch Strang rettet, kann man sich dessen Gefolgschaft sicher sein. Man sollte natürlich versu-



Mann am Galgen - Robin soll helfen.

chen, Marian gegenüber ein sympathisches Wesen zu vermitteln. Vielleicht wird ja aus Robin und Marian noch was. (Ob die Ballade von Bryan Adams helfen

könnte?). Man kann sein Männchen durch die Gegend laufen, mit Leuten sprechen und Pfeil und Bogen einsetzen lassen. Ab und zu finden am Schloß Bekanntmachungen statt, Leute werden beraubt und Monster laufen durch die Gegend.

Die Steuerung ist ganz in Ordnung, Unterhaltungen mit Leuten, die sogar in Deutsch abgehalten werden, sorgen am Anfang für viel Spaß. Die Soundeffekte und der Jahreszeitenwechsel sind am besten gelungen und vermitteln eine sehr gute Atmosphäre. Vogelzwitschern und stürmische Winde lassen die Illu-

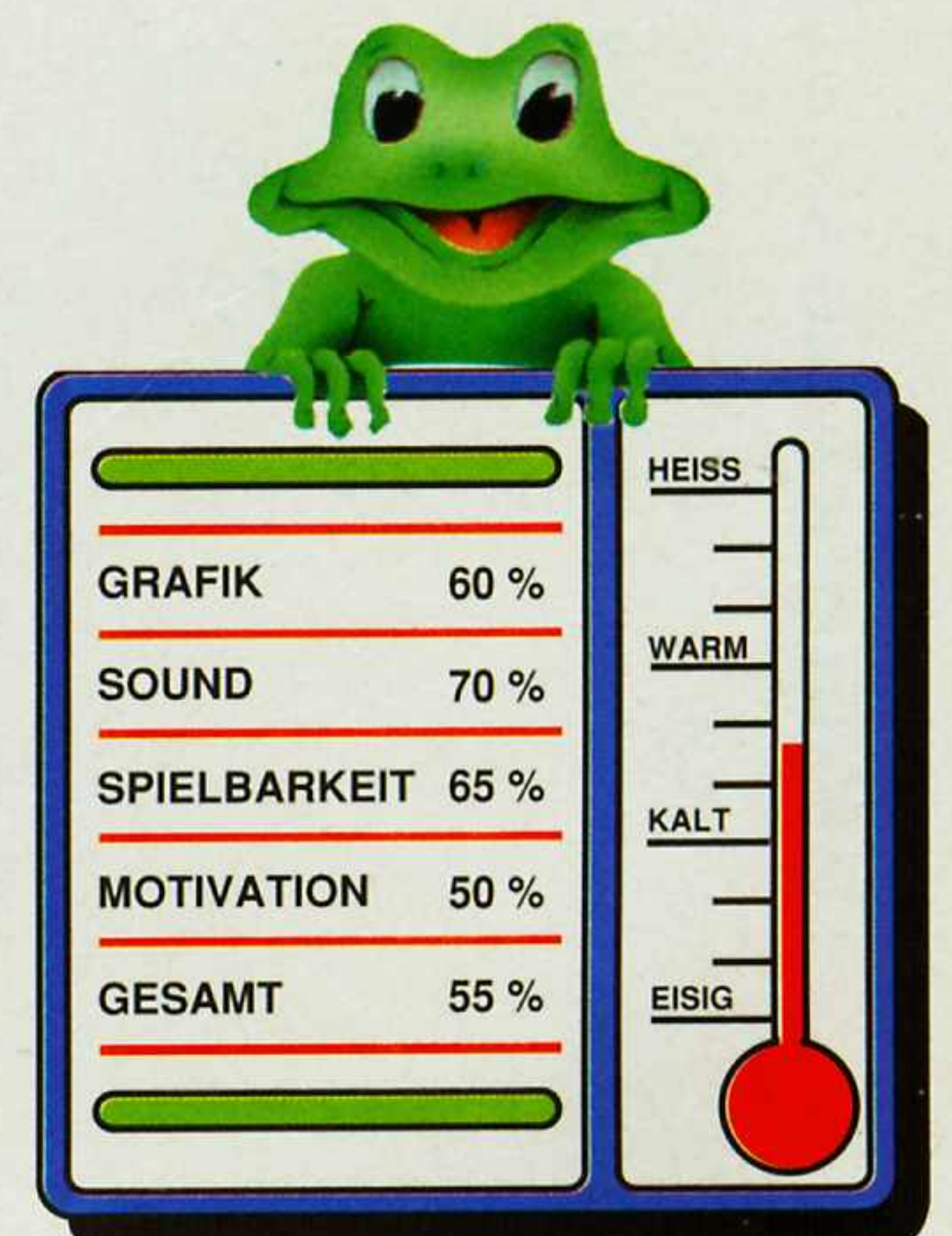


Schöne Maid hast Du heut für mich Zeit...



sion aufkommen, man sitzt im Sherwood Forest. Doch das ruckelige Scrolling, die Wiederholungen im Spielablauf und das fehlende Spielziel lassen den Spielwitz in niedrige Dimensionen abrutschen. Hätte Millennium noch ein paar Wochen Arbeit investiert und den Rest dem Soundniveau angepaßt, wäre ein gutes Spiel daraus geworden. Wer Adventures liebt und auch einmal die Abenteuer des Robin Hood erleben möchte, kann ein Probe-spielchen wagen, doch allen anderen sollten auf ein arg durchschnittliches Programm vorbereitet sein.

Hans Ippisch



RODLAND



In einem fernen Land (?), vor unheimlich langer Zeit (??), gab es ein kleines Dörfchen. Dort herrschte Friede, Freude, Eierkuchen. Bis die bösen Programmierer von STORM auf die Idee kamen, diese Idylle zu stören.

Die Elfengeschwister Tam und Rit lebten glücklich und zufrieden, bei Süßigkeiten und schnuckeligen Parties (so nennt man das jetzt). Doch eines Tages überschatteten dunkle Wolken das Glück. Ihre geliebten Spielkameraden wurden von einer bösen Macht in Besitz genommen (könnte man auch





Die heimtückische Entführung der Mutter wird in einem endlos scheinenden Gemäuer gerächt.

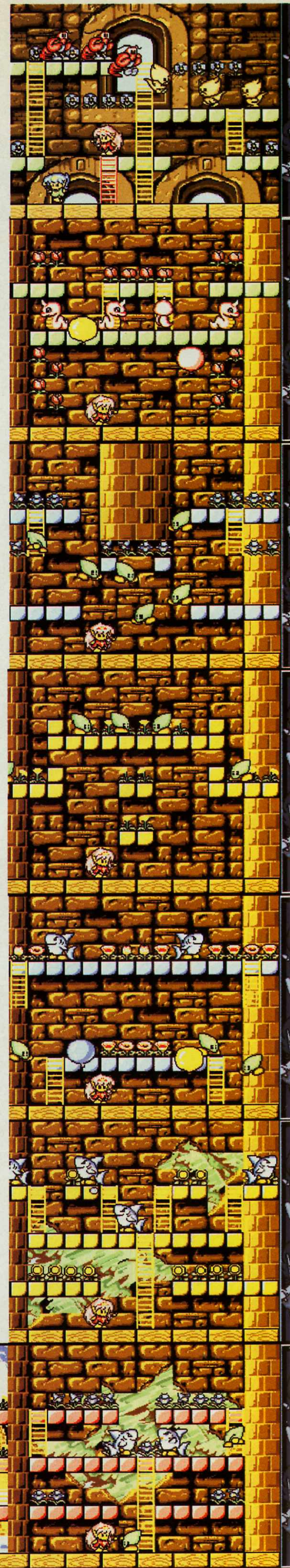
“völlige geistige Umnachtung” nennen), und verschleppten die Mami von den Zweien auf den einzigen hohen Turm im Dorf. Tam und Rit sind absolut verzweifelt, schnappen sich noch schnell die Zauberstäbe, die Sie von den Dorfältesten bekommen haben, und die “Regenbogenschuhe” von Ihrem Papi, und bitten Dich, Sie doch möglichst so zu steuern, damit Sie auch bestimmt Ihre Mutti wiederbekommen. So, das ist eigentlich die Vorgeschichte zu dem Game RODLAND.

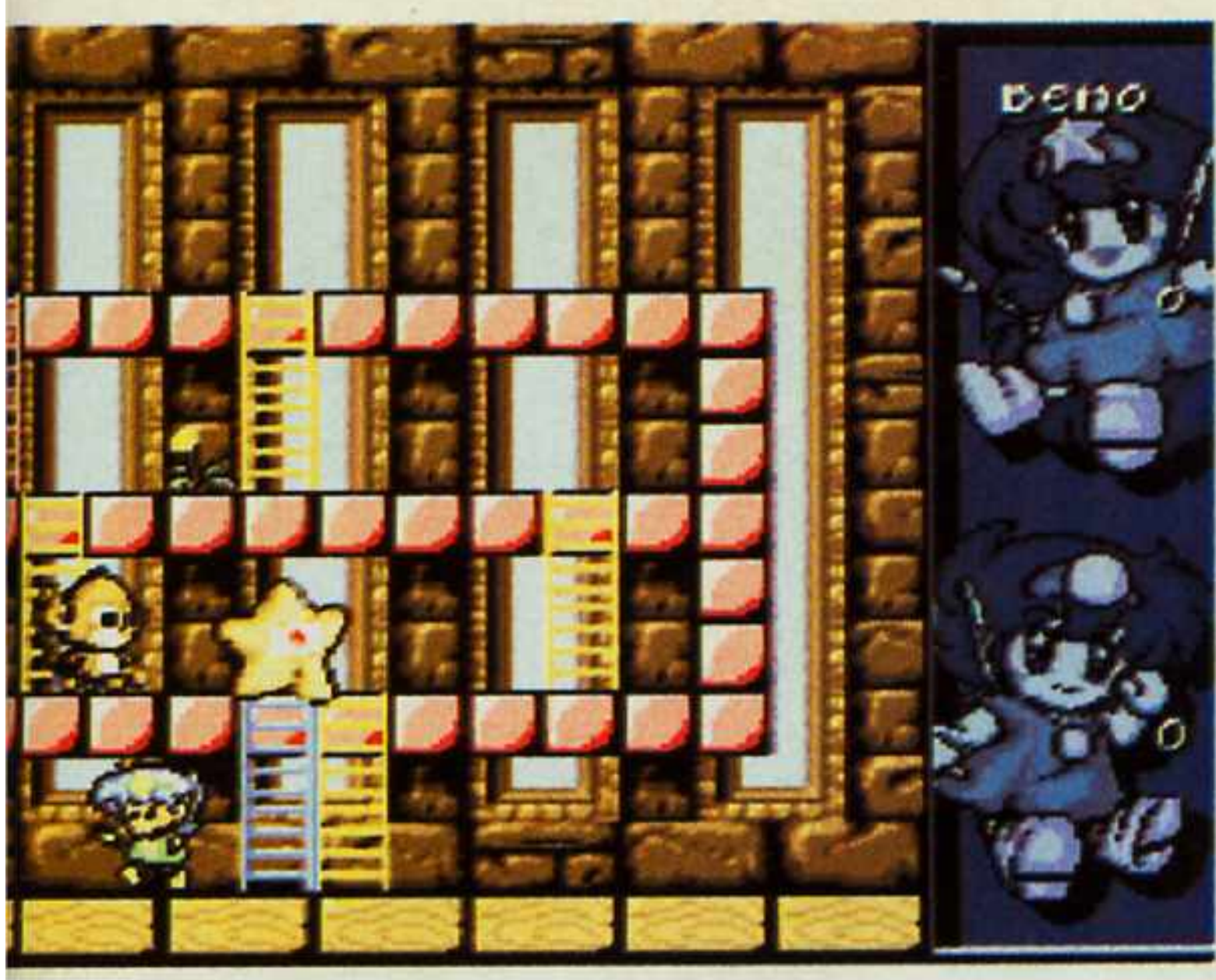
Wie gesagt, Deine Aufgabe als Spieler ist es nun, eine oder alle zwei Elfe(n) auf den Turm zu bringen, der übrigens in mehr als 40 Level unterteilt ist, und die liebe Frau Mama heimzuholen. So eine Turmkletterei soll ja nichteinmal so schwer sein, aber was sich die früheren Kumpels da so einfallen lassen, kann einem schon den Tag vermiesen. In den einzelnen Levels krecht und fleucht es nur noch von manch üblem Getier, zum Bleistift sind da kleine Haie mit Holzschuhen (die heulen so schön, wenn man Ihnen weh tut!) oder Seesterne, die mit Bumerangs um sich schmeißen. Um überhaupt mit den Viechern fertig zu werden, haben sich die Zwei Ihre Zauberstäbe in die Überlebensausrüstung hineingelegt, und packen ihn hier wieder aus

(setzt bestimmt keinen Staub an). Das Ding muß eine Mischung aus Lasso und kaputtem Frisierstab sein, denn wenn Du mit dem auf so ein Biest schießt, zappelt es wie unter Strom und Du kannst es, über Deinen Kopf hinweg, auf der anderen Seite aufschlagen lassen - wie gemein, ist aber Sinn der Sache und notwendig. Wenn das Tierchen oft genug auf dem Boden aufgeplatzt ist, gibt es eine Bombe, Rakete oder andere nützliche Dinge frei. Es stehen auch überall kleine Blümchen herum, die Du aufsammeln kannst (mußt). Wenn Du alle Pflanzen hast, verwandeln sich Deine Gegner auch in Blumengebilde, die dann nach dem “Erschlagen” Buchstaben herausrücken. Durch diese bekommst Du, wenn das Wort EXTRA zusammen ist, ein weiteres (nötiges) Leben. Um überhaupt in den einzelnen Levels beweglich zu sein, haben die tapferen Elfchen ja ihre “Regenbogentreter”. Mit denen könnt Ihr Leitern nach oben und

unten bauen, da manche Stellen mit so kleinen Füßchen nicht erreichbar sind. Naja, mal genug mit dem Gequatsche über die Gamestory.

Das Game selber, ist einwandfrei programmiert. Die Sprites lassen sich sauber über Joystick oder beim Two-Player-Mode auch über Tastatur steuern. Die Helden gehorchen Dir auf's Wort (kann man ja auch von Elfen erwarten). Alles was auf dem Screen rumkrecht und -fleucht, ist goldig animiert, z.B. wenn ein Elfchen über den Jordan “gegangen wurde”, schwirrt es in Miniaturausgabe gen Elfenhimmel. Die Hintergrundgrafik ist zwar nicht das Gelbe vom Ei, aber was ist in einem Turm schon so besonderes zu sehen! Alles ist sauber gezeichnet und die Sprites heben sich deutlich ab. Tja, auf Scrolling ist weitestgehend verzichtet worden, und ein Level erstreckt sich deshalb nur auf einen Bildschirm. Warum weitestgehend? Gescrollt wird schon, aber nur bei Levelwechsel! Der Sound, der





aus Deinen Boxen dröhnt und tropft, paßt gut dazu und die Palette reicht von fröhlich bis frustriert. Insgesamt gesehen hätte man dem Spiel aber doch etwas mehr Musik gönnen können.

Nun, zum Schluß kann man nur sagen, das was **STORM** auf den Markt gebracht hat, hebt sich deutlich von anderen Games ab. Langer Spielspaß ist für Anfänger und Fortgeschrittene sicher gewiß. Doch einen Wermutstropfen hat des Game, es wurden weder Levelcodes noch eine Continue-Funktion eingebaut. Ansonsten ist aber kaum etwas am Spiel zu bemängeln.

Wer **BUBBLE-BOBBLE** und Konsorten liebt, kann hier ruhigen Gewissens zuschlagen. Es vertreibt die Langeweile, wenn im Flimmerkasten mal wieder nichts läuft, wenn die Freundin mal keine Zeit hat, wenn es zu öde ist für die Penne zu lernen (to be continued).

Thomas Wagner



Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
3D Construction Kit dt.	119,90	99,90	119,90
Antares dt.	64,90		
Bandit Kings dt.	84,90		84,90
Bane of the Cosmic Forge	89,90		89,90
Big Business dt.	54,90	54,90	59,90
Blue Max dt.	69,90	69,90	89,90
Brat dt.	59,90		59,90
Cadaver dt.	64,90	64,90	
Cadaver - The Payoff dt.	39,90	39,90	
Centurion: Def. of Rome dt.	59,90		64,90
Chaos Strikes Back	59,90	64,90	
Chuck Rock dt.	59,90		59,90
Cruise for a Corpse dt.	69,90	69,90	69,90
Crystals of Aborea dt.	64,90		
Das Boot	69,90	69,90	89,90
Dungeon Master dt.	64,90	64,90	
Elvira dt.	69,90		99,90
European Superleague dt.	59,90	59,90	59,90
Eye of the Beholder dt.	69,90		79,90
F-15 Strike Eagle II dt.	79,90	79,90	
F-16 Falcon dt.	69,90	64,90	89,90
F-19 Stealth Fighter dt.	69,90	69,90	89,90
Flames of Freedom dt.	74,90	74,90	
Flight of the Intruder dt.	74,90	74,90	89,90
Genghis Khan dt.	84,90		84,90
Glücksrad dt.	44,90		54,90
Gods dt.	59,90	59,90	
Great Courts 2 dt.	64,90	64,90	64,90
Gunship 2000			89,90
Heart of China VGA dt.			89,90
High Energy dt.	74,90	74,90	74,90
Indiana Jones Adventure dt.	64,90	64,90	69,90
Kings Quest 4	89,90	89,90	89,90
Kings Quest 5 VGA			99,90
Lemmings dt.	59,90	59,90	79,90
Links			89,90
- Courses			39,90
Lords of Doom dt.	64,90	64,90	
M 1 Tank Platoon	69,90	69,90	89,90
Manchester United Europe dt.	59,90	59,90	59,90
Maniac Mansion dt.	64,90	64,90	64,90
Martian Dreams			79,90
Midwinter II dt.	74,90	74,90	
NAM 1965 - 1975 dt.	74,90	74,90	89,90
On the Road dt.	64,90	64,90	
Outzone dt.	64,90	64,90	
Panza Kick Boxing dt.	69,90	69,90	69,90
Pirates dt.	59,90	59,90	59,90
Ports of Call dt.	59,90		79,90
Powermonger dt.	64,90	64,90	
- Data Disk dt.	39,90	39,90	
Project Prometheus dt.	64,90	64,90	74,90
Quest for Glory 2	89,90	89,90	
Railroad Tycoon dt.	79,90	79,90	89,90
Red Baron VGA dt.			99,90
Return of Medusa dt.	64,90	64,90	74,90
Rings of Medusa dt.	64,90		64,90
Rise of the Dragon VGA			89,90
Secret of Monkey Island dt.	69,90	69,90	69,90
Secret of Monkey Island dt. VGA			79,90
Silent Service 2 dt.	79,90		79,90
Sim City + Populous dt.	74,90	74,90	74,90
- Terrain Editor dt.	39,90		39,90
- Architecture 1 od. 2 dt.	39,90		39,90
Sim Earth dt.	89,90	89,90	89,90
Space Quest 3	89,90	89,90	89,90
Space Quest 4 VGA			89,90
Speedball 2 dt.	64,90	64,90	
Spirit of Adventure dt.	64,90	64,90	74,90
Super League Manager dt.	64,90	64,90	
Supremacy dt.	69,90	69,90	89,90
Their Finest Hour dt.	69,90	69,90	69,90
- Mission Disk dt.			39,90
Toki dt.	64,90	64,90	
Transworld dt.	64,90	64,90	74,90
Turrican 2 dt.	59,90	59,90	
TV Sports Basketball dt.	69,90		79,90
Ultima 6			79,90
UMS 2 dt.	69,90	69,90	84,90
Warlords	64,90		64,90
Wild West World dt.	89,90		
Wing Commander			79,90
- Secret Missions 1 od. 2			39,90
Wing Commander 2			89,90
- Speech Accessory Pack			39,90
Winzer dt.	64,90	64,90	74,90
World Champ. Boxing dt.	49,90	49,90	54,90
Wonderland dt.	69,90	69,90	89,90
Wreckers dt.	64,90	64,90	64,90
Zak McCracken dt.	64,90	64,90	64,90

Achtung: Neue Adresse!

Achtung: Neue Adresse!

SPIELE FÜR C-64 AUF ANFRAGE !!!

Disketten	5,25"2D	10er Pack	5,90
	5,25"HD	10er Pack	12,90
	3,5"2DD	10er Pack	9,90
	3,5"2HD	10er Pack	19,90
Speichererw.	Amiga 500 512KB m. Uhr	abschaltb.	119,00
Ext. Laufwerk	Amiga 500 3,5" abschaltbar		179,00
Ext. Laufwerk	Atari ST 3,5" abschaltbar		179,00
Sound Blaster	dt. Handbuch		339,00
Abilib Soundk.	dt. Handbuch		239,00
Game Card	XT/AT		39,90
Joystick	Quickshot II plus		14,90
	Competition PRO STAR		39,90
	Quickshot 123 (PC/XT/AT)		24,90

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)
oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)
Auslandsversand
(NN od. Vorkasse + 15 DM)
FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE
GESAMTPREISLISTE AN!
Neuheiten auf Anfrage

ComputerWorld

A.Triffterer

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

Gameboy

Gamelight 29,-
Lupe 35,-
Koffer 35,-
Gürteltasche 29,-
Tragetasche 29,-
Cleaning Kit 49,-
Verstärker 49,-
Batterie-Pack 69,-

S. Mario Land 49,-
Dr. Mario 54,-
Klax 59,-
Paperboy 49,-
Nint.Worldcup 49,-
Turtels 59,-
F1-Race plus 4Player 62,-
Castelian 62,-
Golf 49,-
58,-

Ninja Boy

Marus Mission 61,-
Snoopy 61,-
Sword of Hope 65,-
Mysterium 61,-

Über 50 weitere
Spiele am Lager,
bitte Liste
anfordern!

Sega-Mega

Thunderforce III 99,-
Might + Magic 129,-
Centurion 109,-
Fatal Labyrinth 89,-
Onslaught 109,-
Sonic the Hedgehog 109,-
E.A. Icehockey 109,-

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

Lynx

Grundgerät 189,-

Ninja Gaiden 70,-
A.P.B. 70,-
Warbirds 60,-
Pacland 70,-
Ms. Pacman 70,-
Shanghai 70,-
Rygar 70,-
Klax 70,-
Rampage 70,-
Blockout 70,-
Turbo Sub. 70,-

Weiter Spiele auf
Anfrage.

Versand: +5 DM
Ausführliche Liste
für Sega-Master
Spiele bitte
anfordern

24-Std. Hotline
0 20 51 / 5 61 09
Ladenverkauf:
Friedrichstr. 191
5620 Velbert 1

bits + bytes

SOFTWARE

Deluxe Sound
228,-DM

2. Laufwerk 3,5"
für A 500 / A 2000
169,- DM

Reismaus 89,- DM
Hi-Res Maus
280 dpi 99,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 99,- DM

Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 398,- DM

Amiga 2000 Filecard
52 MB SCSI II
1.198,- DM

Silent Service 2	99,90
FATE-Gates of Dawn	89,90
Death Knights	89,90
Secrets o. t. S. Blades	79,90
Battle Isle	a. A.
Wing Commander 2	109,-
Return of Medusa	79,90
Winzer	79,90

Neu im Programm:
Rollenspiele, Simulationen
z. B. AD & D, Battle Tech

Handhelds

Sega Mega Drive	ab 309,-
Atari Lynx	ab 199,-
Sega Game Gear	299,-
Game Boy	159,-

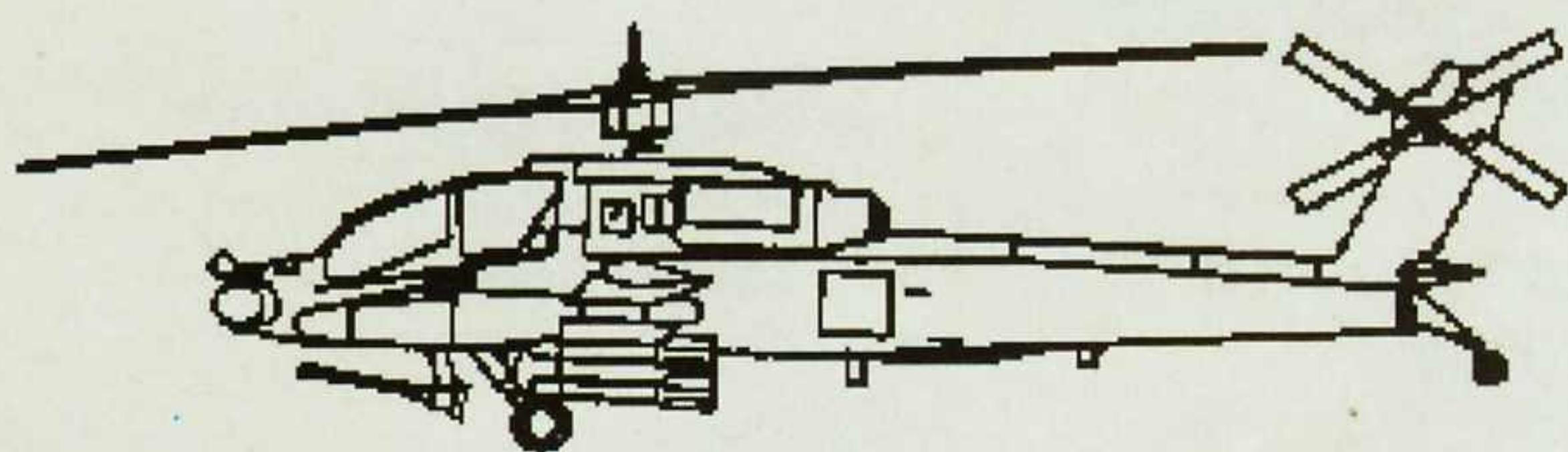
Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in . . .
5900 Siegen, Am Bahnhof 35
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 · Fax: (02 71) 5 66 17

NEU in: 5240 Betzdorf, Bismarckstraße 2

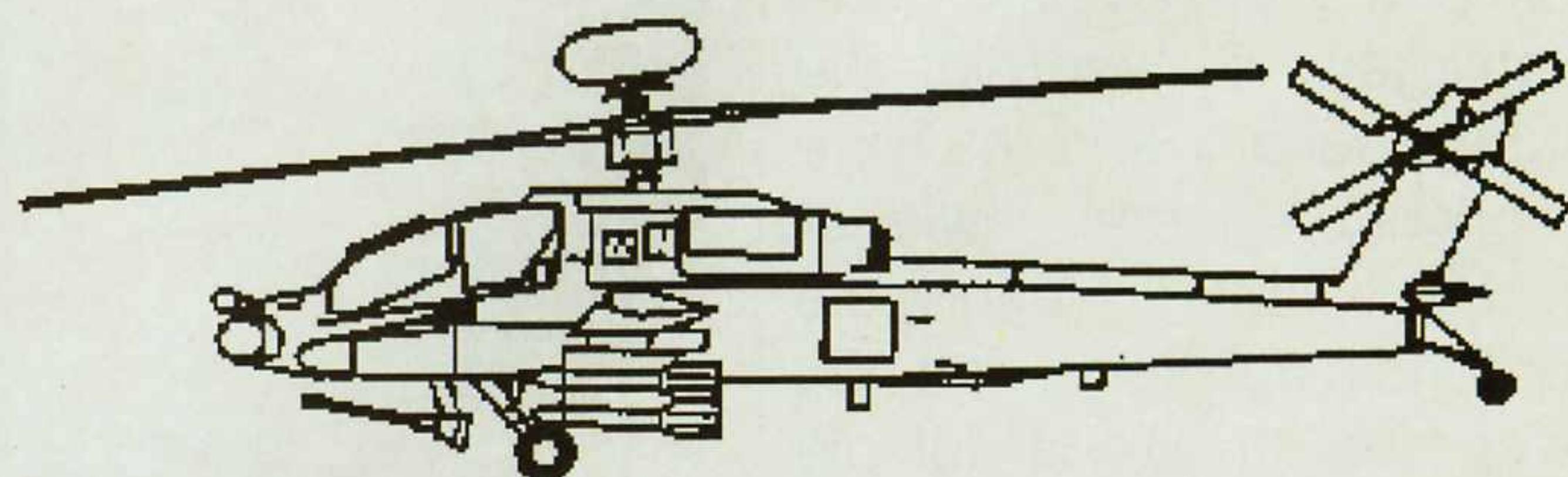
GUNSHIP 2000

Mehrere Kampfhubschrauber im Gefecht - mit "Gunship 2000" schickt Microprose jetzt den Nachfolger des bekannten "Gunship" ins Gefecht der Luftkampfsimulationen. Neben einem neuen Spielprinzip mit mehreren Hubschraubern gleichzeitig und einem überarbeitetem 3D-Grafiksystem, hat "Gunship 2000" noch mit einigem mehr aufzuwarten.



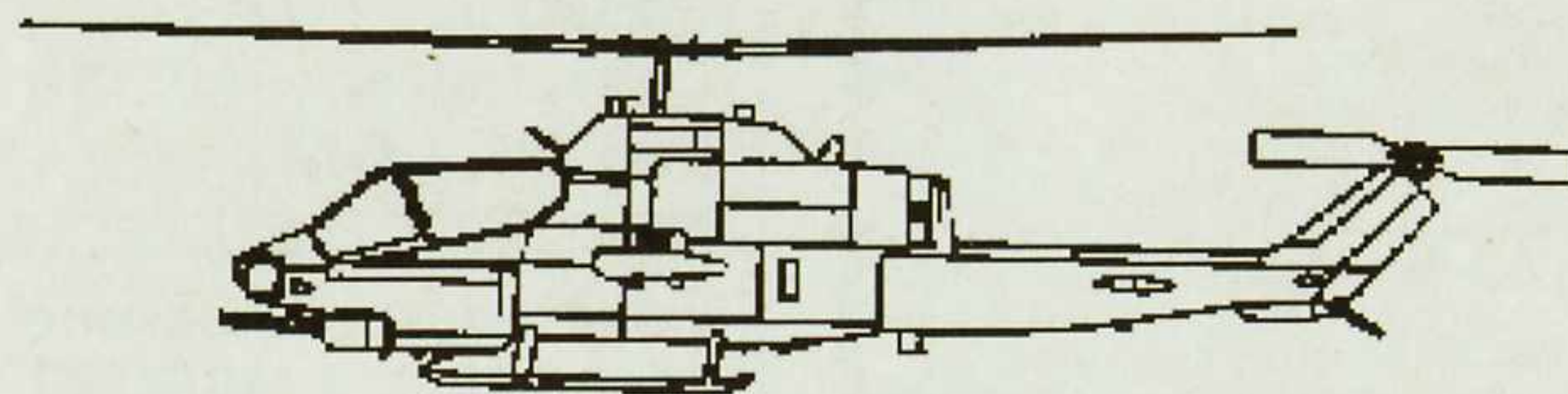
Kampfhubschrauber AH-64A APACHE

Gewicht: 9500 kg
Besatzung/Pass.: 2/0
Länge: 17,8 m
Breite: 5,3 m
Höhe: 4,7 m
TS-Durchmesser: 14,6 m
Triebwerke: Zwei mit 1696 PSW
Höchstgeschw.: 160 Knoten
Steigeschw.: 42 Fuß/Sek.
Dienstgipfelhöhe: 21.000 Fuß
Hauptwaffe: 30 mm, 1200 Schuß
Raketen: Luft-Boden Hellfire u. ungel.
Waffenzuladung: 3500 kg



Kampfhubschrauber AH-64B LONGBOW APACHE

Gewicht: 9700 kg
Besatzung/Pass.: 2/0
Länge: 17,8 m
Breite: 5,3 m
Höhe: 5,6 m
TS-Durchmesser: 14,6 m
Triebwerke: Zwei mit 1696 PSW
Höchstgeschw.: 160 Knoten
Steigeschw.: 40 Fuß/Sek.
Dienstgipfelhöhe: 21.000 Fuß
Hauptwaffe: 30 mm, 1200 Schuß
Raketen: Luft-Boden MMW Hellfire ungel.
Waffenzuladung: 3500 kg



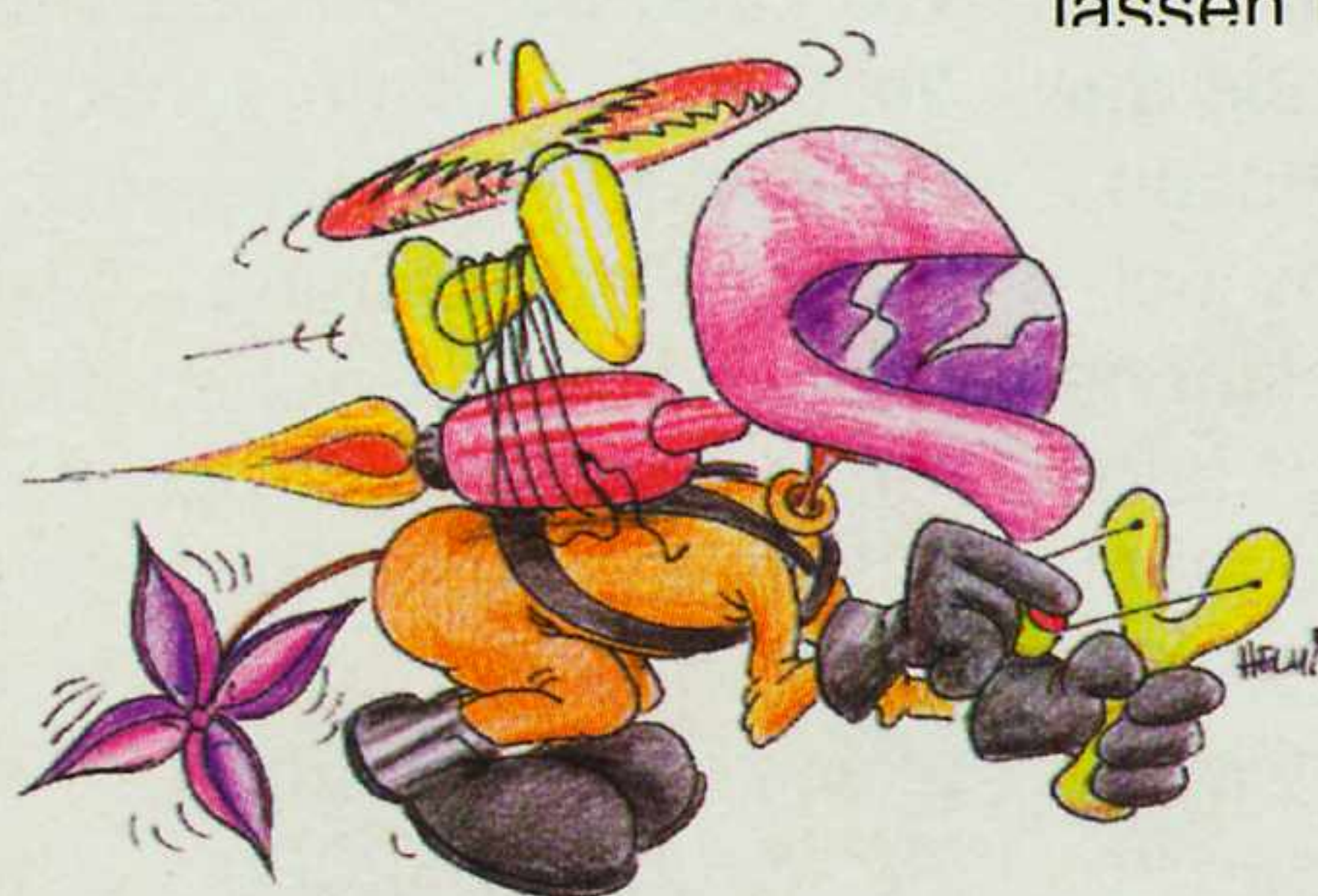
Kampfhubschrauber AH-1W SUPERCOBRA

Gewicht: 7600 kg
Besatzung/Pass.: 2/0
Länge: 17,7 m
Breite: 3,3 m
Höhe: 4,3 m
TS-Durchmesser: 14,6 m
Triebwerke: Zwei mit 1690 PSW

Höchstgeschw.: 170 Knoten
Steigeschw.: 42 Fuß/Sek.
Dienstgipfelhöhe: 14.500 Fuß
Hauptwaffe: 20 mm, 750 Schuß
Raketen: Luft-Boden Hellfire u. TOW, ungel.
Waffenzuladung: 1400 kg



50 verschiedene Tastaturcodes zum auswendig lernen und ein Cockpit mit rund einer Million Instrumente und Anzeigen, die gleichzeitig zu überwachen sind...Gähnl!



Die Erinnerung an meine krummen Flugversuche mit dem MS-Flugsimulator treibt mir heute noch den Schlaf in die Augen. Als einer der vielen PC-Freaks, denen der Spaß an dieser Simulation leider verwehrt blieb, erweckt der Ausdruck

“Flugsimulator” bei mir zunächst einmal eine Portion Mißtrauen. Obwohl mich die Neuerscheinungen der letzten Monate mit unkomplizierten Steuerungen und viel Action vom Gegenteil überzeugt haben, wurde mir beim Öffnen der Packung von “Gunship 2000” im ersten Moment ganz mulmig zumute. Eine riesige Tastaturschablone und eine Referenzkarte, die mit Tastenkombinationen à la “Shift-Spacebar” etc. bis zum Überquellen gefüllt ist, lassen bei der neuen Hub-

ersimulation von rose einen hüß-Brocken Lernarbeit nutzen. Nach einigen Flügen waren die anfänglichen Zweifel zum Glück zerstreut: Eine gelungene VGA-

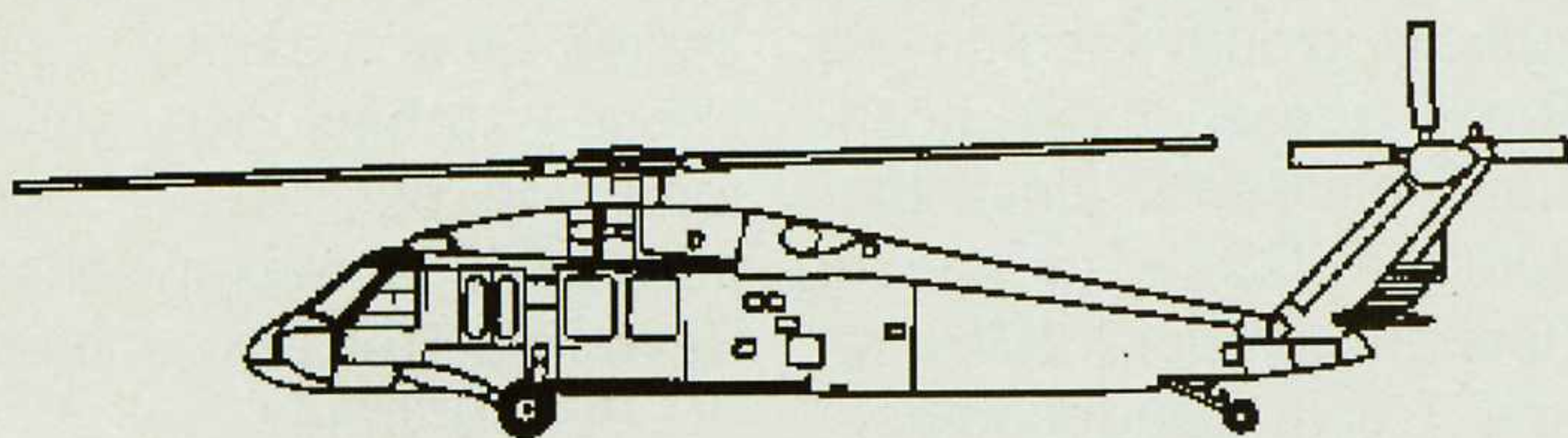
Grafik, die realitätsnahe Umsetzung des Hubschrauberfluges und eine scheinbar unbegrenzte Anzahl an Missionen machen “Gunship 2000” zu einem wirklich guten Vertreter seiner Klasse. Zunächst zur oft dagewesenen Spielidee:

US-Armee fliegst Du Hubschrauber-Kampfeinsätze gegen böse sowjetische und irakische Gegner in Mitteleuropa und im Persischen Golf. Du beginnst als Offiziersanwärter im Fliegerzentrum der Armee in Fort Rucker, Alabama. Hier erhält man die notwendige Ausbildung, um für die eigentliche Ballerei in Übersee zugelassen zu werden. Der Spieler selbst bestimmt über den Schwierigkeitsgrad und die Realitätsnähe des Trainings. Man kann



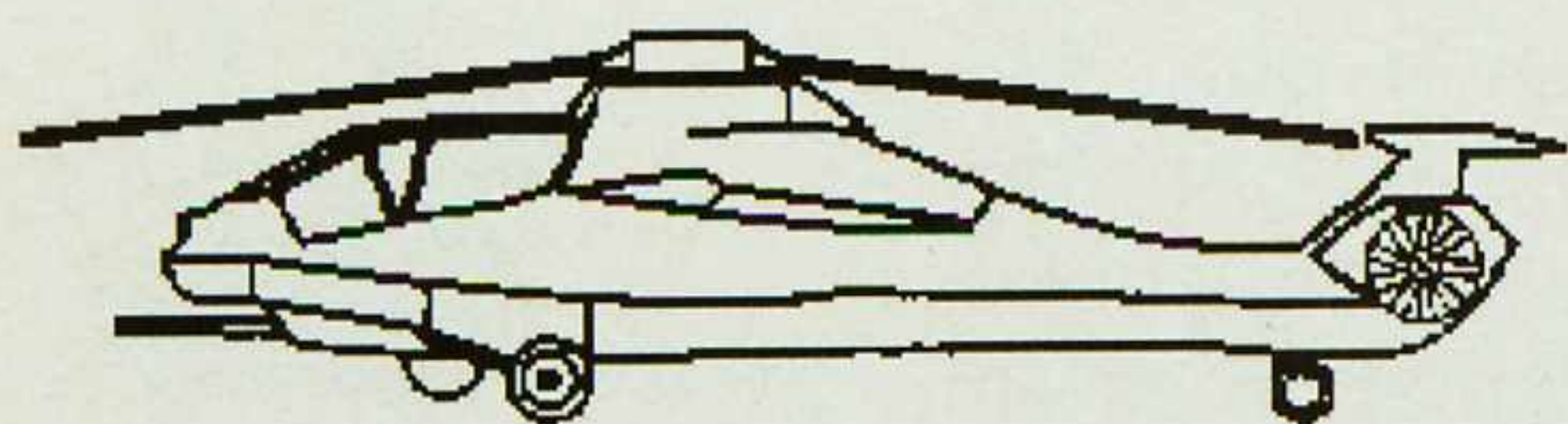
sich Zeit bei der Ausbildung lassen, oder (wie ich) gleich beim ersten Trainingsflug alles in die Luft sprengen, um sofort zu den Truppen in Europa und im Golf zugelassen zu werden. Dort mußt Du dann zunächst einige Aufträge in einem von sieben(!) verschiedenen Hubschraubern erledigen. Zur Auswahl steht jeweils die neueste Version des AH-64A Apache, des AH-1W Supercobra, sowie des Comanche, Kiowa Warrior, Blackhawk und des Defender. Als Krone wird dieser Auswahl außerdem der AH-64B Longbow Apache aufgesetzt, eine Maschine die zur Zeit eigentlich noch in der Entwicklungsphase steckt. Mit dem Offiziersrang werden erfolgreiche Einsätze im Einzelflug belohnt. Nach dem Erhalt des Offizierpatents kommt der Spieler letztlich in den vollen Genuß von “Gunship 2000”: Er darf eine Staffel aus 5 Hubschraubern befehlen, legt die Art der Hubschrauber und der Bewaffnung fest, und nimmt selbst als aktives Mitglied

an den Einsätzen der Gruppe teil. Aus programmtechnischer Sicht wird einiges geboten: Per Funktionstaste kann der bzw. die Hubschrauber aus allen möglichen Kameraperspektiven betrachtet werden. Wenn man auch die Missile-View (F9) einrechnet, läßt sich das Kampfgeschehen insgesamt sogar aus zehn verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Natürlich fehlt auch der inzwischen obligat gewordene Flugschreiber mit Speicher-Funktion und



Stummhubschrauber UH-60K/L

Gewicht: 10.000 kg	Triebwerke: Zwei mit 1560 PSW
Besatzung/Pass.: 3/11	Höchstgeschw.: 160 Knoten
Länge: 17,7 m	Steigeschw.: 32 Fuß/Sek.
Breite: 5,5 m	Dienstgipfelhöhe: 19.000 Fuß
Höhe: 5,1 m	Hauptwaffe: keine
TS-Durchmesser: 16,4 m	Raketen: Luft-Boden Hellfire ungel., MG-Gondeln
	Waffenzuladung: 4600 kg

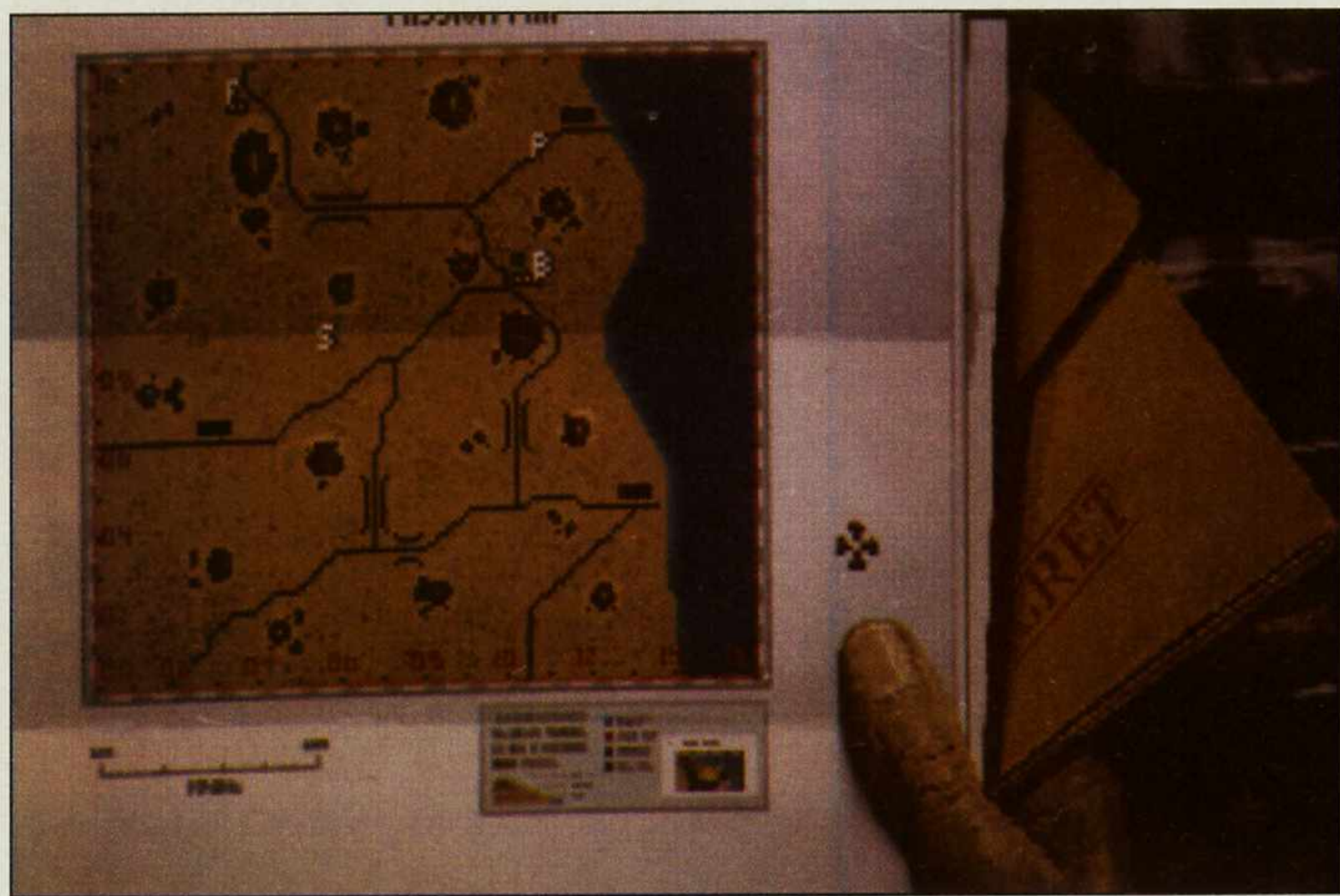


Kampf- u. Aufklärungshubschrauber AH-66A COMANCHE

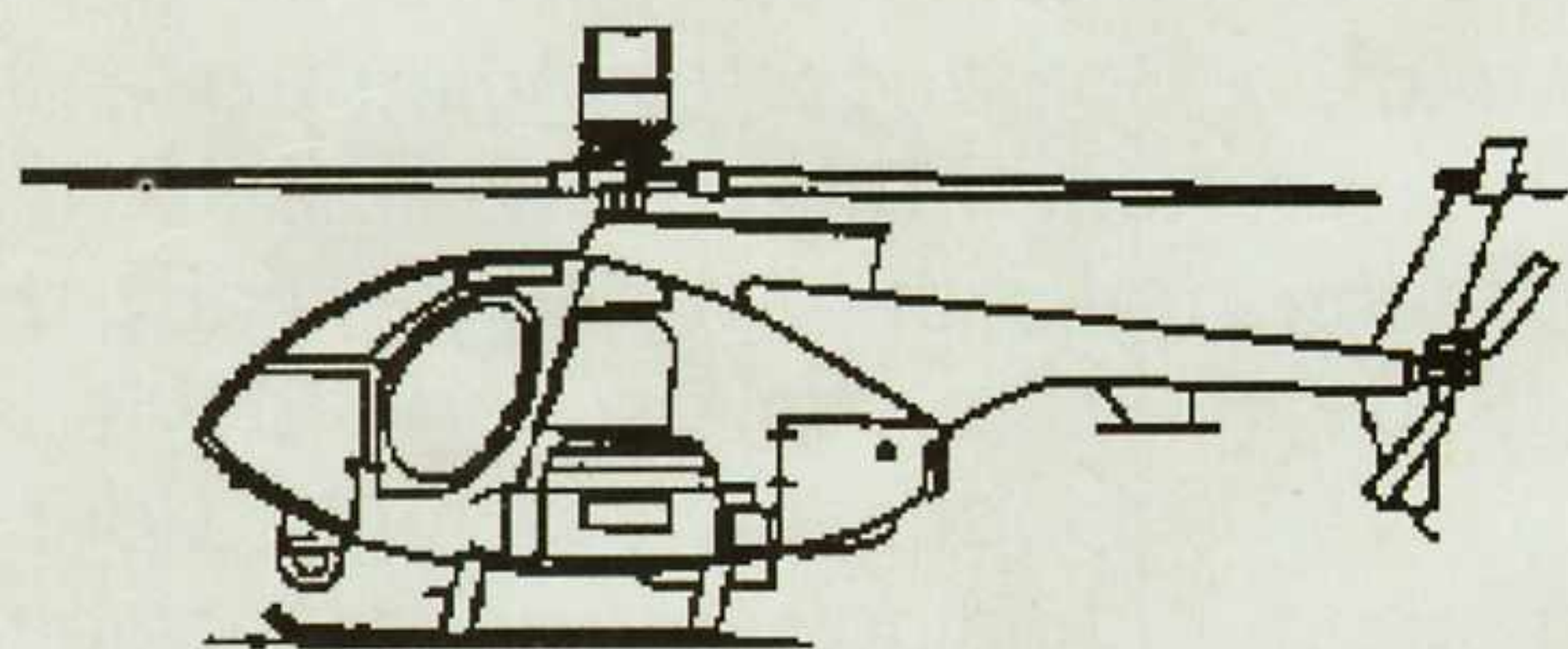
Gewicht: 7500 kg	Höchstgeschw.: 170 Knoten
Besatzung/Pass.: 2/0	Steigeschw.: 40 Fuß/Sek.
Länge: 13,2 m	Dienstgipfelhöhe: 15.000 Fuß
Breite: 2,3 m	Hauptwaffe: 20 mm, 500 Schuß
Höhe: 3,4 m	Raketen: Luft-Boden Hellfire ungel., Stinger
TS-Durchmesser: 11,9 m	Waffenzuladung: 2500 kg



Euer Einweisungsoffizier: Na los! Beeindruckt ihn!



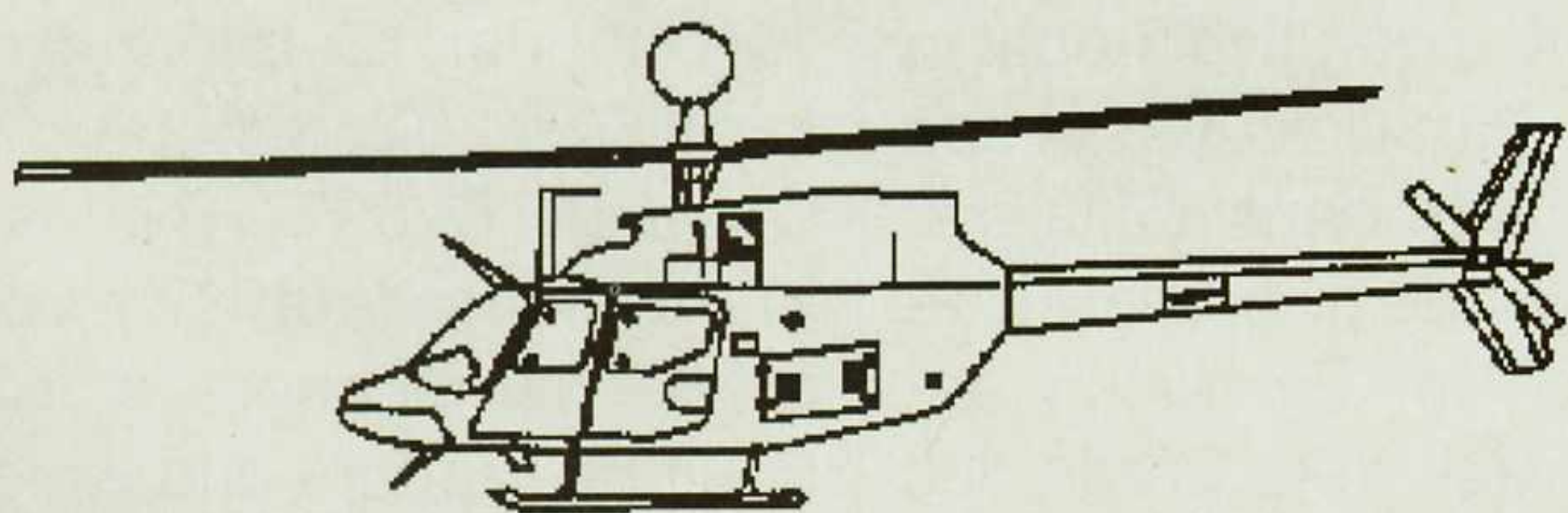
Das Briefing ist jederzeit verfügbar.



Leichter Kampf- und Aufklärungshubschrauber
AH-6G DEFENDER

Gewicht: 1400 kg
Besatzung/Pass.: 2/3
Länge: 9,8 m
Breite: 3,2 m
Höhe: 3,0 m
TS-Durchmesser: 8,3 m

Triebwerke: Ein TW mit 650 PSW
Höchstgeschw.: 120 Knoten
Steigeschw.: 28 Fuß/Sek.
Dienstgipfelhöhe: 16.000 Fuß
Hauptwaffe: 7,62-mm-MG
Raketen: Luft-Boden TOW ungel.
Waffenzuladung: 7000 kg



Aufklärungshubschrauber OH-58D KIOWA WARRIOR

Gewicht: 2000 kg
Besatzung/Pass.: 2/0
Länge: 12,9 m
Breite: 2,0 m
Höhe: 3,9 m
TS-Durchmesser: 10,7 m

Triebwerke: Ein TW mit 650 PSW
Höchstgeschw.: 120 Knoten
Steigeschw.: 20 Fuß/Sek.
Dienstgipfelhöhe: 12.000 Fuß
Hauptwaffe: keine
Raketen: Luft-Boden Hellfire ungel., Stinger
Waffenzuladung: 4000 kg

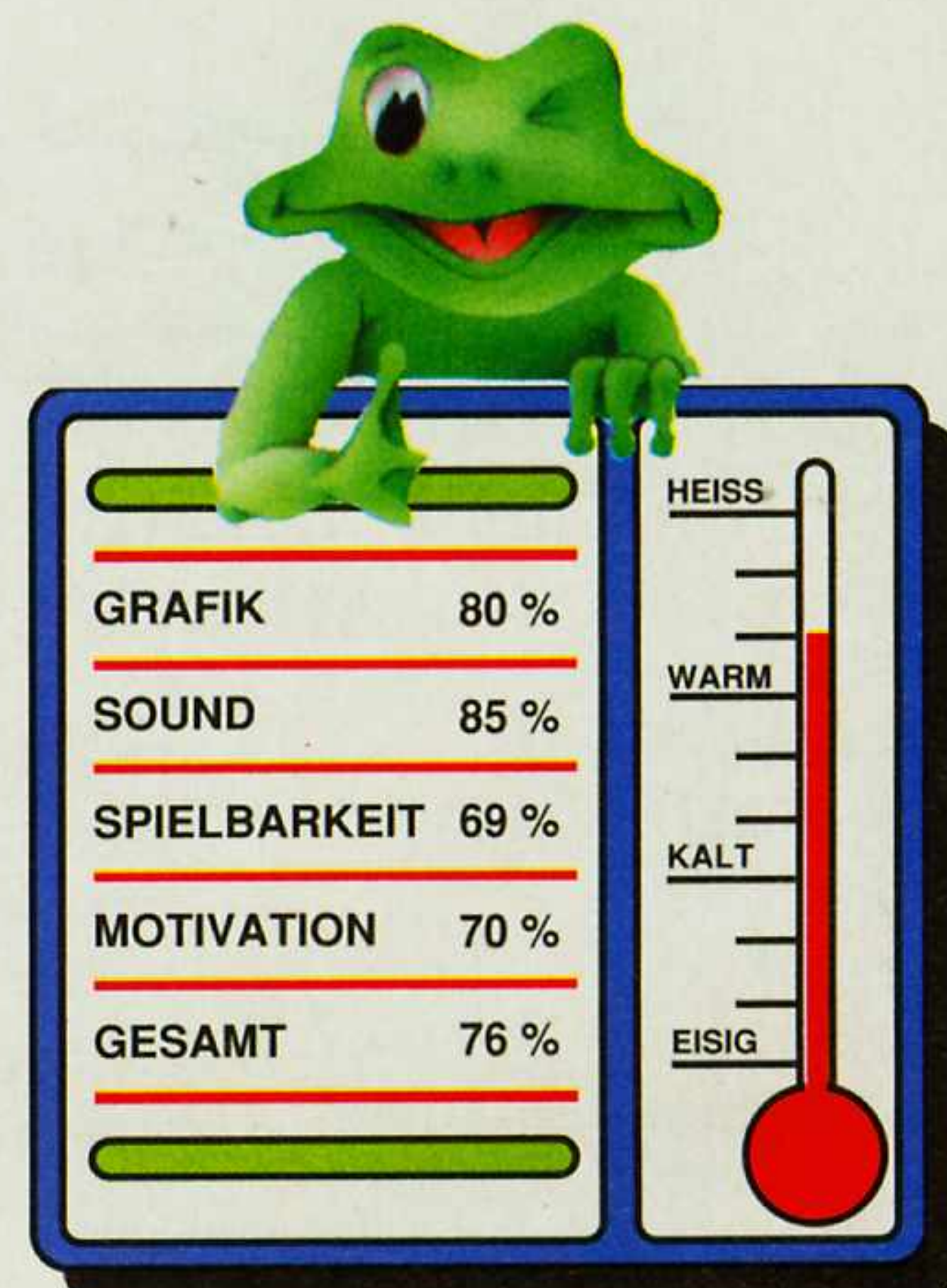
genmaßnahmen selbst übernehmen oder dem Copiloten anvertrauen. Außerdem sehen die Vorgesetzten es mit der Erfüllung des sekundären Auftrags nicht allzu eng. Schafft man etwa die Strecke zum zweiten Ziel der Mission nicht mehr, weil Zeit oder Treibstoff zu knapp werden, so ist es in manchen Fällen klüger, gleich zur Basis abzdrehen. Mit einem Aufstieg ist dann zwar nicht zu rechnen, ein paar Punkte auf dem Score-Board aller Piloten sind aber allemal drin, was immerhin besser ist als der Vermerk "Killed in Action". Wenn im Programm übrigens von einer Ö raffinerie die Rede ist, dann ist auch eine Raffinerie gemeint: Dank "Topographical 3D", ein detailreiches Grafiksyst em von Microprose-Programmierer Darrell Denies, lassen sich Objekte aus niedriger Flughöhe wirklich als das identifizieren, was sie darstellen sollen. Die Rechenzeit die solcher Detailreichtum leider in Anspruch nimmt, bringt einen langsamen AT natürlich einigermaßen ins Schwitzen. Trotzdem machte die Grafik sogar in der höchsten Detailstufe - einstellbar durch ALT-D - auf einem Rechner mit nur 12MHz einen recht angenehmen, halbwegs flüssigen Eindruck. Mit dem Konkurrenten "Jetfighter II" zum Beispiel kann die Grafik von "Gunship 2000" meiner Ansicht nach ganz locker mithalten. Beachtung verdienen auch die digitalisierten und teilweise handgezeichneten Bilder in den Zwischensequenzen von denen einige nett animiert wurden. Daß erst mit einem 386er die Post richtig abgeht ist eigentlich bei allen Spielen mit rechenaufwendiger Grafik klar, verfügt man aber noch dazu über eine Soundkarte, dann kann Gunship zum audiovisuellen Ereignis erster Klasse werden. Über den

normalen PC-Lautsprecher kommt das Kampfgeschehen im Grunde ganz gut rüber - besser zumindest als im Tenor der anderen Flugsimulatoren. Andere, zweifellos gutgemeinte Beigaben, wie die quäkige Stimme des Copiloten (ALT-C), sollte man sich nicht ohne Soundkarte anhören. Ein Lob gebührt dem deutschen Handbuch, das auch technische Kenntnisse über das Fliegen vermittelt und die Geschichte des Hubschrauberfluges kurz in Wort und Bild setzt, die mitgelieferte Tastaturschablone erweist sich als zusätzliche Erleichterung. Für Leute, die Lust haben sich mit einem Spiel ein kleines bißchen tiefer zu beschäftigen, ohne daß das ganze gleich zur Heimarbeit wird, ist "Gunship 2000" eine gute Investition.

Ein kleiner Tip zum Schluß noch: In den USA sind deutsche Tastaturen leider nicht sehr verbreitet. Bevor man also, wie ich, eine Viertelstunde enttäuscht vor einem stehenden Hubschrauber sitzt und vergeblich versucht die Krähe mittels den Tasten (9) und dann (') zum Fliegen zu bewegen, sollte man von der DOS-Ebene aus, den amerikanischen Keyboard-Treiber mittels "KEYB US" laden.

Nach diesem Eingriff sollte dem Spielspaß dann eigentlich nichts mehr im Weg stehen.

Thomas Borovskis





No. 1



COLLECTION



TRANS WORLD

Der Hit unter den Wirtschaftssimulationen. Bauen Sie ein Transportimperium auf – von der Lastwagenreparatur bis zum Management ist alles drin!

INVEST

Die Wirtschaftssimulation um Geld, Macht und Intrigen – ein Muß für jeden Finanzhai!

RINGS OF MEDUSA

Adventure, Strategiespiel und Handelssimulation in einem. Spannung für Wochen – ein Klassiker!

AMIGA

PC

ATARI

C 64

... 3 HITS IN EINEM ...

FAST ZUVIEL DES GUTEN

BONICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BONICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 061 07/62067

SILENT SERVICE II



Microprose
Amiga, PC
ca. 85,- DM

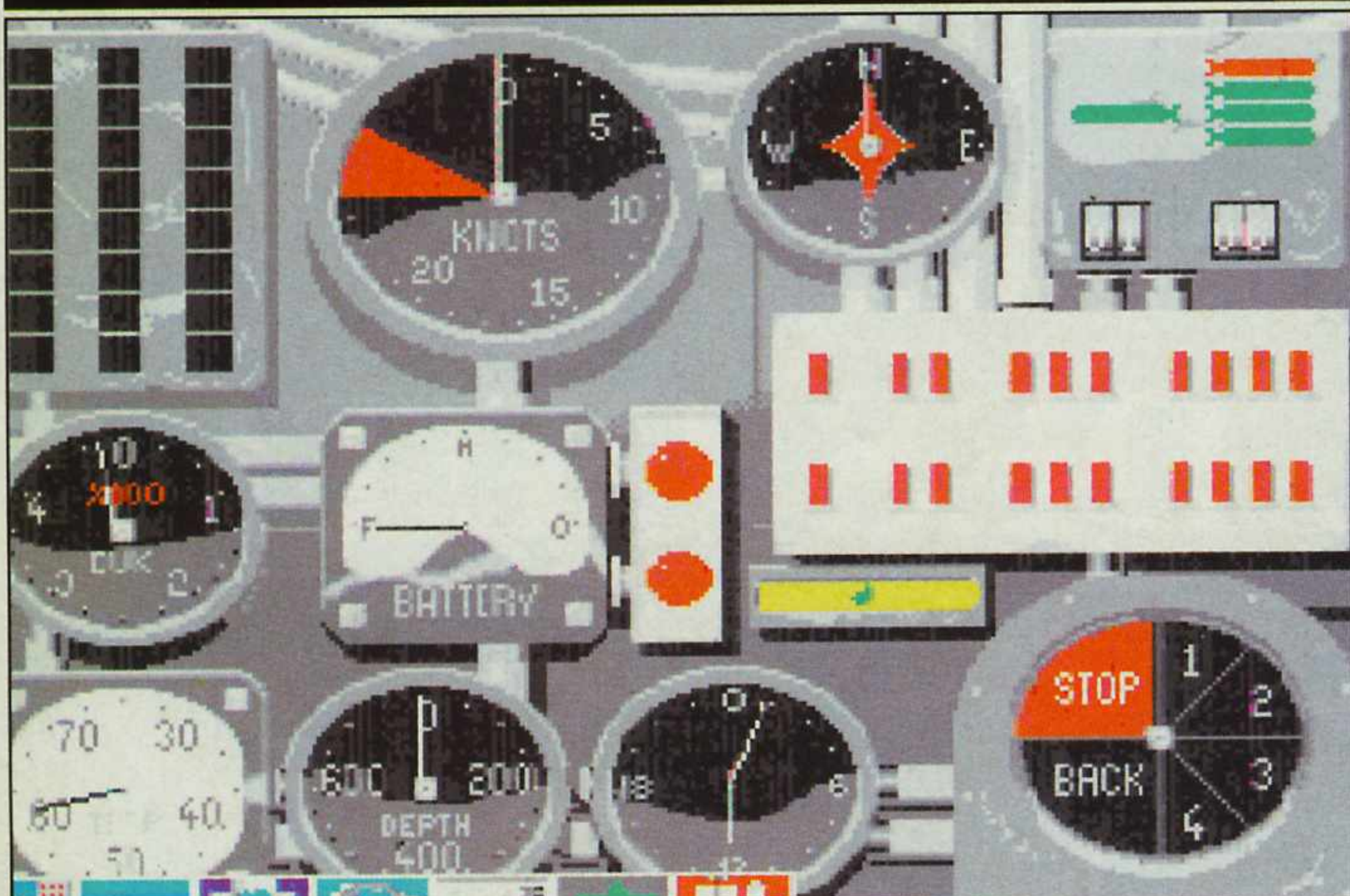
Um ihre bekannten Simulationen einerseits dem heutigen Stand der Microcomputertechnologie anzupassen und andererseits, wie bei F-15 Strike Eagle II, zu aktualisieren, bietet Microprose seit einiger Zeit verbesserte Neuauflagen derselben an.

Bei Silent Service II handelt es sich um eine U-Boot Simulation, die den Einsatz amerikanischer Unterwasserereinheiten im Pazifik während des 2. Weltkriegs zum Vorbild hat. Wie auch bei der deutschen U-Boot Waffe, so richteten sich die Operationen der Amerikaner vordringlich gegen die Handelsflotte des Gegners, im vorliegenden Fall gegen die Japaner. Die US-Marine war - im Gegensatz zur deutschen Kriegsmarine - im Blockadekrieg sehr erfolgreich, schon Ende 1944 waren praktisch alle japanischen nichtmilitärischen Schiffe versenkt. Jedoch mußten die amerikanischen U-Boot-Männer ebenfalls

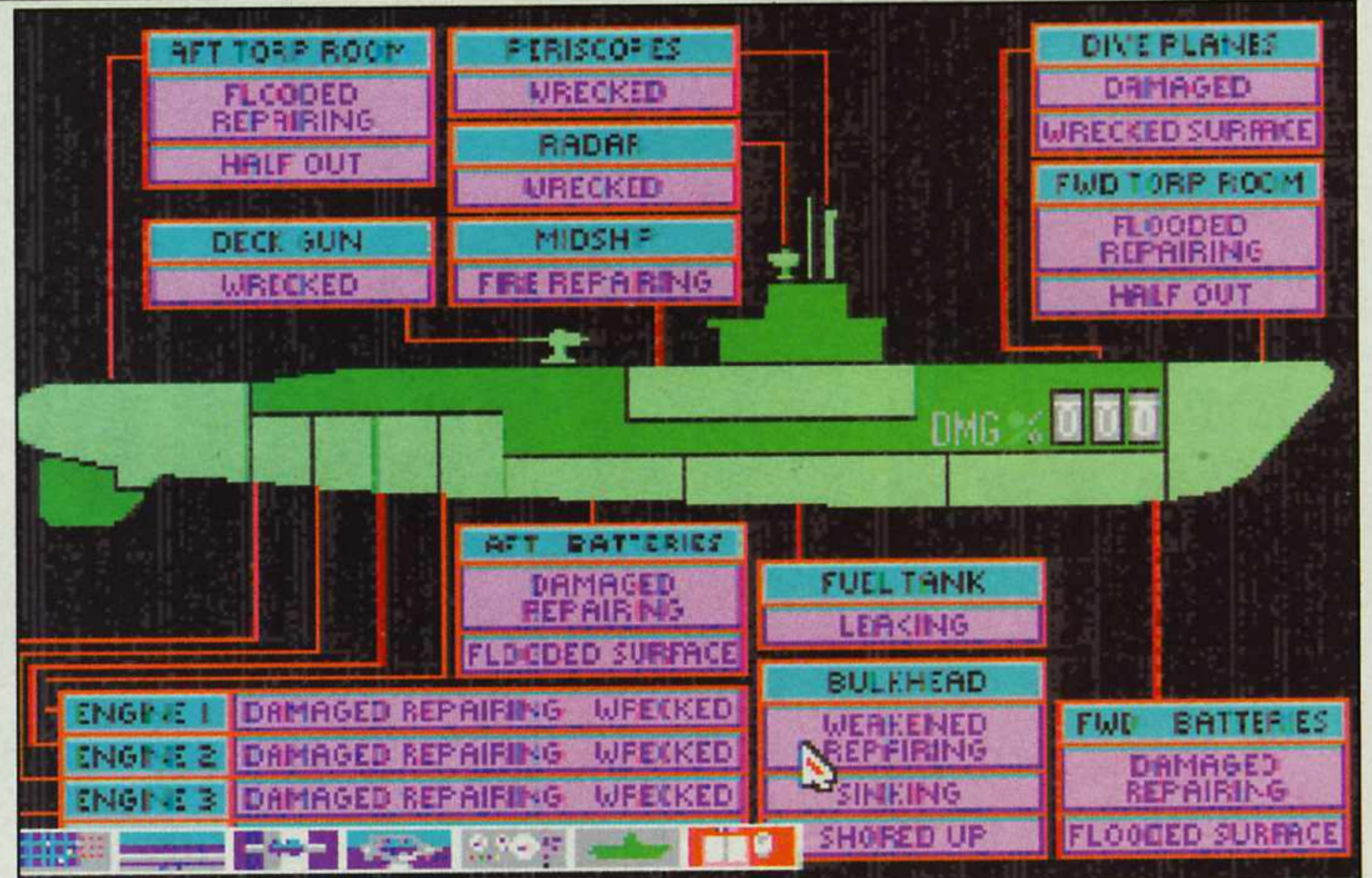
einen hohen Blutzoll entrichten: Sie hatten sechsmal höhere Verluste als bei anderen Marinestreitkräften zu beklagen.

In der Packung findet man neben den beiden Disketten ein sehr umfangreiches Handbuch, ein Heft mit speziellen Anleitungen für den Amiga, eine Tastaturaufgabe als Steuerungs- und Befehlshilfe sowie einer Karte des Westpazifiks zur Veranschaulichung des Operationsbereichs. Sämtliche Erläuterungen sind erfreulicherweise in Deutsch! Wegen der Komplexität von "Silent Service II" sollte unbedingt das Handbuch vor dem Spiel studiert werden, nicht nur wegen der Erläu-

terung des Gefechts- und Patrouillenlehrgangs, der zur Steuerung des Bootes und der Waffensysteme unerlässlich ist, sondern auch deshalb, weil einen die darin beschriebenen historischen und technischen Hintergrundinfos ideal auf die Simulation einstimmen. Aber keine Sorge - der Schwierigkeitsgrad des Spiels kann zwischen Einführung, Normal, Fortgeschritten und Extrem (härter als die Realität) variiert werden. Obwohl sehr viele Programme heutzutage einen Kopierschutz aufweisen, ist hier genau das Gegenteil der Fall: Die Simulation kann nicht von den bei-



So sieht ein KaLeu im Original ...



... und so in der Simulation.



den Originaldisketten gespielt werden, der Benutzer wird vielmehr aufgefordert, sofort Kopien anzufertigen. Als eine Art Vorsichtsmaßnahme muß man jedoch vor dem eigentlichen Einstieg die verschiedensten japanischen Schiffe, die im Handbuch als Reißzeichnungen aufgeführt sind, identifizieren. Selbstverständlich ist beim Amiga 1 MB für einen optimalen Spielablauf einer Simulation dieser Größenordnung unerlässlich. Die überwältigende Grafik hat sich, insbesondere bei der Detaillierung der Feindschiffe, in den letzten fünf Jahren seit dem Erscheinen

des ursprünglichen "Silent Service" selbstverständlich noch verbessert. Musik erklingt nur im Intro, aber im Einsatz würde irgendwelches Gedudel sowieso nur stören. Dafür hört man nerviges Möwengeschrei, markerschütterndes Asdic sowie realistische Abschuß-, Treffer- und Torpedolaufräusche. Taucht das Boot dann auch noch unter die zulässige Tiefe, knackt und bebt der Bootskörper unheimlich beängstigend. Ach ja, zum Abschütteln bzw. Täuschen der feindlichen Zerstörer kann ein Abfallbündel als Bold, der die Radarwellen reflektiert und

an der Oberfläche die Trümmer eines zerborstenen Bootes simuliert, ausgestoßen werden. Beim Abfeuern der Torpedos, bei einem möglichen Wabo-Beschuß, sowie beim Anlegen im Hafen erscheint das U-Boot in wunderbaren Animationen, die jedoch auch abgestellt werden können. Torpedos sollte man nie über eine Distanz von 4000 Yards abfeuern - dies läge meist außerhalb ihrer Reichweite. Die Wirksamkeit der "Aale" kann auf "Flawless" bzw. "Historical", also mit authentischen Zündfehlern, gestellt werden. Im Einsatz muß auch auf Treibstoffvorrat und Wassertiefe geachtet werden. Bei der "Patrol"-Sequenz sind die Tastaturbefehle stark eingeschränkt, so gibt es zum Beispiel keinen Ausguck im Turm und der Marsch ins Zielgebiet wird mittels Maus über die Karte gesteuert, bis man auf einen gegnerischen Konvoi stößt. Manche Befehle können auch durch den Joystick übertragen werden. Leider ist die Replay-Option für den Amiga nicht vorgesehen. Will man einen längeren Einsatz unterbrechen, kann der momentane Spielstand abgesaved werden. Zu bemängeln sind leider die etwas langen Ladezeiten zwischen den einzelnen Sequenzen.

Bei "Silent Service II" kann zwischen acht U-Boot Typen, die auf amerikanischer Seite im 2. Weltkrieg gebräuchlich waren, ausgewählt werden. Dabei ist das gebräuchlichste und sicherlich optimalste Muster die sogenannte "Gato"-Klasse. Vier verschiedene Gefechtsoptionen stehen zur Verfügung, nämlich Training, Einzelgefechte (wobei historische Begebenheiten nachsimuliert werden), einzelne Patrouillen, sowie eine komplette Kriegskarriere von 1941-45. Neben seinem eigenen Namen sollte



Die metallene "Taucherbrille" mit der TDC-Zielerfassung.

* **Fachgeschäfte** *

BWZ-Elektronik

Soft- und Hardware

Wandsbeker Ch. 21, 2000 Hamburg 76
Tel.: 0 40 / 2 50 97 99 oder 2 51 38 59
Fax: 0 40 / 2 51 38 32 - täglich 0 - 24 Uhr
Ladenöff. Mo-Fr 9-18 Uhr Sa 10-13 Uhr

PC SPIELE SUPER GÜNTIG

Castles, DA	74,90 DM
Chuck Yeagers Air Com., DA	74,90 DM
Gunship 2000, DA	86,90 DM
Kings Quest 5 VGA, DA	93,90 DM
Larry 5, DA	93,90 DM
M1 Tank Platoon, DA	80,90 DM
Rise of the Dragon	80,90 DM
Secret of Monkey Island, DA	73,90 DM
Silent Service 2, DA	74,90 DM
Wing Commander 2, DA	99,90 DM

BWZ-ELEKTRONIK AB JETZT AUCH IN BERGEDORF (2050 HH 80)
Alte Holstenstr. 22-24 direkt in der Einkaufspassage (Holstenpassage)

Festplatten

40 MB West. Dig. 3,5" 28 ms	385,- DM
89 MB Seagate 3,5" 19 ms	599,- DM
125 MB Seagate 3,5" 19 ms	810,- DM

Monitore

VGA Monocrom	ab 222,- DM
VGA Color	ab 598,- DM

Tastatur Deutsch 102 Key Klick

Tastatur Deutsch 102 Key Klick	68,- DM
Tastatur Deutsch Cherry	118,- DM

PC Systeme n. Wunsch 286/386sx/386/486

z.B. AT 286/16 MHz, 1 MB Ram, 5.25", Floppy Teac, VGA Monitor, VGA Karte, Tastatur u. 40 MB Festpl. **nur 1499,- DM**

Disketten im 10er Pack

5.25" DSHD 8,90 DM, 3.5" DSHD	16,90 DM
-------------------------------	----------

Joysticks alle PC/XT/AT

Winner 909 26,- DM, Spectra QS 113	21,- DM
Gamecard 2 Sticks für PC/XT/AT	22,- DM

Diskettenlaufwerke

Teac Floppy 1.2 MB, 5.25"	126,- DM
Teac Floppy 1.44 MB, 3.5"	98,- DM

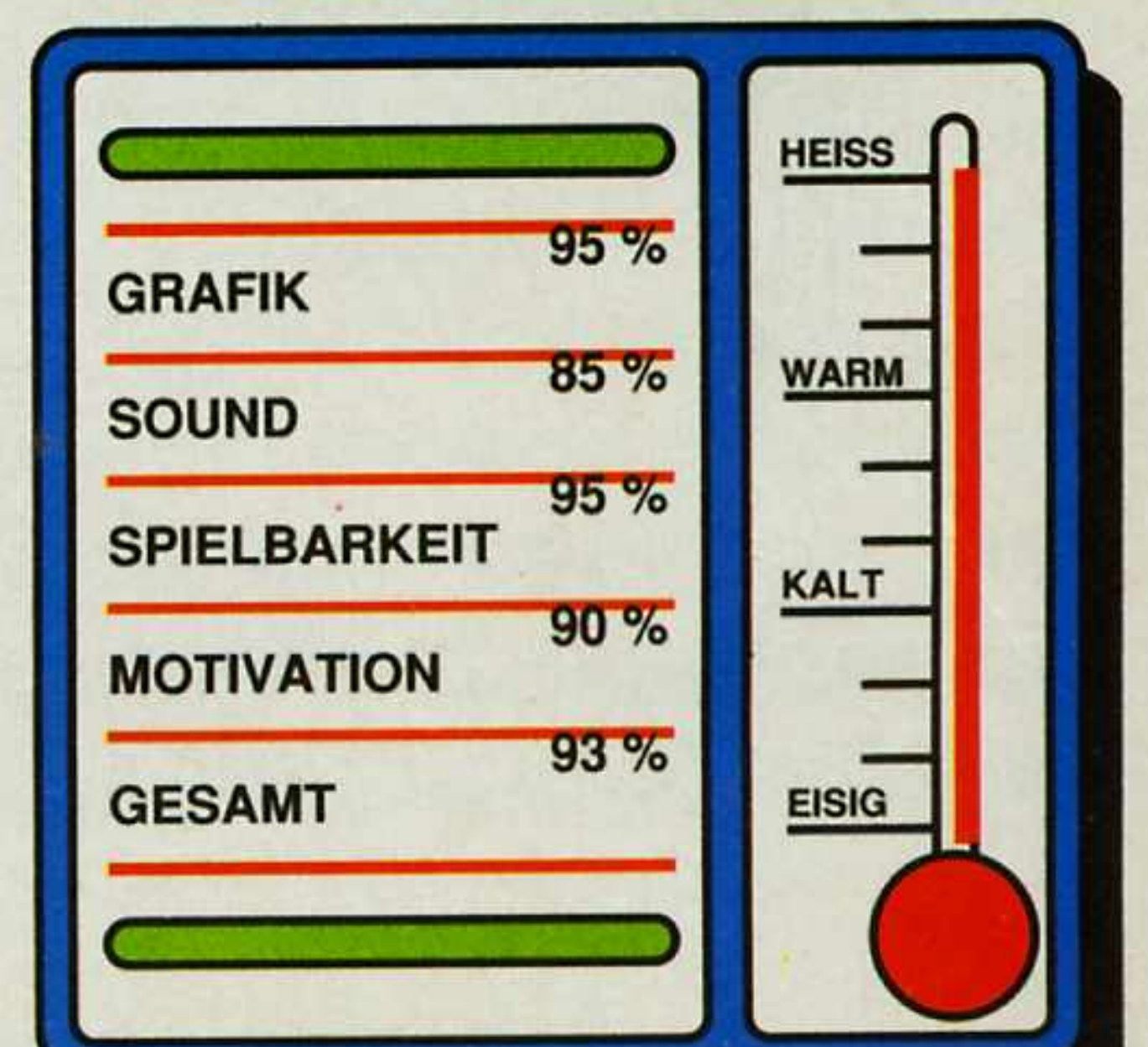
Grafikkarten

Hercules Komp. m. Druckerport	33,- DM
VGA OAK 16 bit, 256 KB	79,- DM
VGA OAK 16 bit, 512 KB	118,- DM
VGA 1 MB Tseng ET 4000, 256 Farb.	209,- DM

Versand ab 50,- DM zzgl. Versandkosten.
Irrtum u. Preisänderung vorbehalten.

man nicht vergessen, das gewünschte Datum einzugeben, da dies über die Ausrüstung des Bootes sowie den Fortlauf des Kriegsgeschehens entscheidet. Fazit: "Silent Service II" - ein absolutes Muß für Simulations- und Actionfreaks!

Matze Ritz





Da ich selbst von Zeit zu Zeit zum Queue greife und bereits einige Erfahrungen mit "Billard-Programmen" gesammelt hatte, die überwiegend negativ waren, bin ich mit Skepsis an dieses Snooker-Programm herangegangen.

Das Intro hat mich nicht gerade umgeworfen, deshalb war ich auf alles vorbereitet. Doch ich wurde angenehm überrascht. Die Bedienung gestaltete sich erstaunlich einfach. Auch ein genaues Einstellen des Stoßes, ein Punkt, der bei anderen Programmen eher unmöglich ist, wird gut gemeistert. Desweiteren wird man mit einer sauberen 3D-Darstellung des Tisches verwöhnt, wobei es dem Spieler vorbehalten bleibt, die Perspektive nach seinem Belieben einzustellen. Zur Erleichterung des Zielvorgangs kann man sich eine Hilfslinie einblenden lassen, die man aber aufgrund der realitätsnahen Darstellung

JIMMY WHITE'S "WHIRLWIND" SNOOKER

Seit einiger Zeit macht sich auch in unseren deutschen Landen eine Billardvariante breit, die sich in England schon seit geraumer Zeit einer gesteigerten Beliebtheit erfreut: Snooker.



Wilde Kamerafahrt über das grüne Tuch.

nach einiger Zeit durchaus weglassen kann. Ein weiterer Punkt den es hervorzuheben gilt, ist die Darstellung des Stoßes in Echtzeit,

die der Spieler hautnah miterleben kann, wenn er die "Kamera-verfolgung" der

weißen Kugel aktiviert hat. Ein echtes Erlebnis! Als Klanguntermalung werden digitalisierte Sounds benutzt. Das leise Geräusch der zusammenprallenden Kugeln, ein dezentes Klatschen der Zuschauer, nichts wurde vergessen.

Bei einem derart gelungenem Programm verwundert es nicht, daß zu der Ausstattung des Programms

neben den beiden, deutschen Handbüchern noch ein Poster und eine Kreide (für den Queue) beiliegen. Die Tastaturbelegung und eine Kurzüber-

WAS IST SNOOKER?

Das Snooker-Spiel wird auf einem englischen "Billardtisch" unter Teilnahme zweier oder mehrerer Personen - entweder als Team oder einzeln - abgehalten. Punkte werden für jeden erfolgreichen Stoß und jedes gegnerische "Foul" gegeben. Der Sieger ist der Spieler (bzw. das Team), der die höchste Anzahl an Punkten erzielt hat, oder dem das Spiel aufgrund unfairen Verhaltens des Gegners zugesprochen wurde. Jeder Spieler benutzt dieselbe WEISSE Kugel, mit der er 21 weitere, farbige Kugeln anspielt - 15 Rote (je 1 Punkt) und sechs Farbige: gelb (2 Punkte), grün (3 Punkte), braun (4 Punkte), blau (5 Punkte), rosa (6 Punkte) und schwarz (7 Punkte). Um mit einem Stoß Punkte zu gewinnen, werden rote und farbige Kugeln abwechselnd versenkt, bis alle Roten eingelocht wurden. Die auf dem Tisch übrigen farbigen Kugeln (sie werden vorher immerwieder auf den Tisch zurück gelegt) werden dann in aufsteigender Reihenfolge entsprechend ihres Wertes versenkt (zuerst gelb, zuletzt schwarz). Ein Foul begeht hierbei derjenige, der eine Kugel anspielt, oder versenkt, die nicht an der Reihe war. Die weiße Kugel darf ebenfalls nicht eingelocht werden. Das Spiel ist beendet, wenn sich keine Kugel mehr (außer der Weißen) auf dem Tisch befindet.



Physikalisches Gesetz: Einfallswinkel = Ausfallswinkel.

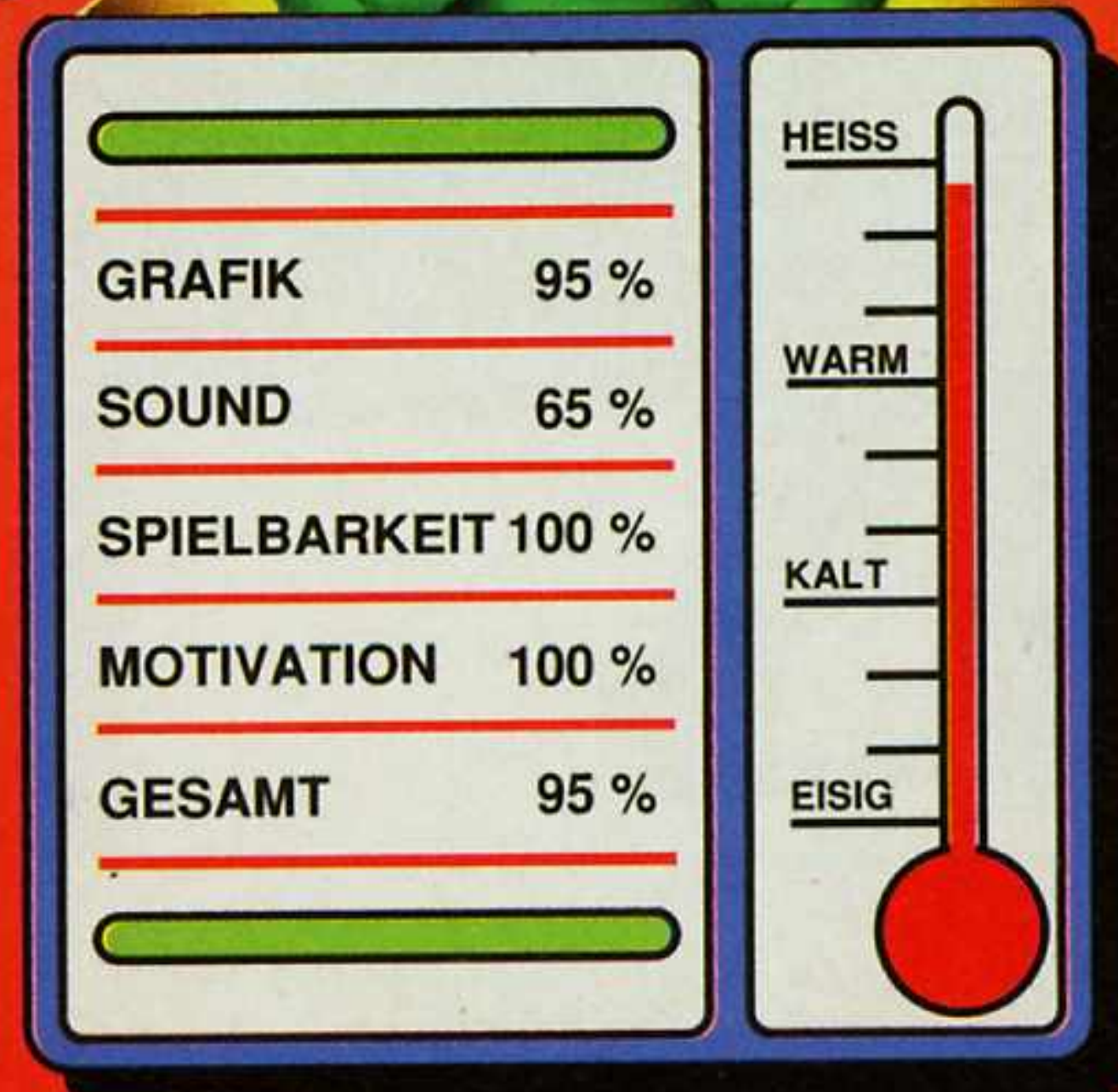
sicht der Programmfunktionen ist, wie sollte es anders sein, ebenfalls dabei und noch dazu kunststoffüberzogen.

Nach dem Absolvieren mehrerer Probespiele gegen die vier Computergegner, ging ich dann voller Elan an die Erforschung der anderen Möglichkeiten, die das Programm bietet. Neben dem Zweispielermodus und der Demooption existiert ein Editor unter dem Menüpunkt "Trickshot". Hier kann man alle möglichen und unmöglichen Situationen aufbauen und ausprobieren. Weiß man bei einem Stoß einmal nicht mehr weiter, so kann man den Computer eine Lösungsmöglichkeit suchen lassen. Außerdem kann man so die bereits im Handbuch ange deuteten Möglichkeiten des Effetstoßes einmal ungestört überprüfen. Eine Partie kann ebenso selbstverständlich gespeichert/geladen werden, wie die Highscoreliste nach jedem Spiel aktualisiert wird. Bei der Liste wird im übrigen nach Punkteständen und den besten "Breaks" unterschieden. Für den Laien: Ein Break ist die Punktezahl, die ein Spieler innerhalb einer Stoßsequenz erzielt, bis er vom Gegner abgelöst wird. Erhält das Programm über eine längere Zeit keine Ein-

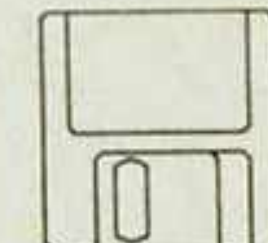
gabe, so vertreibt sich der Rechner mit einer Serie lustiger Spielereien die Zeit. So sollte es einen nicht verwundern, wenn der Bildschirm plötzlich von einem Insektenschwarm heimgesucht wird, oder eine der Kugeln mit großen Augen aus dem Schirm heraus schaut und dem verduzten Spieler die Zunge zeigt. Keine Angst, sobald die Maus auch nur einen Millimeter weit bewegt wird, verschwindet der Spuk schneller als er gekommen ist.

Das Fazit: Ein rundum gelungenes Programm, das außerdem mit einem erstaunlich niedrigen Preis von ca. DM 90,- überrascht.

Oliver Baumgärtel



D.E.L.T.A - S.O.F.T.
8000 PUBLIC-DOMAIN DISKETTEN



JEDE DISK NUR...
1.78 DM



WIR FRIEREN DIE PREISE EIN!!!

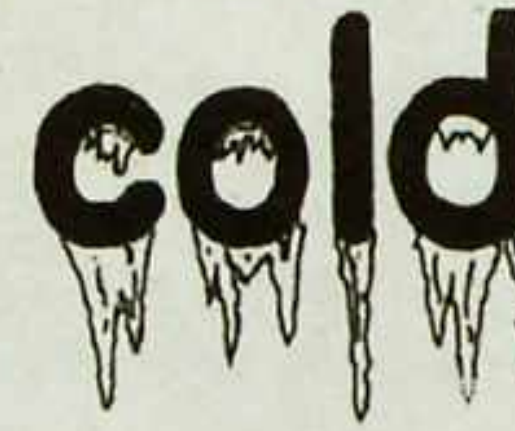


ALLE PD-SERIEN



HOTLINE

TEL.: (0 22 41)



3 KATALOGDISKS 6.-DM

24 STUNDEN VERSAND

VERS.KOSTEN: VK 4,-/NN 8,-

DELTA-SOFT - F.Krüger - Mittelstr. 110A - 5285 St. Augustin 3

FREMSPRACHENVOKABELTRAINER

Englisch	incl. ca. 5000 Vokabel, 2 Disketten, dt. Anleitung	49,- DM
Französisch	incl. ca. 5000 Vokabel, 1 Diskette, dt. Anleitung	49,- DM
Latein	incl. ca. 5000 Vokabel, 1 Diskette, dt. Anleitung	49,- DM
Italienisch	incl. ca. 5000 Vokabel, 1 Diskette, dt. Anleitung	49,- DM
Spanisch	incl. ca. 5000 Vokabel, 1 Diskette, dt. Anleitung	49,- DM

PROFESSIONELLE SOFTWARE VON OASE UND NOVOPLAN

Fibudeluxe+	59,- DM	Manager	39,- DM	SUPERDAT delux	29,- DM
Steuer 90	59,- DM	Bundesliga	19,- DM	Gimmi five	39,- DM
Airport	49,- DM	Lohn	149,- DM	Terminkalender	29,- DM
Joker Poker	39,- DM	Cybexion	39,- DM	The Show	39,- DM
Faktura	149,- DM	Tex V 3.0	60,- DM	Matrix	49,- DM
Biorythmus	29,- DM	Quiz	29,- DM	Think	39,- DM
Supertrainer	29,- DM	Contents	39,- DM	CLI-Manager	39,- DM
Terror Liner	39,- DM	Abacus	39,- DM	Schulsport	69,- DM
Kapitalist Tool	69,- DM	Minigolf	29,- DM	Schulverwaltung	79,- DM
Astronomie	59,- DM	Briefkopf	39,- DM	Master Kfz	49,- DM
1ST fibuMAN 4.0	248,- DM	fibuMANe 4.0	898,- DM	fibuMANf 4.0	1468,- DM
fibuMANm 4.0	1968,- DM	1ST fibu 3.0	178,- DM	fibuMANe 3.0	428,- DM
fibuMANf 3.0	798,- DM	fibuMANm 3.0	998,- DM	fibuMAN DEMO	65,- DM

JETZT NEU IM ANGEBOT CDTV CD-SOFTWARE!

Battle Chess	89,- DM	Pro Tennis	79,- DM	Lemmings	75,- DM
Sim City	89,- DM	Terminator	79,- DM	Fred Fish (-480)	129,- DM
Musik Maker	99,- DM	Space Wars	69,- DM	Battle Storm	79,- DM

ANWENDERSOFTWARE - COMPUTERZUBEHÖR - HARDWARE

10er Pack 3.5" No-Name Leerdisketten	9,90 DM
10er Pack 5.25" No-Name Leerdisketten	7,50 DM
Power Packer Professional V3.0A	29,00 DM
512 Kb Speichererweiterung incl. Rams, Uhr, Kalender	89,00 DM
3.5" externes Amiga-Diskettenlaufwerk	169,00 DM
X-Copy Professional V.3.3D	99,00 DM

GALAXY

COMPUTER- UND VIDEOSPIELE

AMIGA

*BATTLE ISLE*BUNDESLIGAMANAGER.PROF.*

ATARI ST

*RAILROAD TYCOON*UTOPIA*VROOM*

C64

*NORTH & SOUTH*ULTIMA VI*TURRICAN II*

IBM

*WINGCOMMAND.II*GUNSHIP 2000*LARRY V*

GAMEBOY

*BLAD.O.STEEL*GAUNTLETT II*HYPER*

SEGA GAME GEAR

MASTERS

SEGA MEGA DRIVE

SUPER FAMICOM

PC ENGINE

*PC ENGINE DUO*WRESTLING 2ND BOUT*

089/7605151

PLINGANSERSTR.26*8000 MÜNCHEN 70



Endlich mal wieder ein Spiel von dem man guten Gewissens sa-

gen kann, daß es einfach nur Müll ist. Die kurze, einführende Demo, die dem Spieler zeigt, wie mißlungen die Steuerung ist, wird bereits von der nervtötenden Musik begleitet, die einen das ganze Spiel hindurch verfolgt. Zugunsten eben dieses Klangmülls hat man dann auch noch die FX einfach vergessen. Das Einzige, was für die-



Die Straßen sind auch nicht mehr sicher.

ses Spiel spricht ist die Anfangssequenz, die fast originalgetreu übernommen wurde.

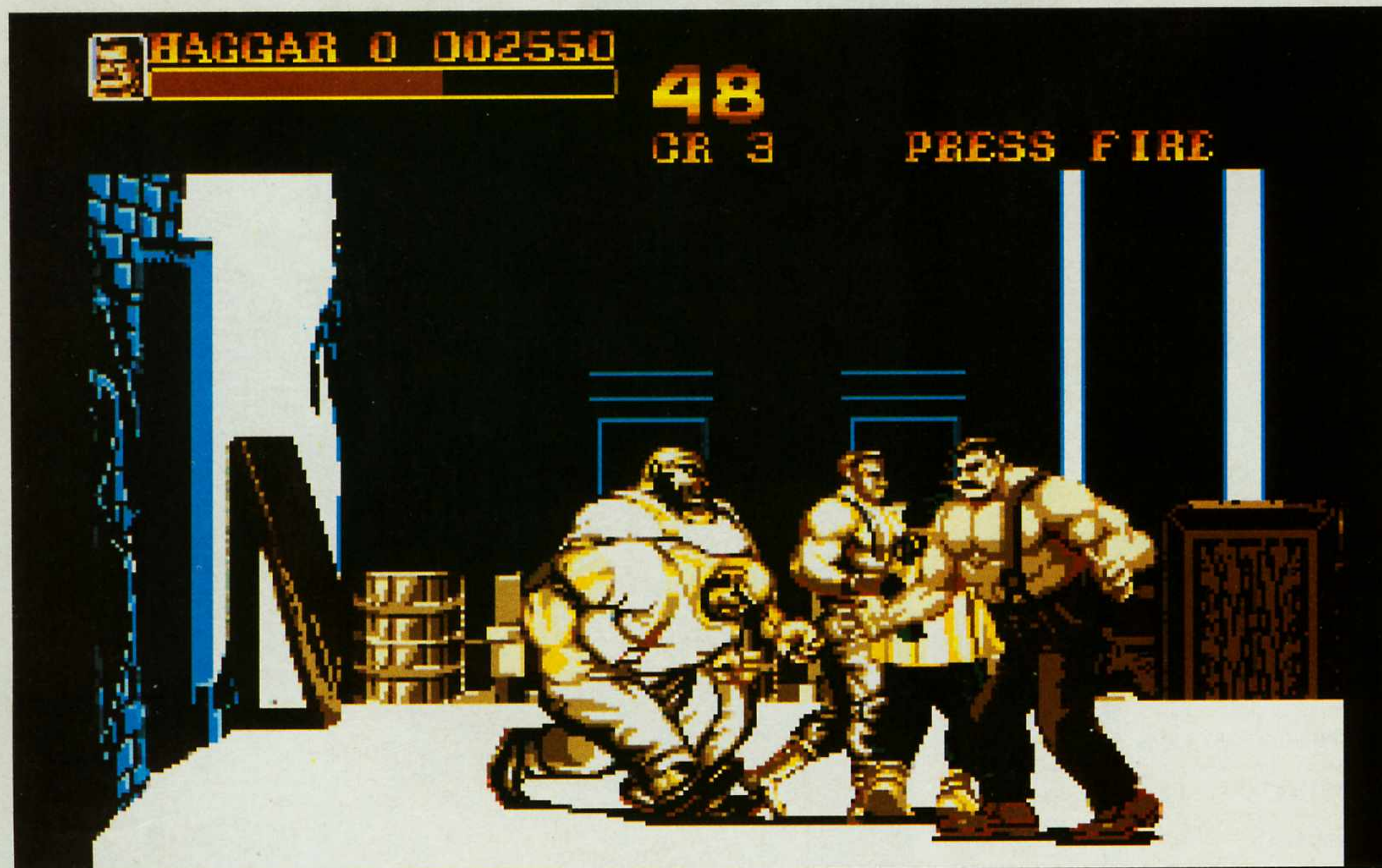
Obwohl die Gegner und die Spielfiguren ebenfalls aussehen, als wären sie tatsächlich einer Spielhalle entsprungen, hört die Ähnlichkeit spätestens bei der Animation der Bewegungen auf. Auch der Einsatz der Waffen, der bei der Spielhallenversion von Figur zu Figur verschieden ist, wurde einfach vereinfacht.

Ein Großteil der einzelnen Angriffsmanöver fehlt

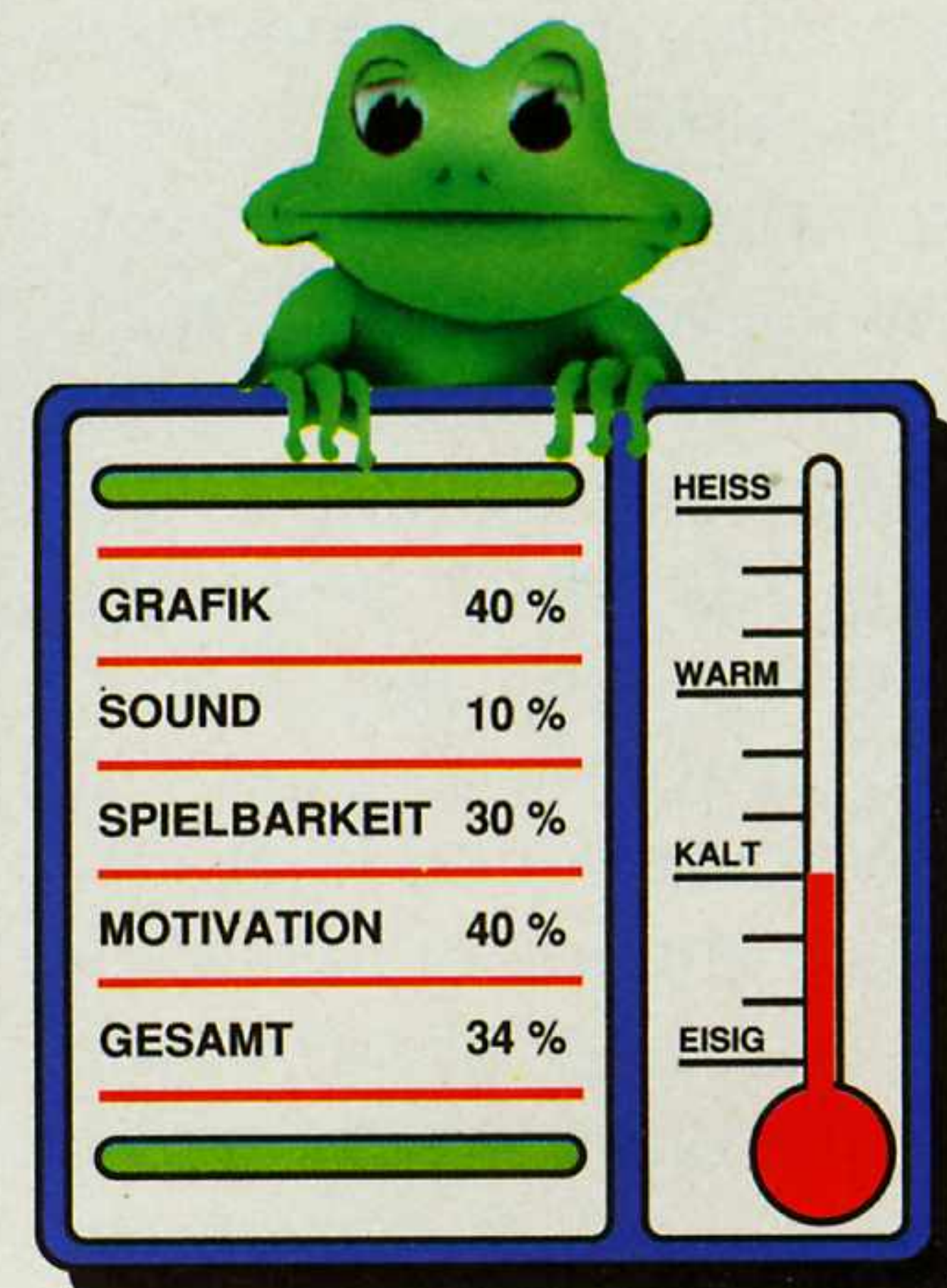
ebenfalls und zwar sowohl die der Spielfiguren als auch die der Gegner. Wie man für so wenig Spiel auch noch zwei Disketten brauchen kann, ist mir einfach unverständlich. Bei der Verteilung der einzelnen Programmteile auf die Disks hat man auch keinen Millimeter weit gedacht, so daß man sie auch noch dauernd wechseln darf.

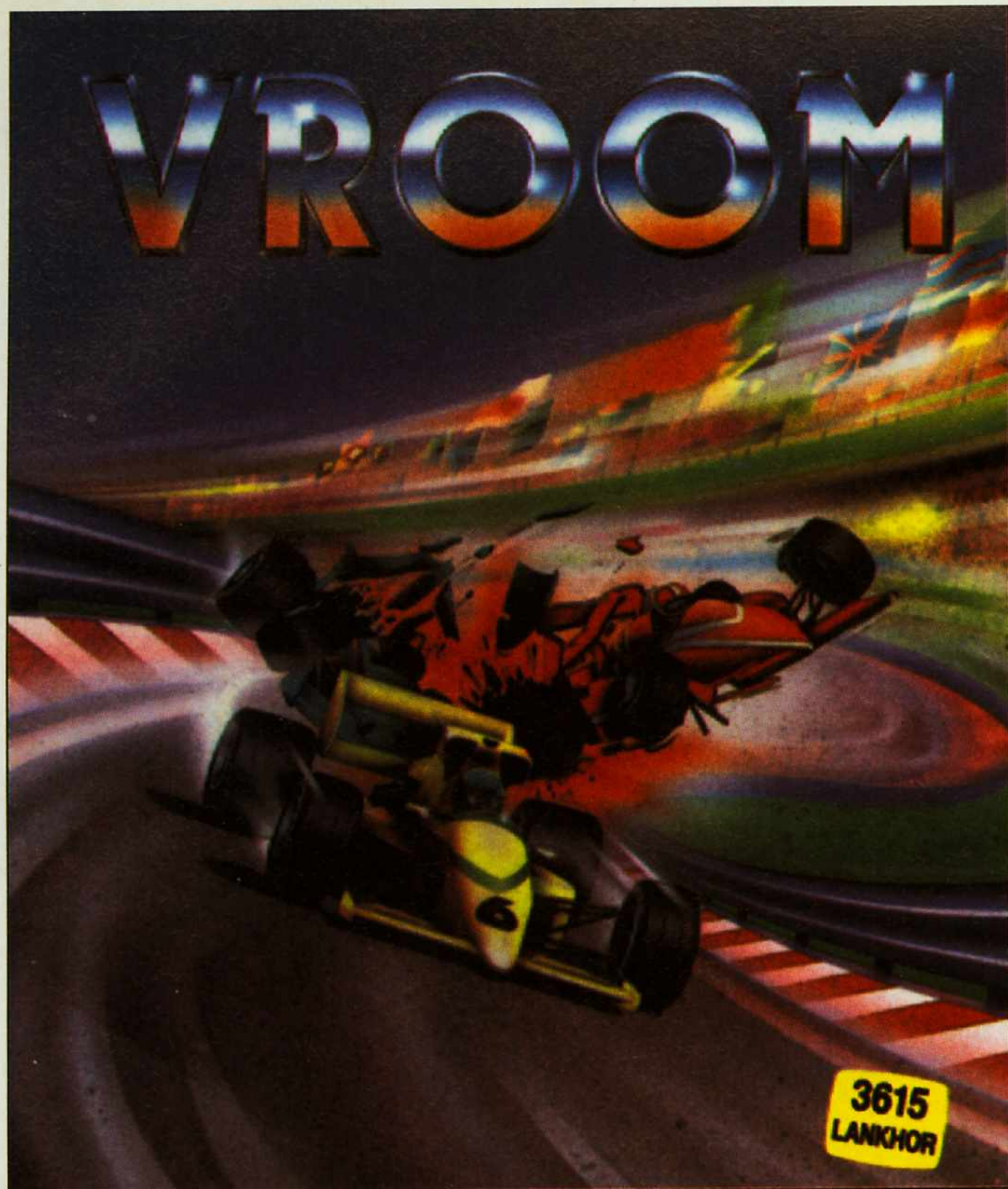
Ich könnte noch etliche Einzelheiten aufführen, die einem negativ ins Auge fallen. Aber das wäre echte Platz- und Zeitverschwendung. Deshalb möchte ich abschließend nur noch einen Freund zitieren: "Ich kam, sah und ging deprimiert von dannen."

Oliver Baumgärtel



Jetzt kommt's "Dicke".





Kurz vor der ersten Überwindung.



Nun ist es endlich soweit, VROOM ist da. Nachdem bereits vor eineinhalb Jahren erste Gerüchte in Umlauf waren, und nach dem Preview in unserer Oktoberausgabe wurde es auch langsam Zeit.

Was die Grafik angeht, wurde der erste Eindruck von

damals glücklicherweise bestätigt: Für die Darstellung der Fahrzeuge und der Landschaft wurde Bitmapgrafik vom Feinsten benutzt. Das Gelände um die sechs verschiedenen Rennstrecken ist erstaunlich abwechslungsreich, Hinweisschilder und Bäume sind ebenso vorhanden wie Brücken und Warnschilder.

Trotz, oder gerade wegen, der guten grafischen Darstellung hat die Spielbarkeit von Vroom nicht gelitten. Die Bewegungen der Fahrzeuge erfolgt flüssig und ohne erkennbares Ruckeln. Der Eindruck der Geschwindigkeit (bis zu 320

km/h) wird durch die vorhandenen Bodenwellen, sowie durch die anderen Objekte noch unterstrichen. Zwar sind diese Details frei erfunden, was aber nicht im geringsten stört. Wem die Perspektive der "Bordkamera" nicht gefällt, kann die Brennweite in einem gewissen Rahmen selbst einstellen. Doch Vorsicht, die subjektive Geschwindigkeit kann bei dieser Methode erheblich steigen.

Die FX beschränken sich auf das typische Heulen der Motoren und ein gelegentliches Quietschen der Reifen. Allerdings sollte man fairerweise sagen, daß die im übrigen digitalisierten Soundeffekte dafür der Realität sehr nahe kommen.

Das Motorengeräusch gibt die momentane Drehzahl ausgezeichnet wieder, so daß ein dauerndes Kontrollieren des Drehzalmessers entfällt und man trotzdem rechtzeitig schaltet. Ebenfalls faszinierend gut kommt der sogenannte Dopplereffekt, wenn ein gegnerisches Fahrzeug (bzw. der Spieler selbst) überholt wird. Da kommt Rennatmosphäre auf!

Nun ein Punkt, der den potentiellen Käufer wohl mit am meisten interessiert, die

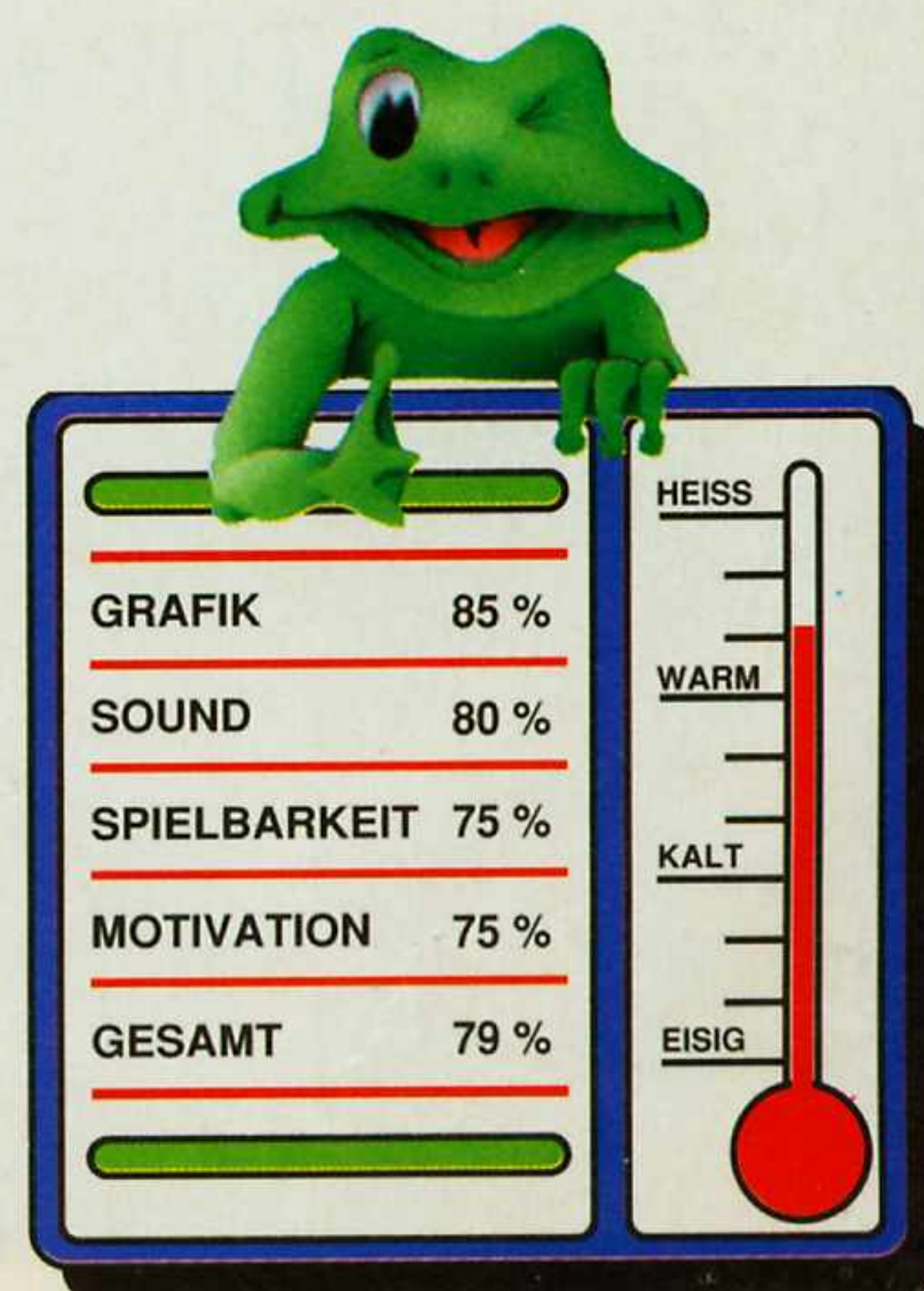
Steuerung. Was hilft die schönste Grafik, der beste Sound, wenn der Spieler mit der Steuerung nichts anfangen kann? Nichts. Doch keine Angst, die Handhabung des Formel-1-Wagens ist diesmal wirklich gelungen. Der Renner reagiert gut auf die Eingaben des Spielers, die dieser wahlweise mit der Maus oder dem Joystick tätigen kann. Die Steuerung reagiert sensibel, aber neigt glücklicherweise nicht dazu zu übersteuern.

Bis auf die bereits im Preview bemängelte Größe der Anzeigen, ist das Spiel im großen und ganzen gelungen und sollte in keiner Sammlung eines echten Fans fehlen.

Oliver Baumgärtel



Auf drei Rädern fährt sich's schlecht.



STEIGEN

Hoteln

EINE WIRTSCHAFTSSIMULATION DER EXTRAKLASSE. ERA
STEIGENBERGER GRUPPE. DAS BEDEUTET: REALITÄTSNAH

SIE BEGINNEN MIT EINER KLEINEN PENSION UND ERWIRTSCHAFTEN
HOTEL-IMPERIUM IM STIL DER STEIGENBERGER HOTELS.
TOP-HOTELS DIESER WELT.

GÖNNEN SIE SICH DAS ERLEBNIS STEIGENBERGER

AB 30. NOVEMBER 1991 IM FACHHANDEL.

BERGER

manager

BEITET VON BOMICO IN ZUSAMMENARBEIT MIT DER
ER SPIELSPASS AUS MANAGERHÄNDEN.

CHAFTEN SICH DURCH GESCHICKTES MANAGEMENT EIN
AM ENDE STEHT DER ERFOLG IN FORM EINES DER

BOMICO HWI SOFTWARE PARTNER **SERVICELINE**

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten
Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten
helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: **BOMICO**
HWI SOFTWARE PARTNER

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

WING



Als die Weltraum-Imperialisten vom Planeten "Modzone" im 23. Jahrhundert die Erde entdecken, gibt es für die menschliche Rasse nur zwei Alternativen: Entweder durch die ständigen Angriffe der Aliens unterzugehen, oder eine andere, erdähnliche Zuflucht irgendwo in den unerforschten Weiten des Alls zu finden...

Kaum mit der Ausbildung fertig, erhältst Du als junger, ehrgeiziger Pilot den Auftrag, den feindlichen Sperrriegel zu durchbrechen, um eine Passage für die nachfolgenden terrestrischen Passagierraum zu finden und neuen Wohnraum für Deine Bros und Sisters ausfindig zu machen. Also Glotzis aufgerissen und aufs Dauerfeuer gedrückt!

Dir steht nämlich ein irrsinniges Waffenarsenal zur Verfügung, welches Du auf Deinem Flug und nach Abschluß bestimmter Gegner auch noch ergänzen und verbessern kannst. Das Gute daran ist außerdem, daß die Waffen nach der Seite ballern, an der Du sie angedockt hast. Mit etwas Geschick hat Dein Raumjäger also `ne richtige "Rundumverteidigung" aus Buglaser, -streuschuß, -kanone, ferner Seitenlaser und -schuß, sowie Heckrakete und Heckgeschütz.

Das brauchst Du auch, schließlich kommen alle möglichen Aliens von vorne, hinten und von der Seite. Da außerdem noch ein Schutzschild von Zeit zu Zeit aktiviert werden kann, ist das Game nicht über-



Der geheimnisvolle Auftritt Eures zweiten Ichs



Fauna und Flora Modzone.



mäßig schwierig. Ein Bonusleben gibt's ab 100 000 Punkten. Dein Jäger kann nur über den Joystick gesteuert werden. Falls es Dir allein zu langweilig wird, lädst Du einfach einen guten Kumpel - oder Deine Freundin ein. Ihr könnt nämlich problemlos zu zweit spielen. Dein "Kollege" steigt, auch mitten in der Action, durch simples

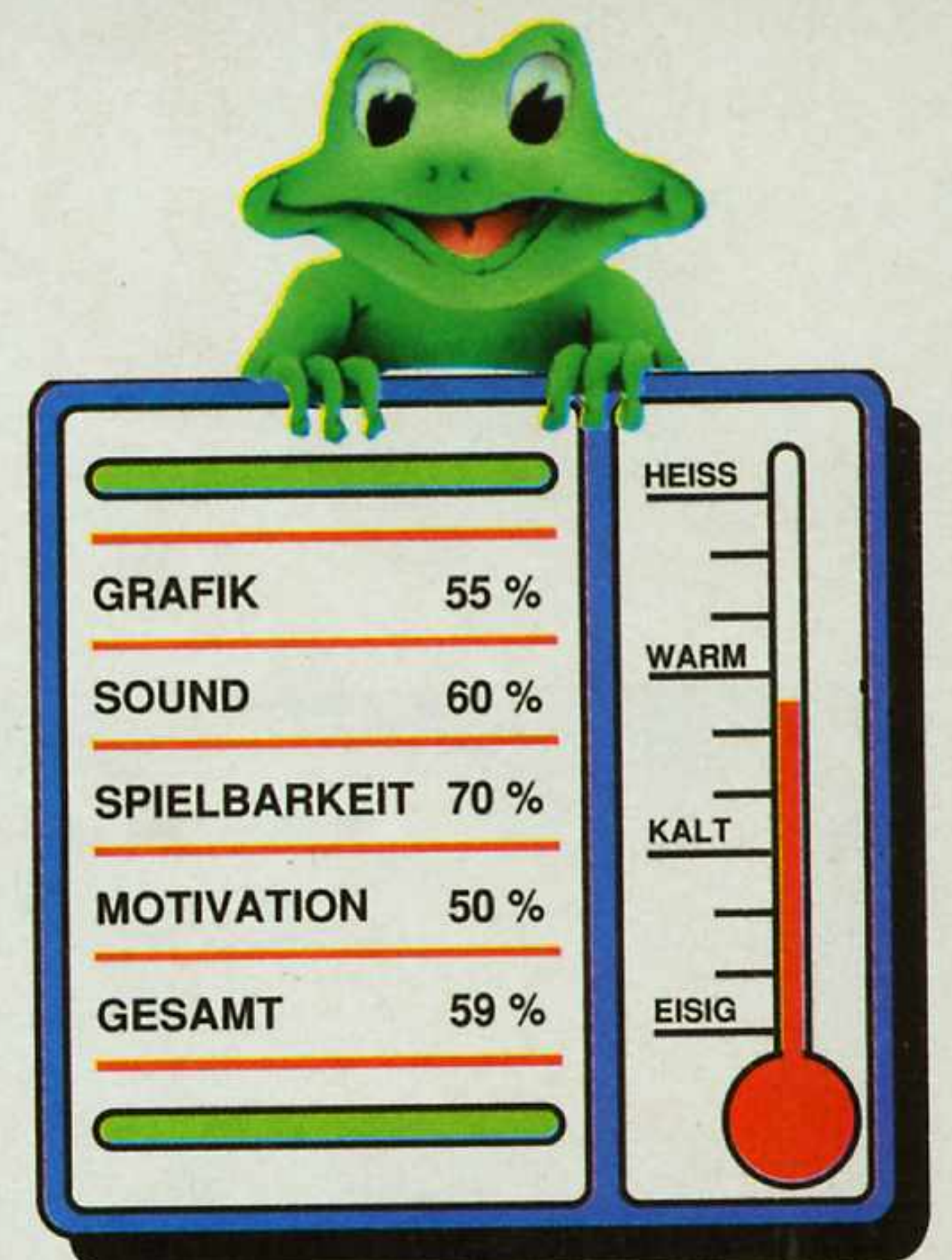
Drücken des Feuerknopfes beim zweiten Joystick in das Geschehen ein.

Die musikalische Untermalung paßt zu einem derartigen Shoot'em up und ist in allen acht Leveln zu hören. Die FX ist dafür allerdings etwas mager. Vor der eigentlichen Action gibt's ein kurzes Intro, welches die Ladezeiten der zwei Dis-

ketten überbrückt. Die Grafik bietet nichts überragendes, ist aber für ein derartiges Spiel durchaus zufriedenstellend.

Der Packung liegt ein gutes Poster bei, auf dessen Rückseite aber leider die deutsche Anleitung gedruckt ist.

Matze Ritz



SANCTUARY

Willkommen in England – im Jahre des Herrn 1342.

Wir befinden uns in der Abgeschiedenheit eines Klosters,
fernab in der Weite eines großen Gebirges.

Ein geheimnisvoller Reiterbote überbringt ein mysteriöses geschichtliches Pergament,
in welchem dem Kloster nahendes Unheil prophezeit wird.

Eine Folge mysteriöser Morde durchschneiden die Stille des Klosters.

Erschreckende Greuelthaten lassen die Prophezeiung zur
verhängnisvoll bitteren Wirklichkeit werden.

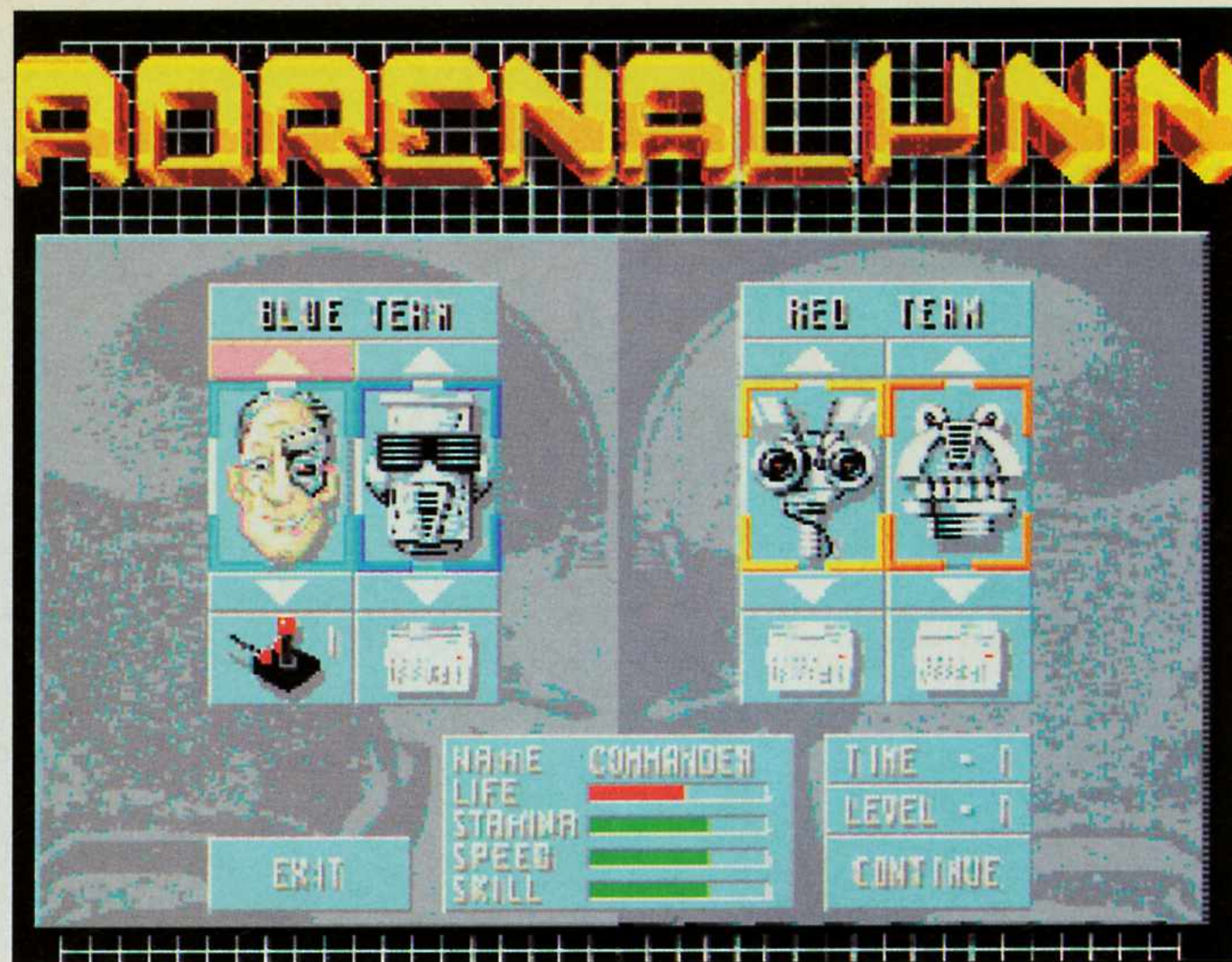
Angst breitet sich aus.

SANCTUARY

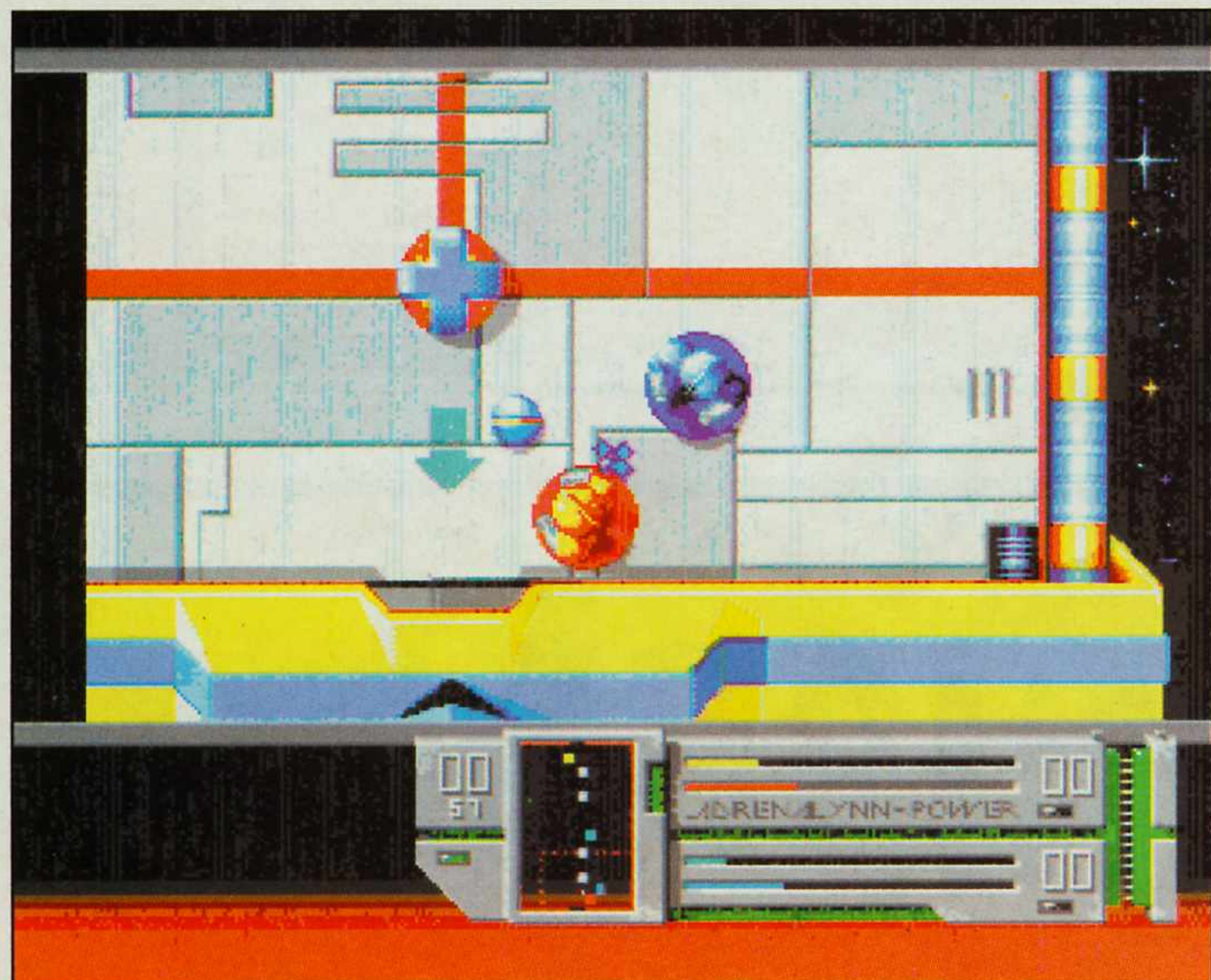
Ein mittelalterliches Kriminaladventure par excellence.

Lifestyle Software Arts

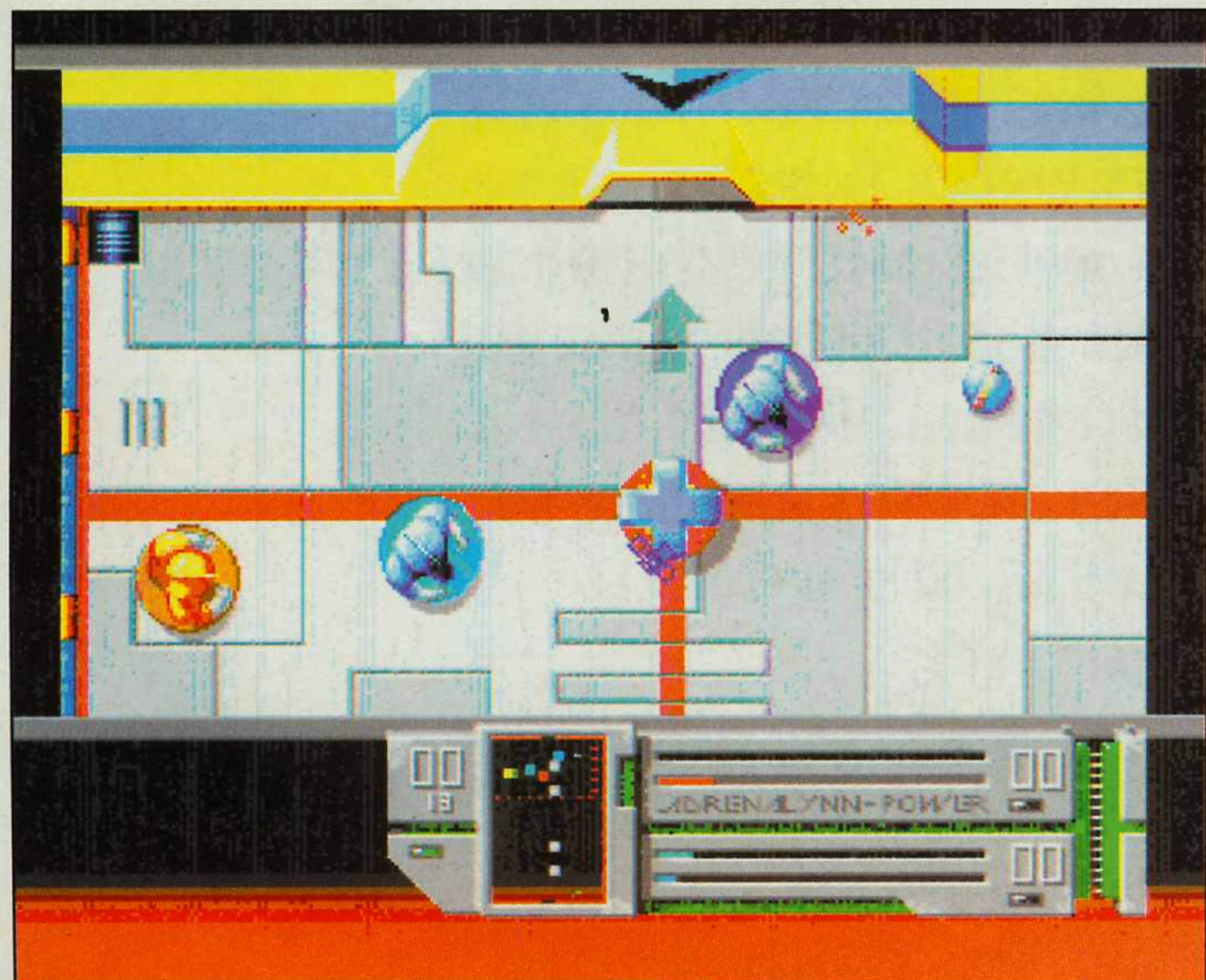
Vertrieb: LEISHURESOFTC – Robert-Bosch-Strasse 1 – 4703 BÖNEN – Tel: 02383/690 Fax: 02383/57117



ADRENALYNN



Der Adrenalinspiegel steigt ...



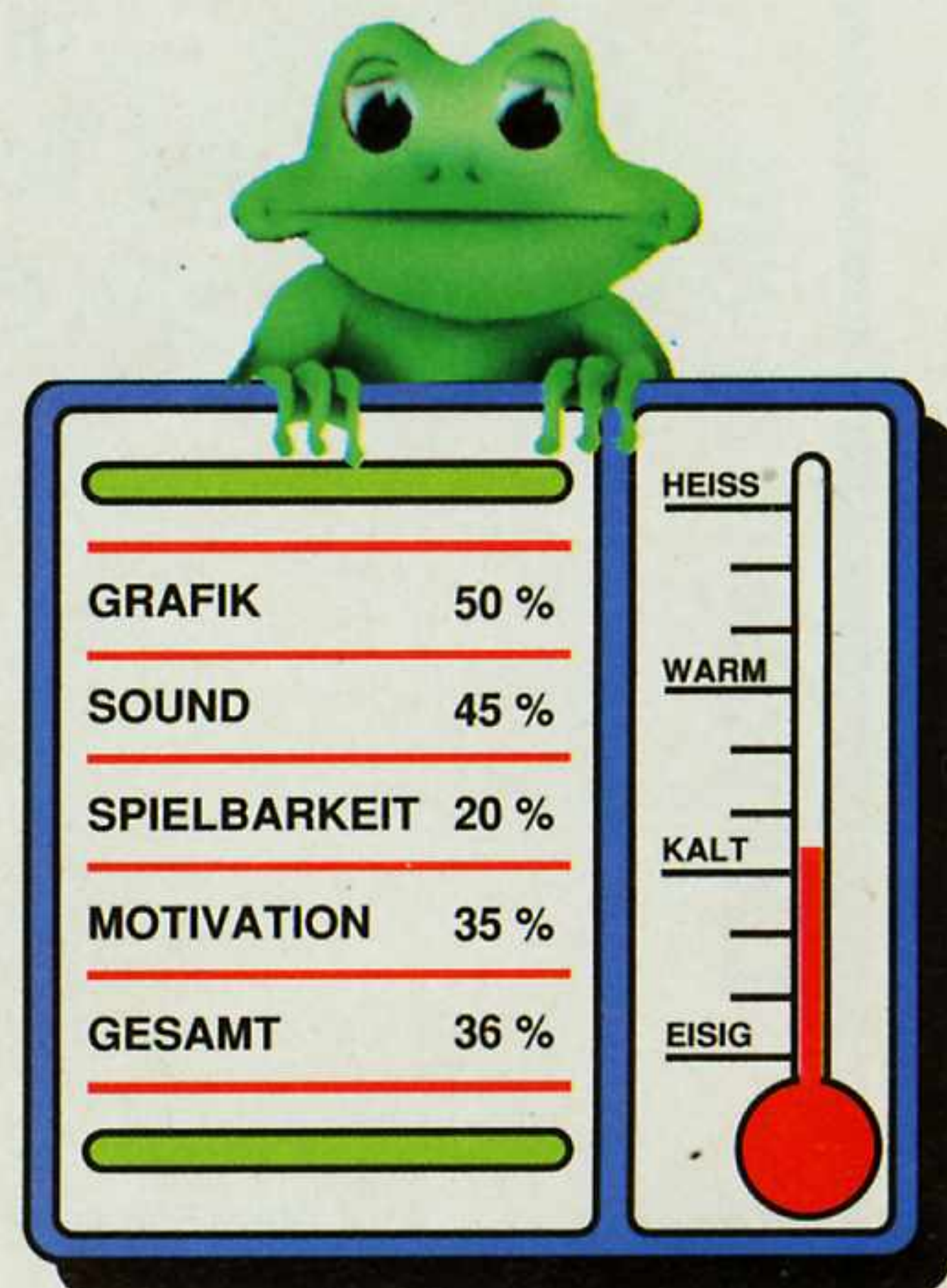
... mit der Schnelligkeit des Spiels.



Verd...- das hat man davon, wenn man Robots zu gut behandelt! Ermutigt durch die hochentwickelte Kybernetik und die fortschreitende menschliche Dekadenz übernehmen sie so ums Jahr 2070 herum schlichtweg das Kommando.

Nicht nur das: Humanoide Lebensformen werden einfach versklavt. Die einzige Möglichkeit, unter diesem Robotregime zu überleben, besteht darin, bei den Adrenalynn-Kämpfen zu gewinnen. Der Grundgedanke bei diesen Kämpfen ist wohlbekannt, nämlich ein paar Typen rennen 'nem Ball hinterher und versuchen denselben in ein gewisses gegnerisches Areal zu kicken - irgendwie kommt einem das ganze bekannt vor, oder? Obwohl etwas futuremäßig aufgezogen, ist Adrenalynn

nichts anderes als ein Sportspiel in einem hyper-technologischen Ambiente. Trotzdem, Leuten, denen so was gefällt, sei folgendes gesagt: Es handelt sich hier um ein schnelles Spiel mit einigermaßen guter Grafik, das permanente Gejohle der Fans geht mit der Zeit etwas auf die Nerven. Da sich das ganze lediglich auf dem Kampfplatz abspielt und im Game keine großen Nuancen enthalten sind, wurde mir persönlich Adrenalynn bald langweilig. Wer anfänglich nicht klar kommen sollte: Zur Eingewöhnung stehen noch ein Demo-, sowie ein Trainingsmode zur Verfügung.



AM 2. 12.

KOHLE MACHEN



BLACK GOLD

BONICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BONICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 061 07/6 20 67

Elf ist ein Plattformspiel im besten Stil. Zwar ist die Spielidee uralt, und es gibt tausende Spiele, die so ähnlich sind, doch wurde sie hier vorbildlich umgesetzt.



Die Hintergrundgeschichte klingt auch wie schon einmal gehört. Deine Freundin wurde von einem bösen Obermacker entführt, und Du machst Dich auf den Weg um sie zu befreien. Unterwegs kann man Bonusgegenstände aufsammeln und ist ständig beschäftigt sich seiner Haut zu erwehren. Am Ende eines Bildschirms wird leider nicht gescrollt, sondern umgeschaltet - und an manchen Stellen ist ein derartiges Gewimmel von feindlichen Sprites, daß man schon eine gehörige Portion Glück haben muß um unbeschadet vorbeizukommen. Amiga- Besitzer

ohne Speichererweiterung kann das aber egal sein, denn die gucken eh in die Röhre. So- das waren die negativen Punkte. Kommen wir nun zu den positiven Seiten! Das das Spiel 1MB Speicher braucht, ist eigentlich kein Minus- das kann heute ja schon fast als Standart angesehen werden. Man erhält eine vorbildliche Anleitung, bei der man keine Englischkennt-

nisse benötigt, was bei der Firma "Bomico" ja eigentlich Standart ist. Das Game selbst kann durch seine wunderschön gezeichneten Hintergründe und nett gemachter Musik durchaus gefallen. Die Geschwindigkeit ist gerade richtig und man hält auch öfter mal an, um die wirklich gut gemachten Sprites zu bewundern. Unser kleiner Held gehorcht brav dem Joystick und auch

sonst gibt's eigentlich wenig zu meckern, wäre die Spielidee nicht gar so ausgelutscht. Wer aber noch kein Plattformspiel hat, oder nicht davor zurückschreckt sich noch eins anzuschaffen, dem kann man "Elf" eigentlich mit gutem Gewissen empfehlen.

Rainer Rosshirt



GRAFIK	75 %
SOUND	80 %
SPIELBARKEIT	75 %
MOTIVATION	75 %
GESAMT	76 %



TERMINATOR 2



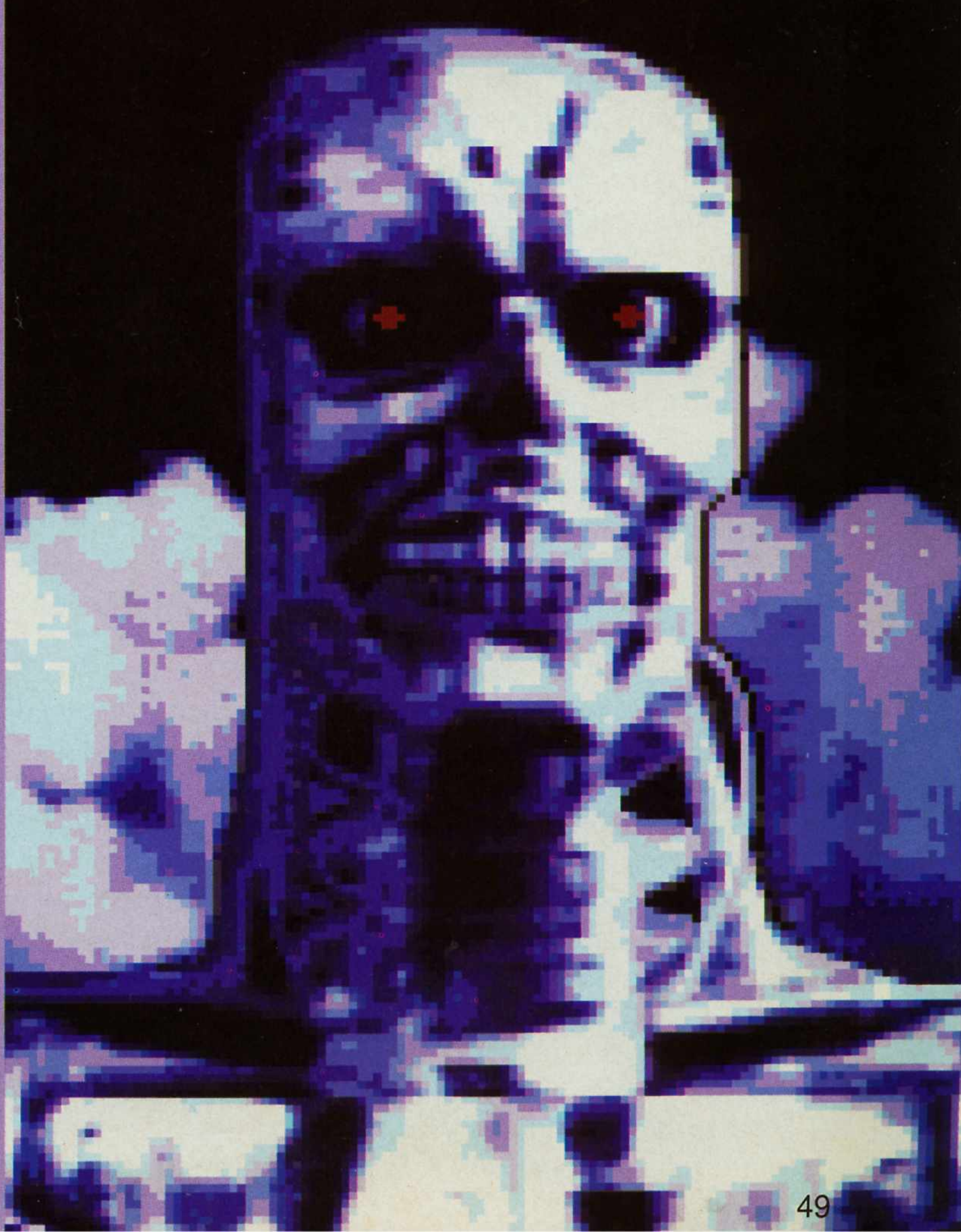
Terminator 2 - der Blockbuster in diesem Jahr an den Kinokassen. Mit 92 Millionen Dollar Budget der teuerste Film aller Zeiten. Arnold Schwarzenegger, der derzeit teuerste Schauspieler in Hollywood, als Hauptdarsteller. Die aufwendigsten Special Effects, die es je gegeben hat.

Was für eine Filmlizenz könnte wohl zugkräftiger sein? Das haben sich anscheinend (schon wieder) die Leute beim englischen Softwareriesen OCEAN gedacht und die Rechte für die Heimcomputerversionen

von Terminator 2 erworben. Die in unserer Redaktion mit Spannung erwartete Amigaversion ist nun eingetroffen.

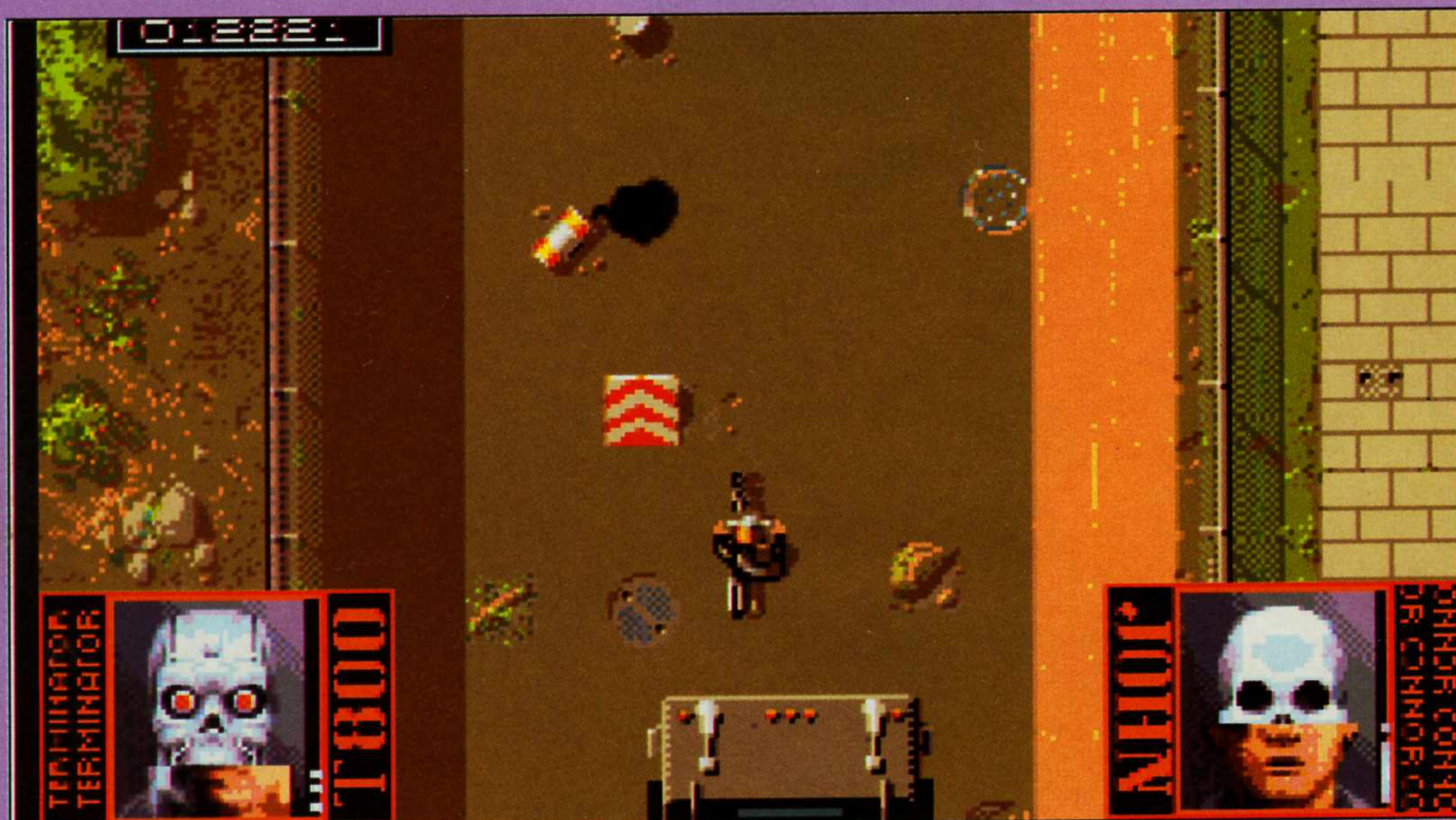
Zuerst überraschten die zwei Disketten, was für OCEAN-Spiele äußerst ungewöhnlich ist. Ein spektakuläres Intro mit sehr atmosphärischem Sound erwartet einen zu Beginn. In wunderschönen Blautönen kommt ein zwei Bildschirme großer Terminator reingescrollt. Das läßt hoffen.

Doch um was geht es nun eigentlich? Der einstmals feindlich gesinnte Terminator T 800, gespielt von Arnold Schwarzenegger, ist aus der Zukunft zurückgekehrt. In Teil 1 gelang es ihm nicht, die Mutter des zukünftigen Rebellenanführers, Sarah Connor, zu töten. Nun, im Jahre 1994, ist T 1000, das beste verfügbare Modell an Terminators, auf dem Weg den zehnjährigen John Connor zu tö-





IK+ im High Tech Design



Entkommt dem LKW, bevor Euer Kopf gänzlich abgezogen ist.

ten. Er ist der furchbarste Feind, den man haben kann. Aus jedem noch so kleine Überrest von ihm kann er sich regenerieren. T-800, das veraltetete Modell wurde auch in das Jahr 1994 geschickt und soll nun den Jungen beschützen. Der Kampf Roboter gegen Roboter steht nun bevor, ausnahmsweise mit Arnold in der Rolle des Guten. Sieben Sequenzen des Films wurden als Grundlage für das Spiel genommen. Die erste Stufe ist ein Kampfspiel im Stil von International-Karate. T-800 und T-1000 stehen sich gegenüber. Mit altbekannten Schlagkombinationen oder einer Pistole bekämpfen sich die beiden bis zum bitteren Ende. Große Sprites, die hervorragend animiert sind und eine schöne Hin-

tergrundgrafik lassen das Auge vor Freude hüpfen. Doch das man mit Dauerfeuer und Joystick nach oben rechts gedrückt diese Sequenz fast unbeschadet übersteht, lassen einen zur Vermutung kommen, daß das Spiel ein Schnellschuß war.

Von einer fantastisch animierten, aus dem Film digitalisierten Sequenz wird einem allerdings der Atem geraubt. Ebenso wie von den vielen Backgroundgrafiken, die hinter der Highcoreliste erscheinen.

In Stufe 2 steuert man das Motorrad, das dummerweise von einem Laster verfolgt wird. Das Scrolling ist ganz in Ordnung, die Grafiken sind ganz nett, die Steuerung passabel, doch der Haken liegt hier im Schwierigkeitsgrad. Nur

durch viel Glück gelang es mir im ungefähr fünfzigsten Anlauf dem LKW zu entfliehen. Der Eindruck eines Schnellschusses verstärkte sich.

Stufe 3 ist eine kleine, nette Geschicklichkeitseinlage. In einem Puzzle müssen Blöcke in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Die Grafik ist gut, ebenso die Steuerung und Spielbarkeit, doch mehr als Zugabe ist diese Sequenz nicht. Die restlichen Stufen sind in ähnlichem Stil wie die ersten beiden Stufen gehalten. Zum Teil spektakuläre Grafiken, gute Soundeffekte, sowie technische Perfektion lassen keine Wünsche offen. Doch auf Dauer wird das ganze langweilig, und die Motivation die nächste Stufe zu erreichen sinkt immer weiter

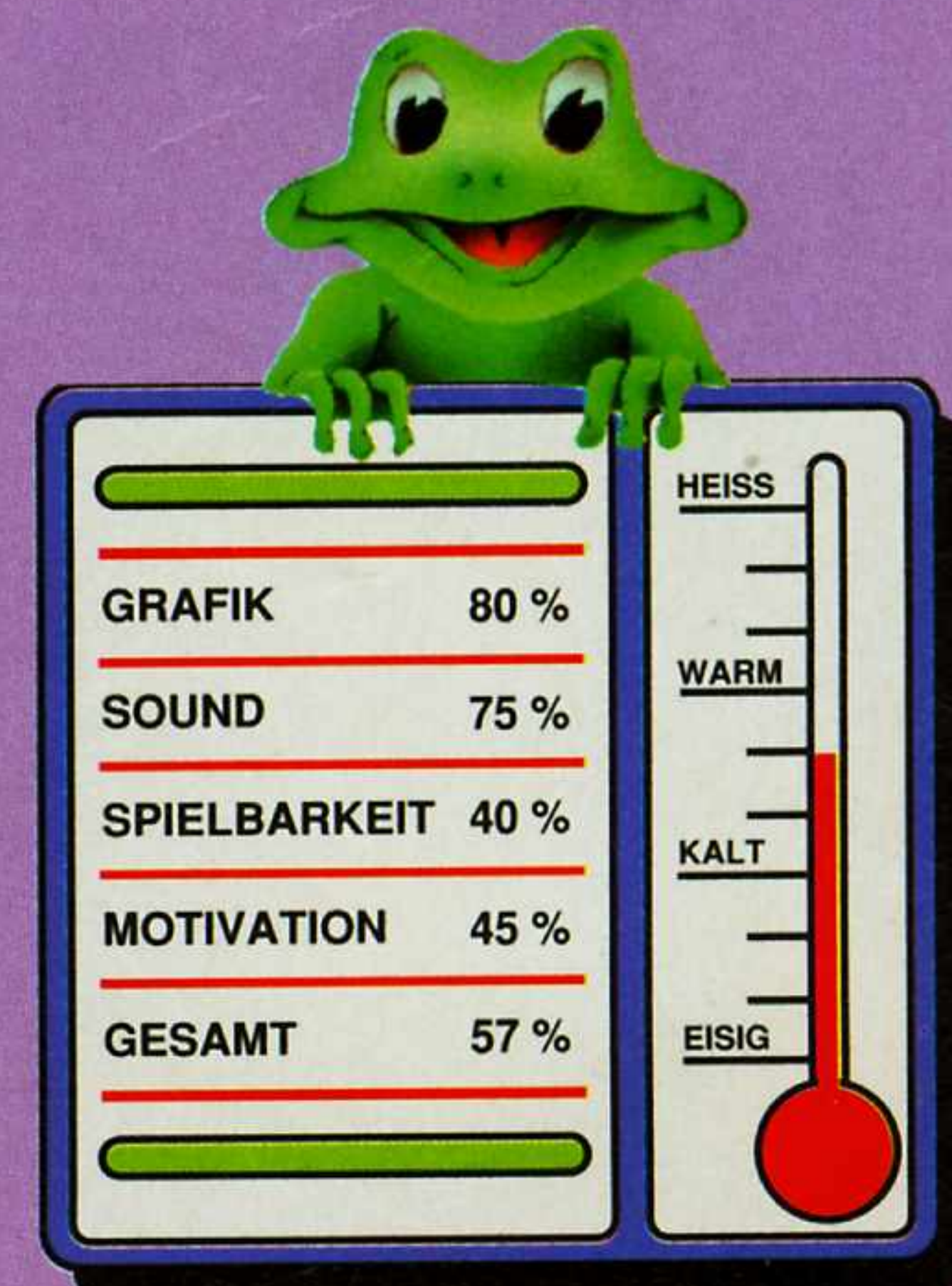
ab. Lediglich in Stufe 5 sorgt ein Geschicklichkeitspielchen, in dem man das Bild Arnolds wie in einem Puzzle wieder herstellen muß, für Abwechslung.

Das Spiel bietet leider keinen Zweispielermodus, in dem einer die Rolle von T-800 und einer die Rolle von T-1000 übernimmt. Das hätte dem ganzen Spiel gut getan und für eine der besten Filmumsetzungen gesorgt, die bisher von OCEAN produziert wurden.

Im Vergleich zu Darkman, das auf Amiga ziemlich durchschnittlich war, sind die Grafiken wesentlich spektakulärer. Ebenso die Soundeffekte.

Das Flair des Films kommt zunächst fantastisch in die heimische Stube rüber, doch die äußerst schlechte Spielbarkeit zum Beispiel in Sequenz Zwei läßt einen aus lauter Frustration in den Joystick beißen. Die Bewertung des Spiels fällt mir sehr schwer. Einerseits wurde ein riesiger Aufwand betrieben in grafischer Hinsicht, andererseits wurde das Spiel selbst vernachlässigt. Die Digisequenzen sind sehr sehenswert, ebenso ist die Musik sehr passend geworden. Doch die Spielteile selbst sind nichts als kalte Speisen, wieder aufgewärmt und mit schmackhafter Sauce garniert. Wer Terminator-II Fan ist und absolut jeden Schnipsel davon haben will kann zugreifen, doch alle anderen sollten probespielen, zumindest bis Sequenz 3.

Hans Ippisch



Igelfieber.



Bestnoten für einen Igel: Sonic, the Hedgehog von SEGA.

Es ist nicht zu fassen, wie ein Igel in kürzester Zeit die Fachwelt der Videogames aufwirbeln kann. SONIC, THE HEDGEHOG, versetzt nicht nur die verwöhntesten Joystick-Artisten, sondern sogar sämtliche Redaktions-

stuben der Fachpresse in hellste Aufregung. Von "... super" (Power Play), "... technisch makellos" (Videogames) über "... ein Muß" (Spielzeugmarkt) und "... Sonics geiler Speed" (Playtime) bis hin zu "... genial. Spiel des Monats" (ASM) gibt es fast keinen Superlativ, der in den Testergebnissen nicht zu finden wäre. Ein Wunder,

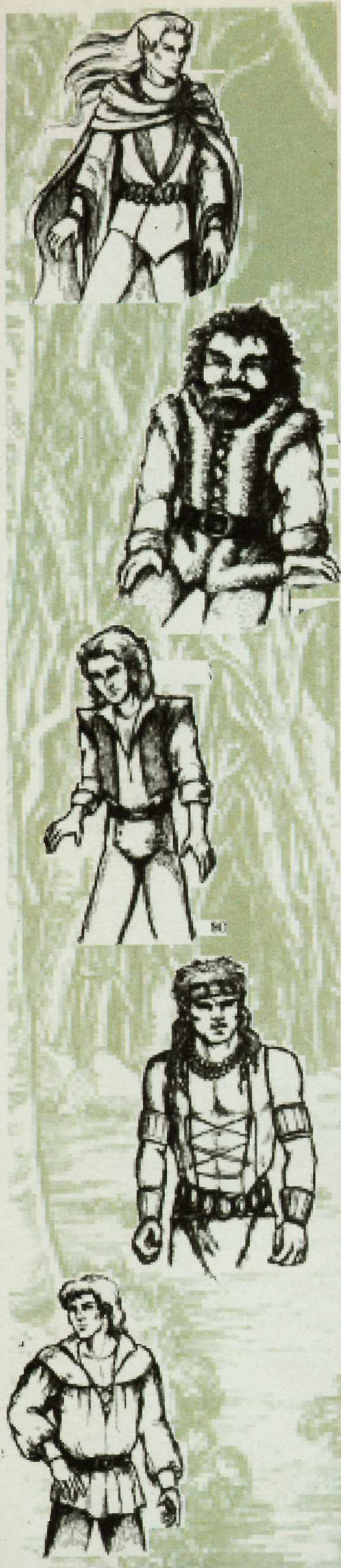
daß die Tester und Schreiber bei soviel Begeisterung für unseren sensationellen Bildschirmhelden noch zum Schreiben und zum Testen anderer Games kommen. Denn: wer SONIC einmal durch die fantastisch bunten Farbwelten gescrollt hat, liegt im Igelfieber. Viel Vergnügen.

SEGA-Soft- und Hardware gibt's rezeptfrei im guten Fachhandel und in allen führenden Warenhäusern weltweit.



SEGA

Games People Play



Might and Magic III

Isles of Terra



From the corners of the misty Void

Rang loud the battle cry

The Elemental lords of four

Had sworn to fight and die

Fire, Water, Air and Earth

Did meet their might and force

And in their battles bloody mire

Found our land its source

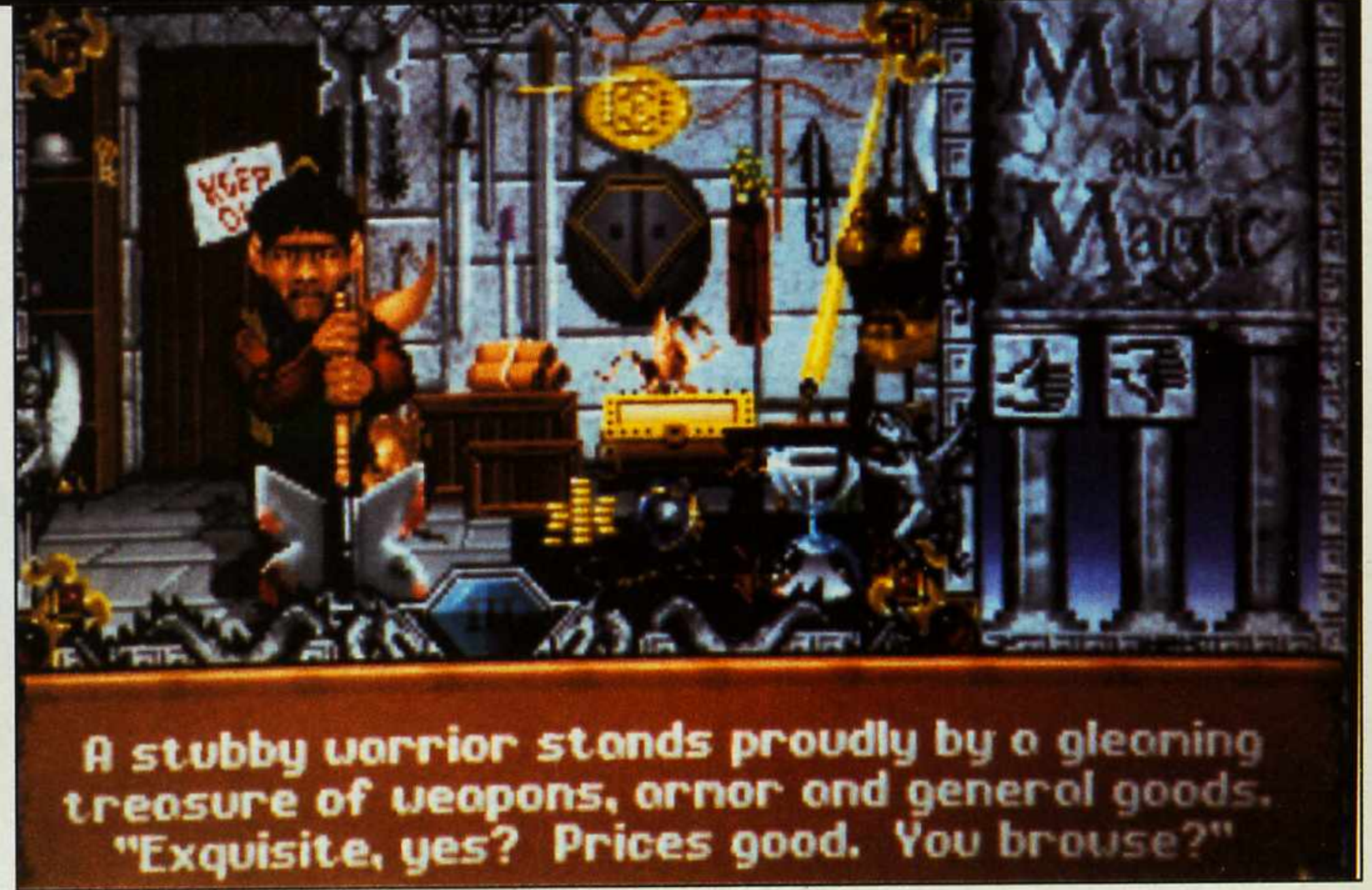


So sind "Isles of Terra" entstanden, die märchenhafte Welt Might & Magic's.

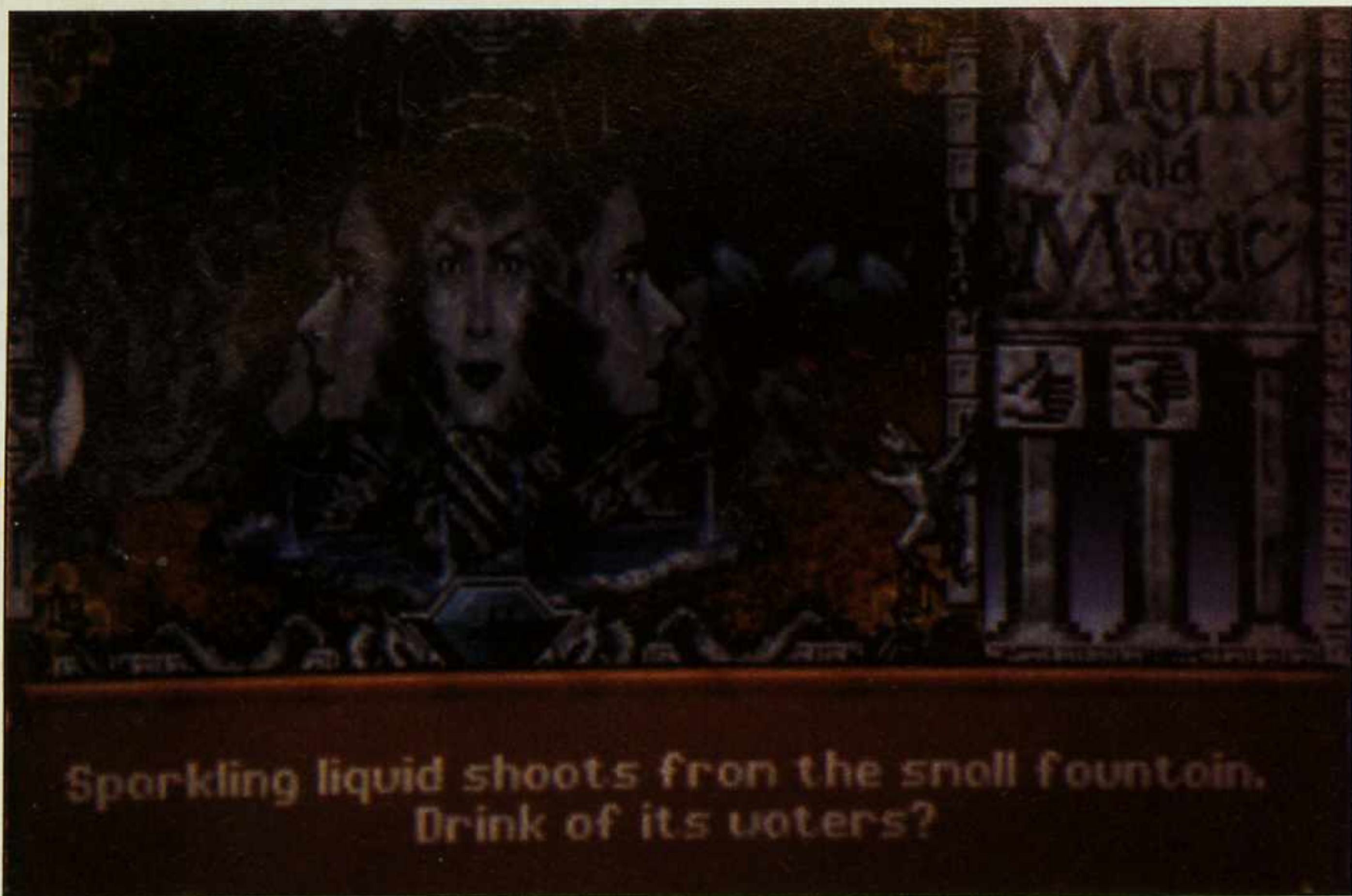
Sheltem, der Bösewicht, hat wieder einmal die Vernichtung ganz Terras im Sinn. Zwar gibt es da den mächtigen Zauberer Mister Wizard, der ihn aufhalten will, aber natürlich ist er total unfähig (wahrscheinlich schon etwas senil). Also müssen wohl oder übel doch wieder sechs tapfere Recken ihr Glück versuchen um Sheltem zu stoppen.

Das Intro zu Beginn des Spiels sollte man sich auf keinen Fall entgehen lassen, es allein rechtfertigt schon den Kaufpreis (natürlich nur wenn der PC mit einer ordentlichen Soundkarte ausgestattet ist)!

Anders als bei gewöhnlichen Adventurern werden einem bei Might & Magic 3 die Charaktere gestellt, so daß man sich keine erst selbst erschaffen muß (trotzdem ratsam; selbsterstellte sind um einiges besser). Wie schon gesagt, stellt das Spiel einige knifflige Rätsel, an denen Ihr Eure wahre Freude haben werdet. Doch wer diese Art von Spielen schon kennt, wird davon natürlich nicht



A stubby warrior stands proudly by a gleaming treasure of weapons, armor and general goods. "Exquisite, yes? Prices good. You browse?"



Hoffentlich ist das Wasser nicht vergiftet?!



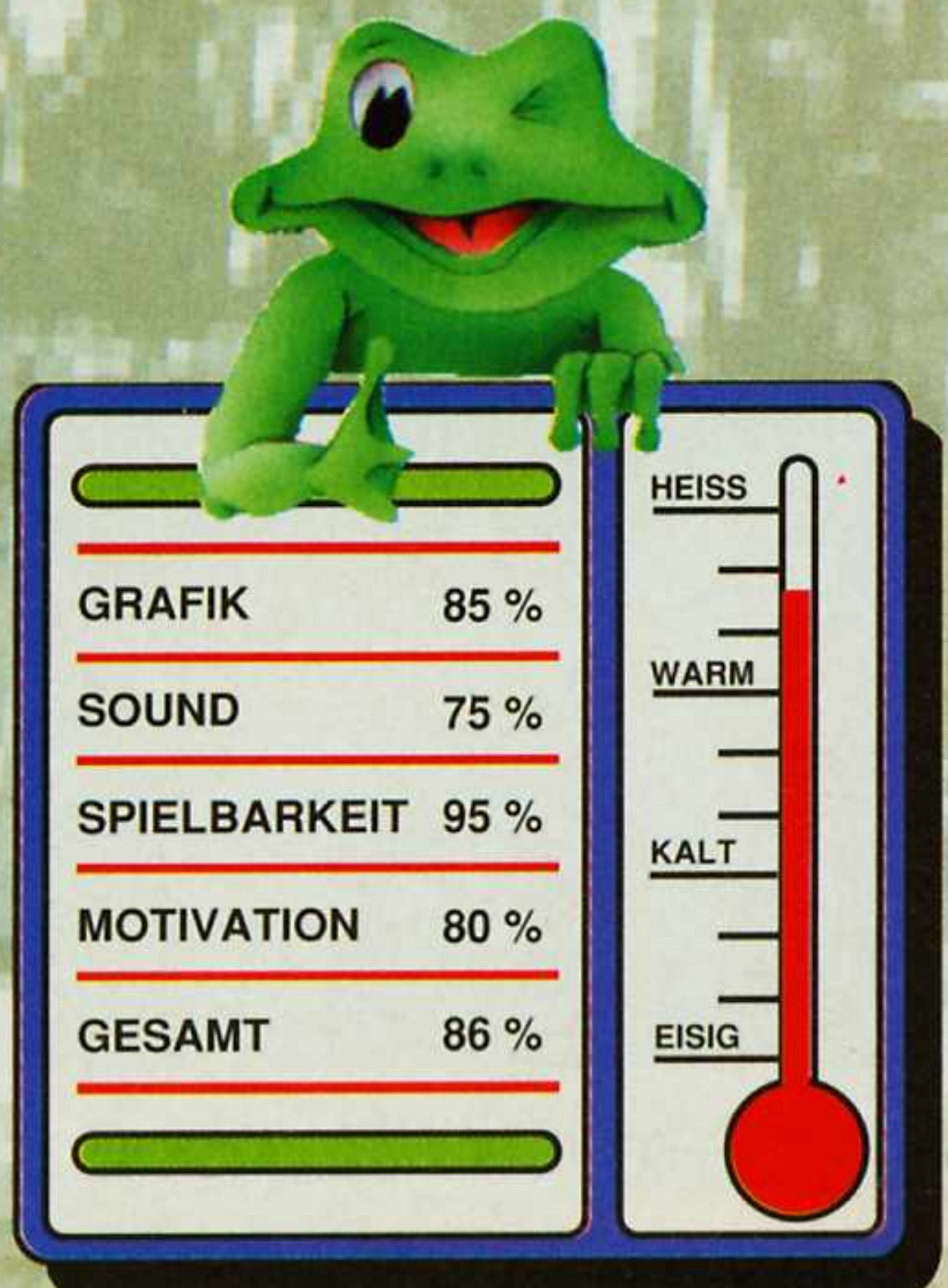
Ja, auch damals gab es schon Großkapitalisten.

abgeschreckt, nein, ganz im Gegenteil, herausgefordert fühlen. Die gesamte Anwendung wird einem überaus leicht gemacht, es ist kein Problem sich innerhalb weniger Minuten gut zurecht zu finden. Graphisch gesehen muß man die Programmierer wirklich loben, sämtliche Bilder sind sehr schön detailliert ausgeführt worden und teilweise gut animiert. Der Sound ist zwar nicht mit der digitalisierten Stimme des Intros vergleichbar, aber immer noch weit über dem Durchschnitt.

Doch dies ist alles nebensächlich für die wahren Freaks, die ähnliche Spiele, wie zum Beispiel Bards Tale, Wizardry usw. im Handumdrehen lösen. Bei Might & Magic 3 wird das wahrscheinlich nicht ganz so einfach sein, schon allein wegen des riesigen Umfangs (ca. 5 MB auf 10 Disketten!). Dem Spiel liegt ei-

ne Karte der "Isles of Terra" bei, die jedem Abenteuerer das Leben zumindest etwas leichter macht. Die Anleitung ist extrem knapp, reicht aber völlig aus (die 30 Seiten wurden wahrscheinlich auch nur wegen der Codeabfrage gedruckt!). Alles in allem ist Might & Magic ein hervorragendes Adventure und kann sich ohne weiteres mit jedem anderen messen.

Alexander Geltenpoth



Aufgepaßt...

James Pond 2

Blues Brothers

Rodland

Bundesliga

Manager Professional

Die Kathedrale

Für nur jeweils 5,- DM erhalten Sie spielbare Amiga-Demodisketten von obigen Titeln zum Selbsttesten bei: Selling Points GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 53, Kennwort: "Demoservice", 4830 Gütersloh. Bitte selbstadressierten Rückumschlag beilegen und angeben, welche Demo(s) gewünscht werden.

ESSER'SOFT
Inh. Christa Esser

	Amiga
Airbus A320	98,60
Bundesliga Manager Prof.	73,90
Cruise for a Corpse	61,90
Frenetic	59,90
King's Quest 5	86,90
Mega Lo Mania	73,90
Nebulus 2	59,90
Outrun Europa	59,90
Robin Hood	59,90
Rodland	59,90
Silent Service 2	77,90
Swap	59,90
Terminator 3	59,90
	PC
Broker King	69,90
Chips Challenge	59,90
Einmal Kanzler sein	73,90
FS Scen. Deutschland	52,90
Gunship 2000	88,90
Immortal	69,90
Larry 5	86,90
Mega Fortress	79,90
Police Quest 3	86,90
Rise of the Dragon	88,90
Wing Commander	88,50
Terminator VGA	77,90

Ständige Neuerscheinungen, bitte erfragen!

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software - Cartridges, sowie umfangreiche Computer - Fachliteratur

ESSER-SOFT KÖLN

Goldfasanenweg 14

5000 Köln 30

Telefon: 0221/ 58 61 17

Telefax: 0221 / 58 49 46

BTX: *41361333

Versandkosten: bei Vorkasse per V-Scheck 6,-DM/ bei Nachnahme 8,- DM 24 Std. Bestellannahme durch Anrufbeantworter! Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

BACHEM

SOFTWARE v o m FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST
Bundesliga Manager Professionell dt.	69,90*	69,90	
F15 Strike Eagle II dt.	75,90	75,90	75,90
Flight of the Intruder dt.		82,90	82,90
Gateway to Savage Frontier	68,90	68,90*	
Gunship 2000 dt.	82,90		
Kings Quest 5 dt.		89,90	89,90
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90		
Lemmings dt.	79,90	59,90	59,90
Megatraveller dt.		65,90	
Midwinter 2 dt.		75,90	75,90
Pool of Darkness	68,90	68,90*	
Railroad Tycoon dt.	82,90	76,90	76,90
Rise of the Dragon		76,90	
Robin Hood dt.	66,90	59,90	59,90
Silent Service 2 dt.	89,90	75,90	
Starflight 2 dt.		67,90	
Thunderhawk dt.		65,90	65,90
Toki dt.		65,90	65,90
Wild West World dt.	86,90	86,90	
Wing Commander II HD 3.5 oder 5.25	82,90		
Wing Commander 2 Speech Pack	39,90		
Hunter dt.		65,90	65,90

Hardware

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

Preisknaller

Dragon Ninja AMI	49,00	Demoniak AMI	49,00
Hunt f. red Oktober AMI	49,00	Demoniak PC	49,00
Stormball AMI	49,00	Dragonstrike AMI	49,00
Ultimate Ride AMI	49,00	War Game constr. AMI	49,00

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/26 11 428

* Ankündigung. Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland. Ausland nur gegen Vorkasse.



Die politische Lage ist nicht mehr ganz aktuell, denn die Geschichte spielt sich noch zu Zeiten des Kalten Krieges ab. Tom Clancy höchstpersönlich nimmt in einem Vorwort zu der neuen Lage Stellung und hält den Kalten Krieg für beendet. Dieser Meinung möchte ich mich anschließen, doch daß er das Spiel für gut gelungen hält, überrascht mich.

Zuerst jedoch zur Story. Mikhail Filitov, Offizier bei der Roten Armee, ist als einer der besten Spione für die CIA tätig. Sein Deckname ist "The Cardinal". Informationen über das sowjetische Projekt "Bright Star", einem äußerst leistungsfähigen Laser-Verteidigungssystem, das einfliegende Raketen zerstören soll, versetzen den amerikanischen Geheimdienst in helle Aufregung. Das Projekt "Tea Clipper" der U.S.A., auch ein Laser-Verteidigungssystem, soll daraufhin forciert werden.

Dies ist mit die wichtigste Aufgabe, die der Spieler zu übernehmen hat. Im Krisengebiet Afghanistan soll der Revoluzzer "The Archer"

geheim mit Waffen versorgt werden, die zum Einsatz gegen Sowjetische Truppen gebracht werden. Das Spiel zeigt sich dann als relativ trockenes Strategiespiel mit wenigen grafischen Auflockerungen. Zuerst muß man als Tea-Clipper Projektleiter eine Entwicklungsmannschaft zusammenstellen. Die Entwicklungsabteilung ist auf

leiter, und neue Leiter brauchen wieder einige Tage Einarbeitungszeit. Doch im Wettlauf mit der Sowjetunion zählt jeder Tag. Ab einem gewissen Entwicklungsstadium kann man mit Tests den Stand der Dinge überprüfen. Diese Tests werden mit grafischen Einspielungen dargestellt. Auf Dauer sind sie jedoch wenig abwechslungsreich und

auf dem laufenden. Sie informieren über die Spionagetätigkeiten, den Entwicklungsstand bei den Sowjets und den Zustand der Mitarbeiter.

Das Spiel ist relativ umfangreich, auf Dauer jedoch sehr eintönig und langweilig. Strategiespiele wie Railroad Tycoon sollten eigentlich in Zukunft in diesem Spielgenre als Vorbild ge-

The Cardinal of the Kremlin

Von Capstone gibt es neues Futter für die Strategiefans. Ein Buch von Tom Clancy, der jedem durch Red Storm Rising oder Hunt for Red October ein Begriff sein dürfte, wurde als Grundkonzept genommen. The Cardinal of the Kremlin, der Bestseller aus dem Jahre 88, ist der Titel.

die drei Gebiete Leistung, Software und Zielsystem aufgeteilt. Unter mehr als 50 Wissenschaftlern, die kurz vorgestellt werden, kann man auswählen. Auf die Effizienz der Entwicklung kann man durch gewissen Druck auf das Personal Einfluß nehmen. Man sollte jedoch Prioritäten setzen, denn zu viel Druck sorgt für den Burn Out oder gar die Kündigung der Abteilungs-

grafisch eher auf C-64 Niveau. Die Spione, die für den CIA tätig sind, müssen mit bestimmten Aufträgen versorgt werden. Je mehr Bereiche sie allerdings ausspionieren, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit der Aufdeckung. Eine Aufdeckung der Spionagetätigkeit kann zum eigenen Ruin werden. Ständig eintreffende Telegramme halten einen über alles Notwendige

nommen werden. Bis auf eine durchschnittliche Titelmelodie lassen die spärliche Soundeffekte zu wünschen übrig.

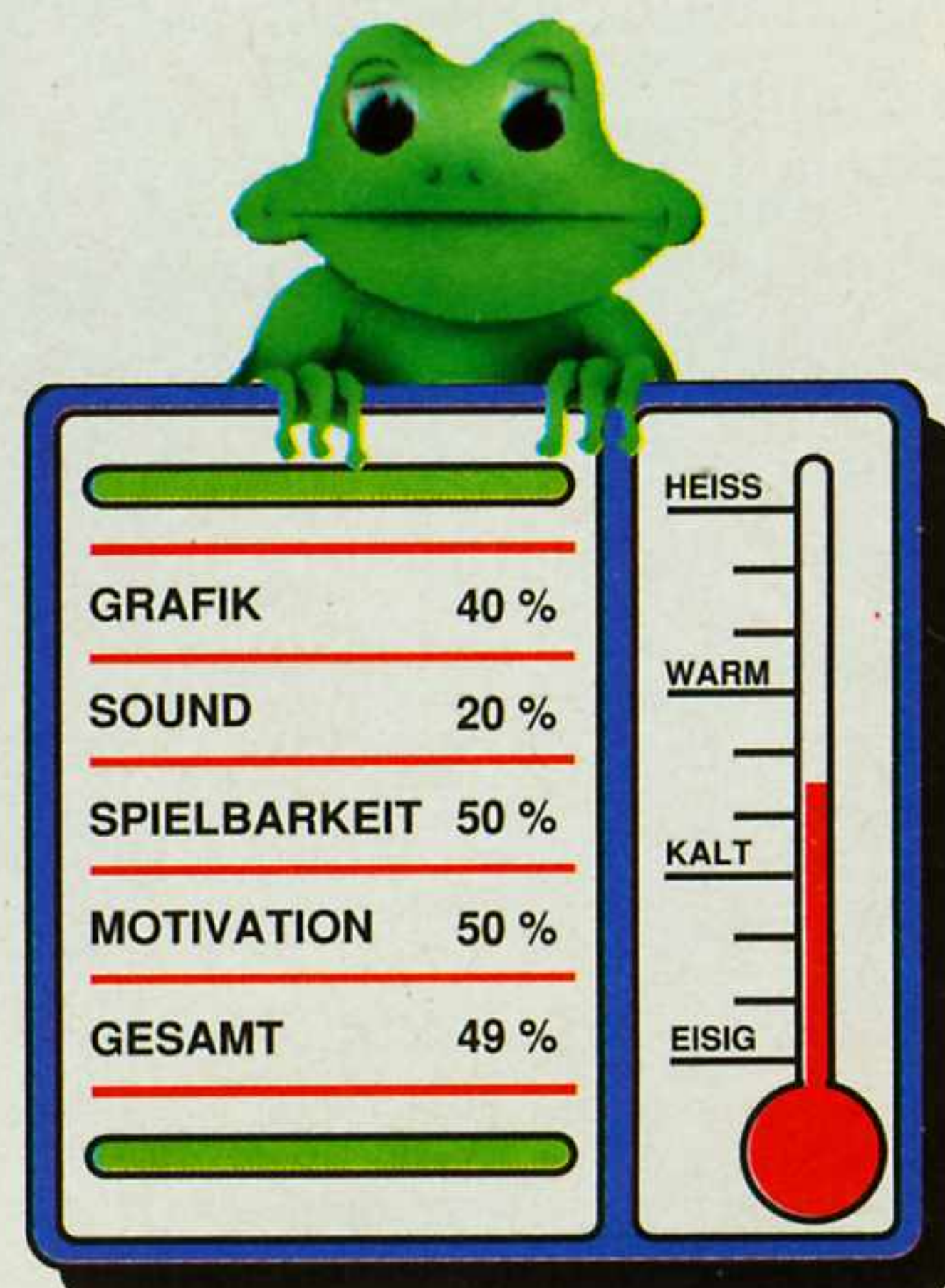
Die Grafik ist altertümlich und auf dem Stand von 1987. Insgesamt ist das Spiel nur eingefleischten Tom Clancy Fans und Hardcorestrategiefreaks zu empfehlen.

Hans Ippisch



Eine der besten unter den wenigen Grafiken.

Alles bereit für den Start des Satelliten?



Einmal Kanzler sein



PC
T+S GmbH
ca. 94,- DM

Mit Simulationsprogrammen zu so ziemlich jedem

Verkehrsmittel, ob zu Land zu Wasser oder in der Luft, ist der PC-Markt inzwischen mehr als reichlich versorgt.

Zu diesen oft actionreichen Simulationen, meist aus englischer oder amerikanischer Herstellung, sind Wirtschafts- oder Politiksimulationen die von vielen geschätzte, ruhigere Alternative. Exzellente Spiele wie "SimEarth" oder "Balance of Power" - ein Dutzend weitere könnten noch aufgezählt werden - haben inzwischen auch in diesem Softwarebereich gewisse Qualitätsstandards eingeführt. So können selbst kleinere Hersteller, die nicht die nötige Power (und Programmierer) haben, um im Actionspiel-Markt mithalten, inzwischen kein Spiel mehr ohne VGA-Grafik und Mausbedienung veröffentlichen.

"Einmal Kanzler sein", eine witzige Simulation der täglichen Geschäfte des Bundeskanzlers, ist ein typischer Vertreter letzterer Kategorie. Die Spielidee ist schnell erklärt: Als frischgewählter Kanzler der wiedervereinigten Bundesrepublik hat der Spieler sein politisches Können zu zeigen. Ein Kabinett muß her, die Beziehungen zum Ausland müssen gepflegt und gefestigt werden, und das eige-

ne Familienglück darf beim Regieren natürlich auch nicht vergessen werden. Jeder Spielzug besteht aus einer Situation, auf die man mit einer von drei möglichen Alternativen reagieren muß. Gibt man auf eine Frage die, für einen Politiker passende Antwort, werden einem bis zu zehn Punkte auf den Spielstand addiert, die "zweitbeste" Antwort wird

mit einer kleineren Punktzahl oder einem kleinen Abzug bedacht, und die völlig falsche Reaktion wird mit den entsprechenden Minuspunkten bestraft. Besonders wichtige Entscheidungen haben außerdem Einfluß auf sechs Skalen,



Leningrad Kanzler goes to Bonn.

welche die Gesundheit des Kanzlers, die Beliebtheit im Volk, in der Partei, in der Koalition, und im Ausland, sowie des eigenen Familienglücks widerspiegeln. Der Großteil aller Themengebiete hat dabei Bezug zu wirklichen, politischen Situationen: Die Arbeitslosigkeit und die wachsende Ausländerfeindlichkeit im Beitrittsgebiet fordern den Spieler ebenso, wie Störfälle in osteuropäischen Kernkraftwerken. Oft wird internationales Vermittlungsgeschick vom Kanzler erwar-

tet, manchmal muß man einfach die betrunkene Gattin auf einem Empfang in den Schranken halten. Wenn der Spieler sein Amt bis zum Ende einer Regierungsperiode halten kann, winkt ihm eine gedruckte Urkunde mit der Bewertung seiner Fähigkeiten.

Jede Spielsituation wird in der oberen Bildschirmhälfte durch ein handgemaltes

Komikbild illustriert. Schade nur, daß man im Spielablauf fast keine Zeit hat, sich die wirklich witzigen Grafiken richtig anzusehen. Selbst in der langsamsten Spielstufe bleibt dem Spieler nämlich kaum Zeit, sich die drei möglichen Antworten in Ru-

Entschluß hin, eine ausgelassene Silvesterparty für seine Parteifreunde zu geben, 18 hart erkämpfte Punkte abgezogen werden, wo doch sogar für eine verheerend falsche Antwort im Regelfall gerade zwei abgezogen werden - ein Programmfehler ist da für mich die einzige Erklärung. Abgesehen von solchen Spielspaß-Killern, ist das

Programm mit einigen guten Ideen bestückt. In regelmäßigen Abständen zum Beispiel bekommt der Spieler die Gelegenheit, seinen Spielstand durch ein Geschicklichkeits-, Glück-, oder Denkspiel aufzubessern, eine willkommene Abwechslung. Trotz der besagten Macken (sie traten nicht in jedem Spiel auf) ist "Einmal Kanzler sein" wegen des Bezugs zu realen Themen, ein ganz interessantes Spiel. Ein Dauerpaß wird aber vermutlich nicht daraus, denn nach drei bis vier Spielen hat man eigentlich alle Fragen mindestens einmal beantwortet.

Thomas Borovskis

he durchzulesen, geschweige denn, sich die Bilder etwas länger zu betrachten. Ist eine entsprechende Zeitspanne abgelaufen, dann wird im Sekundentakt ein Punkt nach dem anderen vom Spielstand abgezogen - eine Spielregel, die ebenso unnötig und ärgerlich ist, wie manche total unsinnigen Punktabzüge, die das Programm auf Antworten vergibt, die nach meiner Ansicht eigentlich nicht falsch sein können. Es kann durchaus vorkommen, daß dem Spieler auf den



MiG-29M

SUPERFULCRUM



Der Trend zu immer besseren und neueren Flugsimulationen hat nun auch die Softwareschmiede **DOMARK** erfaßt. Sie versucht mit dem Programm "MIG 29 M" den Anschluß an den Vorgänger "MIG 29" zu finden.

Lobenswert ist, daß nicht der böse Russe bekämpft werden muß, sondern daß Du mit einem russischen Flugzeug im Auftrag einer

internationalen Streitmacht kämpfen kannst.

Das Handbuch vermittelt die nötigen Grundlagen um die Maschine in die Luft zu bringen und ein bißchen rumzufliegen, doch dann bist Du auf Dich gestellt (die 20 Seiten über Test und Entwicklung hätte man zugunsten einer besseren Anleitung kürzen können). Dafür liegt der Packung noch eine Karte des Einsatzgebietes bei und ein tolles (leider englisch geschriebenes) Buch über die besten Militärflugzeuge der Welt. Die Installation auf dem PC ist problemlos, das Handbuch erzählt zwar was von Kopierschutz und Schlüsselplatte, in meiner Packung war nichts von beiden.

Nach dem tollen Intro mit einer Super-Animation und gutem Sound folgt ein Menübildschirm, in dem Du die Bewaffnung bestimmen und Dich in die Pilotenliste eintragen kannst. Nach den ganzen Einstellungen geht's ins Cockpit und was es hier zu sehen gibt ist echt enttäuschend. Kein Instrument ist beschriftet, eine Reihe Kontrollampen blinken und das HUD ist mager. Dazu kommt der Sound nun nicht mehr aus der Soundkarte sondern aus dem PC-Speaker und ist so nervtötend, daß er abgeschaltet werden muß. Nach gelungenem Start ist die VGA-Landschaftsgrafik schön anzusehen und gut gezeichnet, aber furchtbar ruckelig und langsam. Gegner sind durch die mangelnde Info im Cockpit nur schwer auszumachen und zu bekämpfen. Die Bewaffnung entspricht dem Original und auch das Flugverhalten ist (laut Handbuch) gut simuliert. Die Bedienung durch Joystick und Tastatur entspricht dem Standard.

Der Preis ist für die Leistung, die das Programm bietet, entschieden zu hoch, was aber teilweise durch die Spielidee und die Packungsbeilagen ausgeglichen wird.

Markus Gurnig

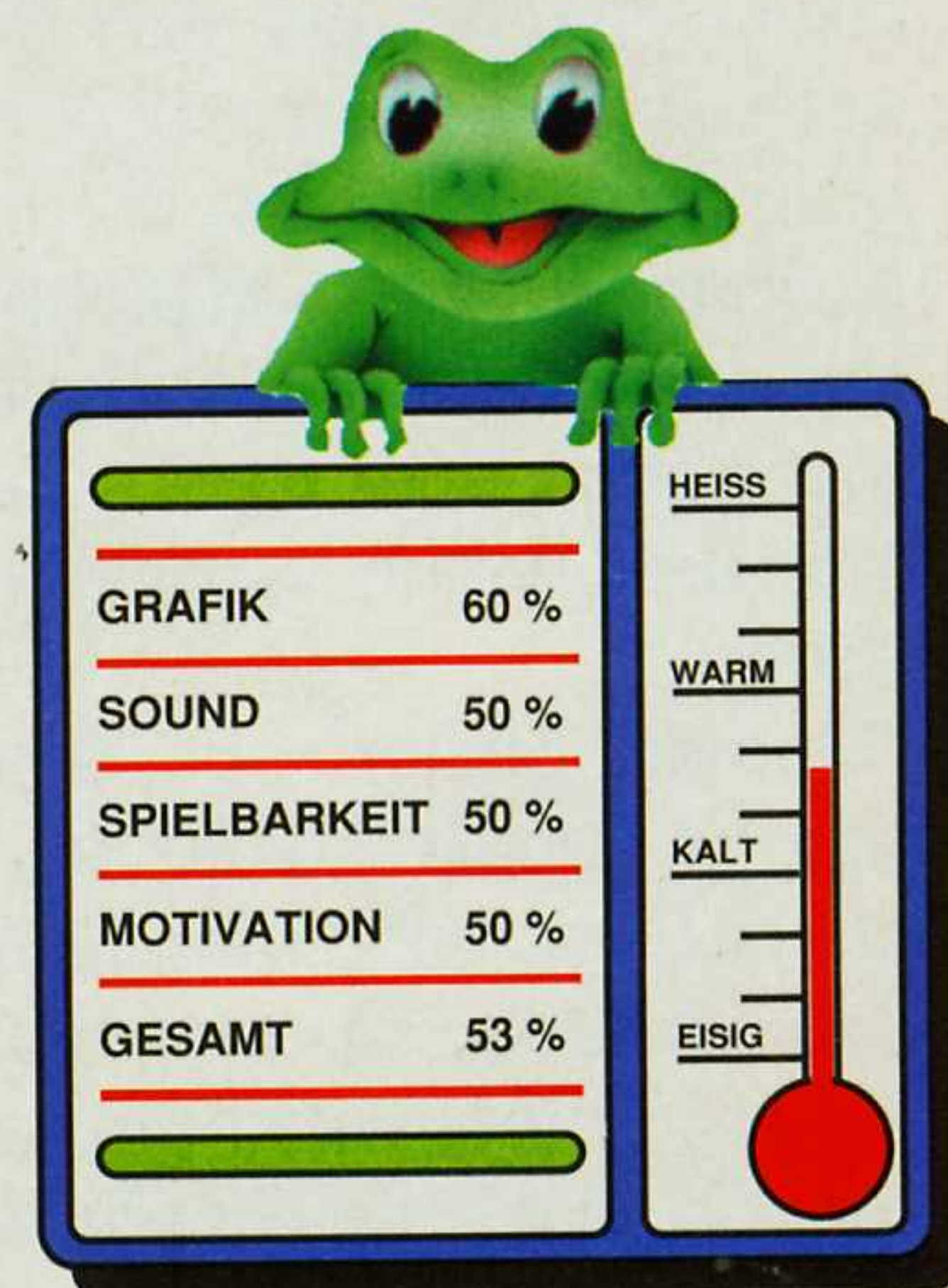


Spärliche Cockpitausstattung

Amiga

Die Amiga-Version entspricht, was das langsame Scrolling und die Minimalausstattung des Cockpits angeht im großen und ganzen der PC-Version. Dagegen ist der Sound vom Feinsten, die Triebwerksgeräusche sind originalgetreu und die Hintergrundmusik ist auch ganz nett. Die digitalisierten Bilder in Intro und im Infomenü sind hart an der Grenze des Grafikchips, die Auflösung ebenfalls spitze. Benutzerfreundlichkeit und Bedienung entsprechen der PC-Version.

65 %



GNADENLOS

Der Konsolen- und Softwarespezialist

Konsolenspiele ab DM 19,90

Tel.: 01 61-283 07 78 & 0 69-297 76 47
& 0 89-48 80 74

Keiner ist gnadenloser, denn es kann nur einen geben!



Ein neues Jump'n Run-Game, der witzigen Art, wird in den nächsten Tagen den Weg in die Regale Eures Softwarehändlers finden. Bekannt von Film und Funk wirbt nun der kleine Bart Simpson auch auf dem Amiga um Eure Gunst.



Wer nun erwartet Szenen der Serie vorzufinden, ist auf dem Holzweg. Kurz zur Handlung: Aliens sind auf der Erde gelandet und wollen die Macht übernehmen. Barts Schwester befindet sich, warum auch immer, in ihrer Gewalt.

Fortsetzung Seite 58



Freitagabend, 18.25 Uhr, in Deutschland. Das öffentlich-rechtliche Original.



Samstagmorgen, 7.00 Uhr, USA. Pay TV "The Müllers".



Hier beginnt die Mutanten-Schwemme, die sich erst mit Sonnenbrille in vollem Ausmaß zeigt.



Soylent Grün grüßt rosarot.



Es gilt sie zu befreien. Aber lassen wir das, kommen wir zu Gameplay. Das Intro ist wirklich sehenswert und die Grafik während des Spiels ist auch nicht übel. Die Sprites sind recht nett und orginell, Scrolling, Animation, Geschwindigkeit und Sound gehen auch in Ordnung. Man rennt also durch

die Straßen und versucht Berührungen mit den Aliens, die rudelweise durch die Gegend hopsen, zu vermeiden. Gelegentlich findet man auch Münzen, die man einsammeln kann. In manchen Läden kann man sich dafür auch manche nützlichen Dinge dafür kaufen (das kommt mir irgendwie

bekannt vor!). Ein nettes Extra ist auch die Sonnenbrille. Zwar wird es recht dunkel wenn man sie aufsetzt (wer hätte's gedacht), aber sie wartet mit einem besonderen Gag auf! Harmlose Spaziergänger entpuppen sich so als ekelhafte Aliens. Im Licht der Sonne sehen sie ganz normal aus. Richtig abgehen tut die Post aber, wenn Bart ein Skateboard findet. Man braucht schon verflixt fixe Finger um bei dem Tempo noch schleimigen Mutanten ausweichen zu können. Alles in allem macht das Game einen recht brauchbaren Eindruck, obgleich es nichts umwerfend Originelles bieten kann. Wer noch kein Spiel dieser Art hat,

sollte sich die Anschaffung überlegen. Fans der Serie werde ich sowieso nicht zurückhalten können, zu groß ist doch die Versuchung als Bart Simpson mit dem Skateboard durch die Straßen zu brettern.

R.Rosshirt

GRAFIK	85 %
SOUND	80 %
SPIELBARKEIT	86 %
MOTIVATION	88 %
GESAMT	86 %

HEISS
WARM
KALT
EISIG

A man in a dark suit and white shirt is shouting with his mouth wide open. He is in a room with wooden chairs and tables. In the top right corner, there is a colorful, stylized logo that says 'FUN TIME' in a jagged, multi-colored font (green, yellow, red, black).

FUN TIME

Das Action-Magazin

Play Time - EXTRA
Dezember 1991

Freeclimbing

Seite 2 - 4

Brettspiele

Tests & Infos
Seite 5 - 9

Rollenspiele

Neues aus Utopia
Seite 10 - 12

Thorsten's
**Kino & Video-
NEWS**

Seite 13 - 16

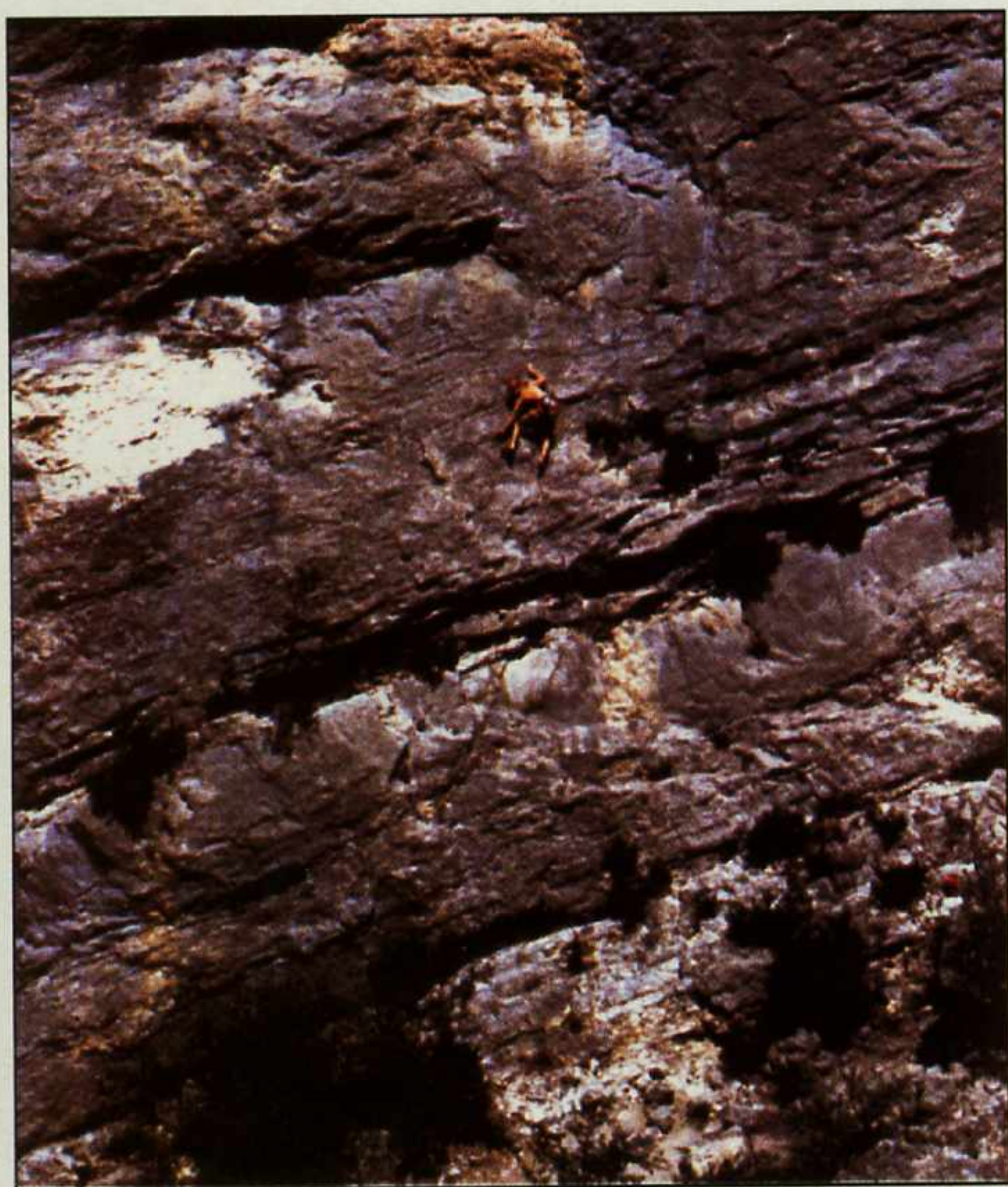
Wanderschuhe

und

Rucksackade!

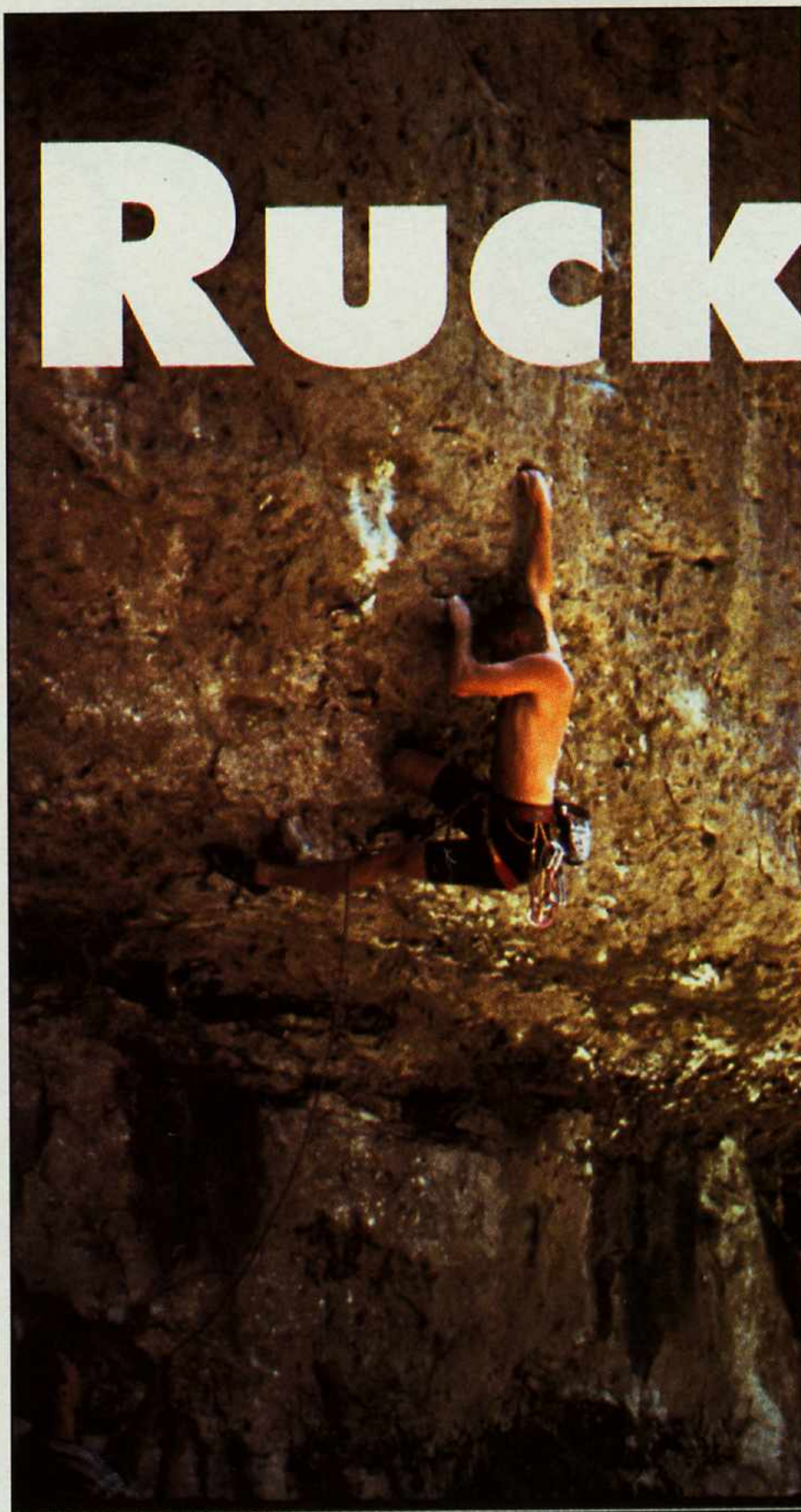
Na, haben wir immer noch ein paar eiserne Fußball-Fans unter unseren Lesern, obwohl wir Euch in fast jeder Ausgabe wesentlich interessantere Sportarten vorstellen? Macht nichts! Wir stellen Euch nämlich dieses Mal wieder etwas Neues vor. Heute geht es ums Freeclimbing (wie der eine oder andere den Bildern auf dieser Seite zweifellos schon entnommen haben wird...), was, wie Ihr gleich lesen werdet, jeder praktizieren kann.

Wie festgeklebt schmiegt sich Thomas in einer unbeschreiblichen Stellung unter einen Überhang, von dem er jede Sekunde herunterfallen kann. Nur seine Augen bewegen sich bei der Suche nach dem nächsten Griff, der erreichbar scheint. Nach einem einleitenden Luftholen schwingt er leicht zurück, zieht sein Bein über die Kante des Vorsprungs, unter dem er



Unermüdlich: Thomas in der Wand

hängt und greift mit der Hand in eine winzige Spalte über sich. Als er sich langsam nach oben zieht, geben die Muskeln seiner gebräunten Arme eine gute Vorstellung davon, wieviel Kraft eine solche Aktion erfordert. Blitzschnell fährt seine andere Hand in den Beutel mit Magnesium, welcher an einer Kordel um seinen Bauch hängt, um die Hände trocken zu halten. Nachdem er den nächsten Griff gefunden hat, schiebt eine Hand vorsichtig das Sicherungsseil in Richtung Haken, der über ihm aus der



Beim ersten Mal kein Glück...

Felswand schaut. Karabiner und Seil in einer Hand trennen ihn nur noch Zentimeter vom sicheren Haken, als plötzlich sein Fuß abrutscht. Thomas fällt!

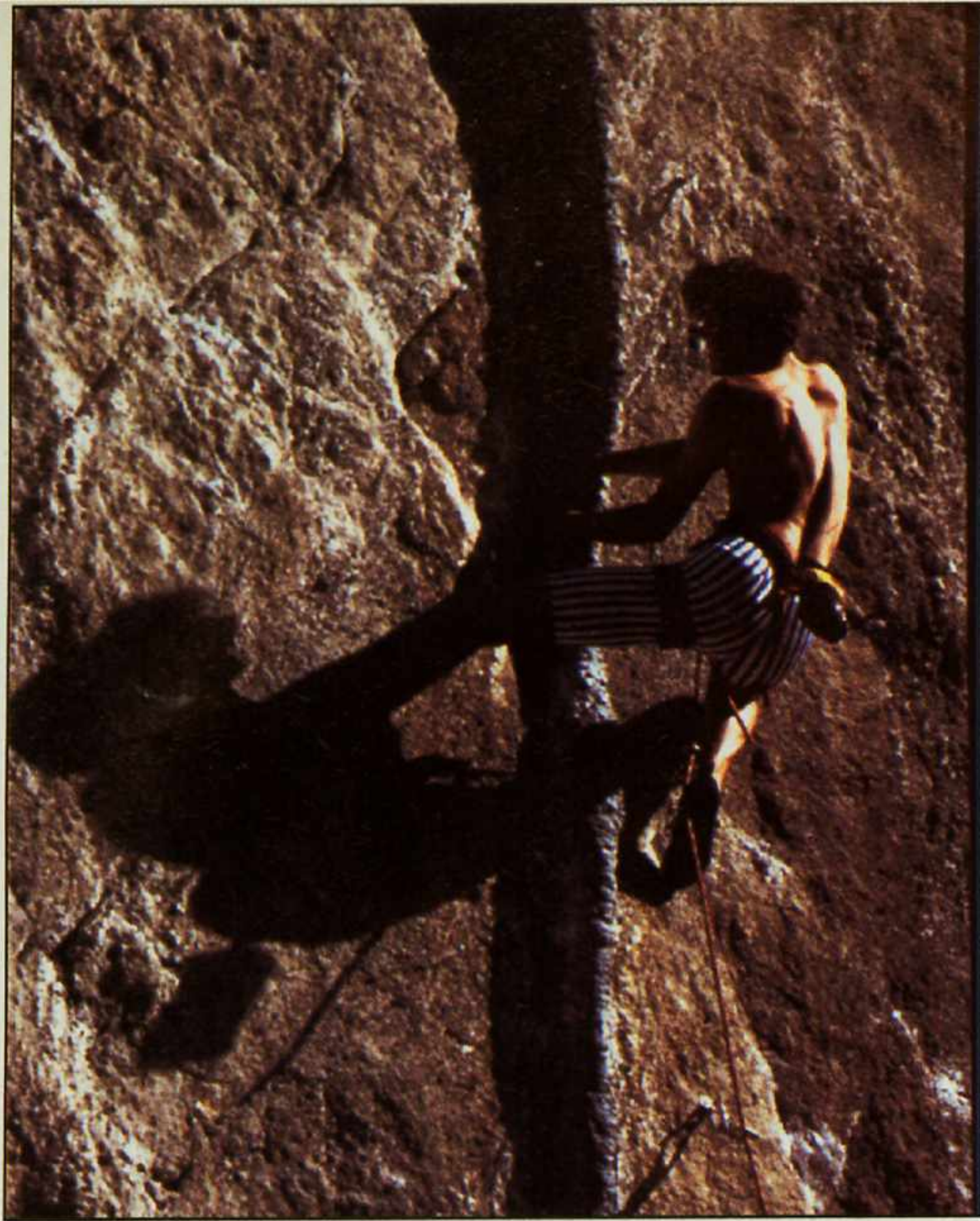
Vier Meter tiefer wird er abgefangen und baumelt am Seil unterhalb des Vorsprungs an einem tieferliegenden Sicherungshaken, in den er das Seil schon vorher eingehängt hatte. "Ich bin heute soooooo schwach..." jammert er enttäuscht und die anderen müssen lachen. Er wird es noch einmal versuchen müssen, aber so ist es eben beim Freeclimbing.

Aber vielleicht sollten wir erst einmal sagen, was Freeclimbing ist und was nicht. Freeclimbing ist nämlich nicht, wie man oft hört, eine von labilen Selbstmördern praktizierte Variante des russi-

schen Roulettes, sondern gänzlich ungefährlich, wenn man sich richtig verhält. Im Gegensatz zum "Free-Soloklettern", bei dem wirklich ohne Seile, Haken und Sicherungen geklettert und öfters auch gestorben wird, ist die Lebensgefahr beim Freeclimbing durch eben diese Haken, Seile und Sicherungen unterbunden. Vom anderen Extrem, dem artifiziellen Klettern, bei dem man sich am Seil die Wand hinaufzieht, unterscheidet sich das Freeclimbing allerdings auch wieder, denn der Freeclimber benützt nur die Spalten und Ritzen im Felsen, um sich fortzubewegen. Das Seil dient nur als Sicherung beim etwaigen Runterfallen. Bis dahin macht der Kletterer davon jedoch keinen Gebrauch. Die Sicherungsmethode ist dabei ganz einfach: Die schon bestehende Klettertour wird von unten unter Mitnahme eines Seiles begonnen. Beim ersten Haken, der schon von einer früheren Besteigung im Fels verankert ist, hängt man das Seil ein und klettert weiter bis zum nächsten Haken und so weiter. Ist man oben angekommen, hängt das Seil nun durch alle Haken der



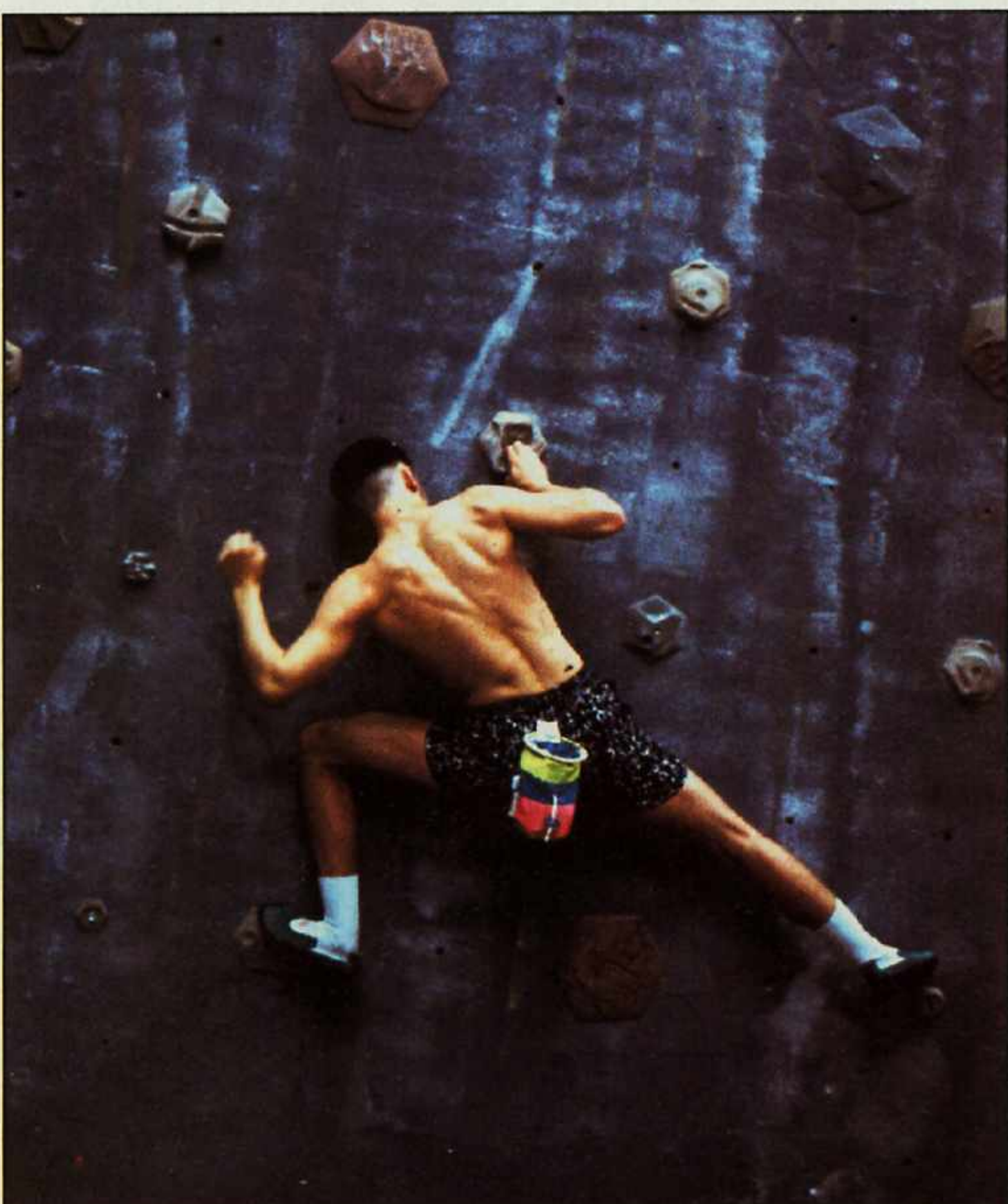
Kurz vor dem Ziel



Während im Sommer die Natur lockt..

Tour. Rutscht man aber auf halber Höhe ab, so fällt man nur in den nächsten Haken, mit dem das Seil verbunden ist, und wird gehalten. Damit beim Aufstieg zwar immer Seil nachkommt, beim Fall aber nicht, muß unten ein zweiter Mann stehen, der das Gegengewicht darstellt und vorsichtig nur soviel Seil gibt, wie auch gebraucht wird. Wenn das Seil zu locker gehalten wird, kann ein Sturz sehr tief und damit unangenehm sein. Man ist also nicht so sehr den Gefahren des Berges, sondern eher der Unaufmerksamkeit anderer ausgeliefert. Man ist demnach gehalten, sich einen Menschen als Partner zu wählen, dem man sein Leben anvertrauen kann.

Die Haken haben übrigens irgendwann einmal freundliche Erstbesteiger in der Wand hinterlassen, die sich dann entweder von oben abseilen oder die wirklich todesmutig von unten in die Wand einsteigen und



...muß im Winter die Kunstwand erhalten.

herumhämmern und bohren.

Doch wie entwickelte sich eigentlich das Freeclimbing? Es begann Anfang dieses Jahrhunderts auf dem Gebiet der vorübergegangenen DDR und wurde danach zunächst in Amerika zu einem eigenen Klettersport. In den 70er Jahren schwappte die Kletterwelle dann zurück auf Europa und mit dem Anglizismus "Freeclimbing" wurde das ehemals in Deutschland entdeckte Freiklettern reimportiert. Dem Klettern jeder Art verschrieben hat sich der Deutsche Alpenverein. Wer sich dafür interessiert, der sollte dort zunächst einen Anfängerkurs belegen, damit er seine Kletterferien in den Bergen und nicht im Krankenhaus verbringt, denn auch das Sichern will gelernt sein! Den Alpenverein gibt es glücklicherweise nicht nur in den Alpen, sondern auch im übrigen Land.

Thomas ist ebenfalls Mitglied im Alpenverein und betreut mehrmals im Jahr Jugendgruppen mit kleinem Kletternachwuchs, aber auch ältere Hobby-Alpinisten. Schließlich ist es immer wieder eine Genugtuung, wenn man weiß, daß das eigene Hobby nicht vom Aussterben bedroht ist. Aber mehr Spaß, so sagt er uns, mache das Klettern an, auch für ihn, schwierigen Wänden. Wir sind natürlich neugierig und wollen nun alles über Freeclimbing wissen.

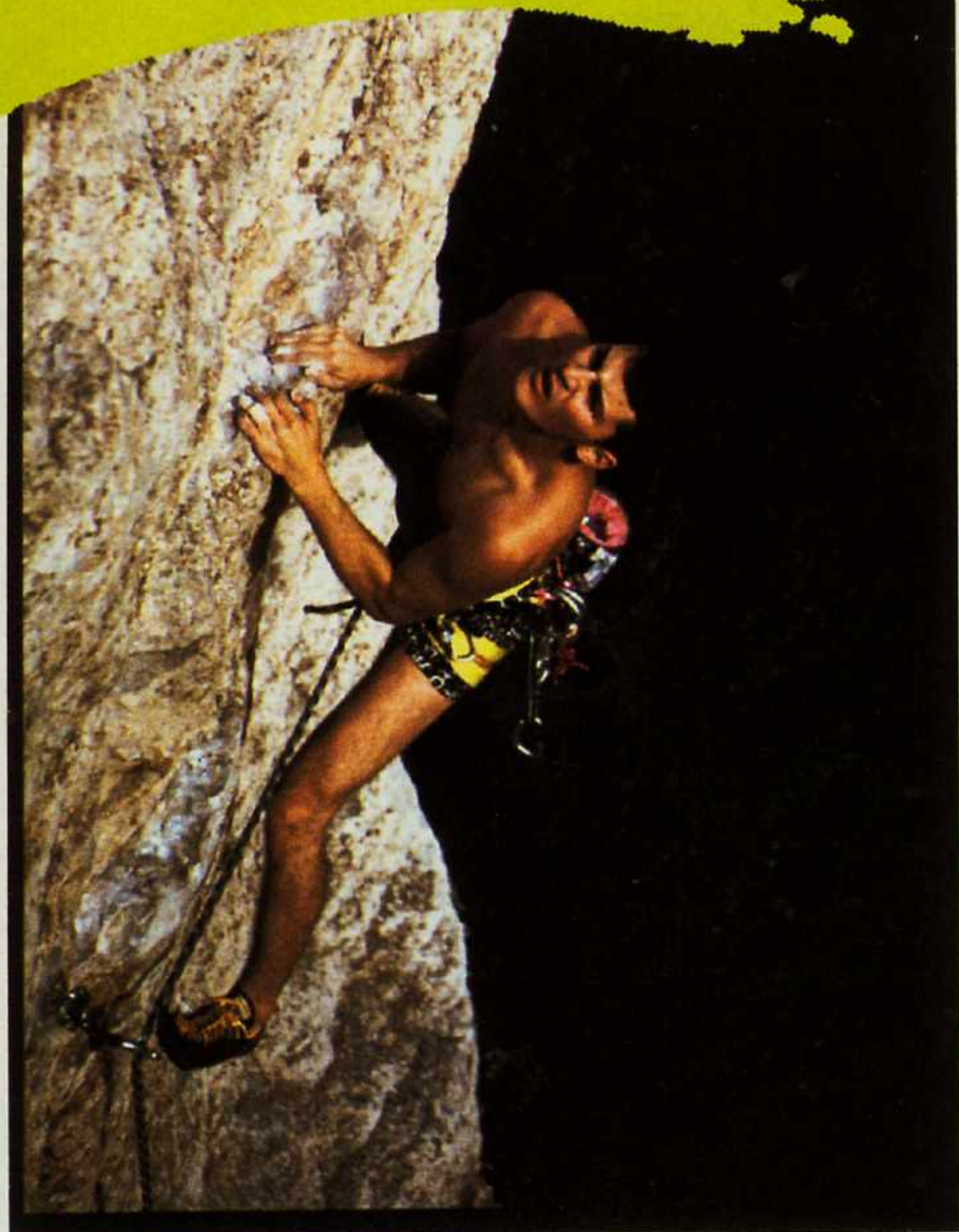
Dazu erfahren wir zunächst etwas über die Ausrüstung. Neben zwei Armen und zwei Beinen braucht man ja mindestens noch einen Felsen und scheinbar auch ein Seil und einen Partner. Den Partner gibt es dabei kostenlos im Freundeskreis, die Felsen stehen in der Landschaft und die Arme und Beine hat man ja sowieso hoffentlich jedenfalls. Aber beim Seil führt kein Weg an einer kleinen Investition vorbei. Um die 300 DM kostet ein Seil, das 50 Meter lang ist und einem immer wieder das Leben rettet. Daneben braucht man noch Karabinerhaken, spezielle Ösen und einen Gurt, der um die Hüften angelegt wird und an dem das Seil nahe dem Körperschwerpunkt befestigt wird. Außerdem empfiehlt uns unser Kletterexperte spezielle Kletterschuhe (keine Wanderstiefel?!), die eine extrem rutschfeste Gummisohle haben und nur so am Stein kleben. Damit ist man dann mindestens noch einmal 400 DM los und kann dafür mit der Kletterei beginnen. Anfängern ist natürlich zu empfehlen, sich von einem Fortgeschrittenen einweisen

zu lassen, damit man weiß, ob einem die ganze Sache überhaupt gefällt. Aber die Chancen dafür stehen gut, denn nicht umsonst werden die alle Felsen erobernden Freeclimber täglich zahlreicher, so daß mancher Felsen an schönen Tagen schon von Weitem in allen Farben der bunten Hosen und Sporttrikots leuchtet. "Aber kann wirklich jeder einfach so scheinbar unbezwingliche Überhänge erklimmen, weil er die Ausrüstung hat?" fragen wir uns und Thomas. Wir



Keine Angst vor dem Sturz

dachten es uns fast: "Nein, natürlich nicht. Wer freiklettert, muß ja sein eigenes Gewicht im wörtlichen Sinn halten, nämlich mit meistens weniger als einer Hand, also mit vielleicht drei oder nur zwei Fingern. Da kann man nicht abends vor dem Fernseher über Chipstüten und einem geleerten Kasten Bier langsam dahindämmern. Um den Körper fit zu halten, muß man oft trainieren, am besten täglich. Freeclimber haben dazu nicht selten eine eigene kleine Kletterwand zu Hause, an der sie üben. Wer dafür keinen Platz hat, der kann natürlich auch einfach nur Fitness- und Krafttraining machen. Aus dem Bodybuilding sind ja alle Methoden bekannt, wie man Fett ab- und dafür Muskeln aufbaut. Aber Vorsicht: Muskeln wiegen doppelt so viel wie Fett! Außerdem ist beim Klettern vor allem die Technik gefragt und nicht Muskelpakete." Da werden wir ihn doch gleich mal beim Wort nehmen... "Was wiegst Du denn Thomas, Du müßtest ja über 1,80 m groß sein?" "Stimmt, ich bin 1,84 m groß



Kritischer Blick nach dem nächsten Griff

und habe bald 70 kg erreicht, die ich aber weiter reduzieren will." bestätigt uns Thomas. (Warum bekomme ich nur unweigerlich Hunger?) Doch trotz seines geringen Gewichts ist Thomas nicht dürr und schwächling. Unter seiner eher dürrtigen Kleidung sehen wir einen trainierten Körper, der weibliche Herzen sicherlich höher schlagen läßt.

Apropos... "Wie steht's denn mit der Damenwelt im Freeclimbing? Das ist doch wohl eher was für Männer, oder"? Da lacht er, unser Thomas. "Ach Blödsinn! Die Frauen klettern uns oft genug Touren vor, da kann man nur staunen! Durch ihr niedrigeres Gewicht sind die Frauen den Männern absolut ebenbürtig und klettern häufig genauso schwer wie ihre Partner." Gleichberechtigung - im Sumpf von Personalabteilungen und selbstzufriedenen Politikern in unserer Gesellschaft hei. umkämpft - ist am Fels also längst eingeführt, wenn es darum geht, Auge um Auge mit dem Edelweiß zentimeterweise eine Wand zu durchsteigen. Aber das kann ja wohl nicht alles sein, oder Thomas?

"Was reizt Dich denn nun so sehr am Freeclimbing?" "Freilich ist es nicht nur die Kletterei an sich, auch die Atmosphäre spielt eine wichtige Rolle. Freeclimber sind gesellige Leute, die gerne reisen. Letzten Sommer war ich in Frankreich, wo ich nächstes Jahr hinfahre, weiß ich noch nicht, aber wo ich auch bin, immer treffe ich Menschen aus aller Welt, die Freeclimbing als Hobby haben, und das verbindet mehr als der Spaziergang

durch irgendeine Altstadt in einem fremden Land. Trotz der Sicherungen ist es doch immer wieder der Hauch von Lebensgefahr, dem man sich ausgesetzt fühlt, wenn man gefährliche Aktionen am Fels macht. Da merkt man ganz einfach, da. Amerikaner, Japaner, Franzosen und Deutsche doch nicht so verschieden sind. Alle fallen gleichschnell herunter, alle sind erleichtert, wenn sie eine Tour geschafft haben und feiern alle gleich gerne. Gut, sie sprechen alle ein bißchen unterschiedlich, aber was macht das schon?"

Trotz seines Interesses am Ausland haben wir Thomes in einem heimischen Klettergebiet besucht, nämlich in der Fränkischen Schweiz. War sie früher nur für Wanderer und Naturfreunde von Interesse, so ist sie heute der Freeclimbing-Magnet des Südens. Etwa die Hälfte aller deutschen Touren liegen hier dicht beisammen. Das ruft, wie könnte es anders sein, die Naturschützer auf den Plan, die für ihre recht idealistische Vorgehensweise bekannt sind. Schon werden Felsen gesperrt, weil man die Vögel oder Pflanzen zu schützen versucht. "Das", so Thomas, "lasse ich mir ja noch eingehen, aber wenn Felsen schon gesperrt werden, weil sie ein gutes Gelände für bestimmte Tierarten darstellen könnten, obwohl die Tierart den Felsen gar nicht in Anspruch nimmt, dann finde ich diese Maßnahme einfach überzogen." Doch ach, der einzelne ist schwach, wer wüßte das nicht. Deswegen hat sich jetzt die IG Klettern formiert. Nach dem Vorbild typisch deutscher Vereinsmeierei will man geschlossen durchsetzen, was bisher durch andere Interessengruppen verwehrt war. Man mu. abwarten, ob die neue Organisation hält, was ihr Gründungsgedanke verspricht.

Was jeder andere Sportler kann, das können die Freeclimber jedenfalls schon lange. Mit dem Gedanken an einen objektiven Leistungsvergleich werden nämlich auch Wettkämpfe ausgetragen, deren ersten ein italienischer Journalist ins Leben rief (Journalisten und Freeclimber standen sich eben

schon immer recht nahe...). Der nicht nur sportlichen Fairness halber darf jedoch nicht unerwähnt bleiben, da schon seit Jahrzehnten im bisher eher abgeschiedenen Ru.land Klettermeisterschaften ausgetragen wurden. Die waren nur nicht so leicht zugänglich und um die guten Kommunisten vor den schlechten Einflüssen des Kapitalismus zu schützen, blieb man dort lieber unter sich. Nun gibt es zwar keine mächtigen Kommunisten mehr, dafür aber Weltmeisterschaften, an denen jeder Freeclimber teilnehmen kann und der Sportkanal hat ein Ereignis mehr, von dem er jährlich berichtet.

Nachdem wir unseren kreidebleichen Fotografen aus der Felswand geborgen haben (er war übrigens nie wirklich in Gefahr!), verabschieden wir uns von Thomas und seinen Kletterfreunden und fragen, welchen Wunsch er für die Zukunft des Freeclimbing habe. "Tja, das ist so eine Sache...Da wäre die Ethik des Kletterns, damit nehmen es nicht alle so genau. In letzter Zeit passiert es immer öfter, da. Klettertouren oder Felswände künstlich bearbeitet werden, um die Schwierigkeiten zu vermindern. so werden rücksichtslos Grifflöcher mit dem Hammer "hergestellt" oder mit Superkleber andere Haltepunkte in die Wand gezaubert. Das muß aufhören - es ist nicht nur den Erstbegehern gegenüber eine Riesenschweinerei. Auch sollte jeder zugeben, in welchem Stil er eine Tour geklettert hat, und sich nicht aus Prestigegründen in die eigene Tasche lügen. Sonst wäre nur noch zu wünschen, daß trotz des rasanten Zulaufs, dessen sich unsere Sportart momentan erfreut, das Klettern als Natursportart trotz aller naturschützerischen Aktivitäten weiterhin im gleichen Umfang betrieben werden kann."



Freeclimber finden immer eine Stelle zum Klettern...

À la carte

Kreative Menschen haben es nicht leicht! Auch im Urlaub werden ihre kleinen, grauen Zellen strapaziert. So ergeht es Jahr für Jahr Karl-Heinz Schmiel, seines Zeichens Besitzer des Ein-Mann-Verlags MOSKITO. Nach eigener Aussage kommen ihm im Urlaub immer die besten Ideen. Von der Idee bis zur Realisation seiner Spiele verbleibt ihm meist nicht viel Zeit, da er jedes Jahr auf der Verbrauchermesse SPIEL in Essen sein neuestes Spiel vorstellt. Mit "À la carte" hat er sein wohl bislang fetzigstes Spiel vorgestellt.

Gerichte zusammengebrutzelt werden. Zudem findet sich am unteren Rand des Ofens eine Skala von eins bis sieben, die die momentan erreichte Heizstufe mittels einer kleinen Wäscheklammer anzeigt. Jeder Koch stellt nun auf seine Herdplatte eine rosafarbene emaillierte Bratpfanne - leider ist nicht bekannt, ob sie aus rostfreiem Edelstahl besteht - und bestückt sie mit einem der auf dem Tisch liegenden Rezeptplättchen.

Fertige Gerichte, die aufgrund der Rezepte korrekt zusammengeköchelt wurden, bedeuten gewinnbringende Punkte zum Schluß des Spiels. Über



Kochen ist eine Kunst für sich

Drei bis vier Mitspieler finden sich als Köche zusammen. Über das, was im weiteren Spielverlauf folgt, würde in der Realität schnellstens der Mantel der malträtierten Kochkultur geschwungen werden. FAIRPLAY-Leser zeichnen sich jedoch durch eine gehörige Portion Neugier aus, daher werden wir allen Schrecknissen zum Trotz einen Blick in das mit Kochdünsten verhaftete Küchenstudio werfen.

Was braucht der hoffnungsvolle Chefkoch in spe, um ein Gericht erwartungsfrohen Gästen auf dem Tisch kredenzen zu können? Richtig geraten! Er benötigt eine Kochplatte, mit deren wärmespendender Funktion

das Gelingen einer Speise entscheidet das wohldosierte Würzen derselbigen. Je nachdem, wie schwierig sich das Würzen eines Gerichtes gestaltet, liegen die zu erzielenden Punkte für die teilweise magenschädigenden Mahlzeiten zwischen ein bis sechs Punkten. Ein frisch aufgesetztes Kaffeewasser à la Bocuse erbringt keinesfalls soviel Punkte wie die Sinabelkirchner Ratsherrenplatte, die das Aufbringen der gesamten Kochkunst heraufbeschwört.

Rezeptvorgaben bitte beachten

Die Rezepte enthalten wichtige Informationen für den Kochlöffel schwingenden Spieler. Pro Rezept wird die Punktzahl angegeben, die ein fertiges Gericht abwirft, die Mindestheizstufe, die notwendigerweise erreicht wer-

BRETTSPIELE

den muß, um Schmackhaftes auf den Tisch zu bringen und die Gewürze, ohne die kein Gericht gelingen kann. Greifen wir wahllos in die Fülle der vorgegebenen Rezepte hinein, so sehen wir mit einem kulinar(r)isch trainierten Blick, daß "Bücklinge mit Ei im Spinatmantel" fünf Punkte bei einwandfreiem Würzen für den Koch bedeuten, die Herdplatte mindestens auf "4" vorgeheizt sein muß, aber nicht die Heizstufe von "7" überschritten werden darf. Zusätzlich muß mit jeweils zwei Oregano- und Zitronenholzzyklindern gewürzt werden.

Die vier im Spiel enthaltenen Gewürze selbst befinden sich in kleinen Bonbondöschen und bestehen aus unterschiedlich farbigen Holzklötzchen. In jedem Gewürzfläschchen befindet sich zudem Salz, das das erforderliche Würzen nicht gerade einfacher gestaltet, da nicht nur drei gleiche Gewürzzutaten, sondern bereits auch drei Salzelemente das Gericht als verwürzt zu den "versauten Gerichten" zählen lassen. Diese schlagen zum Schluß, unabhängig von der aufgedruckten Punktezahl, mit -1 zu (Koch-)Buche.

Würzen will gelernt sein

Wie aber wird gewürzt? Jetzt kommen nicht nur Aktion und manuelle Geschicklichkeit ins Spiel, vielmehr auch Stimmung! Aus einer locker und entspannten Handgelenkbewegung muß die erforderliche Anzahl von Gewürzen in die Pfanne befördert werden. Kein Problem, sagen Sie? Sie haben zweifelsfrei noch nicht versucht, mit dem patentierten "Schmielschen Gewürzen" Speisen schmackhafter zu gestalten! Die Gewürze und Salzteile haben nämlich die unangenehme Eigenschaft, entweder gar nicht oder zu reichlich die auf dem Herd stehende Speise zu beglücken.

Jetzt wird eingheizt

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, hat er die Wahl zwischen drei Aktionen, die er beliebig mischen darf. Das Würzen stellt eine von ihnen dar. Eine zweite besteht im Anheizen der Kochplatte. Ein Spezialwürfel erlaubt je nach Ergebnis das Heraufsetzen des Wärmeanzeigers um ein bis drei

Punkte. Erscheint ein großes "A", stellen alle Köche ihren Herd um eine Heizstufe höher, bei einem "W" geschieht das für ein wahrhaft gutes Spiel Unvermeidliche - die boshafte Spielerei findet integrativen Einzug in das ehemals so friedlich vor sich hinbrutzende Spiel - es darf das Gericht eines Mitkochers nachgewürzt werden. Da gerät mancher, der sich des Gelingens seiner Speise sicher wähnte, in Teufels Küche! Eine Prise Paprika oder zuviel Salz - und das Gericht ist versaut!

Da bleibt oft nur die Hoffnung auf das kurzfristig einberufene Kaffeekränzchen: Aus einem kleinen Leinensack werden Holzchips gezogen. Bei vier gleichfarbigen Kaffeetassen darf derjenige, der das gemütliche Beisammensein herbeigeführt hat, alle Kochplatten um je einen Platz in oder gegen die Uhrzeigerrichtung weiter-schieben. keinesfalls erheiternd für den, der sich kurz vor Fertigstellung seines Gerichtes gesehen hat! Im Normalfall endet das kulinar(r)ische Spiel, wenn ein Koch vier fertige Gerichte vorweisen kann oder die Rezeptkarten verbraucht sind.

Fast möchte man zum Schluß auf den Firmenspruch von Karl-Heinz Schmiel zurückgreifen: MOSKITO - nichts sticht besser! Die Liebe zum Detail und die reichhaltige Ausstattung wird auch Euch überzeugen. Wieder einmal hat sich ein Sprichwort bewahrheitet: Viele Köche verderben den Brei! Stimmt! In diesem Fall weist das Spiel nämlich nur einen Koch auf...

Joachim Goemann

À la carte

Autor: Karl-Heinz Schmiel

Spieler: 3 oder 4

Verlag: MOSKITO

Preis: ca. 46,- DM

Bauernschlau

In dieser neuen PLAYTIME-Ausgabe möchte ich Euch ein weiteres Top-Spiel von der diesjährigen Bestenliste vorstellen. Tom Schoeps, der Macher, der dieses kleine Mosaikstück Spielkultur ausgeklügelt hat, wohnt im hohen Norden unserer erweiterten Republik, ist seines Zeichens Biologielehrer - was die Affinität zu Bauernhäusern, Gänsen und Schafen erklärt. Und da er seit Jahren intensiven Kontakt zur Szene pflegt, kann das Vorhandensein von schwarzen Schafen im Spiel niemand verwundern.

Weißer Schafe, mit den positiven Wertigkeiten von eins bis drei und fünf, und schwarze Schafe, die den negativen Wert von drei aufweisen, kommen in Form von stabilen (!) Pappplättchen vor und werden zu Beginn des Spiels verdeckt gemischt und warten auf Ihren Einsatz. Als Einstieg in das Spiel gedacht, nimmt jeder der beteiligten Spieler ein Schaf und legt es auf ein beliebiges Feld des Spielplans. Das war's schon - an Vorbereitungen!

Die folgenden Zugalternativen bedingen den ständigen Streß, unter dem



In der Tat erfahren unsere woll(üstigen) Freunde eine spieltechnische Dominanz in BAUERNSCHLAU. Mit ihnen wird seitens der Spieler erbar-mungslos gepokert.

Als Spielfläche des mit einem satten Poker-Charakter ausgestatteten Spiels dient ein Seckseckraster, das einen Durchmesser von neun Feldern aufweist. Platz genug, um sich gegenseitig die schwarzen Schafe zuzuschieben. Weiße und schwarze Schafe stellen ein spieltragendes Element dar, kleine Holzstangen, die Zaunstücke symbolisieren, ein anderes. Ausgangsort für die schäbig zu nennenden Aktionen der zwei bis sechs Spieler sind die sechs Bauernhöfe, die um das zentrale Feld, das mit einem Schäferhund aus Holz bestückt wird, angeordnet sind.

die beteiligten Spieler zu leiden haben. Drei Zugmöglichkeiten betreffen die Schafe - wen auch sonst? Entweder es wird eines der verdeckt ausliegenden Schafe in das Spiel gebracht, indem es auf ein beliebiges Feld verdeckt gelegt wird - aber vorher anschauen! Oder ein Spieler entschließt sich, eines der auf dem Spielplan verdeckt liegenden Plättchen unter heftigster Transpiration umzudrehen. Alternativ kann das Aufdecken aber auch auf einem beliebig freien Spielplanfeld geschehen, sofern der Schäferhund eingesetzt wird. Das Handling mit dem hölzernen Hund gestaltet sich aber zu umständlich, so daß sich in unseren Spielrunden ein markiges "Wuff! Wuff!" durchgesetzt hat, um anzudeuten, daß eine entsprechende Aktion durchgeführt wird.

Die zuvor genannten Zugmöglichkeiten erhalten Sinn, wenn die Zaunstücke mit in das Spiel kommen. Ein gelegtes Zaunstück bedeutet einen abgeschlossenen Zug. Im weiteren Verlauf des Spiels grenzen alle Spieler Weidegebiete ein, in denen sich Schafe wiederkäuend tummeln. Jeder Spieler verfügt zu seinem Leidwesen über zwei Nachbarn, die ihm das bäuerliche Leben schwer machen. Gemeinerweise bauen jeweils zwei Bauern an einem Zaun und jeder hat äußerst unterschiedliche Vorstellungen vom Verlauf desselben. Keineswegs erstaunlich, gilt es doch, schwarze Schafe möglichst auszugrenzen, da sie zum Schluß des Spiels zu erheblichen Punkteinbußen führen. Insbesondere dann, falls sie auf einem der Gänsefelder zu liegen kommen, die als Multiplikatoren von eins bis drei, je nach der Anzahl von Gänsen, dienen.

Zum Schluß des Spiels kommen nur vollständig umzäunte Gebiete in die Wertung. Das bringt die bauernschlauen Spieler in arge Bedrängnis. Einerseits ist eine aktive Mitgestaltung der Umzäunungen wichtig, um sich wertvolle Schafe zu sichern und die schwarzen nach Möglichkeit auszugrenzen, andererseits müssen Schafe so auf die Felder plaziert werden, um in den Genuß der hochwertigen Schafe zu kommen. Und genau an diesem Punkt entzündet sich der spieltragende Gedanke. Es wird geblufft, gepokert und mit tiefster Schadenfreude registriert, wenn ein anderer Spieler wieder mal auf einen heringefallen ist.

Joachim Goemann

Bauernschlau

Autor: Tom Schoeps

Spieler: 2 - 6

Verlag: F.X. Schmid

Preis: ca. 49,90 DM

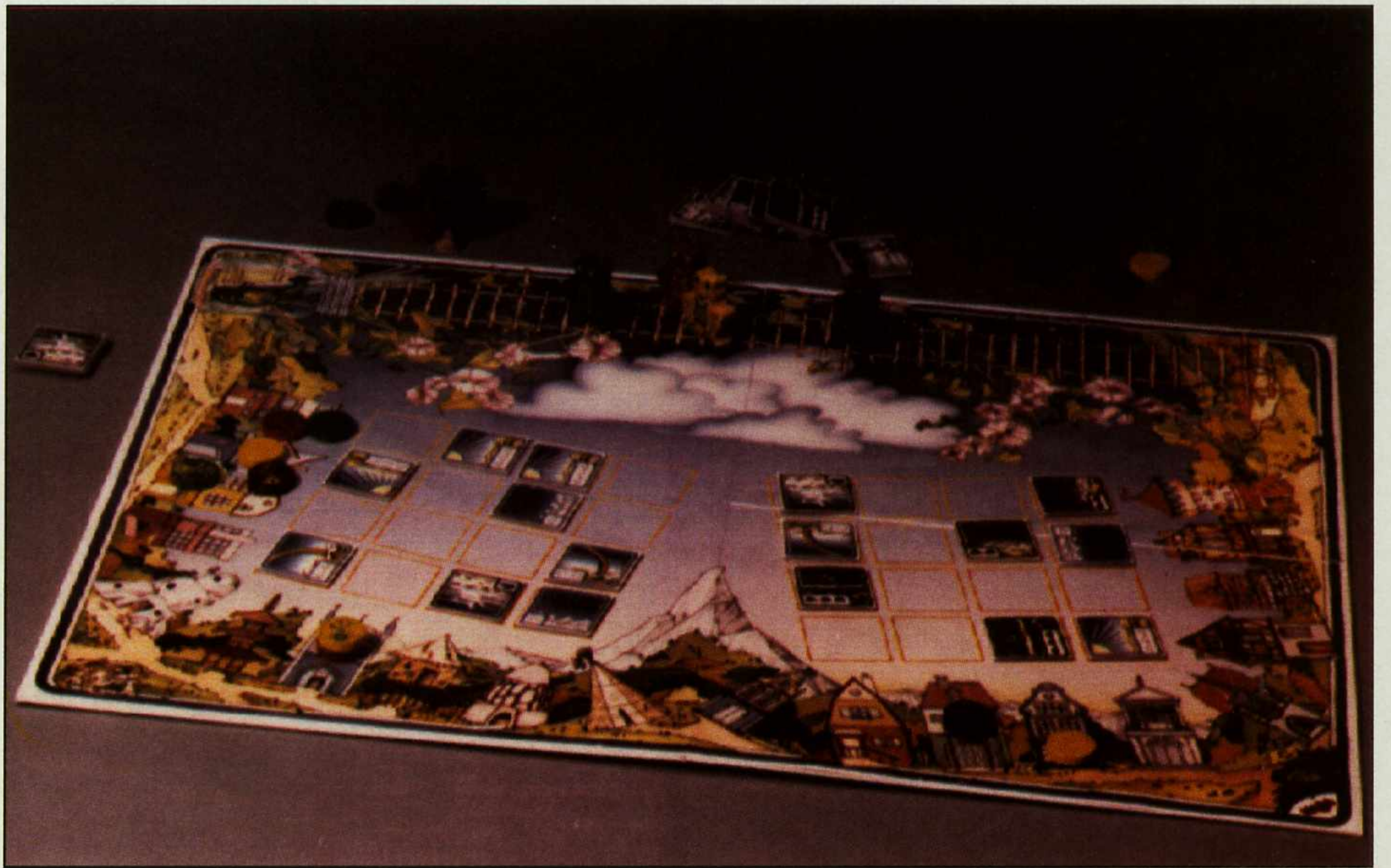
Donnerwetter

DONNERWETTER ist brandneu in den Läden zu finden. Aber jetzt kommt's! Das Spiel ist im Verlag HABA erschienen.

Wer an HABA denkt, denkt an Kinderspiele. Bis vor kurzer Zeit war diese Feststellung durchaus richtig. Das hat sich aber grundlegend geän-

auseinander. In DONNERWETTER haben die zwei bis vier Spieler endlich die wundervolle Gelegenheit, nicht nur dem deutschen Wetterdienst Konkurrenz zu machen, sie dürfen sogar Wettergott spielen.

Auf dem recht großzügig gehaltenen Spielplan befinden sich zwei Anord-



dert. HABA bringt nicht nur wunderschöne Kinderspiele aus Holz auf den Markt, vielmehr hat sich der Verlag auch dem anspruchsvollen Erwachsenenspiel gewidmet. Und dies mit beachtenswertem Erfolg, man denke nur an TIMBERLAND des Erfolgsautoren Klaus Teuber, der mit ADEL VERPFLICHTET, BARBAROSSA UND DIE RÄTSELMEISTER und DRUNTER & DRÜBER dreimal die begehrte Auszeichnung SPIEL DES JAHRES erhielt. Dennoch wird es erst die Zeit mit sich bringen, ob den sorgsam bearbeiteten Spielen von HABA die Aufmerksamkeit geschenkt wird, die sie verdient haben. Aber der Verlag hat auch den Mut zu Neuem. DONNERWETTER stammt nicht etwa von einem etablierten Autoren, sondern von dem Newcomer Peter Lewe, der mit seinem ersten veröffentlichten Spiel mehr als einen Achtungserfolg gelandet hat.

Das Thema Wetter beschäftigt die Menschen ständig. Die Wetterfrösche setzen sich ebenso mit dem Wetter

nungen von vier mal vier Quadraten, auf denen sich jeweils einzelne Wetterkarten befinden. Versucht Euch das Ganze als einen die Erde umspannenden Himmel vorzustellen. Jeweils vier Quadrate werden zu einer Reihe zusammengefaßt, sowohl senkrecht, waagrecht und diagonal. Unter den einzelnen Reihen befinden sich die Häuser, die grundsätzlich drei Etagen aufweisen. Eine Leiter, die sich über den gesamten Rand des Plans hinzieht, steht für die Frösche zur Verfügung, von denen jeder Spieler einen erhält.

Wer diese Zeilen verfolgt hat, wird schnell merken, daß es in DONNERWETTER um richtige Wettervorhersagen geht. Genau wie in der Wirklichkeit ist das nicht immer ganz einfach. Verschiedene Faktoren wirken bei der Gesamtwetterlage zusammen. Immer vier Wetterkärtchen in einer Reihe bilden die Wetterlage für ein bestimmtes Gebiet. Jede Wetterkarte beeinflußt somit zwei oder drei Regionen gleichzeitig. Die Wetterkarten weisen sechs verschiedene Sym-

bole auf, drei befinden sich im Schön-, drei im Schlechtwetterbereich in unterschiedlichen Ausprägungen. Nach Addition der Wetterkarten in einem bestimmten Bereich steht fest, wie sich das Wetter in einer Region aktuell darstellt.

Darin besteht das Problem für die Spieler. Zu Beginn des Spiels liegen sämtliche Wetterkarten verdeckt aus. Die Spielenden tappen demnach im wahrsten Sinne des Wortes im Dunkeln, was die Wettervorhersage betrifft. Im Laufe des Spiels werden nach und nach immer mehr Wetterkarten umgedreht, so daß sich zwar im allgemeinen nicht das Wetter, aber dafür das Unwissen der Spielrunde aufklart.

Wie aber gestaltet sich die Vorhersagemöglichkeit für die einzelnen Wetterfronten? Jetzt kommt das Salz in die Wettersuppe! Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er jederzeit einen seiner in begrenzter Zahl vorhandenen Wettersteine auf eines der Häuser setzen. Wird ein Stein in das oberste Stockwerk gesetzt, ist dies gleichbedeutend mit einer Schönwettervorhersage. Ihr könnt Euch unschwer vorstellen, was passiert, wenn ihr

einen Stein in die Mitte oder nach unten setzt.

Mit fortlaufender Spieldauer werden die Wetterkarten umgedreht. Das Problem für die Spieler liegt darin, nicht zu lange abzuwarten, einen Wetterstein zu legen, da in jedes Stockwerk eines Hauses nur zwei Steine gesetzt werden können. Entschieden man sich zu früh, wird das ganze zu einem Vabanquespiel, da das vorherrschende Wetter noch keinesfalls sicher beurteilt werden vermag.

Aber auch dann ist noch nicht alles verloren. Die Spieler dürfen Wettergott spielen! Es darf pro Zug eine offenliegende Wetterkarte mit einer nicht im Spiel befindlichen ausgetauscht werden. Aber auch dies ist schwierig! Die ausgetauschten Karten werden verdeckt auf einer Wolkenbank abgelegt. Getauscht wird demnach immer eine offene gegen eine verdeckte Wetterkarte. Gedächtnisleistung ist also angesagt! Doch ebenso taktisches Kalkül, will man die Nase vorn im Wind haben. Zutreffende Prognosen lassen den eigenen Wetterfrosch die auf dem Spielplan befindliche Leiter höherklettern, falsche Vorhersagen werden mit dem unbarmherzigen Abstieg des Wetterfrosches bestraft. Wer zum Schluß die beste Wetterfähigkeit aufweisen konnte, gewinnt das Spiel.

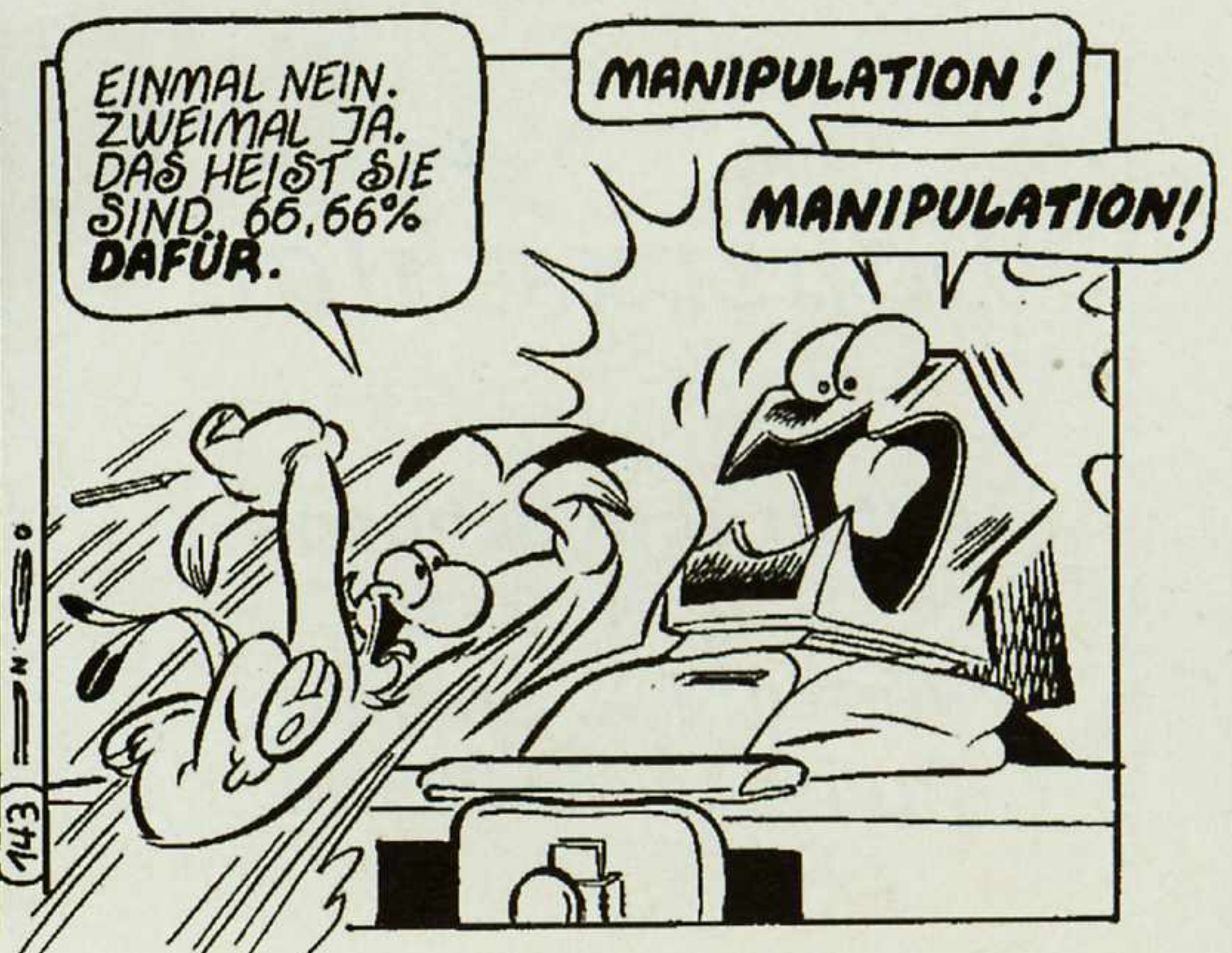
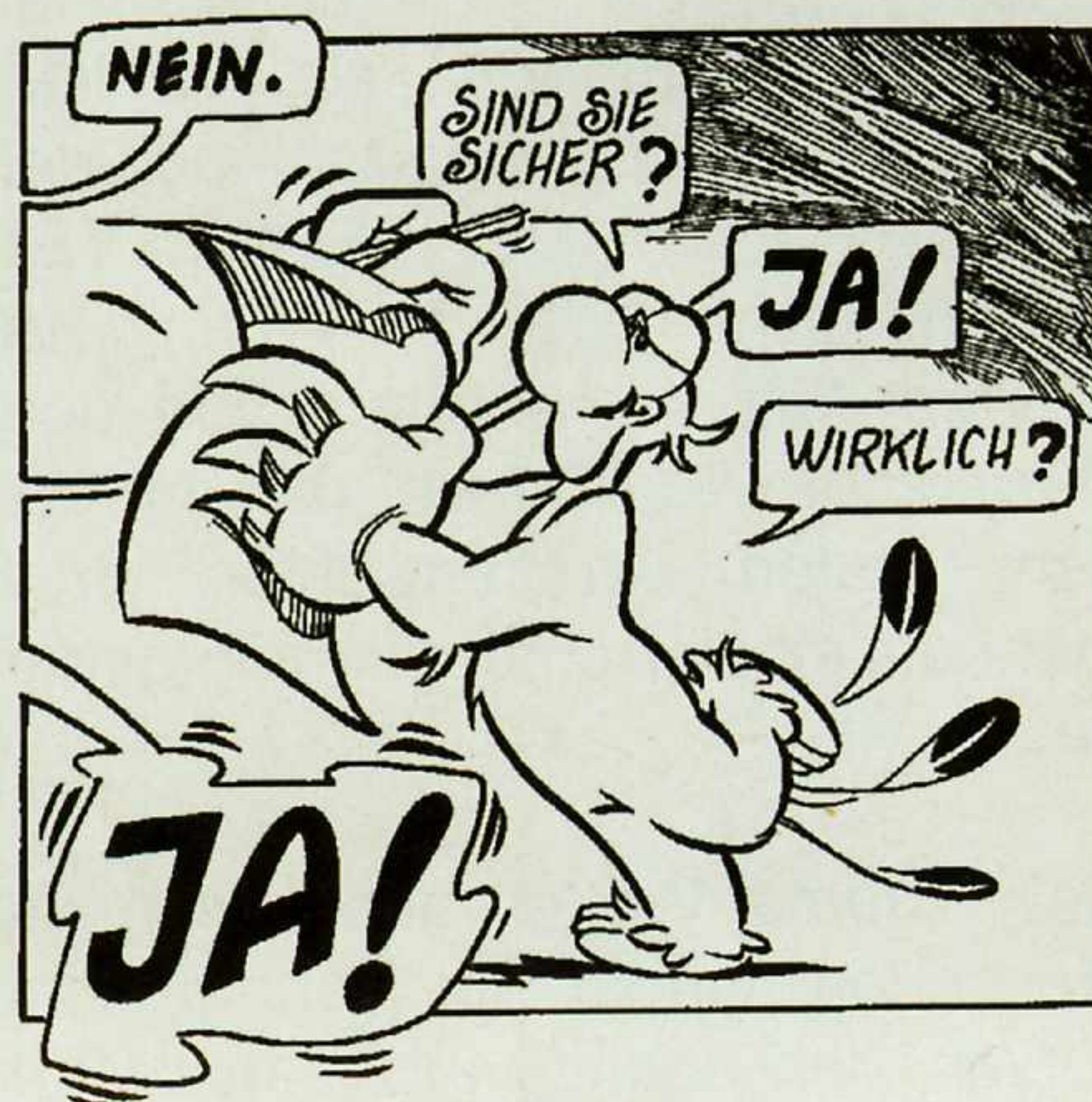
DONNERWETTER gehört zu den wenigen Spielen auf dem Markt, die sich gut zu zweit, aber auch mit mehreren spielen lassen. Die stimmungsvolle Graphik trägt ein übriges zur Spielatmosphäre bei, wenn sie auch eine Spur zu kindlich geraten ist. Während bei anderen Verlagen das Spielmaterial oft eher dürftig geraten ist, gehört es bei HABA zum Selbstverständnis des Verlags, das Spielmaterial aus gut gearbeitetem Holz herzustellen. Es ist schlicht eine Augenweide! Sollte HABA dieses Niveau auch künftig halten können, dürfen sich Spielbegeisterte schon jetzt auf die nächsten Veröffentlichungen der Erwachsenenspiele in der HABA-Kollektion freuen.

Joachim Goemann

DONNERWETTER

Autor: Peter Lewe
Spieler: 2-4
Verlag: HABA
Preis: ca. 49,90 DM

ROCKUSO





Shōgun

Im 16. Jahrhundert unserer Zeitrechnung herrschten in Japan bürgerkriegsähnliche Zustände. Jeder feudale Fürst hatte seine Generäle, die sog. Daimyos, zu sich gerufen, um strategische und Schritte gegen seine "Nachbarn" zu unternehmen.

Die jährlichen Erwirtschaftungen werden nur noch für militärische Zwecke verwendet, sei es um die Armeen zu verstärken, Festungen zu bauen, oder einen tödlichen Killer, einen Ninja anzuheuern. Sie alle trachten nur nach dem Einen: Shogun zu werden und damit die Herrschaft über ganz Japan zu übernehmen. Es kann nur Einen geben: nur derjenige, der es meisterhaft versteht, taktisch, strategisch und diplomatisch seine Züge zu führen, wird es schaffen, die Macht an sich zu reißen.

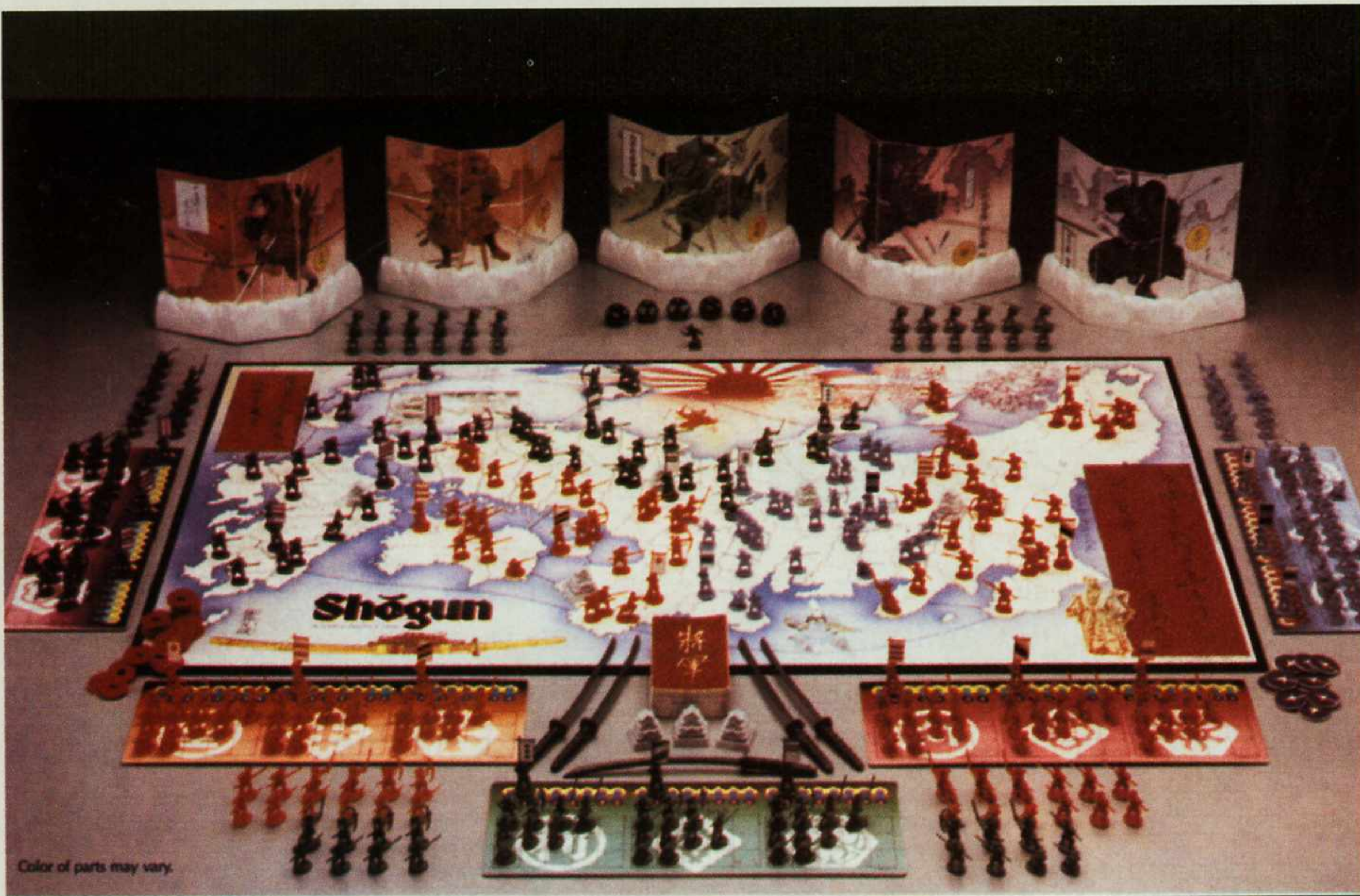
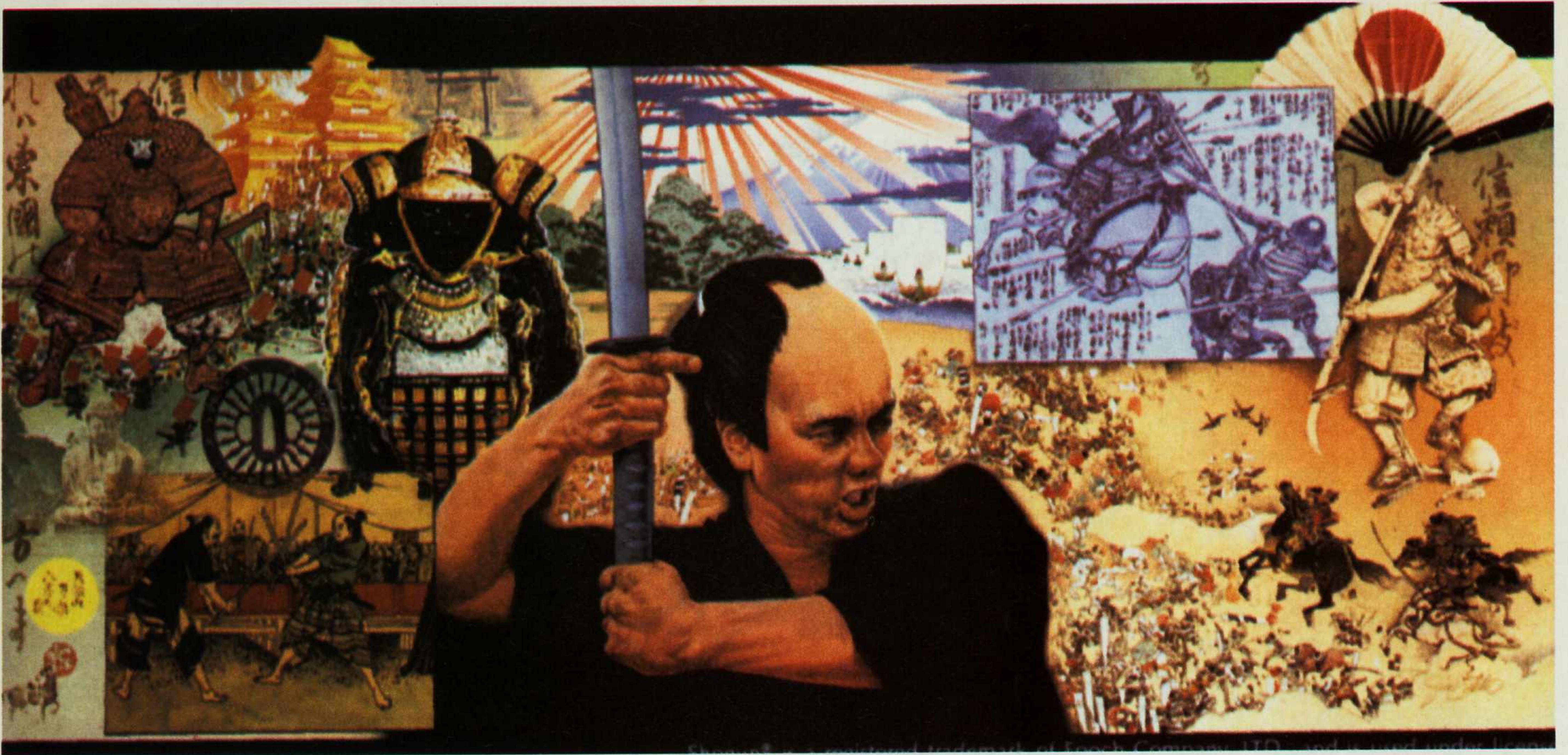
Shogun ist für 2-5 Spieler geeignet (3 oder 4 sind optimal). Von der Spielart ist es mit "Risiko" vergleichbar, allerdings ist Shogun viel komplexer. Man muß nicht nur ein hervorragender Stratege sein, sondern auch Diplo-

mat, denn das Schließen eines Bündnisses zum richtigen Zeitpunkt kann das gesamte Spiel entscheiden (genauso wie das Auflösen eines Bündnisses!). Jeder der Fürsten (Spieler) hat zu Beginn drei Armeen unter seinem Befehl und eine Anzahl Provinzen, die ihm sein Einkommen (solange er sie besitzt!) sichern. Jede Armee wird von einem Daimyo befehligt. Diese Generäle steigern ihr Erfahrung von Schlacht zu Schlacht, wodurch ihre Armee mobiler und schlagkräftiger wird. Die Generäle und deren Soldaten sind die Stützpfeiler der Macht, sollten alle Armeen aufgegeben werden, hat er die Chance, Shogun zu werden (im wahrsten Sinne des Wortes) verspielt. Wie bei "Risiko" werden die Spieler zunächst versuchen, viele Provinzen zu erobern, und dabei möglichst wenige Grenzländer verteidigen zu müssen. Das jährliche Einkommen kann verwendet werden, um Soldaten zu rekrutieren, Grenzen zu befestigen, sog. Ronin (das sind die Japanischen Landsknechte bzw. Söldner) anzu-

werben oder versuchen, den Ninja für sich zu gewinnen, denn dieser Bote des Todes und Meister der Spionage verkauft sich nur an den Meistbietenden. Außerdem hat man die Möglichkeit durch finanzielle Mittel die Reihenfolge der Spieler, die nacheinander am Zug sind, zu verändern (es ist übrigens nicht immer günstig erster zu sein!). "O, großer Fürst, verwende Deine Koku (das ist die japanische Währung, die war allerdings noch nicht so "hart" wie der heutige Yen!) weise, viel hängt davon ab!"

Shogun ist ein Spiel extremer Spannung und Überraschung. Neben den gewöhnlichen Truppen, deren Angriffsmöglichkeiten man schnell überblicken kann, gibt es, wie schon erwähnt, die Ronin. Ihr Standort und Einsatzgebiet wird erst in der Kampfphase bekannt, so kann zum Beispiel eine gut gesicherte Festung im Grenzland auf einmal einer riesigen Armee Söldner gegenüber stehen! Natürlich müssen Söldner beaufsichtigt werden, sonst könnten sie einfach desertieren oder gar überlaufen, also

Shōgun



müssen mehr eigene Soldaten zu jeder Zeit anwesend sein, wodurch unvorhersehbare Kampfhandlungen wieder eingeschränkt werden. Eine große Rolle spielt auch der Ninja. Er ist der perfekte Assassin und in dieser kriegerischen Zeit wird er natürlich eingesetzt gegnerische Daimyos zu beseitigen. Nach einem derartigen Anschlag, muß sich die führerlose Armee erst neu formieren, d.h. sie hat in dieser Runde nicht die Möglichkeit anzugreifen oder ihre Stellung zu verändern. Der neue Daimyo ist dann selbstverständlich noch unerfahren und muß viele Schlachten gewinnen, bevor er seinem Fürsten optimal dienen kann. Mit dem Ninja kann man auch ausspionieren, wie die Gegner zu Beginn

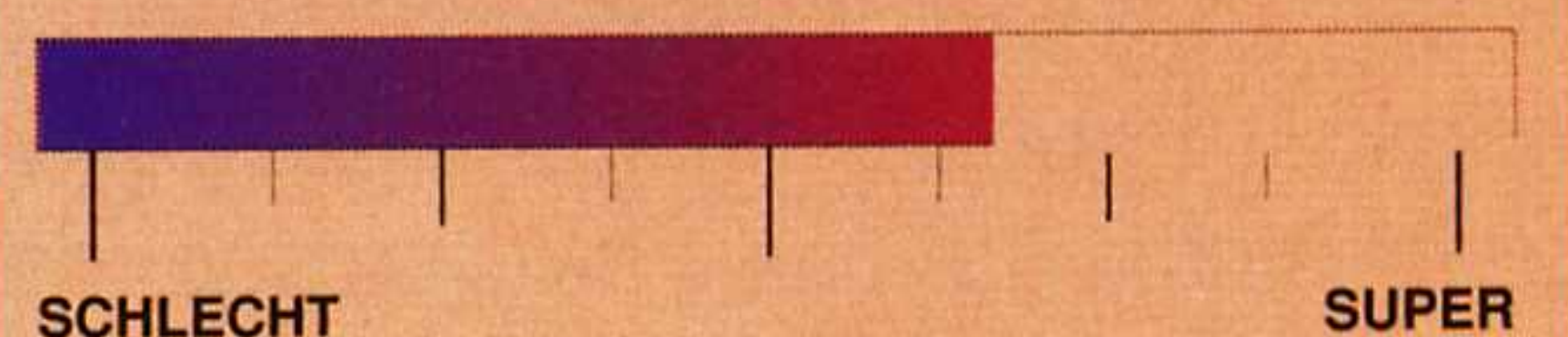
jedes Jahres ihre Einkünfte verteilen und demnach seine eigenen Pläne schmieden. Die Kampfregeln sind simpel und schnell durchführbar. Es gibt verschiedene Truppenarten, von den legendären Samurai über Bogenschützen bis zu der einfachen Bauernmiliz steht einem alles zur Verfügung. Es wird sogar auf strategische Vorteile Rücksicht genommen, zum Beispiel wird es einem schwerer fallen eine Insel zu erobern, da die Landung ja ein sehr kritischer Moment ist. In Shogun sind sämtliche benötigten Spielfiguren, Würfel und ähnliches Material in ausreichender Anzahl vorhanden. Durch diese Luxusaustattung ist der Preis von ca. 120DM durchaus gerechtfertigt. Ein Spiel

dauert in etwa vier Stunden, d.h. vier Stunden Spannung und Kampf um Macht. Freunde dieser Spielart (Kriegs- und Wirtschaftssimulation) werden ihre wahre Freude daran finden.

Helmi sagt:
"O.K.!"



Anfängerfreundlichkeit:65 %
Motivation:80 %
Regeln:75 %
Preis/Leistung:45 %
Gesamt:70 %



TRIVIA Game



Zuerst wollte ich meinen Augen nicht trauen, als ich zum ersten mal ein Trivia zu einem Rollenspiel gesehen habe. Naja, es könnte eine Ansammlung von Rätseln sein, die man als Spielleiter in seinen selbsterstellten Abenteuern in Massen konsumiert. Aber selbst dann gäbe es keinen Grund, dies nicht in Form eines Buchs zu veröffentlichen, sondern als relativ eigenständiges Spiel.

Nachdem ich mir "Trivia" genauer angeschaut hatte, mußte ich feststellen, daß auf dem heutigen Rollenspielmarkt wohl kein größerer Schwachsinn zu finden ist!

Aber nun zu den Regeln des eigentlichen Spiels: Jeder Teilnehmer (die sind übrigens sehr bedauernswert!) übernimmt einen Charakter (es ist

total egal welchen Charakter man wählt, man muß ihn nicht einmal spielen! - einfach lächerlich!). Der Spieler, der am Zug ist, bekommt eine Frage gestellt, wie zum Beispiel: "How many pages can standard and travel-size spellbooks have?"

Nun, das ist ja eine "hoch interessante" Frage, wenn man das Regelbuch von AD&D auswendig kennt, kann man sie vielleicht beantworten, aber was hat dies mit Rollenspielen zu tun? Man könnte fast sagen, gar nichts! (Die Antwort wäre übrigens: 100 Seiten hat ein Standard- und 50 Seiten ein Reisezauberbuch).

Sollte der Befragte die richtige Antwort geben, fügt er dadurch (wie das geschieht bleibt ein Geheimnis!) den Gegenspielern Wunden zu, oder er heilt eigene. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe und so

geht das weiter bis sich alle gegenseitig niedergemetzelt haben. Wer am Ende das Pech hat als einziger übrig zubleiben, darf sich Sieger dieses "phantastischen" Spiels schimpfen.

Die "tolle" Idee etwas wie Trivia zu veröffentlichen stammt übrigens von TSR. Jeder Hersteller versucht selbstverständlich, möglichst viel Kohle zu scheffeln (Trivia kostet übrigens "nur" rund 60DM!) und wenn ein Spiel gut ist, hat man daran gewöhnlich auch nichts auszusetzen, aber etwas derartiges zu veröffentlichen ist die größte Frechheit, die mir je untergekommen ist (einfach bodenlos)!

Aber vielleicht glauben doch einige Regelfetischisten (nur für AD&D-Spieler geeignet) TSR mit einer "kleinen Spende" unterstützen zu müssen.



Anfängerfreundlichkeit:	8 %
Motivation:	5 %
Regeln:	3 %
Preis/Leistung:	6 %
Gesamt:	5 %

SCHLECHT

SUPER



Nein, hierbei handelt es sich nicht über langhaarige Anti-Helden, die zu ihrer überlauten Musik "headbängen", vielmehr geht es um den Krieg zwischen den drei Militärmächten im 3. Jahrtausend.

"Seit zwei Jahrhunderten werden die Schlachtfelder der sieben Welten und des Sternenimperiums von einer einzelnen Macht dominiert: Power Armor!

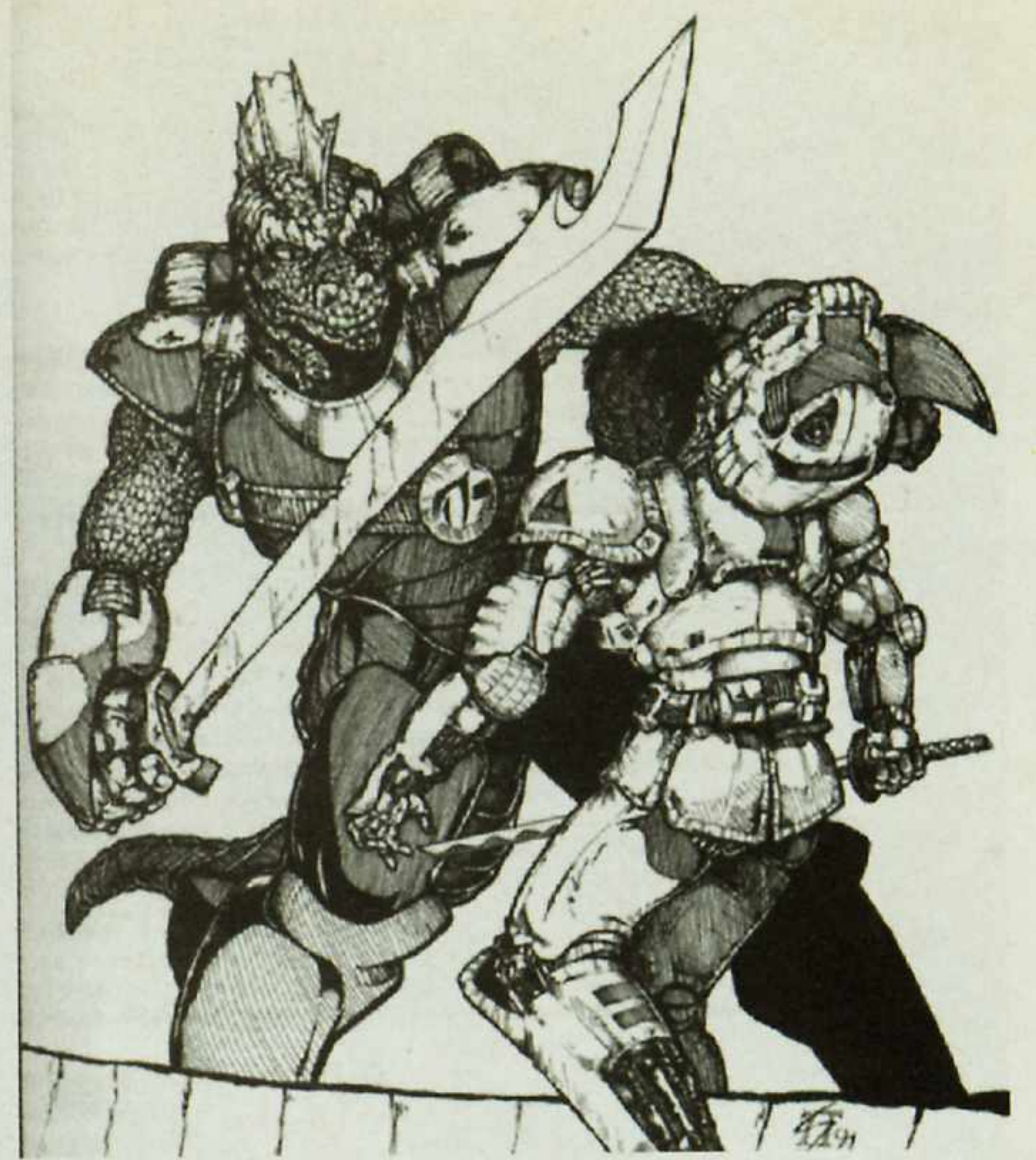
Ab ihrem ersten Einsatz, der Sturm einer manövrierunfähigen Sternenflotte im Jahr 2167, bis zur Invasion von Rhand 2349, verbesserte Power Armor die Schlagkräftigkeit einzelner Soldaten dermaßen, daß einige Elitetruppen eine große Armee mit Leichtigkeit besiegen können."

Für die "Dragoncrests" ist sie nur eine Erweiterung des Kampfgeistes in die physische Welt. Das Imperium "Swords of the seven Worlds" nennt es Living Steel. Die "Starguild's Soldiers" sind weniger poetisch: für sie ist es einfach Heavy Metal - Schwermetall.

"Living Steel" ist ja inzwischen eins der bekannteren Systeme, obwohl sämtliche veröffentlichten Ausgaben bis jetzt nur auf Englisch erhältlich sind. Heavy Metal ist ein Zusatzset, in

dem neben der Beschreibung schwerer Panzerungen, auch neue Ausrüstungsgegenstände und erweiterte Regeln enthalten sind.

Es werden die verschiedenen Panzerarten genau vorgestellt und bis ins Detail erläutert, denn jede der drei Supermächte hat ihre eigene Ausrüstung für ihre Soldaten selbst entwickelt, d.h. es gibt für die Spielercharaktere eine nicht zu geringe Auswahlmöglichkeit. Als Rollenspiel, das hauptsächlich auf Kampfhandlungen basiert, sind die dazugehörigen Regeln dementsprechend kompliziert und ausgefeilt. Es wird zum Beispiel darauf Rücksicht genommen, wo eine Kugel einschlägt und welches Organ oder Ausrüstungsteil sie dabei beschädigt bzw. zerstört. Sehr interessant sind in die "Rüstung" integrierte Zusätze, um die Sinnesorgane des Menschen künstlich zu verstärken oder gar erweitern (es ist natürlich extrem schlecht, falls diese Ultrasensoren im Kampf beschädigt werden...). Darüberhinaus werden neuartige Waffen beschrieben (und deren Handhabung), vom einfachen MG über Laserkanonen bis zum Raketenwerfer ist alles dabei. In den erweiterten Regeln wird dann erklärt, wie sich besondere Eigenschaften von Waf-



fen, Panzerung und Ausrüstung im speziellen auswirken.

Die Art des Kampfsystems ist mit der von "Battletech" vergleichbar, nur daß sie eben kompliziert ist und keine tonnenschweren "Mechs" gegeneinander Krieg spielen, sondern superb ausgestattete Elitetruppen.

Da Heavy Metal nur ein Zusatzset ist, kann man keinen Nutzen daraus ziehen, wenn man nicht Living Steel, Phoenix Command oder Aliens kennt. Sollte das der Fall sein, bietet Heavy Metal allerdings hervorragende Möglichkeiten und dürfte das Spielgeschehen um einiges bereichern. Diese etwa 50 Seiten starke Systemerweiterung von "Leading Edge" kostet um die 30DM. Durchaus empfehlenswert, falls man Gefallen an dieser Art von Kriegssimulationen findet.

Alexander Geltenpoth



Inhalt:	75 %
Motivation:	65 %
Regeln:	45 %
Preis/Leistung:	55 %
Gesamt:	60 %

SCHLECHT

SUPER

E240

Video Preview



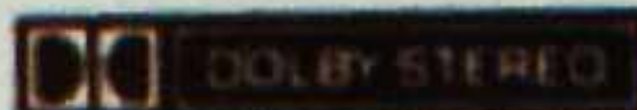

Ein Mädchen namens

DINKY

*Eine Geschichte
voll romantischer
Zärtlichkeit*

WINONA RYDER

Darsteller: Winona Ryder, Jeff Daniels
Kamera: Paul Elliott · Musik: Thomas
Newman ("Roxy's Eyes" gesungen
von Melissa Etheridge) · Produktion:
Penney Finkelmann Cox · Regie: Jim
Abrahams

marketing film

Handlungsort des neusten Films von Jim Abrahams ist eine Kleinstadt im U.S. Staat Ohio. Und diese Stadt leidet unter dem typischen Provinzsyndrom: Jeder kennt jeden, die Leben der einzelnen Ein-

wohner scheinen vorbestimmt und unaufhaltsam ihren trostlosen Weg zu gehen. Aus diesem Alltagsdilemma entsteht dann das gesteigerte Interesse am Schicksal der anderen. Dafür eignet sich natürlich am besten ein Außenseiter, einer dem es augenscheinlich noch schlechter geht als einem selbst, so daß für kurze Zeit das eigene Schicksal in den Hintergrund tritt. Gesucht gefunden. Die 16-jährige Dinky Bossetti (Winona Ryder aus "Edward mit den Scherrenhänden" und Meerjungfrauen küssen besser"), ist ein gefundenes Fressen für alle, die nach dem oben genannten suchen. Ihr nettes Aussehen verbirgt sie hinter einem wenig ansehnlichen Outfit, und ihren Adoptiveltern ist sie aufgrund ihrer Aufsässigkeit ein Dorn im Auge. Auch ihre äußerst guten schulischen Leistungen ändern wenig daran, daß sie von ihren Mitschülern nicht anerkannt wird und ihre Scheineltern schon ein Internat für sie ausgesucht haben. Doch zwei Menschen auf dieser verdrehten Welt erkennen ihren wahren Kern. Miss Zaks, die neue Englischlehrerin und Gerald, seines Zeichens Schulherzensbrecher. Hinter dieser Kulisse und angesichts des bevorstehenden Besuchs der Sängerin Roxy, dem städtischen Aushängeschild, kommt die Zeit, sich über seine Gefühle und sein weiteres Leben Gedanken zu machen. Toll gemacht, mit viel Gefühl und Liebe zum Detail. Ein Film für alle die glauben, nicht perfekt zu sein.

Thorsten Szameitat



SCHLECHT

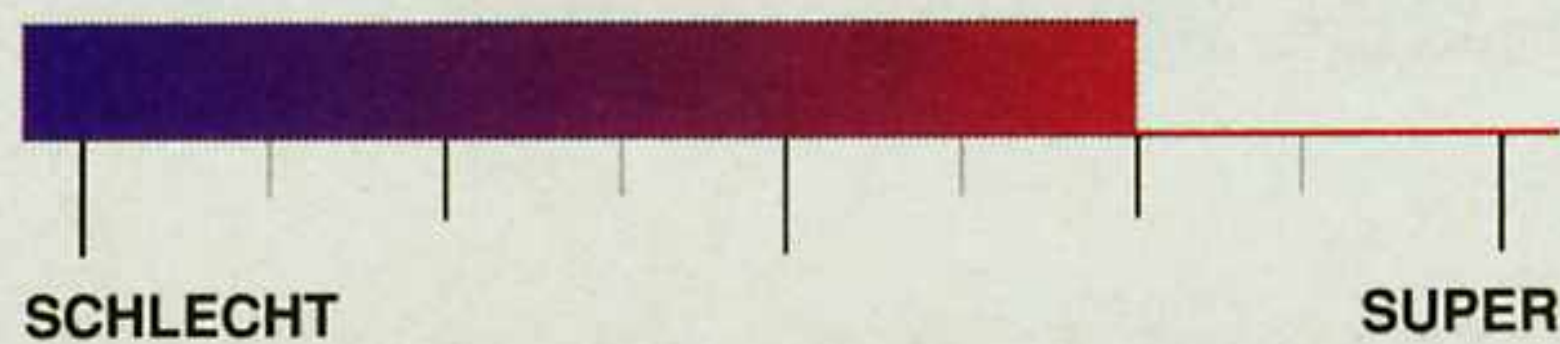
SUPER

Nach Twins, Arnolds zweiter erfolgreicher Versuch, sich als ernsthafter Schauspieler (Komödien gehören sicherlich zum schwersten, was die Filmbranche für einen Schauspieler bereit hält) zu behaupten. Zur Aufklärung eines Gewalt und Kapitalverbrechens, erweist es sich für Arni als notwendig, im Rahmen seines Jobs als Police-Officer, zur Tarnung einen Job als Erzieher für eine Vorschulklasse anzunehmen. Scheint er anfangs auch hoffnungslos überfordert zu sein, und auch bezüglich seines Falls nicht weiter zu kommen, so kann er doch nach zwergfellbrechenden Attacken auf seine jungen Schützlinge, beachtliche Erfolge vorweisen. Angesichts seiner verzweifelten Versuche, zwischen sexuellen Belehrungen durch seine Zöglinge, und dem

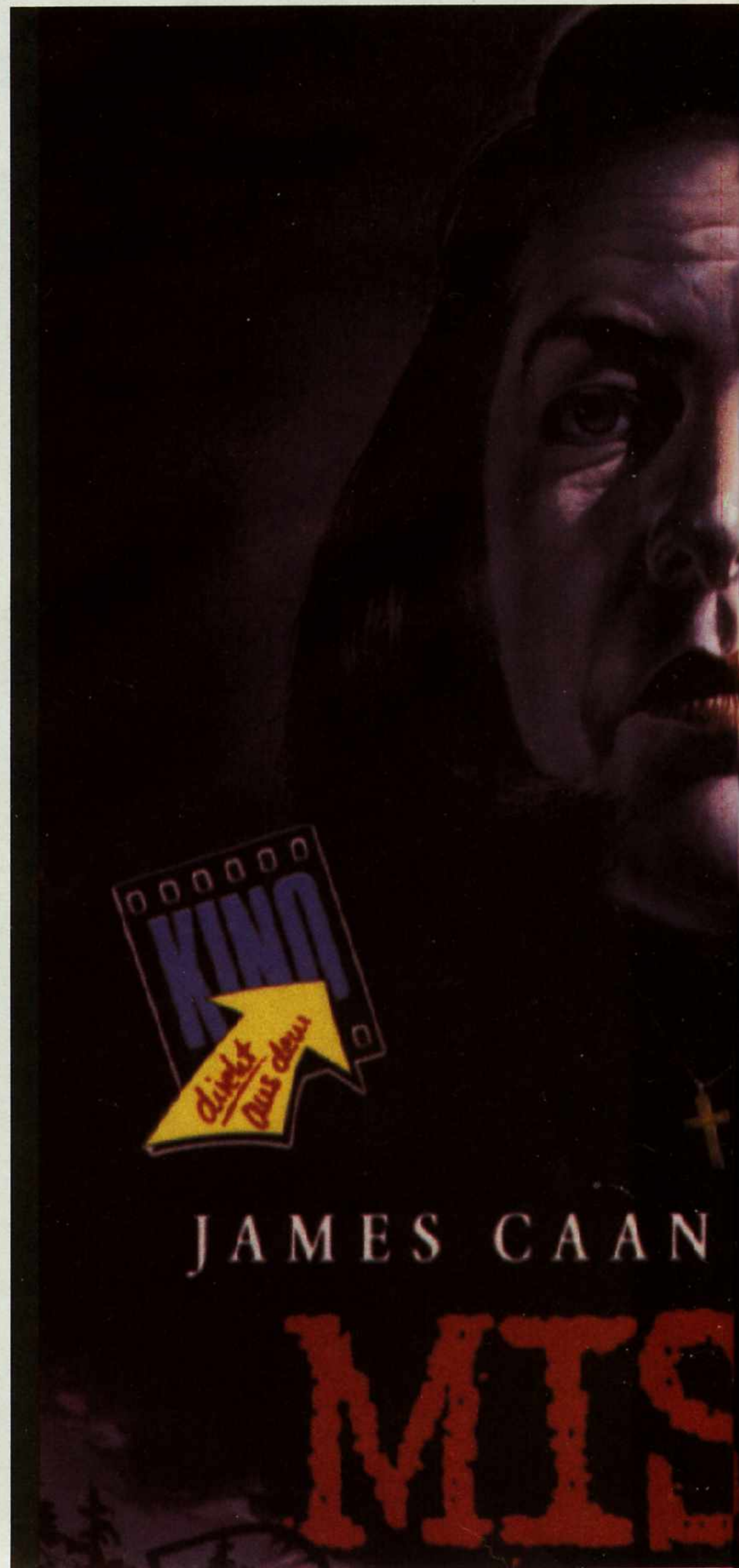
ganz normalen Wahnsinn des Kleinkindalters, seine erzieherischen Normvorstellungen an die Männchen und Frauchen zu bringen, kann der eigentliche Handlungsfaden getrost als nebensächlich angesehen werden. Für Freunde des Zwergfellkaters sehr zu empfehlen.



ersten Szameitat

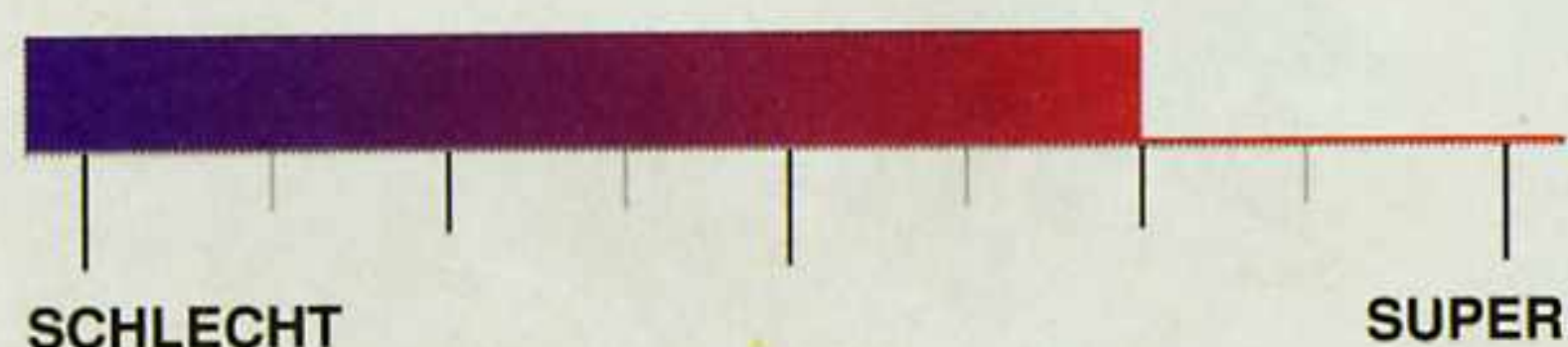


Eine Millionen Kinobesucher können doch nicht irren, oder? Erfolgsregisseur Rob Reiner (Harry und Sally) präsentiert mit seinem neusten Werk "Misery" einen Shocker ganz besonderer Art. Der Bestseller-Autor Paul Sheldon wird nach einem Autounfall von einer ihn abgöttisch verehrenden Ex-Krankenschwester Annie Wilkes (Kathy Bates Oscar-Preisträgerin 1991) gefunden und in einem einsamen Landhaus wieder aufgepäppelt. Unglücklicherweise findet Paul Sheldons letzter Roman nicht das Wohlgefallen von Annie und aus abgöttischer Verehrung wird Haß. Und alles nur, weil die Romanheldin Misery im letzten Werk verstarb. Dem Haß folgt der Wahnsinn und in diesem zwingt sie den Autor ihre geliebte Misery in einem neuen Roman wieder zum Leben zu



erwecken. Um ihren Willen auch in die Tat umzusetzen, fallen ihr immer wieder kleine sadistische Manöver ein, mit denen sie den Willen von Paul langsam aber sicher bricht. Außenstehende werden dabei rücksichtslos aus dem Weg geräumt. Nichts für schwache Nerven. Vier Monate war dieser Hammer in den Kinocharts und gilt als beste Stephen King Verfilmung aller Zeiten.

Thorsten Szameitat

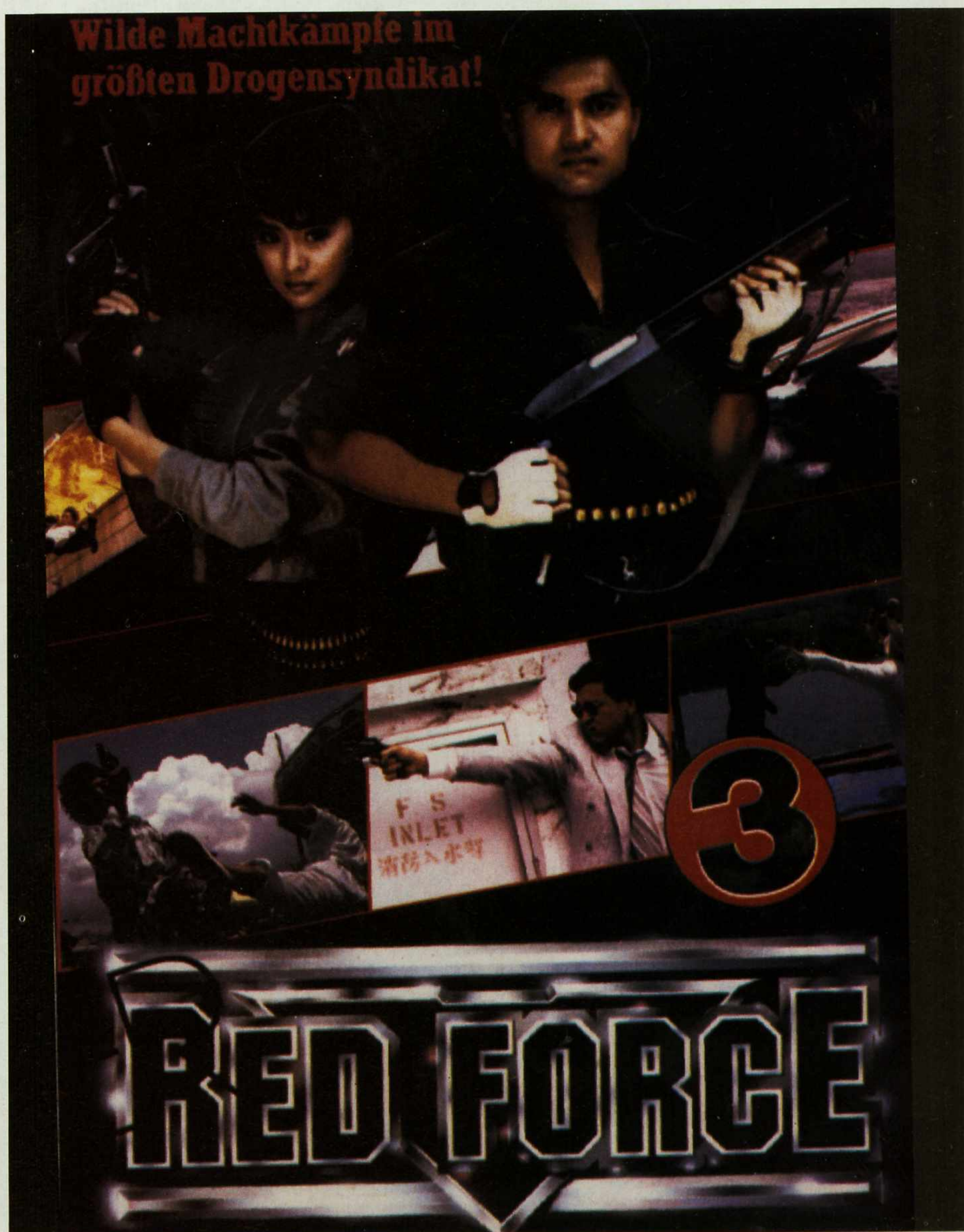
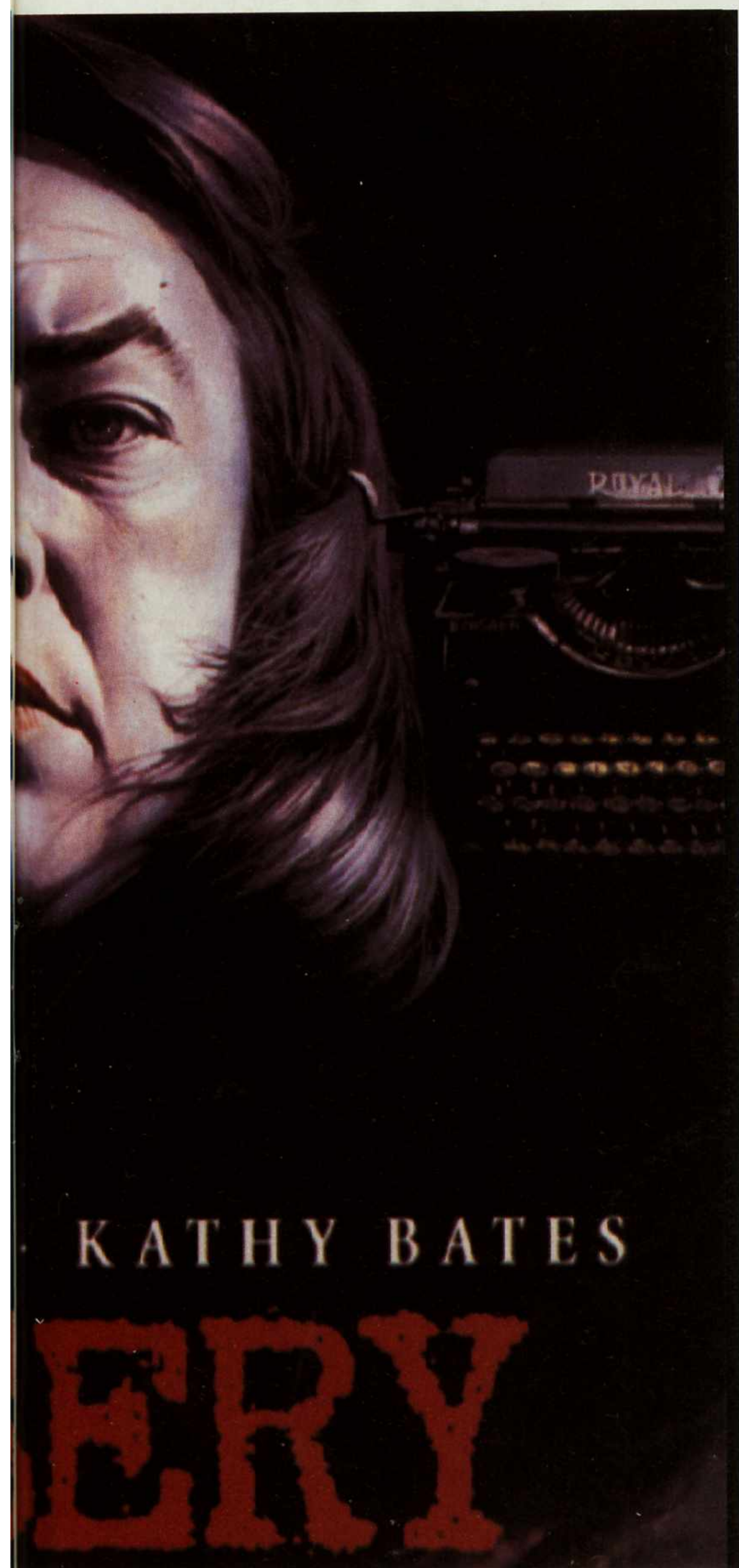
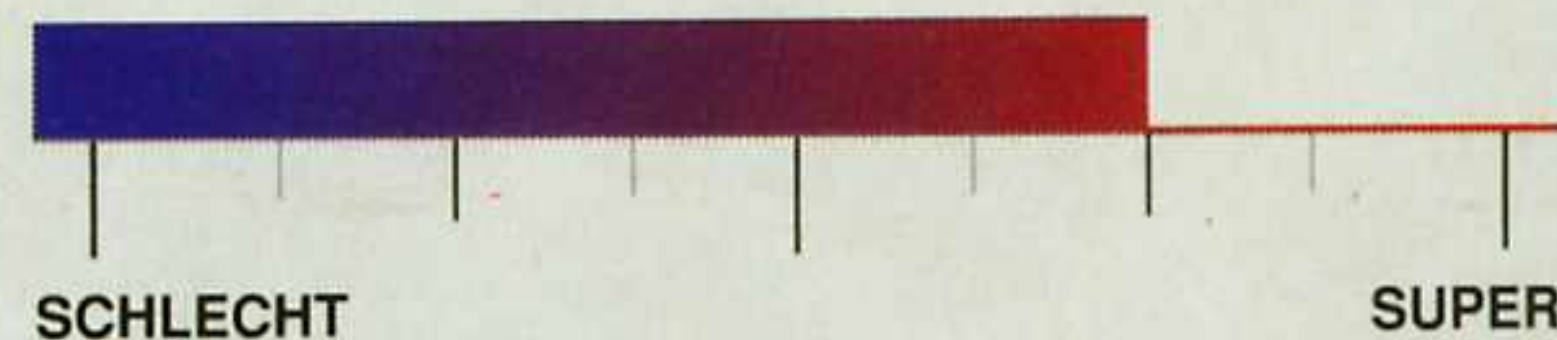


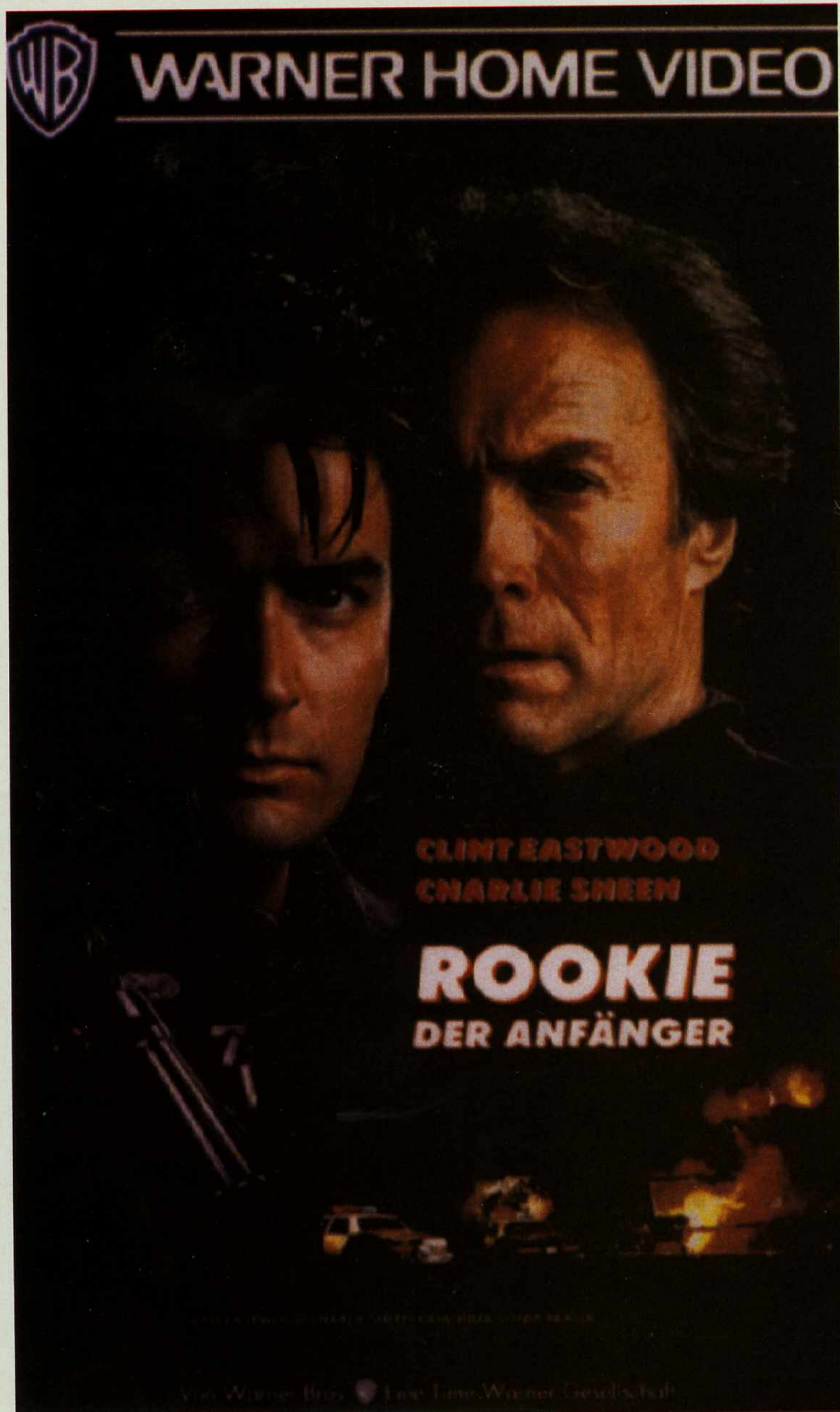
Nach den großen Erfolgen von Teil 1 und 2, gibt es nun die Fortsetzung dieses actiongeladenen Kampfspektakels. Red Force 3 verspricht ein Feuerwerk an Action und atemberaubenden Stunts. In einem Vergnügungspark soll der größte Drogendeal Asiens, zwischen San, dem Chef des Hongkong-Syndikats und Chai, einem Mafiosi, abgewickelt werden. Aber die Polizei hat einen heißen Tip bekommen und versucht eine Falle aufzubauen. Doch plötzlich taucht ein völlig unbekanntes Mädchen auf, und die großangelegte Operation schlägt fehl. Es kommt zu einem großen Schußwechsel, in dessen Verlauf die Gangster entkommen können. San ist davon überzeugt, das Chai die Polizei informiert hat und setzt daraufhin seine Killer auf ihn an. Diese sind bei der Ausführung ihres Auftrags erfolgreich und beschwören so die Rache des einzigen Sohnes von Chai herauf. Der Startschuß zur Abrechnung ist gekommen. Daß

VIDEO

auch ein actiongeladener Film, ohne überzeugende bzw. neuartige Handlung entzücken kann, scheint mit Red Force drei bewiesen zu sein. Auch in diesem Teil bewähren sich wieder die Hauptdarsteller der ersten beiden Streifen: Alex Man und Mona Lee.

Thorsten Szameitat

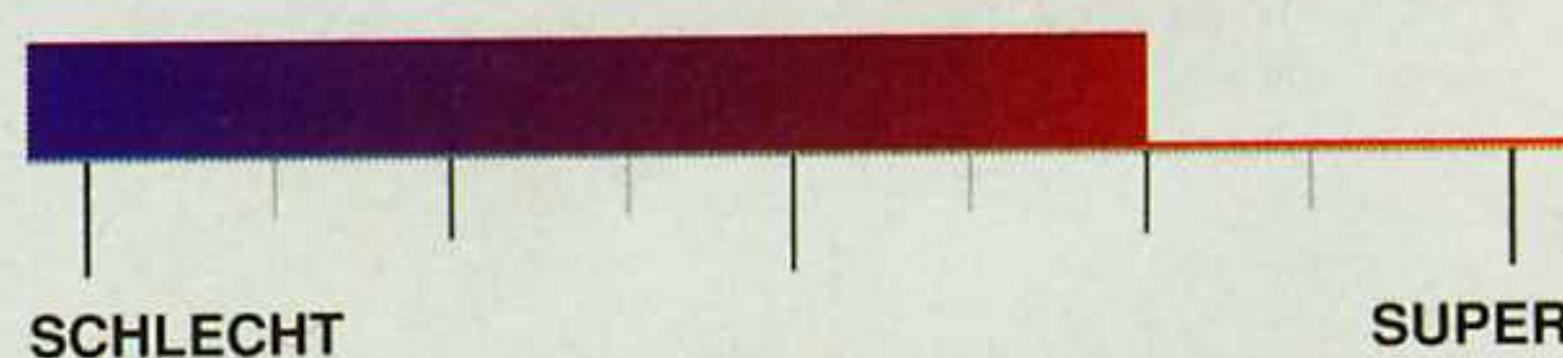




dieser gegenseitigen Annäherung zu einer freundschaftlichen Verbrüderungszi-garre zu ver-helfen, ent-schieden sich die Produzen-ten für die ver-hängnisvolle Fehler-Vari-ante, will heißen, daß David einen Fehler be-geht, der Nick in die Hände der Gangster fallen läßt. Und abgese-hen von einer Beinahever-gewaltigung durch eine Frau, dürfte ihm das ganz und gar nicht recht sein. Aber David

wäre nicht Nicks Partner, hätte er nicht genug von ihm gelernt, um den Film zum großen Showdown zu führen. Für jeden der keinen Sport-wagen vor der Tür stehen hat und gerne eine Menge Action inhaliert ist dieser Video sicherlich sehenswert. Alle anderen sollten sich lieber verge-wissern ob ihr Wagen noch da steht, wo sie ihn zuletzt gesehen haben.

Thorsten Szameitat



Dirty Harry Eastwood und Wall-street Sheen haben in diesem Action-Spektakel das zweifel-hafte Vergnügen der gemeinsamen Coexistenz. Die Idee zum Film ist nicht gerade das, was man landläufig als neu bezeichnen würde, aber neue Ideen sind halt schwer zu finden. Der rauhbeinige Bulle Nick Pulovski (Clint Eastwood) hat bei einem Routineein-satz im Autoschiebermillieu seinen Partner verloren. Und Ratefrage? Genau. Sein neuer Partner ist ein blutiger Anfänger namens David (Charlie Sheen). Aus der gegenseitigen Ablehnung wird nur sehr langsam das, was man im weitesten Sinne als Freundschaft bezeichnen könnte. Um



Das Diskettenmagazin für den AMIGA



AMIGA Fun

Ausgabe 12/91

unverbindliche Preisempfehlung

DM 19,80



**ALS EINZIGES
VON 14
DISKETTEN-
MAGAZINEN**

**AMIGA JOKER
"sehr gut"**

VERGLEICHSTEST DISKETTENMAGAZINE

ALIANATOR

Destroy the evil Alien!

Mehr Infos und
Screenshots siehe
Rückseite

Mit superschneller 3D-Vektorgrafik!

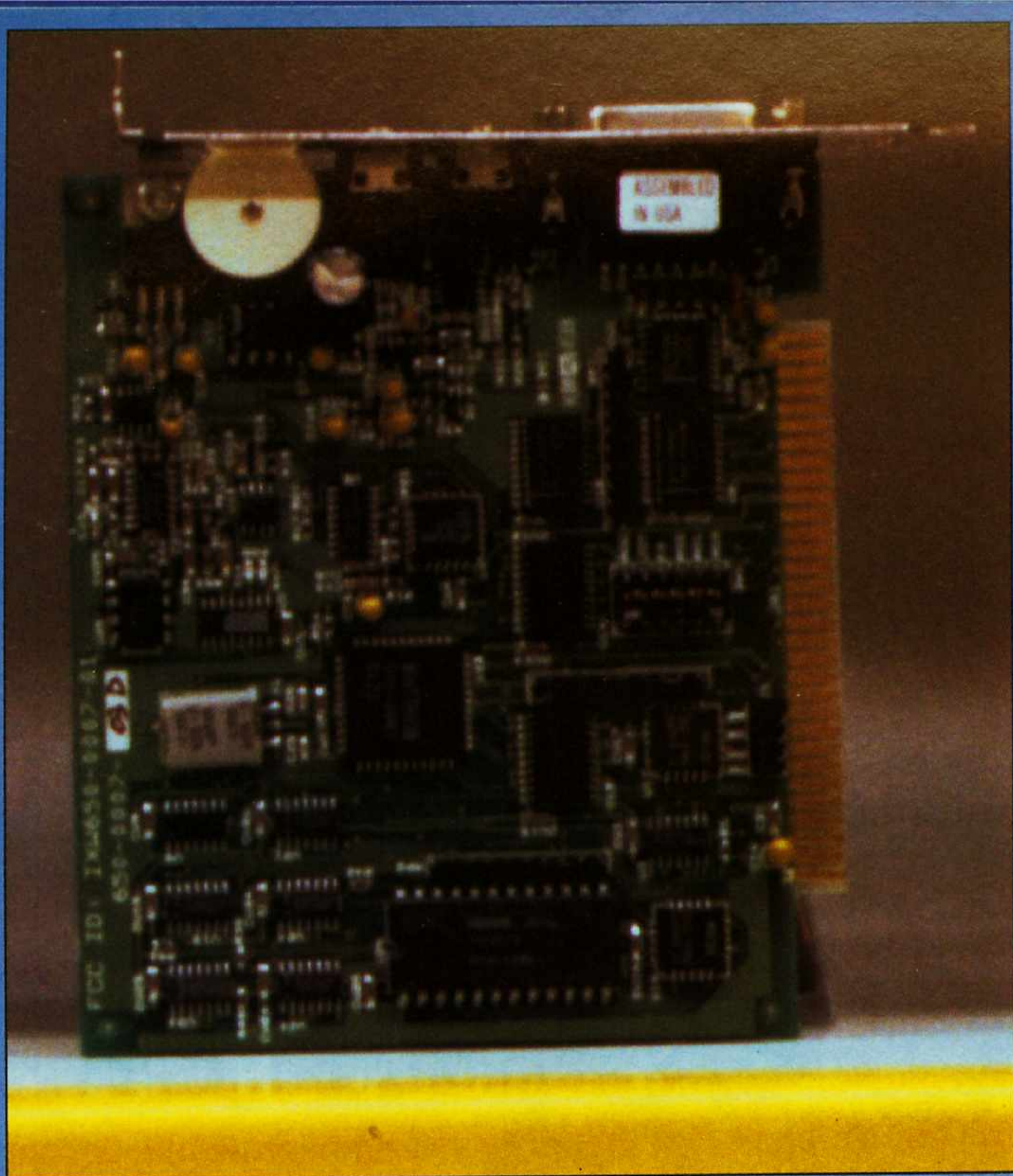
THUNDER BOARD™

Da hat man nun einen duften PC, legt sich auch das eine, oder andere Game zu, kurzum, legt eine Menge Märker an, und dann so etwas... Der interne Piepser (großkotzig "Lautsprecher" genannt) strapaziert mit seinem Gequäke

unsere Gehörgangli- en. Da hilft nix, nochmal in die Ta- sche greifen, eine Soundkarte muß her. Bisher wird dieser Markt von drei Boards beherrscht. Roland, das ist etwas für die Snobs unter uns, die es sich leisten können,

AdLib, die Lösung von gestern, und natürlich der Soundblaster, die wohl zu Recht meist verkaufte Soundkarte. Die Firma "Media Vision" wird nun in den nächsten Wochen sein "Thunder Board" ins Rennen schicken, um den Soundblaster von





Der Soundblaster-Konkurrent

seinem Podest zu schubsen. Und das T.B. hat eine echte Chance dem Marktführer in die Suppe zu spucken, wartet es doch mit einem etwas besseren Preis, und wirklich beachtlichen Leistungsdaten auf. Samplingrate von bis zu 22 KHZ, nahezu CD-Qualität, Mikrofoneingang mit automatischer Aussteuerung, 11-stimmiger Synthesizer, Joystickport (analog), 2 Watt Ausgangsleistung und die Möglichkeit Files gepackt abzulegen. Das Packen und Entpacken kostet keine Rechenzeit des Prozessors, sondern wird selbstständig vom Thunder Board erledigt. Die Karte beherrscht "real time Hardware Compression" mit einer Rate von bis zu 4:1! Die beigelegte Software ist zwar ganz nett, kann aber bei weitem nicht mit der Fülle eines Soundblasters aufwarten. Positiv fällt hier auf, das der Sound Editor der Lösung des großen Bruders überlegen ist.

Ein Echo und einen Mixer kann der S.B. ebenso nicht bieten. In der Praxis kam ich mit dem "Thunder Board" sehr gut zurecht. Mit der beigelegten Software konnte ich auch ohne großes Studium des Handbuchs recht hörbare Ergebnisse erzielen. Aber wer will mit dem Ding schon arbeiten? Was liegt also näher, als einen Praxistest mit einigen Spielen zu machen? Hier zeigt sich das Board von seiner besten Seite. Files für AdLib werden anstandslos angenommen, ebenso die für Soundblaster gedachten Sounds. Entgegen meinen Erwartungen wurde sogar die Sprachausgabe von "Wing Commander II" tadellos wiedergegeben. Wer also mit der Anschaffung einer Soundkarte liebäugelt, sollte sich das "Thunder Board" unbedingt einmal von einem Händler seines Vertrauens vorführen lassen.

R. Rosshirt

S.C.S. Inh. Jörg Zahler

06898/62362
AB 21UHR AUF DIESER NR. MAILBOX S.C.S.
SAAR COMPUTER SERVICE

6625 Püttlingen Bengeserstr. 19

pro Game eine 3,5" o. 5 1/4" Leerdisk. -GRATIS-

Titel	AMI	PC
ANTARES	59.95 DM	
ALCATEAZ	59.95 DM	69.95 DM
BUNDESLIEBEN MANAGER DEC.	69.95 DM	69.95 DM
BANDIT KINGS	79.95 DM	87.95 DM
BUCK ROGERS KPL. DT.	87.95 DM	87.95 DM
BATTLE ISLE	74.95 DM	AUF AN.
EYE OF THE BEHOLDER KPL. DT.	74.95 DM	
ELF	59.95 DM	
FALCON CLASSIC COLLECTION	79.95 DM	AUF AN.
FLIGHT OF THE INTRUDER	87.95 DM	87.95 DM
F-15 STRIKE EAGLE	79.95 DM	79.95 DM
F-29 RETALIATOR	59.95 DM	
HEROS QUEST	59.95 DM	
HEROS QUEST EDW. DISK	39.95 DM	
HEROS QUEST+H.G. EDW. DISK	94.95 DM	
KINGS QUEST V	87.95 DM	94.95 DM
LOST PATROL	59.95 DM	69.95 DM
MANCHESTER UNITED EUROPE	59.95 DM	59.95 DM
MAGIC DORETS	59.95 DM	
NAM	69.95 DM	79.95 DM
NAVY SEALS	59.95 DM	
OUT RUN EUROPA	59.95 DM	
PIRATES	59.95 DM	59.95 DM
RAILROAD TYCOON	79.95 DM	79.95 DM
RETURN OF MEDUSA	59.95 DM	69.95 DM
RINGS O. MEDUSA+RETURN O. MEDUSA	79.95 DM	69.95 DM
ROBIN HOOD	79.95 DM	94.95 DM
SECRET OF MONKEY ISLAND	109.95 DM	
SILENT SERVICE II	59.95 DM	69.95 DM
SIM CITY+POPULOUS	79.95 DM	74.95 DM
SPIRIT OF ADVENTURE	69.95 DM	79.95 DM
THUNDER JAWS	59.95 DM	69.95 DM
THE SIMPSONS	39.95 DM	
TOKI	59.95 DM	69.95 DM
UMS II	69.95 DM	79.95 DM
VRROOM	59.95 DM	
WING COMMANDER II	59.95 DM	87.95 DM
WINZER	59.95 DM	69.95 DM
WEDDEES	59.95 DM	59.95 DM
3D CONSTRUCTION FID	109.95 DM	109.95 DM

3.5" LAUFWERK EXTERN AMIGA

DURCHG. BUS 149.00 DM !!!

2 MB Erweiterung Amiga anschlussfertig 279.00

3.5" LAUFWERK INTERN AMIGA

LEICHTE MONTAGE 145.00 DM !!!

512KB Erweiterung ohne Uhr !!! 69.00 DM !!!

512KB ERWEITERUNG AMIGA UHH

AKKU - AUSSCH. 79.00 DM !!!

29.95 III ANGEBOTE PC UND AMIGA III 29.95
--BLAZING THUNDER (NUR AMI) --TURRICAN (NUR AMI) --POWER
DRIFT (NUR AMI) --F.O.F.T. (NUR AMI) --DEFENDERS OF THE CROWN--
--DRAGON SPIRITS --FOOTBALL MANAGER II --HARD DRIVIN--
--KULT --MAYA --NORTH & SOUTH-OUT RUN --M4 SHERMAN--

ÜBER 600 TITEL AUF AMIGA + 300 TITEL AUF PC LIEFERBAR
& LISTE ANFORDERN !!!

SONDERSERVICE: WENN DIE ARTIKEL VORRATIG SIND UND DIE
BESTELLUNG BIS 16.00 UHR GETÄTIGT WURDE. LIEFERN WIR IHRE
BESTELLUNG NOCH AM GLEICHEN TAG AUS !!! (+15 DM SONDER-
SERVICE GILT NUR FÜR SAARLAND)
SIE ERREICHEN UNS ZW. 13.00 U. 21.00 UHR PERS.
24 STD ANRUFBEANTWORTER
VERSAND NUR UPS + 10 DM
(PREISÄNDERUNGEN UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN)

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim

Tel. 0 62 01 / 18 12 01

Parkplatz am Museum

(ausgeschildert)

Mo.-Sa. 9.30-12.30

Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,
täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

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

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

Auf nach Halle

Computersoftware Steffen Müller

Richtshofstraße 159 · 8933 Lagerlechfeld · Telefon: 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	Infestation dt.	57,00	57,00
688 Attack Sup. dt.	60,00	-	Invest dt.	53,00	53,00
Adv. Destroyer Simulator dt.	73,50	-	Kaiser, dt.	92,50	92,50
Armour Geddon dt.	58,00	58,00	Kings Quest V (1MB)	85,00	a.A.
Antares kpl. dt.	59,90	59,90	Larry III, komplett deutsch	84,50	a.A.
Back to the Future II dt.	58,50	58,50	LEMMINGS dt.	57,00	57,00
Battle Command dt.	58,00	58,00	Legend of Fairghail, kpl. dt.	69,50	69,50
Battle Isle dt.	69,50	-	LOOM kpl. dt.	69,50	69,50
Battlehawks 1942	59,50	59,50	Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
Bandit Kings of China dt. (1 MB)	78,50	a.A.	M-1 TANK PLATOON dt.	67,00	67,00
Betrayal dt.	67,50	67,50	Manchester United Europe, dt.	59,50	59,50
Big Box (10 Spiele) dt.	74,50	-	Maupiti Island komplett dt.	59,50	59,50
Big Business dt.	54,50	54,50	Midwinter II, kpl. dt.	76,00	76,00
Billy the Kid dt.	59,50	59,50	MIG 29 M Super Fulcom dt.	89,50	89,50
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	74,50	-	MONKEY ISLAND kpl. dt.	69,50	69,50
Blitzkrieg May 1940	60,00	-	M. U. D. S. kpl. dt.	64,50	64,50
Blue Max dt.	69,50	a.A.	Murder dt.	61,80	61,80
Buck Rogers, kpl. dt.	79,50	-	Mystical dt.	59,50	59,50
Bundesliga Professionel	69,90	69,90	NAM "VIETNAM" dt. Ani.	67,50	67,50
Cadaver komplett dt.	64,00	64,00	NAPOLION kpl. dt.	52,00	-
Cadvar Level Disk. dt.	38,50	38,50	Navy Seals dt.	58,00	58,00
Celica GT Rally dt.	58,00	58,00	Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Chaos Strikes Back (1 MB) kpl. dt.	57,00	59,50	Omnicon Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00
Chase H0 II dt.	59,50	59,50	ON THE ROAD kpl. dt.	59,50	59,50
Chips Challenge dt.	57,00	57,00	Panza Kick Boxing dt.	69,80	69,80
Chuck Yeag. 2.0 dt.	63,00	63,00	PGA Tour Golf dt.	59,50	59,50
Conquest of Camelot	79,00	79,00	PIRATES dt.	58,00	58,00
Corporation dt.	59,80	59,80	Populus dt.	59,50	59,50
Crime Wave kpl. dt.	57,00	57,00	Powermonger dt.	64,50	64,50
Damocles dt.	58,00	58,00	Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Drachen von Laas dt.	58,50	58,50	Projektile dt.	49,50	49,50
Das Boot dt.	69,50	a.A.	Puzznik dt.	59,00	59,00
Die Kathedrale kpl. dt.	79,50	a.A.	Railroad Tycoon kpl. dt. (1 MB)	75,00	75,00
Dinowars dt.	51,50	51,50	Red Storm Rising dt.	57,00	52,00
Domination dt.	56,00	56,00	Rick Dangerous II dt.	57,00	57,00
Dragon Flight kpl. dt.	69,50	69,50	Robocop II dt.	57,00	57,00
Duck Tales dt.	59,50	59,50	Romance of 3 Kingdom	90,00	-
Dungeon Master (1 MB) kpl. dt.	59,50	59,50	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
ELVIRA kpl. dt.	69,00	69,00	Silent Service II, dt. (1 MB)	75,00	a.A.
Eye of Beholder, komplett dt.	74,50	-	Sim City dt.	75,00	67,00
FATE-Gates of Dawn, komplett dt.	69,50	a.A.	Sim City + Populus dt.	69,50	69,50
F-15 Strike Eagle 2	74,50	74,50	Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
F-16 Falcon dt.	69,50	62,50	Space Quest III, kpl. dt.	84,50	a.A.
F-16 Falcon + Missionsdisk 1+2, dt.	79,50	79,50	STRATEGO dt.	59,50	59,50
F-16 Combat Pilot dt.	64,00	64,00	Their Finest Hour (B. o. B.) dt.	69,50	69,50
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	Their Finest Hour Miss. Disk 1	42,50	42,50
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Super Cars II dt.	58,00	58,00
Flight of the Intruder, dt.	78,50	78,50	Super Monaco Grand Prix	58,50	58,50
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00	Supremacy, dt.	69,00	69,00
Galactic Empire kpl. dt.	67,00	67,00	ULTIMA V dt.	72,50	72,50
Genghis Khan (1 MB) dt.	77,50	a.A.	UMS II dt.	67,50	67,50
Great Courts II (1 MB) kpl. dt.	64,00	64,00	Vroom dt.	62,50	62,50
Gunship dt.	58,50	58,50	Warlords, 1 MB	63,50	-
Hard Drivin II dt.	58,00	58,00	Warlock the Avenger dt.	58,50	-
HARPOON dt.	70,00	-	WOLFPACK (1 MB) dt.	69,50	a.A.
Hill Street Blues, kpl. dt.	59,50	59,50	Wonderland (1 MB) dt.	69,50	69,50
HUNTER, dt.	69,50	69,50			
Imperium dt.	64,00	64,00			

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

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Archipelagos	24,50	Flood	29,50	Outlands	24,50	Star Plaze	24,50	Amiga Power Works
Bards Tale II, dt.	39,50	Footb. Manager 1 dt.	24,50	P 47	29,50	Strike Force Harrier dt.	34,50	- Maxi Plan Plus
Carrier Command dt.	29,50	Garrison	19,50	Prehistoric Thale	39,50	Super Wonder Boy	24,50	(Spreadsheet)
Colorado dt.	39,50	Joker Poker	19,50	Rambo 3	29,50	Treasure Island Dizzy	24,50	- Kind Works 2.0
Def. o.t. Crown dt.	34,50	Kult	34,50	Run the Gauntlet	34,50	Waterloo dt.	34,50	(Word Processor)
Dynamit Düx	24,50	Mig 29 Sov. Sigt.	39,50	Space Ace dt.	49,50	X-Out dt.	24,50	- Info File
						Zork 1,2 oder 3	34,50	(Data Base) 194,-
Amiga 500 Speichererw.		Amiga Laufwerk		Amiga Maus	49,00		29,50	Amiga 500 Super Powerpack
- abschaltbar + Uhr	89,00	Slimline 3,5 extern		ATARI LYNX Gerät	197,00			Kind Words (Textverarbeitung)
- auf 2.2 MB + Uhr	310,00	Bus + abschaltbar	169,00	Game Boy + Zubehör	154,00	Game Gear + Spiel	289,00	Fusion Paint (Malprogramm)
								Indiana Jones F/A 18
								Interceptor Kick off

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.



Pogo kommt zurück. Nachdem der Nachfolger vom Riesenhit '88, Nebulus, schon ewig angekündigt wurde ist jetzt endlich soweit. Die Hewson-Nachfolgefirma 21st Century Entertainment veröffentlicht Nebulus 2, Pogo a gogo. Nicht John Phillips, der Programmierer des legendären Originals, sondern Infernal Byte Systems, eine deutsche Entwicklertruppe um Florian Sauer und Tobias Prinz kümmerte sich um die Verwirklichung des Nachfolgers.

Das Grundspielprinzip ist natürlich gleichgeblieben. Mann muß versuchen Türme hochzuklettern und diese dann zu zerstören. Der Umfang von 3 Disketten erstaunte mich natürlich nicht schlecht, doch abwechslungsreiche Grafiken und 3 verschiedene Zwischenspiele brauchen ihren Platz.

Grundsätzlich gibt es nun zwei verschiedene Türme. Den bekannten "Aufwärts"-

Turm und nun noch den "Abwärts"-Turm. Bei letzterem muß man den Turm hinabsteigen und möglichst viele zerstörte Plattformen reparieren.

Schlüssel, Raketen, Magneten, ein allessehendes Auge, springende Stiefel und Stofftransporter helfen ei-



nem bei der Bewältigung der Aufgabe.

Jedesmal wenn man einen Turm geschafft hat, steht einem eines von folgenden 3 Zwischenspielen bevor. Im Luftzwischenpiel besteigt

man einen pedalbetriebenen Hubschrauber, im Landzwischenpiel einen Norian



Lala Esel, und im Wasser-spiel steigt man in das aus Teil 1 bekannte U-Boot.

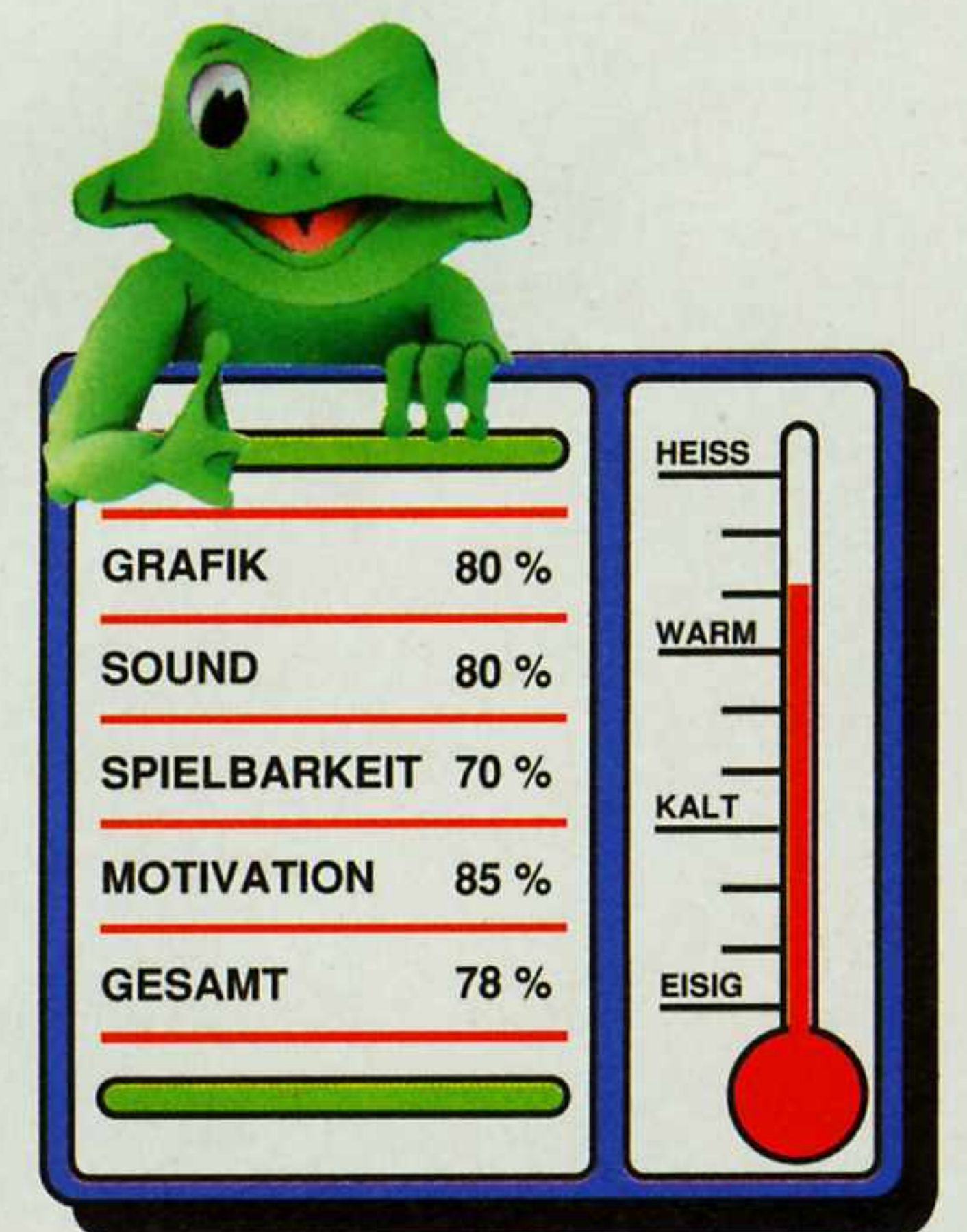
Das Spiel ist im Gegensatz zu seinem Vorgänger wesentlich schwieriger geworden und auch um einiges komplexer. Die Steuerung ist jedoch genauso exakt und zuverlässig. Die Grafik im Spiel ist einfach brilliant. Der Spiegel-effekt ist immer noch so spektakulär und die Animation von unserem Helden Pogo putzig wie eh und jeh. Der Sound paßt gut zum Charakter des Spiels

und die lustigen Soundeffekte sind sehr gut gelungen.

Das Infernal Byte Systems-Team hat sehr überzeugende Arbeit geleistet und steht technisch anderen Programmierern in nichts nach.

Lediglich an der Spielbarkeit sollten die Leute in Zukunft vielleicht mehr Hand anlegen, denn das Spiel ist sehr schwer und frustriert zu Beginn leicht. Wer Lust auf Plattformspele hat, soll 'mal einen Blick auf Nebulus 2 werfen.

Hans Ippisch



Der böse Onkel setzt auf Pogo



Pogo pogued prima

Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 GRÖBENZELL

Telefon: 08142/9011

Telefon: 08142/8273

Telefax: 08142/54654

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ALIEN STORM	38,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BASKET MANAGER DT.	59,90
BETRAYAL DT.	59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	45,90
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CONQUESTADOR DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DARKMAN DT.	38,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DER PREIS IST HEISS DT.	24,90
ELVIRA DT.	54,90
F1 G.P. CIRCUITS	34,90
F15 STRIKE EAGLE	45,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
GLUCKSRAD KOMPL. DT.	24,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP DT.	47,90
HAEGAR DER SCHRECKLICHE DT.	39,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT.	38,90
HERO QUEST RETURN OF WITCHLORD	28,90
INVEST DT.	38,90
JAHANGIR KHAN SQUASH DT.	37,90
JAMES POND COLLECTION *	54,90
KEYS OF MARAMON	45,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LOGICAL DT.	37,90
MAGIC CANDLE	45,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	38,90
MEGA TWINS	37,90
MERCYS DT.	37,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE	49,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
OUTRUN EUROPE * DT.	42,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90
PHANTASIE BONUS EDITION	59,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT.	34,90
POWER UP COMPILATION	49,90
PREMIER COLLECTION	54,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PROJECT PROMETHEUS KOMPL. DT.	38,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
RBI 2 BASEBALL DT.	39,90
REEDEREI DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
RODLAND DT.	38,90
ROLLING RONNY DT.	38,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPEEDBALL 2 DT.	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	47,90
STAR CONTROL	45,90
STARBYTE SPYERSOCCER DT. *	47,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	39,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPREMACY	59,90
SWAP DT.	38,90
SWITCHBLADE DT.	39,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES DT.	44,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
THUNDERJAWS	38,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	45,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WINZER KOMPL. DT. *	45,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	35,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

AFTERBURNER	17,90
CAVE MAN UGHLYMPICS	19,90
CYCLES	24,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FOOTBALLMANAGER 2	17,90
LOTUS TURBO CHALLENGE	24,90
NEUROMANCER	14,90
OUTRUN	17,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
SKI OR DIE	24,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRATEGO	24,90
STRIDER 2	17,90
STRIKE FLEET	24,90
UN SQUADRON	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten
 Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
 Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
 Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 15 Versand

PC/IBM

7 COLORS DT.	89,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT *	72,90
BASKET MANAGER DT.	59,90
BILL ELLIOTS NASCAR RACING DT.	85,90
BIRDS OF PREY DT. VGA *	79,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. *	79,90
BLOODWYCH DT.	79,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90
BUDOKHAN NUR 5.25"	29,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT. *	79,90
CASINO	69,90
CASTLES VGA DT.	75,90
CIVILIZATION DT. *	85,90
COMMAND H.Q. DT.	75,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA *	89,90
DEMONIAK	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS *	89,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT.	89,90
F15 II / OPER. DESERT STORM	46,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
GATEWAY TO SAVAGE ...	69,90
GREAT COURTS 2 DT. *	69,90
GUNSHIP 2000 DT.	85,90
HEART OF CHINA VGA	85,90
IMMORTAL DT.	85,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
JET FIGHTER	29,90
JET FIGHTER 2 VGA	85,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA *	85,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	95,90
K L A X NUR 5.25"	29,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LARRY 5 VGA HD DT. Anleitung	85,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	75,90
LEMMINGS DT.	75,90
LES MANLEY: LOST IN L. A. VGA	79,90
LINKS NUR VGA	39,90
LINKS SCENERY DISKS JE	39,90
LOGICAL DT.	84,90
M1 TANK PLATOON DT.	85,90
MAD TV DT.	79,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	59,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT. *	38,90
MARTIAN DREAMS VGA	47,90
MARTIAN MEMORANDUM *	58,00
MEGA FORTRESS	34,90
MEGA TRAVELLER 2 DT. VGA	49,90
MIGHT & MAGIC 3	54,90
MIKE DITKA FOOTBALL *	49,90
OPERATION COMBAT DT.	38,90
PGA TOUR GOLF DT.	40,90
POOLS OF DARKNESS VGA	64,90
POLICE QUEST 3 VGA HD	39,90
POWERDROME NUR 5.25"	37,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA KOMPL. DT.	89,90
ROBIN HOOD DT.	69,90
ROCK N ROLL DT.	59,90
RULES OF ENGAGEMENT	75,90
SANDS OF FIRE	69,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 1 VGA	85,90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA *	75,90
SPELLCASTING 201	75,90
SPEEDBALL 2 DT.	59,90
SWAP DT.	59,90
TERMINATOR	39,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	79,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39,90
TIMEQUEST	85,90
TONY LA RUSSAS BASEBALL	79,90
ULTIMA 6	72,90
WEAVER 2.0	69,90
WESTERN FRONT	75,90
WILLY BEAMISH VGA HD	89,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER 2 VGA	79,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK	39,90
-386/486 SOUNDBLASTER	
WING COMMANDER MISSIONS 1&2 JE	39,90
WINZER KOMPL. DT.	75,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

SPIELE AUF CD ROM AUF ANFRAGE

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT COMPOSER	299,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	189,90
AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000	469,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	689,90
SOUNDBLASTER VERS. 2.0 DT.	269,90
SOUNDBLASTER PRO	499,90
MIDI BOX SOUNDBL. INCL. SEQUENCER	189,90
SOUNDBLASTER DEVELOPM. KIT	179,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	399,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235,90

ATARI/AMIGA

7 COLORS	89,90
ANTARES DT. 1 MB	85,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB	89,90
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS - *	72,90
BATTLECHESS II DT.	59,90
BATTLE ISLE DT.	85,90
BIG DEAL	79,90
BIRDS OF PREY 1MB *	79,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. *	79,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	69,90
CADAVER DT.	65,90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39,90
CASTLES DT. 1MB *	69,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.	75,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	85,90
CHAOS ENGINE DT. *	75,90
CHARGE OF LIGHT BRIGADE	69,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST 1 MB	75,90
CONQUESTADOR DT. *	85,90
CRUISE FOR A CORPS DT.	89,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	85,90
DAS BOOT 1 MB DT.	89,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN 1 MB	46,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	85,90
DEUTEROS DT. *	69,90
DOUBLE DOUBLE BILL	69,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00
ELF	85,90
ELVIRA DT. 1 MB	69,90
EXECUTIONER DT.	65,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT.	29,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	85,90
F-16 FALCON COLLECTION DT. 1MB	89,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	89,90
FACE OF - ICEHOCKEY - DT. *	29,90
FATE GATES OF DAWN DT.	85,90
FIRST SAMURAI DT. *	85,90
FLAMES OF FREEDOM DT.	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT.	85,90
FORMULAR 1 GRAND PRIX DT. *	72,90
GLUCKSRAD KOMPL. DT	79,90
GUNBOAT 1 MB	39,90
GODS DT.	59,90
GREAT COURT 2 DT.	84,90
HARD NOVA DT.	85,90
HILL STREET BLUES DT.	79,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	75,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	89,90
KICK OFF 2 DT.	79,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	59,90
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	79,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90
KINGS QUEST 5 1 MB	59,90
LAST NINJA 3 DT.	65,90
LEMMINGS DT.	89,90
LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM * je	59,90
LIFE & DEATH 1 MB	29,90
LORD OF THE RINGS DT. *	84,90
LOTUS TURBO 2 DT. *	89,90
M1 TANK PLATOON DT.	69,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	75,90
MEGA LO MANIA DT. *	69,90
MEGATRAVELLER 2 DT. *	69,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT.	89,90
MOONBASE 1 MB	89,90
NEBULUS 2	79,90
OUTRUN EUROPE DT. *	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	85,90
PLAYER MANAGER DT.	95,90
POOL OF RADIANCE DT.	75,90
POWERMONGER DT.	75,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	59,90
PROJECT PROMETHEUS DT.	69,90
R-TYPE 2 DT.	79,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	69,90
RAINBOW COLLECTION DT.	39,90
RED BARON 1MB *	85,90
RETURN OF MEDUSA DT.	79,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB	72,90
ROBIN HOOD DT.	69,90
RODLAND	75,90
ROLLING RONNY DT.	89,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	85,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB	72,90
SHADOW SORCERER KOMPL. DT. *	79,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	39,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH DT. *	
SIMPSONS *	75,90
SPACE QUEST 4 1 MB *	29,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	75,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT. *	69,90
STARFLIGHT 2 DT.	69,90
STRATEGO	59,90
SWAP DT.	59,90
TERMINATOR 2	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
THINK CROSS DT.	59,90
THUNDERHAWK	69,90
THUNDERJAWS DT.	39,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	75,90
TIP OFF DT.	59,90
TRADERS DT. *	
UTOPIA DT.	65,90
VROOM DT. *	69,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90
WRECKERS DT.	65,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90
ZONE WARRIOR DT.	59,90

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

AMIGA CDTV

CD TV GRUNDGERÄT 1499,00	
BATTLECHESS *	69,90
F16 FALCON INCL. MISSION 1 & 2 *	105,90
FRED FISH PD COLLECTION	109,90
HOLIDAY MAKER DT.	69,90
HOUND OF BASKERVILLE	69,90
LEMMINGS	69,90
PSYCHO KILLER	69,90
SHIFFTRIX/LETTRIX DT.	59,90
SIM CITY	69,90
STADT DER LÖWEN DT. *	69,90
TEAM YANKEE *	75,90
TOWN WITH NO NAME	69,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY *	75,90
XENON 2 MEGABLAST *	69,90

PREISHITS AMIGA

ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34,90
BLOODMONEY	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CLOUD KINGDOM	29,90
CONFLICT EUROPE	29,90
CONQUEROR	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOGS OF WAR	29,90
DYNASTY WARS	24,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLOOD	29,90
HARD DRIVEN 2	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HOSTAGES	24,90
IMPOSSAMOLE	29,90
INTERCEPTOR	29,90
IRON LORD	29,90
JET - SUBLOGIC -	29,90
JUMPING JACKSON	29,90
KID GLOVES	29,90
KINGS QUEST 4	39,90
KLAX	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LEISURE SUIT LARRY 3	44,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIAMI CHASE	29,90
NEUROMANCER 1 MB	19,90
NEW ZEALAND STORY	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OPERATION HARRIER	24,90
OUTRUN	24,90
PASSING SHOT	29,90
PLANETFALL	29,90
POWERDROME	29,90
PRO BOXING	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROCK N ROLL	24,90
ROCKSTAR	17,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	39,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
SINBAD	29,90
SKYCHASE	29,90
SPACEQUEST 1 & 2 je	39,90
SPACEQUEST 3 DT. VERSION	44,90
STARFLIGHT	29,90
STELLAR 7	39,90
STRIDER 2	24,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPERCARS 1	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	29,90
TENNIS CUP	29,90
TESTDRIVE 2	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
WATERLOO	29,90
WINGS OF FURY	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
Z	



Rubiks Electronic Cube



Ebnet den Weg zum Luftschloß



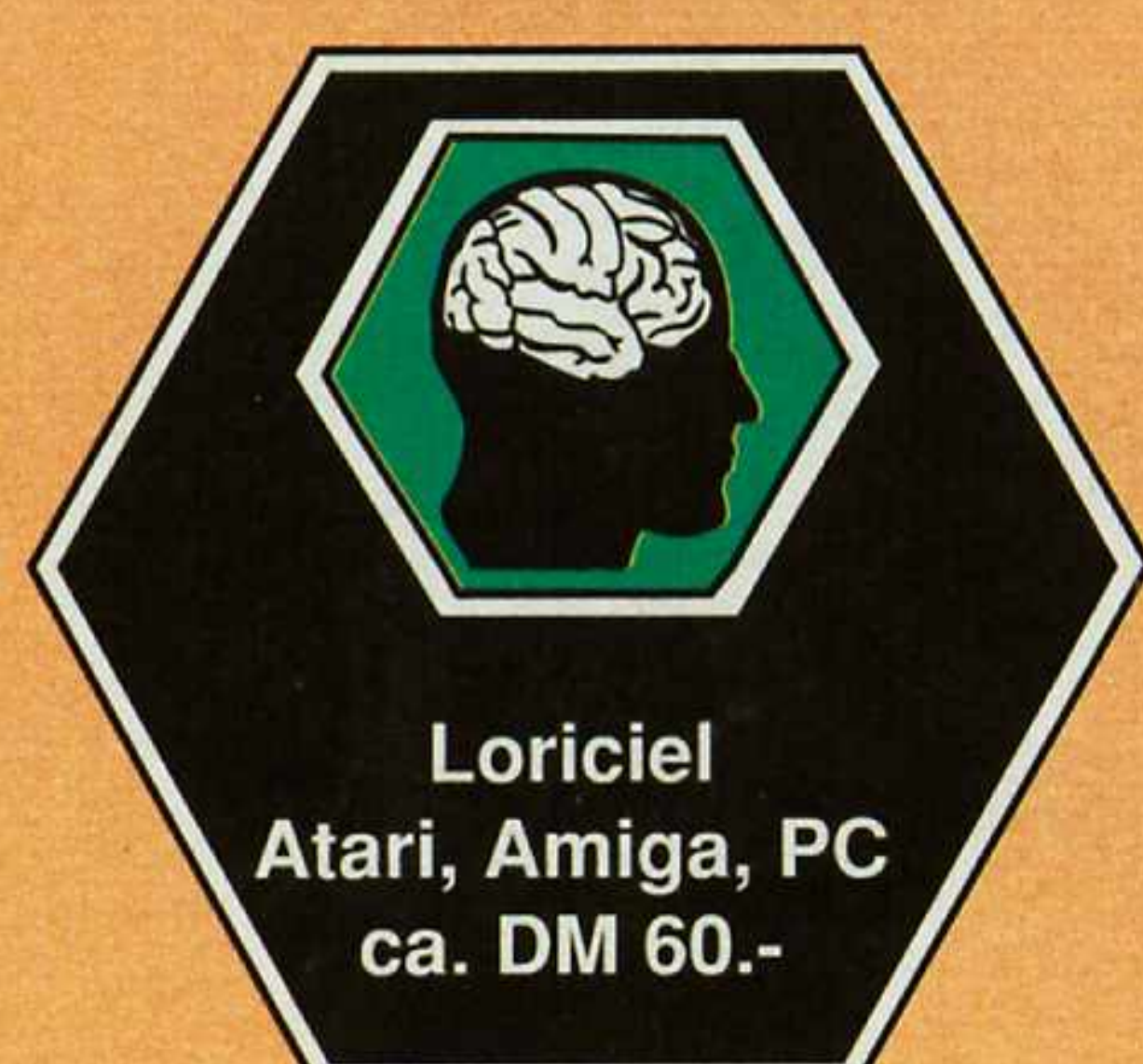
Für den Freak, der von Tüftelspielen des Typs Zauberwürfel begeistert ist, der ein Durchhaltevermögen hat, das an Starrsinn grenzt, für den ist Booly eine echte Bereicherung. Das Spielkonzept ist denkbar einfach: Eine Reihe von Spielsteinen ist über den Screen verteilt, klickt man einen davon an, so wechselt er seine Farbe und mit ihm eine Anzahl seiner Nachbarn. Es gilt nun alle Steine mit einer bestimmten Farbe einzufärben, um den nächsten Level zu erreichen. Die Komplexität nimmt zu, so daß aus dem anfangs leichten Spiel ein schweißtreibender Kampf gegen die Uhr wird.

Das Game verfügt über 300 (dreihundert!) verschiedene Level. Wem das nicht langt, dem ist es möglich über den eingebauten Editor selber Stages zu entwerfen. Wie nicht anders zu erwarten, gibt es alle paar Le-

vel ein Paßwort. Die Grafik ist nicht besonders anspruchsvoll, glänzt aber durch Zweckmäßigkeit. Das ist etwas, daß man vom Sound leider nicht sagen kann. Zum Glück kann man den Sound per Menue abschalten und so auf die heimische Stereoanlage zurück greifen. Noch mickriger als der Sound ist das mitgelieferte Handblatt (Handbuch wäre hier echt übertrieben). Auf nur fünf Seiten, die bequem auf ein Din A5 Blatt gepasst hätten, wird dem Käufer das Wichtigste darüber erzählt, wie das Spiel geladen wird und worum es eigentlich geht.

Die Amiga-Version entspricht der des Atari ST bis in den letzten Pixel, eine traurige Tatsache, die aber leider den aktuellen Trend wiederzuspiegeln scheint. Trotz allem, frohes Tüfteln.

Oliver Baumgärtel

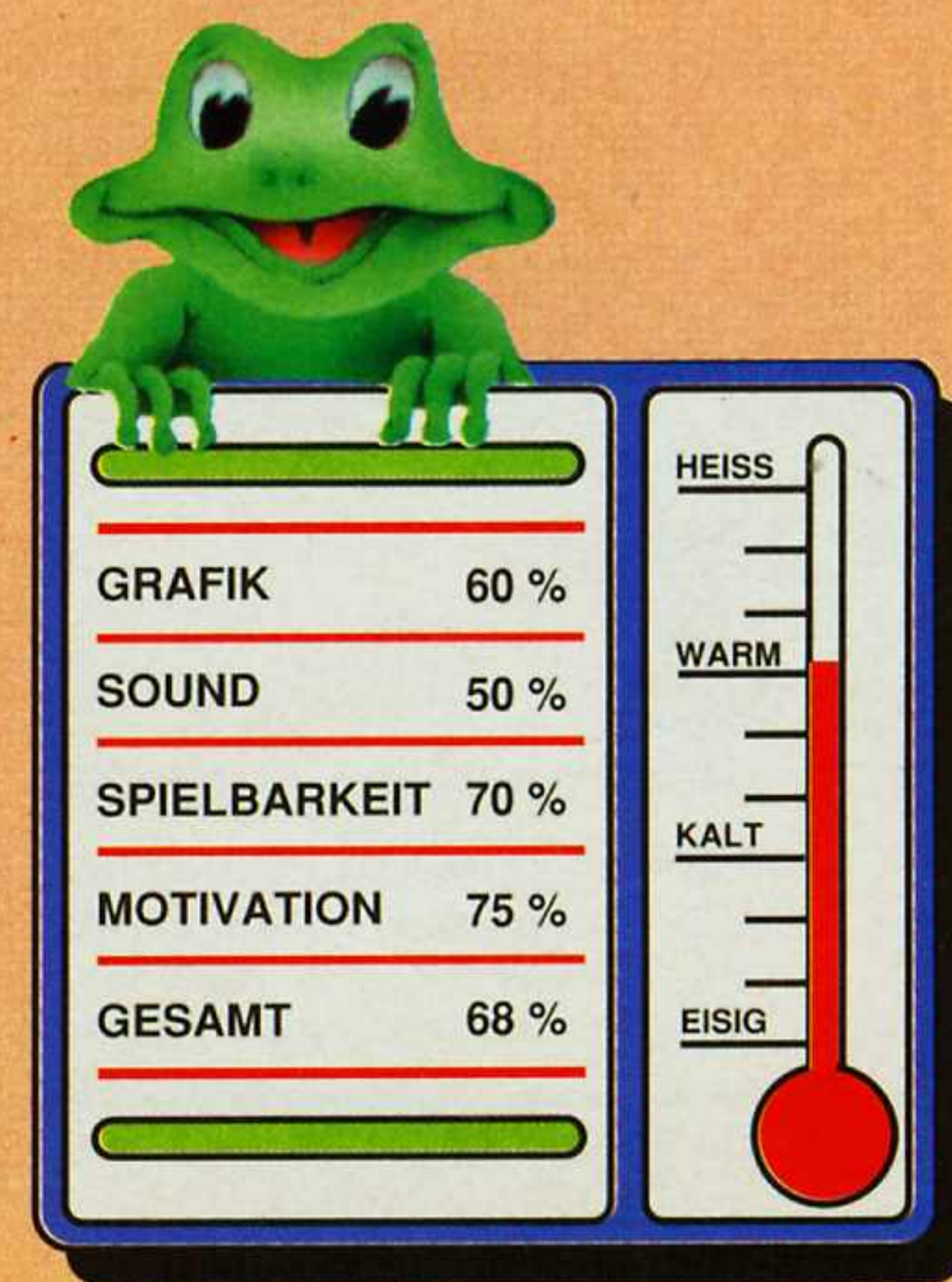


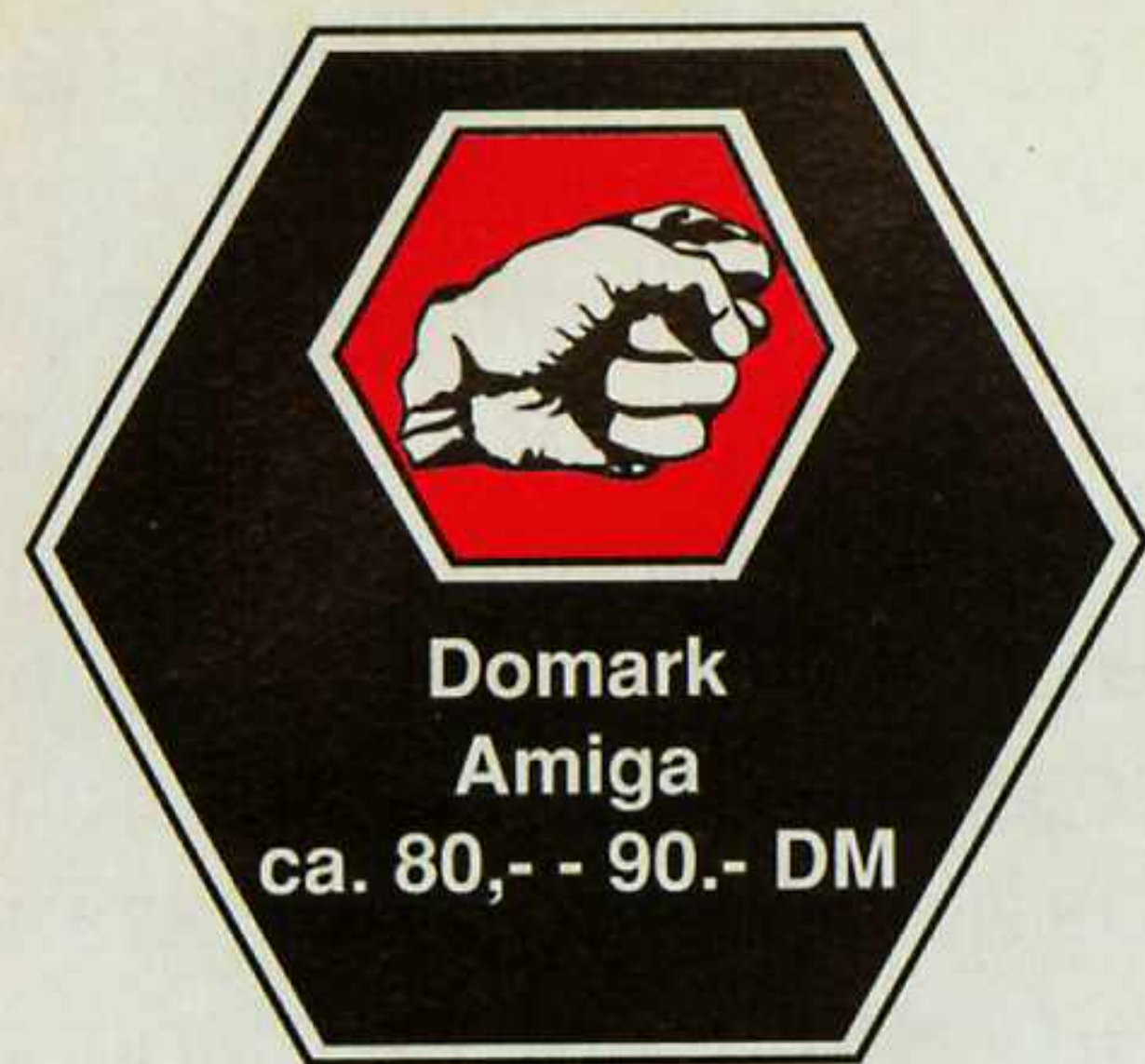
Da ist er nun, der arme Held. Süß sieht er aus, fast wie ein Kind, und genauso hilflos ist er auch. Er läuft gemächlich, ganz links außen am Bildschirm über eine horizontal scrollende Landschaft, sechs Level lang (jeder über 20 Screens), zu einem Schloß. Warum? ... Keine Ahnung, steht nicht im Handbuch. Vor allem das Handbuch, auf nur fünf Seiten wird das Wichtigste vergessen, und das auch noch in Englisch und Französisch.

Aber nun zum Game selbst, der Spieler hat die Aufgabe dem armen Kleinen den Weg freizumachen. Das geht am Anfang noch recht einfach, da ein Stein in ein Loch, dort eine Treppe vor eine zu große Stufe. Ganz einfach? Pah, ist ja erst der Anfang. Unterwegs sammelt die Figur auch noch verschiedene Gegenstände ein, z.B. eine Spitzhacke oder ein Messer. Und siehe

da, per Knopfdruck buddelt er sich durch Berge oder schlachtet ein Wildschwein ab. Um das Ganze etwas weniger einfältig zu gestalten gibt es zwischendurch Häuschen, die von der Spielfigur betreten werden, wenn man die Einzelteile rechtzeitig zusammensetzt. Hier trifft man nun auf die bösen Gegner, die bereits auf dem Titelbild zu sehen sind. Aber auch hier, wo man den Helden einmal selber steuert, ist denken angesagt, denn es gibt nur einen Weg das Monster zu besiegen und damit ein Freimännchen zu ergattern. Um das Spiel trotz des hohen Schwierigkeitsgrades spielbar zu machen, gibt es am Ende jedes Levels ein Paßwort. Außerdem kann man bis zu zweimal den Continue-Modus in anspruchnehmen.

Oliver Baumgärtel





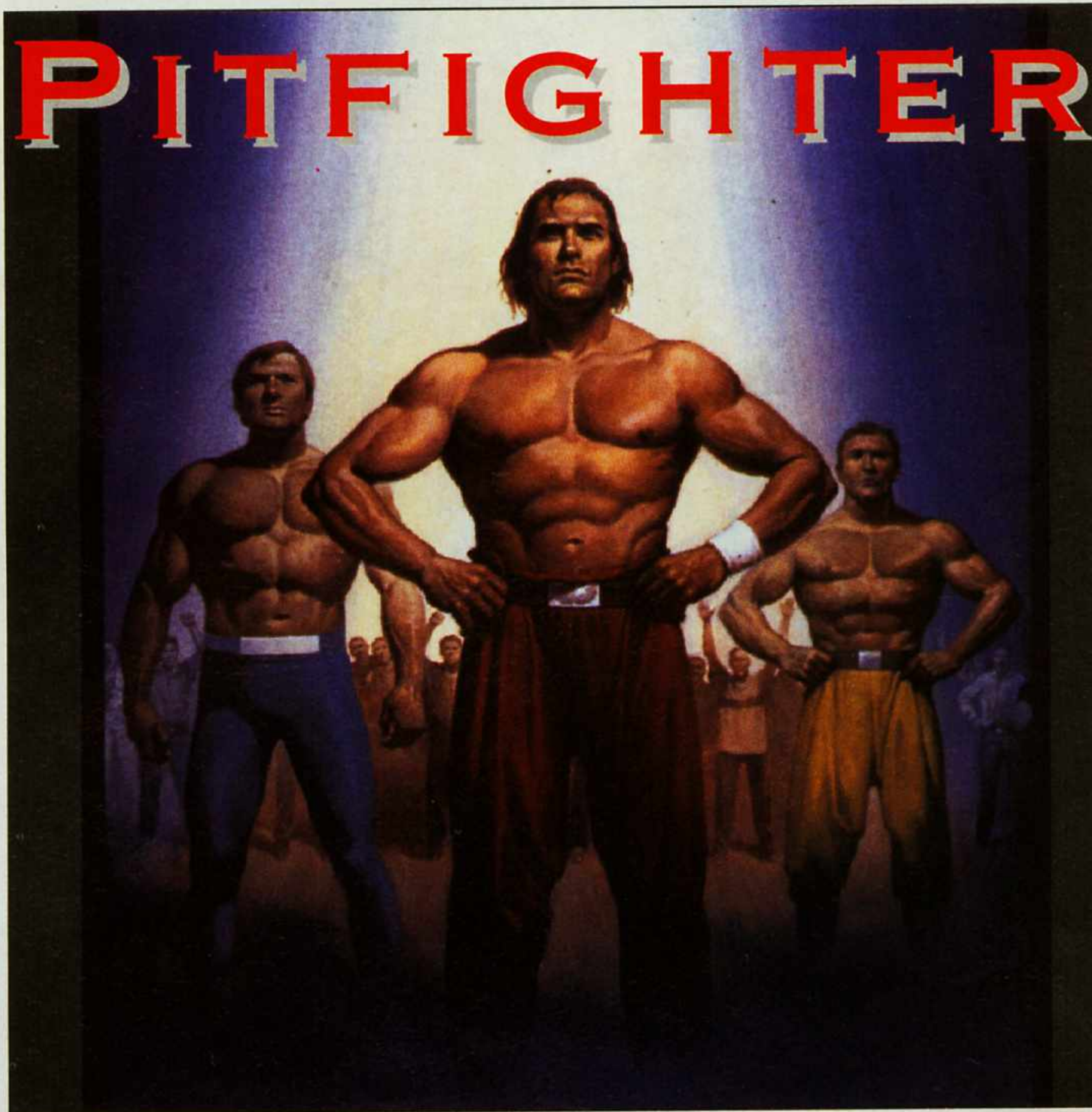
len), ein Karate-Meister (na ja) und ein Ringer (auweia). Die einzelnen Kämpfer, Gegner und die Zuschauer wurden digitalisiert und zum Teil auch Darstellern aus dem Film nacherfunden (Bomben-Realitätsnähe). Die Techniken sind sauber

und erfreulich real, was sicherlich auch auf die bleibende Spielmotivation nicht unerheblichen Einfluß hat. Was jedoch bedenklich stimmt und dem Spiel in der Gesamtwertung sicherlich nicht zuträglich ist, ist der Austragungsmodus, der

fern jeglichem Regelsystems liegt. So wird auch das Nachschlagen auf einen bereits am Boden liegenden Gegner mit einem Brutality Bonus honoriert (Oh je).

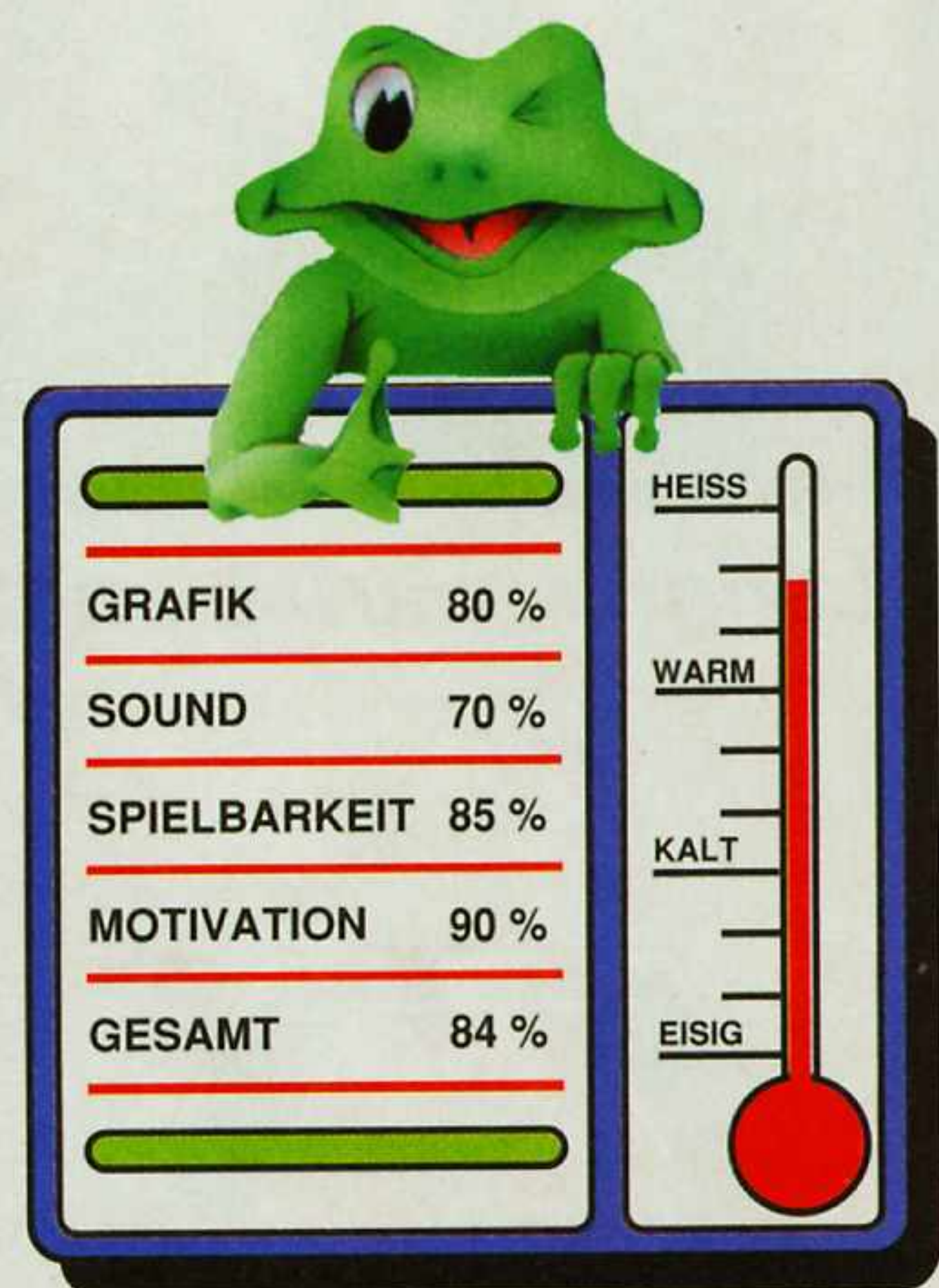
Trotzdem: Für jeden Kampfsportspiel-Fanatiker sicherlich neben Panzas Kick-Boxing ein Muß für die Sammlung.

Thorsten Szameitat



Jeder der "Leon", den wahrscheinlich besten Jean Claude van Dame-Film gesehen hat, dem dürfte das Szenario aus Pit-Figther sehr vertraut sein.

Aus einem "Angebot" von drei Kämpfern mit unterschiedlichen (wer hätte das gedacht) kämpferischen Fähigkeiten, gilt es den passenden auszuwählen, mit dem man dann die von privaten Geschäftsleuten organisierten Untergrund (Gruben-)kämpfe absolvieren darf. Zur Auswahl stehen ein Kick-Box-Champion (wegen seiner filmreifen Techniken sehr zu empfeh-



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, Quetris, Captain Comic, Dark Ages I, Perestroika **DM 25.00**
- Windows 3.0 Font Pack**
36 Schriftfonts **DM 15.00**
- Windows 3.0 ATM Font Pack**
Schriftfonts für dem Type Manager **DM 15.00**
- Windows 3.0 BMP Pack**
10 5.25" b.z.w. 5 3.5" Disketten voll mit Hintergrundbilder **DM 25.00**
- Windows Pack I**
Command Post, Showgif & Wingif, Metz Tools, Icondraw, Wintris, Fractal Paint, Paint Shop. Alles was man für Windows braucht! **DM 25.00**
- Windows Utilities I**
7 5.25" b.z.w. 4 3.5" Disketten voll mit Utilities für Windows 3.0 **DM 17.50**

Public Domain Studio Nürnberg GmbH

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

Public Domain & Shareware Disketten

- | | | | |
|---|--------|---|--------|
| <input type="checkbox"/> GS - Auftrag | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Hugos House of H. (E) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> GS - Bestellwesen | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Hugo II Whodunit? (E) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> GS - Adressen | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Shooting Gallery (M) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> GS - EAR | 1 Disk | <input type="checkbox"/> PC - Skat | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> GS - Menü | 1 Disk | <input type="checkbox"/> 5 Gewinnt (E/M) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> GS - Orte | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Perestroika (E/M) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Frog - Copy (M) | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Commander Keen (E/M) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Hausverwaltung | 8 Disk | <input type="checkbox"/> Battle Fleet (E/M) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Viruscan V80 oder höher | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Last half of Darkness (E) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Scantool | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Kung Fu Louie (E/M) | 3 Disk |
| <input type="checkbox"/> Graphic Workshop | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Backgammon | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Graphic Lotto | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Ford Sim. II (C/E/M) | 2 Disk |
| <input type="checkbox"/> Mega Cad V2.0 | 3 Disk | <input type="checkbox"/> Jeep Sim. (C/E/M) | 2 Disk |
| <input type="checkbox"/> Banküberweisung | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Clone Invaders (C/E/M) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Pklite | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Captain Comic (E) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Top Save | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Super Pinball (C/E/M) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Thunder | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Pinball Games (E) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> FB Translator | 1 Disk | <input type="checkbox"/> PC Fender | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Einkommensteuer 90 | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Solitaire | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Aporia | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Nyet II (Tetris) (H/C/E/M) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Lighting Press | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Mah Jongg | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Lighting Press Clip Arts | 5 Disk | <input type="checkbox"/> Facetris (H/C/E/M) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> 4DOS V3.03 | 2 Disk | <input type="checkbox"/> Popcorn (C/E/M) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> LZEXE & LZEXE Tools | 2 Disk | <input type="checkbox"/> Boxquest (E) | 1 Disk |

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
- Black Magic DM 16.80
- Viruscan DM 19.80
- Aporia DM 19.80
- XBTX DM 19.80
- Graphic Workshop DM 19.80
- EGA - Spiele DM 16.80
- EtikettenStar DM 19.80
- Disk. Bibliothekar ... DM 19.80
- Power Batch DM 19.80
- Xlisp DM 24.80
- Nethack DM 19.80
- Windows Utilities DM 19.80
- Pianoman DM 16.80
- Insta Calc DM 19.80
- Automenu DM 16.80
- ARC - Pack DM 19.80
- Piont & Shoot DM 16.80
- File Express DM 19.80

Die Disketten zu den Büchern können Sie zu unseren PD & Shareware Preisen beziehen!

LEERDISKETTEN

	10 Stück	100 Stück	Menge
3.5" DD DM	9.00	DM 85.00
3.5" HD DM	17.90	DM 160.00
5.25" DD DM	5.30	DM 50.00
5.25" HD DM	11.90	DM 100.00

Preise!!!!!!

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

Paketpreise wie angegeben.

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

BESTELLUNG

Ja, ich bestelle hiermit die auf dieser Seite angekreuzten Programme im Format:
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

Bundesliga Manager Professional



Lange erwartet, endlich da! Die Rede ist von der Fortsetzung des "Bundesliga Managers".

in der man das Ergebnis lesen kann. Als ob das nicht schon genug wäre, haben die Jungs von "Software 2000" auch noch jede Menge an wirklich gut gemachter Grafik, und eine durchaus hörbaren Sound gezaubert. Auch die Bedienung gestaltet sich als vorbildlich. Eure Maus dürfte keine Schwierigkeiten haben, das Game unter Kontrolle zu haben. Nach einem kurzen Studium der Anleitung geht das sogar recht flott von statten. Da wir gerade beim Bedienkomfort sind: Natürlich sind die Spielstände speicherbar, ebenso wie eine Installation auf Festplatte möglich ist. Auf 512 KB Amigas ist B.L.M.P. zwar voll lauffähig, um aber in den ganzen Genuß zu kommen, sollte eine Speichererweiterung nicht fehlen.



Bis zu vier Spieler können ihr Glück oder Können als Manager unter Beweis stellen. Und das aber mit allen Schikanen! Nichts was von der Bundesliga her bekannt ist, ist im Game unmöglich. Am Anfang braucht ihr natürlich erst ein Stadion, nebst Beleuchtung, Plätzen und tausend anderen Notwendigkeiten. Das muß aber erst mal finanziert werden. Als nächstes solltet ihr Euch um Eu-



Nur dann hat man Sound und kann sich an den Torszenen ergötzen.

Wem der Bundesliga Manager schon gefallen hat, für den ist es geradezu eine Pflicht sich den "Professional" zuzulegen. Für

Wobei Fortsetzung eigentlich das falsche Wort ist. Beim "Bundesliga Manager Professional" handelt es sich um ein neues, eigenständiges Programm, das leider zu seinem Vorgänger nicht kompatibel ist.

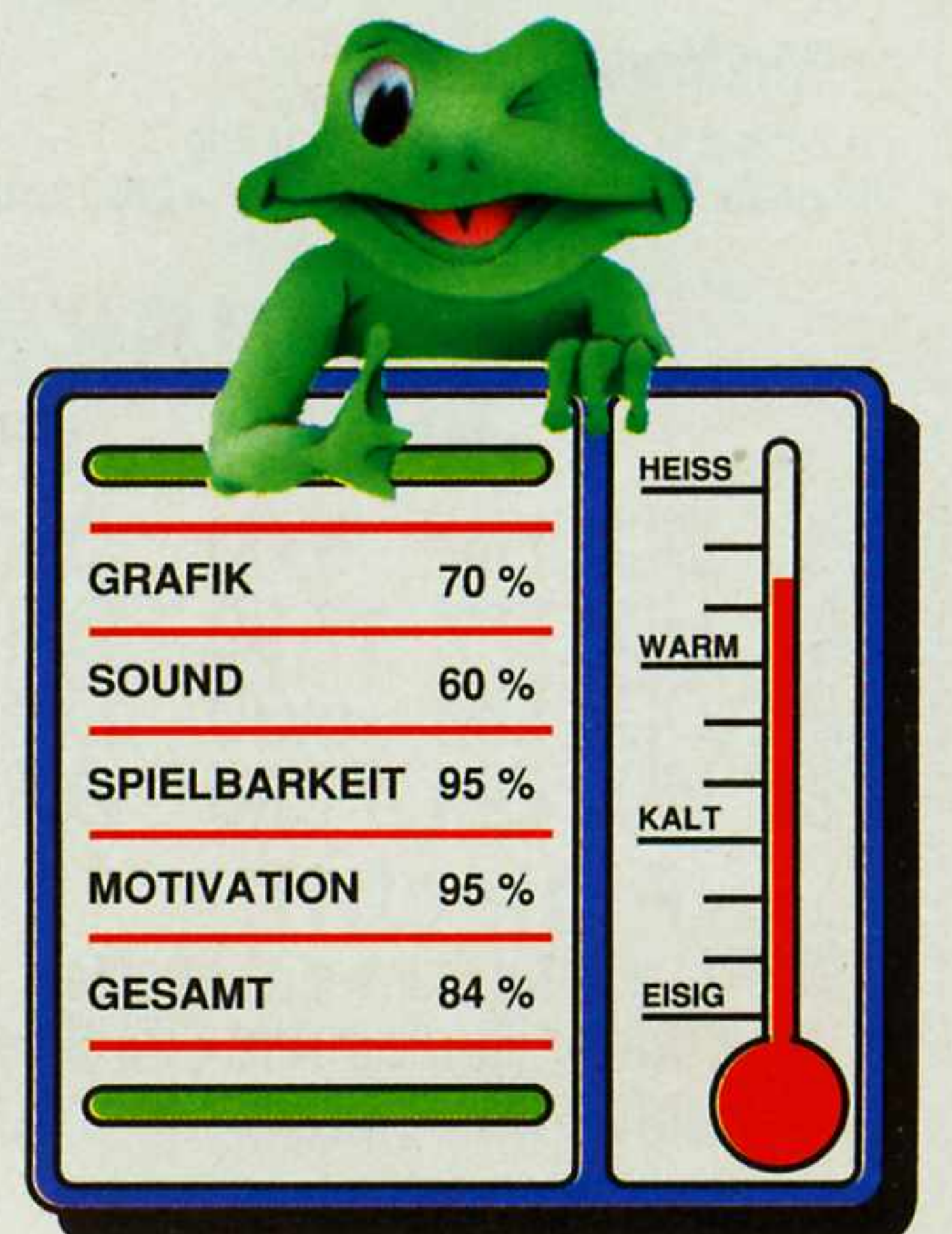
re Spieler kümmern. Was, ihr habt noch keine? Nu aber mal los! Falls das Geld dünn wird (und das passiert garantiert) hilft alles nix, Kredite müssen ausgehandelt werden. Bis es zum ersten Spiel kommt, haben die Götter viel Schweiß und einige graue Haare vorausgesetzt. Die tausend Einzelheiten erspare ich mir. Ihr werdet sie noch früh genug herausfinden. Auch während der Spiele wird man von der Fülle der Details und Handlungsmöglichkeiten schlichtweg erschlagen. Ich habe alleine 26 verschiedene (animierte!) Torszenen gesehen. Nach jedem Match gibts natürlich auch eine Zeitung,

alle Anderen, die Fußball und/oder eine gelungene Simulation mögen, ist er ebenso ein heisser Tip. Der "Bundesliga Manager Pro" ist kein Foul, sondern das Tor des Monats.



Die Mannschaftsaufstellung.

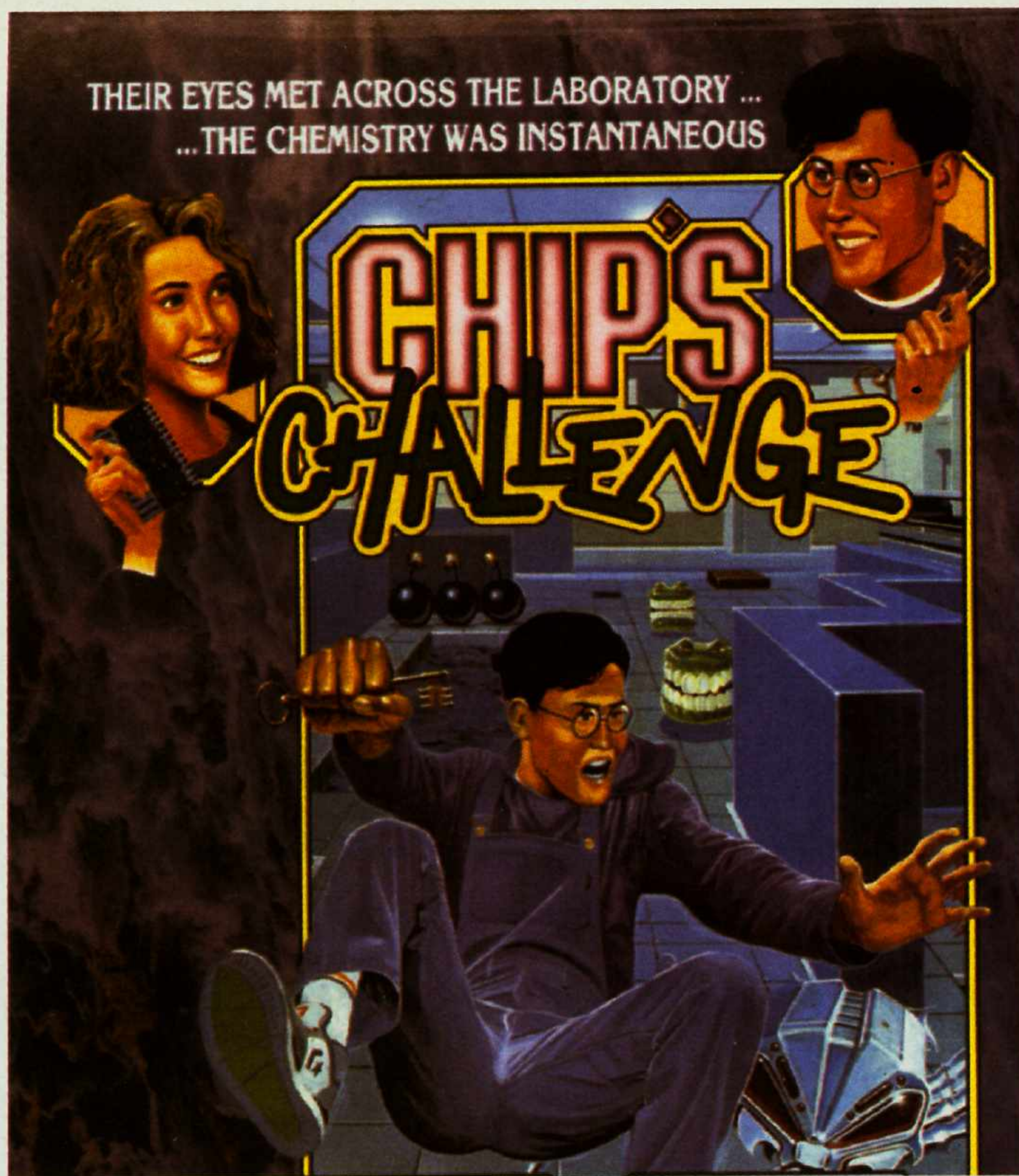
R. Rosshirt





Der Teenager "Chip", Hauptfigur in "Chip's Challenge", traut seinen Ohren nicht, als ihm Melinda eines Tages die Mitgliedschaft anbietet. Einen kleinen Haken hat die Sache natürlich: Chip muß seine Eignung zum Bit Buster zuerst durch die Lösung einiger verzwickter Rätsel zeigen.

Auf 144 Ebenen, voll mit komplexen und trickreichen Kombinationsaufgaben, bedroht von Fallen und Monstern und immer unter Zeitdruck soll der Junge seine Intelligenz auf die Probe stellen. Nur wenn er die richtige Anzahl Mikrochips findet, und in den Sockel am Ausgang jeder Ebene einsteckt, darf er zur nächsten Aufgabe vorrücken.



Zum exklusiven "Bit Buster Computer-Club" zu gehören, ja das wäre schon was. Aber jedem verleiht die hübsche Club-Vorsitzende Melinda die heißbegehrte Bit Buster-Clubkarte natürlich nicht...



... werden zu Beginn ausführlich erläutert.

Die in jedem Level neu gestellten Aufgaben ...

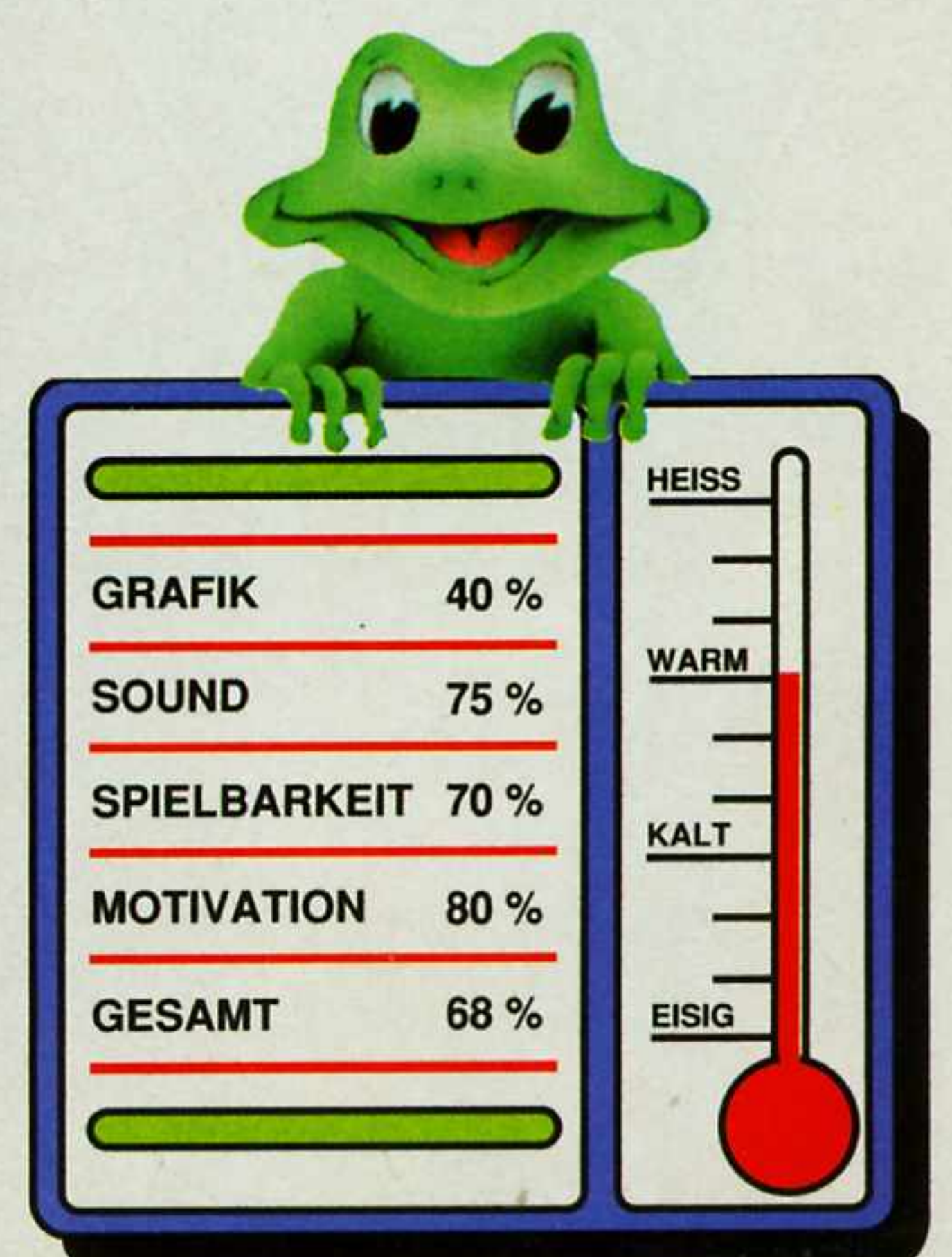
Auf Amiga und Atari bahnt sich Chip schon etwas länger seinen Weg durch die endlosen Levels, für den PC ist der Denkspiel-Spaß gerade neu erschienen. Im großen und ganzen läßt sich auch die PC-Konvertierung wie die anderen Versionen beschreiben: Leicht zu bedienen, randvoll mit Kopfnüssen und jede Men-

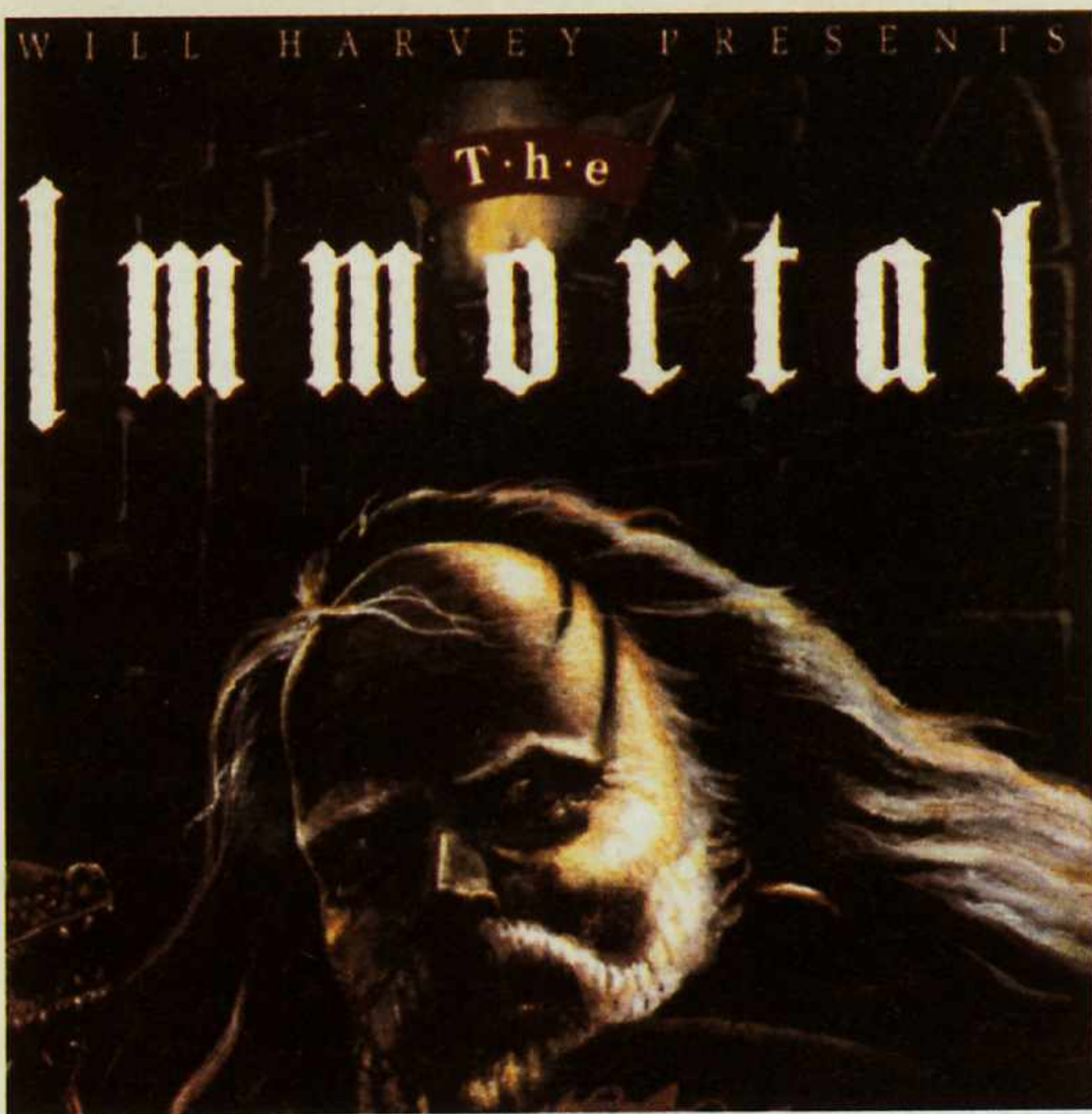


Mit Händen in den Hosentaschen, braucht man erst gar nicht anzufangen.

ge Knobelspaß. In den ersten acht Runden soll der Spieler den Umgang mit Fallen, verschiebbaren Felsstücken, Wassergräben, und was sonst noch alles den Weg zu den Mikrochips versperrt, erproben. Farbige Schlüssel entriegeln die entsprechenden Türen und nur mit dem richtigen Schild können Feuer, Wasser oder Energiefelder überwunden werden. Nur wer die logischen Zusammenhänge innerhalb eines Levels richtig durchschaut hat die Chance weiterzukommen, Menschen die es dagegen nicht mit dem Kombinieren haben, kriegen bei "Chip's Challenge" ganz bestimmt graue Haare. Nach dem Erfolg auf den Heimcomputern könnte man fast meinen, daß sich die Epyx-Programmierer bei der Umsetzung auf die Möglichkeiten des PCs nicht mehr allzu große Mühe gegeben haben. Am gelungen AdLib-Sound ist zwar nichts zu bemängeln, die VGA-Grafik in schlaffen 16 Farben hätte aber besser sein können. Die Donkey-Kong ähnliche Animation der Spielfigur und das etwas verwischte Scrolling erinnern mich irgendwie an EGA-Zeiten. Trotzdem hat die Spielidee nichts an Reiz eingebüßt.

Thomas Borovskis





daraus nur ein Schläger werden kann.

Zuletzt hat der KI-Student in Stanford mit "Chuck Yeager's Air Combat" ordentlich auf den Putz gehauen. Jetzt bringt er das Atari/ Amiga-

Spiel "The Immortal" in einer erstklassigen Konvertierung für den PC auf den Spielmarkt.

Das stimmungsvolle Grafikadventure führt einen Zauberer durch die unterirdischen Labyrinth der Stadt Erinoch, die vor über 1000 Jahren durch ein Drachenfeuer eingeäschert worden ist. Auf der Suche nach seinem totgeglaubten Meister Mordamir, muß der Zauberer kundige das Geheimnis des

"Unsterblichen" ergründen. Von Mordamir, der viele Stockwerke unter der Stadt Erinoch, in einem bodenlosen Abgrund gefangengehalten wird, trennen den Spieler aber 8 Ebenen mit Goblins, Trollen und unzähligen Rätseln. Die Animation aller vorkommenden Wesen ist etwa mit der von "Prince of Persia" vergleichbar - also super. Das Abenteuer ist rein grafisch orientiert, alle Spielaktionen können mit dem Joystick durchgeführt werden. Leider ist die Steuerung per Joystick mehr als ungenau, auf manche Knopfdrücke reagiert das Programm überhaupt nicht oder zu spät. Gespielt werden sollte "Immortal" deswegen besser über die leicht erlernbare Tastatursteuerung. Ansonsten ist die düstere Spielmusik über Soundkarte und sogar über den PC-Lautsprecher absolut hörensenswert, die VGA-Grafik ist detailreich und

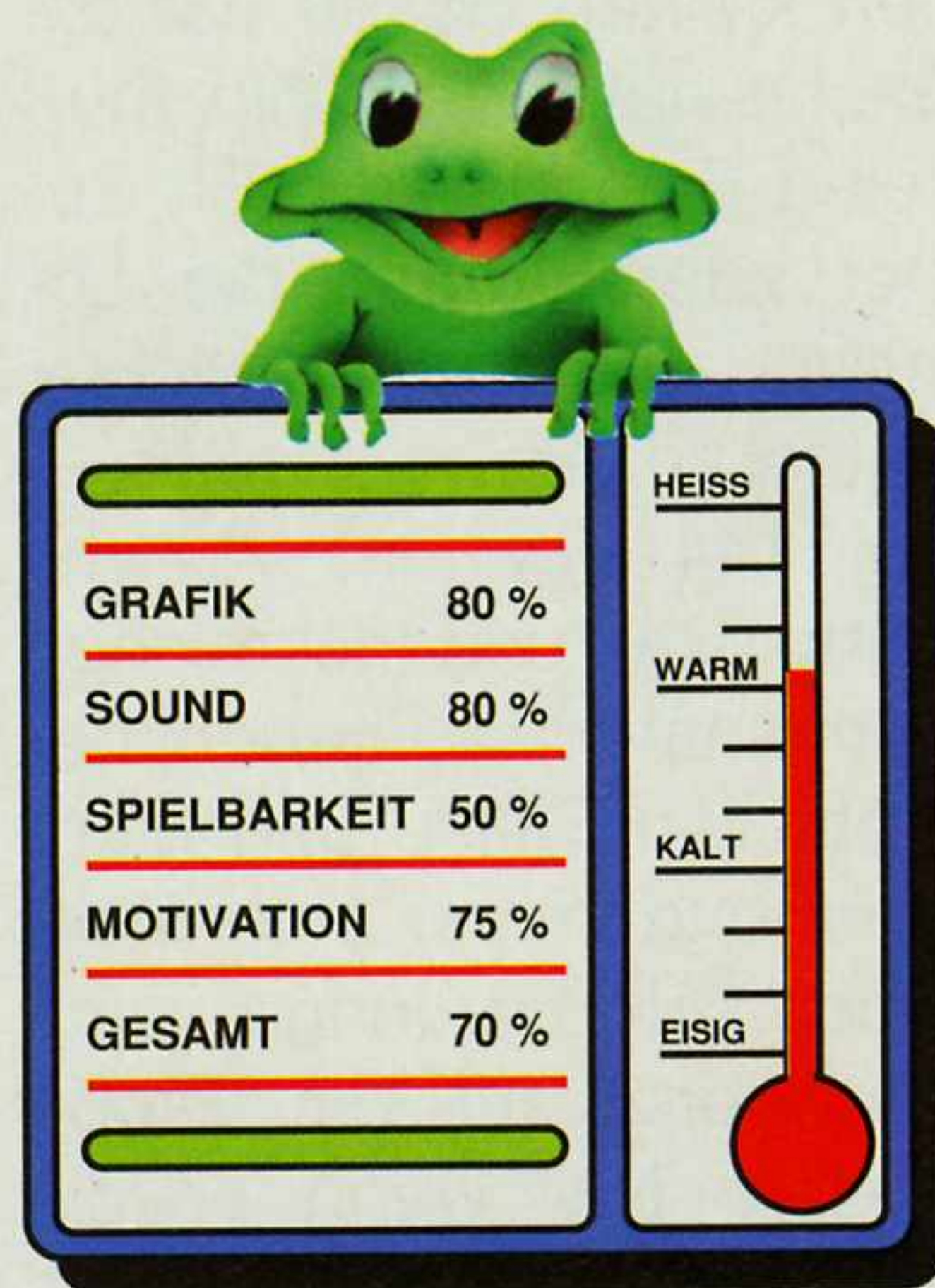
wirken lebendig (sogar die Wandfackeln sind animiert). Alle möglichen Gegenstände, Goldschätze und Zauberaffen können gesammelt und zur Lösung der Rätsel eingesetzt werden, auch Weggefährten und freundlich gesinnte Wesen lassen sich in den Labyrinthen aufspüren. Das deutsche Handbuch führt den Spieler darüber hinaus gut in die Handlung ein.

Thomas Borovskis



Sandcastle/EA
PC
ca. 70,- DM

Wenn Will Harvey eine Programmidee in die Hände nimmt, dann ist eigentlich von Anfang an klar, daß



CRUISE FOR A CORPSE



US Gold/Delphin
Software
Amiga
ca. 90,- DM

Agatha Christie-Fans dürften bei diesem Adventure auf ihre Kosten kommen. 'Cruise for a Corpse' (zu deutsch: Kreuzfahrt für eine Leiche) wartet mit einer, bereits aus 'Operation Stealth'

bekanntem Menüführung auf. Basierend auf einem Hintergrund á la Christie ist es Aufgabe des Spielers, einen Mord aufzudecken und den Mörder zu überführen.

Wir befinden uns in der Mitte des 19. Jahrhunderts, um genauer zu sein, ist April des Jahres 1927. Unsere Hauptfigur, Inspektor Raul Dusentier erhält eine Einla-

dung zu einer Kreuzfahrt auf dem Segelschiff 'Karabounjan III'. Dieses alte Segelschiff wurde im Auftrag des extrem reichen Geschäftsmannes Niklos Karabounjan restauriert und nach ihm benannt.



Was zuerst nach einem erholsamem Urlaub klingt, erweist sich gleich nach Inspector Dusentiers Eintreffen auf der Karabounjan als schwere Arbeit. Kurz nach Dusentiers Ankunft wird der Gastgeber Mr. Karabounjan von einem Unbekannten ermordet. Da das Schiff schon abgelegt hatte, muß sich der Mörder unter den Passagieren befinden. Nun liegt es also an Inspector Dusentier, oder vielmehr an dir, den Mörder zu enttarnen. Gespielt wird ausschließ-



Von der schabigen Kajüte aus führt die Spur durch ...



... den ganzen abgetakelten "Seelenverkäufer".

lich mit der Maus. Sobald ein Gegenstand im Bild ausgewählt und angeklickt wird, erscheint ein Menü der möglichen Handlungen dazu. Wichtigere Gegenstände werden auf einem separaten Bild vergrößert dargestellt. Einmal mehr wurde bei diesem Spiel viel Arbeit in die graphische Gestaltung gesteckt. So erscheint bereits das Intro als Zeichentrickfilm. Figuren sind animiert und alle Szenen sind in 3D gezeichnet. Der Sound kommt in, für ein solches Spielgenre, gewohnt guter Art. Auf eine Hintergrundmusik während des Spielens wurde aus Rücksicht auf die, mit Sicherheit lange Spieldauer, verzichtet. Neben den 5 Disketten erhält der Käufer noch einen Plan des Schiffes und 2 Heftchen. Eines stellt die Anleitung dar, im anderen stehen ziemlich umfangreiche Hintergrundinformationen. Trotz der deutschen Anleitung sind je-

doch Englischkenntnisse vonnöten, um spielen zu können, da das Spiel selbst nur in Englisch ist. Festplattenbesitzer dürfen sich freuen, es ist eine automatische Installation möglich. Mit einer Floppy ist das Spiel entsprechend langsamer, da die Graphik viel Speicher benötigt. Kurzum, ohne English läuft hier nix, abgesehen davon könnte dieses Spiel in die Fußstapfen von Monkey Island treten.

Dieter Kneffel



FÜR

AdLib

+

SOUND BLASTER

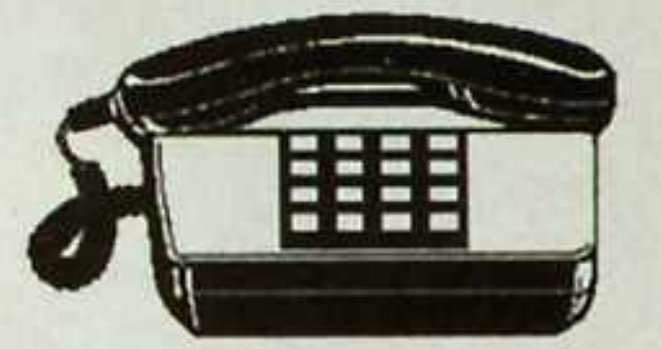
Ausgewählte
Public Domain- und Shareware-Software (nur das Beste!):

- Programme
- Utilities
- Sound u. Hits
- Windows-Treiber
- Komponieren
- Spiele, MIDI, usw.

Gedruckten, ausführl. Katalog Nr. V12 erhalten Sie gegen DM 2.- in Briefmarken -- NUR VERSAND ! --

Firma G.Lehnert
PC-Sound-Hits
Bezoldstr.8
D-8000 München 90

Drei heiße Drähte,...



(02435)

2086, 1295, 428

...wenn es um gute und preiswerte Software für

C64/128

und

AMIGA

geht.

Egal, ob Sie lieber Anwenderprogramme oder Spiele mögen, ob es Programme aus unserem Hause, anderer Hersteller oder Public-Domain-Programme sind, wir sind sicher, daß wir für jeden etwas bieten können.

Fordern Sie noch heute eine kostenlose Programm-Liste für Ihren Computer an.



Dieter Mückter

Krefelder Str. 16
D-5142 Hückelhoven 2

SOFT.point Versand Jörg Zimmermann

ODENTHALER STRASSE 3 • 5090 LEVERKUSEN 1
TELEFON: 0214/501468

NEUE TOLLE ANGEBOTE

TITEL	AM	ST	PC
A Prehistoric Tale	51,-	51,-	
Champion of the Raj	63,-	63,-	
F 15 Strike Eagle 2	79,-	79,-	87,-
Manchester United Europe	59,-	59,-	59,-
Martian Dreams			79,-
Shadow Dancer	59,-	59,-	87,-
Power Pack (Xenon II, Lombard Raj., TV-Sport-Football, Bloodwych)	61,-	61,-	

Versandkosten: DM 6,-. Lieferung gegen V-Scheck oder Nachnahme (zzgl. NN-Kosten).
Kostenlose Liste anfordern (bitte System angeben) - auch für C64, CPC, Spectrum, SEGA, NES, Gameboy usw.

DYNAMIC SYSTEMS
HAUPTSTR. 104
A-8784 TRIEBEN

HALLO ÖSTERRREICH!

Tel. 03615/2736

AUSTRIA

(14-18 Uhr Mo-Fr)

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot? Oder möchten Sie gleich etwas bestellen? Kein Problem - Anruf oder Postkarte genügt und Ihre Wünsche werden schnellstens und mit aller Sorgfalte erfüllt. Wir bedanken uns im voraus für Ihr Vertrauen.

AMIGA	GAMEBOY	IBM/MS-DOS
Bundesliga Man. Pr. S 699,- Cash S 580,- Cruise f. t. Corps S 699,- Flames of Freedom S 799,- Flight o. t. Intruder S 849,- Nebulus 2 S 625,- Rodland S 625,- Silent Service 2 S 799,- Terminator 2 S 625,- Think Cross S 549,- Whirlwind Snooker S 749,-	GAMEBOY S 1.390,- Batman S 499,- Bill & Ted S 549,- Castlevania 2 S 599,- F 1 Spirit S 599,- Mickey Mouse 2 S 549,- u. viele andere Titel lagernd! Wir führen noch: Atari ST, C 64, Game Gear, Mega Drive, CDTV, Lösungshefte, Festplatten, etc.	Einmal Kanzler sein S 699,- F 117 A Nighthawk S 899,- Gunship 2000 S 849,- Leis. S. Larry 1 VGA S 849,- Leis. S. Larry 5 S 849,- Pool of Darkness S 849,- Rise of the Dragon S 849,- Secret Weap. Luft. S 849,- Spirit of Adventure S 749,- Wing Commander 2 S 849,-

... HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ...
Lassen Sie sich von uns überraschen!

THEIR FINEST MISSIONS



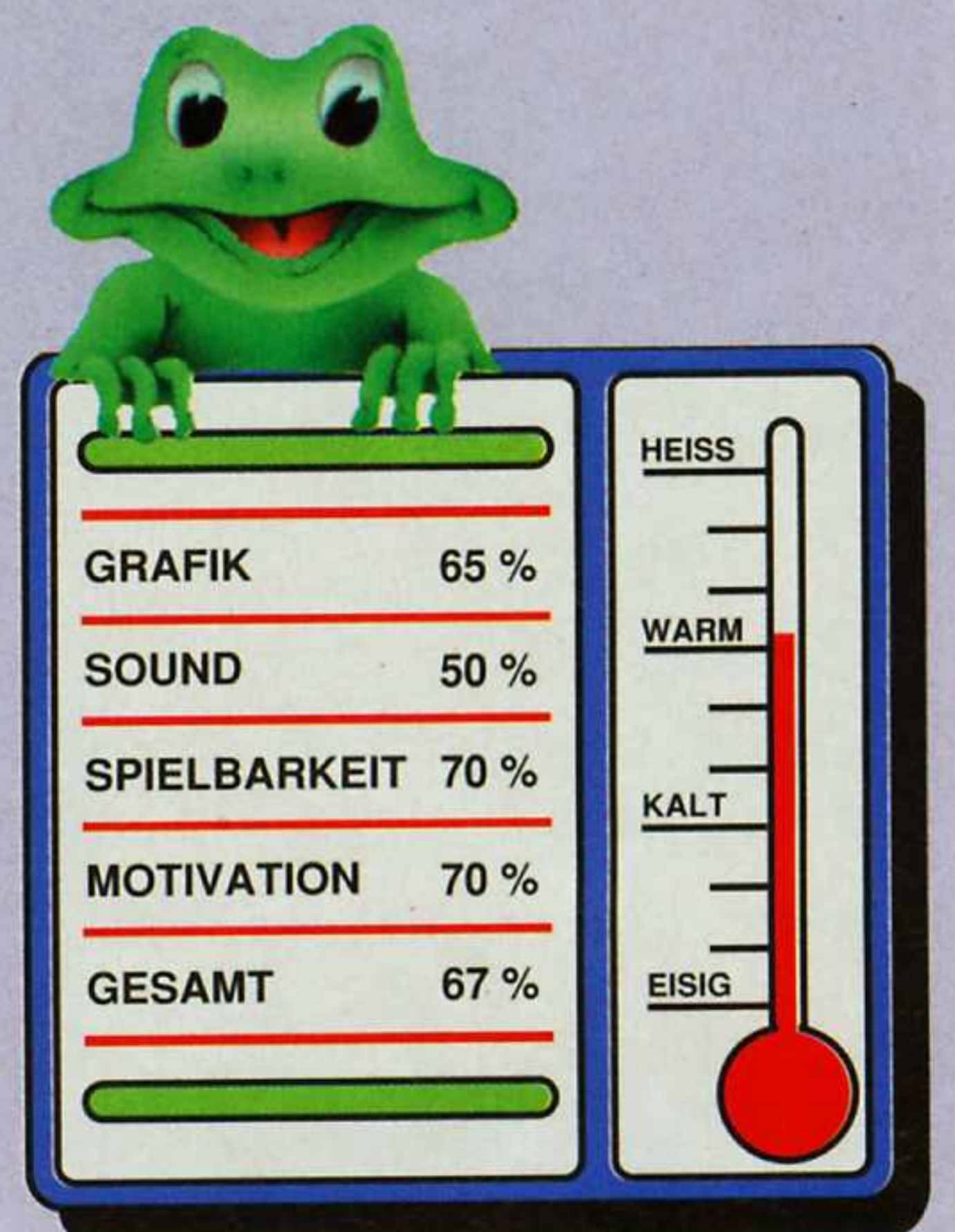
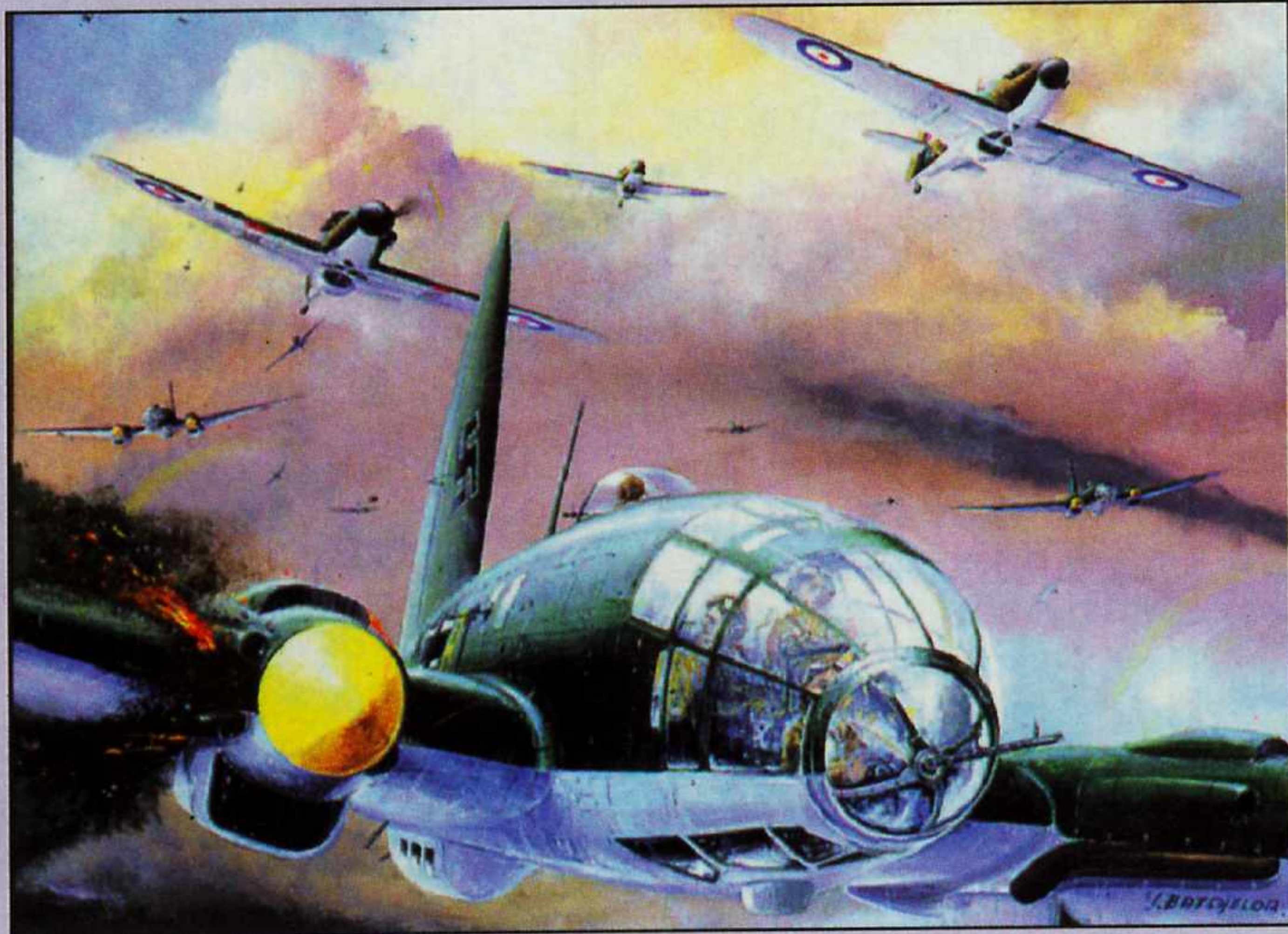
"Missions" ist die Ergänzung zur altbekannten "Their Finest Hour". Gleich vorweggesagt: Wer glaubt, für ca. 40,- zu einer kompletten und vor allem preisgünstigen Flugsimulation zu kommen, den muß ich leider enttäuschen.

Das ganze basiert nämlich auf dem Programm zu "Their Finest Hour" und wer diese nicht hat - tja, der muß

sich eben jenes Teil auch noch kaufen. Ownern von "Their Finest Hour" und somit altgedienten Royal Air Force bzw. Luftwaffenveteranen sei verraten, daß Ihr Euer Spiel ganz normal booten und dann "Fly Custom Mission" anklicken müßt. Daraufhin könnt Ihr - mit zitternden Fingern - Eure neue "Mission"-Diskette ins Laufwerk jagen! Zur Auswahl stehen 23 Aufträge. Bei den einzelnen "Flügen" geht es wesentlich härter und abwechslungsreicher ab, als beim Originalprogramm, was aber für Euch nur eine Herausforderung sein kann! Trotzdem ist es hilfreich, daß Euch bei den meisten Flügen ein treuer Rottenflieger zur Seite steht. Vom Sound und von der Grafik her hat sich allerdings in den letzten zwei Jahren seit dem Erscheinen von "Their Finest Hour" nicht viel getan.

Was einen früher megalomäßig vom Hocker riß, ist halt durch Chuck Yeager und "Secret Weapons Of The Luftwaffe" etwas in den Hintergrund gedrängt worden. Aber diese Simulationen gibt's eh vorläufig nur für den PC und somit kommen vor allem Amiga- und Atari-Fans mit Ihren "Their Finest Missions" auf Ihre Kosten:

Matze Ritz



Dröckl



sich ja ganz einfach an! Oh doch eine Schwierigkeit, da ist ein Zeitlimit. Naja, probieren wir es halt mal. Also ins Game eingestiegen und losgelegt. Vor Euch liegt eine Spielfläche von 154 Feldern, auf der Ihr Euere Steine setzen müßt. Am Rand wird der nächste Stein angezeigt, und Ihr könnt Euch

überlegen, wohin Ihr ihn bugsieren wollt. Liegen drei Steine derselben Farbe und desselben Symbols nebeneinander, übereinander oder diagonal, dann verschwinden diese und die Spielfläche wird leerer. Hört sich ganz einfach an, nicht? Ist es aber nicht! Ihr werdet es schon selber merken. Das Game wurde in BLITZ-BASIC geschrieben und hat eine wirklich ausreichende Geschwindigkeit. Der Schwierigkeitsgrad ist frei wählbar und schlägt sich auf die Überlegungszeit nieder. Das soll heißen, je

weniger Zeit umso hektischer geht's zu! Die Spielsteine werden über Maus gesetzt, dies geht wirklich flüssig. Also nichts dran auszusetzen! Als Sound sind eigentlich nur digitalisierte FX vorhanden, die zwar

ganz lustig sind, aber mit der Zeit ganz schön nerven. (Wofür gibt's eigentlich den Lautstärkereger am Monitor!) Ihr könnt Euch aussuchen, ob Ihr alleine, zu zweit, gegen den Compi, oder Elektronenhirn gegen Siliziumhaufen spielen wollt. Dieses Game könnte glatt ein Nachfolger von TETRIS werden! Es kann eigentlich nur uneingeschränkt empfohlen werden - Langeweile kommt nicht so schnell auf!

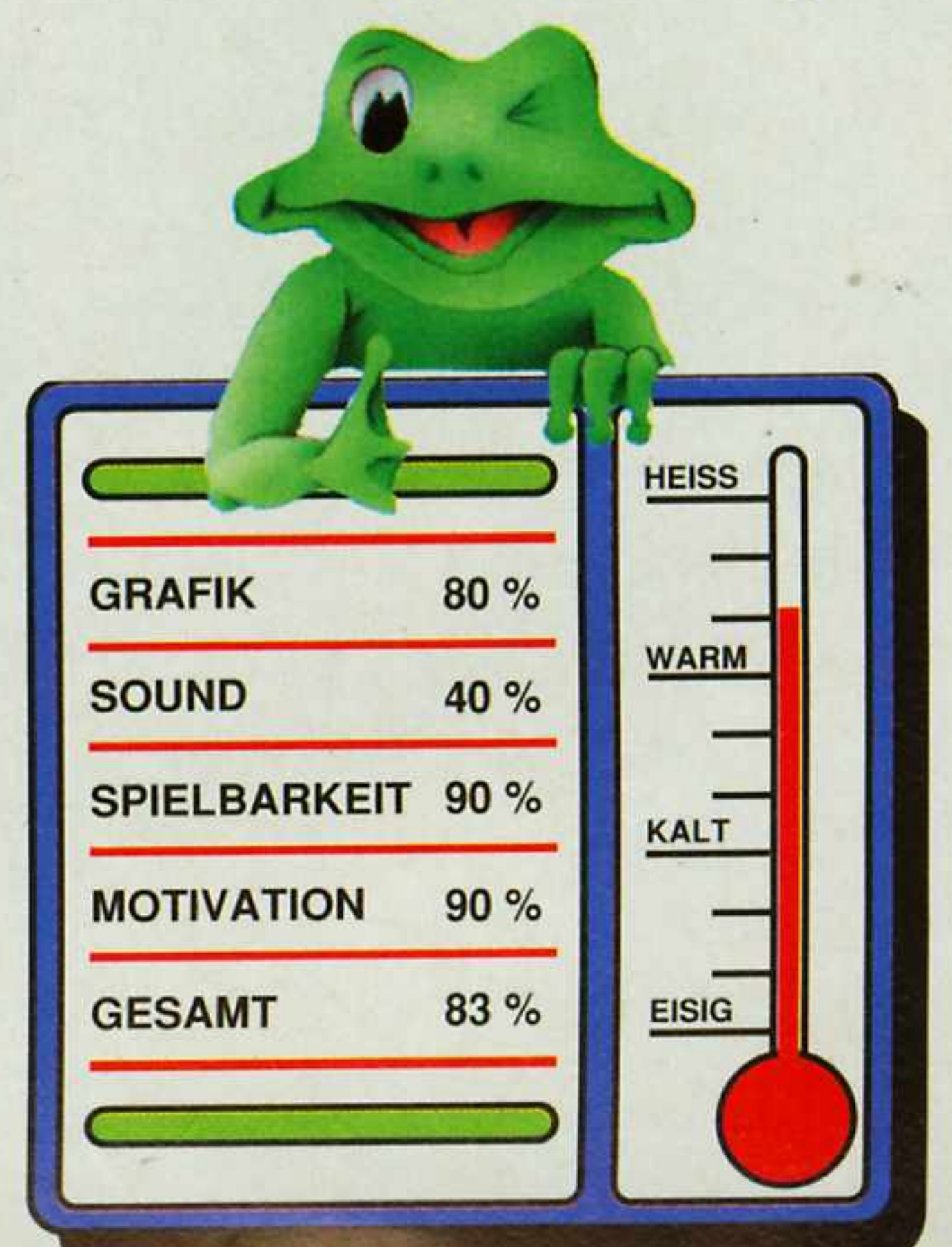
Thomas Wagner

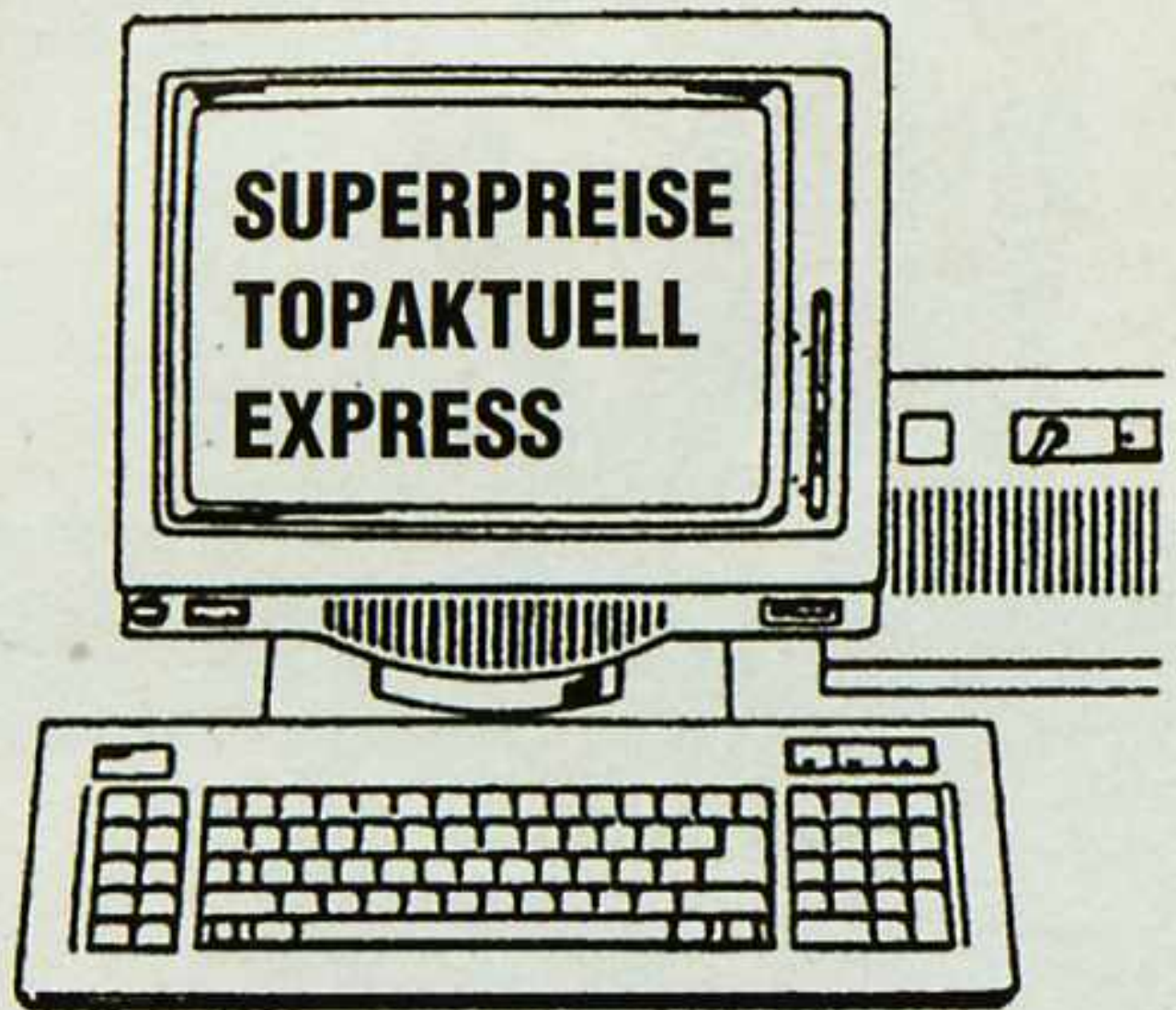
Nach dem booten, ist man gleich im Spielgeschehen. (Was soll denn das? Ohne Anleitung nichts los!!). Also Spiel abgebrochen, und Anleitung gelesen. Sie liegt einerseits in ASCII-Format und andererseits in einem animierten DOC-File vor.

Also, man muß Steine nebeneinander bauen, welche die gleiche Farbe und das gleiche Symbol haben. Hört



Viele, viele bunte Steinchen.





OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Grazer Straße 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Laden: Stuttgarter Straße 99

Telefon 0711/8568534-850325

Floppy
5.25" extern
40/80 Tracks **DM 154,00**
Sonderpreis solange Vorrat reicht!

Für A500
Speicher-Erweiterung auf 1 MB
DM 74,00

*** NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU ***
FUNNY SOFTWARE SCHREIBERSTR. 18 TEL. 0761/382590
FREIBURG 7800 FREIBURG BTX 20011/0711/850325

SUPERAUSWAHL - TOLLE ERÖFFNUNGSPREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohntesten unverbindlichen Beratung. Lieferbedingungen: Lieferung per NN, Frachtkosten DM 8,-, Eilzuschlag DM 7,00, Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + DM 21,-; * bei diesen Spielen sind 1 MB erforderlich - für Druckfehler keine Gewähr.

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM	PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM	PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit (c)	119,95	119,95	119,95	GO	62,95	62,95	62,95	Power Pack	69,95	69,95	-
4D Sports boxing	-	-	74,95	Gods	62,95	62,95	-	Power Slide	64,95	64,95	-
4D Sports Drivin	-	-	74,95	Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95	Predator 2	62,95	62,95	62,95
688 Attack Sub	64,95	-	74,95	Gunboat	64,95	-	-	Prehistoric	54,95	54,95	66,95
A.T.P. Airline Tr. PII.	-	-	87,95	Gunship	59,95	59,95	79,95	Prince of Persia	69,95	69,95	73,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95	Gunship 2000	-	-	87,95	Prolight	94,95	84,95	-
Amos Compiler	69,95	-	-	Hagar	64,95	-	-	Projectyle	68,95	68,95	-
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95	Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95	Projekt Prometheus	64,95	64,95	a. A.
Animation Studio	249,95	-	-	Hard Nova	62,95	74,95	-	Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95
Aventura	64,95	-	-	Harpoon	74,95	-	98,95	Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95
Arachnophobia	-	-	69,95	Heart of China	-	-	94,95	R-Type 2	67,95	67,95	-
Armalyle	64,95	64,95	-	Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95	R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95
Armor Alley	-	-	74,95	Hero Quest	64,95	64,95	64,95	Railroad Tycoon	78,95	-	84,95
Armour Geddon	62,95	62,95	-	Hillstar	69,95	66,95	-	Red Baron (d)	96,95	-	96,95
Atomino	62,95	62,95	67,95	Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95	Return of Medusa 2	66,95	66,95	-
Back to the Future 3	69,95	69,95	62,95	Hollywood Collection	69,95	69,95	-	Revelation	54,95	54,95	64,95
Ball Game	64,95	-	64,95	Hunter	72,95	-	-	Rise o.t. Dragon	82,95	-	82,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Hydra	66,95	-	-	Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95	Ilyard	67,95	-	-	Robocop 2	59,95	59,95	-
Bards Tale 2	64,95	-	54,95	Imperium	67,95	67,95	-	Robin Hood	63,95	-	74,95
Bards Tale 3	67,95	-	76,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Rollerbabes	-	-	72,95
Battle Chess 12	-	-	74,95	Invest	59,95	59,95	-	Rolling Ronnie	69,95	a. A.	-
Battle Isle	69,95	69,95	69,95	Iron Lord (e)	29,95	29,95	29,95	Rules of Engagement	-	-	79,95
Beast Buster	72,95	-	-	Ishido	64,95	-	74,95	Sands of Fire	-	-	74,95
Big Business	58,95	58,95	58,95	Jet Fighter 2	-	-	94,95	Search for the Titanic	74,95	-	74,95
Big Deal	72,95	-	-	Keys of Maramon	-	-	74,95	Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95	Kick Off II	58,95	58,95	58,95	Sega Smash Hits	69,95	-	69,95
Bill Elliotts Nasc. Chall.	-	-	73,95	Kind of Magic 3	64,95	-	-	Secret Weapons o. Luftw.	-	-	94,95
Blue Max	74,95	-	79,95	Kings Quest 4 *	96,95	96,95	96,95	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Bloodwych	64,45	64,95	84,95	Kings Quest 5 * (d)	96,95	-	99,95	Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Brat	62,95	62,95	-	Killing Cloud	62,95	62,95	79,95	Sim City Architecture 1	44,95	-	44,95
Brigade Commander	64,95	-	-	Knights of Legend	74,95	74,95	74,95	Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95
Broker King	-	-	69,95	Knights o. t. Sky	77,95	-	94,95	Sim Earth	a. A.	a. A.	96,95
Buck Rogers dtsh.	94,95	-	94,95	Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95	Sorcererian	-	-	79,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95	Space Quest 3 * (d)	96,95	96,95	96,95
Bundesliga Manager prof.	69,95	a. A.	a. A.	Leisure Suit Larry 5	-	-	96,95	Space Quest 4	96,95	-	96,95
Cadaver	69,95	69,95	a. A.	Lemmings	62,95	62,95	74,95	Speedball 2	64,95	64,95	79,95
Cadaver Level disk	42,95	52,95	a. A.	Lemmings Data Disk	42,95	42,95	42,95	Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
California Games 2	-	-	74,95	Lettrix	59,95	59,95	62,95	Spirit of Excalibur	74,95	-	84,95
Castles	-	-	79,95	LHX Attack Chopper	-	-	99,95	Starflight	64,95	69,95	64,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95	Life & Death	69,95	69,95	69,95	Starflight 2	66,95	-	-
Century	62,95	-	-	Life & Death 2	-	-	74,95	Starlord	64,95	-	-
Champions of RAJ	62,95	59,95	66,95	Links	-	-	86,95	Stellar 7	62,95	-	62,95
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-	Links Course 1-3 je	-	-	44,95	Stratego	64,95	64,95	64,95
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-	Links Pinhurst Course	-	-	49,95	Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-
Crystals of Arborea	64,95	64,95	69,95	Logical	59,95	54,95	59,95	Super Off Road	69,95	69,95	-
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Loom	75,95	75,95	75,95	Superpacy	75,95	75,95	89,95
Chuck Rock	59,95	59,95	-	Lotus Esprit Turbo Ghal.	64,95	64,95	-	Switchblade 2	64,95	64,95	-
Civilization	-	-	89,95	M.U.D.S.	69,95	-	79,95	Sword of Aragon	74,95	-	74,95
Cohort Fighting for Rome	69,95	69,95	69,95	M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95	Team Suzuki	62,95	62,95	-
Command H.Q.	-	-	89,95	Magic Candle 2	-	-	72,95	Team Yankee	72,95	72,95	79,95
Conflict Middle East	72,95	-	84,95	Magic Pockets	64,95	64,95	-	Terminator 2	62,95	62,95	72,95
Corporation	-	-	89,95	Magnum	72,95	72,95	-	The Cardinal o. t. Krem.	64,95	-	-
Crash Course	-	-	74,95	Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95	The Hunt f. t. Red Oct.	-	-	62,95
Cricket	72,95	-	-	Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95	The Killing Game Show	59,95	59,95	-
Crown	57,95	57,95	64,95	Master Golf	79,95	-	-	The Winning Team	69,95	69,95	-
Cruise for a Corps	72,95	-	a. A.	Mean Streets	62,95	64,95	72,95	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Cubulus	59,95	-	-	Medieval Lords	-	-	74,95	Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95	Megafortress	-	-	84,95	Thunderhawk	74,95	74,95	82,95
Das Boot	74,95	-	86,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-	Time Quest	-	-	78,95
Das Stundenglas	72,95	-	72,95	Megatraveller 1	69,95	69,95	79,95	Tony LaRussa Ult. Baseb.	-	-	83,95
Death Knights of Krynn	74,95	-	74,95	Megatraveller 2	-	-	79,95	Total Recall	62,95	62,95	69,95
Death of Glory	-	-	86,95	Merchant Colony	74,95	74,95	-	Toyota Celica	59,95	59,95	-
Demoniak	74,95	74,95	74,95	Mercs	64,95	-	-	Tracon 2	89,95	-	-
Deuterios	79,95	-	-	Metal Masters	62,95	62,95	62,95	Traders	69,95	69,95	-
Dick Tracy	62,95	58,95	62,95	Metal Mutant	-	-	59,95	Train it	77,95	-	77,95
Die Kathedrale	84,95	-	84,95	Midwinter II	78,95	78,95	89,95	Transatlantic	a. A.	-	-
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95	MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-	Transworld	62,95	62,95	68,95
Dragon Wars	69,95	-	69,95	Might & Magic 2	72,95	-	72,95	Turrican 2	64,95	64,95	-
Dragonlight	73,95	73,95	-	Might & Magic 3	-	-	79,95	TV Sports Basket Ball	74,95	-	79,95
Dragons Breath	72,95	72,95	72,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95	TV Sports Football (e)	39,95	39,95	39,95
Duck Tales	64,95	74,95	64,95	Monster Business	64,95	-	-	Ultima Martian Dreams	-	-	64,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	-	Monster Pack	64,95	64,95	-	Ultima 5	74,95	74,95	74,95
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95	Moontase	82,95	-	82,95	Ultima 6	-	-	89,95
Elite Plus	-	-	89,95	Moon Blaster	56,95	56,95	56,95	UMS 2	72,95	72,95	82,95
Elvira Mistress o.t. Dark	72,95	72,95	92,95	Moonwalker	64,95	54,95	64,95	USS John Young	54,95	-	-
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-	NAM - Vietnam	69,95	69,95	-	Vaxine	59,95	59,95	59,95
Epic	62,95	62,95	-	Navy Moves	64,95	69,95	-	Vroom	64,95	64,95	-
Epyx Sporting Gold	59,95	57,95	62,95	Navy Seals	66,95	66,95	-	War in the Middle Eath	-	-	57,95
European Super League	59,95	59,95	59,95	Nebulus	62,95	-	-	Warlock the Avenger	64,95	64,95	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Necronom	69,95	-	-	Warlords *	67,95	-	67,95
F 117 A Nighthawk	-	-	89,95	Ninja Remix	64,95	64,95	-	Warrior of Darkness	72,95	72,95	72,95
F 14 Tomcat	-	-	89,95	Nobunagas Ambition	-	-	86,95	Wayne Gretzkey Icehock.	69,95	69,95	69,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	North & South (e)	29,95	29,95	29,95	Wayne Gretzkey Iceh. 2	a. A.	a. A.	79,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95	Oil Imperium	59,95	54,95	54,95	Wheels of Fire	72,95	72,95	-
F-16 Falcon 3.0	-	-	93,95	Omnicron Conspiracy	64,95	62,95	-	Wild West World	84,95	-	87,95
Falcon Collection	79,95	-	-	On the Road	69,95	69,95	69,95	Wing Commander	a. A.	a. A.	84,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	-	Operation Stealth	64,95	64,95	72,95	Wing Commander 2	-	-	78,95
F-16 Falcon Miss. Disk 2	59,95	59,95	-	Oriental Games	59,95	-	-	Wing C. Miss. 1 oder 2	a. A.	a. A.	44,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Out Zone	64,95	64,95	-	Wing C. Speech	-	-	44,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95	P.P. Hammer	54,95	-	-	Winning 5	73,95	73,95	-
Fate Gates of Dawn dt.	76,95	-	86,95	Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95	Winzer	68,95	68,95	72,95
Final Battle	64,95	64,95	-	Paradroid 90	64,95	64,95	-	Wolfpack	72,95	-	84,95
Final Command	68,95	68,95	68,95	PGA Golf Tour	69,95	-	69,95	World Champ. Box. Man.	54,95	54,95	54,95
Flight o. t. Intruder	77,95	77,95	89,95	Phantasia Bonus Ed.	69,95	-					



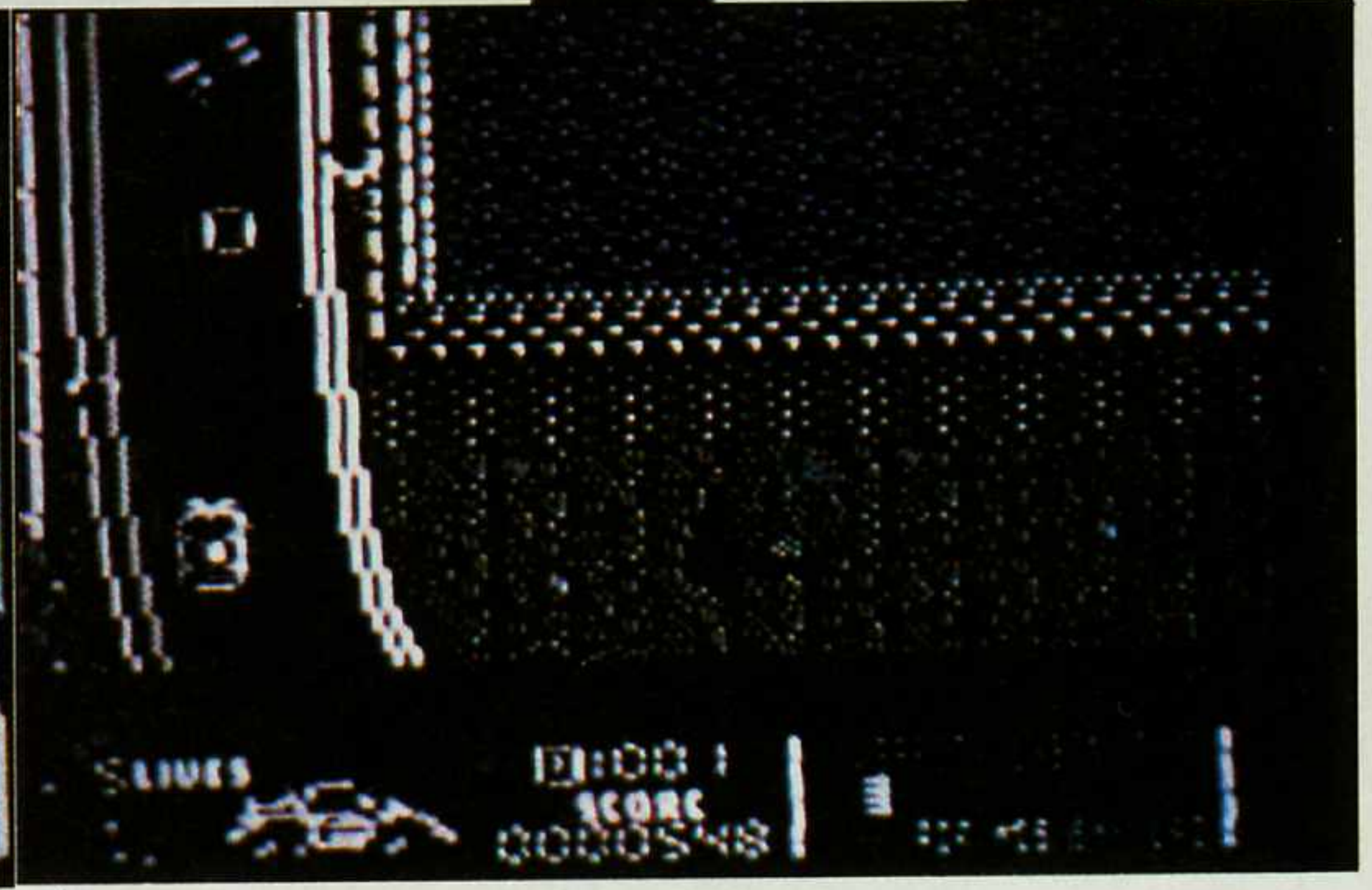
Pünktlich zur Weihnachtszeit bringt Domark eine Spielecompilation heraus. In der James Bond Collection wurden die letzten drei Bondspiele names "Licence to kill", "The Spy who loved me" und "Live and let die" zusammengefaßt. "Live and Let Die" wurde bereits 1989 veröffentlicht.

Die 3D-Grafik für den Buggy Boy-Verschnitt ist auf Amiga schön fein gezeichnet und fließend, während die C64-Version nur grob gezeichnet und fließend ist.

THE JAMES BOND COLLECTION



Sogar auf C64 ist Bond



James Bond unterwegs (C64)



... jedoch nur auf Computer (Amiga)



James Bond wieder im Einsatz...(Amiga)

"Licence to kill" erinnert an Tiger Heli. Die C64-Version überzeugt durch technische Perfektion, während das Scrolling auf Amiga zu wünschen übrig läßt.

Die Spielbarkeit ist bei beiden Versionen in Ordnung und die Motivation dürfte bei Actionfans sehr hoch sein. Beim letzten Titel THE SPY WHO LOVED ME glaubt man zunächst noch LICENCE TO KILL geladen zu haben. Das Spielprinzip ist nämlich das gleiche. Man muß sich mit einem Fahrzeug (Boot, Auto, Helicopter) nach oben durchschlagen. Bei beiden Ver-

sionen wurden anscheinend die Programmier-teams gewechselt, denn das Scrolling läßt auf C64 im Gegensatz zu Amiga zu wünschen übrig. Der Spielspaß ist bei diesem BOND-Spiel am größten, die Spielbarkeit ist sehr gut und die Grafik ist sehr gut animiert.

Wer noch keines der drei Spiele in seinen Besitz haben sollte und Actionspiele mag, kann sich den Bond-sampler zulegen. Alle anderen können sich anhand der Einzelbewertungen informieren.

Hans Ippisch

EINZELWERTUNGEN	LIVE AND LET DIE	Amiga: 60 %
		C64: 53 %
	LICENCE TO KILL	Amiga: 64 %
		C64: 67 %
	THE SPY WHO LOVED ME	Amiga: 65 %
		C64: 69%

ANOTHER WORLD

GOLDEN DISK 64 presents A DOUBLE DENSITY PRODUCTION

»ANOTHER WORLD«

Starring CYBORG CYCLONE

Programming IVO HERZEG

Art Direction THOMAS HEINRICH, MICHAEL DETERT

Audio Director THOMAS DETERT Screenplay IVO HERZEG

Additional Screenplay THOMAS HEINRICH

Executive Producer WALTER KONRAD

Ab 22.11.1991 im Zeitschriftenhandel oder bei CP Verlag GmbH,
Leserservice, Innere Cramer-Klett-Straße 6, 8500 Nürnberg 1
(DM 15,- als Scheck oder in Bar Ihrer Bestellung beilegen)

Golden Disk 64, Double Density, Another World, Cyborg Cyclone (c) CP Verlag GmbH



Ein neues Jump'n Run-Spiel sitzt in den Startlöchern, um die Gunst der Gameboys zu gewinnen. Die Rede ist von "Mickey's Dangerous Chase"- und es hat alle Voraussetzungen um ein echter Knüller zu werden.

Hübscher Hintergrund, nette Musik, putzige Sprites und ein herziges Intro lassen Freude aufkommen. Es ist weder zu leicht, noch zu schwer und besitzt keine unfairen Stellen. Zudem spielt es sich so infernalisch gut, daß es wirklich schwerfällt den Gameboy auszuschalten. Was, Du willst noch mehr wissen eh Du losrennst um es zu kaufen? Also gut, hier ist die Story! Mickey (die bekannteste Maus der Welt) hat ein Geschenk für seine Minnie. Leider klaut Sneaky Pete

(bei uns unter seinem Pseudonym "Kater Carlo" bekannt) das Päckchen. Der einzige Zeuge, Goofy, kann uns zwar den Weg zeigen, sonst aber nicht weiterhelfen. Im Alleingang gehts also los um ihm das Päckchen wieder abzugeben. He, Du sitzt ja immer noch rum und starrst in eine (wundervolle!) Zeitschrift, statt Deinen örtlichen Gameboydealer um das Spiel anzubetteln? Da Du offenbar zu den ganz hartnäckigen Zweiflern gehörst (Mitarbeiter der "Stiftung Warenpest") werde ich also meine Tastatur noch mehr abnutzen. Ich hoffe Du würdigst das! Um den bösen Obermacker gegenüber zu stehen, mußst Du Dich durch verschiedene Levels kämpfen, in denen es von Petes Kumpeln nur so wimmelt. Da sind bissige Bulldoggen,

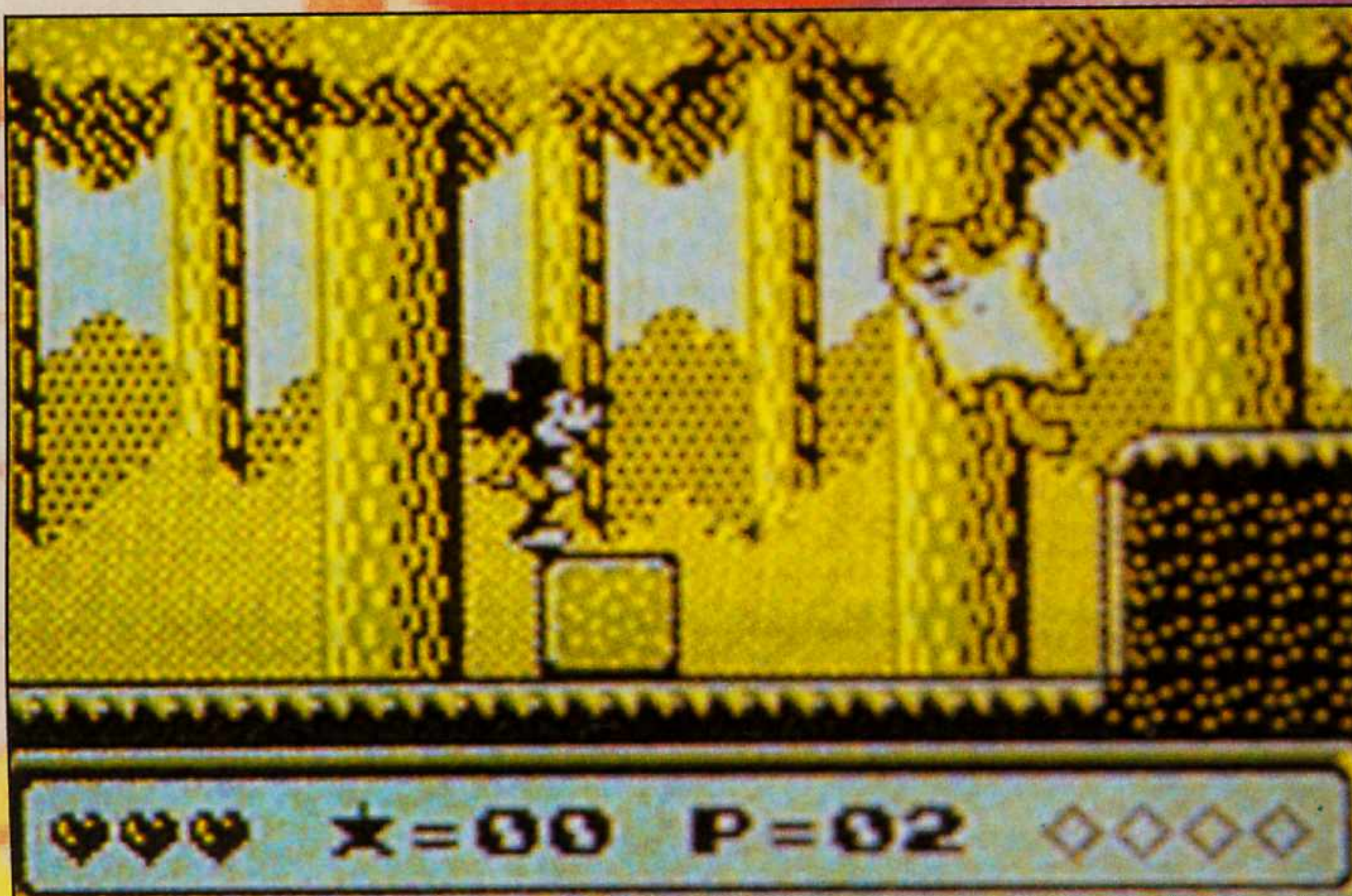
herumspringende Ratten in Bogarmänteln, spuckende Hydranten und vieles mehr. Abgründe müssen übersprungen werden und Hunderte von herumstehenden Kisten. Diese Kisten lassen sich allerdings auch aufheben und werfen. Sie sind Deine einzigen Waffen. Gelegentlich versteckt sich zwischen ihnen auch ein Extraleben, das dringend benötigt wird, da das Game nicht gerade einfach ist. Eine "Continue-Funktion" gibt Dir dennoch eine reelle Chance. Obwohl das ganze ein wenig an "Mario" erinnert, ist es dennoch ein eigenständiges Spiel, das fast schon die Klasse von "Mario" hat, und das will etwas heißen! Falls Du jetzt noch rumhockst und nachdenkst welches Game Du

Dir anschaffen sollst, ist Dir nicht mehr zu helfen. Ich werde jedenfalls die Tastatur mit dem Gameboy vertauschen. Rate mal was ich spiele! Nein, nicht "Tetris".... ach was, ich geb's auf.

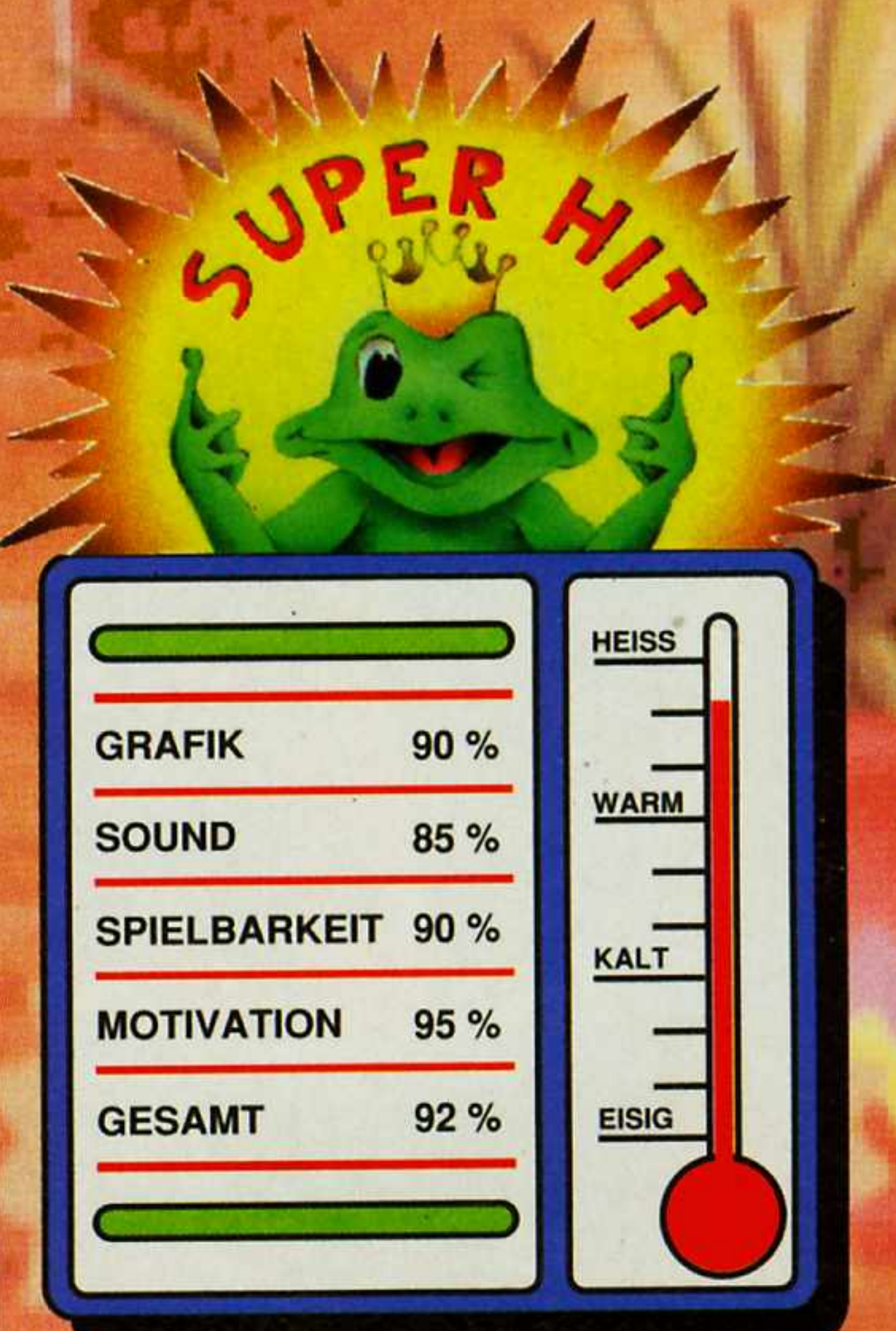
R.Rosshirt



Von Bulldoggen...



...und Flughörnchen.



BATMAN



Die Batmania konnte den Gameboy natürlich nicht verschonen. Ausgestattet mit Originallogo und -schriftzug des größten Flops der letztjährigen Kinogeschichte steht dieses Spiel nun in den Softstores.

Die Geschichten und Geschehnisse um den flatternden Moralapostel von Gotham City sind die alten geblieben. Das säurezerfressene grün-weiße Fratzens Gesicht treibt immer noch sein Unwesen. Das blonde Gift Vicky Vale ist auch immer noch ganz scharf auf diesen geheimnisvollen Millionärsbubi Bruce Wayne.

BATMAN The Video Game versucht den Film, wie sämtliche seitdem erschienenen Fledermausspiele nachzuvollziehen und... scheitert ebenso daran. Entstanden aber ist trotz-

dem ein gutes Stück Unterhaltung für den Minirechner. Bewundernswert, wenn auch gewöhnungsbedürftig, ist die Darstellung des Königs der Nacht im Spiel. Verblüffend, wie ein fünf Quadratmillimeter großer Klecks animiert wird und in jeder Phase als Batman zu erkennen ist. Klar, die Knarre ist im Verhältnis so groß, wie eine Mülltonne, die Spitzohren ähneln mehr Schneckenfühlern, aber das hat alles nichts mit Feuerkraft und



Spieltempo zu tun. Im Gegenteil es ballert und flitzt vom Feinsten.

Gestartet wird, wie gehabt, in der AXIS Chemical Factory. Nach drei Areas und Finalschlacht gehts quer durch die Stadt zum Flughafen - Museum (ebenfalls

MultiMedia Soft Aachen

Mörgensstraße 4, Ecke Alexianergraben

Vermietung und Verkauf von Computerspielen!

Wir verleihen Computer und Zubehör aller Art (AT 286, AT 386, Drucker, Scanner, CD-ROM Laufwerke, CDTV, Soundkarten, Joysticks oder einfach alles was Sie möchten).

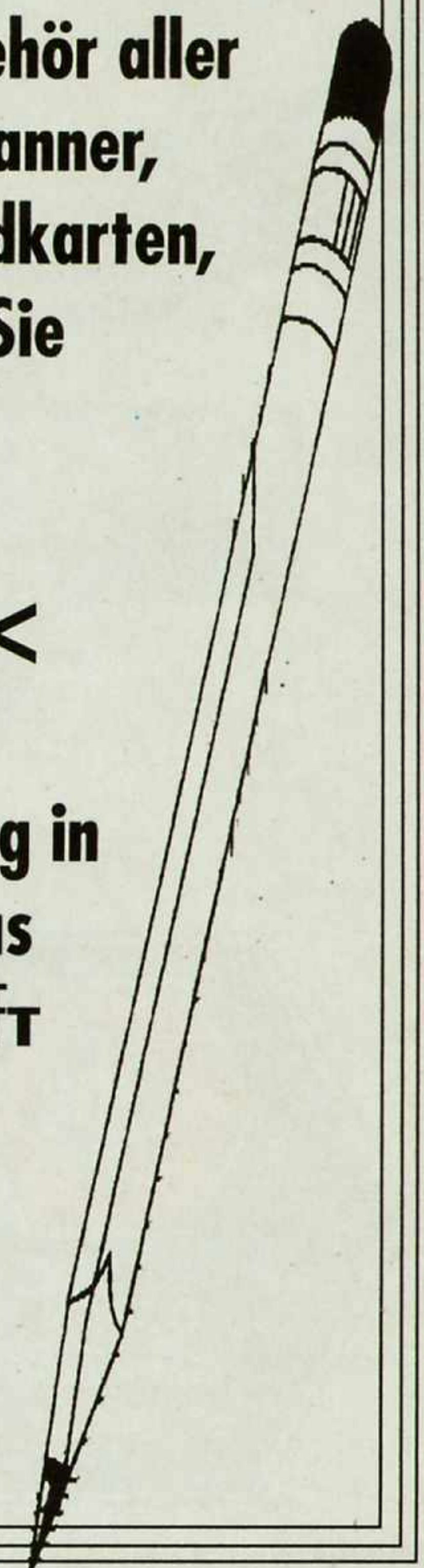
>>>Wichtig<<<

Wir suchen Partner die den Sprung in die Selbständigkeit wagen und das Konzept von MultiMedia Soft übernehmen wollen.

Interessenten rufen uns bitte an:

Tel.: 0241/407893

(von 16 - 20 Uhr)



KONSOLEN

dreistufig). Es folgen zwei bombige AirFight-Szenarien im BATJET auf dem Weg zur Gotham City-Ca-

schendurch werden dolle, animierte Grafiken eingebildet, die das Spielgeschehen kommentieren und wieder den Bogen zum Zelluloidvorbild schlagen. Der Sound ist angenehm, da er eine recht geheimnisvolle Stimmung erzeugt.

BATMAN ist mit Sicherheit nicht oskarverdächtig, aber von mir gibt's ne kleine Nominierung für den "Gameboy-Action-Award".

Christian Müller



thedral, bevor Ihr endlich dem JOCKER gegenüber treten könnt. Unterwegs findet Ihr allerlei Extrawaffen und Bonbons, die Batman bei exaktem Vorgehen zu einem starken Max machen. Zwi-

GRAFIK	75 %
SOUND	75 %
SPIELBARKEIT	75 %
MOTIVATION	70 %
GESAMT	72 %

HEISS
WARM
KALT
EISIG

KONSOLEN Spiele

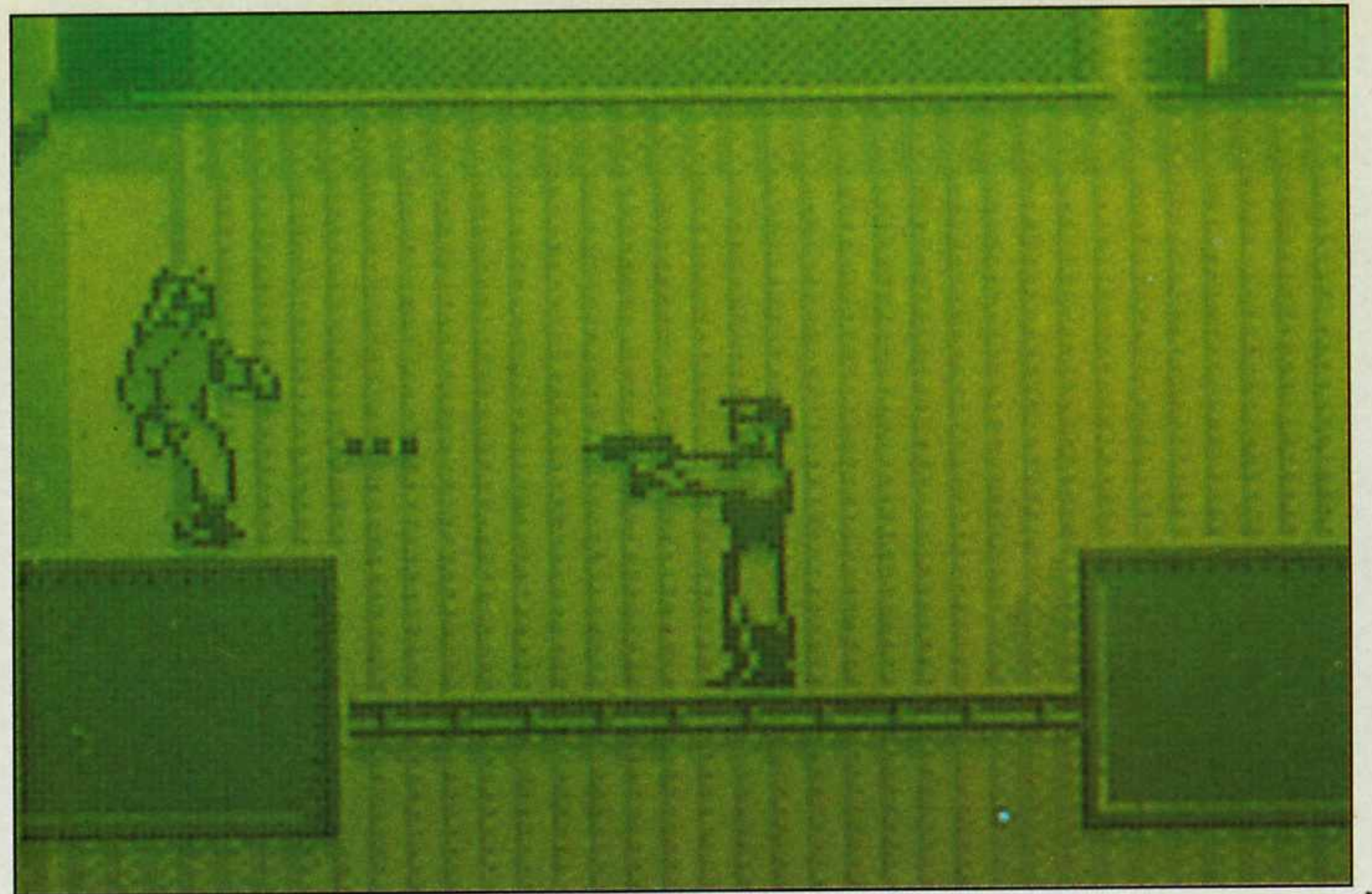
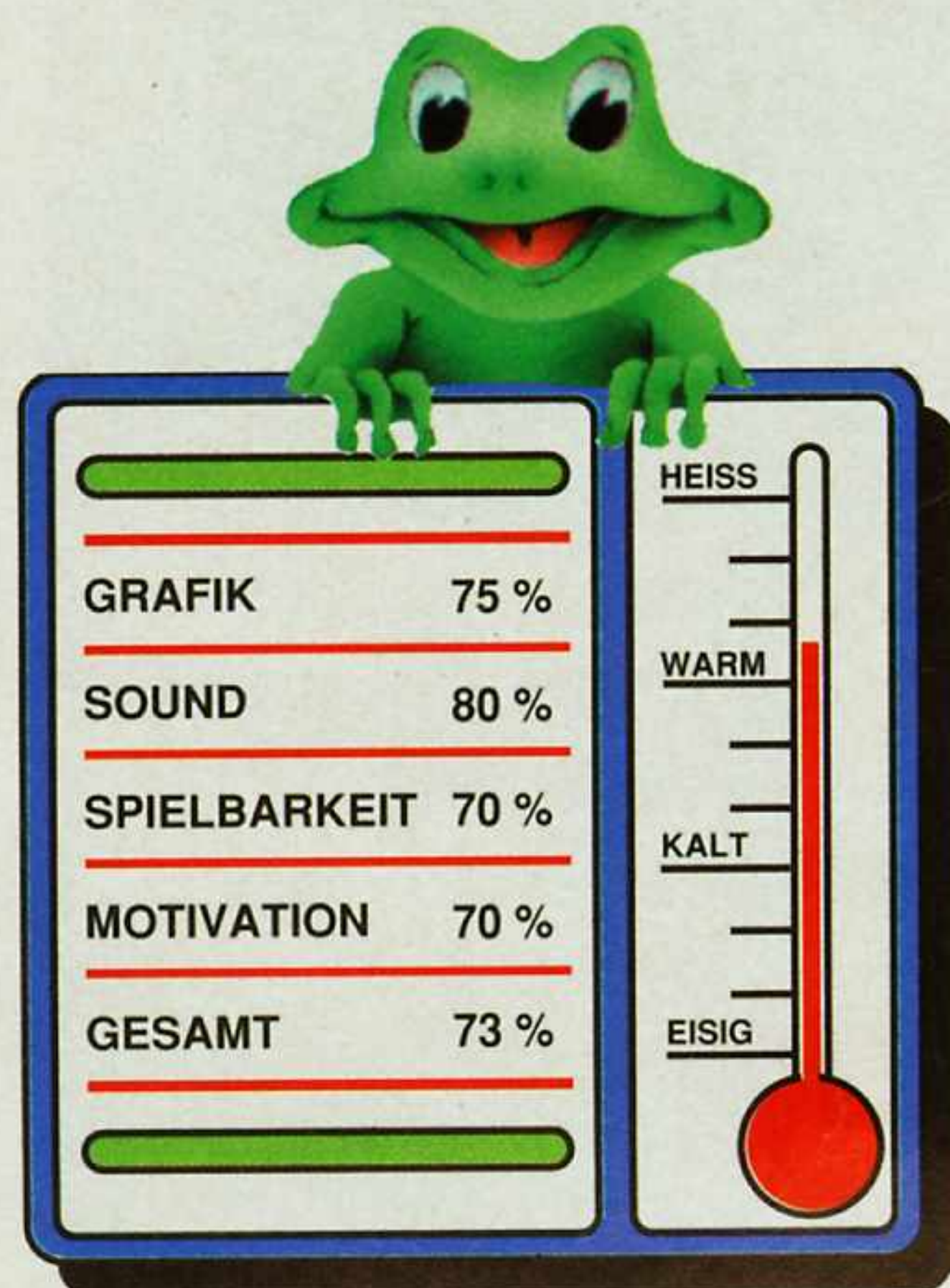


Ehe ich anfangs einen Test über dieses Game zu schreiben, möchte ich erwähnen, daß ich kein blumenstreuender Althippie, in rosa Latzhose und mit pazifistischen Gedanken gut bin. Ebenso fällt der quengelnde Moralprediger flach.

Daß ich diese Art Spiel nicht sonderlich mag, liegt lediglich daran, daß sie in der Regel ziemlich einfallslos sind, und schnell zu Langeweile führen. Ein typischer Vertreter dieser Gattung liegt nun mit "Navy-Seals" vor. Die Hintergrundstory in Kurzfassung: Böse Terroristen, arme wehrlose Geiseln, strahlender Held, letzte Hoffnung der westlichen Welt. Man hopst also durch fünf Levels und nietet alles um, was nach Terrorist aussieht. Die sind leicht zu erkennen! Erstens sehen sie alle gleich aus (messertragende Araber) und zweitens ist alles was sich bewegt sowieso ein Böser. Sonderlich schlau sind sie

auch nicht, sie tappern zombiemäßig und planlos durch den Screen. In späteren Levels treten sie dann allerdings geballt auf und legen auch an Geschwindigkeit zu. Manchmal scheinen sie dann auch ziemlich gezielt auf Dich zuzurennen. Das sind die Momente, wo das Game fast schon Spaß machen kann. Vorher war es etwa so schwierig wie mannsgroße Tontauben abzuballern. Auf Dauer ist es allerdings so aufpeitschend wie eine Bundestagsdebatte. Dabei ist das Spiel gar nicht so übel gemacht! Die Sprites sind gut gezeichnet, ebenso die Hintergründe. Das Intro ist nett, die Musik sogar gut und die Levels sind einzeln anwählbar. Vom Technischen her gibts nix zu meckern. Ich sehe mir jedenfalls lieber den gleichnamigen Film an.

R. Rosshirt



Nahostkonfliktlösung altertümlicher Art.



Halbwegs verwirrt hielt ich ein neues Gameboyspiel Namens "Bill & Ted's Excellent Gameboy Adventure" in den Fingern. Die ver-spinnene (englische) Anleitung erzählte etwas von einem bösen "De Nomolous" der Teile der Zeit gestohlen hat. Es gilt sie ihm wieder abzu-jagen.

Dazu muß man ihn jedoch durch verschiedene Zeitepochen verfolgen. Höchst verwirrend! Da ich im hintersten Winkel von Nürnberg wohne, ist mein TV nicht am Kabel angeschlossen. Logischerweise kann ich also nicht "Premiere" gucken. Soweit so tragisch. Ich bin mir im Klaren darüber, daß das hier absolut keinen interessiert wie meine Wohn-

verhältnisse sind, aber aus gut unterrichteten Kreisen habe ich erfahren, daß auf diesem Sender gelegentlich Filme mit "Bill & Ted" gesendet werden. Die beiden sind in USA recht bekannte Komiker. Ihre Filme sind allerdings mindestens ebenso beknackt, wie diese Anleitung, womit wir wieder beim Thema wären. Lassen wir also alles andere beiseite, werfen das Game ein und beschränken uns auf das Wesentliche. Das Spiel entpuppt sich als Plattformspiel, von gar nicht mal so übler Machart. Wir beginnen in Australien 1805 A.D. Verschiedene Kristalle (?) müssen von verschiedenen Plattformen eingesammelt werden. Hat man das erledigt, geht es ein Level weiter, bis man dem bösen "De Nomolous" gegenüber steht. Das ist allerdings nicht so einfach wie es sich lesen mag. Pixelgenaues Springen ist absolut notwendig. Erschwert wird es durch Unmengen von herumwandernden Gestalten, dubioser Machart. Förderbänder, Abgründe und sich

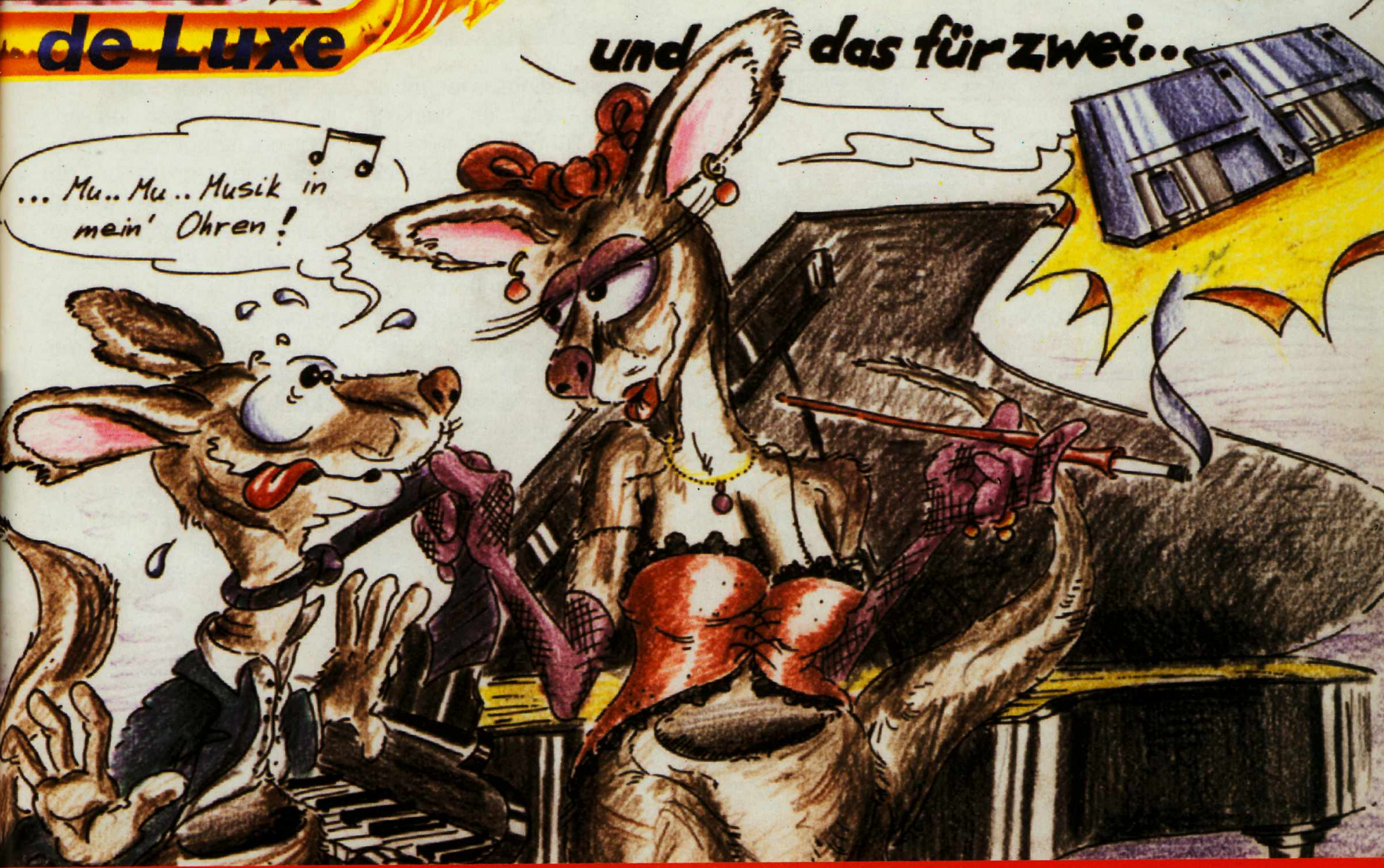
ST
de Luxe

für nur **DM 14,80!***

* statt bisher DM 19,80

und das für zwei...

... Mu... Mu... Musik in
mein' Ohren!



Spiele, Midi Software, News
Monat für Monat NEU und verführerisch GUT am Kiosk!
Nr. 01/92 am 03.01.92, Nr.02/92 am 07.02.92, Nr. 03/92 am 06.03.92



**Megastarke Ladengeschäfte,
jetzt auch in Berlin.**

1000 Berlin 12 · Wilmersdorfer / Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn-H. Wilmersdorfer Str.)
8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 0 89-448 93 89

SEGA MEGA DRIVE

Ladenverkauf

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

Game Play

NEC Core Graf X

Blitzversand

GAME BOY

0 52 46 /
8 11 84

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

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

GAME-PLAY, Inh. K. Gievers, Österwieher Str. 70, D-4837 Verl 1

NINTENDO U.S.A – GAMEBOY – Umbau dt. Mega-Drive auf 60 Hertz für DM 50,-

0 30 /
6 91 21 56

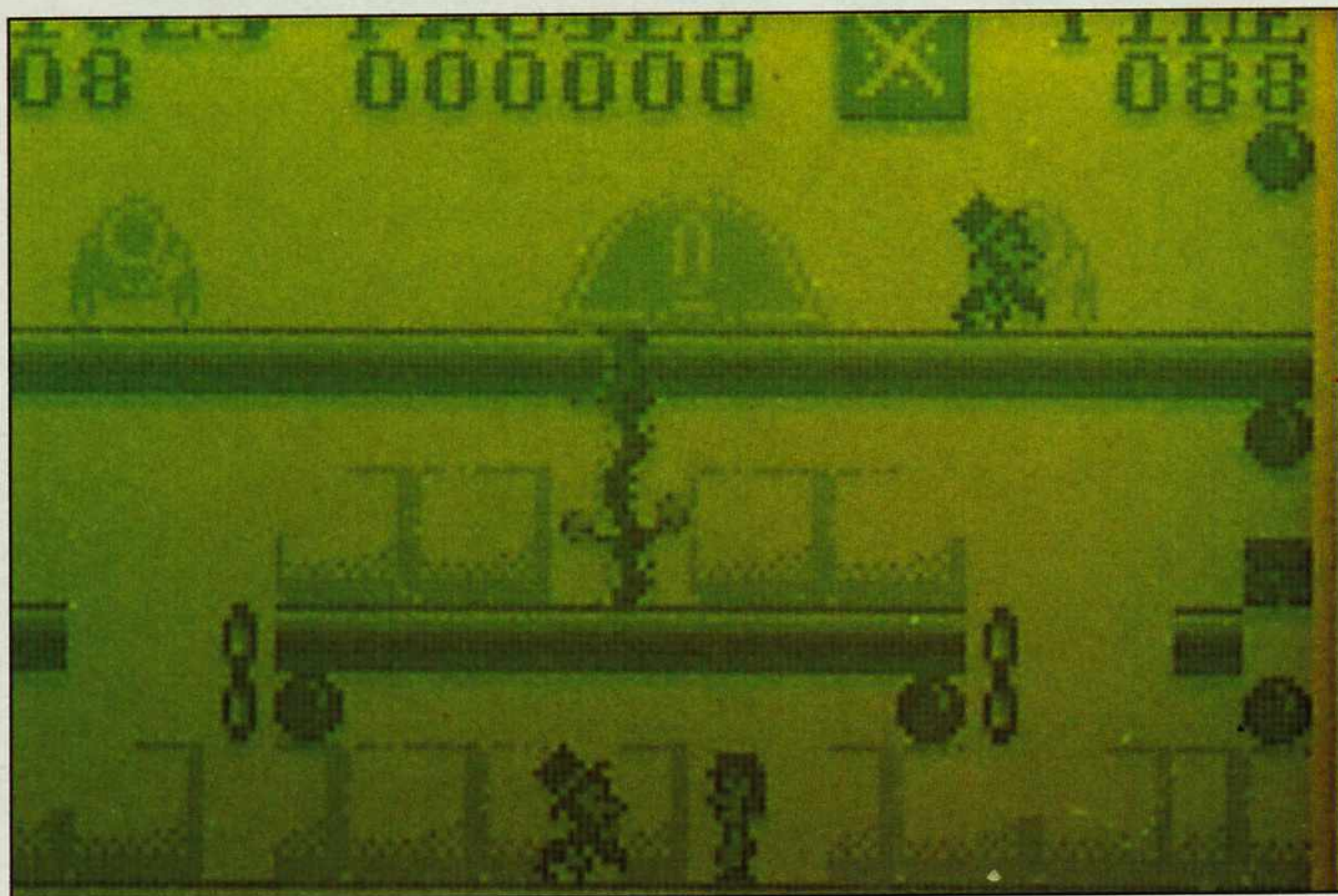
GAME GEAR



verabschiedende Stufen machen einem das Leben auch nicht gerade einfacher. Im Laufe seiner Aufgabe trifft man Typen wie Billy The Kid, der einem Killer nachjagt, oder Napoleon, der leider gerade schlechte Laune hat. Obwohl es sich recht lustig anhört, verwirrt es allerdings eher. Dabei ist das Game vom technischen her gar



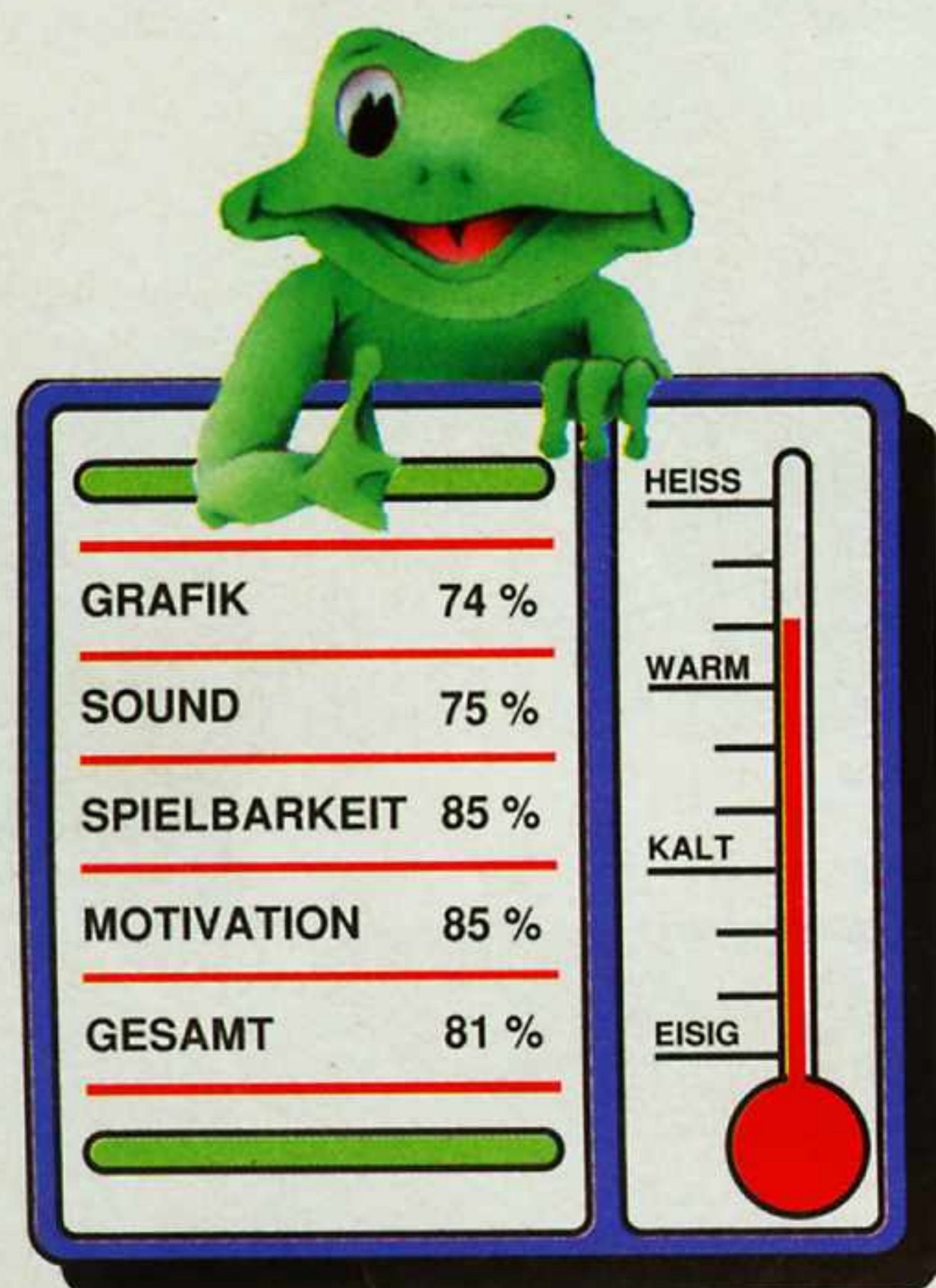
Obwohl mir der Name des neuen Gameboyspiels "Castelian" nichts sagte, erinnerte mich das Cover doch sehr stark an ein altes Spiel, daß mir damals



Klettermaxe im "circuit of time".

nicht mal sooo übel! Ich habe schon schlechtere Hintergründe gesehen, die Sprites sind ganz nett, die Musik ist hörbar und es spielt sich nicht unflott. Den einzigen Rat den ich Euch geben kann ist: geht zu Eurem Softwaredealer und spielt das Game mal an.

R.Rosshirt



auf "Amiga" und "C64" schon eine Menge Spaß bereitet. Die Rede ist von "Nebulus".

Der Dreheffekt der Türme war damals ein echter Hammer, die Grafik vom Feinsten. Eine Umsetzung dieses Spiels auf den Gameboy muß ja in die Hose gehen, dachte ich am Anfang. Doch alles schön der Reihe nach! Die leicht beknackte Hintergrundstory erzählt von einer Insel namens "Jemmerville" auf dem Planeten "Centurus".

Unser Held "Julius" ist der Angestellte einer Art intergalaktischer Bauaufsichtsbehörde. Er muß insgesamt acht Türme inspizieren, seine Aufgabe ist mit Erreichen der Spitze eines Turms erreicht. Das liest

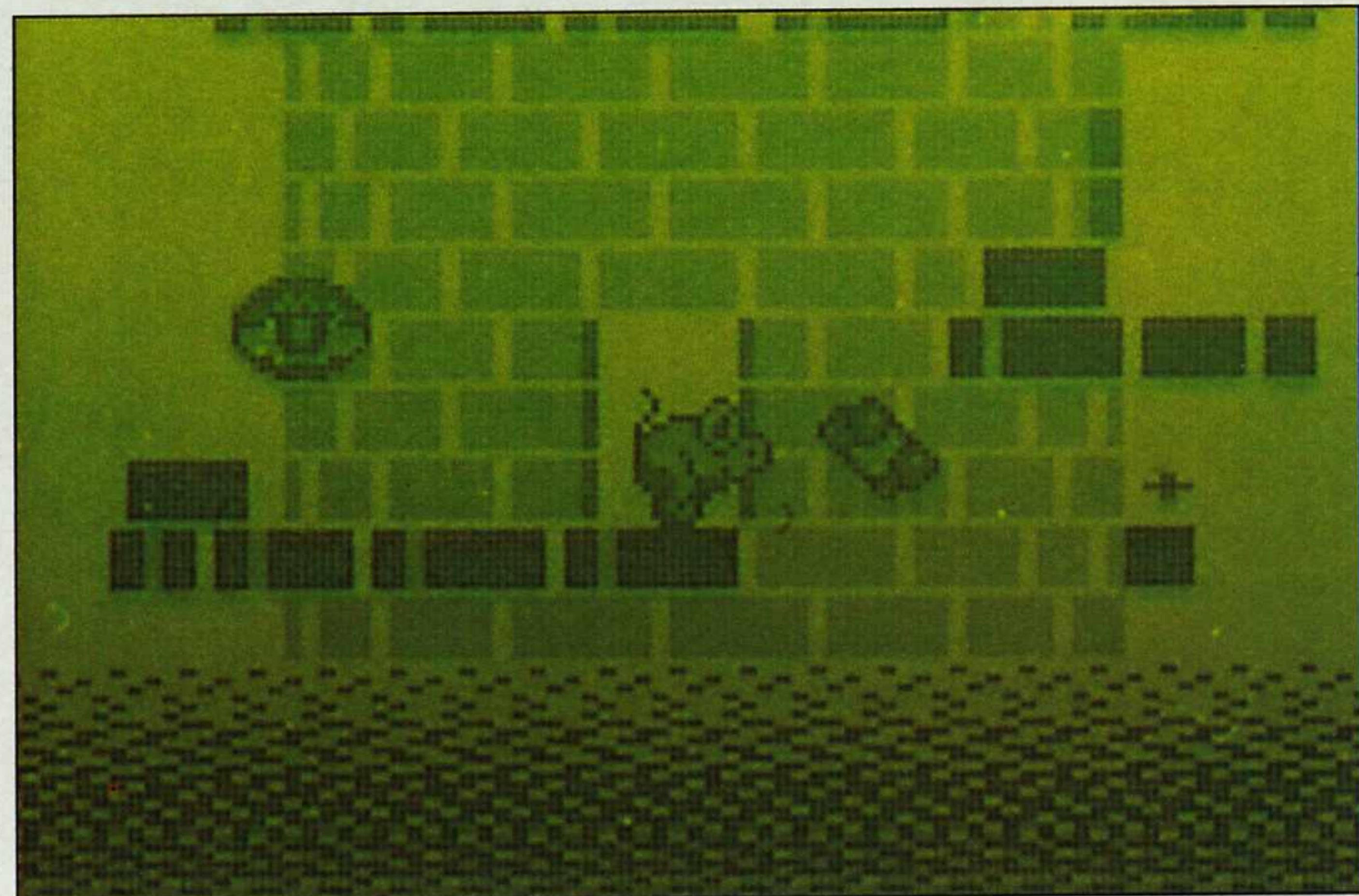
sich allerdings wesentlich leichter, als es wirklich ist. Die Türme sind spiralförmig mit einer Art Mauervorsprung umgeben, doch nicht jeder Stein hält das Gewicht von Julius aus! Gemeinerweise gehorcht der dann der Schwerkraft und geht eines seiner Leben verlustig (Julius, nicht der Stein). Da diese Steine nicht gekennzeichnet sind, kann man nur in schmerzhaften Selbstversuchen herausfinden, worauf man treten kann. Ein gutes Gedächtnis wäre hier von Vorteil.

Doch als ob das nicht schon schwer genug wäre, tummeln sich noch Bälle, fliegende Augen, und viele andere, manchmal sehr merk-

es einen Heidenspaß. Das liegt zum einen an den wirklich gelungenen Grafiken, zum anderen an der herrlichen Spielidee, die für den Gameboy prima umgesetzt wurde. Alleine "Julius" ist so süß, das ich ihn adoptieren möchte. Der einzige Minuspunkt den ich finden konnte, ist die grausame Musik, die sich zum Glück abschalten läßt.

Wer gerade ein gutes Spiel für den Gameboy sucht und kein Anfänger mit dem Pad ist, dem sei "Castelian" wärmstens ans Herz gelegt.

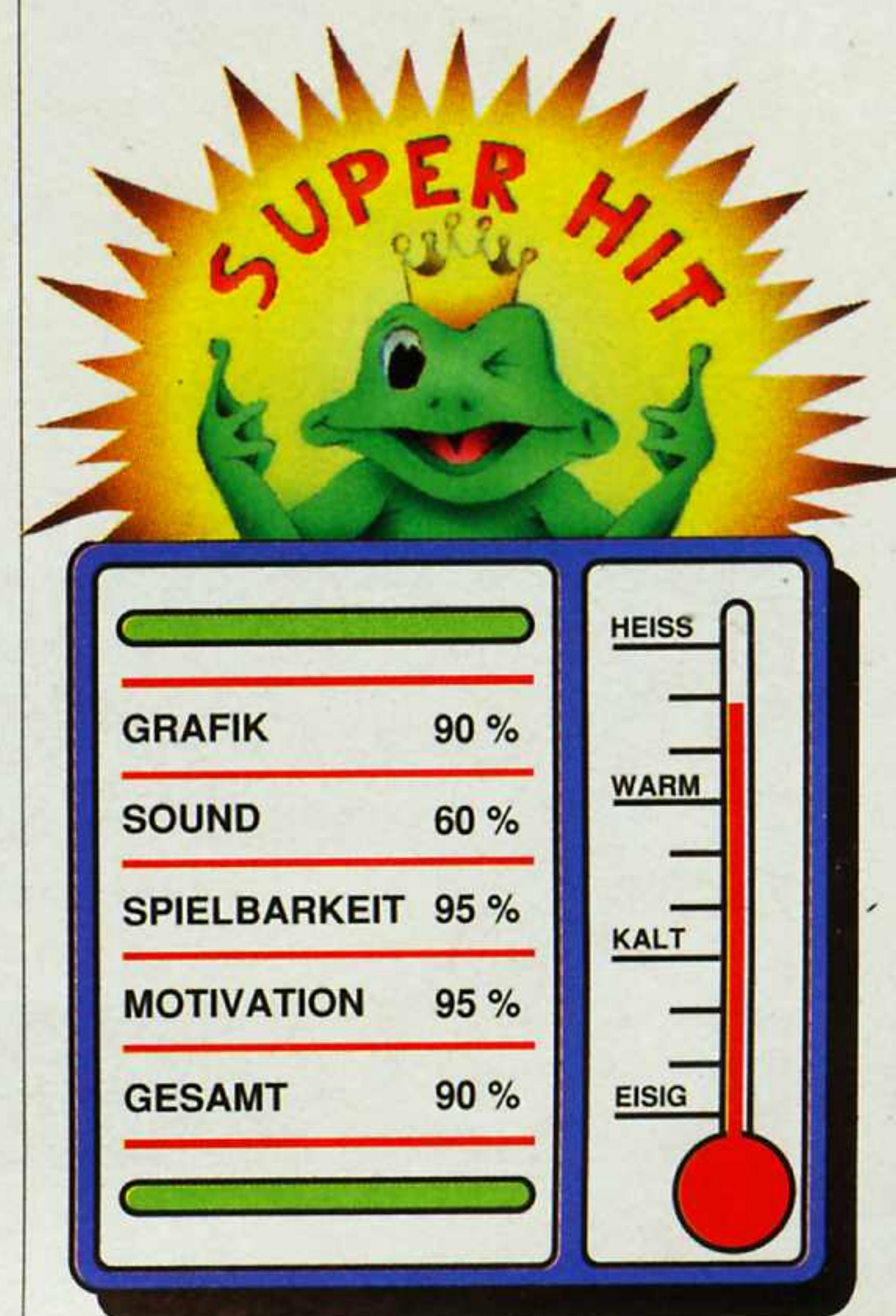
R.Rosshirt

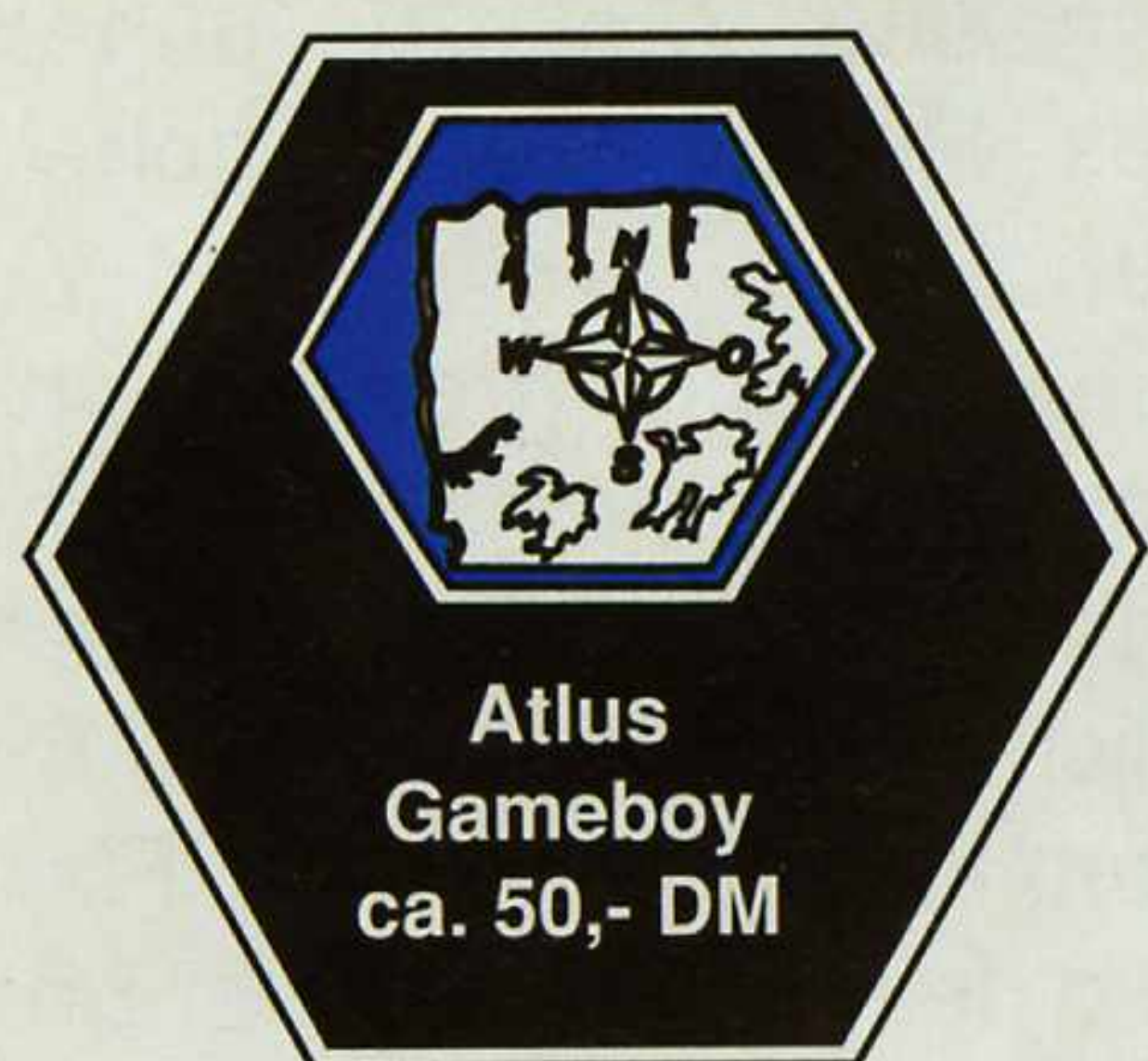


Supertolle Nebulus-Adaption!

würdige Gebilde, auf dem Screen. Es wimmelt nur so von "I-Balls, Hexalons, Tri-Zeroops und MetaBii". Eine Berührung mit diesem Gesindel bringt unseren guten Julius unweigerlich zum Absturz. Wehren kann er sich nur, indem er "Carbonbomben" schleudert. Auch Türen finden sich gelegentlich, die dienen als willkommene Abkürzung, oder Ausweg aus brenzligen Situationen.

Obwohl das Game mit einem deftigen Schwierigkeitsgrad aufwartet, macht



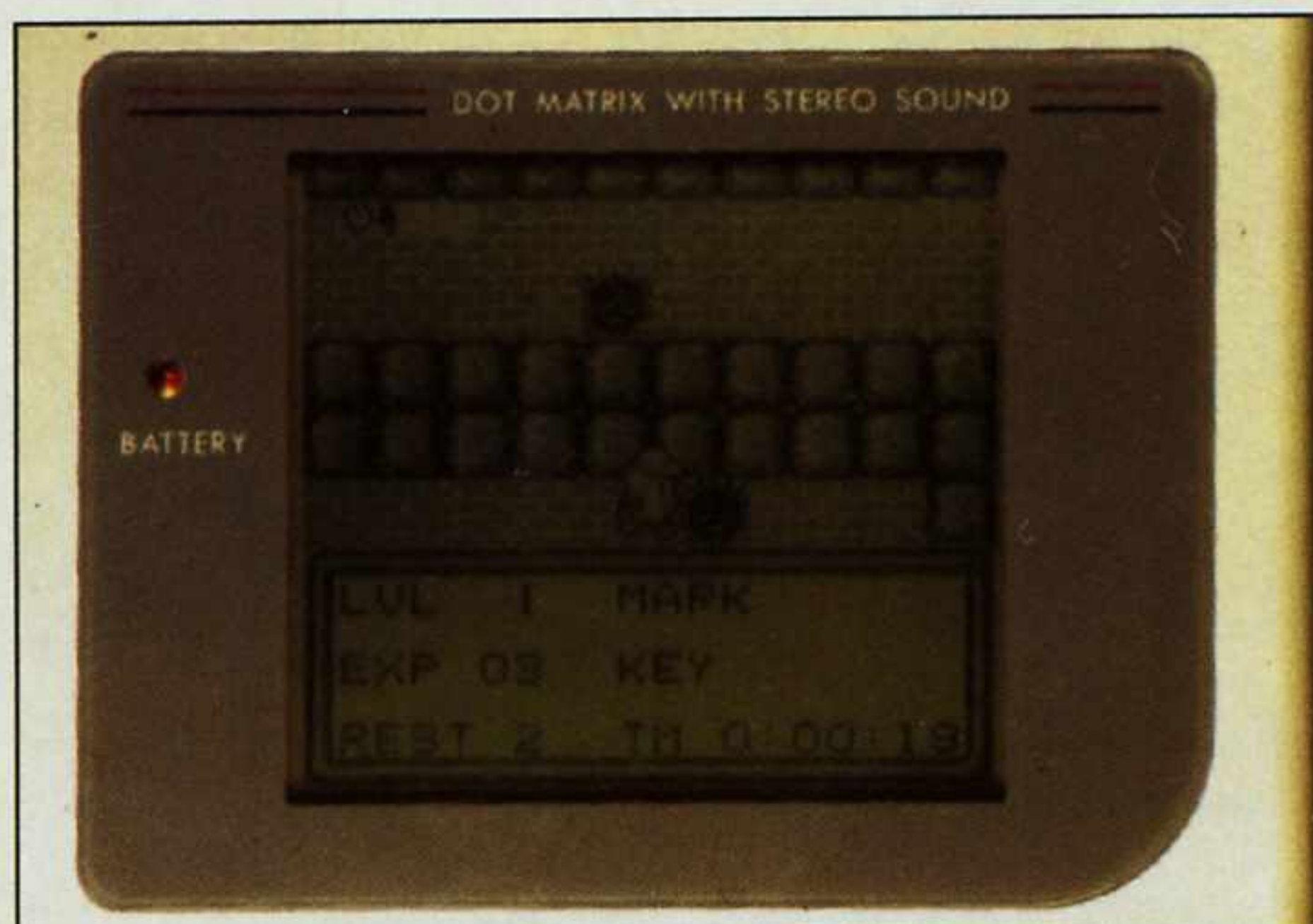


Vergeßt Eure Marshmallow-Sessions vor dem offenen Kamin und sämtliche Mega-Burger, holt Eure Cholesterin-Tabelle raus, schnitzt Euch ein paar Karotten- und Selleriestängchen und begleitet Spud bei seinen Abenteuern.

Zur Story: Im Gemüsekönigreich ist es Vegetan der Fünfte, der das Zepter schwingt. Die Thronfolgerin Prinzessin Mato sieht, wie es sich für ein anständiges Gemüsegeschlecht gehört (und der Name schon vermuten läßt), aus wie einer dieser roten Paradiesäpfel mit grünem Wuschelhäubchen. Eine von der Art Früchtchen, die sich am besten mit Basilikum und frischem Mozzarella machen, aber meist passiert mit Kräutereinlage auf dampfenden Teigwarenbergen enden.

Also, alles war grün und friedlich, bis der böse Flederhäuserich Devi, Herr

des Turmes, die feiste Prinzessin in denselben verschleppte (das Olivenöl nicht vergessen, Devi!). Viele tapfere Gurken, Rüben und sonstige Wochenmarktauslagen versuchten seitdem das königliche Rot zu befreien, kehrten aber nie zurück. Eines Tages aber tauchte er auf, Spud, und bot dem verzweiferten König seine Dienste an. Der stutzt wohl anfangs etwas, denn was er vor sich sah war eine von diesen jungen kochfesten Kartoffelknollen in Turnschuhen und verdrehter Baseballkappe. In Spuds Rolle geschlüpft ent-



Spuds Abenteuer sind auf dem Game Boy zu bewundern.

ert Ihr den teuflischen Turm und müßt in dessen labyrinthischen Gängen die Tomatenspur finden. Diese führt durch vier verschiedene Arten von Räumen. Endlose Labyrinthzimmer, Puzzleräumen, in denen kleinere Denkspielchen zu lösen sind, Räumen mit Geheimgängen und kleine "Discotheken" mit Strobosko-

GAMES

Silburgstr. 171
7000 Stuttgart 1
Tel.: 0711/624652
Fax: 0711/624664

GAMEBOY

Castlevania II
Bill and Teds Adventure
Fist of the N. Star
Ishido
Nemesis
Parodius
Side Pocket
Snow Bros
Salomons Club
Turrican

MEGA DRIVE

Afterburner II
EA Hockey
Mickey Mouse I,II
Might and Magic
Hardball
Joe Montana Football
Long Raiser
Sonic
Phantasy Star
PGA Golf
Populus
Super Hang on
Thunderforce II
Shining in the Darknes

GAME GEAR

Dragon Crystal
Factory Panic
G-Look
Joe Montana Football
Mickey Mouse I
Out Run
Psychic World
Putter Golf
Griffin
Super Monaco GP
Wonderboy

AMIGA

Bandit Kings
Battle Isle
Bundesliga Mang.Pro
Cadaver Pay Off
Conquestador
Death Knights of Kryn
Demoniac
Elf
Eye of the Beholder
F 15 II
Fate
Flight of the Intruder
Gateway to the Savaqe Emree
Jimmy Whites
Whirlwind
Kathedrale
Logical
Magic Pockets
Mega la Mania
Might and Magic III
Midwinter II
Return of Medusa
R-Type II
Silent Service II
Space Quest III dt.
Toki
Utopia
Robin Hood
Winzer

IBM

Battletech II
Captive
Chuck Jaeger
Death Knights of Kryn
Gunship 2000
Heart of China
Jet Fighter II
Timequest
Larry 5
Lemmings
Links
Links Courses
Mario Andretti
Martian Dreams
Might an Magic III
NFL Football
Red Baron
Secret
Sim Earth
Space Quest 4
Spellcasting 201
Spirit of Adv.
Wing Commander II

Versand: Mo-Fr 9 bis 20 Uhr
Sa bis 14 Uhr
Laden: Mo-Fr 9 bis 18.30 Uhr
Do bis 20.30 Uhr
Spiele können angetestet werden.
Neuheiten erscheinen ständig.

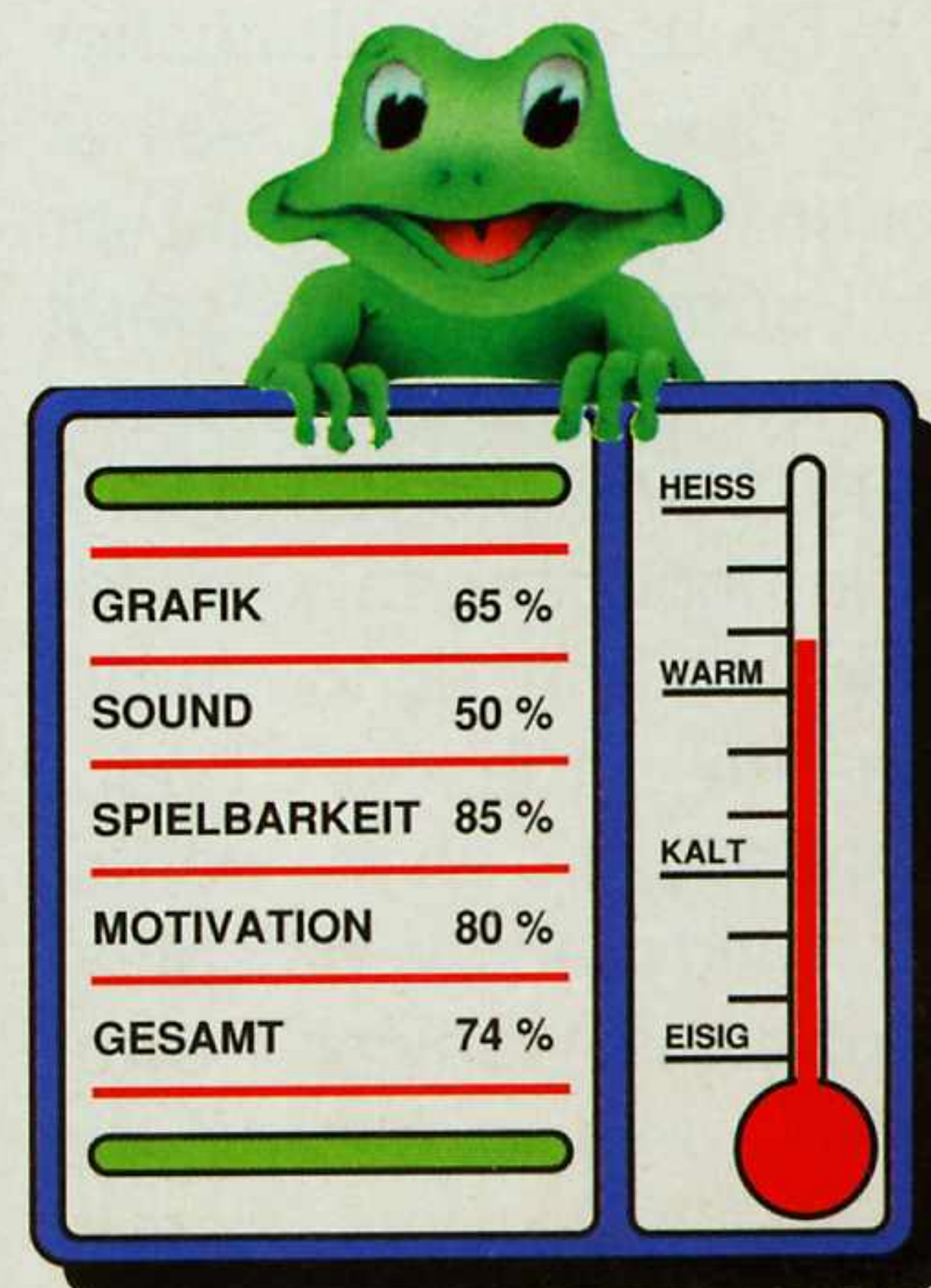
pflicht. Überall begegnen Spud Lord Devis Küchenmeister, die aber relativ einfach mit Kartoffelaugengeschossen zu erledigen sind. Die Schwierigkeit bei Spud's Adventure besteht darin, nicht die Übersicht in der Vielzahl der Räumlichkeiten zu verlieren, da jedes Zimmer über mehrere Aus- und Eingänge verfügt. Manchmal kann es sein, daß die kleinen Stärkeknolle die aus "Alice in Wonderland" bekannten Kartensoldaten trifft. Hier aber haben sie mehr eine

Statistenrolle, da sie nur Zeichen für Extrawaffen oder Specialfeatures sind. Zu erwähnen ist auch noch der VS-Mode. Hier könnt Ihr mit einem Eurer Gemüsekumpel um die Wette den Turm nach Prinzessin Mato absuchen und Euch die Mitgift streitig machen (wahrscheinlich lebenslange kostenfreie Vitamin- und Chlo-

rophyllstöße). Die grafische Gestaltung genügt den Ansprüchen eines Spiels in dem das Erinnerungsvermögen an vorderster Stelle steht.

Der Sounduntermalung würde es aber gut zu Gesicht stehen, wenn sie abschaltbar wäre. Insgesamt jedoch ein stark vereinnahmender Zeitvertreib für die kalten Wintertage.

Christian Müller



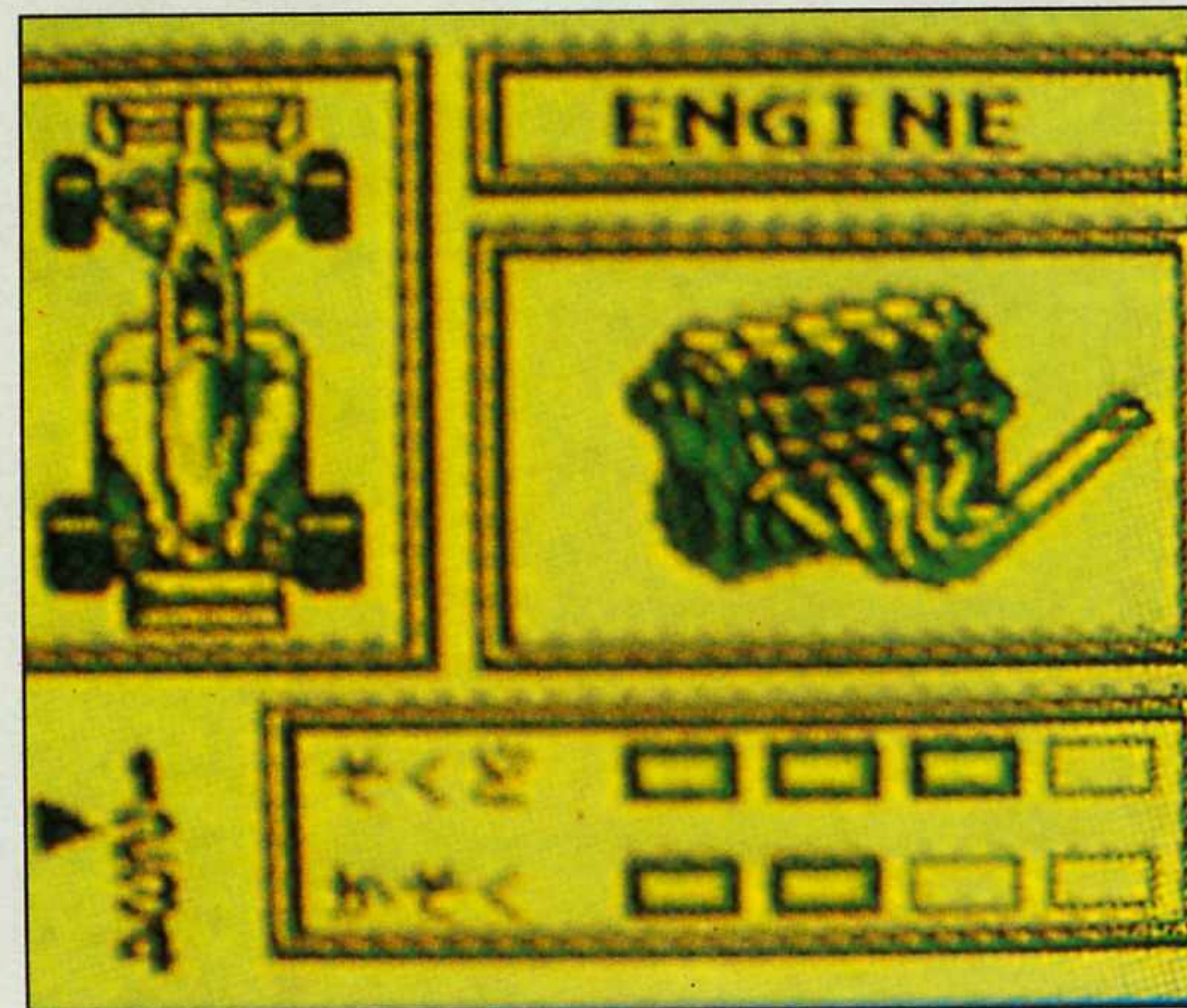
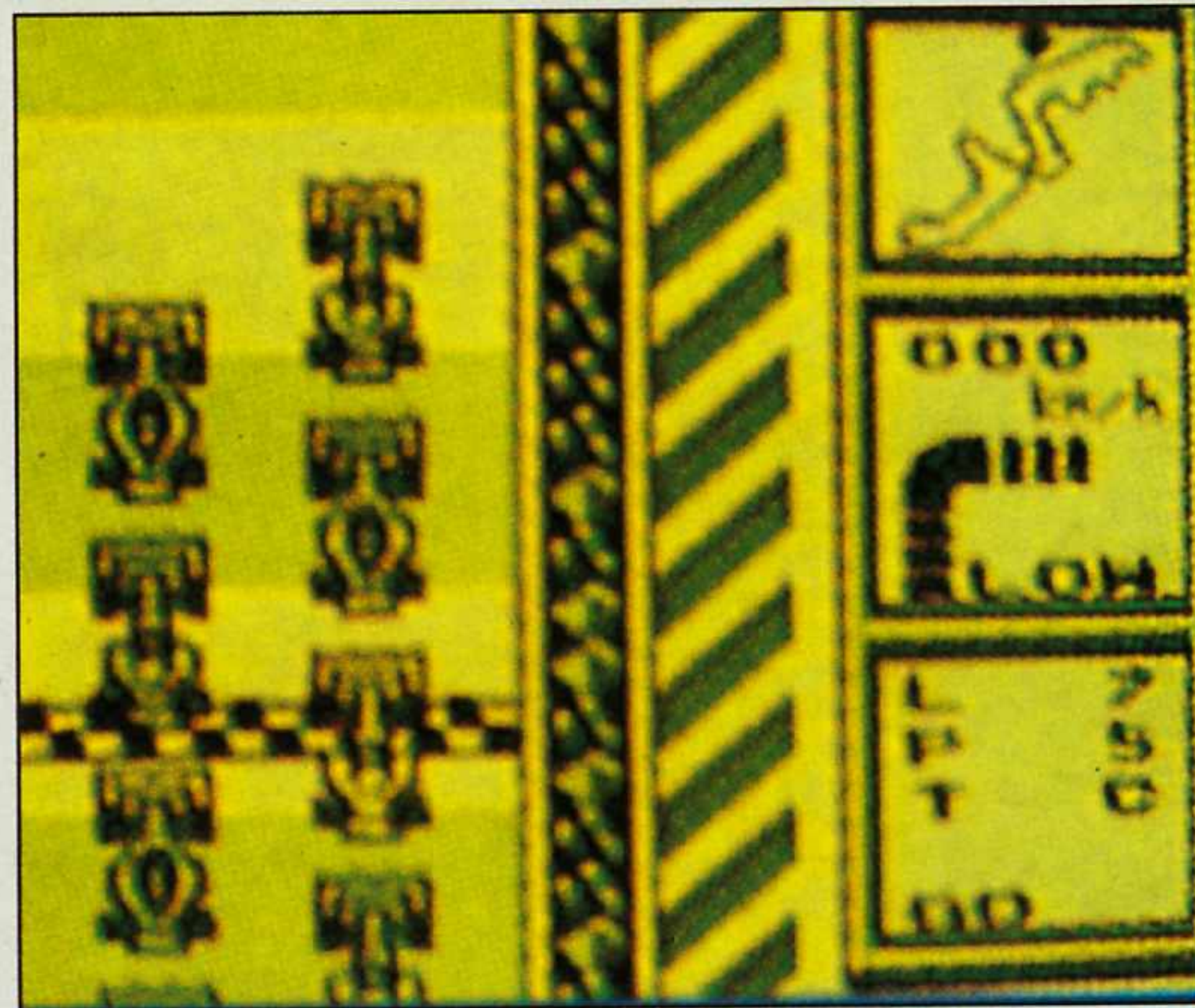
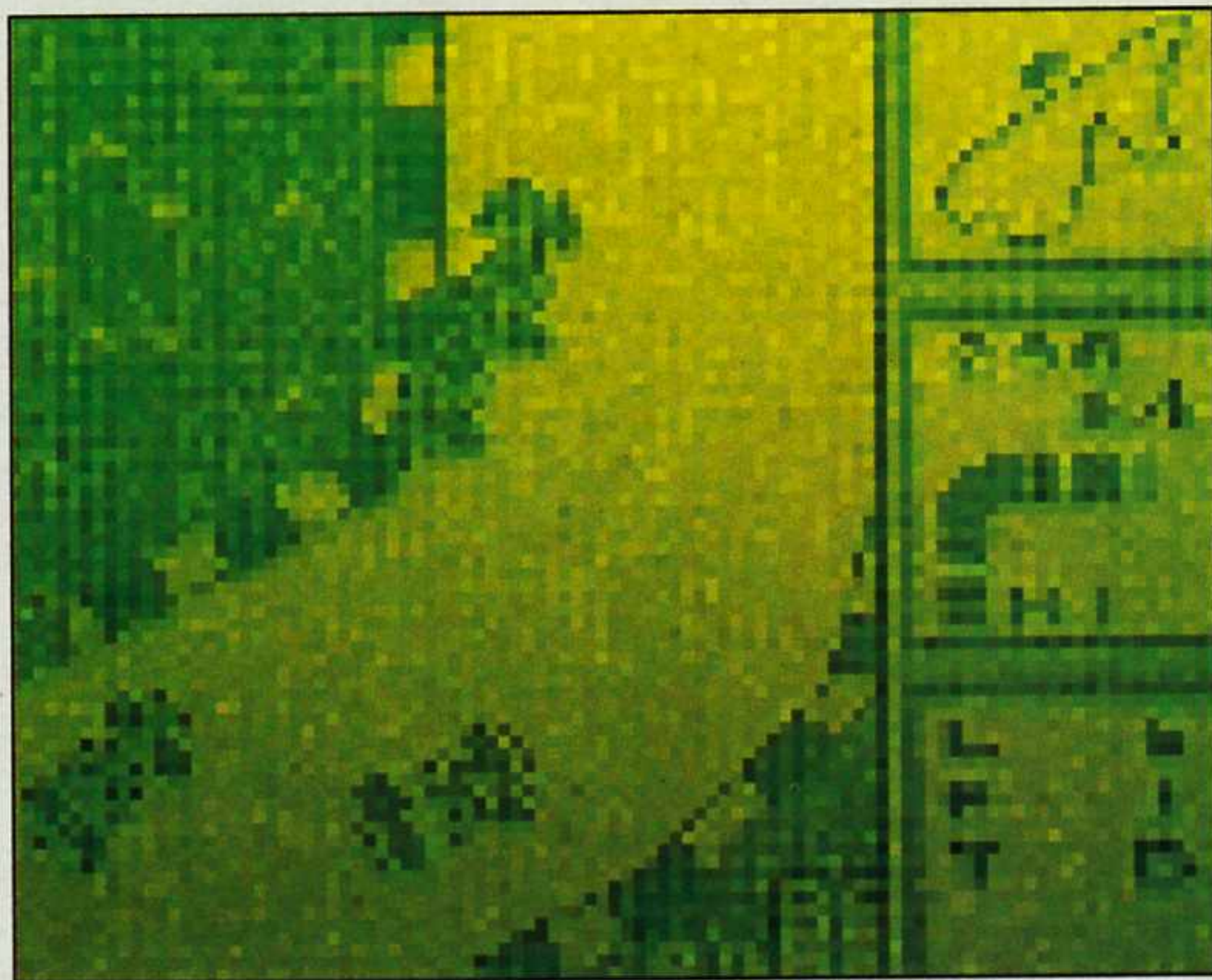
KONSOLEN Spiele



Michael Schuhmacher macht's möglich. Man kann sich den Formel 1 Zirkus endlich mal wieder mit stolzeschwellter Brust ansehen. Der junge Senkrechtstarter hat jenen F 1-Spirit, den Ihr auch in der gleichnamigen Rennsportsimulation finden könnt.

Großen Anteil an dem Funken der sofort auf den Spieler überspringt hat wohl die 4Player-Option. Mittels Adapter könnt Ihr Euch gegen drei Herausforderer heiße Rennen und waghalsige Positionskämpfe liefern, oder auch eine volle Formel 1-Saison mit all ihren Austragungsorten untereinander ausmachen.

Aber langsam. Niemand kann in so ein Auto steigen ohne Erfahrungen im Rennzirkus gesammelt zu haben. So ist es notwendig sich allmählich eine Fahrerkarriere aufzubauen. Ähnlich Michael Schuhmacher und den meisten seiner neuen Kollegen beginnt Ihr als Formel 3-Kücken, steigt danach auf in die Formel 3000, bevor die Königsdisziplin angegangen wird. Sicher Ihr könnt schon in die höheren Klassen reinschnuppern, aber werdet sehr bald merken, daß ohne Übung mit weniger Power unter dem Hintern die ganze Chose etwas schlitt-



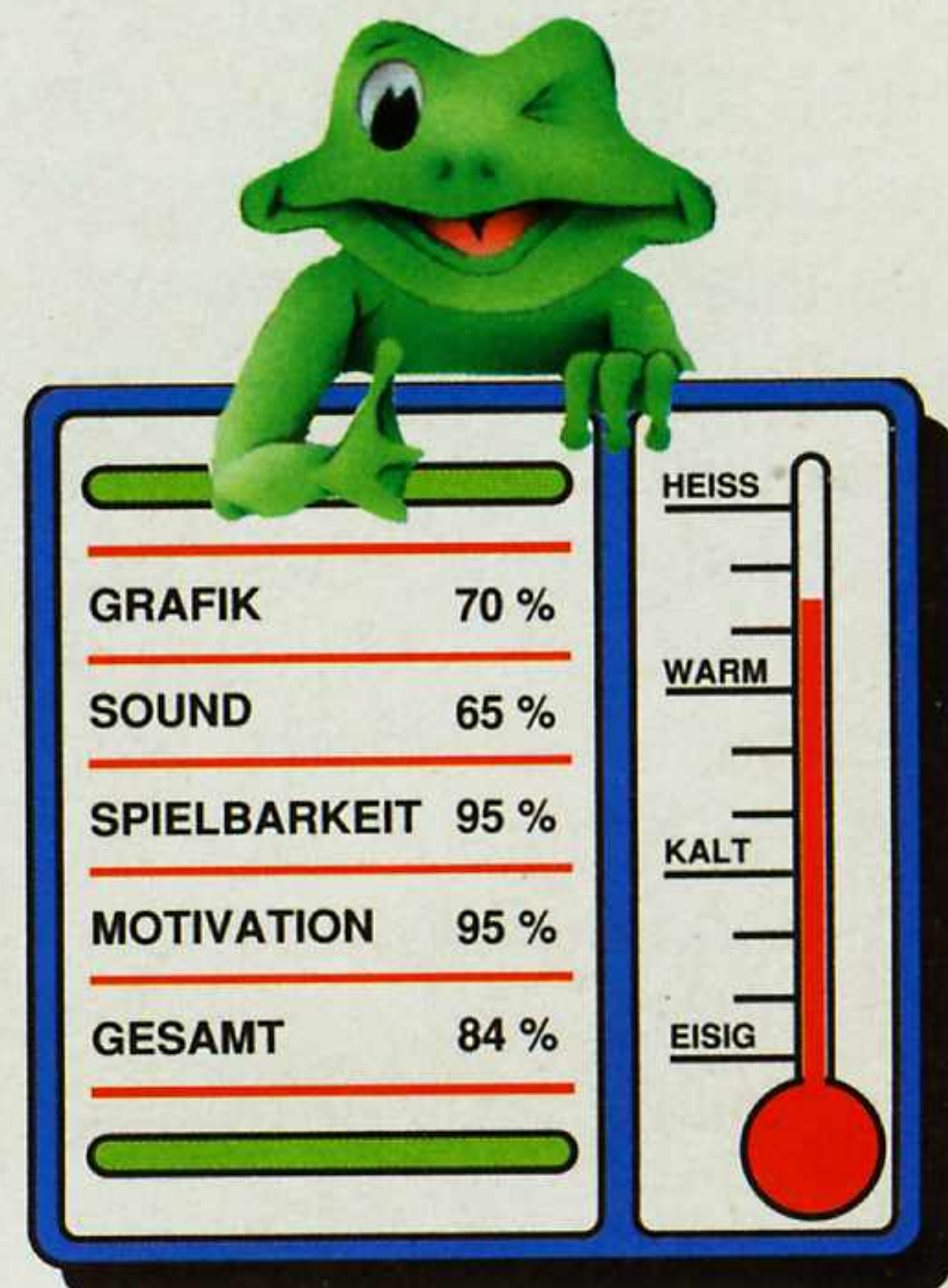
rig wird. Klar, daß die Wagen mit jeder Klasse mehr Pferdchen unter der Haube haben und somit schwieriger zu beherrschen sind. Auch die Strecken werden in der nächsten Runde immer anspruchsvoller. Aber wenn Ihr gutes Feingefühl besitzt, gibts dank der exakten Steuerung keine Probleme. Trotzdem ist es das Wichtigste sich die Strecken möglichst einzuprägen. Auch wenn auf dem Bildausschnitt immer der Verlauf der nächsten Kurve oder Schikane angezeigt wird,

ist es besonders in der Formel 1-Klasse unabdingbar zu wissen was einen erwartet. Schnell findet man sich in den Reifenstapeln wieder und kann nur noch Qualmwolken und Gummispuren hinterherfahren.

Vor jedem Rennen findet natürlich ein Training statt, in dem um die Startaufstellung gekämpft wird. Boxenstops dürfen für einer richtigen Rennatmosphäre nicht fehlen. In den kleinen Wettläufen mit der Zeit kann man sich zwischen verschiedenen Reifenmischungen, Ventileinstellungen, Getriebeübersetzungen und Winkelstellungen des Heckflügels entscheiden.

Die Darstellung des Rennablaufs auf dem Bildschirm scheint zwar auf den ersten Blick etwas dürftig, nimmt aber nichts von dem Flair und dem Fahrspaß. Der Sound beschränkt sich auf flotteres Gedudel und Motorenbrönnchen. Was sich aber wirklich bestätigt ist der Titel des Spiels, denn der "Geist" ist jederzeit spürbar, besonders im superstarken Multiplayer-Mode. Bleibt zu hoffen, daß sich das mit viel Vorschußlorbeeren eingangs erwähnte deutsche Fahrtalent ebenso zu einem Dauerbrenner wird, wie F1-Spirit heute schon einer ist.

Christian Müller



DELTA-SOFT

AMIGA PUBLIC DOMAIN
8000 PD-DISKETTEN AUF LAGER
SPIELE - GRAFIK - MUSIK - UTILITIS

jede 3.5" PD-Diskette nur

1,70 DM

3 Katalogdisketten 6,- DM Rückporto!
 Soft-Hardwarekatalog 3,- DM Rückporto!

Professionelle Software von OASE

Fibudeluxe +	59,- DM	Manager	39,- DM
Steuer 90	59,- DM	Bundesliga	19,- DM
Airport	49,- DM	Lohn	149,- DM
Joker Poker	49,- DM	Cybexion	59,- DM
Faktura	149,- DM	Tex V 3.0	60,- DM

Lernsoftware

Vokabeltrainer (inkl. 5000 Vokabel)
 Englisch, Spanisch, Französisch, Latein,
 Italienisch je 49,- DM

Anwendersoftware und Hardware

Power Packer Professional V 3.0 OA	39,- DM
A 500 512 kb Speichererweiterung	99,- DM
3.5" Laufwerk extern	189,- DM

Versandkosten: Vorkasse + 4,- DM, NN + 8,- DM

F. Krüger - PF: 450 023 - 5305 Alfter 1

neu! ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR: X
SOUNDBLASTER
 - Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 295.-
 - SET 2.0 incl. STEREO OPTION 325.-
SOUNDBLASTER-PRO 695.-
 X 12 Monate Garantie, Zugriff auf SOUND-
 BLASTER-Mailbox, incl. SOUNDBOARD

AdLib
 Soundkarte dt. 189.-
 PC Music System 299.-
 MICROCHANNEL 349.-
 MIDI KIT 299.-

Okay Soft
POWERSET:
SOUNDBLASTER 2.0
& STEREO OPTION
& Leisure LARRY 5
 oder ein anderes Spiel auf Anfrage!
398.-

3D C	4.90	Lemmings dt.Anl.	74.90
Ar	90	Links - VGA dt.Anl.	83.90
Ar	90	-Zusatzdisk. 1-4 je	39.90
A	90	Logical dt.Anl.	59.90
B	90	Loom DV	70.90
B	90	Mac Arthurs War	76.90
B	90	Martian Dreams	76.90
B	90	Megafortress	75.90
B	90	Megatraveller II	82.90
B	90	Might & Magic 3	75.90
B	90	Monkey Island DV	79.90
B	90	Operation Combat	58.90
B	90	Pirates dt.Anl.	59.90
B	90	Police Quest 3 VGA	82.90
B	90	Pool of Darkness	69.90
B	90	Prehestorik	65.90
B	90	Railroad Tycoon dt.Anl.	82.90
B	90	Red Baron DV VGA	82.90
B	90	Rise of th.Dragon DV	82.90
B	90	Robin Hood	96.90
B	90	Rules o.Engagement	82.90
B	90	Sands of Fire	68.90
B	90	S.Weapons O.Luftw	82.90
B	90	Silent Service II dt.	82.90
B	90	Sim Earth dt.Anl.	89.90
B	90	Space Quest I DV VGA	82.90
B	90	Space Quest IV DV VGA	89.90
B	90	Space 1889	82.90
B	90	Terminator	79.90
B	90	Test Drive II Coll.	79.90
B	90	Their Finest Hour	69.90
B	90	-Mission Disk	32.90
B	90	Ultima 6	79.90
B	90	Virtual Reality I	82.90
B	90	Virtual Reality II	75.90
B	90	Willy Beamisch	82.90
B	90	Wild West World	81.90
B	90	Wing Commander II	82.90
B	90	-Speech Pack	38.90
B	90	Winzer	71.90
B	90	Xenon II	29.90

XX PC Liste kostenlos! XX

Okay Soft

Am Graben 2 ☎ 09674-1279 Fax-1294
 W-8471 WEIDING hotline new's -8405

MEGA DRIVE® CDTV™ PC Engine® ATARI®

GAME GEAR® **FLASH POINT** **GAME BOY™**
 Flashpoint
 Elektronik & Spiele
 Vertriebs GmbH
 Hamburger Str. 68
 2360 Bad Segeberg
 Tel 04551/4097
 Fax 04551/1342

The Genius in Games

Flashpoint
 Elektronik & Spiele
 Vertriebs GmbH
 Elisabethstr. 68-70
 2300 Kiel-Gaarden
 Nur Ladenverkauf
 Tel. 0431/737121

Game Boy:

Aero Star	54.94
Batman	59.94
Beetle Juice	59.94
Castlevania II	54.94
Choplifter	59.94
Crystal Quest	54.94
Dick Tracy	64.94
Days of Thunder	59.94
Final Fantasy II	74.94



Klax	59.94
Lunar Pool	59.94
Mega Man	59.94
Gameboy Wars jap.	a.A.
Ninja Gaiden	64.94



Simpsons	59.94
Torpedo Range	59.94
Turrican	54.94
Tecmobowl	59.94
Terminator II	59.94

Handleranfragen erwünscht!

Mega Drive:

Game Organizer	54.94
Joypad Pro 2	39.94
Aleste	69.94
Alien Storm	94.94
Blockout	74.94
Darius II jap.	84.94
De Cap Attack	99.94
Devil Crash jap.	a.A.
Dick Tracy	49.94
Double Dragon	a.A.
Fairy Tale	94.94
Ghouls'n Ghost jap.	74.94
Golden Axe	74.94
Hellfire	59.94
Kings Bounty	74.94
Klax jap.	44.94
Phantasy Star III	149.94
Phelios	59.94
Road Rush	99.94
Shanghai III	a.A.



Sonic the Hedgehog	94.94
Spiderman jap.	84.94
Star Control	109.94
Starflight	129.94
Streets of Rage	99.94



FLASHPOINT: Riesenauswahl !!!

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

0 45 51 / 40 97

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

Coupon PT 12/91
 Fordern Sie kostenlos unseren neuen FLASHPOINT-HAUPTKATALOG 91/92 an. Schreiben Sie Name, Straße, Ort und Ihr System mit diesem Coupon auf einer Postkarte an die obige Adresse.

GAME BOY HOT STUFF

Das sich in den Läden in Bezug auf den Gameboy einiges tut, sind wir ja gewöhnt. Was aber kann man jemanden verkaufen, der bei jedem Spiel schon zugegriffen hat, und dennoch einige Mark sein eigen nennt? Ja, genau.... ZUBEHÖR! In den nächsten Tagen werden einige mehr oder weniger sinnreiche Sachen bei dem Händler Eures Vertrauens auftauchen, die eigentlich nur Eines wollen: Euch das Zusammenleben mit Eurem geliebten Gameboy zu erleichtern. Greifen wir also in den Stapel, und stellen einige Produkte vor.

Als erstes drängt sich da auf: "Game Pak Carry Case" von der Firma "Nuby".

Dabei handelt es sich um ein Täschchen in verzweifelm Design und manischer Farbgebung. Gefertigt wurde es aus hand-schmeichelndem Nylon, versehen mit keckem Henkelchen und reizendem Klettverschluß. Erdacht wurde das Teil, um 12 Module geschützt und unauffällig zu transportieren. Diese Aufgabe erfüllt das Täschchen auch tadellos. Einziges Haar in der Suppe: Solltet Ihr keine 12 Module transportieren wollen und Euch schon mit deren fünf bescheiden, neigt das "Game Pak" doch etwas sehr zu klappernden Geräuschen aus seinem Inneren. Wer dafür DM 27,50 ausgeben möchte: Nur Mut, wir sind da tolerant.



Etwas brauchbarer erweist sich da das: "Carry Case", das ebenfalls von "Nuby" angeboten wird.

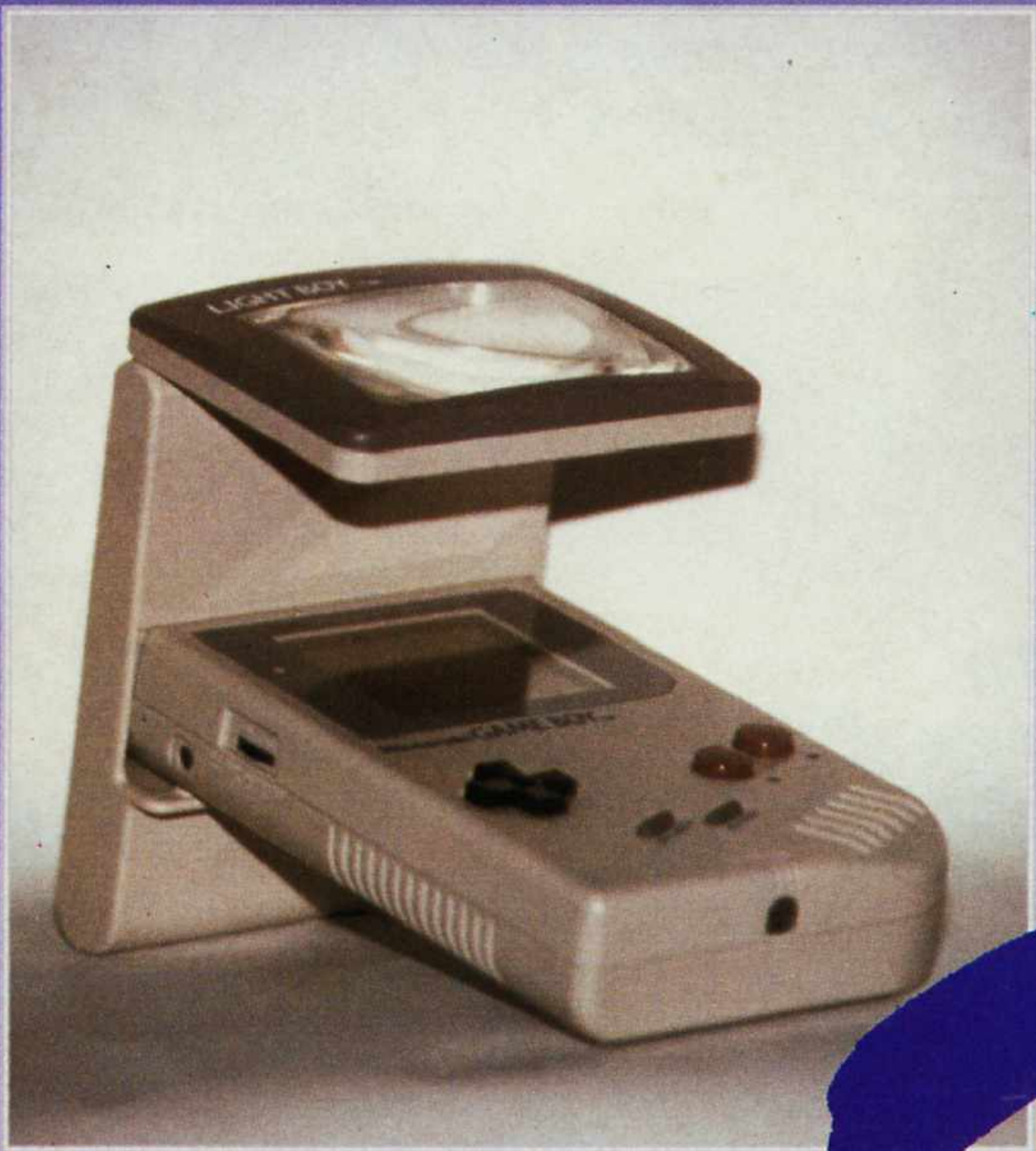
Es ist ein kleines, graues Köfferlein, mit farbigem Tragegriff. In seinem Inneren kann man einen Gameboy, sechs Spiele, Kopfhörer und Videolink unterbringen. Großen Wert legte man dabei auf stabile Verarbeitung. Das "Carry Case" macht einen sehr haltbaren Eindruck und kann auch einen kräftigen Knuff vertragen. Zwar ist es auch nicht gerade ein Meilenstein des Designs, aber es ist praktisch. Die DM 39.- dafür, sind bestimmt nicht die schlechteste Art sein Geld auszugeben.





Ebenfalls von "Nuby" kommt das: "Play & Carry Case".

In schickem, schwarzem, lederähnlichen Outfit nimmt das Case Euren Gameboy, nebst 4 Spielen auf. Das Fach für Spiele schmiegt sich während des Transports schützend um Euren Gameboy, während das Ganze cool an Eurer Schulter baumelt. Falls es Euch an derselben nicht angenehm sein sollte, könnt Ihr es auch lässig am Gürtel tragen. Zum Spielen braucht Ihr auch nicht erst groß das Auspacken anfangen, sondern einfach aufklappen und loslegen. Zu diesem Zweck besitzt das Täschchen Aussparungen für Display und Bedienelemente. Ihr merkt sicher schon, ich mag das Ding. Kein Wunder! Ist es doch zum einen wirklich praktisch, zum anderen fast schon schön. Zudem gibt es Euren Gameboy den unverwechselbaren Look eines Transistorradios aus den 70er Jahren. Die verlangten DM 32,50 hab ich jedenfalls gern dafür ausgegeben.



Zubehör ganz anderer Art kommt von der Firma "Vic Tokai INC. Der "Light Boy".

Hinter der leichtgängigen Bezeichnung verbirgt sich eine Kombination aus Beleuchtung und Lupe. Zusammengeklappt paßt das Gerät in jede Hosentasche. Vorsicht ist nur beim Setzen geboten, weil Glasplitter sich in eurem lassen wir das. Jedenfalls vergrößert es das Bild eures Gameboys um den Faktor 1,4 und beleuchtet es auch ausgezeichnet. So belanglos sich das jetzt lesen mag, um so besser ist es aber im harten, täglichen Einsatz. Endlich kann man das Geschehen auf dem Screen wirklich erkennen, und auch ungünstige Lichtverhältnisse gehören der Vergangenheit an. Sogar im Dunkel konnte ich sorglos spielen.

Nur zwei Kleinigkeiten stören den ungetrübten Genuß! Das Gerät verlangt nach Batterien, welche (natürlich) nicht im Lieferumfang enthalten sind. Bei einem Preis von DM 79,95 ist das derb.

Head

Line

Layout & Satz GmbH

Ihre Anzeige
in

**PLAY
TIME**

Kontakt:

**zuverlässig
schnell
preiswert**

**Gestaltung
Satz
Repro
Film**

VECTOR

**Medienmarketing
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg 1**

**Tel.: 02 03 / 3 05 11 73
Fax.: 02 03 / 3 05 11 33**



Wem das zu teuer ist, dem bietet (schon wieder) die Firma "Nuby" den "Magnifier" an.

Im Großen und Ganzen der kleine Bruder des "Light Boys". Nur eben ohne Beleuchtung. Dafür kostet er aber auch nur DM 22,50. Er hat sogar einen dicken Pluspunkt mehr: Er vergrößert um den Faktor 2! Mir ist bisher jedenfalls nichts bekannt, was das Display des Gameboys verdoppelt.



Wer zwar gute Augen hat, aber schlechte Ohren, für den gibt es ebenfalls von "Nuby" den "Amplifier".

Hinter der nett geschweiften Bezeichnung lauert ein einfacher Verstärker. Er wird einfach an der Buchse für die Kopfhörer eingesteckt und bildet mit dem Gameboy eine Einheit. In dem Kästchen wurden zusätzlich auch noch ein Schalter und zwei Lautsprecher eingebaut, welche die Übelsten gar nicht sind. Die Regelung der Lautstärke geschieht über den Regler am G.B. Wem bisher die zarte Geräusentwicklung beim Spielen störte, der kann nun (nachdem er DM 34,95 bezahlte) richtig Sound machen. In Stereo, klar! Leider fehlte in der Packung (wie üblich) die nötige 9V-Batterie, sowie ein Hinweis auf die Leistung des Geräts. Sonst macht es aber einen ordentlichen Eindruck, auch akustisch.

Wer jetzt noch Geld übrig hat, ist selber schuld.

R. Rosshirt

Master Gear Converter von

SEGA

Seit einiger Zeit beliefert "Sega" die Läden mit dem "Master Gear Converter", der es ermöglichen soll, Spiele des "Master Systems" zu benutzen. Dabei ist das Kästchen gar nicht einmal so groß, wie

der lange Name vermuten läßt. Es hat die gleiche Farbe wie Euer Gear und wird einfach anstatt eines Modules eingesteckt. Zwar verliert das Gamegear seine elegante Form, eigentlich wird es sogar ziemlich klobig, aber wen stört das

in diesem Zusammenhang schon. Der Converter besitzt auch eine Feststellschraube (in ganz entzückendem Bleu!), welche sicheren Sitz garantieren soll. Aber Vorsicht, diese Schraube verführt gerade dazu sie allzu fest anzuzie-

hen, was das Gear mit einem lauten Knirschen hörbar übel nimmt. Risse und Sprünge sind da vorprogrammiert. Keckerweise haben die Jungs von Sega die Killerschraube auch noch mit einem Schlitz für Schraubenzieher verse-



So sieht er aus: der Master Gear Converter von Sega

hen, was die Möglichkeiten der Gewaltanwendung noch erhöht. Doch da das alles unwesentlich ist, lassen wir es und kommen zum Wesentlichen.

Falls dieses Gerät hält was es verspricht, stehen dem gierigen Gamegearuser eine ganze Reihe von guten Spielen zur Verfügung, die es für das "Master System" schon seit einiger Zeit gibt. Das Spiel wird von oben eingesteckt. Nun gerät das Gear zwar voll und ganz aus der Form, und auch das Handling ist nicht mehr so angenehm, aber sonst gibt es keine Schwierigkeiten. Erster Versuch ist "Rastan" von Taito, das mit einem recht guten Gameplay aufwartet. Die Grafik ist gut, die Musik hörbar und die Geschwindigkeit sogar recht flott.

Es besitzt 7 Level, von denen jeder 21 Bildschirme groß ist. Auch auf dem Gamegear ist es ausgezeichnet spielbar und man muß keinerlei Abstriche machen. Der nächste Kandidat ist "Alex Kidd in High-Tech World". Die "Alex Kidd"-Reihe gehört wohl unbestritten in die Sahnecke der Jump'n Run-Welt. Sie spielt sich

so infernalisch gut, daß man so schnell nicht wieder aufhören kann. Bei diesem gibt es nur 4 Levels, die es aber allesamt gewaltig in sich haben. Auch hier gilt: Was das "Master System" kann, bringt das "Gamegear" schon lange! Einzig das Pad war ein kleiner Minuspunkt. Solche Games schreien nach einem Joystick. Falls Ihr den aber auch noch am Gear anschließen wollt, ist Euch nicht mehr zu helfen.

Vom dauernden Herumgehüpfe leicht genervt, verlegte ich mich auf eines meiner Lieblingsspiele: "California Games". Alle Disziplinen sind ausgezeichnet gelungen, prima spielbar, bieten feinste Grafik und gute Musik. Besonders das Surfen hatte es mir angetan. Je schwieriger die Figur, umso mehr Punkte bekommt man für sie. Es bedarf schon einigen Geschicks, um einen dreifachen Salto ohne Tauchübung zu beenden. Vollprofis schaffen auch einen 4er oder sogar 5er! Zwar gibt es "California Games" auch für das Gerät der Konkurrenz (Atari Lynx), aber dafür extra umzusteigen ist ja nun, Con-

verter sei Dank, nicht mehr nötig.

Last, but not least spielte ich noch "Shanghai", das eines der besten Denkspiele ist und hochgradig süchtig macht. Zwar gab es dieses Spiel schon in einer Version speziell für das Gamegear, doch die "Master Version" sieht da schon viel besser aus. Durch das kleine Display leidet die Grafik zwar, ist aber im Großen und Ganzen besser, als die Originalversion.

Fazit: Der "Master Converter" tut genau das, was er verspricht, nicht mehr und nicht weniger. Probleme traten keine auf. Somit ist das Gerät durchaus eine empfehlenswerte Anschaffung. Besonders sei es jenen Leuten ans Herz gelegt, welche noch glückliche Besitzer eines "Master Systems" (nebst Spielen) sind, und die diese Games auch außerhalb ihrer Wohnung nutzen wollen. Aber auch diejenigen, denen die momentane Softwareebbe für das Gear zu Gemüte schlägt, sollten sich den Converter ansehen.

R. Rosshirt



Die Nr.1

auf dem Wunschzettel:

PLAY TIME

Das Computer-Spiele-Magazin

Laß Dir ein
PLAY TIME - Abo
zu Weihnachten schenken!
Ein Geschenk, das öfter als
einmal Freude bereitet. Also
einfach Wunschzettel aus-
schneiden und ganz zufällig
Opi oder Oma, Papi oder
Mami auf den Tisch legen.



Wunschzettel

Lieber Weihnachtsmann,
ich wünsch´ mir ein
PLAY TIME - Abo!

Einfach den Zettel ausfüllen
und absenden an den:

COMPUTEC VERLAG
Vertriebsservice
Postfach
8500 Nürnberg 1

Ja, ich will PLAY TIME
verschenken, und zwar
an:

Für mein Weihnachtsgeschenk erhalte ich eine Rechnung in Höhe von DM 52,- für ein Jahr.

1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Ich kann meine Bestellung innerhalb von 14 Tagen widerrufen. Als Datum gilt der Poststempel.

2. Unterschrift

KONSOLEN Spiele



Da sieh an: Pac-Land. Das waren meine ersten Worte als ich dieses Spiel in die Finger bekommen habe.

Und ich dachte spontan an einen freßwütigen Pac-Man, welcher in einem Labyrinth auf permanenter Flucht vor Geistern ist. Doch als ich das Spiel in meinen Lynx schob, mußte ich zu meiner Erleichterung feststellen, daß ich mich doch im 20. Jahrhundert befinden muß. Denn aus dem kleinem Mampferspiel, ist ein comicähnliches Jump and Run Spiel geworden. Die Geister sind auch nicht mehr zu Fuß unterwegs, sondern fliegen mit Hubschraubern, fahren mit Autos oder springen auf Springstäben

durch die Gegend. Auch sehen sie nicht alle gleich aus. Sie sind so verschiedenartig, wie die Farben des Regenbogens (ha, ha). Im Vergleich dazu, hat sich unser kugelrunder Held kaum verändert. Man hat ihm lediglich ein leichtes Facelifting verpaßt. Auch im Spielschema hat sich nichts Umwerfendes getan.

Der Sound erinnert mehr an den Gameboy (nichts gegen den Gameboy). Die Grafik ist zwar nicht besonders schlecht, aber bei eingehender Betrachtung mag auch keine rechte Freude aufkommen. Kindlichere Gemüter könnten da allerdings anderer Meinung sein, da es sicherlich auch Spaß machen kann durch eine Comiclandschaft zu marschieren und sich von Geistern jagen zu lassen.

Carsten Szameitat



Endlich ist sie da, die Flugsimulation aus den guten alten Zeiten für den Lynx.

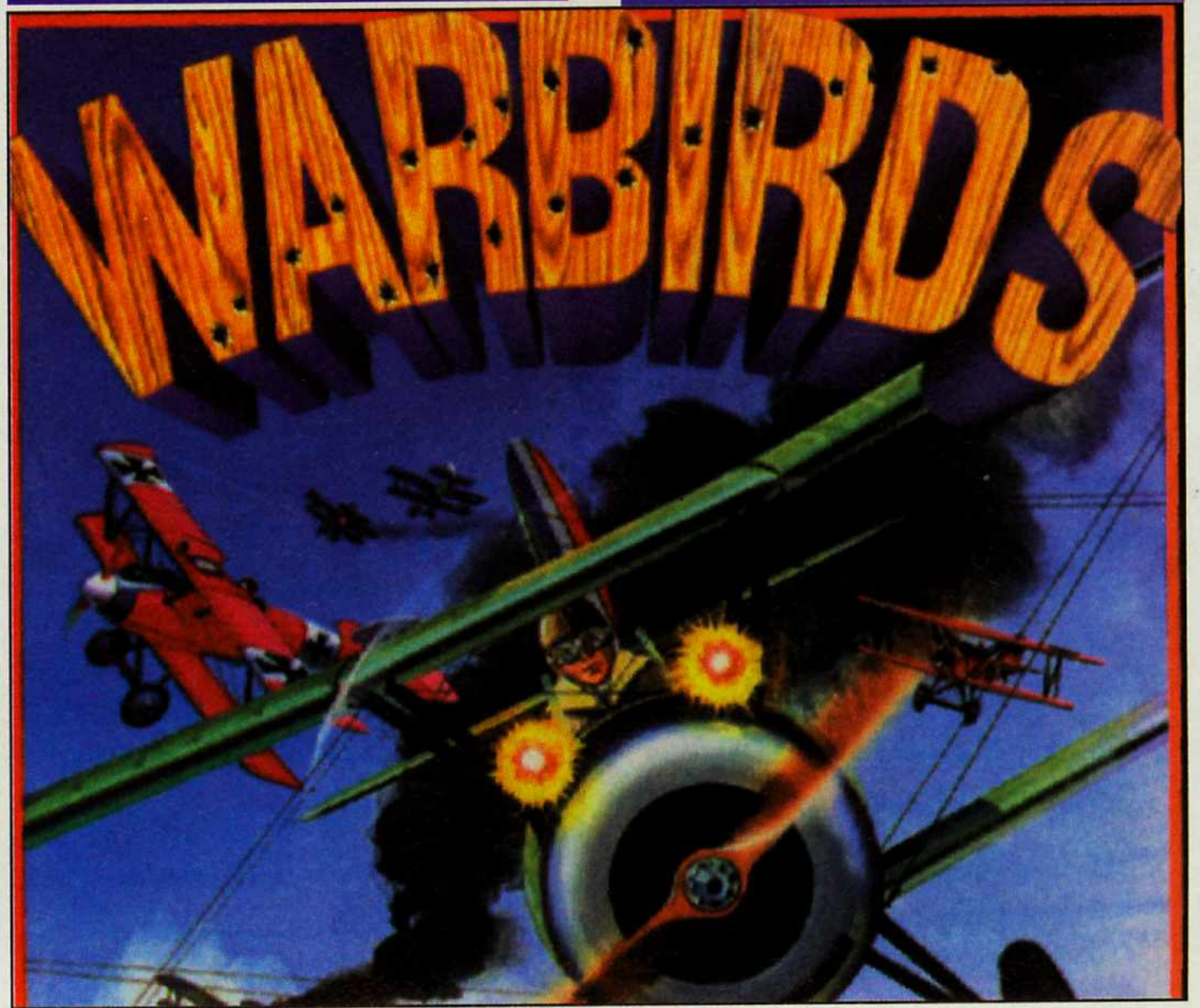
Schon kurz nach dem Einschalten stellt man fest, daß dies ein gelungenes Spiel sein muß, fliegen doch erstmal die Namen der Hersteller auf die Windschutzscheibe Deines Flugzeuges, von dem Du eine wunderbare Aussicht auf verschiedenfarbige Felder hast. Der Flug durch den 1. Weltkrieg kann beginnen.

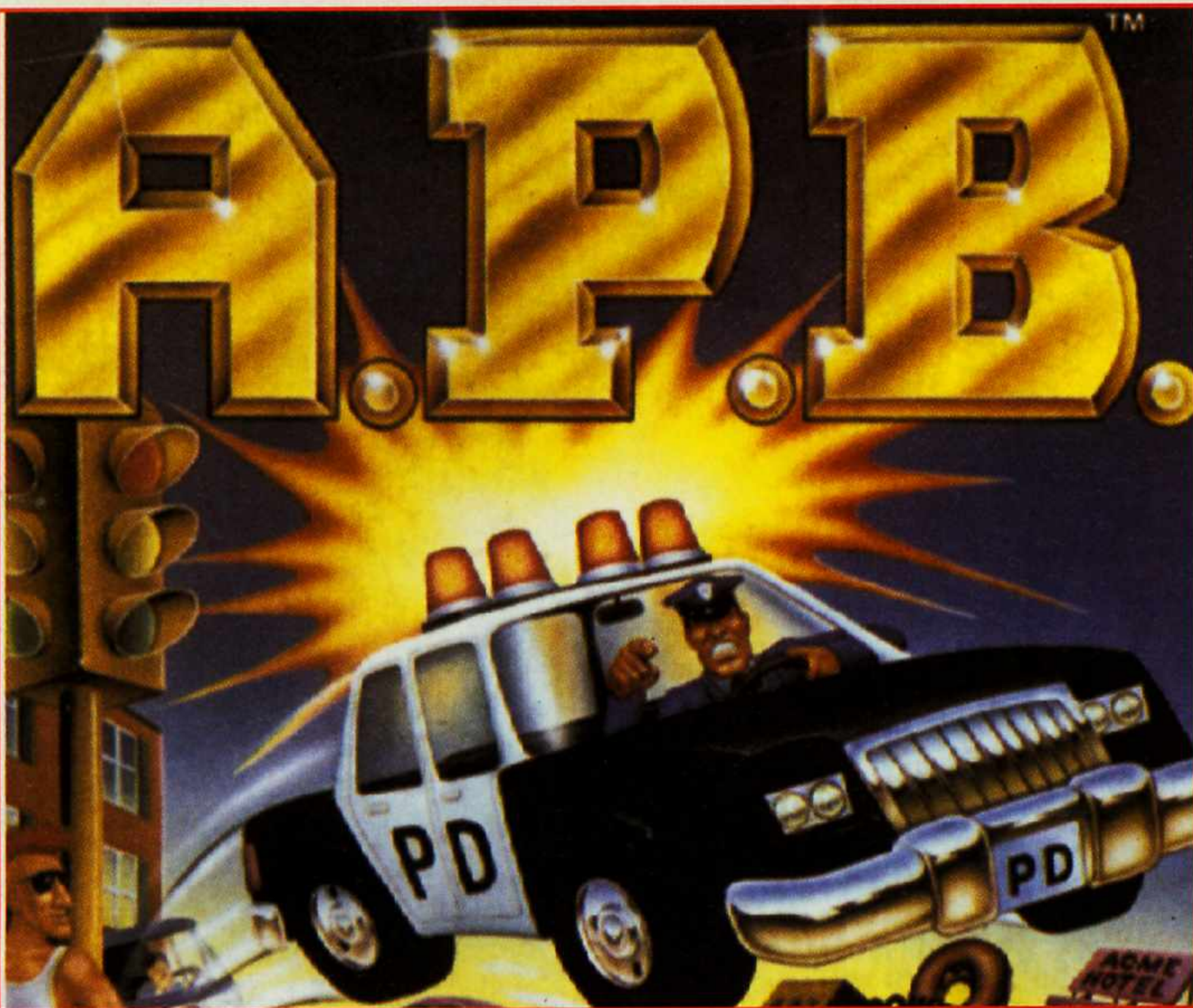
Mit unserem Doppeldecker kann man fast alles anstellen. Möglich sind z. B. Rollen, Loopings. Doch wenn man einen Blick auf die Instrumente wirft, erkennt man eines, welches die Belastbarkeit Deiner Maschine erkenntlich macht. Sollte dieses in den roten Bereich absinken, so ist das Flugzeug für kurze Zeit nicht steuerbar. Außerdem befinden sich im Cockpit noch ein Höhenmesser, eine Öldruckanzeige, ein Kompaß und eine Anzeige für erzielte Abschüsse. Das

Cockpit ist grafisch gesehen nicht so toll. Aber man wird durch den reellen Ausblick entschädigt. Grüne Ebene mit Bergen (Ägyptens Pyramiden in Grün), große und kleine Häuser, das ganze teils mit einer Wolkenschicht überzogen (optimal, um sich vor seinen Feinden zu verstecken).

Belohnt wird ein Abschluß mit einer Ehrung und dem nächsthöheren Dienstrang (Offizier...). Sollte man aber selber abgeschossen werden, so bekommt man lediglich eine Trauerfeier. Für jemanden der seine Flugsimulationen auch unterwegs nicht vergessen kann oder seinen PC nicht mit ins Bett nehmen will ist dieses Spiel ein Superersatz.

Carsten Szameitat





In die lange Reihe der Automatenumsetzungen für den Lynx, reiht sich nun auch, das schon in den Spielhallen kaum vom Erfolg umwobene, A.P.B. ein.



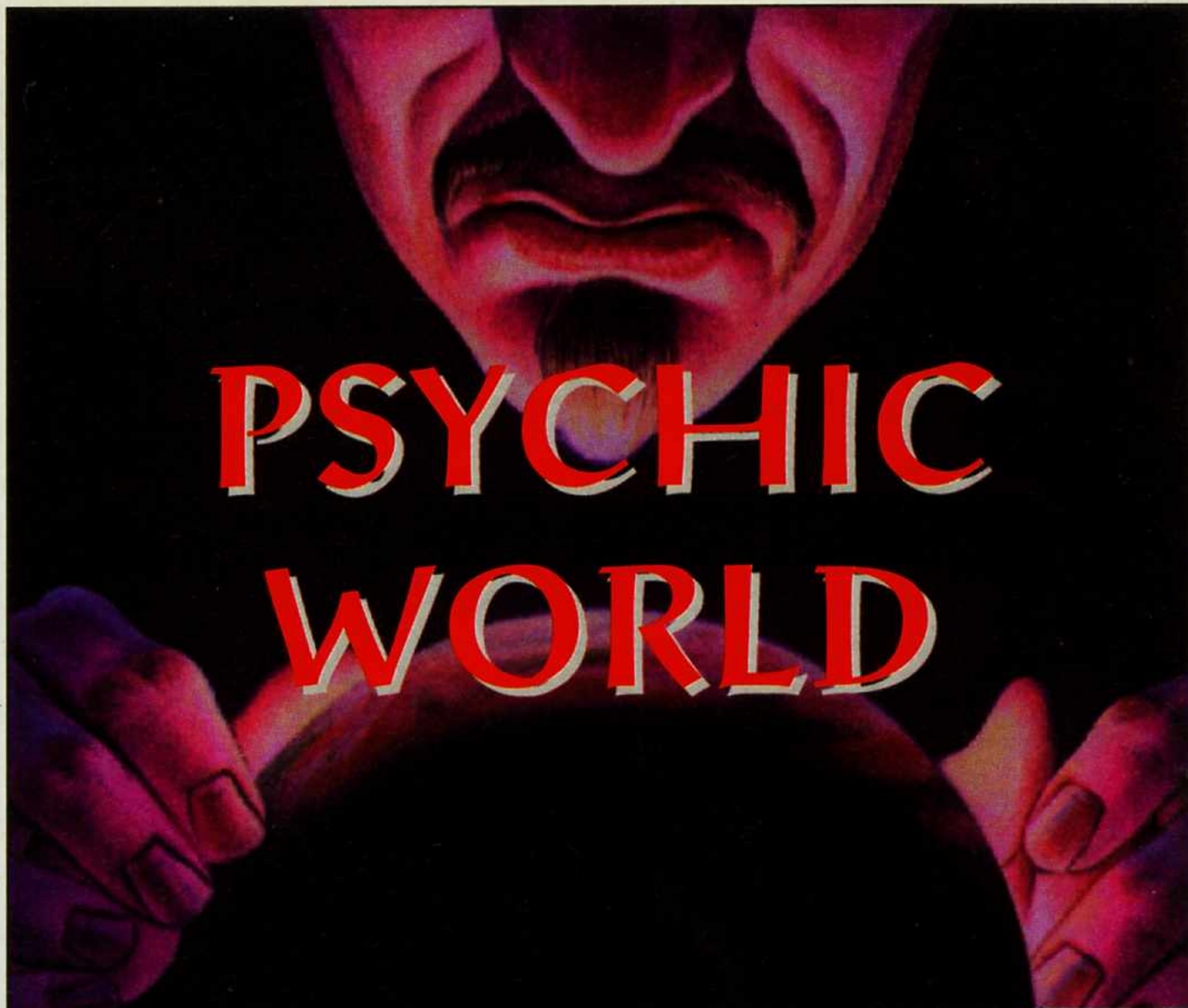
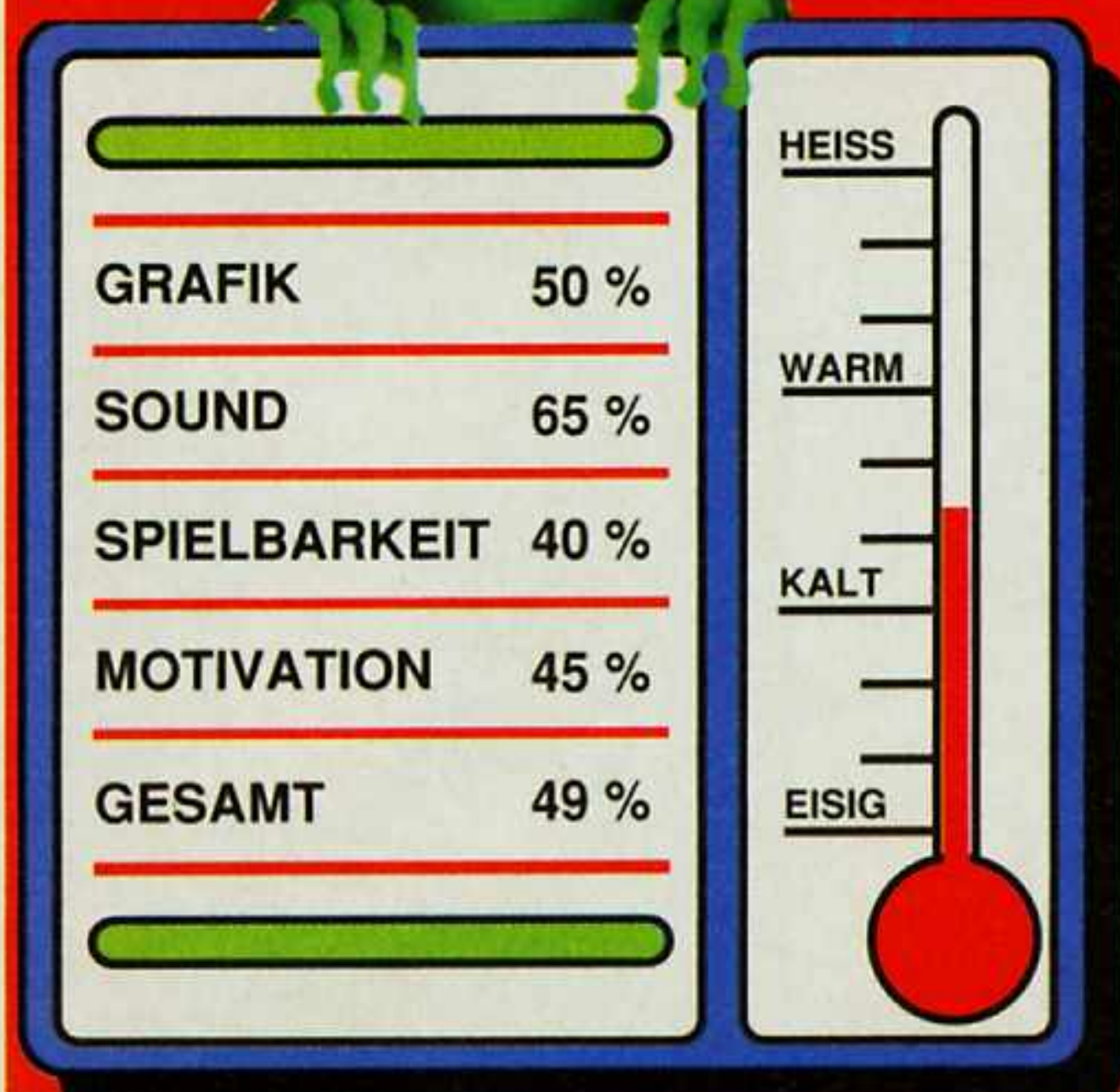
Sicherlich gehört der Beruf des Streifenpolizisten zu den Berufswünschen vieler Jungs, angesichts dieses Spiels sollte man darüber jedoch einmal nachdenken.

Das übergeordnete Spielprinzip und damit auch der vermeintliche Spielwitz, liegt in der Ausführung der verschiedenen, auf dem Bildschirm erscheinenden Anweisungen, die sich an den Fahrer des erbsengroßen Polizeiwägelchen richten. Nun gilt es mit Adleraugen (also aus der Vogelperspektive) die teils chaotische Steuerung unter Kontrolle zu bringen. Erst nach Bewältigung dieses Schlamassels aus Links- und Rechtsbewegungen, kann man immerhin unter gutem Sound und guter Sprachausgabe bei einer eher bescheidenen Grafik, daran gehen, seine jeweilige Mission zu erfül-

len. D.h., Besoffene von der Straße zu hupen, Verbrecher hinter Gitter zu bringen, Donuts zu mampfen und auf seinen Tank zu achten. Dabei sollte man auch nicht den Lauf der (Spiel-)Zeit außer acht lassen und sich um himmelswillen nicht vom Ruckelruck-Scrolling irritieren lassen.

A.P.B. qualifiziert sich so, trotz einer nicht alltäglichen Spielidee, durch erhebliche Umsetzungsmängel selber ab.

Thorsten Szameitat



Eines der neuesten Spiele für den Game Gear nennt sich PSYCHIC WORLD und erinnert sehr an SUPER MARIO BROTHERS von Nintendo.



Dr. Kravik ist ein genialer Wissenschaftler, der sich in einem Wald ein Forschungslabor eingerichtet hat.

Hier experimentiert er mit einer Vielzahl von Tieren, wobei ihm die die beiden Schwestern Lucia und Cecile assistieren. Alles war in bester Ordnung, ... bis sich die süßen Tierchen des Wissenschaftlers, aufgrund einer Explosion, selbstständig machen und Cecile entführen.

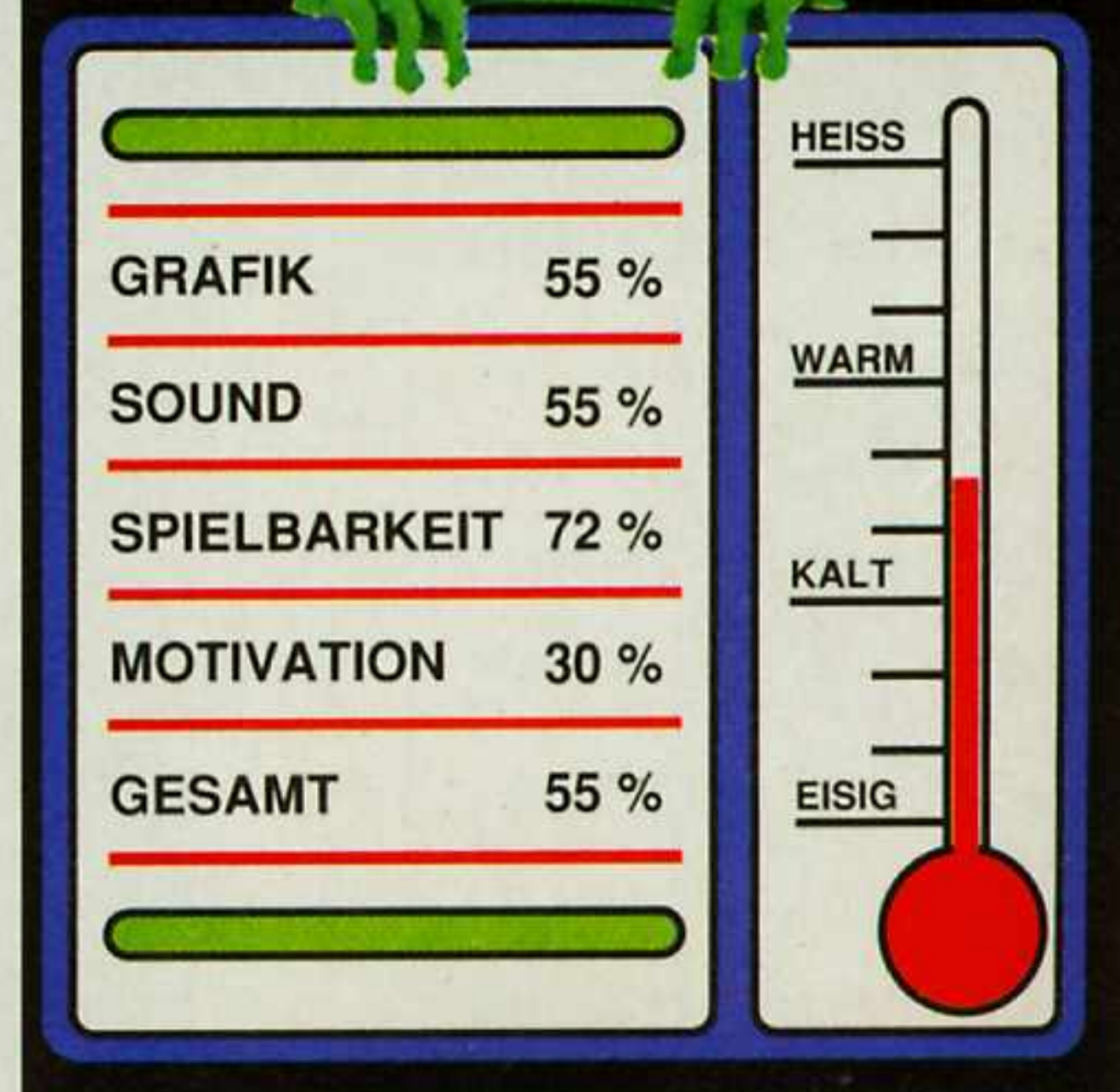
Da hilft nur eins (bzw. eine), nämlich Lucia. Sie wurde vom Professor mit einem ESC-Verstärker ausgerüstet, mit dem sie außergewöhnliche Fähigkeiten erhält. Sie kann jetzt viel schneller laufen und springen. Außerdem verfügt sie über eine Reihe von Spezial-Waffen.

Da wäre zum einen das Schutzschild, welches Lucia für kurze Zeit vor feind-

lichen Angriffen schützt, sowie die Explosion, welche alles in der näheren Umgebung in Fetzen reißt. Mit dem Schwebesymbol kann Lucia durch den Raum schweben und via Teleportierung gelangt sie an den Anfang der jeweiligen Spielrunde. Desweiteren gibt es noch Psy-Kanonen, Hydrowellen und andere Waffen, mit denen Lucia der schwere Kampf gegen die Monster erleichtert wird.

Das Spiel ist nicht besonders einfallsreich gemacht, dennoch macht es Spaß immer wieder kleine Monster und Riesenpflanzen zu vernichten um irgendwann einmal Cecile und die Menschheit zu retten.

Carsten Szameitat



KONSOLEN Spiele



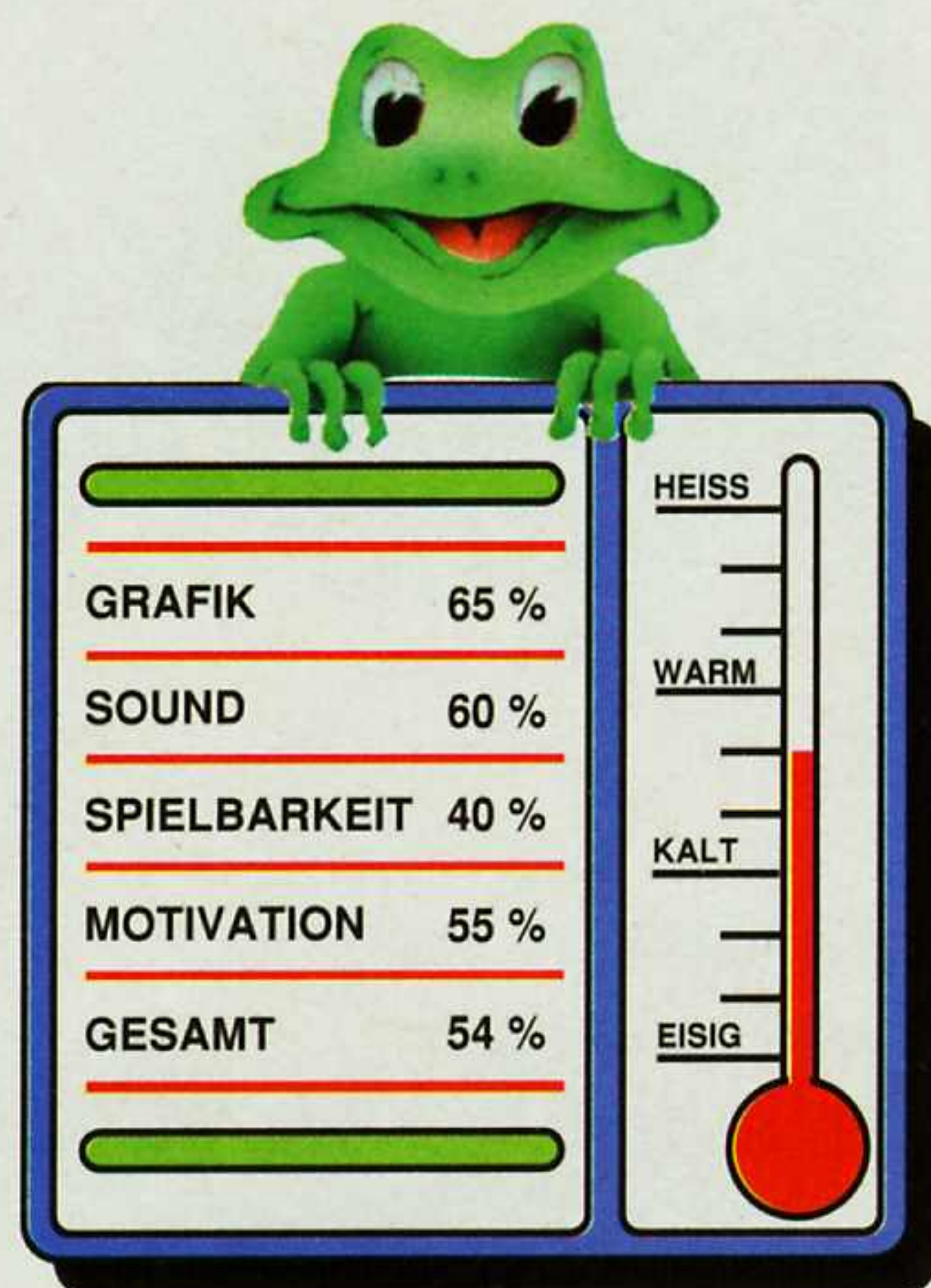
Heute wollen wir Euch mal wieder zwei Spiele für das Sega-Master-System vorstellen. Diesmal dürften wohl vor allem die Freunde von Actionspielen auf Ihre Kosten kommen.

Fire & Forget II ist der Titel unseres ersten Spieles. In Deiner Funktion als Pilot eines supermodernen Kampfgefährts ist mal wieder Deine Person gefragt, wenn es darum geht, den Weltfrieden zu sichern. Ein Terroristenkonvoy ist auf dem Weg, eine ganze Stadt in die Luft zu sprengen, und Du mußt ihn noch vor Erreichen der Stadt aufhalten und zerstören. Um überhaupt an den großen Superpanzer mit der Megawaffe zu kommen, mußt Du Dir erst den Weg an unzähligen Vorposten vorbei bahnen. Erwähnenswert bei diesem Spiel sind vor allem die vielen unterschiedlichen Gegner, insgesamt 43. Jeder hat eine andere Fähigkeit oder Aufgabe. Dazu kommen dann noch fünf

verschiedene Panzer. Ganz schutzlos bist Du denen natürlich nicht ausgeliefert. Wie auch manche Deiner Gegner, so kann auch Dein Fahrzeug fliegen. Neben den 'normalen' Laserkanonen hast Du eine begrenzte Anzahl Raketen zur Verfügung. Du darfst bloß nicht vergessen, ab und zu mal wieder einen Bonus aufzusammeln, sonst geht Dir der Sprit aus.

Sound wie auch Graphik können nicht mit besonderen Neuerungen aufwarten. Das ganze Spiel präsentiert sich im gewohnten Sega Master System-Kleid. Trotz der vielen Gegner sollte man den Titel am besten wörtlich nehmen.

Dieter Kneffel



Auch Freunde von Jump'n Run kommen diesmal nicht zu kurz. Die Vorgeschichte zu diesem Spiel hört sich wie eine freie Erzählung von Tarzan an...

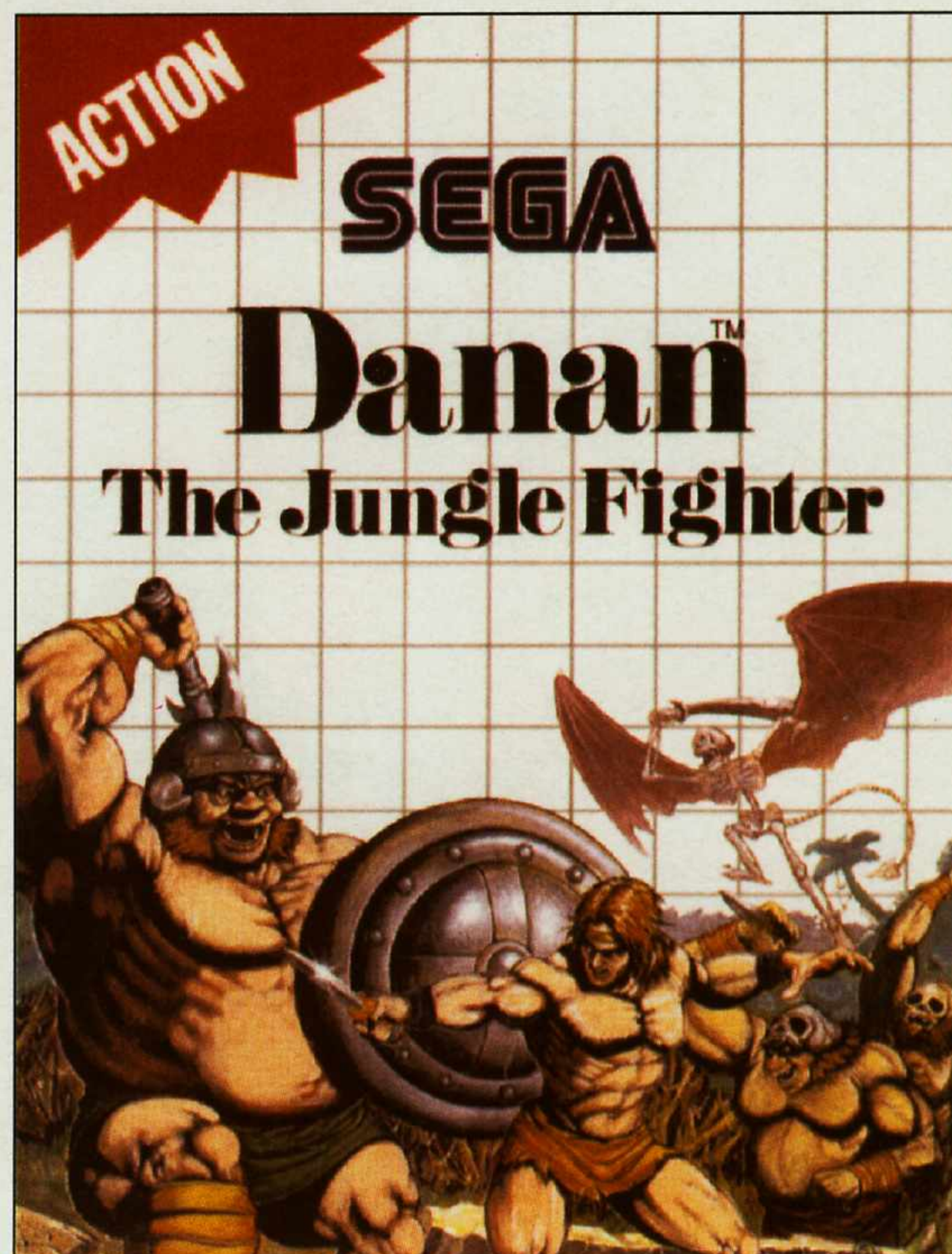
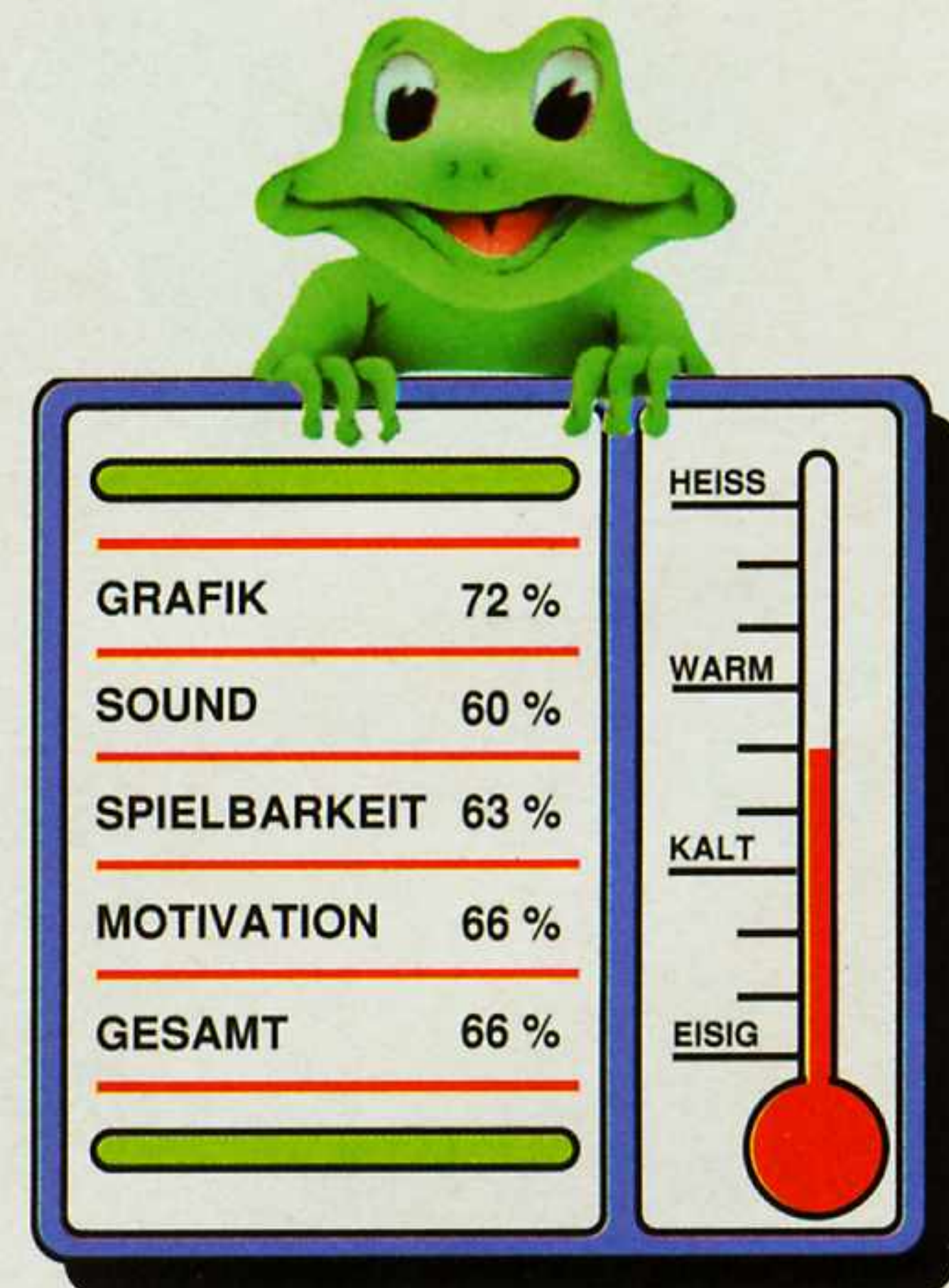
Unser Held ist im Urwald aufgewachsen und will nun im Alter von 18 Jahren den Mord an seinem Pflegevater rächen. Dazu muß er zuerst zu einem Propheten im Nordosten des Urwalds, der ihm wichtige Informationen über den Verbleib des Bösen gibt. Um gegen das 'Böse' bestehen zu können, was immer das auch sein mag, mußt Du als Spieler erst die drei heiligen Gegenstände in Deinen Besitz bringen. Ansonsten bist Du nicht in der Lage, Deinem Angreifer zu widerstehen.

Wie Dir ein freundlicher Mensch in einer Hütte gleich zu Anfang zu verstehen gibt, kannst Du auf zwei Wegen zum Propheten im Nordosten gelangen. Einer-

seits kannst Du Dir Deinen Weg in bewährter Metzertechnik durch den Urwald bahnen, oder Du wagst einen Blick in die Unterwelt. Hier mußt Du Dich dann vor glühender Lava in Acht nehmen.

Auch hier wurde nicht gerade verschwenderisch mit der Anzahl der sichtbaren Gegner umgegangen. Der Sound entspricht ebenfalls dem üblichen Gedudel, daß ein Sega-Mastersystem so von sich gibt. Interessant dürfte dieses Spiel eigentlich nur für diejenigen unter Euch sein, die noch keines in dieser Art besitzen.

Dieter Kneffel



ROLLERGAMES

TOP GUN

THE SECOND MISSION

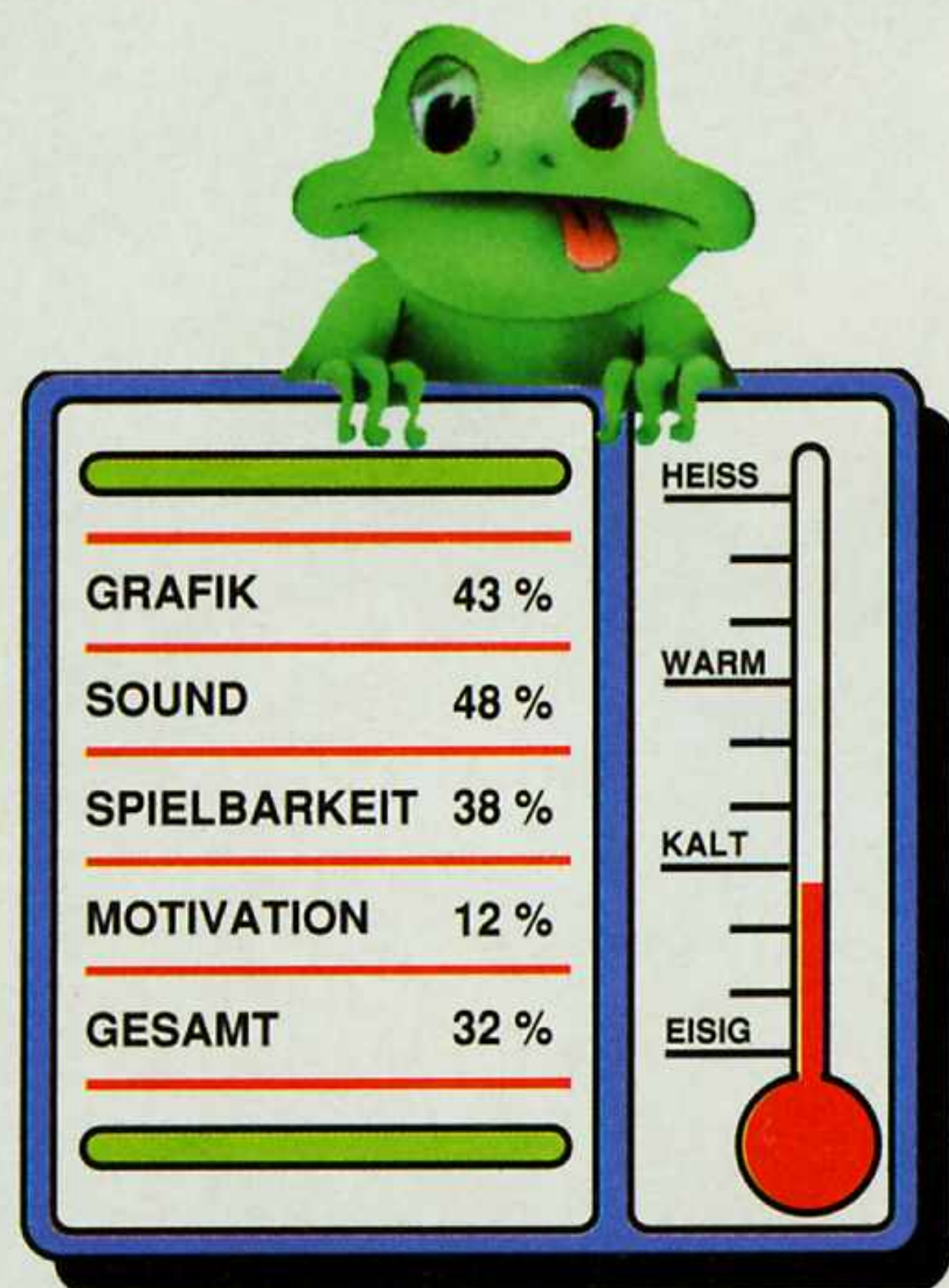


Die Flut der allmonatlichen Neueröffnungen spült neben einigen wenigen wirklichen Highlights regelmäßig auch eine ganze Menge an durchschnittlichen bis miserablen Spielen auf unsere Schreibtische.

"Rollergames" ist eines davon, ein völlig überflüssiger Release aus dem Hause Konami, bei dem es sich weder um die Computerumsetzung von "Starlight Express", noch um die Rollschuhversion von "Speedball", sondern um ein billig aufgemachtes Prügelabenteuer handelt. Eine böse Untergrund-Organisation mit dem klangvollen Namen V.I.P.E.R. hat den beliebten Commissioner der RollerGames an einen unbekanntem Ort entführt. Sofort brechen die drei besten Rollschuh-Teams auf, um den zahlreichen Bösewichtern kräftig eins auf die Mütze zu geben. Vor einer lieblos-designten Hintergrundgrafik

schlagen sich unsere Helden dabei mit "Fischgesichtern", "Mond-Hündchen" und einer bunten Palette an wilden "Roller Punks" herum, begegnen einem ganzen Sammelsurium an Hindernissen und Fallen und treffen nach und nach auch auf die einzelnen Mitglieder der V.I.P.E.R.-Führungsriege. Als Spieler hat man dabei nicht nur mit einer zähen Steuerung, widerlich flackernden Sprites und einem ruckartigen Scrolling zu kämpfen, sondern wird dank des einfachen Schwierigkeitsgrades kein einziges Mal so richtig gefordert. Die lahme Geschwindigkeit und die durchschnittliche Musik laden ebenfalls nicht zu einem längeren Verweilen in der pseudo-endzeitmäßigen Atmosphäre ein.

Stefan Gnad

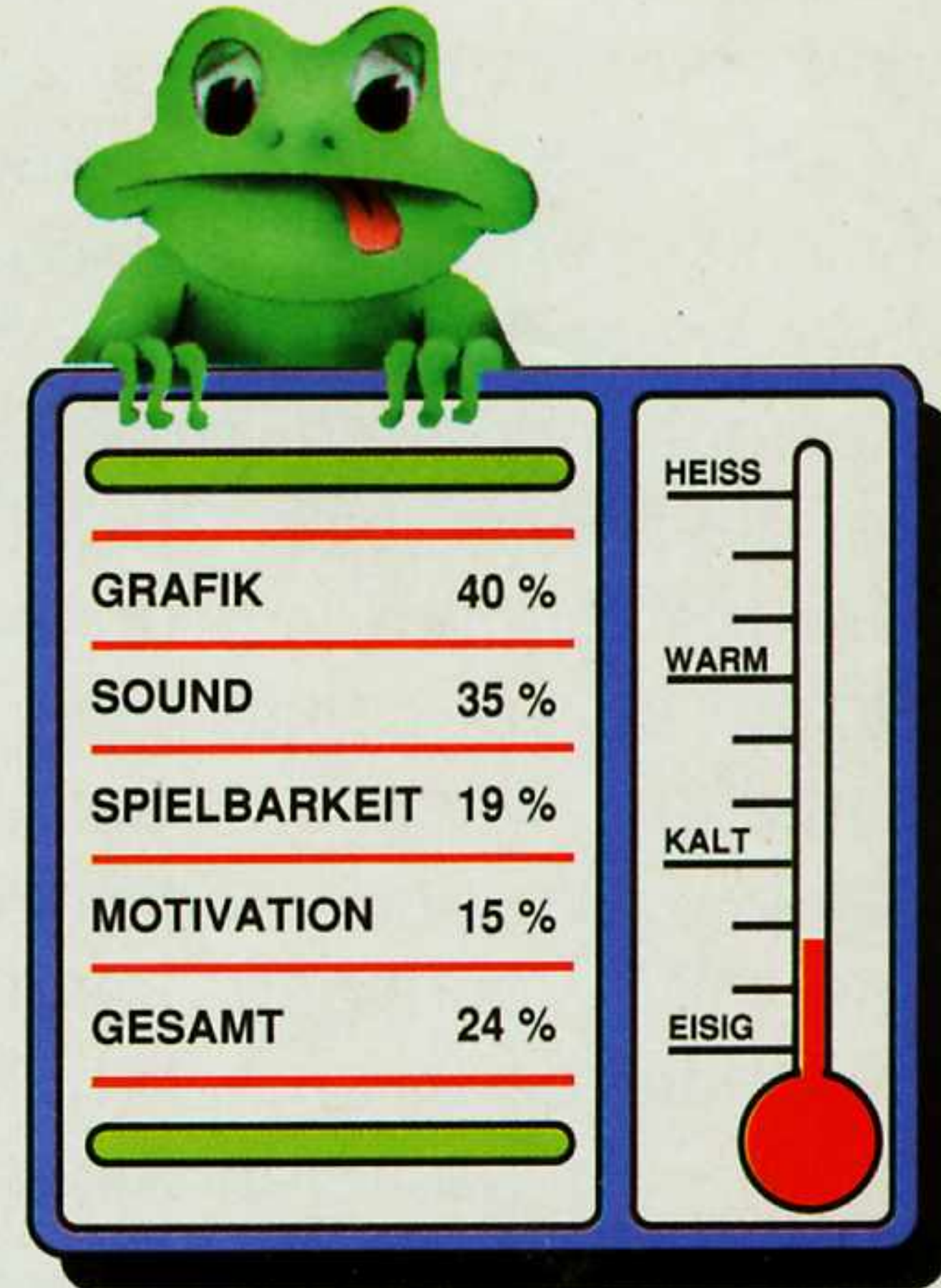


Du hast Dir Deine Flügel in TOP GUN verdient. Jetzt wollen wir sehen, ob Du sie behalten kannst!", so die Kurzinformation der Verpackungsrückseite. Hier stellt sich mir, aufgrund der nicht gerade hohen Spielbarkeit, die Frage: "Welche Flügel?" Doch ich möchte nicht zu viel vorwegnehmen.

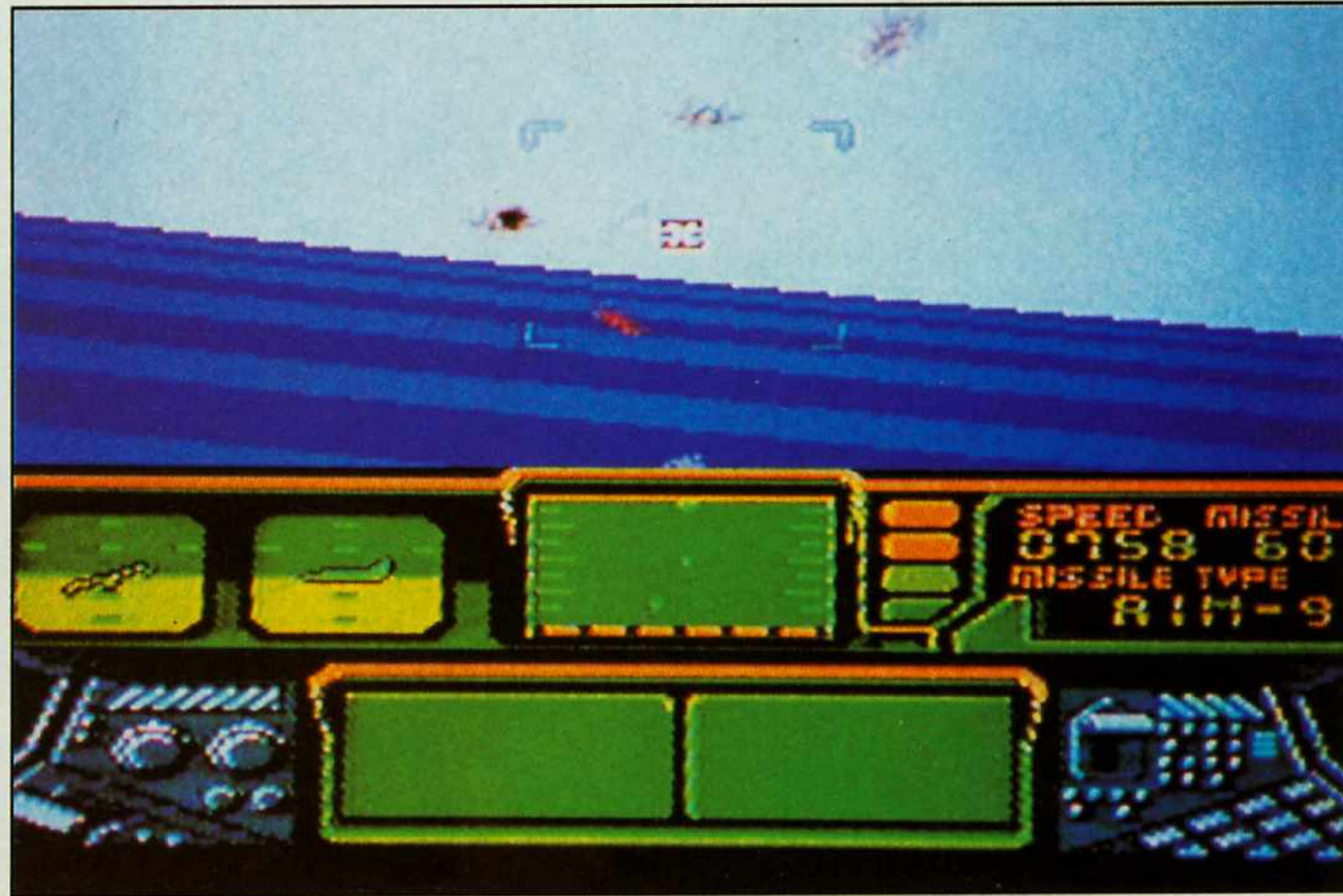
Nach dem Start präsentiert sich die Story mit sehr guten, stimmungsvollen Grafiken und einer nicht einmal schlechten Titelmusik. Der gespannte Nachwuchspilot zeigt sich von der qualitativ guten Einleitung beeindruckt und stellt natürlich hohe Ansprüche an das eigentliche Spiel. "Kurz die Anleitung überflogen und hinein in ein actiongeladenes Ballerspiel", dachte ich mir. Doch weit gefehlt. Durch die unglaublich langsame Steuerung vergeht dem Joypad-Akrobaten jeglicher Spielspaß "wie im Flug"! Die katastrophale

Hintergrundgrafik und schrecklichen Soundeffekte (wurde etwa ein Staubsauger digitalisiert?) lassen die anfängliche Motivation sehr schnell auf den Nullpunkt sinken! Die einzigen Lichtblicke sind wirklich die sehr schön gezeichneten Zwischen- und Endsequenzen. Auch der 2-Spieler-Modus läßt das Fliegerherz nicht höher schlagen, denn hat der feindliche F14-Pilot erst einmal Euer Flugzeug im Fadenkreuz, so gibt es kein Entkommen. Schade, denn gerade dieser Modus ist doch besonders interessant, um seinen Freunden zu zeigen, wer der Meister des Joypads ist!

Oliver Menne



Dann lieber Starlight Express



Tom Cruise könnte es nicht fassen



Als erstes in unserer PC-Engine Ecke stellen wir den Nachfolger eines alten Bekannten vor. PC-KID "Pithecantropus Computerurus II" knüpft an das in Ausgabe 8/9 '91 vorgestellte "Pithecantropus Computerurus" an.

An der Grundidee wurde nichts Wesentliches verändert. Unser Schützling hüpf, springt, schwimmt und beißt sich von Level zu Level, stets auf der Hut vor Felsbrocken oder fleischfressenden Pflanzen. Auch diesmal begegnen ihm wieder die seltsamsten Gestalten. Je nachdem, was unser Urkind so auf seinem Weg verzehrt, wachsen seine Kräfte. Wo unser Schützling nicht springen kann, frißt oder beißt er sich halt durch - im wahrsten Sinne



Nippons Fred Feuerstein Spiel ...

des Wortes. Kommt unserem Baby eine fleischfressende Pflanze in den Weg, so genügt ein Sprung, und schon ist diese 'entschärft'. Als Belohnung kann unser Männchen die Pflanze als Trampolin benutzen, um sich in sonst unerreichbare Gefilde zu begeben. Man-



... steht mit Sicherheit nicht am Abgrund.



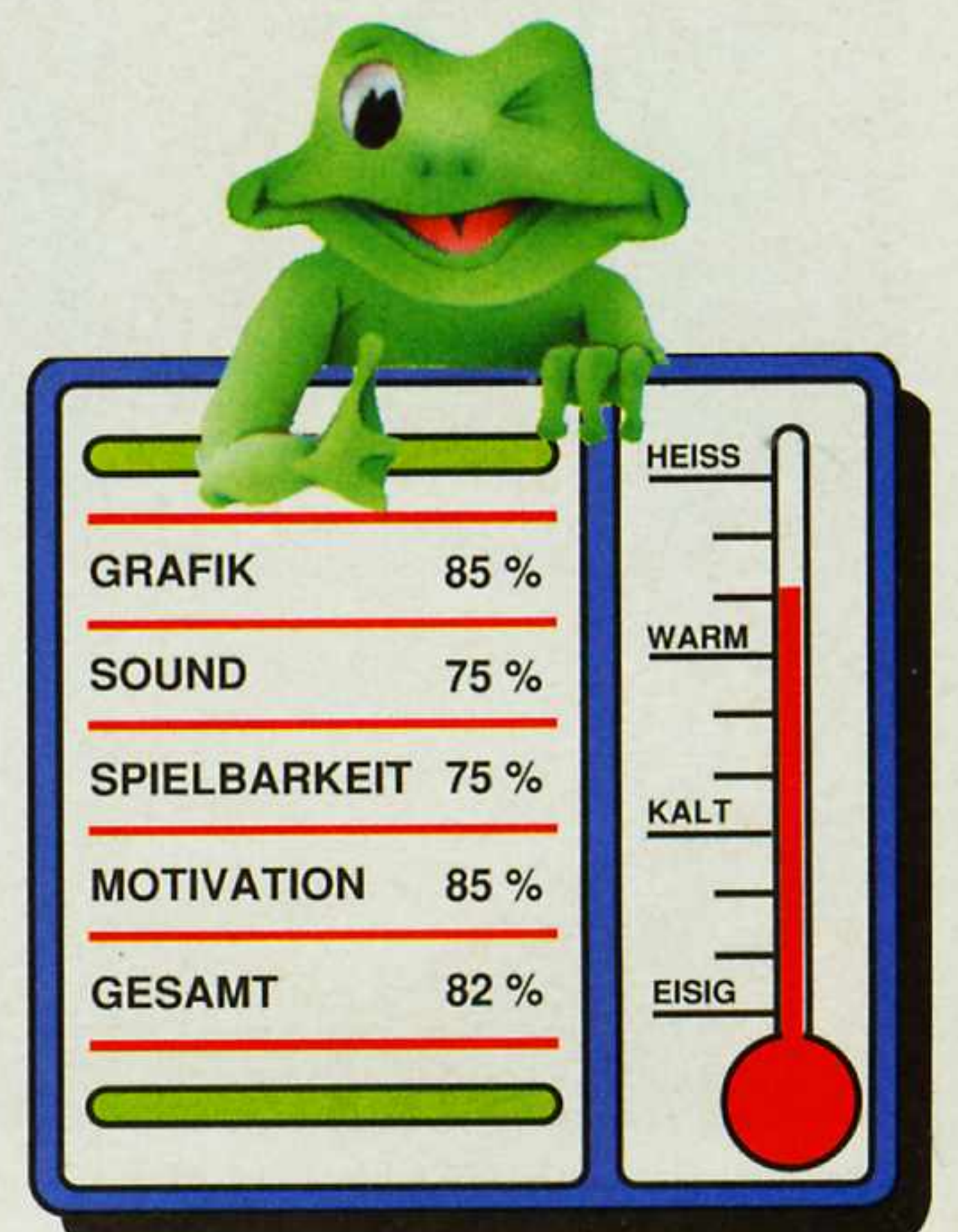
Hoppe, hoppe, Reiter.

an einer Angelschnur 'hochfressen'. Gelingt es ihm nicht aufs erste mal, muß er sich am Hang hochnagen. Am Ende eines Levels wartet dann meist das bekannte Monster in Form eines feuerspeienden Drachens auf unseren kleinen Helden.

Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Graphik etwas verfeinert und erweitert. Jetzt gibt es noch mehr und vor allem andere Objekte zu sehen. Die Hintergrundmusik hörte sich etwas schräg an, doch ändert das nichts an der Motivation. Die abenteuerliche Weise, in der sich unser Baby fortbewegt regt auf alle Fälle zum Weiterspielen an. Alles in allem ein schönes Jump `n Run-Spiel, an dem nicht nur Freunde des Genres Gefallen finden dürften.

Dieter Kneffel

che dieser Pflanzen geben besondere Bonushappen preis. Nach deren Genuß kann sich unser Kind mit Herzchen seiner Haut erwehren, oder es scheint vor Kraft nur so zu platzen. Störend ist vielleicht nur, daß die meisten dieser Optionen auf japanisch erscheinen. Nachdem unser Schützling einen Teich durchquert hat, muß er sich



HE SYSTEM
PC Engine

ボンバーマン

BOMBER MAN

Vol.34

©1990 HUDSON SOFT



HUDSON SOFT



Hudson Soft
PC-Engine
ca. 80,- DM

HuCARD

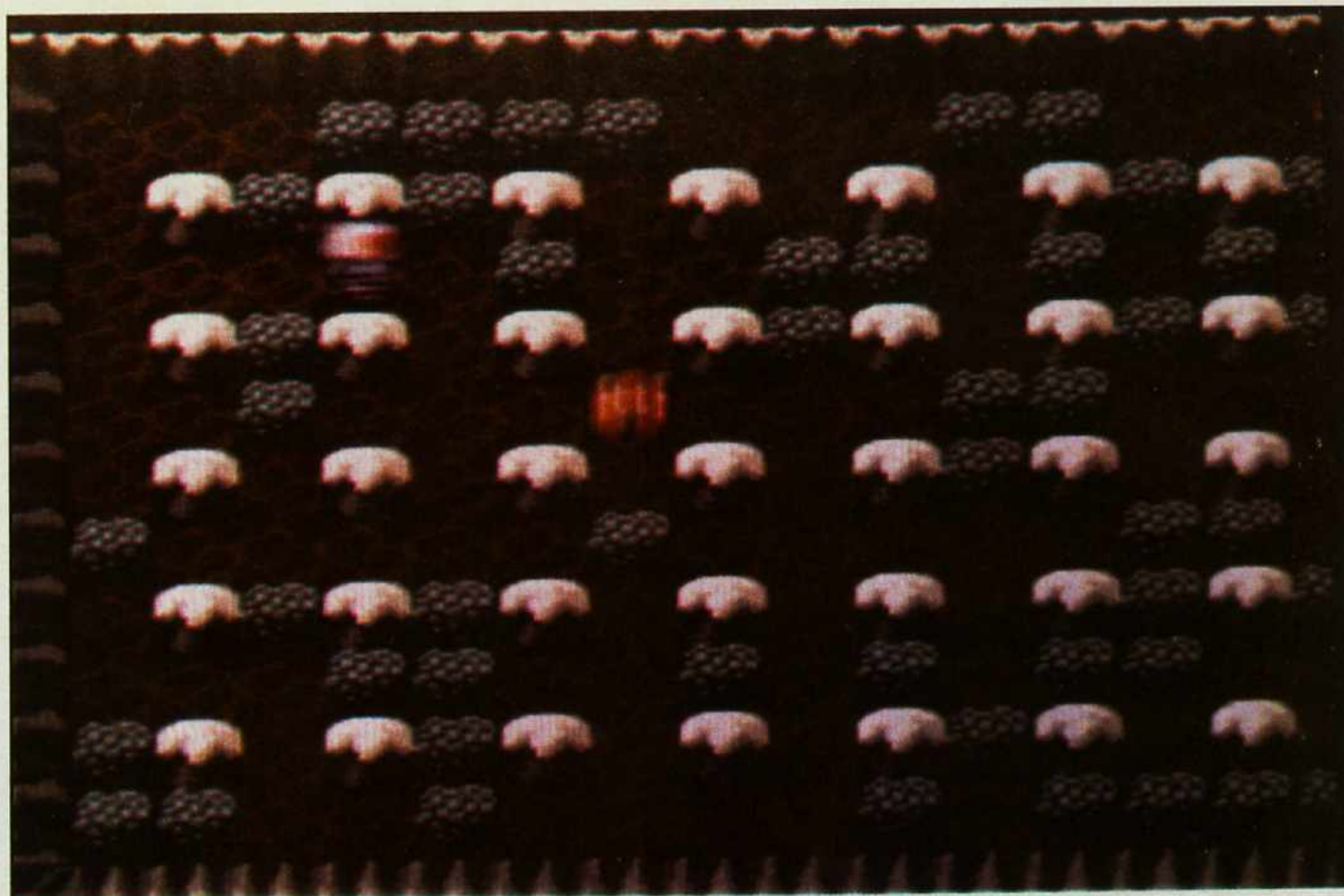
den Braunen lassen sich die grauen Ziegel nicht sprengen. Ganz alleine ist unsere Hauptfigur da nicht. Neben unserem guten Helden gibt es, wie könnte es auch anders sein, böse Monster, die ihm nur zu gern auf den Pelz rücken wollen. Doch so ganz wehrlos ist unser Held natürlich nicht - er ist mit der einzigartigen Fähigkeit ausgestattet, Bomben zu legen.

Um nun einen Level weiter zu kommen, ist es Aufgabe des Spielers, die Bomben so anzubringen, daß sie die Monster wegsprengen. Natürlich muß unser Held aufpassen, daß er nicht selbst Opfer seiner Knalleri wird.

Im wahrsten Sinne des Wortes mit einem Knallbonbon wartet das nun endlich auch in Deutschland vertretene Softwarehaus HUDSON SOFT auf: BOMBERMAN! Unser Held befindet sich diesmal in einer Art Labyrinth, welches sehr entfernt an "Boulder Dash" erinnern könnte. Da gibt es zwei unterschiedliche Arten von Steinen. Im Gegensatz zu



Bombensache, was?



Endloser Spielspaß. Vor allem der grandiose Multiplayer-



Modus sorgt für nicht enden wollende Kleinkriege.

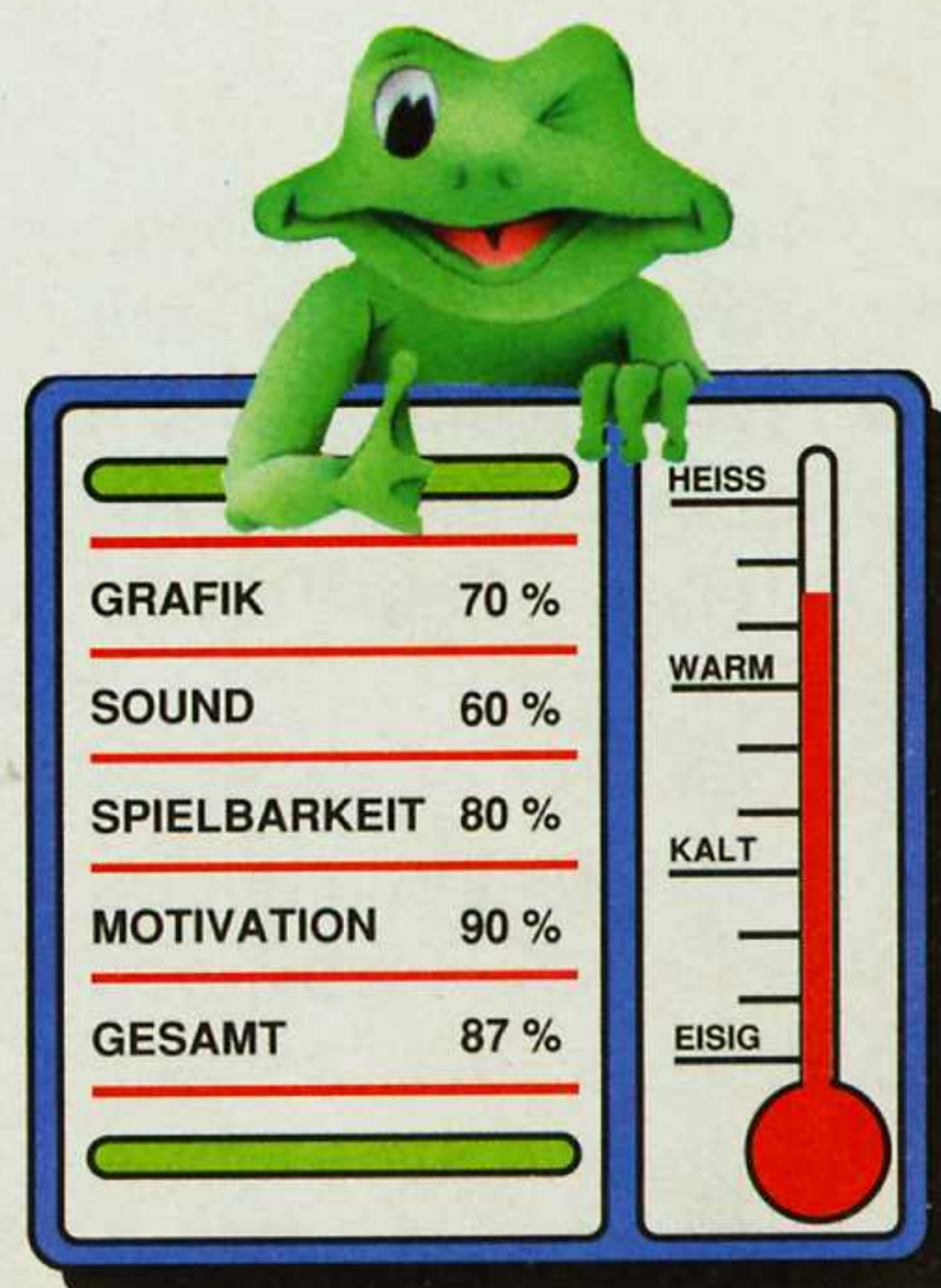
Erst wenn alle Monster pulverisiert sind, ist ein Fortkommen möglich. Hierzu muß dann aber erst noch der Ausgang gefunden werden. Auf jedem Spielfeld befindet sich mindestens ein verstecktes Bonusteil, welches die Fertigkeit unseres Sprengmeisters verbessert. So wird etwa die Sprengkraft erhöht, oder einfach nur die Spielfigur schneller.

Wie könnte es auch anders sein, die Anforderungen steigen mit jedem Level. Sowohl Grafik, als auch Sound präsentieren sich in gewohnter PC-Engine Manier. Wie bei den meisten Engine-Spielen dürfte jedoch der Sound nach einigen Runden etwas nervig sein. Da die Motivation bei diesem Spiel hauptsächlich von der Spielidee aus-

geht, ist die Graphik eher etwas schlicht gehalten. Die Paßwortoption erweist sich bei diesem Spiel als sehr vorteilhaft. Hier gleich mal ein paar Codes:

RXYRNEKA
MKZAOGYK
MCOJWQCC
ROGVGEP
RBGVPBHY

Dieter Kneffel





Handgelenken kann der Krabbelheld alles einwickeln und verweben, was nervig ist. Das rotblaue Insekt, das unzählige der alten holzhaltigen Marvelcomicblättchen füllte, wurde nun für Eure Entertainmentmaschine wiederentdeckt. Gott sei Dank war man sich der Ausnahmestellung der SPINNE in der U-Literatur bewußt und hat kein Durchschnittsspiel daraus verbrochen. Im Gegenteil nun liegt wohl die beste Softwareumsetzung des Kriechtieres vor. Es begegnen Euch die wichtigsten Superschurken der Serie, wie Dr. Octopus, der Kobold, die Echse, der Sandmann, und natürlich der P.P.'s Erzfeind der KINGPIN. Er ist es, der die Stadt terrori-

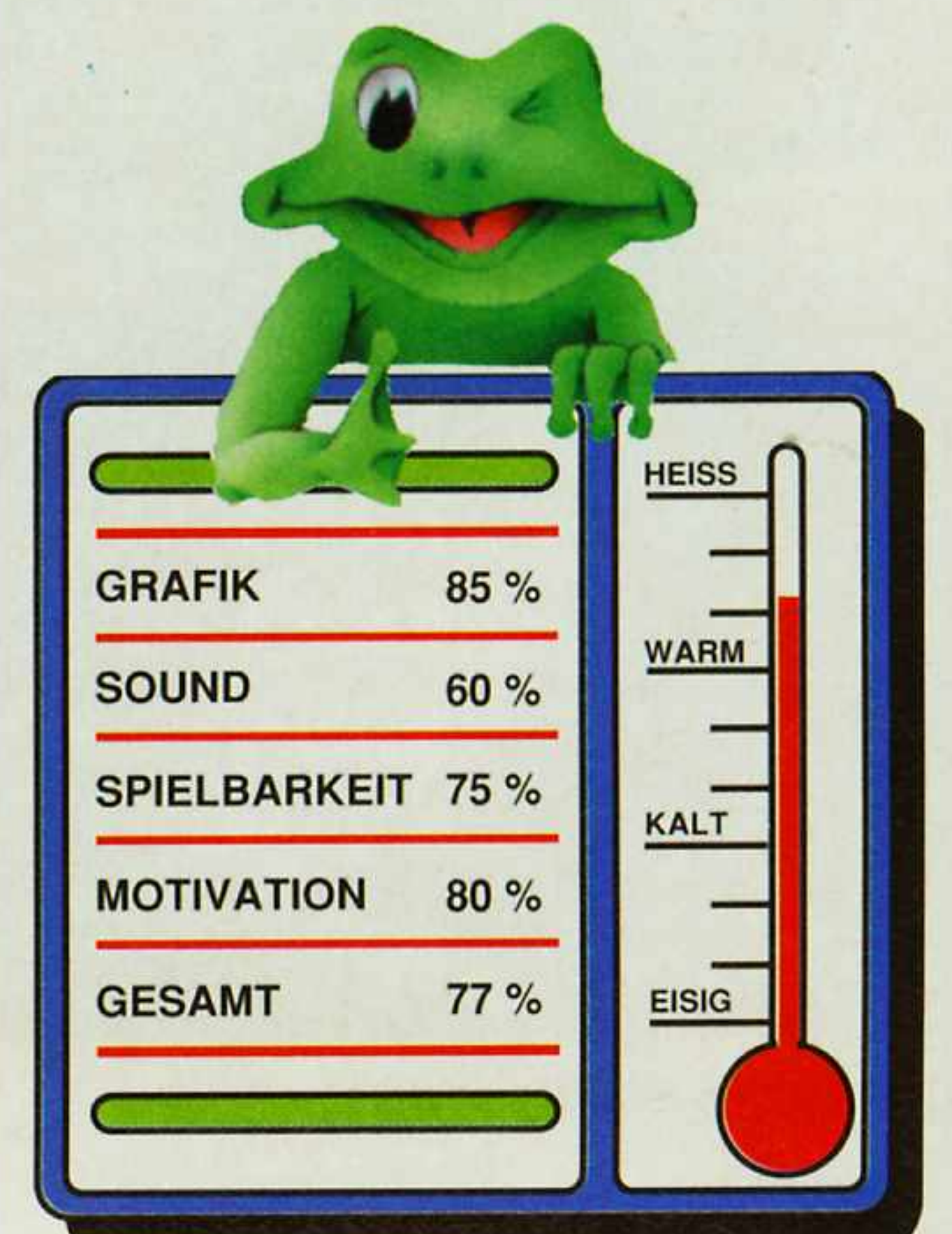
nicht billig. Ausruhen kann sich Peter Parker immer in seinem Apartment, natürlich inkognito. Das kostet zwar Zeit, ist aber immer noch besser als in DOC OCs Tentakeln zu enden. Das Comicgenre kommt einem Videospiel darstellungsmäßig natürlich entgegen und so sind die Grafiken durchwegs "marvelous". Die Steuerung ist einfach und präzise, lediglich der Sound fällt hinsichtlich der ansonst gewohnten satten Segadröhnung etwas ab. Eben TWFFT! und ZZIPP!



siert: In 24 Stunden geht die Bombe hoch. Ihr kämpft also nicht nur gegen dessen Schergen, sondern auch gegen die Zeit. Die Suche nach dem Zünder führt die Spinne durch sämtliche Stadtviertel. Die speziellen Kampftaktiken können hervorragend genutzt werden. Hangelt Euch an den Spinnfäden von Hochhaus zu Hochhaus. Verspritzt klebrige Webkugeln. Spinnt ein Schutzschild und klettert an allem entlang, was es gibt. Nicht vergessen: Fotos von den besten Fights zu machen, das nämlich bringt Kohle und High-Tech ist auch in der Tuschewelt

Für alle Actionfreunde ein echt gelungener Zeitvertreib. Für die Marvelfangemeinde ein Muß.

Christian Müller



POW!
KAWOMMM!
ZAK!

Das sind die meist benutzten verbalen FX in der Comicwelt...

Ein Journalistenkollege allerdings wurde mit TWFFT! und ZZIPP! weltbekannt: Peter Parker in Diensten des "Daily Bugle".

Immer auf der Hatz nach den heißesten Crimestories fröhnt er einem Hobby, das sich bestens mit seinem Job ergänzt: die Verbrecherjagd. Auf seinen Trips

verwandelt sich der schüchterne Redakteur in den von Gut wie Böse gefürchteten Spiderman. Seine Fähigkeiten verdankt P.P. einem radioaktiven Spinnenbiß, der ihn gegen alle Gravitationsgesetze an Wänden und Decken kleben läßt. Was aber wäre so eine Spinne ohne ihr Netz? Dank High-Tech-Ausrüstung an den

smashhits nonstop

Mega Drive: Quak Shot, Shining in the Darkness, Road Rash, Starflight, Toe Jam & Earl, Killing Game Show, MD-Grundg. dt., 1 Jahr Garantie+Spiel 379,-
Lynx: World Class Soccer, Scrapyard Dog, Hard Drivin, LYNX 2 LIEFERBAR
NES: Super Mario Bros. 3, Boulder Dash, Gremlins 2, Duck Tales, Bubble Bobble
Game Gear: Batter Up Baseball, Pac-Man, Master System Adapter, Sonic, Putt & Putter
Game Boy: R-Type, Blades of Steel, WWFSuperstars
Master System: Populous, Xenon II
NEO GEO: Alpha Mission II, Burning Fight, Crossed Sword,
PC: Wing Commander II, Might & Magic 3, Pools of Darkness, Police Quest 3
AMIGA: Bundesliga Manager Pro., Dark Crypt, Mega lo Mania
CDTV: Grundgerät: 1498,-, F-16 Falcon

GAME GEAR
deutsch + Columns
1Jahr Garantie
nur DM 289,-

Theo
KRANZ & LADEN
VERSAND

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

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSES MAGAZIN
AN. VERSAND PER NN. 8.-DM, BEI VORK. 4.-DM.
*UPS 10.-DM

Im Zuge ihrer "Deutschland Tournee", fanden Clare Edgeley von Domark und Dean Lester von Krisalis, den Weg nach Kelsterbach, um in den (heiligen) Hallen von Bomico, ihre neuesten Produkte (sprich Spiele) den wachen Augen der Fachpresse zu präsentieren. Nach kleinen Unstimmigkeiten bezüglich der Ankunftsstermine der Gäste

domark und krisalis in deutschland

aus England, gelang es den Verantwortlichen bei Bomico, den Herren Reifschneider und Guba, alle geladenen Gäste um die entsprechenden Computer zu versammeln. Den Anfang durfte der Repräsentant von Krisalis machen, der aber schon nach kurzer Zeit die Joysticks zum Handling des "Manchester United Nachfolgers" "Face Off" an meinen Kollegen von der ASM und mich abtreten mußte. Daß es bei dieser Vorversion noch eklatante Mängel gibt, zeichnet sich allein schon im Ergebnis (1:2 tsetsetse) ab. Trotz meiner vehementen Angriffe auf das gegnerische Tor, gelang es mir so gut wie nie, den computergesteuerten Karl Friesen im gegnerischen Tor zu bezwingen. Stattdessen hatte es sich in England wohl noch nicht herumgesprochen, daß im Eishockey Eigentore nicht gewertet werden. Klar, daß die gegnerische Seite so, in einem Moment der Unachtsamkeit,

zum alles entscheidenden Tor kommen konnte. Einen ausführlicheren Test zur Vorabversion von "Face off" findet Ihr auf Seite 110, den Test der Vollversion sobald er uns vorliegt. Domark scheint den Zahn der Zeit erkannt zu haben und schickte zur Präsentation seiner Spiele eine ansehnliche junge Dame, unter deren geübten Fingern selbst ein Kampfsportspiel wie Pit-Fighter in einem ganz andern Licht erscheint. Nach einer kurzen Anweisung zum Auswahlmechanismus wurden erneut die Joysticks an die anwesenden Presseleute verteilt, wobei sich aber sehr schnell zeigte, daß dieses mit hervorragenden Kampftechniken ausgestattete Spiel, in Ermangelung jeglichen Regelsystems nicht jedermanns Sache ist, so daß ich schon nach einem kurzen Schlagabtausch nur noch gegen die computergesteuerten Gegner zu kämpfen brauchte. Nach Side-, Low- und Bander-

kicks konnten man sich dann bei einer Runde Super-Space-Invaders "entspannen". Wie der Name schon richtig vermuten läßt, handelt es sich bei SSI um die Wiederbelebung des Evergreens der Computerspiele unter Einbindung einer Reihe neuer und interessanter Features. Elemente aus Phönix und anderen Invaderspielen, wurden äußerst geschickt mit neuen einfallsreichen Animationssequenzen kombiniert. Nach dem ersten Spielen scheint sich hier ein neuer Hit anzubahnen. Den Test der Vollversion findet Ihr in Heft 1/92. Highlight und gleichzeitig Abschluß dieser Präsentation stellte ein erster Blick auf "Shadow Land" dar. Ein, vom ersten Eindruck geprägten, neuartiges Rollenspiel mit bemerkenswerten Features. Allen voran die lobenswerte "Ausleuchtung" der Räume. Per Fackeln läßt sich hier jeweils nur ein Ausschnitt des jeweiligen Raumes hell erleuchten, was sicherlich erheblich zur Spielmotivation beiträgt. Nähere Infos zum Land der Schatten findet Ihr auf Seite 107. Sicherlich kommt da in nächster Zeit einiges in die Regale was unsere ungeteilte Beachtung finden sollte (Irgend was muß man ja zum Schluß schreiben).

Thorsten Szameitat



Wettbewerb auf die kollegiale und spielerische Art.



Miss Domark zog nicht nur in der Rolle des "Pit-Fighters" alle Augen auf sich.

THE LEISURE

Leisure Suit Larry, der Held aus den gleichnamigen Spielen, geht jetzt in sein neuestes Abenteuer. Wie ihr weiter vorne lesen konntet, ein absolut megastarkes Game. Wenn man Larry 5 spielt, geht es einem dann so, als wenn man sich die 438. Folge von Dallas anschaut und man dann nicht einmal mehr Bahnhof versteht? Nein, Gott sei Dank nicht. Aber trotzdem lohnt es sich, auch die drei ersten Larry-Spiele zu kaufen.

1987

Als das erste Adventure des absoluten Antihelden von Sierra auf den Markt kam, war es ein revolutionäres Unterfangen, ein solch komplexes Spiel zu verkaufen.

Aber Al Lowe, den man dieses starke Spiel kreieren ließ, machte seine Sache außergewöhnlich gut. Leisure Suit Larry wurde innerhalb kürzester Zeit der Renner auf dem Spielmarkt schlechthin. In jedem

Büro, in jeder Uni konnte man seinerzeit unseren Held auf seinen Abenteuern begleiten. Nun halte ich es wieder in den Händen, das vielgerühmte Leisure Suit Larry-Spiel. Sicher, schon etwas betagt, aber man hört doch auch Oldies gerne wieder. Also, nichts wie rein mit der Diskette und das Game geladen.

Als ich das Titelbild sehe, fühle ich mich an meine C64-Zeiten, an



den alten Brotkasten, erinnert.

Neugierig wie ich bin, schaue ich nach, wann

(PART I-III)

REPORT

SPECIAL

das ganze programmiert worden ist. 1987, o.k., sicher gab es zu diesem Zeitpunkt auch schon schönere Grafiken, aber dann eben nur als Einzelbilder und nicht ein ganzes Adventure lang. Aber trotzdem, also als Intro habe ich auch zu diesem Zeitpunkt schon was Besseres gesehen; witziger und auch von der Grafik her schöner gezeichnet. Nun ja, irgendetwas muß aber doch dran sein, so viele Larry-Fans können doch nicht irren. Die Story selbst



Krasse Gegensätze zwischen der 87er und 91er Version



von Larry 1, lassen die Entwicklungen in den letzten vier Jahren deutlich werden.

es Outfit her. Seitdem trägt er seinen weißen Polyester-Anzug, den Leisure Suit. Also, wenn euch ein älterer Herr mit lichtigem Haar, weißem Anzug und vielen Goldkettchen auf der gebräunten Brust begegnet, könnte es sich um einen Larry-Fan handeln (oder etwa Larry himself?). Man sagt dem Software-Designer Al Lowe auch nach, daß er selbst sehr viel von sich in die Larry-Spiele eingebracht habe.



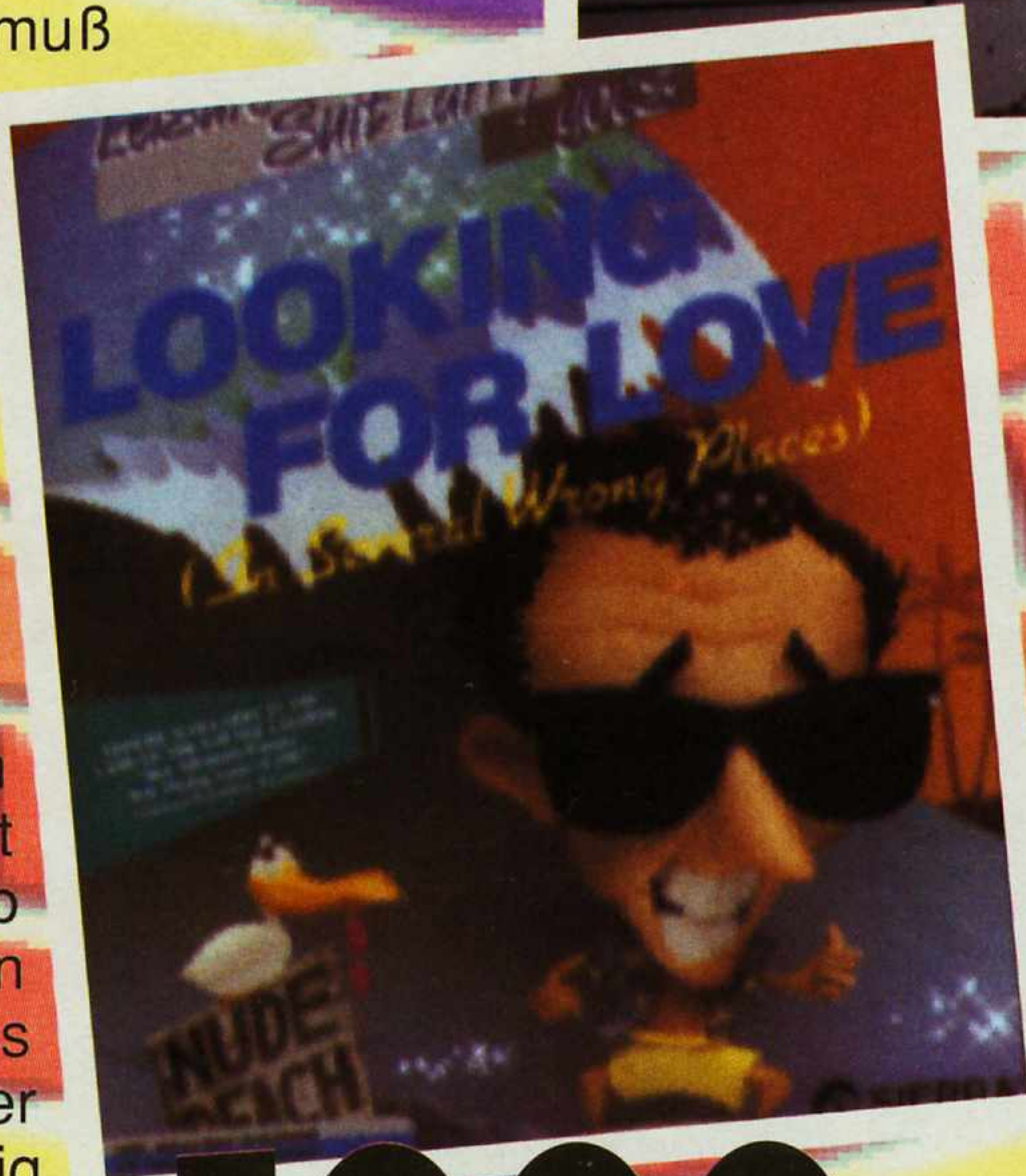
klings ja nicht schlecht. Larry wurde, so erzählt er der holden Weiblichkeit, vor zwei Jahren von seiner Alten zu Hause rausgeschmissen. Daß die Alte seine Mutter war, verschweigt er lieber. Nach dem Rausschmiß mußte natürlich ein neu-



Wenn das stimmt, kann man ihn nur darum beneiden. Aber zurück zum Spiel. Wie gesagt, nach dem etwas schwachen Intro (ab Larry II hat man sich bei Sierra etwas witzigeres einfallen lassen) kommt das erste Bild. Larry steht vor seiner Stammkneipe "Lefty's". Nun ja, sehr vielversprechend sieht das ganze ja nicht unbedingt aus. Aber, eine Kneipe ist eigentlich nie verkehrt.

Will man sich mit jemandem verständigen, muß man sich der Tastatur bedienen. Aber Achtung, Larry's Grammatik ist, wie auch sein sonstiges Denken, recht einfach gestrickt. Wer also meint, er müsse hier vollständige Sätze in Oxford-Englisch vom Stapel lassen, sieht sich gottlob getäuscht. So reichen einfache Kommandos wie "give", "sit" oder ähnliche bereits völlig aus, um sich verständlich zu machen. Aber man sollte doch einfache Englischkenntnisse haben, um Larry zu spielen, da man sonst aufgeschmissen ist.

Gesteuert wird Larry übrigens über die Cursortasten, was leider nur eine senkrechte bzw. waagrechte Bewegung zuläßt. Nervig wird es dann nämlich, wenn Larry eine Treppe rauf oder runter laufen soll. Dann heißt es, die Tastatur zu strapazieren. Sein Gehirn muß der Spieler übrigens zu Anfang gehörig in Anspruch nehmen. Als (Pseudo-) Jugendschutz müssen fünf Fragen beantwortet werden, die beweisen sollen, daß man reif genug für dieses Spiel ist. Das Problem ist nur, erstens sind die Fragen in Englisch gestellt und zweitens,



1988

wer kennt sich in amerikanischer Geschichte (Sport, Film, Politik, etc.) so gut aus, daß er alle Fragen richtig beantworten kann. Aber wenn es zum Glück zwischendurch auch ein paar leichtere Fragen gegeben hat und das Rätselglück einen nicht verließ, besteht die reelle Chance, ein (wenn auch nicht grafisch) tolles Spiel zu spielen. Einen echten Evergreen halt eben.



Typisch: Erst ausnützen und aufräumen lassen - dann rausschmeißen!

Nach noch nicht mal einem Jahr, nachdem Leisure Suit Larry in The Land of the Lounge Lizards ein absoluter Verkaufschlager in den USA und anschließend auch in Europa wurde, war ein zweites Larry-Spiel auf dem Markt. Es heißt Looking for Love (in several wrong places). Und daß der Titel sehr treffend gewählt ist, merkt man schon sehr bald. Wir treffen unseren Helden einige Zeit später in Los Angeles wieder.

Der Haaransatz hat sich noch weiter nach hinten verschoben, der Anzug spannt ein bißchen über dem Bauchansatz. Aber was soll's, solange die Mädels noch mit Angeboten kommen (Lechz), kann es einem egal sein. Die Geschichte fängt damit an, daß Larry den Rasen vor Eves Haus mäht (wer Eve ist?; Larry in The Land of the Lounge Lizards spielen, dann wißt Ihr's). Als sie von Ihrem Einkauf zurückkommt (oder war's der Psychiater ?), schmeißt sie auf alle Fälle Larry raus. Nun ja, das passiert



"If you hear the beep, you can get the Supermarket-Sweep!" (Nein, nein die Sunlotion im Regal links mitnehmen!)

unserem Freund bekanntermaßen nicht zum ersten Mal. Also macht sich Larry erneut auf, das Leben zu entdecken. Diesmal bleibt er nicht nur in der Stadt, nein, dieses Abenteuer führt ihn sogar in die Südsee. Dort muß er sich nicht nur vor liebestollen Schwiegermüttern retten, sondern auch der KGB ist hinter ihm her (der Kalte Krieg läßt grüßen). Aber auch in diesem Spiel findet Larry wieder seine große Liebe. Wer allerdings erwartet, daß auch in dem Spiel einige "jugendgefährdende" Szenen vorkommen, sieht sich getäuscht.

Zwar sind hier ebenfalls wieder die Fragen zu beantworten wie im ersten Spiel, warum aber, ich weiß es nicht.

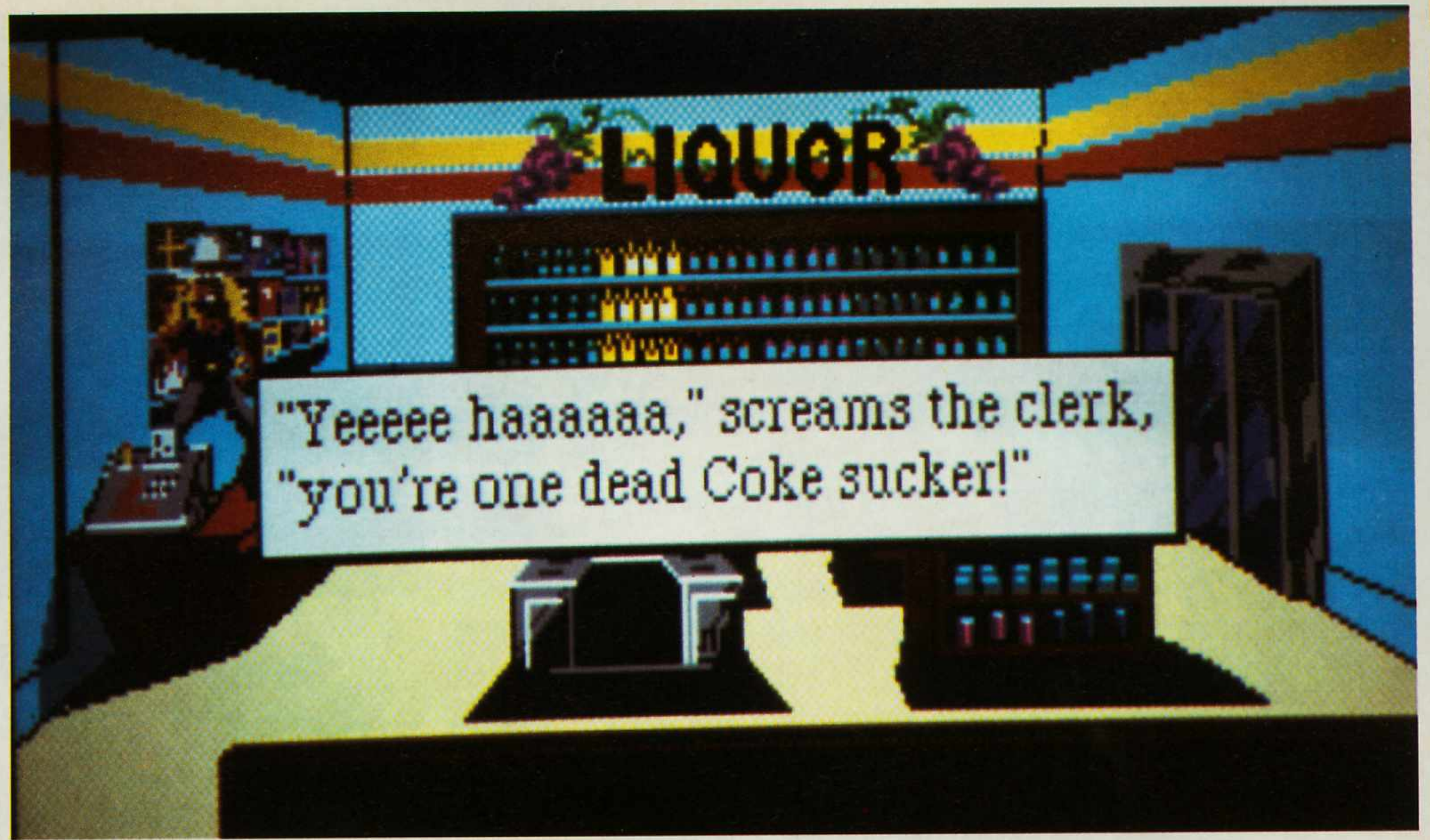
Die Grafik wurde erheblich verbessert, auch ist Larry über die Maus zu steuern, die Befehle sind aber immer noch über die Tastatur einzugeben. Die

Motive sind zum Großteil sehr schön gelungen, auch der Spielwitz hat sich sehr verbessert. Larry ist unter anderem so eitel geworden, daß er laufend zum Friseur rennt, um sein doch etwas schütter gewordenes Haar auffrischen zu lassen. Was ihm allerdings alles angedreht wird, ist wirklich haar-

sträubend. Der Spruch, wer schön sein will muß leiden, bewahrheitet sich wieder völlig.

Aber von Anfang an. Nach dem Rausschmiß streunt unser Held durch die Strassen von L.A.. Da

er auf sein Glück vertraut, besorgt er sich ein paar Lotterielose. Um zu erfahren, ob er gewonnen hat, begibt er sich zum Fernsehsender. Dort gerät er versehentlich in die falsche Show,



Zechprellerei hat sich noch nie ausgezahlt, wo doch unter jeder LIQUOR-Theke eine abgesägte Schrotflinte lauert.



aber er gewinnt den Hauptpreis, eine Reise in die Südsee.

Nach einigem Trouble auf dem Kreuzfahrtschiff setzt er sich zuerst in ein Rettungsboot und dann ab.

Nach ein paar Tagen strandet er dann auf einer Insel, auf der einige Abenteuer zu bestehen sind. So erwarten ihn nicht nur Piranhas und Treibsand, nein, er hat offensichtlich etwas bei

sich, das den KGB sehr interessiert. Aber Larry wäre nicht Larry, wenn er sich nicht durch alle Gefahren erfolgreich durchkämpfen würde, nein er lernt auch noch eine Südseeschönheit kennen.

Ihre Familie hat zwar einige Probleme mit einem verrückten Wissenschaftler, aber auch das ist zu bewältigen.

Als Happy-End findet mal wieder eine Hochzeit mit unserem Helden statt.



Schon wieder in Abhängigkeit begeben - schon wieder rausgeflogen.



1989

Da auch das zweite Spiel mit Leisure Suit Larry ein großer Erfolg war, wurde 1989 das dritte Larry-Spiel auf den Markt gebracht.

Diesmal kämpft sich der Spieler aber nicht nur als Larry durch diverse haarsträubende Abenteuer, er hat Verstärkung bekommen. Und zwar durch eine reizende Barpianistin, Passionate Patty. Deswegen auch der Titel "Passionate Patty In Pursuit Of the Pulsating Pectorals".

Diesmal begegnet uns unser Held auf der Südseeinsel Nontoonyt.

Richtig, das Eiland, auf dem er im zweiten Teil seine Kalalau ehelichte. Diesmal ist er richtig fett geworden, sein Manpower hat sich aber immer

noch nicht gelegt. Wir treffen Larry im typischen Hawaii-Look auf dem Aussichtspunkt der Insel, wo er sich als Voyeur betätigt. Schlafzimmer fremder, schöner Frauen lassen ihm also noch immer keine Ruhe. Nach dem er seine Gedenktafel, zu Ehren der Rettung Nontoonyts vor dem verrückten Forscher, bewundert hat, begibt er sich nach Hause zurück. Allerdings erwartet ihn hier eine unliebsame Überraschung. Seine Frau hat ihn rausgeschmissen, sie fühlt sich mehr zum eigenen Geschlecht hingezogen. Also trollt sich Larry. Er hat wohl zu viele Superman-Filme

gesehen, denn seine Verwandlung vom bierbäuchigen Durchschnittsmenschen zum Leisure Suit Larry erinnert verdammt an die Umwandlungen eines gewissen Journalisten namens Kent.

Aber dann geht es genauso ab, wie in besagten Filmen bzw. Comics. Nach einigen Irrwegen im schön gezeichneten Dschungel der Insel und dem Verlust des Arbeitsplatzes in der Firma seines Ex-Schwiegervaters trifft Larry wieder einmal auf ein schönes Mädchen. Nachdem er ihr einige gefälschte Kunstwerke der Eingeborenen angedreht hat, be-





Wilde Tigerfellspielchen - das erwartet Larry.

gibt er sich ins Casino. Dort genießt er nicht nur eine Tanzrevue, er geht sogar selbst auf die Bühne. In der Bar des Casinos trifft er dann endlich auf Passionate Patty, die allerdings nicht auf verheiratete Männer zu stehen scheint. Also muß erst einmal ein Anwalt konsultiert werden. Nachdem er seine Anwältin erstmal auf der Couch flachgelegt hat (hier lohnt sich die richtige Beantwortung aller fünf Fragen am Anfang), bekommt er seine Scheidungspapiere. Da Patty aber auch etwas gegen den Schwimmreifen an Larry's Hüften hat, muß der natürlich auch noch abtrainiert werden. Hier schlägt der Programmschutz voll zu, da man das beigelegte Inseljournal "Nontoonyt tonite" mehr als einmal studieren muß, um seinen Spind im Fitneßcenter aufzubekommen. Man kann's auch übertreiben. Nachdem unser Freund sich fitgemacht hat (wär's doch auch im echten Leben bloß so einfach), trifft er eine Aerobic-Fetischi-

stin, die wie Jane Fonda durch ein Aerobic-Video viel Geld machen will. Larry zeigt ihr einiges, was den Absatz anheizen wird (und nicht nur den).

Als er wieder zu Patty zurückkehrt, kann er tatsächlich ein Rendezvous mit ihr vereinbaren. Als Patty danach (wo nach? Genau danach!) einen anderen Namen als Larry flüstert, ist er beleidigt und verdünni-

siert sich. Ab jetzt fungiert der Spieler als Passionate Patty. Auch Sie muß sich sehr bemühen, um Ihren Herzbuben wieder zu finden. Diesmal wird zwar nicht geheiratet, aber es gibt auch wieder ein Happy-End. Wer das erste Larry-Abenteuer gespielt hat, für den ist ein toller Schlußgag eingebaut.

Ärgerlich ist es nur, wenn man für die Suche nach den Passwörtern fast so lange braucht wie für das Spiel. Programmschutz gut und schön, aber hier hat man es etwas übertrieben. Ansonsten ist das Spiel wirklich toll gelungen, wie alle anderen Spiele mit Leisure Suit Larry übrigens auch.

Betrachtet man die Entwicklung der Larry-Reihe läßt sich feststellen, daß insbesondere die Erstveröffentlichung 1987, sowie der brandneue "Sierra-Erguß" Larry 5 in ihrer Zeit immer wieder Maßstäbe gesetzt haben und setzen. Benutzerführung und vor allem Spielwitz versuchten andere oft zu kopieren, konnten aber selten den "Gesamtkunstwerksanspruch" gänzlich erreichen und waren letztlich doch immer nur Abklatsch. Ist man sich dessen bewußt darf man flitzbogengespannt sein auf zukünftige Genialgeistesblitze dieser Softwareschmiede.

Michael Hitschfel

Dubiose Lasterhöhlen in "elviraisch-laszivem" Violet.



TOP TEN



C64

- 1 *Turrigan 2*
- 2 *Ultima VI*
- 3 *Death Knights of Krynn*
- 4 *Logical*
- 5 *Zak McKracken*
- 6 *Maniac Mansion*
- 7 *Sim City*
- 8 *Oil Imperium*
- 9 *Darkman*
- 10 *Turrigan*

Amiga

- 1 *Lemmings*
- 2 *Railroad Tycoon*
- 3 *Gods*
- 4 *Turrigan 2*
- 5 *Eye of the Beholder*
- 6 *The Secret of Monkey Island*
- 7 *Return of Medusa*
- 8 *Pirates*
- 9 *Great Courts II*
- 10 *R-Type II*

GAMEBOY

- 1 *Parodius*
- 2 *R-Type*
- 3 *Sword of Hope*
- 4 *Mickey Mouse*
- 5 *Golf*
- 6 *Daedalian Opus*
- 7 *Loopz*
- 8 *Double Dragon*
- 9 *Hatris*
- 10 *Super Mario World*

ST

- 1 *The Secret of Monkey Island*
- 2 *Great Courts II*
- 3 *Turrigan 2*
- 4 *Enchanted Land*
- 5 *Falcon F-16*
- 6 *TOKI*
- 7 *Speedball II*
- 8 *Power Monger*
- 9 *Spirit of Adventure*
- 10 *Gods*

PC

- 1 *Lemmings*
- 2 *Wing Commander*
- 3 *Sim Earth*
- 4 *Sim City*
- 5 *Heart of China*
- 6 *Gem X*
- 7 *Secret Weapon o.t. Luftwaffe*
- 8 *Rise of the Dragon*
- 9 *Eye of the Beholder*
- 10 *Railroad Tycoon*

C64

- 1 *Dick Tracy*
- 2 *Head On*
- 3 *Super Monaco Grand Prix*
- 4 *Shiftrix*
- 5 *Vendetta*
- 6 *Pot Panic*
- 7 *Dino Wars*
- 8 *Lines of Fire*
- 9 *Rings of Medusa*
- 10 *Tetris*

ST

- 1 *Darkman*
- 2 *Hydra*
- 3 *Challenge Golf*
- 4 *Prehistoric*
- 5 *Fugger*
- 6 *Corporation*
- 7 *Team Suzuki*
- 8 *Total Recall*
- 9 *Robocop II*
- 10 *Predator II*

AmiGA

- 1 *Cobra*
- 2 *Chronicles of Omega*
- 3 *Bill & Teds Adventure*
- 4 *Shiftrix*
- 5 *Darkman*
- 6 *Billy the Kid*
- 7 *Jungle Jim*
- 8 *Slabs*
- 9 *Fugger*
- 10 *Das Magazin*

PC

- 1 *Skulls & Crossbones*
- 2 *Betrayal*
- 3 *Das Boot*
- 4 *Stormball*
- 5 *Cohort*
- 6 *Bill & Teds Adventure*
- 7 *PC Skat*
- 8 *California Games II*
- 9 *A-10 Tank Killer*
- 10 *Prehistoric*

GAMEBOY

- 1 *Quix*
- 2 *T.M.H.T. (Turtles)*
- 3 *Batman*
- 4 *Robocop*
- 5 *Paperboy*
- 6 *Kwirk*
- 7 *Lock`n Chaser*
- 8 *Mercenary Force*
- 9 *Golf*
- 10 *Tetris*



FLOP TEN



Hallo Play Time!

Hallo Play Time!

**Wer hat an der Uhr gedreht, oder ist es schon so spät...
Das Jahr geht seinem Ende entgegen und Ihr haltet gerade die Ausgabe 12/91 in Händen. Damit habt Ihr auch die letzte Leserbriefecke für dieses Jahr vor Euch.
Doch nicht traurig sein, es kommt ja bald die 1/92!**

Günstige Spiele?

Wie wahrscheinlich viele andere auch, kann ich sowohl negatives als auch positives berichten. Zunächst mal zum Positiven:

Die Sache mit dem Tips und Tricks - Heftchen finde ich ganz praktisch. Auch die Einrichtung der FunTime ist gut. Natürlich gäbe es noch viele Dinge, die ich hier aufzählen könnte. Aber wie ich schon sagte, gibt es auch Negatives bzw. Vorschläge, die ich äußern möchte:

Wenn man mal so die PlayTime durchblättert, findet man wohl sehr aktuelle, allerdings aber nicht gerade billige Spiele. Wie wär's, wenn Ihr auch mal bedenken würdet, daß es auch Leute/Kinder gibt, die die Preise im Monat gar nicht erreichen!

Okay! Aktuelle, billige Spiele haben meist nicht viel auf dem Kasten. Aber wie ist das mit den etwas älteren (2-3 Jahre) Spielen?

Nun zur PlayTime überhaupt: Erstverkaufstag: 13.9.91. Irrtum! 20.9.91 Habt Ihr schon mal eine Woche lang jeden Tag alle Geschäfte abklappern müssen, um endlich die schon längst erwartete Zeitschrift zu ergattern? Hoffentlich passiert das nicht öfters.

Die schon öfters genannte Idee mit den Kleinanzeigen finde ich nicht schlecht. Auch die Idee mit dem Sammelordner für die Tips

und Tricks-Heftchen ist gut. Allerdings würde ich dann nicht die Ordner anbieten, bei denen die Heftchen erst gelocht werden müssen, sondern die mit den dünnen Stängchen, wo man die erste Seite unter das Stängchen herschiebt, und das Heftchen wieder zuklappt, da sonst wichtige Informationen (wie z.B. Levelcodes) weggelocht werden könnten. Es wäre auch nicht schlecht, wenn daselbe für die PlayTime eingeführt werden würde.

Wie wäre es, wenn Ihr zu den Spielen schreiben würdet, ab wann sie voraussichtlich erhältlich sind. Manche Spiele (zum größten Teil für GameBoy) sind bei uns gar nicht erhältlich.

So, mehr steht zur Zeit nicht an.

Birgit Schuppan

Wer sagt, wir würden nur die teuren Spiele testen? Schließlich haben wir in den letzten Ausgaben auch einige "Compilations" unter die Lupe genommen. Für alle die nicht wissen, worum es sich dabei handelt: Eine Compilation ist eine Sammlung schon etwas älterer Spiele, die zu einem günstigen Preis neu auf den Markt gebracht werden. Ebenso dürfte sich auch unter der Rubrik "Budget Software" etwas passendes finden.

King of the Zoo für Gameboy

Zusammen mit meiner Schwester Kathryn haben wir bei dem o.g. Spiel einen Punktestand von 1.288.600 geschafft. Ein Foto ist beigefügt.

Falls eine Liste für die PlayTime geplant ist, würden wir uns über eine Veröffentlichung freuen,

Vielen Dank,
Mit freundlichen Grüßen

*Michaela Schumacher
Kathryn Schumacher*



Nun, also eine Liste ist vorläufig noch NICHT geplant. Dieser Brief soll auf KEINEN Fall Anlaß dafür sein, daß wir hier täglich mit Zusendungen dieser Art beschert werden. Vielmehr ging es mir um die Gestaltung der Leserecke.

Wenn Ihr irgendwelche Bilder/Photos habt, von denen Ihr meint, sie würden hierher passen, dann könnt Ihr sie uns ja zuschicken. Habt

jedoch bitte Verständnis dafür, daß wir sie Euch nicht zurückschicken können.

Ausgerastet

Ich lese zwar PlayTime erst seit Ausgabe 10/91, aber ich finde sie ziemlich gut.

Jemand hat geschrieben, daß zu wenig für den 64er dabei ist, und zuviel für den Amiga. Es ist doch normal, daß für einen Computer, der nicht mehr Speicher als ein Taschenrechner von Casio hat, weniger drin steht, als für den AMIGA oder PC.

Als ich gelesen habe, daß sich jemand über den Preis beschwert, bin ich fast ausgerastet. Wenn jemand nicht bereit ist, weniger als 5 Mark für eine Computerzeitschrift zu bezahlen, der muß ein ganz schöner Schnorrer sein, oder er soll bei Comics bleiben.

Ich persönlich kritisiere nur, daß im Tips und Tricks Heftchen zu wenig für den Amiga drinsteht. Und das P.T. leider nur einmal im Monat erscheint. Kann man P.T. auch abonnieren?

Euer Torsten Hanau

Zum Thema C64 vs AMIGA schreibe ich lieber nichts... Für alle, bei denen in der Ausgabe 10/91 die Seite 109 gefehlt hat, oder die zu

faul sind, hinten im Impressum nachzusehen, hier ein weiteres mal die Abo-Anschrift:

CT Verlag
Vertriebsservice
Postfach
8500 Nürnberg 1

Nachbestellung

Ich möchte gerne das Tips und Tricks Heft von der Ausgabe 8/9 91 nachbestellen. Ich lese PlayTime seit der Ausgabe 8+9/91 und finde sie super. Macht weiter so. Tschüß

Florian Schröder

Tja ja, auch das Tips und Tricks-Heft läßt sich natürlich nachbestellen. Anfragen bitte an die oben genannte Adresse vom Vertriebsservice richten.

Petra Maueröder

DER VERRISS

ROMAN

Ich bin eine begeisterte PC-Anwenderin, die selbigen auch allzu gerne zu einem Spielchen nutzt, wobei ich mich für Adventures und Geschicklichkeits-, Denk- und Strategiespiele besonders begeistern kann.

Bekanntes von mir haben Ihr Heft desöfteren seziert, so daß ich mir kurzerhand einfach mal eine Ausgabe zugelegt habe. Was mir als erstes auffiel, waren diese - Entschuldigung! - bescheuerten Symbole. Die sind nicht nur mies in der Qualität, sondern alles andere als informativ. Wäre da ein kleiner Kasten (mit Bewertung, Titel Hersteller, Genre, Preis etc.) nicht sinnvoller? Sie wollen sich mit aller Gewalt von Ihren Profikollegen der POWER PLAY absetzen, was anderes bieten. Das haben Sie in der Tat geschafft. Nur möchte ich behaupten, daß fast alle Ihre Schreiberlinge einen schlimmen Schreibstil haben. Das ist grauenhaft und bestürzend zugleich, was

da mit unserer Sprache angestellt wird. Teilweise hört es sich so an, als würde er so schreiben, wie er redet. Jetzt haben Sie es fertiggebracht und die üblen Übersetzer der englischen Autoren abgesetzt und schon kündigt sich das nächste Unheil an. Der Frosch ist eine dumme Idee, die auf nicht sonderlich ausgeprägte Phantasie seitens des Graphikers schließen läßt.

Aha, jetzt haben Sie zwei Layouter. Als ob einer nicht schon genug wäre! Selbst mit meinem heimischen Timeworks DTP würde ich ein besseres Layout hinbringen. Die Trennungen sind eine wahre Pracht, jeder Deutschlehrer würde einem solchen Schüler die Hamelbeine langziehen. So etwas wie eine Schlußredaktion, die solche Fehler ausmerzen könnte, scheint es in Ihrem Verein leider nicht zu geben. Bedauerlich und komisch zugleich. Ich verzichte jetzt auf Beispiele, schauen Sie sich Ihr eigenes Werk an, dann werden Sie verstehen, daß ich alle paar Seiten vor lauter Lachen in Tränen ausgebro-

chen bin. Ein Tip: Fangen Sie mal bei der Schrift zum verbessern an, dann lösen sich einige Layout-Probleme ganz von alleine.

Schmeißen Sie Ihre Druckmaschine raus! Oder Ihren Fotografen! Oder am besten beide! Solche schlimmen Bildschirmfotos finden Sie in keiner anderen deutschen Zeitschrift! Man kann zum Teil überhaupt gar nix darauf erkennen. Ich muß leider wieder die Leute von der POWER PLAY erwähnen, die in solchen Dingen ganz einfach die Nase vorn haben. Mag sein, daß der Preis von 4.90 konkurrenzlos günstig ist, allerdings ist ein höherer Preis angesichts solcher miesen Qualität auch nicht gerechtfertigt.

Seit der ersten Ausgabe haben Sie verbessert, verbessert, Wissen Sie, wie man so etwas nennt? Bananen-Produkt - das Heft reift beim Kunden. Und ich darf Ihnen versichern, daß Sie trotzdem irgendwann beim Niveau der POWER PLAY landen werden. Es bedarf wohl auch

ROCKUSO



kaum der Erwähnung, daß Ihnen bei der Bewertung Fehler unterlaufen, die bei sorgfältiger Vorbereitung nicht sein müßten. Abgesehen davon, daß Sie die Prozen- te von den POWER PLAY-Leuten abgekupfert haben, ist das Thermometer eine Zumutung und kindisch dazu. Was haben Temperaturen wie HEISS, WARM, KALT oder EISIG mit der Qualität eines Spieles zu tun? Sie werden jetzt denken "Dou werd halt derer ihr Intelligenz net dazu reichern." Mag sein, diese "Idee" ist jedoch bei einem IQ unter Null anzusiedeln.

Also ehrlich, Sie müssen an der PlayTime noch ein gutes Stück feilen. Die Poster waren bislang nicht der Erwähnung wert, die Spiele, die Sie testen, wurden von anderen Redaktionen schon vor einem halben Jahr getestet, die anderen Berichte sind eine große Gähnummer und das kleine Tips&Tricks-Heft in der Mitte ist ja wohl ein schlechter Scherz.

Auch die POWER PLAY hat einige Aspekte, die unbedingt geändert verbesserungswürdig sind (unter anderem das Bewertungssystem), aber die PLAY TIME bleibt sogar noch weit hinter den Ansprüchen von DOS International oder meinetwegen CHIP mit ihren Spieleteilen zurück. Tip: Schaffen Sie sich gute Fotografen, Layouter, Redakteure und Tester an, machen Sie sich an die Arbeit und werfen Sie das jetzige Konzept auf den Müll. Das Heft ist einfach, ohne Liebe zum Detail, ohne Sorgfalt dahinfabriert, die Berichte sind voller Makel, ach was red ich, wenn es die Leute, die den Mist fabrizieren, selbst nicht wissen, dann tun Sie mir eigentlich ausgesprochen leid. Übrigens ist dies nicht nur meine Meinung, sondern wird auch noch von vielen anderen getragen. Sie haben ja nicht mal Be-

richte über die CES in Las Vegas, die ist jetzt schon einige Zeit her. Aber Ihr Heft hinkt ja anderen um Jahrzehnte hinterher!

Ich werde die Entwicklung der PlayTime auch in Zukunft verfolgen, allerdings wird es sich darauf beschränken, einen Blick beim Zeitschriftenhändler darauf zu riskieren und dann dieses Sammelsurium an Mängeln dezent wieder ins Regal zu stecken. Jedenfalls solange, bis sich die Sache grundlegend verbessert hat. Und ich bin mir sicher, daß dies noch viel Zeit in Anspruch nehmen wird...

Mit freundlichen Grüßen,

Petra Maueröder

P.S. Da Sie es höchstwahrscheinlich nicht fertigbringen, eine dermaßen niederschmetternde Kritik in Ihren Heft abzdrukken, bitte ich Sie dennoch, mir auf einen Brief in Form einer Stellungnahme zu antworten!

Wie Du siehst, haben wir es doch fertiggebracht, Deine so 'niederschmetternde' Kritik in unser Heft aufzunehmen.

Wie jedoch die große Mehrheit unserer Leser zeigt, sind wir mit unserem Konzept auf dem richtigen Weg. In unseren Texten legen wir mehr Wert auf eine witzige Schreibweise als auf elitäres, trockenes Hochdeutsch. Da wir vor allem auch eine jüngere Leserschaft ansprechen wollen, ist der jugendliche Schreibstil nur angebracht. Schau Dich doch mal bei den anderen Spielemagazinen um. Ich weiß ja nicht, was daran so arg viel besser sein soll. Es ist eben etwas anderes.

Anwendersoftware?!

Im Juli dieses Jahres kaufte ich mir einmal (eher aus Neugier) Eure PlayTime, und ich muß sagen, ich war recht überrascht über den niedrigen Preis von nur 4.90 DM. Damit seid Ihr mit dem Preis weit unter der Skala der anderen Computermagazine und das finde ich gut, denn so bleibt dann doch mehr Taschengeld für Software übrig. Eure Zeitschrift ist echt gut, doch vermisse ich die Anwendersoftware. (Auch wenn die Zeitschrift PlayTime heißt) Ihr könntet ja wenigstens 2-3 Seiten mit Anwendersoftware gestalten. Meint Ihr denn nicht auch, das wäre ein weiterer Anreiz zum Kauf Eures Magazins? Ihr könntet doch dadurch mehr Leser gewinnen - für PlayTime!

Ich hoffe, Ihr laßt Euch das durch den Kopf gehen. Bis zum nächsten Mal,

Mike Liebetrau

Nun, Tatsache ist, daß es eine Menge Zeitschriften gibt, in denen nur Anwendersoftware behandelt wird. Leser, die Ernsthaftes über Anwendersoftware wissen wollen, werden bestimmt nicht in einem Spielemagazin danach suchen, oder? Ab und zu wird sich sicherlich auch bei uns das eine oder andere Anwenderprogramm finden, doch mehr in der Art von Spielegeneratoren oder Ähnlichem. PlayTime heißt nicht umsonst so, und dabei soll es auch bleiben.

Tips & Tricks-Sorgen

Ich lese Euer Magazin schon seit der ersten Ausgabe und bin schon allein von dem Preis vollauf begeistert. Glücklicherweise habt Ihr die Seitenzahlen

seit Heft 10/91 in die Ecke gesetzt, so daß an der Übersichtlichkeit Eurer noch verhältnismäßig jungen Zeitschrift eigentlich nur noch eine neue Gestaltung der Spieletests fehlt. Zum Beispiel solltet Ihr die Tests schärfer eingrenzen, und sie nicht nur mit einem dünnen Strich voneinander trennen. Außerdem könntet Ihr ruhig der Bitte von Nils Grave aus Heft 10/91 nachgehen, und jeden Tip, der bei Euch eintrifft und veröffentlicht wird, auf seine Funktionsweise hin checken. Als ich nämlich die neue PlayTime in meinen Händen hielt, suchte ich sofort nach dem kleinen Tips und Tricks-Heftchen, das jetzt gut plazierte in der Mitte des Heftes zu finden ist. Ich schlug es auf und entdeckte im Inhaltsverzeichnis, daß diesmal 2 Tips zu meinen Lieblingsspielen dabei sind. Erstmal war da ein Tip zu der Flugzeug-Simulation 'F-29 Retaliator'. Ich schmiß also die Diskette ins Laufwerk und tippte als Namen "THE DIDYMEN" ein, klickte das Colonel-Icon an und drückte die Return-Taste, doch nichts passierte. Genauso war es bei 'BEACH VOLL-EY'. Erstens mußte man den Unterschied zwischen der englischen und der deutschen Tastatur beachten, also anstatt auf die 'y'-Taste muß man die 'z'-Taste drücken. Und zweitens ist es gar nicht erforderlich, beide Wörter einzugeben, weil es genügt, wenn man zuerst auf die 'z' und dann auf die 'F1'-Taste drückt, um eine Stufe weiter zu kommen. Euer

Harald Michael Trauernicht

Tja, also für den offenbar nicht-funktionierenden Tip kann ich mich nur entschuldigen. Schande über den Einsender!

Da wir jedoch nicht in der Lage sind, auch wirklich je-

den eingesandten Tip auf seine Richtigkeit hin zu überprüfen, kann so etwas schon einmal passieren. Jedoch vertrauen wir unserer Leserschaft soweit, daß wir von der Richtigkeit der Einsendungen überzeugt sind.

1. 2. 3.

Ich habe mir jetzt zum erstenmal eine Ausgabe (10/91) Eurer Zeitschrift zu Gemüte geführt, und muß dazu doch einiges loswerden. Im Großen und Ganzen ist sie super, insbesondere der Preis. Nun aber das große ABER, 1. Die Qualität Eurer abgedruckten Screens läßt sehr zu wünschen übrig (zu dunkel und öfter unscharf).

2. Was haben Kino-News in Computerzeitschriften zu suchen. Ich denke, dafür gibt es doch sicherlich andere Zeitschriften.

3. Spielebewertungen für den C64, Konsolenspiele, Brettspiele... könntet Ihr doch weglassen, und Euch mehr auf PC, Amiga sowie ST beschränken. Man könnte so viel mehr Berichte unterbringen.

Aber ich denke, das packt Ihr auch noch alles. Ansonsten ist Eure Zeitung nicht schlecht.

Tschüß, und immer cool bleiben.

Euer

Andre Poppe

1. Sorry!

2. Was hat die Mayo auf dem Whopper zu suchen? Schließlich sind wir nicht nur eine reine Computerzeitschrift.

3. Wenn wir das alles weglassen, was sollen dann unsere C64-, Konsolen und Brettspieler lesen? Und dann? Morgen kommt einer, und will PC und ST weglassen...

Die Begegnung der dritten Art

Zunächst wollte ich mich bei Euch bedanken für den Superpreis, den Ihr für Eure Superzeitschrift verlangt, denn jetzt kann ich mir endlich regelmäßig meine eigene Computerzeitschrift leisten., die sich eigentlich mit allen anderen Zeitschriften gut messen kann.

Jedoch wollte ich immer schon einmal gern wissen, was eigentlich der ältere Herr, rechts unten im Schlauchboot auf dem Poster von Mercs (Ausgabe 8/9'91) gerade macht, denn ich habe hin und her überlegt und bin trotzdem nicht darauf gekommen. Bitte sagt mir, was er dort zu suchen hat, ich platze schon vor Neugierde!

Nils Bauer

Bei der derzeitigen Streßqualität unserer Antlitze (des Redaktionsteams) ist es schon verständlich, daß Du nicht auf Anhieb den Herrn im Schlauchboot erkannt hast. Jedenfalls handelt es sich bei dem älteren Herrn um ein Mitglied unserer Redaktion, daß einmal mehr hautnah am Geschehen teilnimmt...

Ich hoffe, damit ist Deine Frage beantwortet.

Geographie

Ich lese Euer Magazin seit der ersten Ausgabe. Der Preis ist in Ordnung, die Berichte sind verständlich abgefaßt und mit Humor geschrieben. Jedenfalls sind sie nicht so trocken wie der Kram unseres Erdkundelehrers! Aber!

1. Es wäre schön, wenn Ihr alle Reviews in einem Heftabschnitt unterbrächtet und der Randkennzeichnung eine Fahrbe geben würdet.

2. Ich würde es sehr begrüßen, wenn an den Tests

stünde, für welche Systeme es das Spiel gibt.

So, das wars dann für heute. Bis zum nächsten Mal

Lars Mintken

Ich nehme doch fast an, daß dieser Brief in der Erdkundestunde geschrieben wurde? Wenn Du mal wieder an uns schreiben willst, dann lieber nicht in einer Deutschstunde, denn da solltest Du noch etwas aufpassen. Farbe schreibt sich übrigens ohne 'h'.

Das mit der einheitlichen Farbe für die Reviews ist eigentlich schon beabsichtigt. Soweit uns bekannt, schreiben wir selbstverständlich, für welche Systeme es das Produkt gibt.

Der Preis ist heiß!

Ich hoffe, Ihr druckt diese Zeichnung zur "Lockerung" der Leserbriefseite ab! Sonst wird Euch der Gurkenwächter bestrafen! P.S. Eure Zeitschrift ist toll und der Preis ist traumhaft (4.90)!

Wie kommt Ihr auf diesen Preis und nehmt nicht 5.- oder 4.50?

Vielleicht könnt Ihr mir ja diese Frage beantworten.

Wieso kostet der Whopper ausgerechnet 4.95 DM, das Schokoshake 3.30 DM ? Fragen über Fragen...

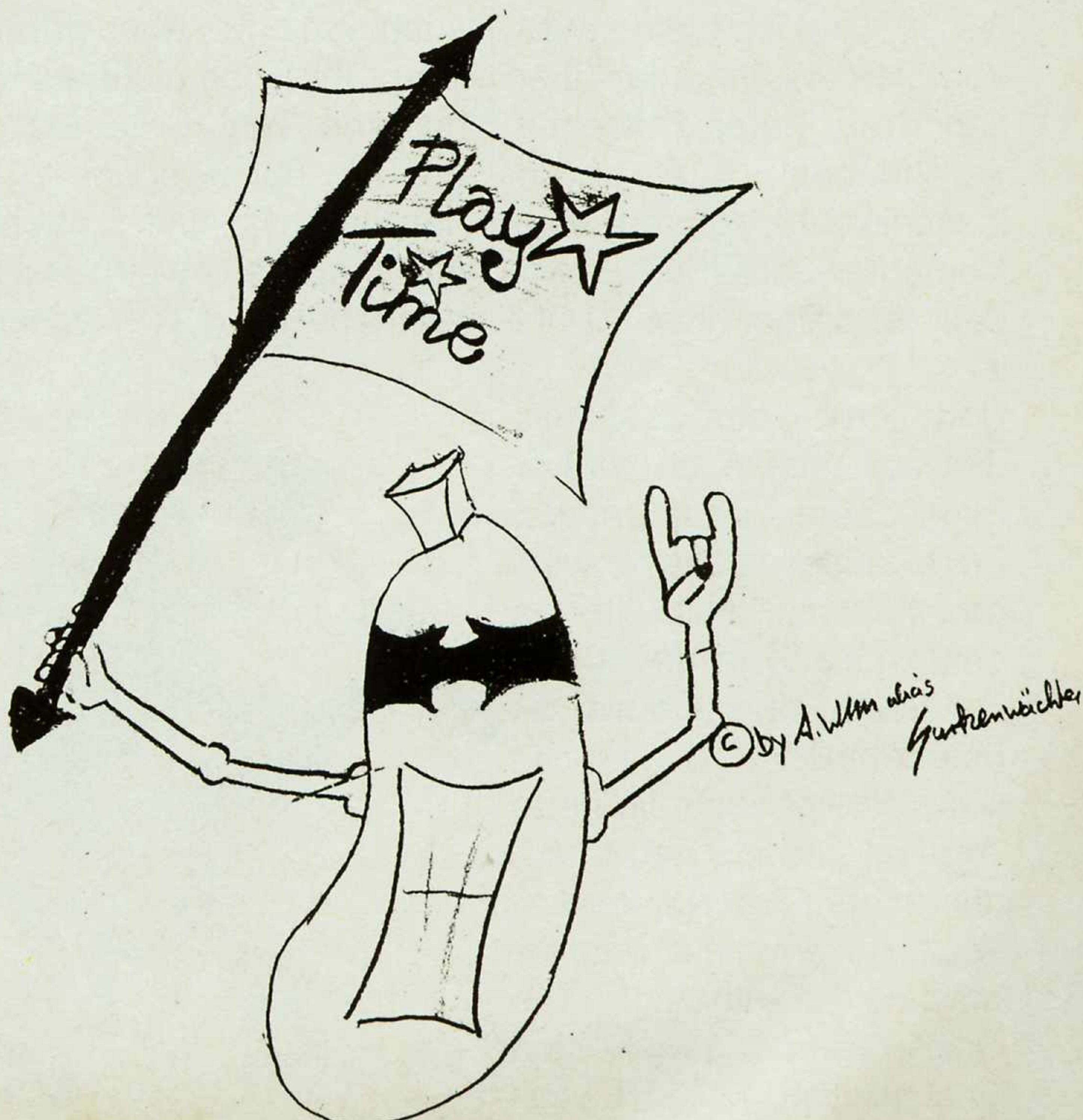
Was den Rahmen sprengt

Ich finde Eure Zeitschrift echt gut! Es gibt da allerdings ein Problem:

Ich habe einen Amstrad CPC und Ihr druckt nicht das Geringste für diesen ab. Es gibt nur eine Zeitschrift für CPC, weshalb ich glaube, daß Ihr mit einem CPC-Teil Erfolg hättet. Was Eurer Zeitschrift auch noch gut tun würde, wäre eine Rubrik, in der Programme der Leser abgedruckt werden (oder sprengt das Euren Platz?!).

Weiterhin solltet Ihr kein Computerspielmagazin sein, sondern auch Anwendungen, Demos, etc... vorstellen und evtl. Kurse (z.B. zum Programmieren lernen etc.) einführen. Dann müßtet Ihr allerdings das Titelblatt ändern.

Euer Poster finde ich gut, die Spieletips in Eurem kleinen Heftchen sind eine hervorragende Idee, und die



Leserbriefecke ist sehr gut. Euer Bewertungssystem kann ich nur unterstützen. Ich werde Euch weiterhin empfehlen und hoffe, Ihr geht auf ein paar meiner Vorschläge ein.

Heiner de Wendt

Tja, also eine Rubrik mit Programmen ist hier wohl nicht so ganz angebracht, da es zum einen genug andere Zeitschriften gibt, in denen das unterstützt wird. Andererseits wären dann die Leser benachteiligt, die keinen Computer haben, sondern irgendwelche Konsolen oder Portys. Im Gegensatz zu den meisten Spielen erscheinen viele Anwendungen nur für den einen oder anderen Computertyp. Außerdem kaufen Leute unser Magazin ja hauptsächlich, um sich über das aktuelle Geschehen auf dem Spielesektor zu informieren, nicht wegen der nicht vorhandenen Anwendungen.

Ebenso ist es mit den Kur-

"Rockete"

Ich kenne (leider) Eure Zeitschrift erst ab Ausgabe 8/9'91. Und ich meine, was Thorsten Weinmann über den Preis Eurer Zeitschrift geschrieben hatte, war lächerlich. Er soll mal eine Computer-Zeitschrift finden, die billiger als 4.90 DM ist.

Und zu dem Comic 'Rockus' meine ich, daß er gegen einen anderen von Euch ausgewechselt werden könnte. Habt Ihr es denn nötig, von der '64er' Zeitschrift den Comic zu übernehmen?

Sehr gut finde ich die neue Top-Ten und die neu dazugebrachte Flop-Ten der Leser. Im allgemeinen habt Ihr mächtig draufgelegt. Die Spielebewertungen sind übersichtlich. Die Leser-

ecke ist größer geworden, etc. etc. etc.

Ihr werdet immer besser, macht weiter so!

Oliver Paichrowski

Wer liest PLAY TIME?

Ich möchte Euch in diesem Brief Lob, aber auch Kritik mitteilen. Gut finde ich den Preis von 4.90. Damit seid Ihr das billigste Computer-Spiele Magazin, daß ich kenne. Ebenfalls gut finde ich das "Tips und Tricks" Heftchen. Dann braucht man das Heft nicht immer so auseinanderzunehmen, wenn man alle Tricks sammeln will.

Ich hätte einige Fragen:

Was soll die sinnlose Frage, mit welcher Zahl unsere Postleitzahlen beginnen? Und dann diese Frage, ob man sich einen Computer kaufen will. Wieso sollte ein "Computerloser" sich ein Computer-Spiele Magazin kaufen?? Und noch was: Warum wollt Ihr wissen, welche TV-Kanäle wir sehen?

Aber jetzt erst mal weiter mit dem Lob: Die Bewertung mit dem Frosch und mit den Bewertungsblöcken gefällt mir sehr gut. Die "Top Ten" gefallen mir eigentlich auch ganz gut. Aber warum könnt Ihr Euch nicht auf eine "Top Ten" Liste festlegen? In der Ausgabe 7/91 habt Ihr z.B. eine Einheitliche "Top Ten" Liste und in Ausgabe 10/91 wieder



nicht. Mir persönlich gefällt die Liste für jedes System am besten. Aber das ist Eure Sache.

Euer "Fun Time Special" gefällt mir nicht. Ihr seid doch ein Computer-Spiele-Magazin und kein Sport Magazin. Aber die Videotests können bleiben. Daß Ihr mehr Leserbriefe aufgenommen habt, gefällt mir. Hoffentlich ist auch Platz für diesen Brief. Euer Inhaltsverzeichnis gefällt mir auch gut. Doch jetzt werd' ich mal langsam Schluß machen.

Bis Bald, Euer

Daniel Klefken

Tatsache ist, daß wir Euch jeden Monat aufs Neue viel von uns preisgeben. Daher kennt Ihr uns logischerweise viel besser, als wir Euch. Somit ist es doch ganz naheliegend, daß wir unsere Leserschaft besser kennenlernen wollen. Durch unsere Umfrage wollen wir bezwecken, daß wir in Zukunft noch besser auf die Belange unserer Leser eingehen können.

Die Frage, ob sich jemand einen Computer kaufen will, ist doch berechtigt. Schließlich gibt es ja auch 'nur' Konsolenbesitzer.

Nord-Süd-Gefälle

In der PlayTime 10/91 unter der Rubrik "Fun Time" habe ich einen Artikel über Got'cha gelesen, der es mir angetan hat.

Leider kenne ich keinen Laden in meiner Umgebung, der solche Waffen führt. Könnten Sie mir deshalb nicht die Waffengeschäfte nennen, bei denen sich die Verfasser des Artikels erkundigt haben?

Mit freundlichem Gruß,

Patrick Haack
Hamburg

Ich glaube nicht, daß Dir die Adressen 'unserer' Geschäfte groß nützen würden, da diese allesamt im Nürnberger Raum liegen. Prinzipiell gibt es Got'cha Zubehör in den meisten Geschäften dieser Art. Am besten, Du wirfst einen Blick die 'Gelben Seiten'.

PLAY TIME intern

Ich habe einen 1 Jahr alten Amiga und 2 Joysticks, dazu 10 Spiele und 50 Disketten. Ich würde das alles gerne tauschen und möchte ...

HALT! So nicht. Es hat überhaupt keinen Sinn, wenn Ihr mir - der Leserecke irgendwelche Kleinanzeigen zuschickt. Da im Moment einfach der Platz dafür nicht vorgesehen ist, können diese auch nicht veröffentlicht werden.

Ach ja, noch eine Bitte in eigener Sache.

Unter anderem erreichen uns etliche Zuschriften mit etwa folgendem Wortlaut:

.... Neulich habe ich von einem Bekannten das Game "xyz" für meine schon etwas ältere "Mulinex 123" bekommen. Nun habe ich aber keine Anleitung, und wollte Euch bitten, mir eine zu schicken. bla bla bla...

Nun, wie Ihr Euch vielleicht schon vorstellen könnt, haben wir A-tens nicht jedes Game hier, und B-tens sind wir kein Kaufhaus oder Versand, sondern lediglich eine "Computer - Spiele - Zeitschrift" und somit leider nicht in der Lage, Euch damit weiter zu helfen. Daher sind solche und ähnliche Anfragen sinnlos! Vergeßt das bitte nicht.

Vielen Dank.

Shadowlands



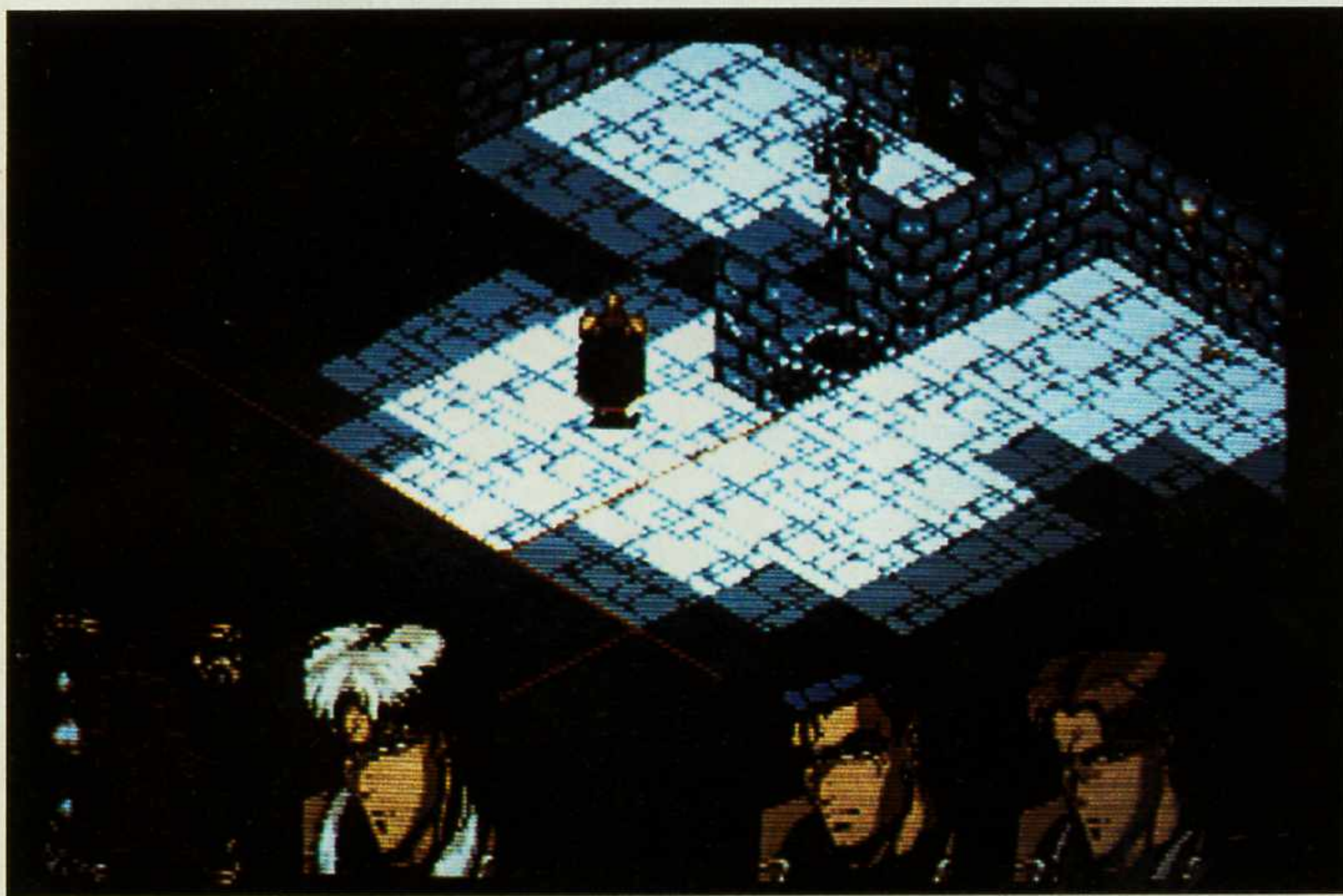
spiele erheblich durcheinander zu wirbeln. Natürlich ist es schwer, auf diesem abgegrasten Terrain durch Innovationen aufzufallen. Um so erfreulicher, wenn es dann doch gelingt. Photoscape-System nennt sich die Neuheit und stellt ein neues

solche eingeschränkte Sichtweise für allerlei Überraschungen sorgt. Die Gruppe unserer Helden besteht aus vier Edelleuten, von denen jeder bis in die Haarspitzen von euch definiert werden kann. Die Einstellungsmöglichkeiten unterscheiden sich aber nicht von den bewährten Charakteristika, die schon in anderen Spielen Verwendung fanden. Die Benutzeroberfläche gestaltet sich allerdings so, wie sie sein sollte: Benutzerfreundlich. Sollte es auf dem Weg zur Lösung des Geheimnisses von Shadowlands, einmal zu einer unausweichlichen Konfrontation mit feindlich-gesonnenen (was sonst) Dunkelmännern kommen, heißt es treten, hauen, beißen. Per Aktivierung der einzelnen Gliedmaßen in der Benutzeroberfläche, führt der jeweilig Betroffene brav alle Anweisungen aus und wird auch postwendend mit der entsprechenden Gegenantwort (Sieg oder Schmerz) belohnt. Es bleibt dabei dem Spieler

überlassen, ob er auf eigene Faust auf Schlüssel- und Rätselsuche geht, oder die Vorteile der Gruppenarbeit bevorzugt und mit allen vier Männchen durch Mauern und Ländchen zieht (Oh holde Poesie). Besonders eindrucksvoll gestaltet sich die Möglichkeit, die Fackeln, die das notwendige Licht für die Sicht (nett gell ?) spenden, in alle Richtungen des Raums zu schmeißen. Dabei folgt der Bann des Lichts realistisch der Wurfbahn der Fackel, was zur Folge hat, daß man selbst plötzlich ziemlich im Dunkeln steht. Aufgrund seiner logischen Struktur und seiner wirklich einfachen Benutzerführung, eignet sich Shadowlands sowohl für den Rollenspiel-einsteiger, der mit der Mystik der Geister und Zauberer, Trolls und Kobolde noch nicht so vertraut ist, wie für den aus gefuchsten Rollenspielprofi, der immer auf der Suche nach dem Neuen ist.

Thorsten Szameitat

Helmi sagt "Super!"

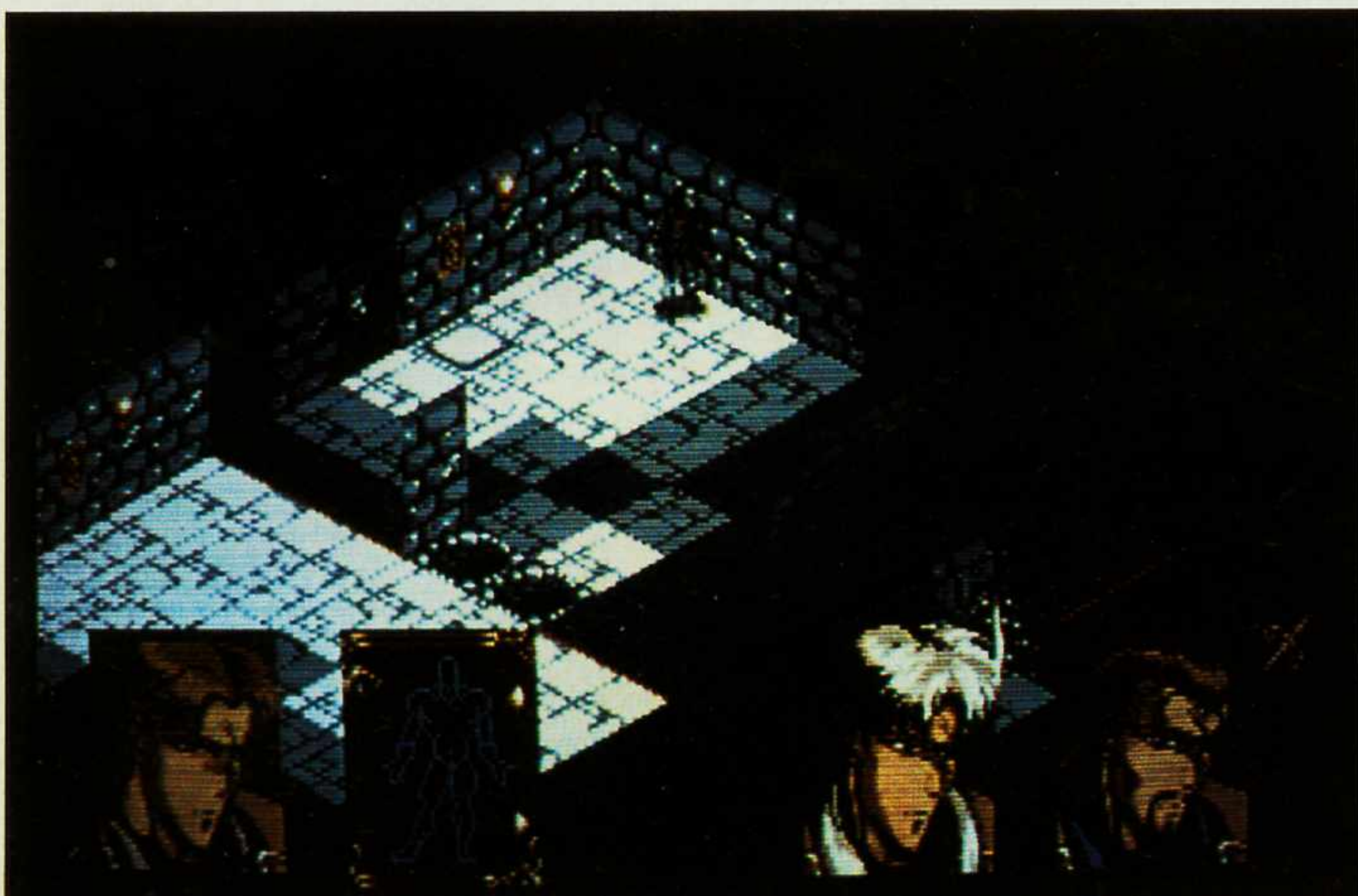


Die so erfolgreiche und aus "Cadaver" bekannte Schräg-von-oben-Kavalier-Perspektive.

Borr, äh. Vooll heiße Kiste. Aber Spaß bei Seite. Was Domark hier auf den Markt zu bringen gedenkt, verdient der genaueren Betrachtung.

Shadowlands schickt sich an, den Markt der Rollen-

Aus- und Beleuchtungsverfahren für Computerrollenspiele da. Das besondere daran ist, daß immer nur ein Teil des jeweiligen Raum- bzw. Landstrichs ausgeleuchtet wird, so daß der Rest im schemenhaften Dunkel bleibt. Klar, daß eine



Eindrucksvolle Raum- und Lichteffekte ...



... erzielt das neue Fackelwurfsystem.

BOSTON BOMB CLUB

Hier im "Boston Bomb Club" ist der Teufel los. Die Wissenschaftler haben sich ein neuen Zeitvertreib ausgesucht. Sie sind auf die aberwitzige Idee gekommen, Bomben durch ein Labyrinth aus sich drehenden Rinnen laufen zu lassen, um sie dann durch einen Spritzer Wasser zu entschärfen. Darauf können auch nur un- ausgelastete Typen kommen!

Deine Aufgabe als Spieler ist es nun, die Bomben so durch das Gebilde zu leiten, daß sie auch wirklich entschärft werden. Die Schwierigkeit dabei ist, daß nach einer bestimmten Zeit die Bomben explodieren, bzw. sich mehrere Bomben auf der Spielfläche befin-

den, die zu kollidieren drohen. Hast Du wenigstens eine Bombe entschärft, kannst Du Dir sicher sein, zumindest den nächsten Level zu sehen. Da in der Demoversion, die mir vorliegt, nur 3 Level gespielt werden können, kann man gespannt sein, wie die 27 restlichen Levels der Endversion aussehen werden. Von der Animation der Sprites braucht man eigentlich nicht viel zu erwarten. Die Bomben bewegen sich fließend, und die Bewegungen der Zuschauer sind auch nicht schlecht, aber doch teilweise sehr irritierend, besonders in höheren Levels, in denen sie die Sicht auf Teile der Strecke verhindern.

Generell läßt sowieso die Übersichtlichkeit der Levels stark zu wünschen übrig. In den ersten Levels geht es ja noch, aber wenn der Bildschirm zu voll ist, kann einem das Wirrwarr der Bahnen schon manchmal den Überblick rauben. Desweiteren kann nicht gerade von einer glücklichen Farbwahl des Hintergrundes oder der Spielfläche gesprochen werden.

Wenn der konzentrierte Spieler länger auf den Monitor schaut, was er ja zwangsläufig muß, so sieht er nach einer gewissen Zeit nur noch die Maserung der Spielbahn und nicht mehr die, für das Spiel wichtigen, Bomben, da diese sich nicht

besonders in der Farbe von der restlichen Spielfläche unterscheiden.

Tja, was kann man über den Sound schreiben. Nun, während des Spielens hört man nur das Anstoßen der Bomben und die Explosionen, im Vorspann ist die Musik im Dixiestil gehalten. Man hätte mehr daraus machen können!

Die Steuerung soll laut Anleitung über Maus, Joystick und Tastatur möglich sein, dies wurde aber in meiner Version anscheinend nicht realisiert. Hoffentlich ist das in der Endversion geändert. Die Maussteuerung ist jedoch gut gelöst, somit kann man die gestellte Aufgabe auch meistern.

Die Anleitung zu "Boston Bomb Club" fiel zwar ein bißchen dürftig aus, ist aber ausreichend. Nur sollten die Macher sich überlegen, ob sie nicht das Geheimnis der

Umschaltung auf Joystick oder Tastatur offenbaren wollen. Was ist nun eigentlich mit den Highscores? Tja, es gibt sie, doch es ist schon ein wenig schwierig, hineinzukommen, denn die Punkteverteilung ist sehr knapp. Mein Tip: möglichst viele Extrapunkte, die auf der Strecke liegen, einsammeln!

In der vorliegenden Version kommen nur Amigianer mit 512K Speicherplatz in den zweifelhaften Genuß dieses Games. Höhere Ausbaustufen werden nicht unterstützt.

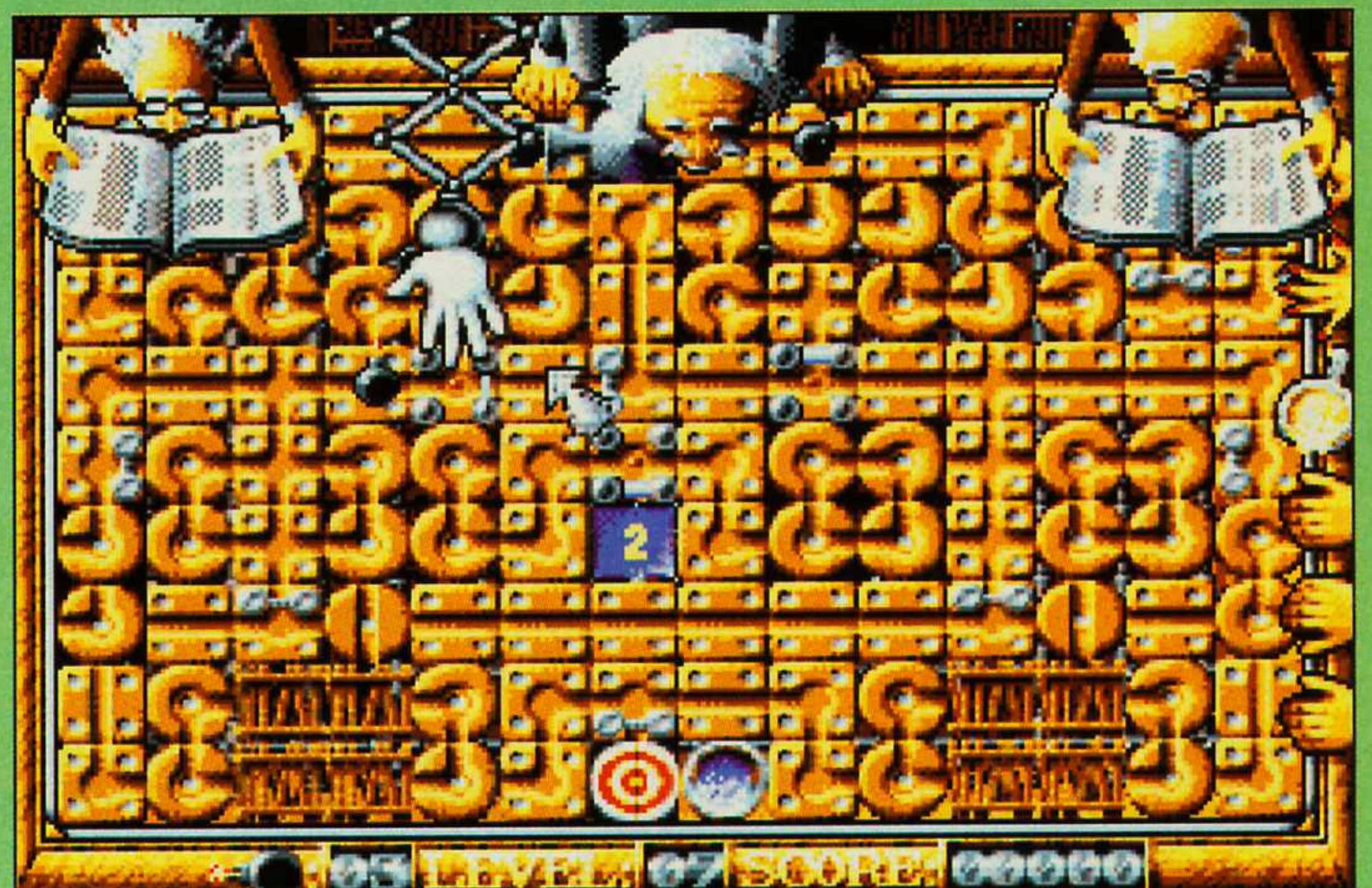
Als Resümee der ganzen Aktion würde ich sagen, Boston Bomb Club ist etwas für eingefleischte Strategiefans, Spieler, die sich nur ab und zu ein Game dieser Art zu Gemüte führen, sind mit anderen Spielen besser bedient.

Thomas Wagner

Helmi sagt:
Geht so!



Die glatzköpfige Altherrenriege versammelt sich, ...

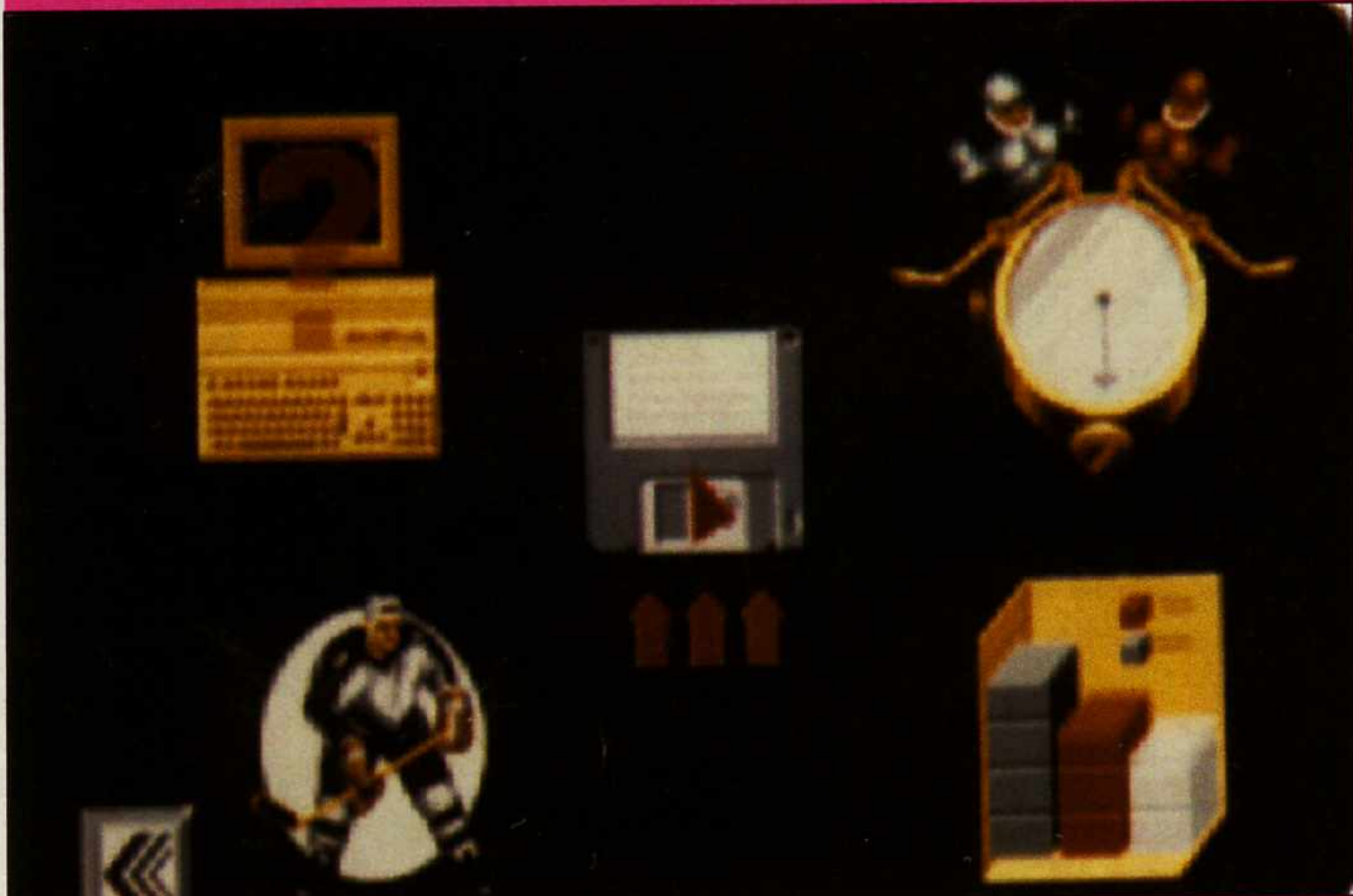


...um die grauen Zellen zu trainieren.

VORSCHAU:

FACE OFF

AMIGA, ATARI ST



Umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten in der Managementsequenz.



Nach dem durchschlagenden Erfolg von MANCHESTER UNITED EUROPE, das nach sechs Wochen immer noch Nummer 1 der Hitlisten ist, hat das Team von KRISALIS seine Erfahrung in der Programmierung von Sportspielen ausgenutzt, um an diesen Erfolg anzuknüpfen. Mit FACE OFF bekommt Eishockey den KRISALIS-Touch, ein Management- und ein Arcadeteil erlauben dem Spieler sich das Game nach eigenem Geschmack zu konfigurieren. FACE OFF kann auf der einen Seite als schnelles und actiongeladenes Arcade Game gespielt werden, aber auch nur als reine

Managementsimulation, natürlich lassen sich die beiden Teile auch zusammen spielen.

Das Spiel bietet neben Auswechslungen, Zeitlupeneinblendungen und Mehr-Spieler-Option eine extrem realistische Bewegung auf dem Eis. Auch die Atmosphäre von Aggression und Gewalt ist naturgetreu gestaltet. Zusätzlich bietet die Möglichkeit den Schiedsrichter auszuschalten. Spiel Spaß weit jenseits aller Regeln.

Auch auf Details wurde geachtet, das fängt bei den Kufenspuren auf dem Eis an und geht über medizinische Berichte dann soweit, daß sogar die Show-Sequenzen vor und während des Spiel selbst gestaltet



Spielereinkauf rund um die Welt.

werden können. Das Game umfaßt also nicht nur das reine Spielgeschehen sondern alles, was zu einer vorbildgetreuen Simulation von Eishockey gehört.

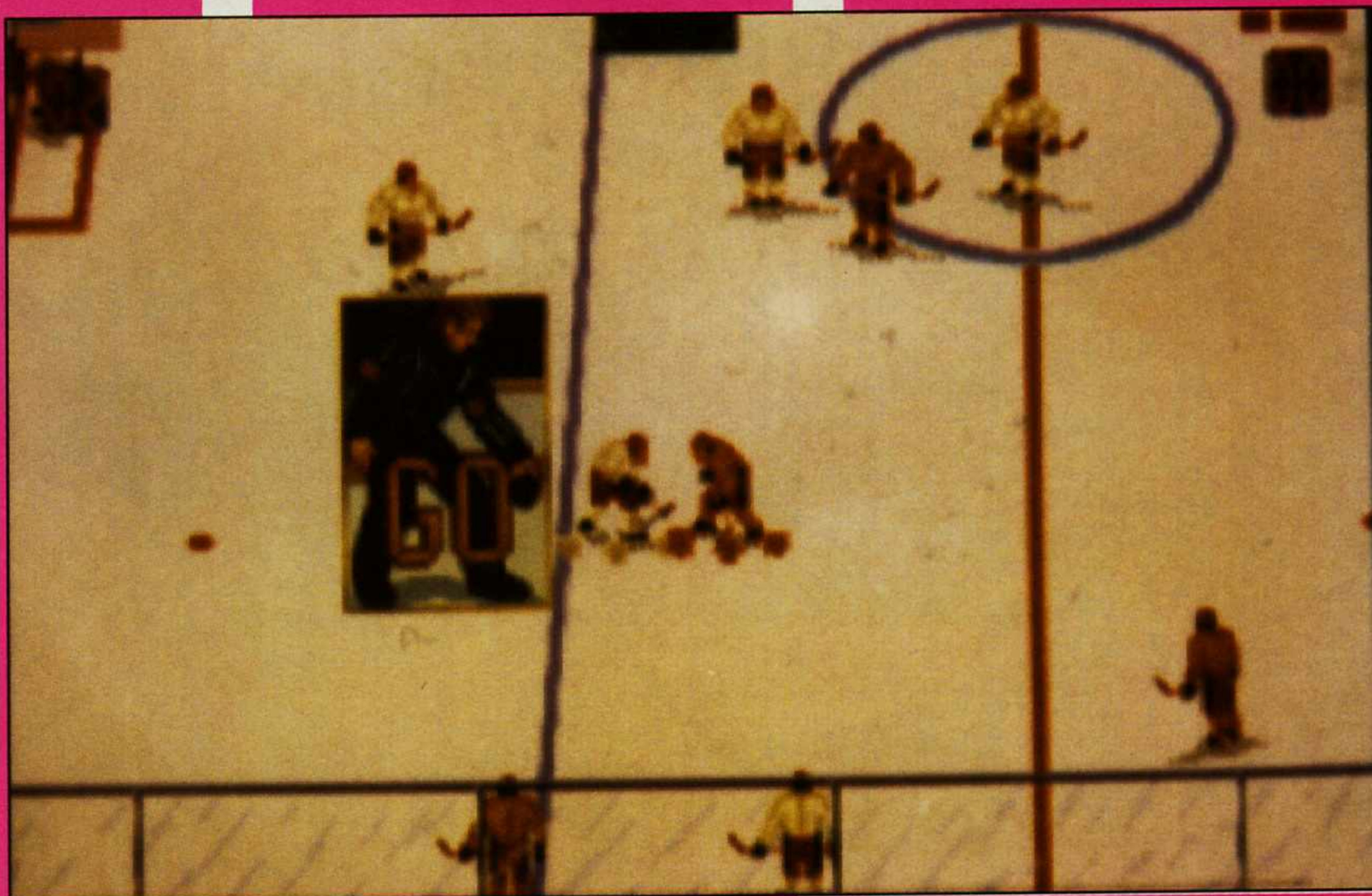
Aktueller Wermutstropfen: Die computergesteuerten Torhüter sind einfach zu stark und die Pukgeschwindigkeit läßt sich nicht regulieren, das heißt, jeder Schuß hat den gleichen Schußwinkel und die gleiche Geschwindigkeit.

An den momentanen "Mängeln" wird bei Krisalis noch fleißig gearbeitet, so daß wir uns schon heute auf die Endversion freuen sollten.

Eines ist bei entsprechenden Verbesserungen jedoch sicherlich zu erwarten:

Spannende Action und langanhaltende Herausforderung.

Markus Gurnig



Actionsequenz mit und ohne Regeln.

TRANS ATLANTIC



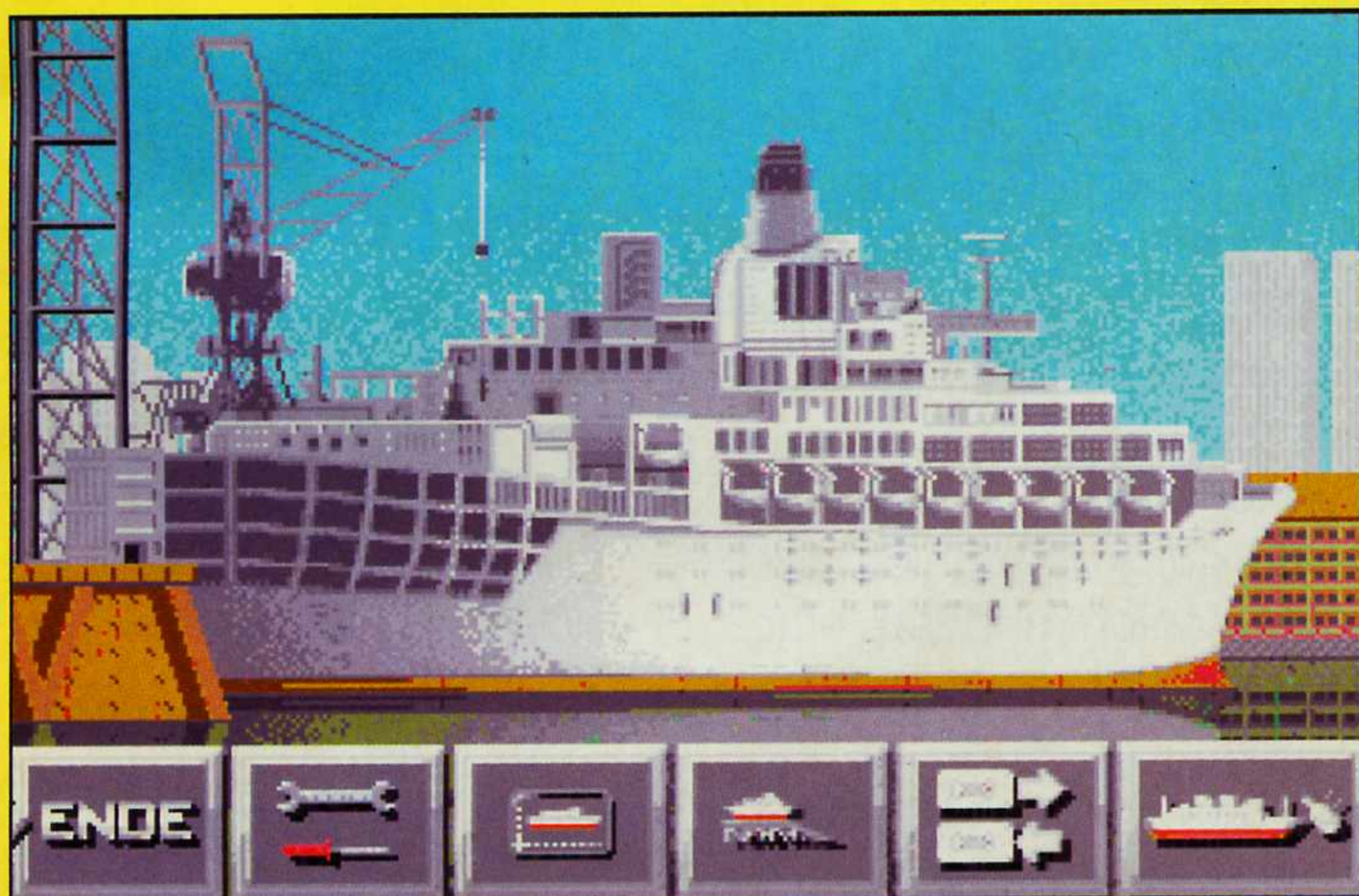
Aus dem Hause reLINE soll es demnächst (voraussichtlich zu Weihnachten) eine Seefahrersimulation geben. Freizeitpiraten können ihre Augenklappe und ihr Holzbein gleich wieder einpacken, weil Transatlantic in der heutigen Zeit spielt. Uns lag ein Demo des Spieles vor, das sich mehr in Richtung Wirtschaftssimulation als in den Gefilden rauher Seebären bewegt.

Als Direktor einer jungen Reederei sollen Sie den Passagiertransport auf den Weltmeeren in Schwung bringen. Dazu steht ein Anfangskapital von 5 Millionen Mark zur Verfügung, mit dem Schiffe gekauft, Angestellte bezahlt, Investitionen getätigt und Reparaturen durchgeführt werden sollen. Die Konkurrenz schläft

nicht, sondern wird von einem berechnenden Computer oder wahlweise 3 Mitspielern übernommen.

Der Schwierigkeitsgrad kann in Form von Aufträgen zu Beginn des Spieles bestimmt werden. Das Spiel wird fast ausschließlich über die Maus gesteuert, ist auch für Laien auf diesem Gebiet verständlich und wartet mit allerlei kleinen Gags (Sushido im Bürocomputer) und hübschen Grafiken auf, die das trockene Simulationsgeschehen etwas auflockern. Wie gesagt, soll Ihre Reederei möglichst viele Passagiere transportieren. Dazu können Sie z.B. Werbung für bestimmte Reiseziele machen, die von Ihren Schiffen angelaufen werden. Ungeliebten Mitstreitern kann das Schicksal etwas in Form von Sabotagen zurechtgerückt werden. Revanchen bleiben jedoch nicht aus. Soweit dies vom momentanen Stand der Entwicklung beurteilt werden kann, steht Euch mit Transatlantic eine vielversprechende Simulation bevor.

Walter Konrad



Ob daraus ein "Traumschiff" wird, liegt an Euch.

CENTER-BASE



Fans von kniffligen Wirtschaftssimulationen dürften bei diesem neuen Game aus der hannoveranischen Softwareschmiede reLINE hellhörig werden. Centerbase ist nicht nur eine reine Wirtschaftssimulation, sondern besitzt auch eine kräftige Prise Strategie. Für Weihnachten vorgemerkt, lag uns bereits eine teilweise spielbare Demo-Version vor.

Als einer von vier Sektormanagern werdet Ihr dazu eingesetzt, ein Viertel einer Stadt in ferner Zukunft zu Glanz und Aufschwung zu wirtschaften. Dazu gehört das Bauen von Wohnparzellen, Häusern, Fabrikgeländen usw. Auch muß für ausreichend Nahrung, Wasser und Energie für Euren Teil der Stadt gesorgt

werden. Roboter dürfen schwierige Arbeiten erledigen und werden von Zeit zu Zeit auch mal für Sabotageaktionen bei den Gegenspielern herangezogen.

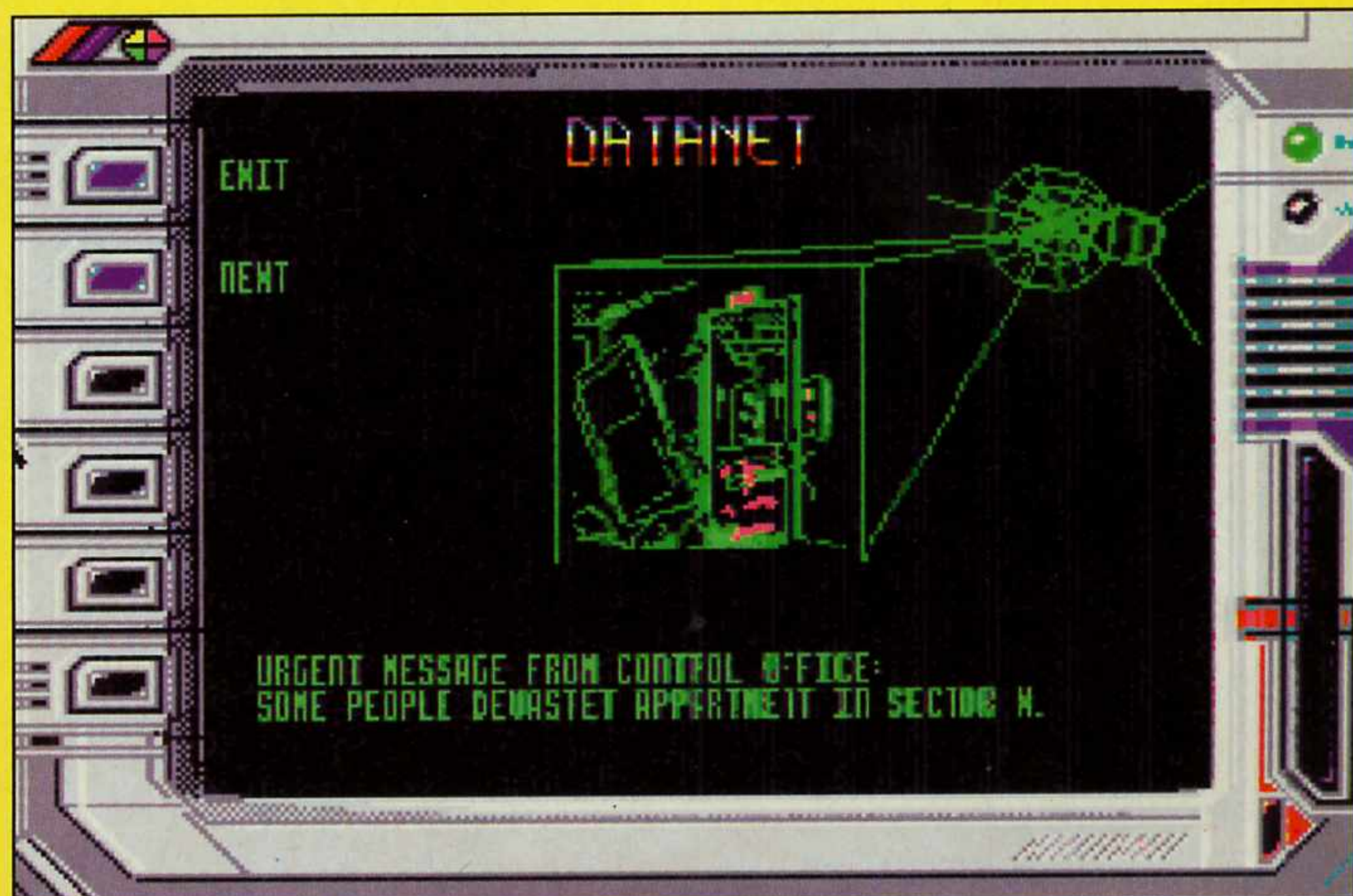
Der Großteil aller Aktionen wird von einem Terminal aus geleitet, das auch Informationen über das Wetter, allgemeine News etc. ausgibt.

In zahlreichen Actionparts könnt Ihr Euch "draußen" austoben: Es können böse Gerüchte über die Konkurrenz in die Welt gesetzt werden, im Spielcasino die Finanzen auf(oder ab)gebessert und an der Börse spekuliert werden.

Zu Beginn wird die Schwierigkeitsstufe in Form von mehr oder weniger schweren Missionen ausgewählt. Der Computer übernimmt auf Wunsch die anderen Mitspieler und liefert eine erbarmungslose Schlacht um die Vormachtstellung in Centerbase.

Für Weihnachten angekündigt, hoffen wir, in einer der nächsten Ausgaben die komplette Version für Euch testen zu können.

Walter Konrad



Die Informationsquelle aus der Zukunft.



Downtown-Schlabberwabel



Der kleine Jaques Costeau - Fighter

ALIEN STORM



Ein Vorteil der vielen Vorabversionen ist, daß noch einige Programmteile verbessert werden können.

Bei "Alien Storm" müßte man allerdings schon bei der Story anfangen, denn diese ist wirklich mehr als durchschnittlich: Feindlich gesinnte Außerirdische fallen über weite Teile des blauen Planeten her und versuchen Herrscher über die menschliche Rasse zu werden. Die Aufgabe besteht nun darin, wie könnte es anders sein, die Erde zu retten und die furchterregenden Monster zu vertreiben. Dem eifrigen Joystickkrieger steht dazu allerdings nur eine einzige Waffe zur Verfügung, die zudem noch sehr gewöhnungsbedürftig zu handhaben ist. Die Animation und Hintergrundgrafik der ersten Mission reißt heutzutage wirklich niemanden mehr vom Hocker, und so spielt man sich langsam, aber sicher in den nächsten Level.

Dieser Abschnitt macht im Unterschied zu allen ande-

ren Sequenzen wirklich Spaß und läßt diese gewisse "Gun-Shot"-Stimmung aufkommen, wobei aber immer noch der letzte Biß fehlt. Die nächsten Missionen lassen die Motivation ins Nichts stürzen, da sowohl Grafik, als auch Musik und Soundeffekte katastrophal programmiert wurden. Von "Spielbarkeit" läßt sich im eigentlichen Sinne nicht sprechen, denn der zu steuernde Alienjäger reagiert nur sehr ungenau und setzt seine Angriffe meistens neben den Gegner.

Fazit: Sega sollte "Alien Storm" noch einmal gründlich überarbeiten lassen, um mit diesem Spiel dreistellige Verkaufszahlen zu erreichen.

Oliver Menne

Helmi sagt:
"Mies!"



THE OATH



Bei "The Oath" handelt es sich endlich mal wieder um ein spannendes und an den Bildschirm fesselndes Ballerspiel.

Auf den ersten Blick betrachtet, erinnert "Der Fluch" schon sehr an sein kaum zu leugnendes Vorbild "Blood Money". Riskiert man jedoch einen zweiten Blick, so wird man schnell feststellen, daß sowohl Bildschirmaufbau als auch Grafik sehr viel liebevoller und detaillierter gestaltet wurden. Dabei sticht nicht nur der in zwei Ebenen scrollende Hintergrund heraus, nein, auch die Sprites werden äußerst farbenfroh und lebendig dargestellt. Noch eines hat "The Oath" vielen Shoot'em Up-Spielen voraus: Die hohe Spielbarkeit!

Extrawaffen in Hülle und Fülle dürfen natürlich auch nicht fehlen und an einen speicherbaren Highscore wurde auch gedacht. Was will das Spielerherz mehr? Einen guten Sound? Stimmt, die stimmungsvol-

len Musikstücke müssen selbstverständlich auch Erwähnung finden. Programmiert wurden sie von Rudolf Stember, der bereits für seine Arbeit zu "Secret Of Monkey Island" (Amiga-Version) bekannt wurde. An seinen Kompositionen und deren Umsetzung ist wirklich nicht das Geringste auszusetzen, lassen sie doch zeitweise den Vergleich zum Synthi-Guru Jean-Michel Jarre aufkommen.

Die fertige Version, die Mitte November auf die Ladentische kommen wird, soll außerdem ein ausführliches und umfangreiches Bedienungshandbuch enthalten, was nicht gerade typisch für ein Spiel dieses Genres ist.

Oliver Menne

Helmi sagt:
"Super!"



VORSCHAU

Play Time 01/92

Holt Euch unsere Wunschzettelvorschläge aus der Weihnachtsausgabe:

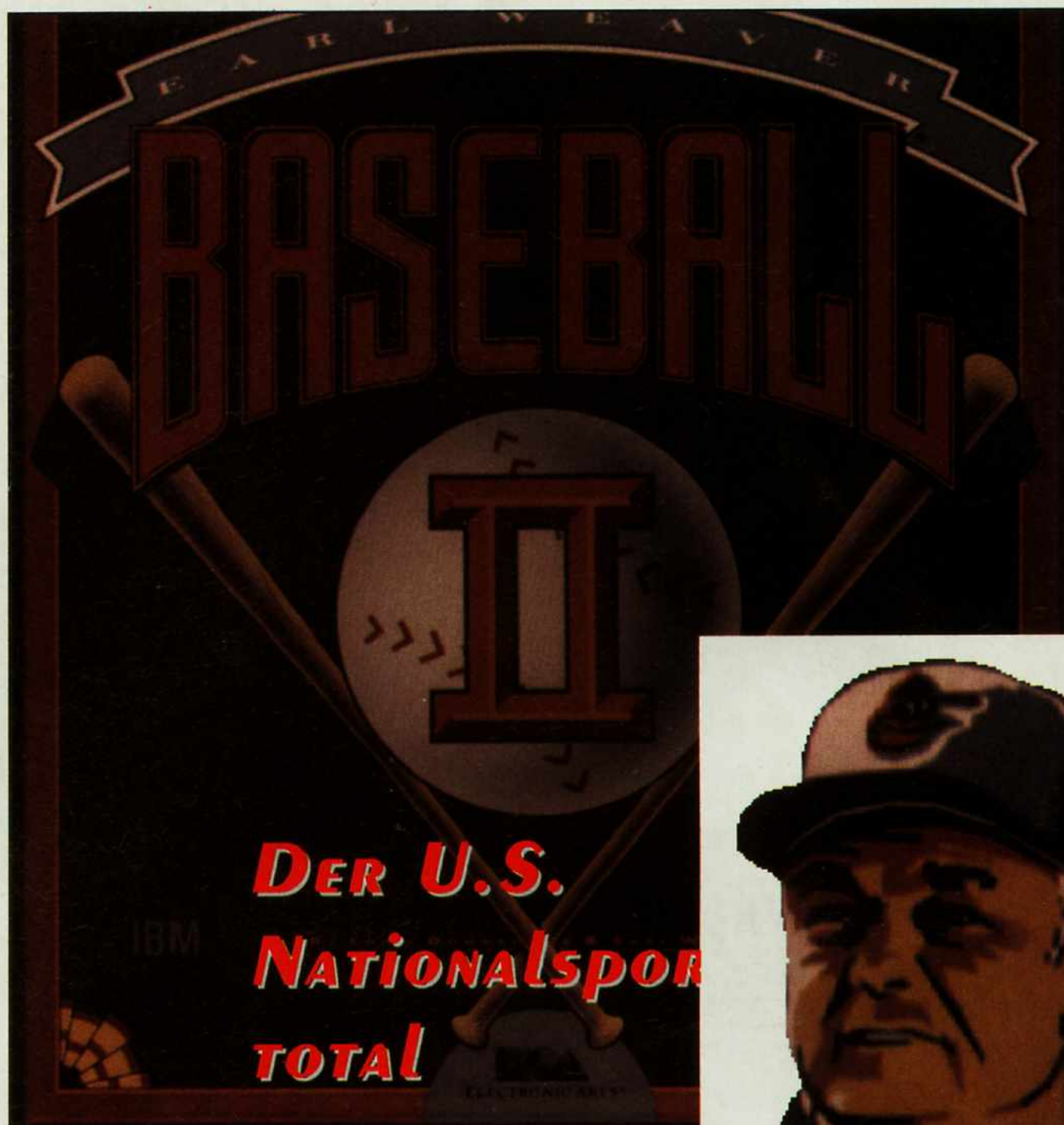
Amiga: Mega lo Mania
Grandstand Collection
Super Sim Pack II
Das Erbe
7 Colors
Starflight 2

PC: Earl Weavers Baseball II
Black Gold
Rock'n Roll
Disk
Quadrel
The Blues Brothers

Game Boy: F1-Race
HAL-Wrestling

NES: Duck Tales
Blue Shadow
Bubble Bobble
Gremlins 2

...und vieles mehr, was Euren Weihnachtsstrumpf platzen lassen wird!



7 Colors



MEGA lo MANIA



Ein würdiger Nachfolger für Popolous und Power Monger?

Die nächste Play Time
erscheint am
6. Dezember 1991

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

leitender Redakteur:

Arthur Kreklau

Redakteur PR:

Thorsten Szameitat

Redaktion Deutschland:

Alexander Wiederhold, Dieter Kneffel, Oliver
Menne, Stefan Gnad,
Walter Konrad, Markus Gurnig,
Mathias Ritz, Armin Rusniak,
Thomas Wagner, Schönhofer Jürgen, Klaus
Söllner, Michael Hitschfel,
Hans Ippisch, Thomas Borovskis,
Armin Kramer, Oliver Baumgärtel,
Christian Müller, Alexander Geltenpoth
Rainer Rosshirt

Redaktion England:

Paul Eves, Adrian Pumphrey,
Marc Newton, Simon Dale,
Edward Fountain

Layout:

Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

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

Druck:

Cooper Clegg Ltd.,
Tewkesbury, England

Grundkonzept Layout:

Profund Werbung GmbH

Abonnement:

Play Time kosten 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.

ROCKUSO



Inserenten dieser Ausgabe

Bachem Software	53	Konami.....	115
bits & bytes	31	Kranz	93
Bomico ...2,17,19,20,35,42,43,47,116		Lehnert/PC-Sound.....	69
BWZ	37	MN Hobby Soft	61
Computer World	31	Müller Computer	61
DELTA SOFT	39	OKAY SOFT	81
Digital Marketing.....	69	PLEXUS/Galaxy	39
Dynamic Systems.....	69	Public Domain	65
ECS	77	Saar Computer	61
Esser Software	53	Scientific Data	75
Flashpoint.....	81	Selling Points.....	53
FUNNY Software	71	Soft Point.....	69
GAMES	79	Software Corner	7
Game Play.....	77	Soft & Sound	27
Gnadenlos	56	TS-Datensysteme.....	14,15
Graunitz.....	45	Virgin Games.....	51
Groß Electronic	31	Wial	63
		World of wonders.....	23

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Turtles-Action total!

...für Euer
Nintendo-System

...für Euren
Game Boy

...und als
LCD-Spiele



Holt Euch
die Turtles!

KONAMI hat die verrücktesten Abenteuer der Turtles als Video-spiele:

Ganz neu **Teenage Mutant Hero Turtles** das Arcade Game für Euer Nintendo-System.

Fall of the Foot Clan für Euren Game Boy.

Teenage Mutant Hero Turtles I u. II, das Talking Game, als LCD-Spiele. Michelangelo, Donatello, Raphael und Leonardo nehmen es mit jedem auf, der nichts Gutes im Sinn hat.

Da fliegen die Fetzen!

Teenage Mutant Hero Turtles - der Kino-Hit aus den USA.

Als superstarker VideospieleSpaß von KONAMI.

KONAMI



Superstarker VideospieleSpaß

Gutschein

Die Teenage Mutant Hero Turtles I und II, Top Gun, Track & Field II, Road Fighter, Castlevania und Roller Games gibt es als Aufkleber. **Kostenlos**. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI gibt. Dort könnt Ihr Euch die neuesten Aufkleber abholen.

Oder diesen Gutschein einschicken an: KONAMI, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50. Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 3 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. **Aufgepaßt!** Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.



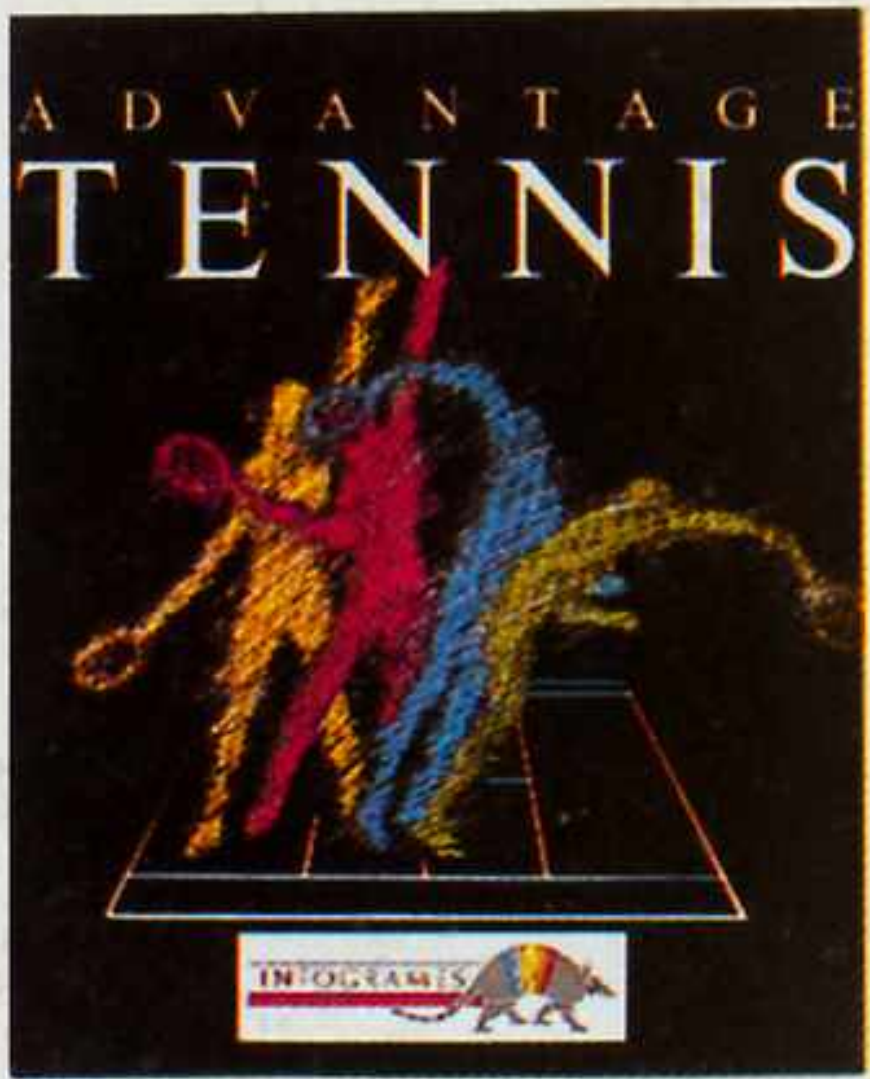
Teenage Mutant Hero Turtles, RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.



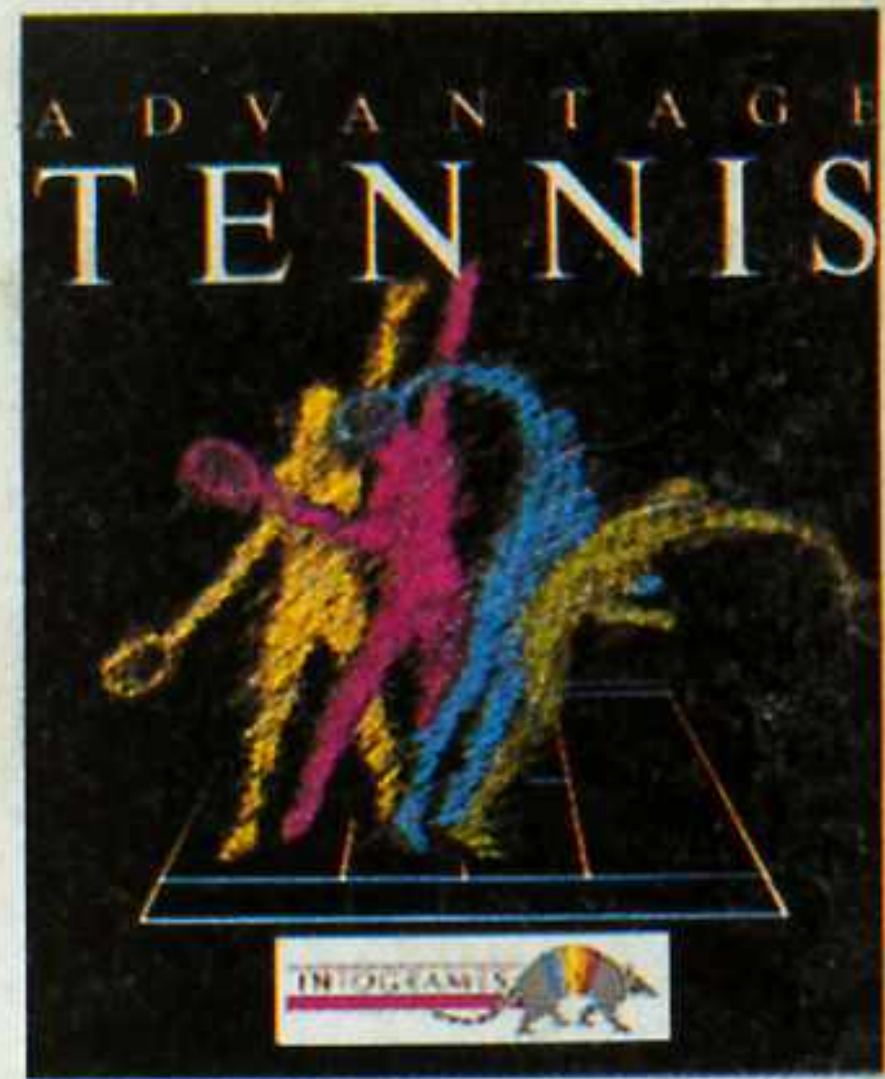
Exklusiv für
Nintendo Spielersysteme (NES)

PALCOM
SOFTWARE





ADVANTAGE TENNIS



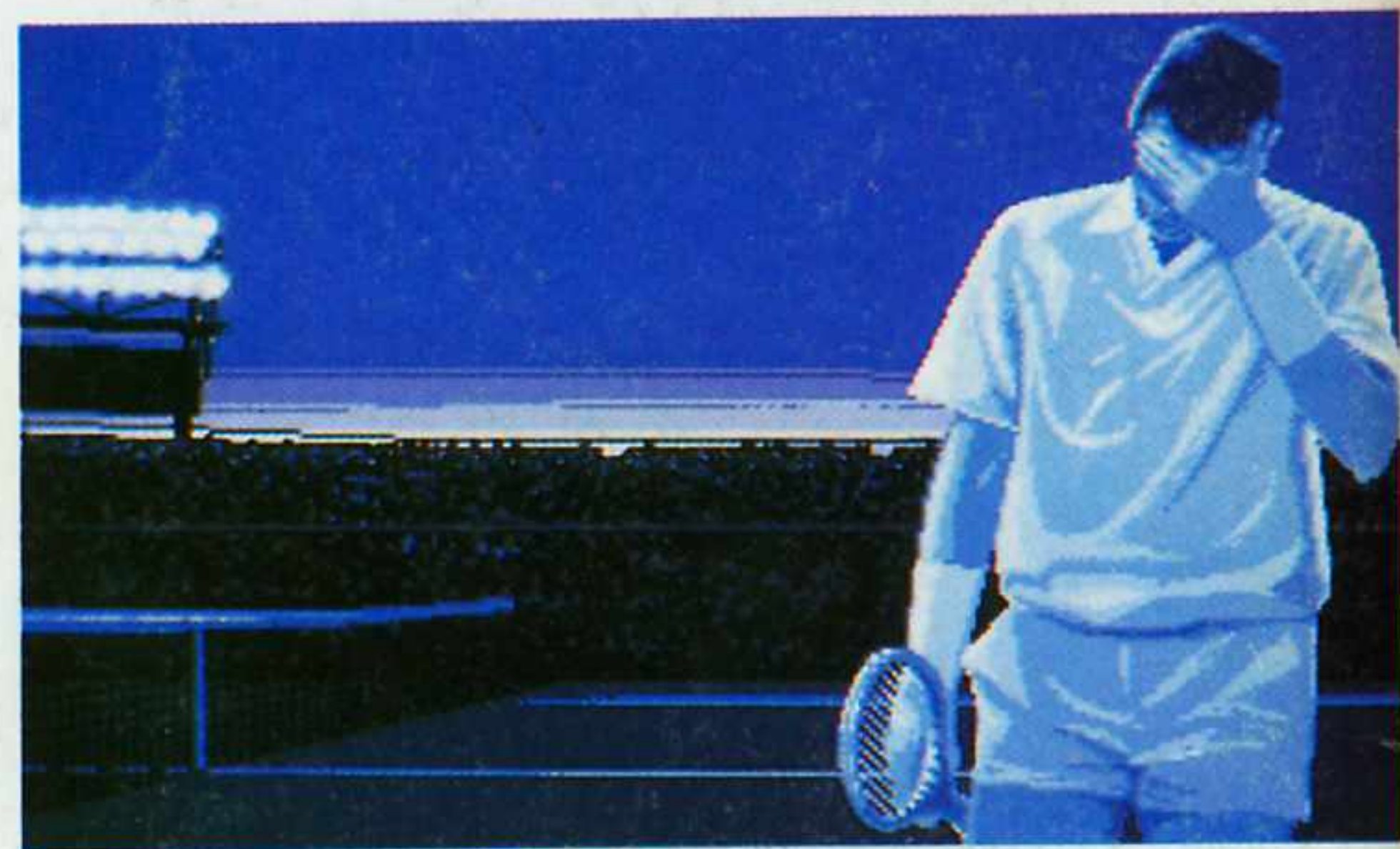
Montag, 3 November 1991

DIE ZEITUNG DER SPITZEN-SPIELE.

★ 1. Jahr, Ausgabe Nr 000001

EINFACH UNSCHLAGBAR!

Schon wieder hat ADVANTAGE TENNIS seine Gegner vernichtend geschlagen. Seine unbestreitbare technische Überlegenheit hat sich in der letzten Saison auf allen Gebieten bestätigt. Die Tenniswelt fragt sich, ob es dieses Jahr einen Spieler gibt, der ADVANTAGE TENNIS gewachsen ist und ihm seinen Titel abnehmen kann.

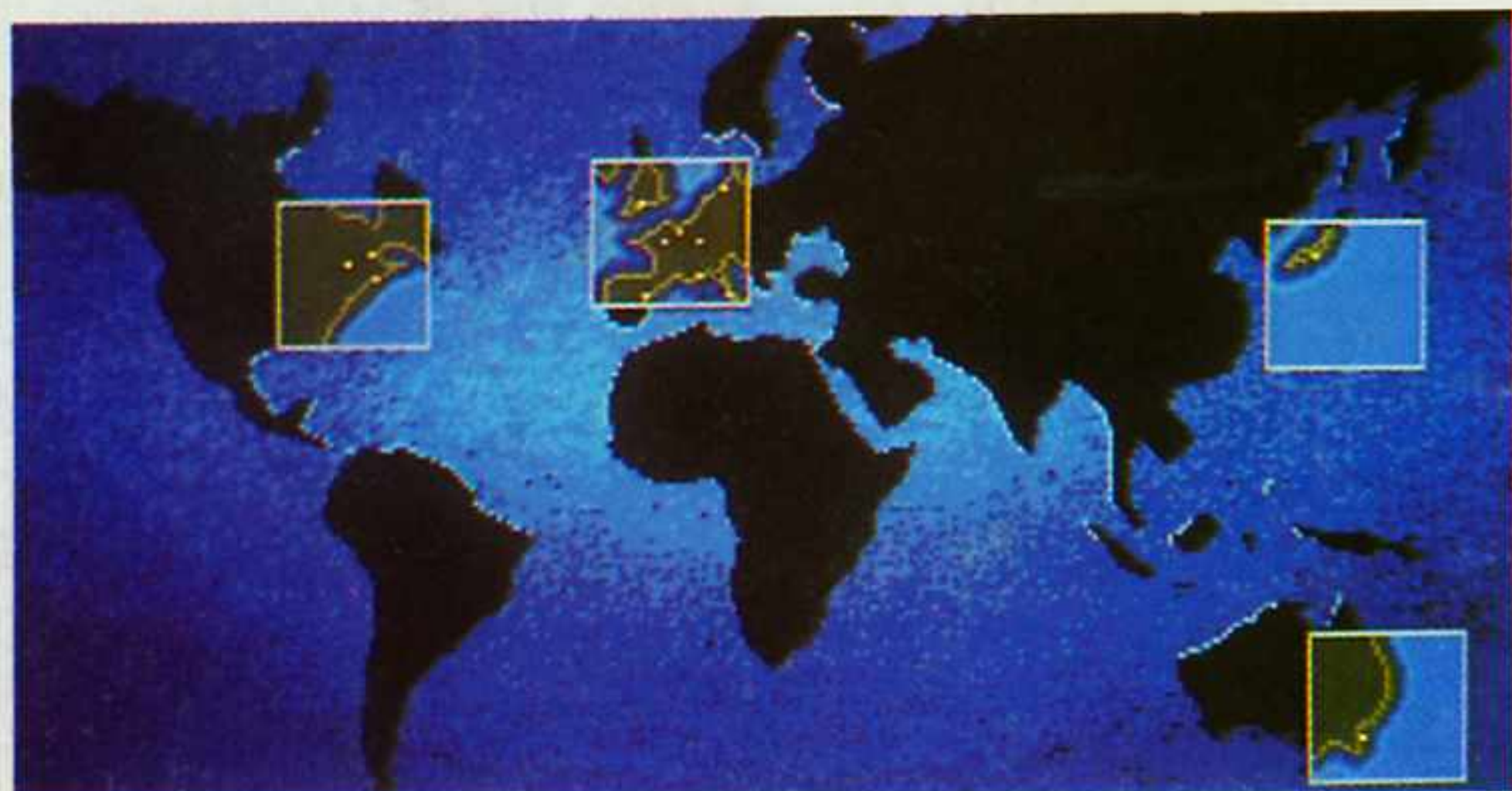


GEWINNEN SIE DAS ABZEICHEN DER WELTBESTEN SPIELER!

Bravo! Sie haben nicht aufgegeben. Ihre technischen und geistigen Qualitäten haben Sie zur Nummer 1 gemacht. Jedem Sieger gebührt eine Medaille. Wenn Sie zu den ersten 200 Spielern gehören, die uns ein Foto von der ersten Seite ihres Press-Books schicken, das beweist, daß Sie ADVANTAGE TENNIS bezwungen haben, bekommen Sie das Abzeichen des ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.

PROFIL EINES CHAMPIONS

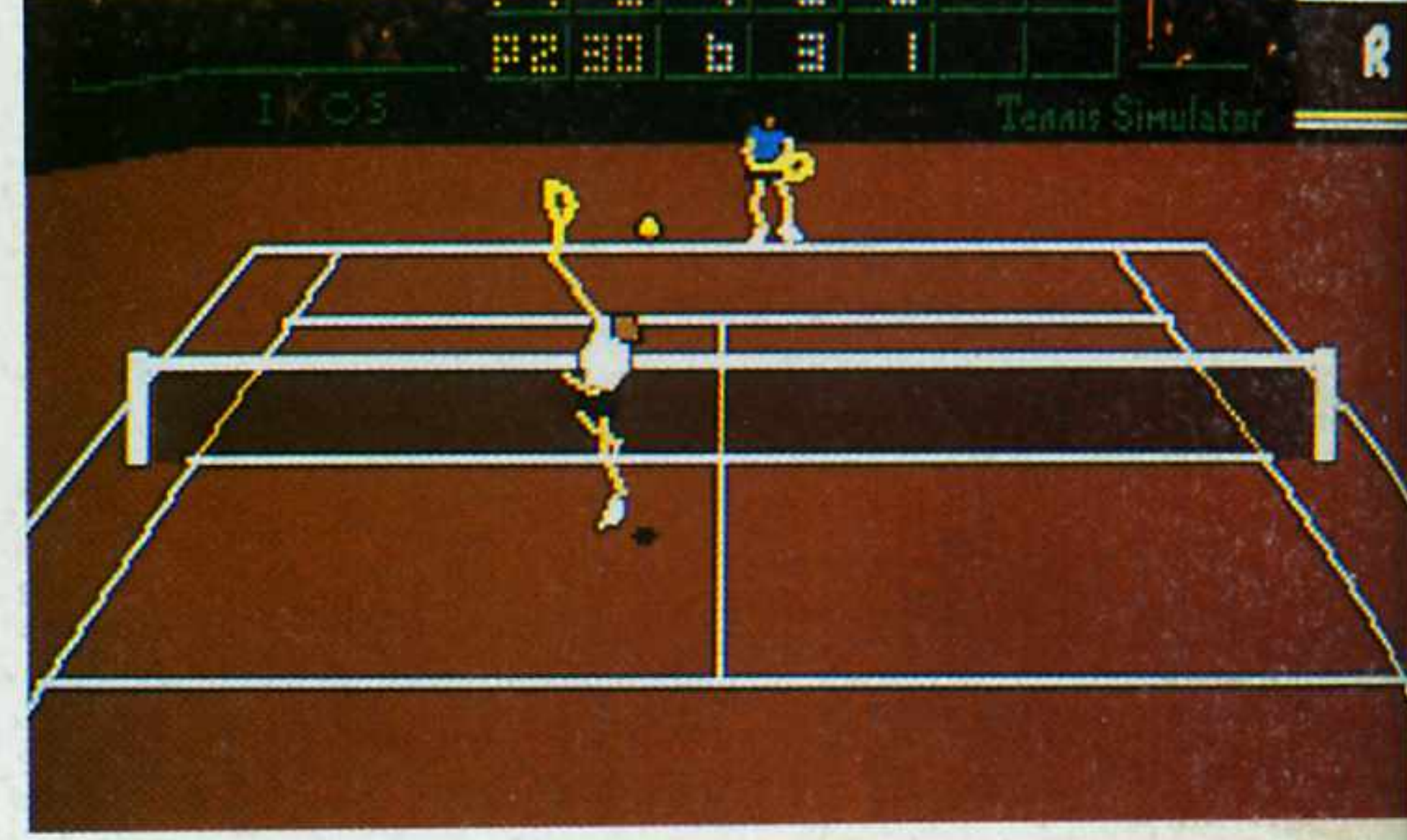
- ◆ 1 bis 2 Spieler gleichzeitig.
- ◆ Zahlreiche, spektakuläre Schlagvarianten: Rückhand-Smash, Hechtsprung...
- ◆ Wiederholung des letzten Ballwechsels in Zeitlupe.
- ◆ 3 Spielmodi: Training, Saison oder Schaukampf.
- ◆ ATP-Ranglistenverwaltung durch Computer.
- ◆ Verschiedene Blickwinkel.



Traumhafter, hoher Smash auf dem Rasen von Wimbledon.



Herrlicher Schlag zwischen die Beine hindurch auf dem synthetischen Boden von Tokyo.



Sensationeller Rückhand-Smash am Netz auf einem Sandplatz von Roland Garros.



ATARI ST & STE
AMIGA - PC & KOMPATIBLE

BOMICO - AM SÜDPARK 12 - GEWERBEGEBIET SÜD - 6092 KELSTERBACH - BRD - TEL.: 06 107/76060