



NUR DM
4,90



SONIC
schlägt zu!



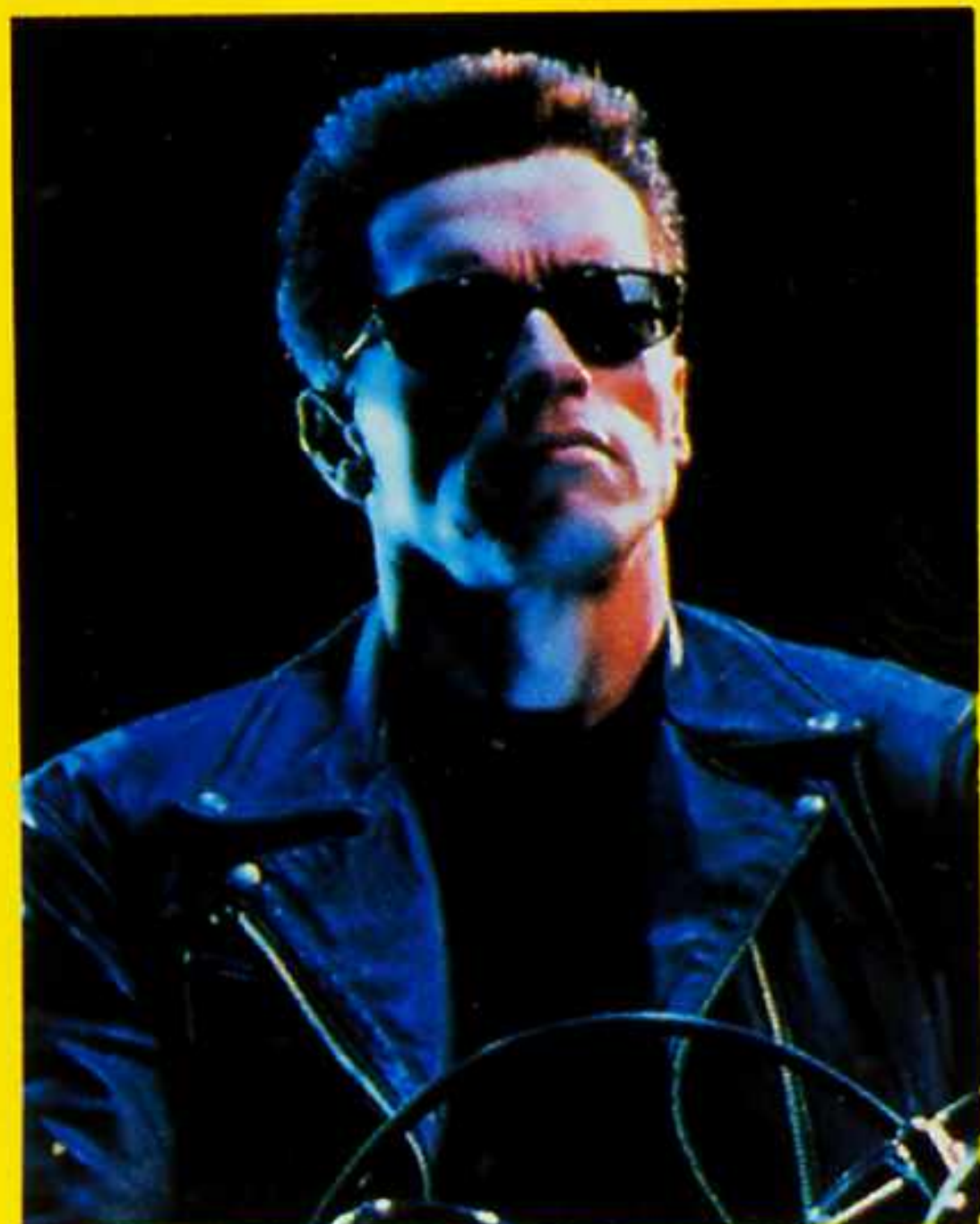
Spiel des Monats:

**Willy
Beamish**



Das Spiel zum Film:

**THE BLUES
BROTHERS**



TERMINATOR 2

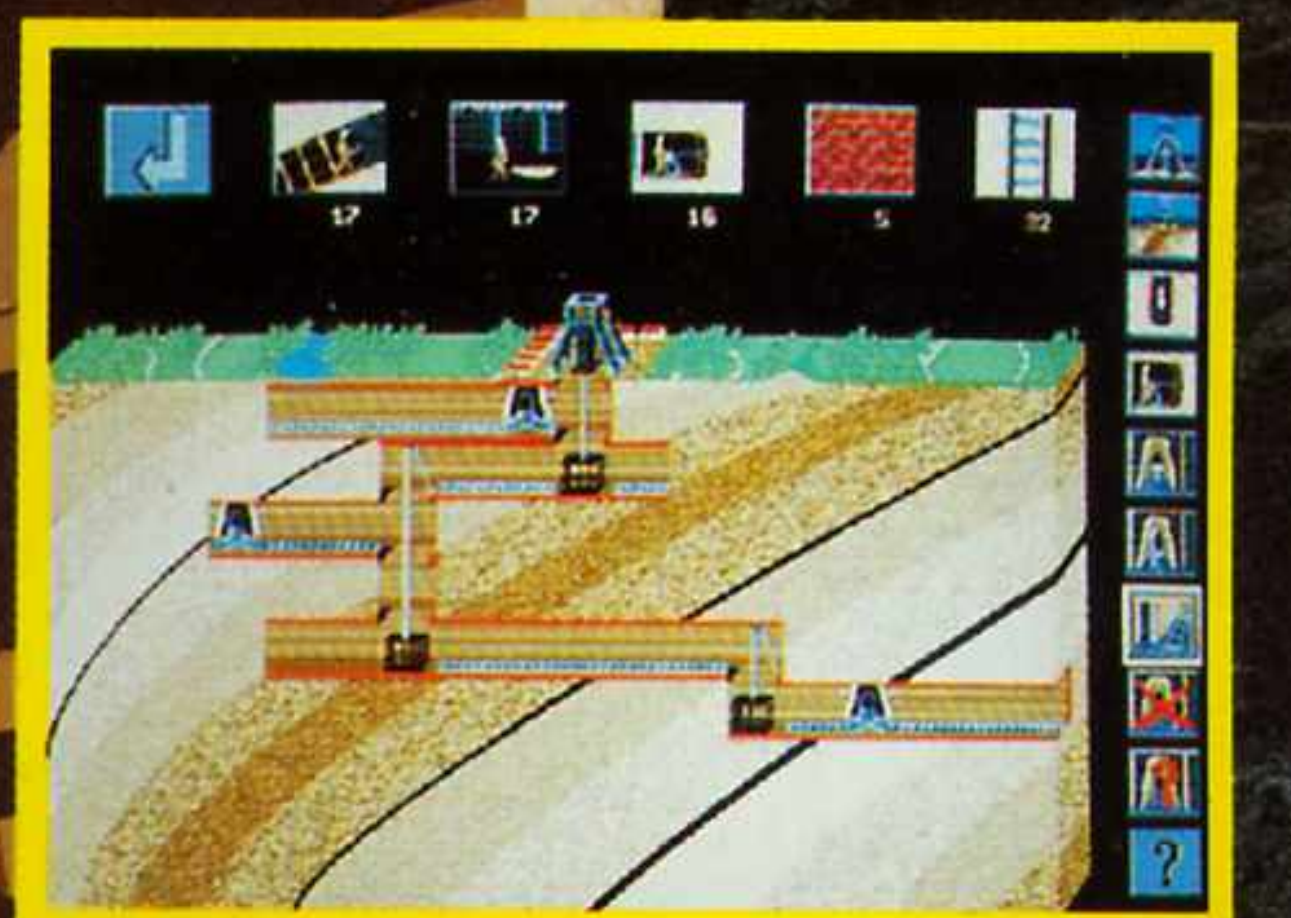
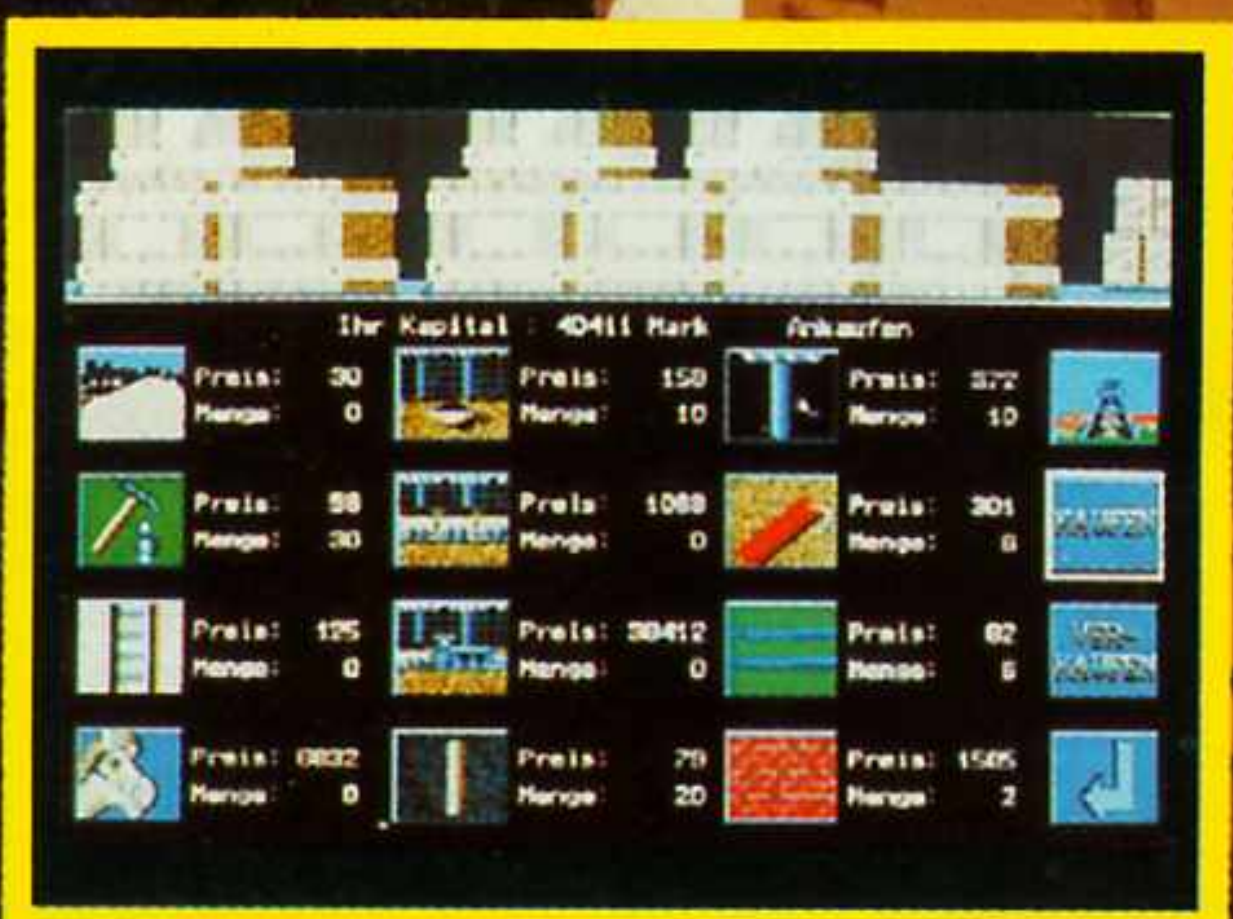
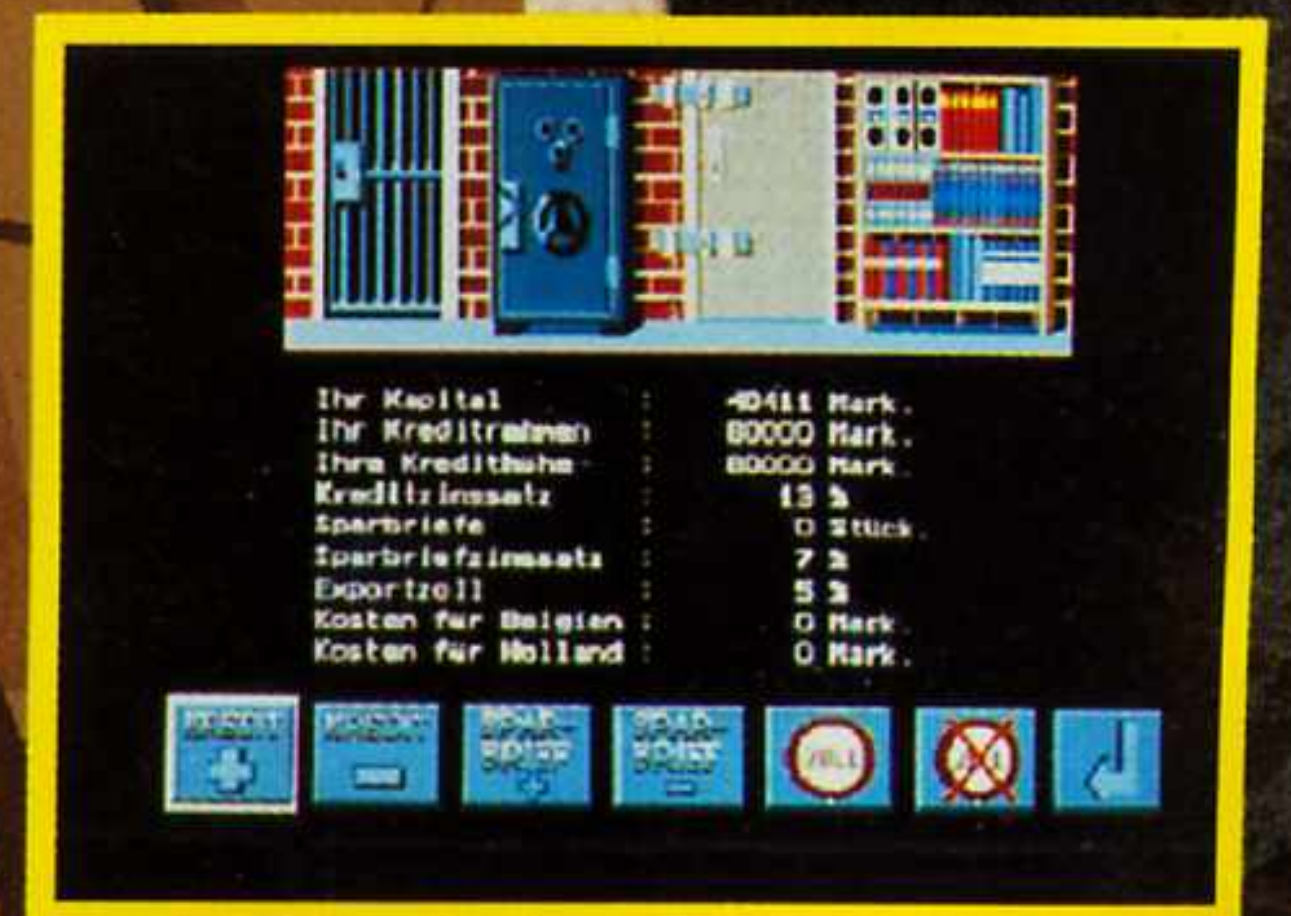
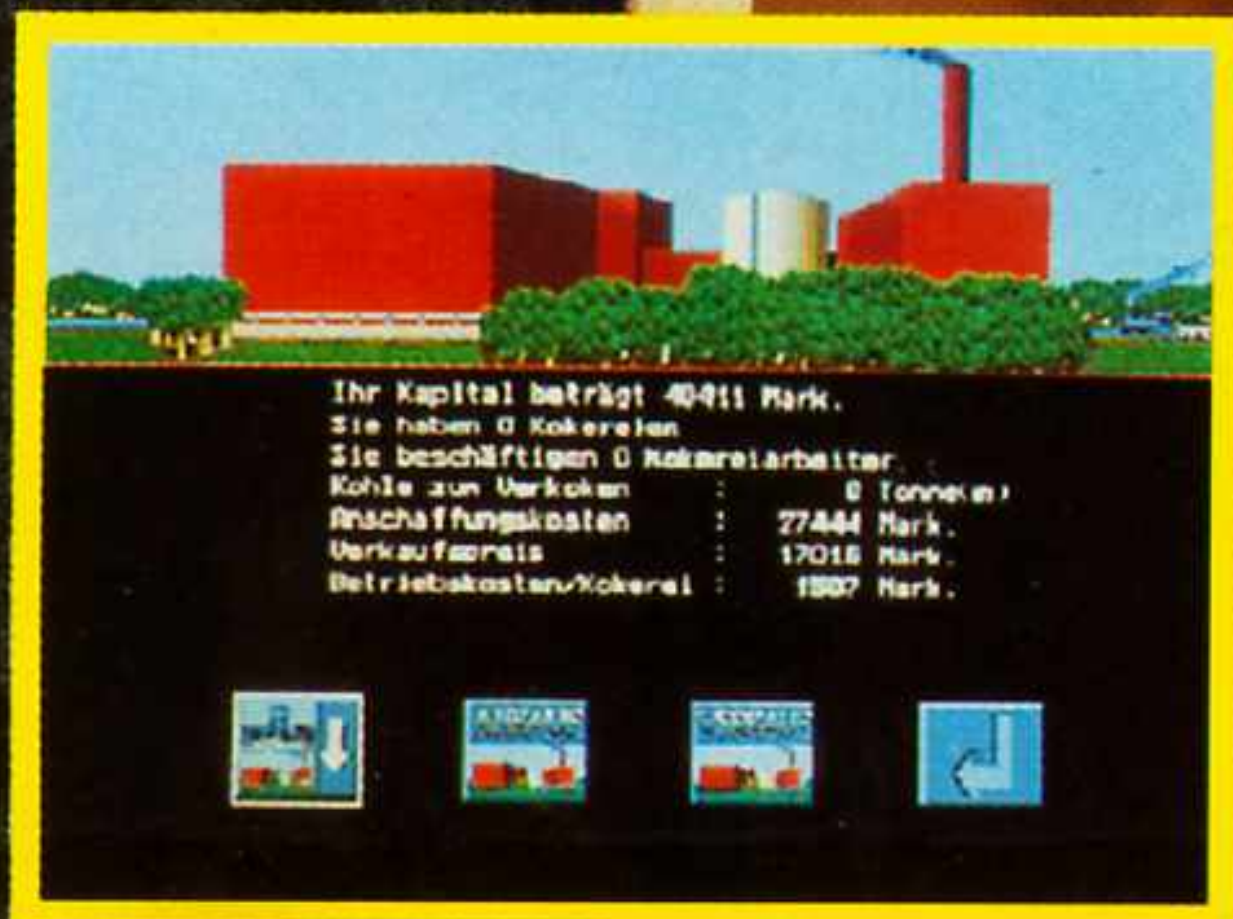
**mit
Poster**

Seiten
64 Tips & Tricks
Komplettlösung:
**Death Knights
of Krynn**



Es ist klein, schwarz, glüht wenn man es anzündet
und macht reich wenn man genug davon verkauft!

BLACK GOLD



SCREENSHOTS
AMIGA

AMIGA
ATARI

C 64
IBM/PC

KOHLE MACHEN!

BONICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



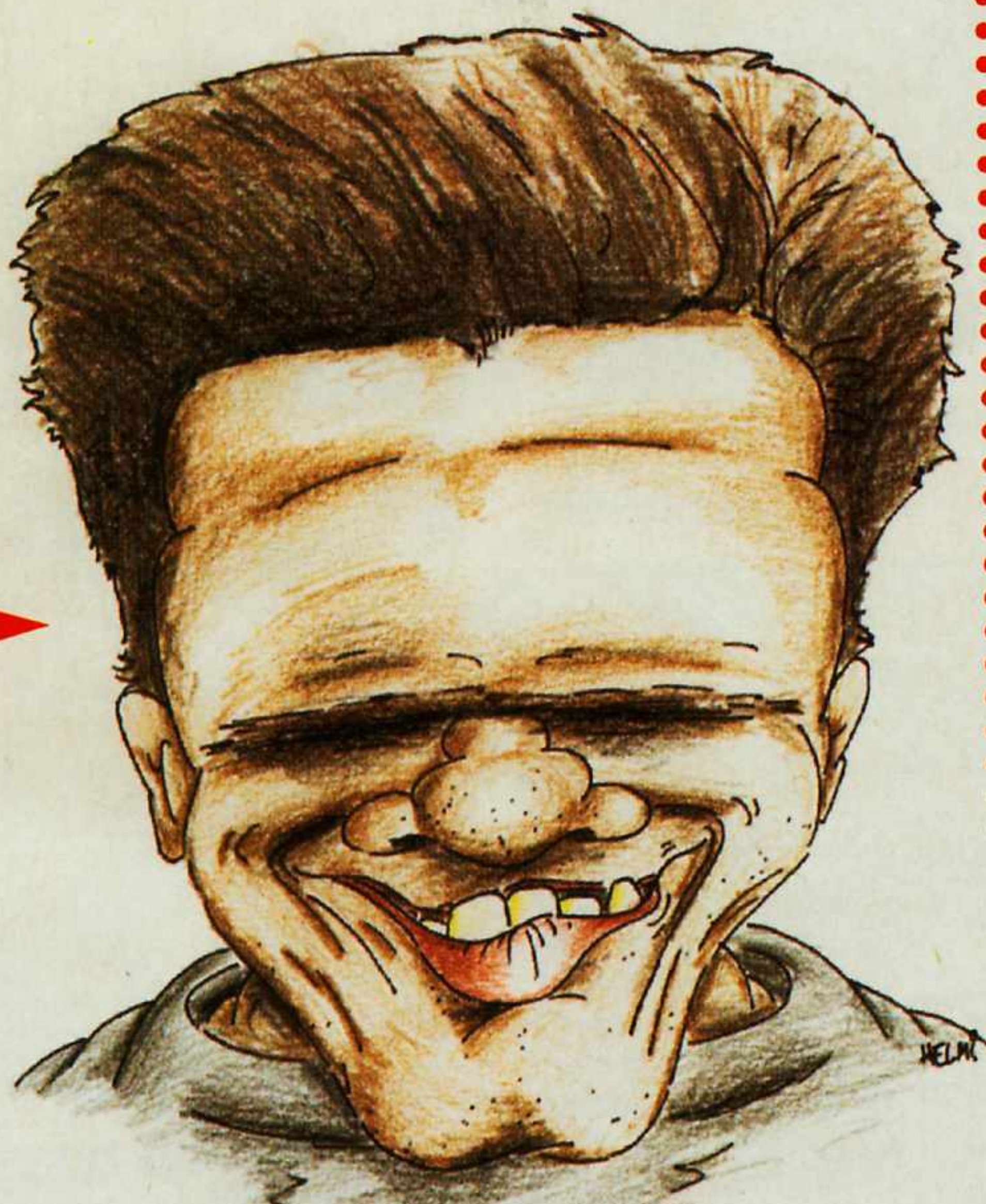
BONICO Serviceline

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



PLAY TIME PROFIL

Folge 1



Arthur Kreklau

- Alter:** 27
- Laufbahn:** Seit 1984 aktiver Gamer, zuerst C 64, seit vier Jahren Amiga.
- Hobbys:** Autofahren, Gamen (Alle Systeme), Stephen King
- Was er mag:** Feierabend, Termine einhalten, Kaffee, Hape, Harrison Ford, Die Blues Brothers, The Rocky Horror Picture Show
- Was er nicht mag:** Sturheit, Unpünktlichkeit, kaputte Computer, falsche Versprechungen, Vorsätze, Vorschriften, Konsul Weyer

Neu im Team...

ist jetzt **Christian Müller (24)**, der unter anderem für die Koordination zwischen Redaktion und Layout, die textliche Überarbeitung, sowie die Organisation des Produktionsablaufs verantwortlich zeichnet.

**K
U
R
Z
b
e
r
i
c
h
t
e
t**

SEGA und SONIC

In die Schlacht gegen Nintendos "Mario", dem Markenzeichen der Game Boy-Spielereihe, schickt SEGA nun sein eigenes Maskottchen: SONIC, the Hedgehog. Seinen Comic-Igel (Hedgehog) will SEGA zum "Herzensbrecher und Liebling der (Computer-Spiele) Nation" aufbauen. Die Chancen dafür stehen nicht schlecht. Der witzige Igel bringt alles mit, um nicht nur durch sein Aussehen berühmt zu werden; auch das Spiel selbst, in dem er als Hauptdarsteller auftritt, gehört wohl zu den besten seiner Art. Nicht nur die Grafik und der Sound, auch das fast unglaublich schnelle Scrolling beeindruckt auf allen drei SEGA-Konsolen (Mega Drive, Master System, Game Gear). Wir wünschen SONIC auf jeden Fall viel Erfolg!

Poster-Mania

Dem Wunsch nach "noch mehr Poster" werden wir in Zukunft Rechnung tragen. In dieser Ausgabe gibt's das riesige DIN A1 Terminator II-Motiv.

PLAY TIME im Kreuzfeuer

Bei jedem Test einer wehrtechnischen Simulation, bei jeder Bewertung eines Kriegsspiels steht die Redaktion vor der Frage, ob diese Art von Spielen automatisch schlechte oder schlechter zu bewertende Games sind, vor allem wenn "Motivation" und "Spielidee/Spielwitz" hinterfragt werden. Wir haben uns intern darauf geeinigt, die Wertungen hier lediglich auf die technische Umsetzung zu beziehen, insbesondere deren Einfluß auf die beiden obigen Testkriterien. Wir glauben mit unserer Auffassung, diese Thematik sowohl nicht aufzubauschen, als auch nicht zu verharmlosen, richtig zu liegen. Doch auch hierzu wollen wir Eure Meinung! Schreibt uns zum Thema "Kriegsspiele":

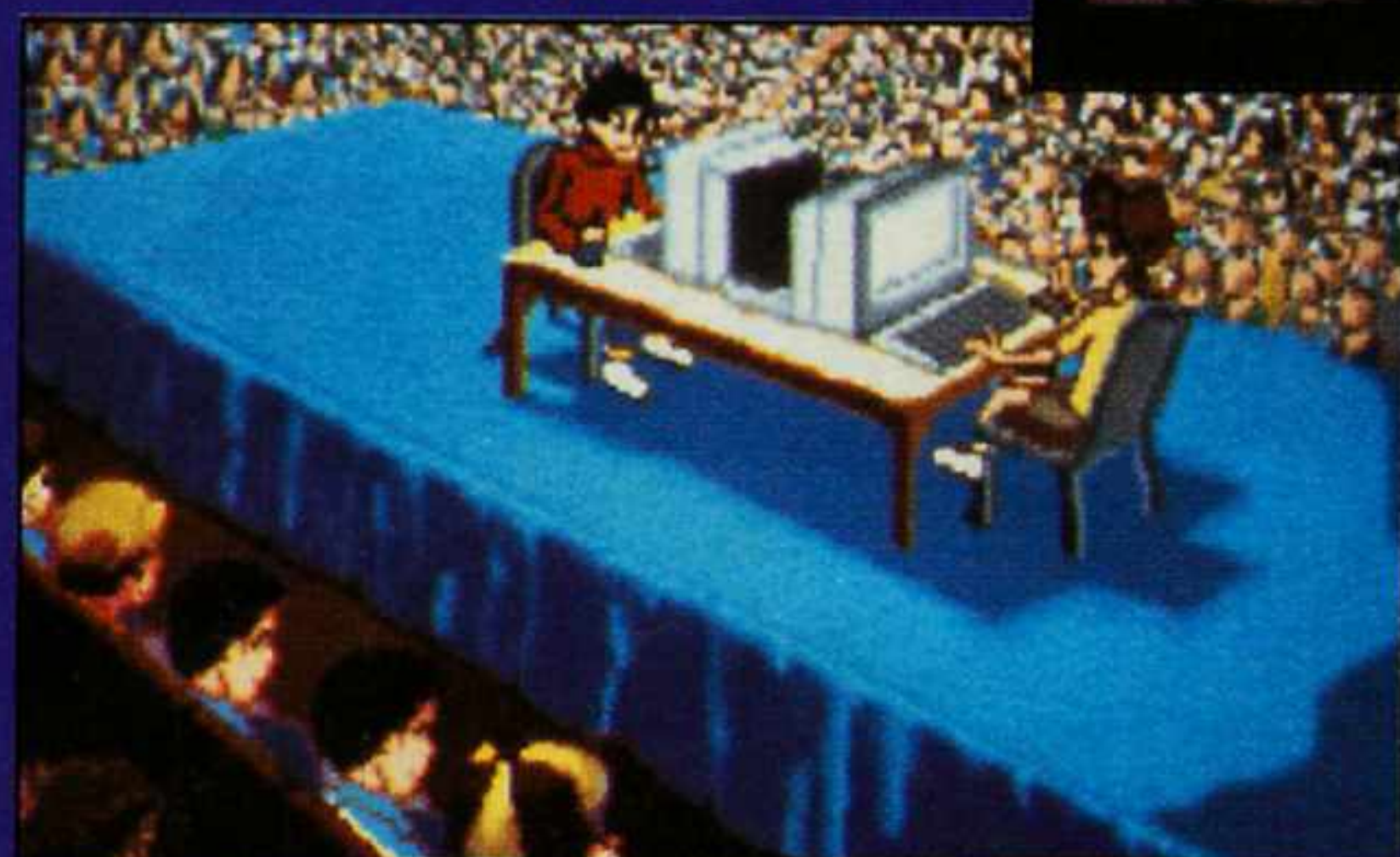
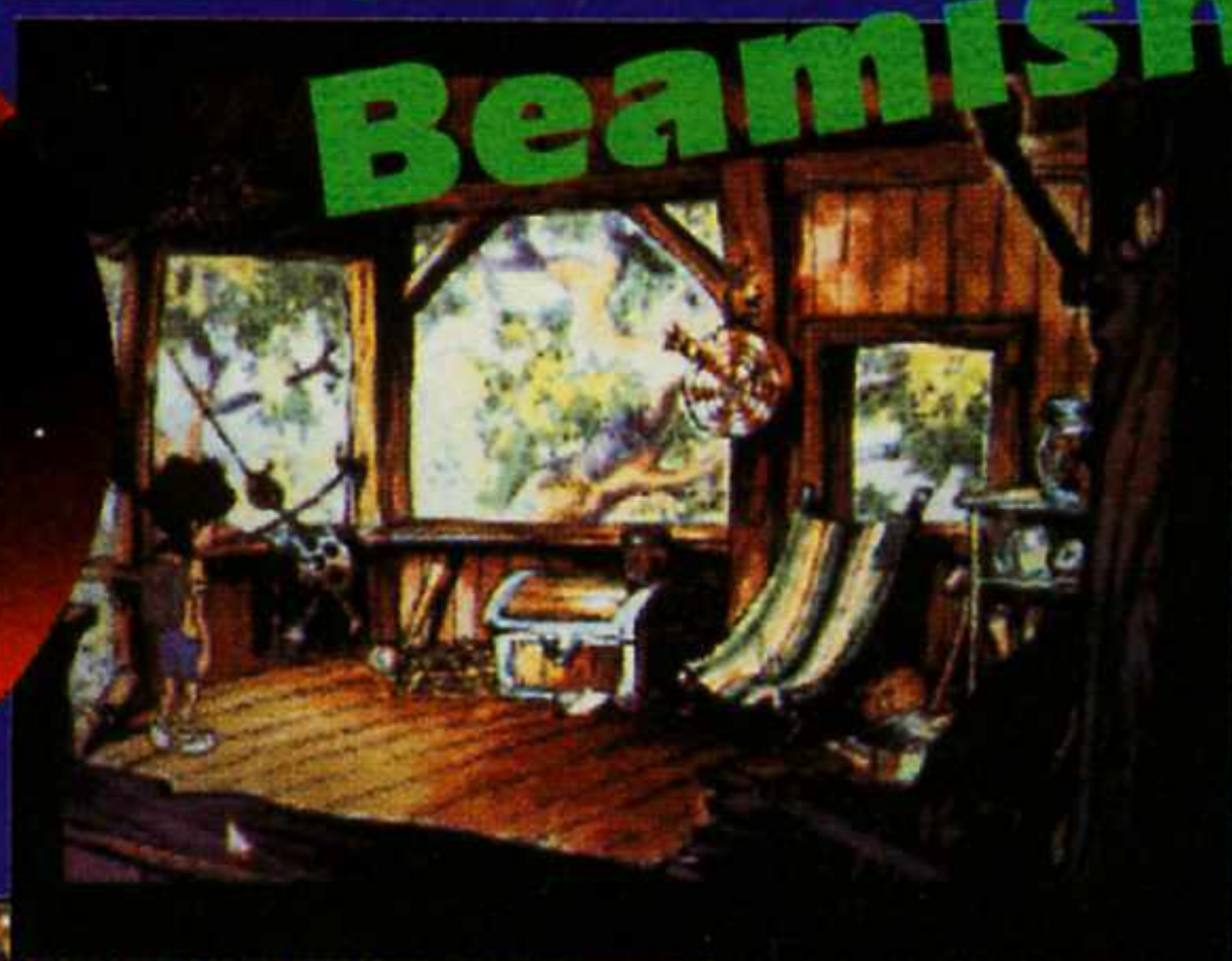
CT Verlag
Redaktion Play Time
"Kriegsspiele"
Postfach
8500 Nürnberg 1



INHALT

Spiel des Monats

The Adventures of
Willy Beamish



Die Probleme eines Rotzlöffels, ab Seite 20.

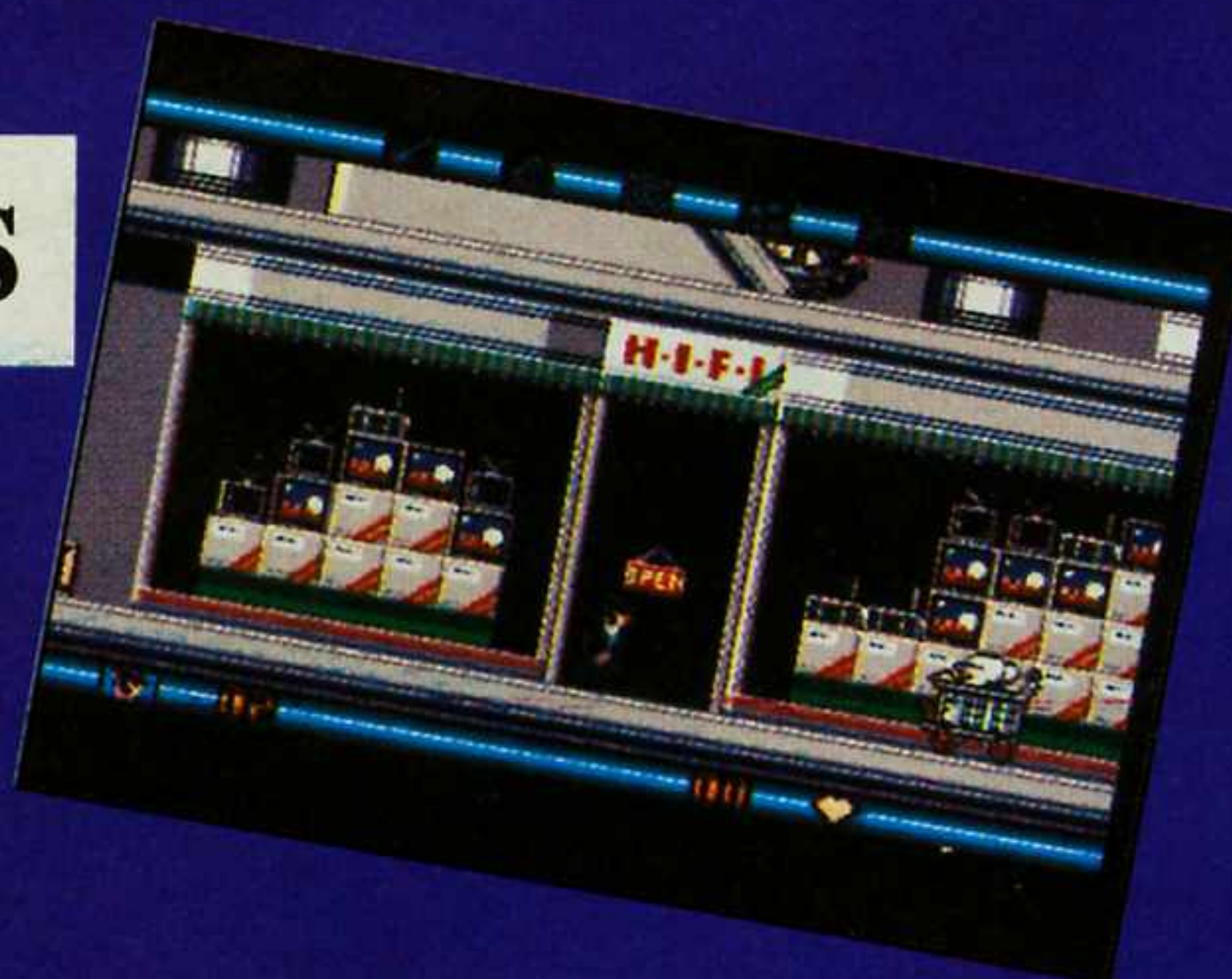
SYSTEMS '91



Mit Siebenmeilenstiefeln durch neue SYSTEMSwelten, ab Seite 8

The Blues Brothers

Fast schon Gruftis, aber immer noch Kultfiguren: Akroyd und Belushi, im Test auf Seite 40.



Das LYNX Gewinnspiel auf Seite 94

POLICE QUEST

Trautes Heim, Glück allein? Plötzlich sieht sich Police Officer Sonny Bonds auf Seite 44 einem Scherbenhaufen gegenüber.

RUBRIKEN

Kurz berichtet	3
Bewertungen	6
Dream Academy	8
News	10
Chartware	98
Lynx-Gewinnspiel	94
Leserbriefe	99
Impressum/Inserentenverzeichnis	113
Vorschau 02/92	114

SPECIALS

Amiga-Messe	24
Systems '91	28
Demonenpower	30

SPIEL DES MONATS

Willy Beamish	20
----------------------------	----

Jackie Chan's Action Kung Fu

Direkt von den "MAD MISSION-Klassikern" auf das NES gesprungen, Seite 83.



SONIC:

Auch auf dem Master System ein Meilenstein, Seite 90.



"Zauberhafte" Brett- und Rollenspiele ziehen Euch auf den Seiten 107 - 110 in ihren Bann.



REVIEWS

7 Colors	36
Advanced Destroyer Simulation	42
Air Combat Aces.....	68
Airline.....	50
Alien Breed	57
Battle Command.....	77
Black Gold	46
Bug Bomber.....	60
Crown	58
Earl Weaver Baseball 2	38
Exodus 3010.....	33
Final Fight	58
Grandstand.....	69
Martian Dreams	49
Mega Lo Mania.....	54
Movie Premiere	48
Out Run Europe.....	62
Police Quest 3	44
Rise of the Dragon.....	72
Terminator	52
Sky Cabby	60
Spot	66
Starbyte Super Soccer	34
Stratego	69
Super Sega Compilation.....	63
Super Sim Pack.....	64
Super Space Invaders.....	56
Team Suzuki	76
The Blues Brothers	40
The Cycles.....	65
Think Cross!	67
Wetten, daß...?	61

KONVERTIERUNGEN

Disc.....	74
Kings Quest 5.....	70
Panza Kick Boxing.....	74
The Killing Cloud.....	111

KONSOLEN

Game Boy

All Star Challenge.....	78
Choplifter 2	82
Crystal Quest.....	81
Dexterity	81
F1-Race, incl. 4-Player Adapter	79
HAL-Wrestling	79
Pop up	82
The Rescue of Princess Blobette	80
Trax	80

NES

Boulder Dash	85
Defender of the Crown	84
Gremlins 2	85
Jackie Chan's Action Kung Fu	83
Super Mario Bros. 3	84

Sega Mega Drive

Dark Castle.....	88
DeCapAttack	86
Fatal Rewind	86
Starflight	87
Streets of Rage.....	88

Sega Master System

Alien Storm	90
Populous.....	89
Sonic The Hedgehog	90
Xenon 2	91

Game Gear

Factory Panic	92
Out Run	92

Lynx

Checkered Flag	96
Turbo Sub.....	96
Lynx, die Zweite.....	97

PREVIEWS

Black Sect.....	112
Sukiya	112

BRETT- UND ROLLENSPIELE

Rolemaster	107
Siege.....	110
Tèmpete	109

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 %



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 (horz., vert., par.)
 - Animation
 - Geschwindigkeit

Grafik: spitze! Tolle Hintergründe
 Arcade: spitze!
 Animation: flüssig - 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 (Kartens/Packungsbeil.)
 - Realitätsnähe

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

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

Preis/Leistung: 90,0 → MEGA-HIT!

PIT-FIGHTER™

Willkommen zu der meinsten, härtesten Art, seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Willkommen in der Welt der Pitfighter. In der Grube ist es gemein; es ist hart und tödlich.

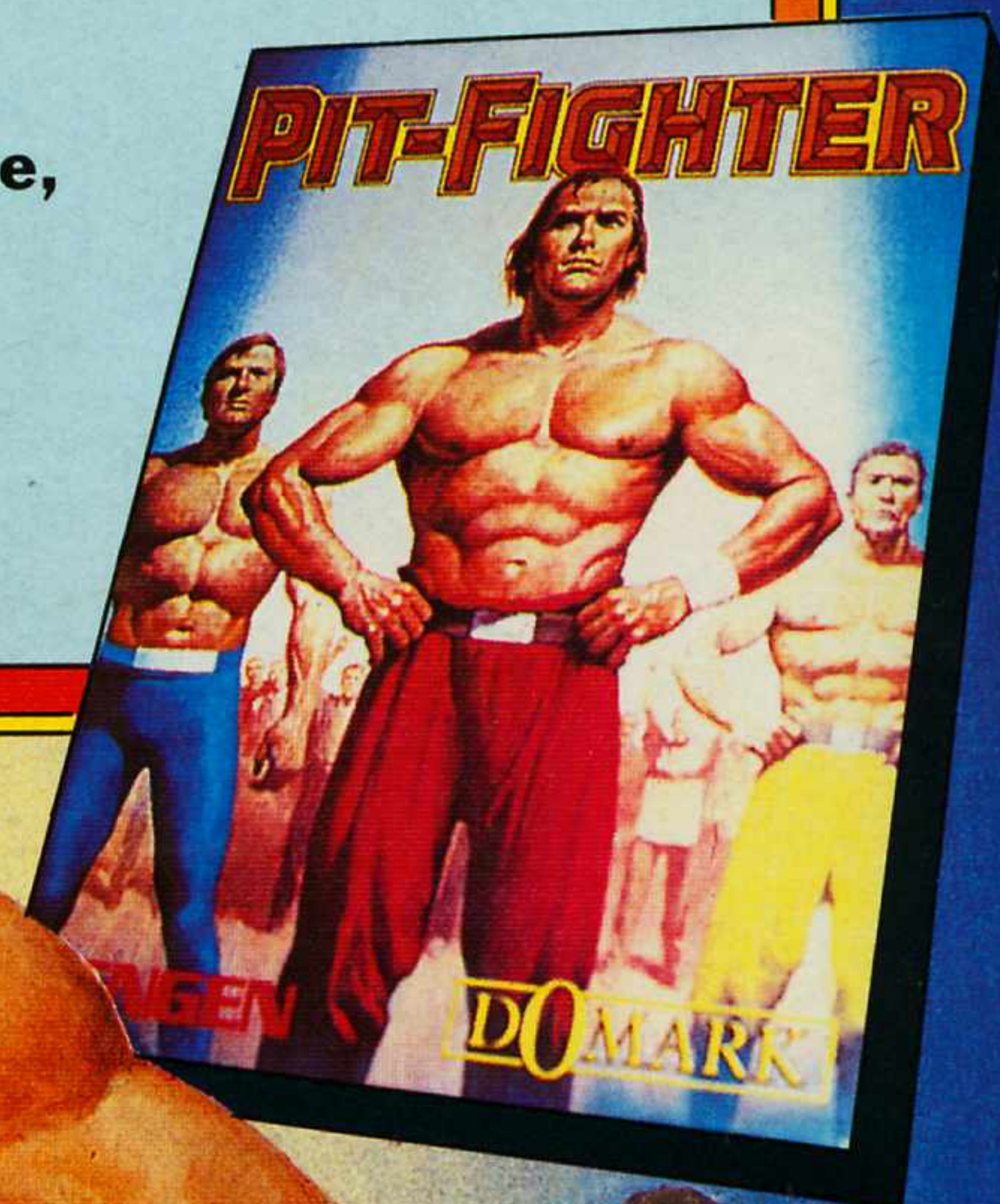
Wähle Deinen Kämpfer, trete in die Grube und nimm es mit jedem auf, der es wagt, sich Dir entgegen zu stellen.

Kämpfe Dir den Weg zur Meisterschaft frei, kämpfe im

letzten Match, um den "Ultimate Warrior" zu entronnen – wenn Du es wagst.

Pitfighter ist die Spitzenumsetzung von ATARIS schnellstverkauftesten Coin-up-Spiel.

Du wirst es niemals müde, dieses fesselnde Spiel zu spielen.



TENGEN

© 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved.
™ Atari Games Corporation.
Programmed by Teague London.
Artwork and Packaging
© 1991 Domark Group Ltd.
Ferry House, 51-57 Lacy Road,
London SW15 1PR.

DOMARK



Über Känguru und Australi

Das Spiel wird im Januar zum Preis von knapp zwanzig Mark auf den Magazinen Golden Disk (C64 Version), AMIGA-Fun, ST de Luxe und PC-Action im Zeitschriftenhandel erhältlich sein. Auszüge aus dem Tagebuch des Programmierers lassen einen in diese Welt hineinschnuppern. Vor Kangarudy hat er bereits bekannte Programme wie Bad Cat, Danger Freak, Rock'n'Roll und AIDON für Firmen wie Rainbow Arts und den CT-Verlag programmiert. Doch geben wir nun das Wort an ihn persönlich.

Juni 1990

Ich wollte eigentlich schon lange wieder mit Markus Muckenschnabl, meinem Grafiker aus Danger Freak-Zeiten, ein Projekt starten. Nun ergibt sich die Gelegenheit, denn ich habe von einem Programmierwettbe-

In dieser Folge der DREAM ACADEMY wollen wir Euch die Entwicklung des originellen Geschicklichkeitsspieles KANGARUDY von der ersten Idee bis zur fertigen Version nahebringen.

werb, bei dem die besten Spiele mit je 50.000 DM honoriert werden, erfahren. Dieses Honorar reizte sogar MAC zu einem neuen Spiel.

Juli 1990

MAC ruft mich an. Er hätte eine neuartige Idee im Kopf, erste Skizzen zum grafischen Ablauf hätte er auch bereits gezeichnet. (Abbil-

dung 1). Gespannt mache ich mich auf dem Weg zu ihm. Fasziniert von der Idee knobeln wir in den folgenden Wochen in gemütlichen Sitzungen das Spieldesign aus.

August 1990

Die Animationen des Känguruhs sind fertig gezeichnet, ebenso die meisten Hintergrundgrafiken. Im Zweifel, ob das Konzept überhaupt spielbar ist mache ich eine erste Version des Straßenlevels. Ich kann durchatmen. Es ist sehr gut spielbar und äußerst fesselnd.

September 1990

Der Straßenlevel ist fertig. Während ich das ganze auf den Wasserlevel umsetze, knobeln wir an weiteren Spielelementen. Wir kommen auf die Idee auch Wetterunbilden, wie Nebel und Sturm zu integrieren. In der Zwischenzeit schreibe ich

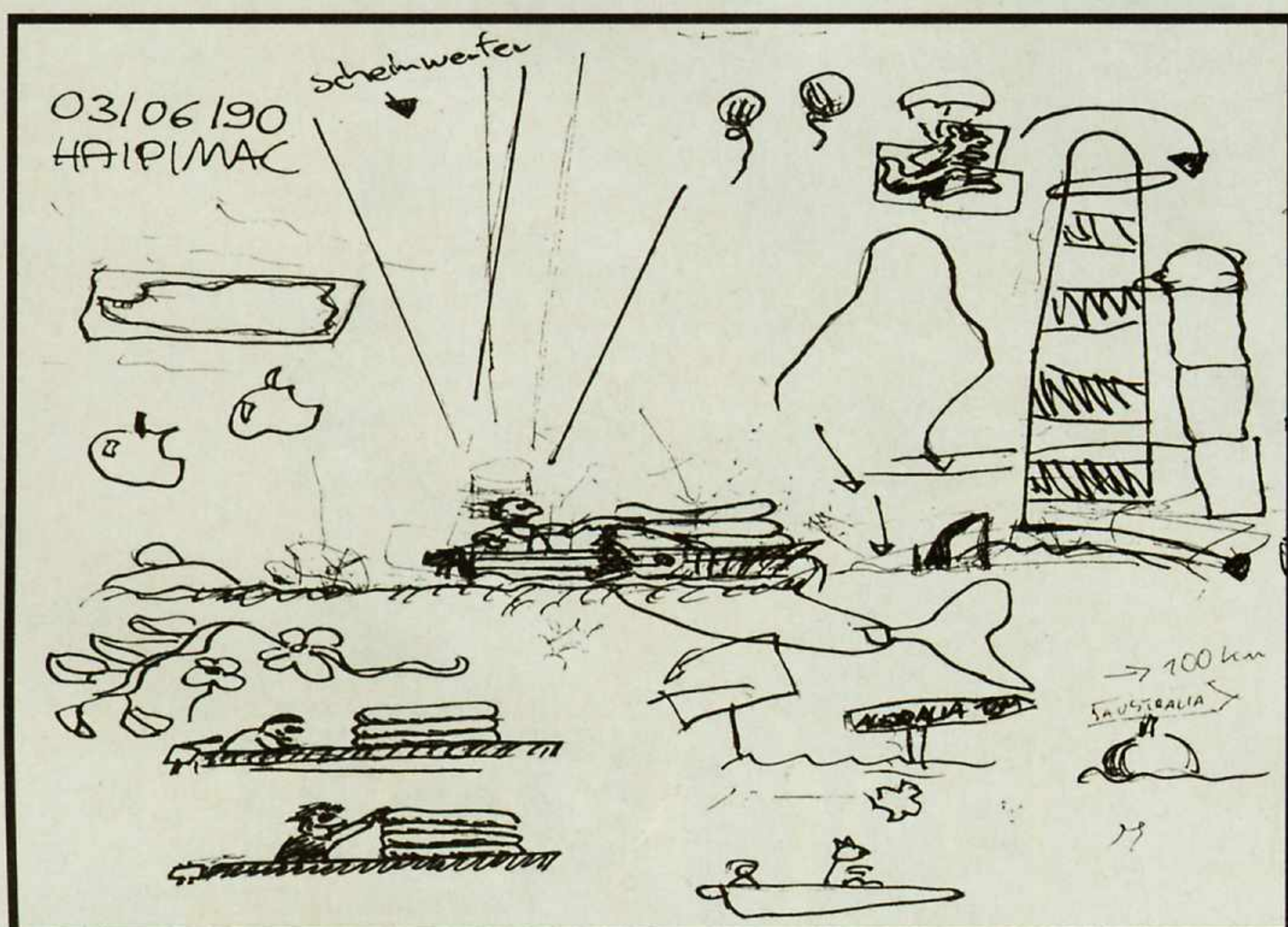
das Bonuspiel, unseren Traumlevel, der am meisten Spaß gemacht hat, da er voll verrückter Ideen, wie Schäfchenfangen und Gummiseilspringen ist.

Oktober 1990

Albin Oswald, meinem langjährigen Schul- und Bundeswehrgeliebten zeige ich Kangarudy. Begeistert über das Spiel bringt er zusätzliche Ideen wie Weltkarte und verschiedene Routen in das Spielkonzept ein. Als wir das Spiel im CT-Verlag zum erstenmal vorführen, kommt Chefredakteur Christian Geltenpoth auf die Idee, einen Zweispielermodus zu integrieren.

November 1990

Im Lauf der Zeit nimmt das Spiel schon Formen an, die auf eine Qualität schließen lassen. Um neue Meinungen zu erfahren, entschlüsse ich mich, einen



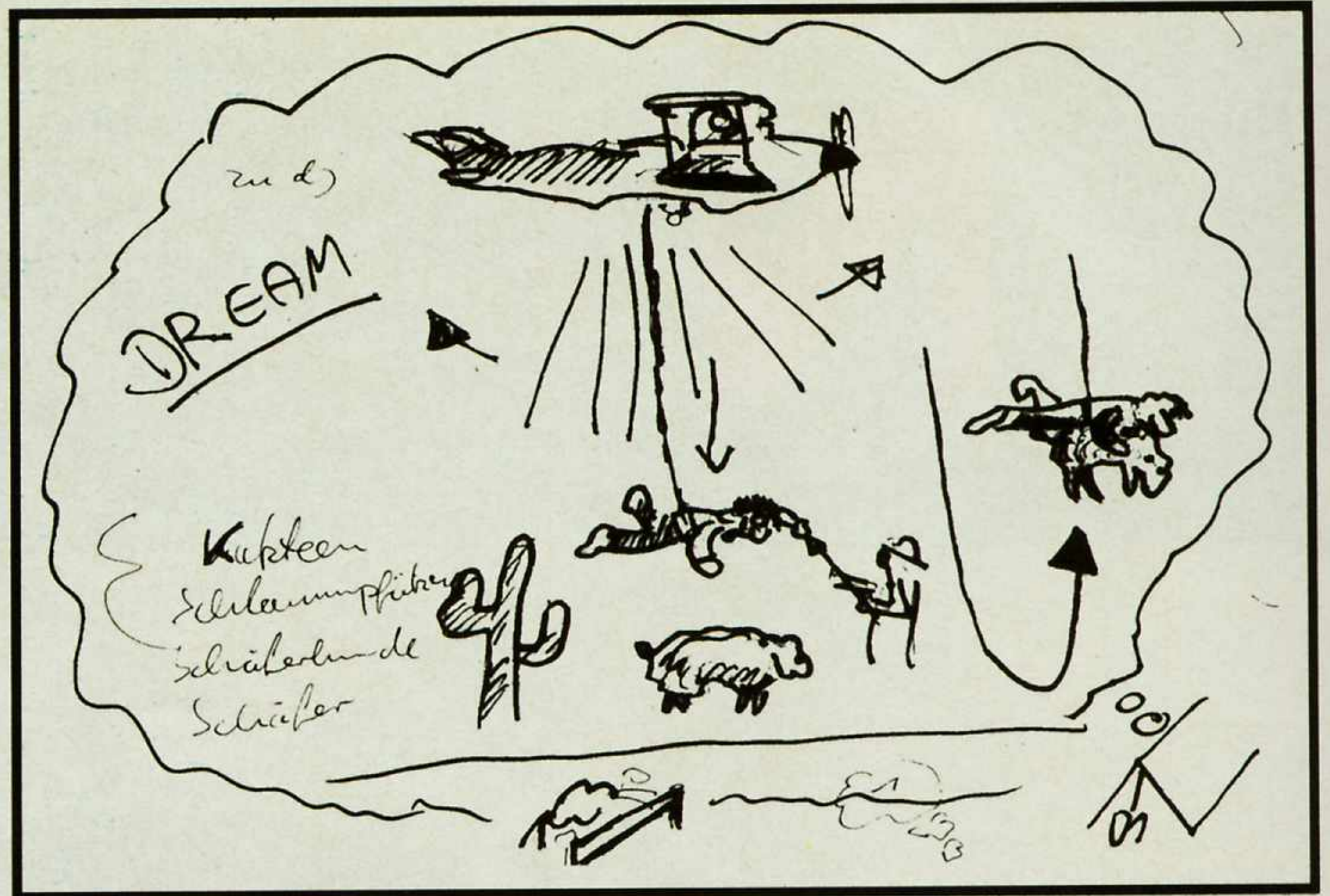
Die ersten Skizzen zu Kangarudy.

Stab von Testspielern aufzubauen, die das Programm auf Bugs und Spielbarkeit überprüfen sollen. Robert Nirschl, Andreas Mitterweger und Pierre Pretsch machen sich an die Previewversionen und sorgen durch originelle Ideen, wie verschiedene Grafikelemente in den Ländern für eine weitere Qualitätssteigerung. Vor allem mit Robert Nirschl habe ich den Zweispielermodus sehr ausgiebig getestet.

an den letzten Grafiken, die er den Spieltestern zu verdanken hat.

Januar/Februar 1991

Nun bin ich alleine. Alle Musiken und Soundeffekte sind fertig, die Grafiken sind alle gemalt. Es fehlt "nur" noch das fertige Programm. Innerhalb von sechs Wochen, die meinen Nerven geschadet haben, bereite ich mich auf drei Klausuren für das Studium vor und arbeite täglich zehn Stunden an dem Programm.



Das Zwischenspiel als erste Grafikskizze.

SPECIAL

uhs, Tierschützer en

Dezember 1990

Für Albin Oswald besorge ich einen Musikeditor namens ROMUZAK. Ich glaube nämlich, daß er ohne weiteres Musik in Hülsbeckqualität schaffen kann. Nach einer Einarbeitungszeit von zwei Wochen bin ich allerdings überrascht. Seine Sounds klingen erfreulich anders und sind kompositorisch über jeden Zweifel erhaben. MAC sitzt



Das fertige Spiel.

KANGARUDY-Team im Detail

Hans Ippisch, 21, programmierte, koordinierte und verhandelte mit Softwarehäusern.

Markus Muckenschnabl, 25, hatte die Idee und malte sämtliche Grafiken.

Albin Oswald, 21, machte den Sound und verfeinerte das Spielkonzept.

Robert Nirschl, 18, **Pierre Pretsch**, 19, **Michael Hajek**, 18, und **Andreas Mitterweger**, 23, testeten das Spiel und hatten gute Ideen.

Bernd Stallhofer (23) schrieb die Kommentare.

Von Digital Marketing-Chef **Dieter Mückter** kam **ROMUZAK**, der beste Musikeditor.

HAIP SOFTWARE
Rinchnachmuendt 246
8370 REGEN

März 1991

Es ist endlich vollbracht. Die Testspieler bekommen die letzten Versionen. Mit Freude mache ich mich an die letzten Bugbeseitigungen. Nach monatelanger Arbeit gibt es nichts schöneres, als ein Werk zu beenden. Bernd "Stale" Stallhofer, der durch einen langen Aufenthalt in Amerika sehr gute Englischkenntnisse erworben hat, schreibt noch die originellen Kommentare zu den einzelnen Routen.

April 1991 bis November 1991

Ich beauftrage ein Team mit den Umsetzungsarbeiten auf Amiga, ST und PC

Dafür muß ich natürlich das ganze Spiel nochmals durchhackern und jedes noch so kleine Element im Storyboard erfassen. Selbstverständlich sollen die 16Bit-Versionen noch mit zusätzlichen Elementen und einem noch besseren Sound aufwarten. Die Phase bis November verläuft gewohnt hektisch und kostet mich einiges an Geduld, denn wie erwartet lassen fertige Programmversionen auf sich warten. Als am 15. November die fertigen Masterdisks eintreffen, schließe ich das Kapitel KANGARUDY mit diesem Bericht endlich ab.

Hans Ippisch

NEWS

An alle Hülsbeck Fans!

Die erste Chris Hülsbeck CD, SHADES, ist nun auch in einer auf 200 Stück limitierten und von Chris handsignierten Auflage erschienen. Das absolute Muß für jeden echten Hülsbeck Fan. Ihr müßt euch allerdings beeilen, denn die Nachfrage ist groß. Der Preis dieses Sammlerstücks beträgt nur 29,95 DM plus Verpackung, Versandkosten und Nachnahmegebühr. Zu beziehen ist die CD über:

Fa. Osterkorn
"Shades"
Holzgasse 8
5000 Köln 1
Tel.: 02 21/50 025 34

Du hast was geerbt...

'Das Erbe' - So lautet der Titel eines Spieles, daß vom Bundesumweltamt als Freeware herausgebracht wird. Deine Aufgabe in diesem Graphik-Adventure lautet, ein Haus möglichst umweltverträglich zu renovieren, um es zu erben. So steht es jedenfalls im Testament. Fürwahr keine sehr leichte Angelegenheit. Das Adventure ist vollständig in Deutsch abgefaßt und spielt - erraten - in Deutschland. Besonders hervorzuheben wäre vor allem die Grafik und das übersichtliche Menüsystem, zumal es sich hierbei ja um Freeware handelt. Hintergrund dieses Spieles ist die Aufgabe, sich spielerisch mit Fragen aus dem Umweltschutz und der Umweltverträglichkeit auseinander zu setzen.

Dieter Kneffel

Die Straßen von San Francisco

Eingeweihte wissen vielleicht schon Bescheid?! Hinter der Abkürzung 'Cisco' verbirgt sich nichts anderes, als 'San Francisco' (amerikanische Schreibweise). Und eben auf den Straßen von San Francisco findet ein Autorennen statt. Aber halt, nicht irgendein Autorennen, sondern ein Rennen zwischen Polizeiautos.

Im Gegensatz zu Deinen Polizeikollegen, hast Du natürlich den besseren Wagen - einen roten Sportflitzer (der mich irgendwie an das Auto eines Kollegen erinnert). Auf der Golden Gate Bridge geht es los, einem vorgegebenen Ziel entgegen. Bei Deiner Fahrt mußt Du auf alle möglichen Hindernisse Acht geben. So stehen manchmal Passanten im Weg oder aber, es befinden sich Felsbrocken auf der Straße. Eine Besonderheit bei diesem Spiel besteht darin, daß Du nach einer ziemlich authentischen Straßenkarte fährst. Oben links steht jeweils der aktuelle Straßennamen, und an manchen Kreuzungen mußt Du abbiegen. Die für San Francisco typischen Bodenwellen dürfen da natürlich ebenfalls nicht fehlen.

Die Grafik reißt einen zwar nicht vom Sessel, ist aber recht angenehm. Nur mit dem Sound wurde wohl leider ziemlich gezeigt. Da es sich bei unserem Exemplar jedoch um eine Vorab-Version handelt, könnte sich das noch ändern. Die Geschwindigkeit paßt im großen und ganzen. Erscheinen soll das ganze übrigens für Amiga, Atari, Spectrum, C64, Amstrad und PC.

Dieter Kneffel

Ich weiß zwar nicht, was Helmi sagt, ich sage: nichts weltbewegendes, doch ansonsten ganz nett. (ca. 50% - 60%)



Lemmings - die zweite

Für Weihnachten ist von Psygnosis eine Zusatzdiskette für Lemmings angekündigt. 80 neue Levels sollen neuen Spielspaß und Vergnügen für viele Stunden bieten. Für ca. 60 DM werden die Zusatzlevel für Amiga, ST und MS-DOS Rechner angeboten.

NEWS

Game On 01/92:

Eine wahre Pracht sind die drei Spiele in der Januar-Ausgabe der Game On! Auch sonst ist dieses Diskettenmagazin für den C64 nicht ohne: Spieletests, Top Ten, Tips zu vielen Spielen und aktuelle Crackernews im Szenenmagazin PRO-PAGANDA gehören jeden Monat dazu.

SYSIPHUS, CLONE und ORACLE sind die drei verheißungsvollen Namen, hinter denen sich Spiele für jeden Geschmack verbergen. Das ist die Gelegenheit, äußerst preisgünstig an tolle Programme für Euren C64 zu kommen - ab 20. Dezember neu am Kiosk - für nur 7,90 DM!

Golden Disk 1/92

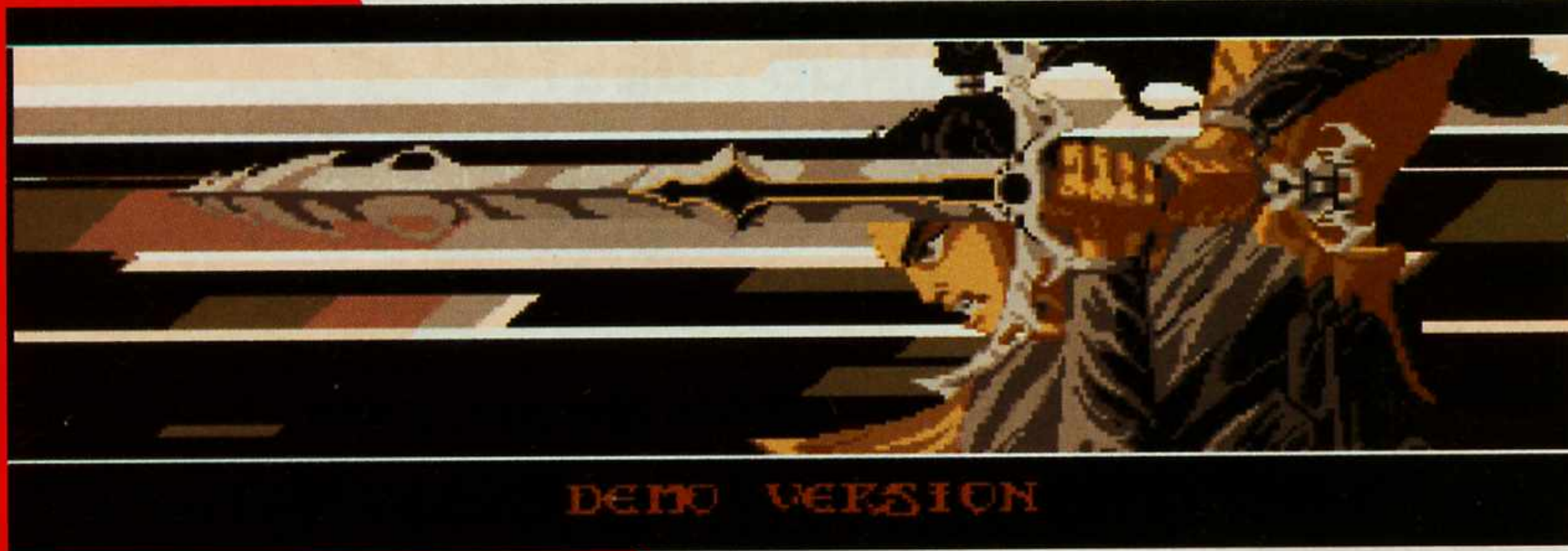
Das ultimative Geschicklichkeitsspiel wartet hier auf Euch: Rettet als LKW-Fahrer und hingebungsvoller Tierfreund ein Känguruh aus den Klauen eines erbarmungslosen Metzgers und bringt es zurück nach Australien. Die verrücktesten Abenteuer passieren unterwegs, denn das Känguruh ist sehr eigenwillig und äußerst lebendig - eine nicht immer leichte Aufgabe.

Wahlweise können zwei Spieler gleichzeitig an dieser "Mission" teilnehmen und ihr Können zum Besten geben. Unterstützt von vielen Zwischengrafiken, 8 Soundtracks und 30 Soundeffekten wartet das Programm noch mit einem Paßwortsystem und 60 Highscore-Listen auf. Ein animierter Vorspann stimmt auf das Spiel ein, das vor Action beinahe überquillt. Als Preis für die Mühe bekommt Ihr nach bestandem Abenteuer eine Zeichentricksequenz geboten.

Ab dem 20. Dezember für nur DM 19,80 am Kiosk für C64 auf Golden Disk 64 erhältlich.

Leander von Psygnosis - bald für Amiga

Von Psygnosis ist für Weihnachten ein Arcade/Adventure-Action Game angekündigt, das mit unzähligen technischen Feinheiten und Features aufwarten kann. Schon das filmähnliche Intro gibt einen Eindruck vom Rest des Spieles wieder. In der Rolle des Leander, einem kampferprobten Helden, sollt Ihr die Prinzessin Lucanna aus den Klauen des bösen Lord Tyeger retten, bevor dieser sich ihrer Seele bemächtigen kann. Mit der entsprechenden Ausrüstung (Schwert, Speer und Hackebeil) sollte dies eigentlich



DEMO VERSION

kein Problem sein. Einige Monster können allerdings nur mit Geschick und Überlegung überwunden werden. In Shops kann Euer Held seine Ausrüstung mit schlagkräftigeren Waffen aufbessern. Features, wie die Wetter-Option, bei der Euer



Held im Regen gegen große Gegner antreten muß, sind eine nette Abwechslung im Spielverlauf. 22 Level mit stimmungsvollen Grafiken erwarten Euch bei diesem neuen Spiel, das nahtlos an die Qualität anderer Psygnosis-Produkte anknüpfen kann.

Bis Redaktionsschluß lag uns leider nur eine selbstablaufende Demoversion von Leander vor, der man zumindest einen Teil dessen entnehmen konnte, womit die Vollversion aufwarten wird. In einer der nächsten Ausgaben werden wir einen ausführlichen Test nachholen.

Einige Monster können allerdings nur mit

Held im Regen gegen große Gegner antreten muß, sind eine nette Abwechslung im Spielverlauf. 22

Walter Konrad

S.C.S. Inh. Jörg Zahler
06898/62362
AB 21UHR AUF DIESE 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
ALCATRAZ	59,95 DM	
ALCATRAZ	59,95 DM	69,95 DM
BUNDESLEGER MANAGER DEC.	79,95 DM	79,95 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 INDDUDED	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	59,95 DM	
HEROS QUEST FLD. EDW. DISK	59,95 DM	
KING'S QUEST V	84,95 DM	
LOST PATROL	87,95 DM	94,95 DM
MANCHESTER UNITED EUROPE	59,95 DM	69,95 DM
MAGIC DORETS	59,95 DM	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
RISE OF THE DRAGON	79,95 DM	94,95 DM
RINGS O. MEDUSA+ RETURN O. MEDUSA	109,95 DM	
ROBIN HOOD	59,95 DM	69,95 DM
SECRET OF MONKEY ISLAND	74,95 DM	74,95 DM
SILENT SERVICE II	79,95 DM	79,95 DM
SIM CITY+POPULOUS	69,95 DM	69,95 DM
SPIRIT OF ADVENTURE	59,95 DM	69,95 DM
THUNDER JAYS	39,95 DM	
THE SIMPSONS	59,95 DM	69,95 DM
TOKI	59,95 DM	
UMS II	69,95 DM	79,95 DM
VECOM	59,95 DM	
WINE COMMANDER II	59,95 DM	87,95 DM
WINZED	59,95 DM	69,95 DM
WRECKERS	59,95 DM	58,95 DM
3D CONSTRUCTION KID	109,95 DM	109,95 DM

3.5" LAUFWERK EXTERN AMIGA
DURCHG. BUS 149.00 DM III

2 MB Erweiterung Amiga anschlussfertig 279.00

3.5" LAUFWERK INTERN AMIGA
LEICHTE MONTAGE 145.00 DM III

512KB Erweiterung ohne Uhr III 69.00 DM III

512KB ERWEITERUNG AMIGA UHR
AKKU. - AUSSCH. 79.00 DM III

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
S LISTE ANFORDERN !!

SONDERSERVICE: WENN DIE ARTIKEL VORRÄTIG SIND UND DIE
BESTELLUNG BIS 18.00 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)

Head Line

zuverlässig
schnell
preiswert

Gestaltung
Satz
Repro
Film

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

BRANDHEISS -

Die VERLEIH-CHARTS

NEWS

MS-DOS

- 1 GUNSHIP 2000
- 2 LARRY 5
- 3 WING COMMANDER II
- 4 CASTLES
- 5 KINGS QUEST 5 (Dt.)
- 6 SECRET WEAPONS O.T.L.
- 7 RAILROAD TYCOON
- 8 CUCK YEAGER'S A.C.
- 9 WING COMMANDER I
- 10 LINKS

AMIGA

- 1 BUNDESLIGA M. PROF.
- 2 FLIGHT O. T. INTRUDER
- 3 KINGS QUEST 5
- 4 SECRET O. T. MONKEY ISLAND
- 5 DIE KATHEDRALE
- 6 R-TYPE II
- 7 CRUISE FOR A CORPSE
- 8 MIDWINTER II
- 9 LOTUS TURBO CHALL. II
- 10 MEGA LO MANIA

North and South
Was gibt's da mehr zu sagen,
außer vielleicht den Preis: : :
Für PC 29.90 Atari ST 29.90

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

**Wo gibt's denn 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-64 C	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		

C-64 Disks zu Tiefpreisen

Solo Flight	14.90	Bad Cat	14.90
Skate or Die	19.90	Caveman Ugh...	19.90
Pub Games	19.90	Neuromancer	19.90
After Burner	19.90	Ninja Spirit	19.90
A. World Games	19.90	Winter Olympiad	14.90
Summer Olympiad	14.90	TNT Compilation	29.90

Info & Bestellung

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

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

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

Klax & E-Motion
Die beiden Knobel-Hits mit vielen
Hit-Sternen bei uns für Atari ST
oder AMIGA zusammen nur
oder Klax 25.90 44.90
E-Motion 25.90 jeweils einzeln

Schneider CPC Hits

Artic Fox	C	9.90	Enlightenment	D	14.90
Artic Fox	D	14.90	E-Motion	C	14.90
Cholo	D	29.90	Eqinox	C	9.90
Dark Sceptre	D	19.90	New Zealand S.C	C	9.90
Toobin	C	9.90	Fantasy World D.C	C	9.90
Batman the M.	C	9.90	Sonic Boom	D	19.90
Jewels of			Mandragore	C	14.90
Darkness (dt.)	C	9.90	Mandragore	D	19.90
Movie	D	17.90	Tetris	D	19.90

Carrier Command
Strategie und 1a Grafik, Spitzentests
und spannende Handlung, endlich eine
Flugzeugtrümmersimulation (die bestimmt
nicht in der Ecke landet (besonders
bei dem Preis): ATARI ST 39.90
AMIGA

International Arcade-Action

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

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

Accolade in Action

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

TV Sports Football
Original von Mirrorsoft die Simula-
tion mit der Super-Grafik und für
den PC sogar in Deutsch für 29.90
Atari ST engl. für nur 25.90

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

Der Hammer:
TNT-Compilation
Mit: Hard-Drivin' & Toobin &
Xybots & APB & Dragon Spirit
C-64 Cass / Disk 29.90

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

Endlich wieder lieferbar!
Bei uns die Klassiker für Ihren AMIGA oder ST:
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 1 19.90
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 2 19.90
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 3 19.90
Alle 3 Teile im Set nur 49.90

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

T.S. Datensystem

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

Von SOFT & SOUND

C 64

- 1 TURRICAN II
- 2 PIRATES !
- 3 NORTH & SOUTH
- 4 MANCHESTER UNITED E.
- 5 LOTUS TURBO CHALL. I
- 6 RALF GLAU
- 7 ELVIRA
- 8 SIM CITY
- 9 ZAK MC CRACKEN
- 10 BUNDESLIGA MANAGER

ATARI ST

- 1 RAILROAD TYCOON
- 2 MIDWINTER II
- 3 F 15 II
- 4 FLIGHT O. T. INTRUDER
- 5 DUNGEON MASTER
- 6 F 19 STEALTH FIGHTER
- 7 MEGA LO MANIA
- 8 SILENT SERVICE II
- 9 TURRICAN II
- 10 M1-TANK PLATOON

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

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

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

Endlich wieder lieferbar!
Bei uns gibt's die Klassiker für Ihren AMIGA:
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 1 **19.90**
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 2 **19.90**
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 3 **19.90**
Alle 3 Teile im Set nur **49.90**

Sie wollen die aktuellen Hits?

King's Quest 5 (dt)	99.90	Face Off	69.90
Terminator 2	69.90	Wild Wheels	69.90
Starbyte Super Soccer	69.90	Glücksrad	39.90
Blues Brothers	59.90	Cruise for a Corpse	69.90
BULIMA	79.90	Thunderjaws	39.90
MIG29 Superfulcrum	89.90	Super Sim Pack	69.90
Rolling Ronnie	59.90	R-Type 2	59.90
SIMPSONS	55.90	James Bond Collection	59.90
Flight of the Intruder	79.90	Megalomania	55.90
Strikefleet (dt)	65.90	Capcom Collection (dt)	69.90
Immortal	29.90	Amnos	59.90

Space Harrier 2
Action wie am Automaten jetzt bei uns nur **29.90** AMIGA



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!).
10 Stück **8.90**
100 Stück **15.90**
200 Stück **149.90**
3.5" 2DD 3.5" HD
Natürlich liefern wir auch größere Mengen zu noch besseren Preisen!
Rufen Sie doch einfach 'mal bei uns an!

Sonderangebote für AMIGA

Battlemaster	29.90	Sword of Twilight	29.90
Rodeo Games	29.90	Budokan	29.90
Pipe-Mania	19.90	Summer Olympiad	19.90
Zany-Golf	29.90	Winter Olympiad	19.90
OOPS Up	19.90	Interphase	19.90
MUDS	29.90	Spindizzy Worlds	29.90

Boulderdash (mit Construction-Kit)
Der Arcade-Klassiker in Deutsch jetzt bei uns im Angebot für nur läppische..... **DM 19.90**

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**

Info & Bestellung

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

Microprose Soccer
Der Amiga - Fußball - Simulator.
Bei uns original für nur **29.90**

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

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

Der Preis ist heiß	39.90
Starflight 2	69.90
Robin Hood	69.90
Die Kathedrale	89.90
Silent Service 2 dt	79.90
Outrun Europe	69.90
Terminator 2	69.90
Last Battle	69.90

T.S. Datensysteme

DENISSTR. 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · ☎ 09 11/28 82 86

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!

Bitte Anschrift nicht vergessen

Unterschrift _____ PT 192

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

NEWS

Locomotion von Kingsoft - für Amiga, PC und C64

Die Grundidee ist so einfach, wie spannend: Mehrere Lokomotiven mit unterschiedlichen Zielbahnhöfen müssen durch geschicktes Stellen von Weichen und Kreuzungen in möglichst kurzer Zeit und ohne Kollisionen zum Ziel geleitet werden.

Das hört sich einfach an (und ist es anfangs auch), aber wenn erst einmal fünf Loks bereits unterwegs sind, zwei weitere gerade losfahren, aber insgesamt nur zwei Zielbahnhöfe da sind, bricht auch bei hartgesottene Spielern große Hektik aus (von den Geisterloks in den höheren Leveln ganz zu schweigen).

Wer trotzdem alle 70 Level geschafft hat, kann mit dem eingebauten sehr komfortablen Editor 70 eigene Strecken zusammensetzen, wobei nicht nur die Gleispläne, sondern auch die komplette Grafik geändert werden kann.

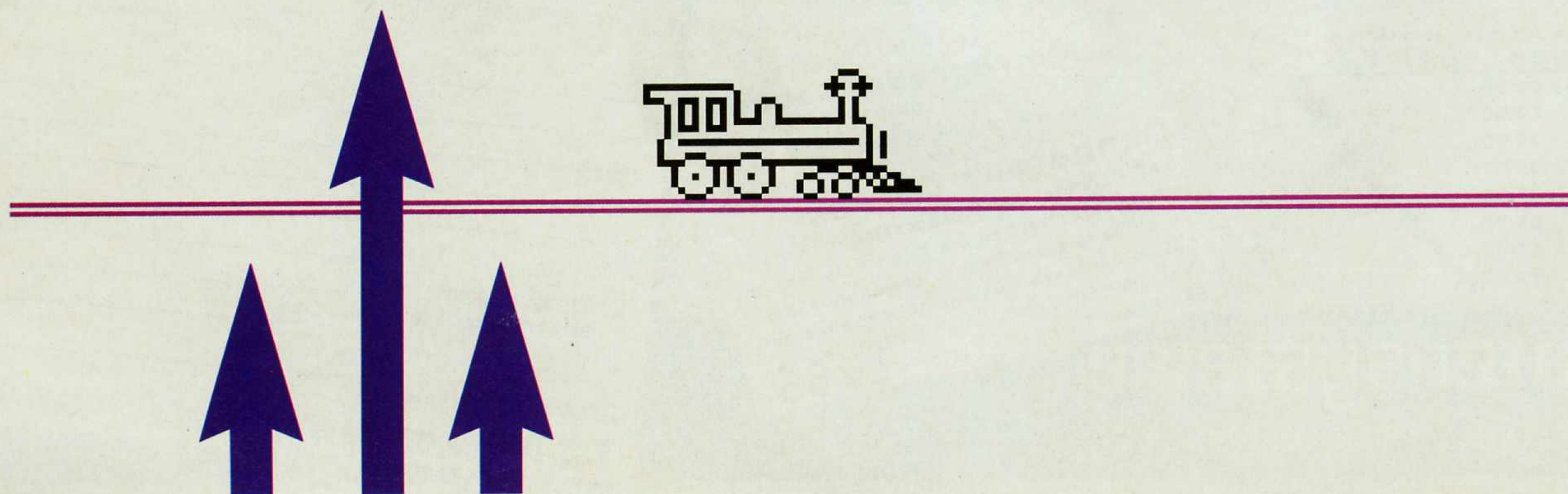
Tolle Grafiken und Sounds, eine angenehme Maussteuerung und immer wieder spannende Gleisaufbauten sorgen für die nötige Abwechslung.

Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an, wobei die Motivation ständig auf einem sehr hohen Niveau gehalten wird. Locomotion hat ein tolles Spielkonzept mit einem Suchfaktor, wie es seit langem keinen mehr gab.

Gespannt warten wir auf die endgültige Fassung, die im Januar 1992 im Handel sein wird. Ausführlich testen werden wir das Spiel in einer der nächsten Ausgaben. Der Preis wird voraussichtlich bei ca. DM 80.- liegen.



Walter Konrad



Nürnberg, Dezember '91

In den letzten Wochen vor Weihnachten geht in Nürnberg die Post ab.

Das PC-Computercenter, Rushware und Play Time starten die große Game-Show. In der Färberstr.20 geben sich täglich ab 7.12.'91, 9:30 Uhr, viele Überraschungen die Klinke in die Hand. Spielwettbewerbe, Verlosungen und Vorführungen, sorgen für einen passenden Rahmen, in dessen Mittelpunkt die neusten Spiele von Rushware und natürlich die Play Time 1/92 stehen. Desweiteren haben

alle die Möglichkeit, sich über diverse Spiele, sowie die Diskettenmagazine ST de Luxe, Amiga Fun, Amigo, PC Action, Magic Disk, Golden Disk und Game On zu informieren. Herr Rosshirt vom PC-Computercenter hat dazu noch jede Menge Überraschungen, die jeden Tag zu einem unvergesslichen Ereignis machen.

Wer sich also vor Ort die aktuellsten Informationen vom Spielmarkt holen möchte, für den kann es nur eines geben: Auf zur Game-Show ins PC-Computercenter Nürnberg.

Wer sich also vor Ort die aktuellsten Informationen vom Spielmarkt holen möchte, für den kann es nur eines geben: Auf zur Game-Show ins PC-Computercenter Nürnberg.

Grips, Kampf und Magie ...

Nur wenn sie ihre verschiedenen Fähigkeiten vereinen, können sie gemeinsam die Rätsel lösen.

So ziehen sie in den Wald, um den König zu retten.

Es ist ihr erster Ausflug in die weite Welt – hoffentlich überstehen sie ihn.

Gobliins,

das neue BOMICO-Eigenprodukt, wird Sie verzaubern!

Der Planet Kaiser ist dem Untergang nahe. Techno-Roboter und Raschnu-Sekte kämpfen gegeneinander. Und zu allem Überfluß ist Den, Ihre Partnerin verschwunden, mit der Sie sich hätten treffen sollen.

A.G.E. kommt.

Ein **BOMICO**-Eigenprodukt.

Das Weltall erwartet Sie!

Retten Sie Kaiser, die einstmals schöne Welt.

Miami

Weißer Strand.

Schöne Mädchen.

Abenteuer - manche davon sind tödlich!

Auf der Suche nach dem Aphrodisiakum muß Doralice etliche davon be- und überstehen.

Fascination

heißt dieses neue **BOMICO**-Eigenprodukt.

Erwarten Sie es auf Ihrem PC!

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?
Unsere Serviceline beantwortet sie:

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

NEWS

Ork von Psygnosis für Amiga und Atari ST



Dieses Spiel liegt zwar von der optischen Aufmachung genau auf der Linie sonstiger Psygnosis-Games, ist aber von der spielerischen Seite nicht in dem Maße anspruchsvoll, wie man es vielleicht erwarten könnte.

Im Prinzip handelt es sich bei Ork um ein Jump, Run and Collect-Spiel. Objekte müssen gesucht und an einer bestimmten Stelle im Spiel eingesetzt werden. So ganz nebenbei darf freudig geballert werden, bis die Gegner in Rauch aufgehen und nur noch die Endgegner-Sektion bevorsteht. Extrawaffen und andere Bonusgegenstände können aufgesammelt und im Verlauf des Spieles eingesetzt werden. Grafikmäßig ist an Ork nichts auszusetzen, besitzt es doch ein feines 3-Ebenen-Scrolling und ausgezeichnete Animationen - inzwischen Standard bei Psygnosis.

Das Gameplay scheint auf den ersten Blick nicht sehr gelungen und treibt die Motivation nicht in die Höhe. Die komplette Version des Spieles lag uns

noch nicht vor, weshalb Änderungen am Spiel möglich wären. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Ork ausführlich für Euch testen. Der Preis wird bei ca. DM 80.- liegen.

Walter Konrad

Populous II - Trials of the Olympian Gods

Aufgrund der überaus positiven Resonanz auf Populous I ist es nur eine Frage der Zeit gewesen, bis eine Fortsetzung auf den Markt kommen würde.

Mit Populous II versucht nun Electronic Arts in die Fußstapfen des fast schon legendären Klassikers zu treten.

Wie auch im ersten Teil, stehst Du hier vor der Aufgabe, Dein Dir anvertrautes Volk zu mehren und vor Unheil durch den Gegner zu bewahren. Dazu mußt Du Deinen Mannen optimale Bedingungen gewährleisten: Fruchtbaren Boden und überschwemmungssichere Ebenen, auf denen sich Deine Stammhalter niederlassen können.

Sowohl dem grafischen Teil, als auch dem Design sind etliche Verbesserungen widerfahren. Am Sound wurde gar nichts gemacht, bzw. er wurde diesmal ganz weggelassen. Die meisten Veränderungen gibt es jedoch bei den Optionen. So stehen nunmehr deren 25 zur Auswahl. Abhängig von der Stärke Deines Volkes kannst Du den Gegner, neben den bereits bekannten Seuchen und Plagen, mit zusätzlichen Wirbelstürmen, Springfluten, Feuerregen und vielen weiteren Landplagen belegen. Interessant dürfte auch die Möglichkeit sein, über ein Schnittstellenkabel gegen einen Freund spielen zu können.

Alles in allem birgt dieses Spiel nichts wesentlich neues. Vielmehr stellt es eine überarbeitete Version des Vorgängers dar.

Dieter Kneffel

BOMICO-NEWS

Hasta la vista, Baby!

Er kommt zurück.

Unverwundbar. Unbezwingbar.

Ein elektronischer Gigant.

Ein Cyborg.

Der Terminator.

TERMINATOR II von **OCEAN** -
er ist nicht aufzuhalten.

Das Verbrechen nimmt überhand.

Die Polizei ist hilflos.

Doch das Verbrechen hat einen Gegener.

Er ist stark. Er ist gut bewaffnet.

Doch er ist kein Mensch mehr.

Er ist

ROBOCOP III von **OCEAN** -
das Verbrechen zittert vor ihm.

Tief in der Erde lag es
über Jahrhunderte.

Es wartet auf den, der es findet.

Es ist ein Mittel der Macht,
das Energie liefert,

das seit Generationen bekannt ist.

Es ist das Schwarze Gold.

Es verspricht Reichtum -
aber auch schwere Arbeit,
um es zu finden.

BLACK GOLD von **STARBYTE** -
Machen Sie Kohle!

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

The Adventures of Willy Beamish



Mit einem kräftigen Paukenschlag präsentiert Spieledesigner Jeff Tunnel den dritten Teil seiner Serie von grafisch hundertprozentigen Abenteuerspielen: Nach "Rise of the Dragon" und "Heart of China" skatet jetzt Willy Beamish, ein neunjähriges Schlitzohr aus der Kleinstadt Frumpton, über den VGA-Monitor.



Die "Nintari"-
Regionalausscheidung.

In jeder Hinsicht amerikanisch sind Willies Gewohnheiten: Von Slamdunk Cola, Sardellenpizza und Dofritos Chips ernährt er sich, mit seinem "Nintari" Homecomputer vertriebt er sich die Zeit, und mit dem Skateboard hält er sich fit. Ein wirklich erfülltes Leben wäre das, wenn da nicht noch die Schule, seine Eltern und seine beiden schrecklichen Schwestern wären. Wichtig ist sein Daddy ihm freilich schon, denn wie

sollte er sonst zu den 2.500 Dollar kommen, die er als Startgeld bei den amerikanischen Nintari-Meisterschaften absolut dringend braucht. Bei den regionalen Meisterschaften hat Willy sich mit 2.349.997.186 Punkten nämlich als aussichtsreicher Kandidat für den begehrten Meistertitel qualifiziert, bei welchem dem Champion ein Stipendium, die lebenslange Versorgung mit Nintari-Spielen, und die Teilnahme an einigen Fernseh-Werbespots winkt. Damit ist im groben das Ziel von "The Adventures of Willy Beamish" auch schon erklärt, in der Haut des Neunjährigen gilt es den Nintari-Meistertitel zu erreichen. Allzu leicht ist das freilich nicht, ein guter Computerspieler braucht schließlich tägliches Training, "richtige" Ernährung und sehr viel Ruhe. Obwohl gerade Sommerferien sind, will ihm sein Vater Gordon diese Ruhe leider nicht gönnen, genau-

so wenig, wie die 2.500 Dollar. Mit Rasenmähen und Autowaschen soll Willy sich die Erlaubnis für den Wettbewerb erstmal verdienen.

Das Dilemma ist komplett, als Vater Gordon am ersten Tag der großen Schulferien auch noch seinen gutbezahlten Job verliert. Jetzt muß Willy Beamish sein Schicksal selber in die Hand nehmen. Die jährliche Froschhüpf-Meisterschaft wäre eine Möglichkeit zu dem Geld zu kommen, doch um den Vorjahressieger zu schlagen, müßte Willies treuer Frosch Horny erst die Rekordmarke von 25 Fuß überspringen, und bis dahin fehlt dem Hüpfen noch viel Training.

Als ob das nicht genug Sorgen für einen kleinen Jungen wären, wird Willy auch am letzten Schultag noch von seiner Lehrerin Miss Glass ordentlich schikaniert, seine große Schwester versteckt den Schlüssel zur Nintari-Konsole und ein neu eingestellter Babysitter entpuppt sich als wahres Monster mit "höllischen" Absichten.

Wie bei den beiden Vorgängerspielen gibt es auch bei "Adventures of Willy Beamish" keine vorgeschriebenen Lösungswege. Wichtig ist nur, daß der Junge jeden Tag rechtzeitig nach Hause



So hat ein anständiges Zimmer auszusehen, und nicht anders!

kommt, pünktlich ins Bett geht und sich bei seinen Eltern nicht allzu viele Bosheiten erlaubt, denn wenn Willy zu frech wird, blüht ihm im nächsten Schuljahr die Militär-Akademie - und das ist dann das Ende des Abenteuers. Natürlich drohen dem jungen Helden auf seinen Streifzügen durch Frumpton noch ein Reihe

anderer Gefahren, auf eine Schlägerei mit dem örtlichen Halbstarcken "Spider" sollte sich Willy zum Beispiel nicht unbedingt einlassen und auch die Polizisten in der Kleinstadt lassen nicht gerne mit sich spaßen. Das Adventure läßt sich wie seine Vorgänger ganz ohne Tastatureingaben mit der Maus lösen. Alle bewegli-

chen Objekte kann man per Mausklick begutachten, aufnehmen oder einsetzen. Zur Konversationen werden dem Spieler meist drei verschiedene Sätze zur Auswahl gestellt, von denen die günstigste Antwort gewählt werden muß. Neu ist eine umfangreiche Hilfe-Funktion, die zu den meisten Spielsituationen eine

Dumme Fragen erfordern eben manchmal noch dümmere Antworten.



MS. GLASS

Willy Beamish! What did I just say?



WILLY

1. I dunno, Ms. Glass.
2. I've got something stuck in my ear. Could you repeat that?
3. We can all go home now.

windowsähnliche Online-Hilfe gewährt und ein ausführliches Handbuch weitgehend ersetzt. An sein Ziel, interaktive Filme zum Mitspielen herzustellen, ist Dynamix-Chef Jeff Tunnel durch "Willy Beamish" ein gehöriges Stück weitergerückt: Alle Aktionen die ein Bewohner von Willies Welt unternimmt, werden grafisch lupenrein animiert dargestellt. Wenn Willy einen der über 50 Screens verläßt, ist er nicht plötzlich im nächsten, sondern schleicht, flitzt oder skatet sich



SHEILA
Don't make such a big deal out of it!
You're beginning to sound like Brian
Just go upstairs and
You're bleeding all over

Anpiffe der Eltern lassen das "troublemeter" in gefährliche Höhen schnellen.

Also brav in den Garten und mit der kleinen, nervigen Schwester etwas schauen (hähähä!).



Ein prächtiger Treffpunkt, um mit den besten Kumpels, noch bessere Streiche auszuhecken.



DOCTOR
It looks serious, nurse. This boy needs immediate medical attention. Tetanus, measles, flu, typhoid!!!

Oh, Oh! Das kann nichts Gutes bedeuten.

erst dorthin. Die Bewegungen von Willy in seiner Umwelt sind dabei so brillant animiert, daß man das Spiel wieder ein Stück näher am Zeichentrickfilm einordnen kann. Jeff Tunnels Erfahrung von Projekten wie "The Simpsons" oder "The Little Mermaid" sind in dem Spiel deutlich zu spüren. Besondere Beachtung gebührt auch dem englischen Handbuch, das in Form von Willies Schulheft, voll mit Kritzeleien und üblem Geschmier, dem Spiel beigelegt ist. In Sachen Spielwitz liegt Willy Beamish klar vor "Heart of China" und "Rise of the Dragon". Wenn man mit normalen Englischkenntnissen zwar oft nicht den ganzen Sinn in Willies

versteh, so kann man sich anhand der detaillierten VGA-Grafik meistens doch noch den ganzen Zusammenhang zurechtrennen. Die meisten Rätsel und Aufgaben sind nicht allzu schwer zu lösen, trotzdem fehlt es nicht an Pfiff. An eine Szene zum Beispiel, als Willy von seinem Vampir-Babysitter durch das ganze Beamish'sche Haus verfolgt wird, denke ich immer noch mit Schweißperlen zurück. Ein wirklicher anstrengender Gruselspaß, auch für Adventure-Cracks. Als ob das obengesagte nicht ausreichen würde, ist Willies Geschichte dazu noch in eine Verbrecherstory mit reichlich Betrug

und Korruption eingeknüpft. Dort hineingezogen wird der Junge durch seinen Daddy, der auf der Suche nach einem neuen Job in die Fänge derverbrecherischen "Tootsweet-Company"-Chefin Leona Humpford gerät, die ihn in ihre finsternen Machenschaften verwickeln will. Es gibt für Willy also einiges zu lösen. Anzumerken ist noch, daß man zur Lösung des Adventures einige Abende mehr einplanen sollte, als für "Heart of China", was die meisten Adventurefreaks aber freuen dürfte.

Thomas Borovskis

SUPER HIT

GRAFIK	95 %
SOUND	80 %
SPIELBARKEIT	90 %
MOTIVATION	95 %
GESAMT	94 %

Wir wünschen Ihnen was!!



AMIGA KÖLN 91

Es war wieder einmal soweit. Lange Schlangen bildeten sich im frühen Morgengrauen dieses Tages vor den Eingängen. Viele waren weit gereist, um sich hier in der bitteren Kälte die Beine in den Bauch zu stehen, gespannt darauf, wann sich eine der großen Türen öffnen würde. Die Rede ist nicht von einem Fußballspiel am frühen Samstagmorgen, sondern von der Amiga 91 in Köln, dem bislang größten Amiga-Spektakel auf diesem, unserem Planeten.

176 Aussteller aus Deutschland und dem europäischen Ausland und mehr als 67.000 Besucher waren gekommen, um sich in vier Hallen

über ihren Computer zu informieren. Nicht nur Software wurde präsentiert und angeboten, sondern auch eine große Palette an Hardwarezubehör konnte der Besucher/die Besucherin hier zu Messepreisen günstig erwerben. Dies allein war schon eine Reise in die Domstadt am Rhein wert.

Vom 31.10. bis 3.11. waren die Hallen 5-8 des Kölner Messegeländes zu heiligen Hallen umfunktioniert worden. Scharen von Amiga-Fans pilgerten durch die Gänge, die Hände und Taschen mit Prospekten gefüllt, bereit, die nächsten Stände abzuklappern oder sich am Stand von

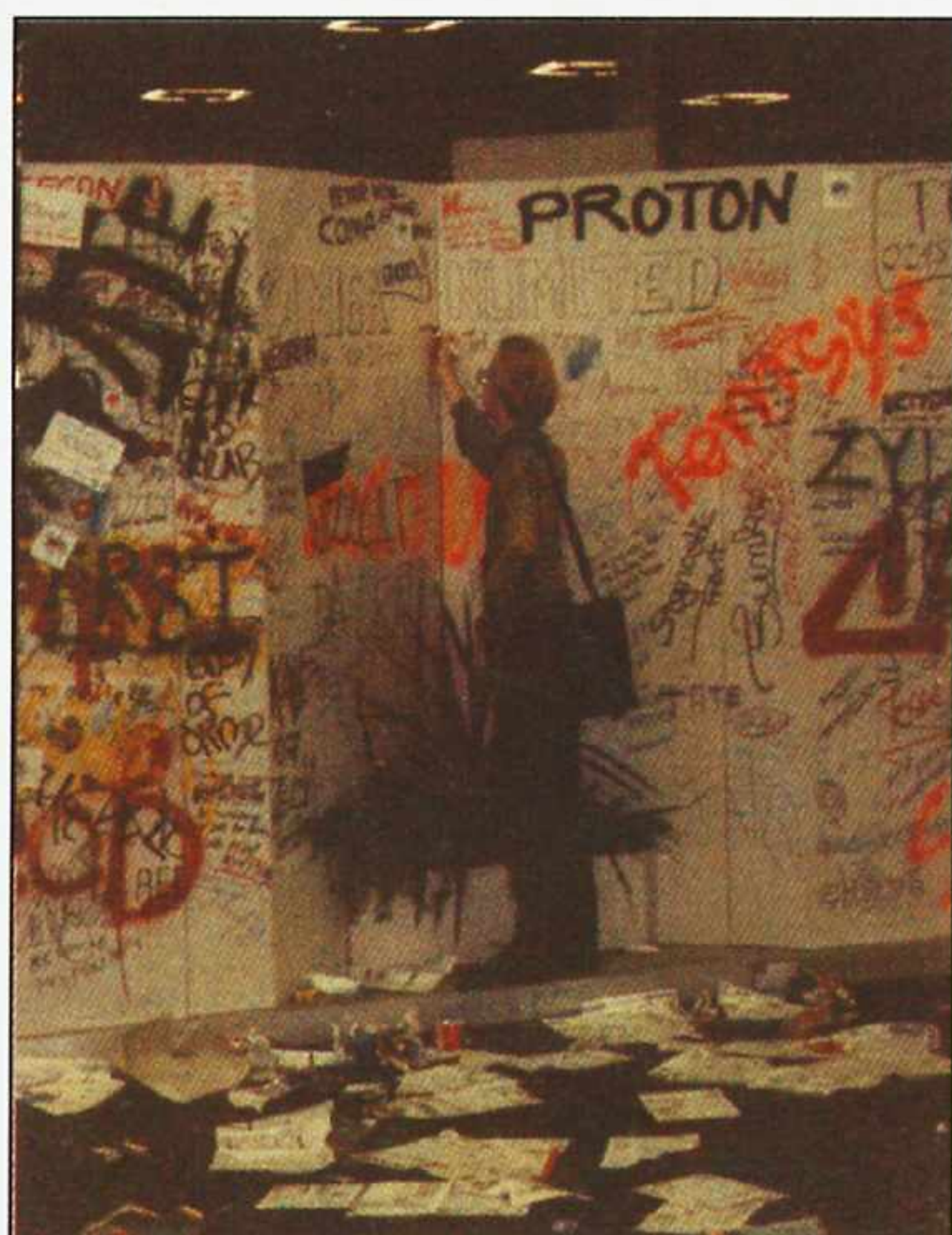
Comodore zum gemütlichen Beisammensein einzufinden. Zwar war der 31.10. als reiner Fachbesuchertag vorgesehen, doch war der Veranstalter sehr liberal in dieser Hinsicht - so ziemlich jeder wurde eingelassen. Eröffnet wurde die Messe mit einer Pressekonferenz der Veranstalter, in der über Marktentwicklung und Zu-



Mit Vollgas durch die Messehallen.

kunftschanzen des Amiga und der Branche diskutiert wurde. Commodore konnte demnach 1991 einen Umsatz von 495 Mio. DM erzielen, als Gewinn blieben da noch ganze 1.6 Mio. Insgesamt gibt es nun mehr als 289.000 Amiga in Deutschland, bis Januar 1992 will Commodore die 1 Mio.-Grenze überschritten haben - ein stolzes Ziel!

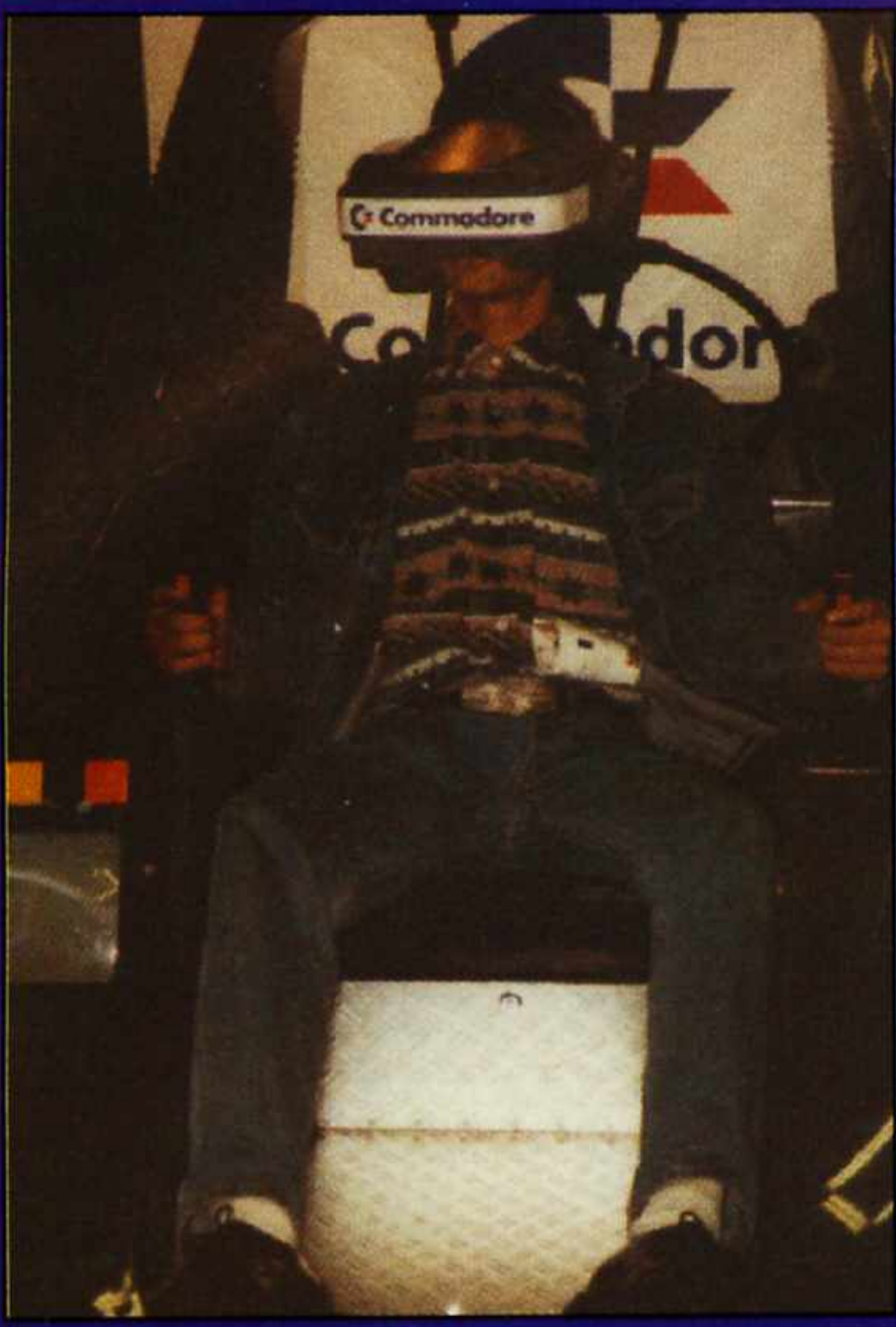
Natürlich war auch die Redaktion Eurer Play Time mit einem Stand in Halle 7 vertreten, den wir mit Comad brüderlich teilten, die für das Umweltbundesamt das PD-Game DAS ERBE vorstellten. Viele interessierte Leser besuchten uns, und viele, die Play Time noch nicht kannten, hatten hier Gelegenheit, die neueste Ausgabe zum Schnupperpreis zu erwerben.



Die Klagemauer?!?

Von Zeit zu Zeit schwärmten unsere Redakteure in den Hallen aus, um für Euch interessante News von den anwesenden Ausstellern zusammenzutragen und ein wenig hinter die Kulissen zu blicken. Namhafte Firmen wie Electronic Arts, Mirrorsoft, Psygnosis, Rainbow Arts, Kingsoft, US Gold, United Software und Microprose waren mit größeren Ständen vertreten und stellten ihre neuesten Produkte für das Weihnachtsgeschäft vor. Auch viele Händler waren mit Ständen vertreten, an denen Soft- und Hardware zu Billigstpreisen an die Besucher gebracht wurde.

Eine weitere Besonderheit war wieder einmal der Stand von Delta Konzept, die als Publikumsattraktion einen mit dem Amiga gesteuerten Fahrsimulator für den Seat Toledo auf dem Stand hatten.



Virtuality - die Scheinwelt.

Bei Commodore konnten Besucher eine Reise in die künstliche Welt unternehmen, die von einem Amiga generiert wurde. "Virtual Reality" heißt hier der Slogan der Zukunft.

Die wichtigsten Spiele (z.B. Populus II, Super Space Invaders, Cisco Heat, Police Quest 3, Kings Quest 5, Starbyte Super Soccer, Leander, Ork etc.) werden an anderer Stelle in dieser oder einer der nächsten Ausgaben noch genauer unter die Lupe genommen. Eines steht jedoch fest: Dieses Weihnachtsfest wird ein wahres Freudenfest für alle Zocker - Spiele in Hülle und Fülle sind angekündigt.

Wie gesagt, war auch die Hardwareseite recht stark vertreten. Von drahtlosen Mäusen über Zusatzlaufwerke, Tastaturen, Speichererweiterungen, Modems, Festplatten, bis hin zu Digitizern und Genlocks wurde so ziemlich alles präsentiert, was sich an den Amiga anschließen läßt. Für Notfälle gab es alle Arten von Adaptern und Verlängerungskabeln, die das heimische Computerzimmer zu einem Rechenzentrum umfunktionieren.

Neben diversen Seminaren für Anfänger und Fortgeschrittene konnten Kunstinteressierte im Art-Pavillon Kunstwerke, die ausschließlich mit dem Amiga kreiert wurden, bewundern und sich über das Verfahren des Pastellkreidedrucks informieren.

Abschließend betrachtet, war die diesjährige Messe in Köln ein großer Erfolg, da vor allem die Kunden voll auf ihre Kosten kamen. Sei es nun in Hinblick auf Software, Informationen oder günstige Hardwarepreise - es hat an nichts gefehlt. Mit vier Hallen war die Messe im Vergleich zu den Vorjahren (1989: 1 Halle, 1990: 2 Hallen) ideal dimensioniert. Die Amiga-Messe in Köln hat sich spätestens jetzt etabliert und wird in Zukunft wohl in Deutschland das entscheidende Zusammentreffen von Produzenten und Kunden sein.

Walter Konrad

SOFTGOLD,

die den Vertrieb der Produkte von Rainbow Arts, Reline, Lucasfilm Games, New World Computing und Strategic Simulations Inc. in Deutschland abwickeln, werden zu Weihnachten eine ganze Reihe neuer Spiele anbieten, die für Liebhaber aller Spielgenres etwas zu bieten haben. Might & Magic III, Monkey Island II, Indiana Jones and the Fate of Atlantis (diesmal ohne "Begleitfilm"), Mad TV, Pools of Darkness, Eye of the Beholder II und einige Spielesammlungen stehen hier im Mittelpunkt.



Auf nach Australien!

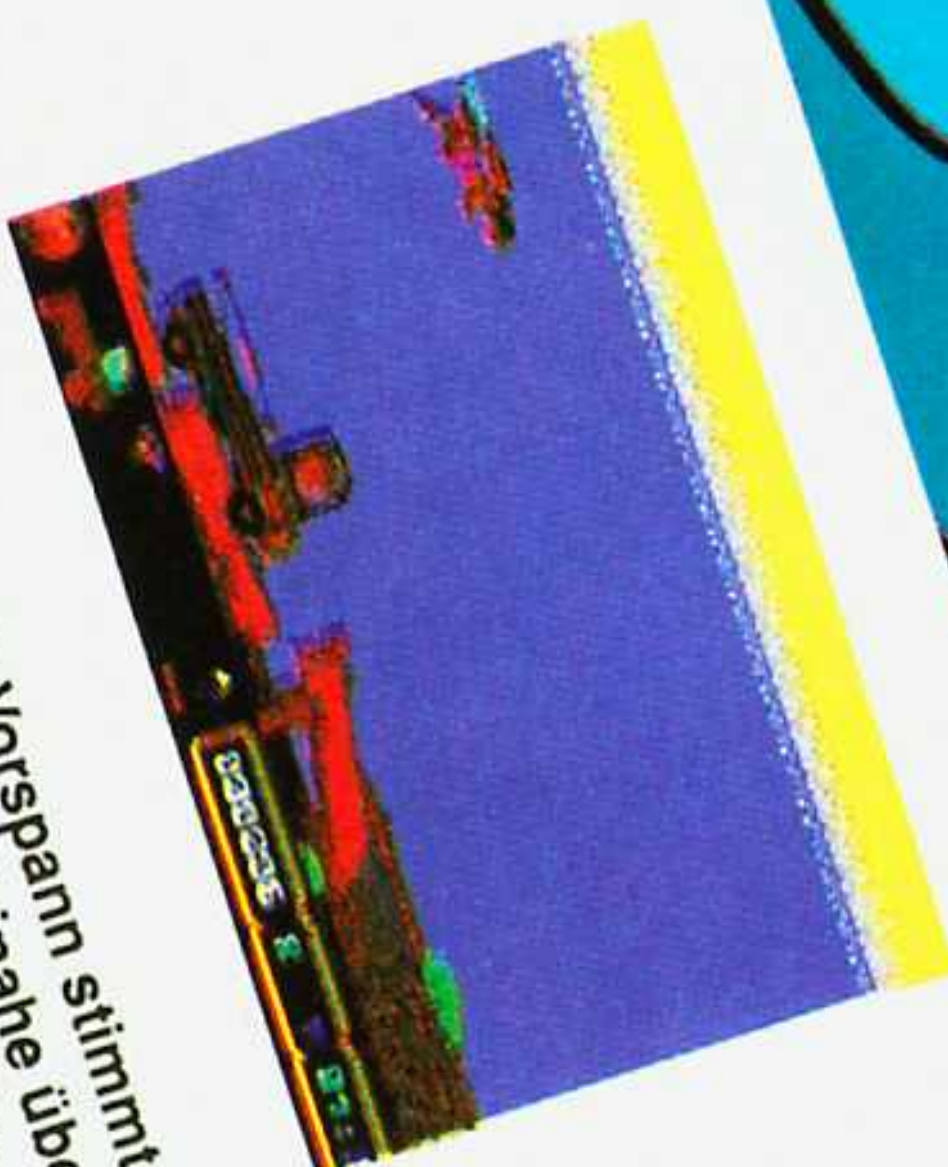
Ab sofort
im
Zeitschriftenhandel



Wahlweise können zwei Spieler gleichzeitig an dieser "Mission" teilnehmen. Unterstützt von vielen Zwischengrafiken, 8 Soundtracks und 30 Soundeffekten wartet das Programm nun noch mit einem Passwortsystem und mehr als 90 Highscorelisten auf.



Ein animierter Vorspann stimmt auf das Spiel ein, das vor Action beinahe überquillt. Als Preis für die Mühe bekommen Sie nach bestandenerm Abenteuer eine Zeichentricksequenz geboten.



AMIGA
Fun

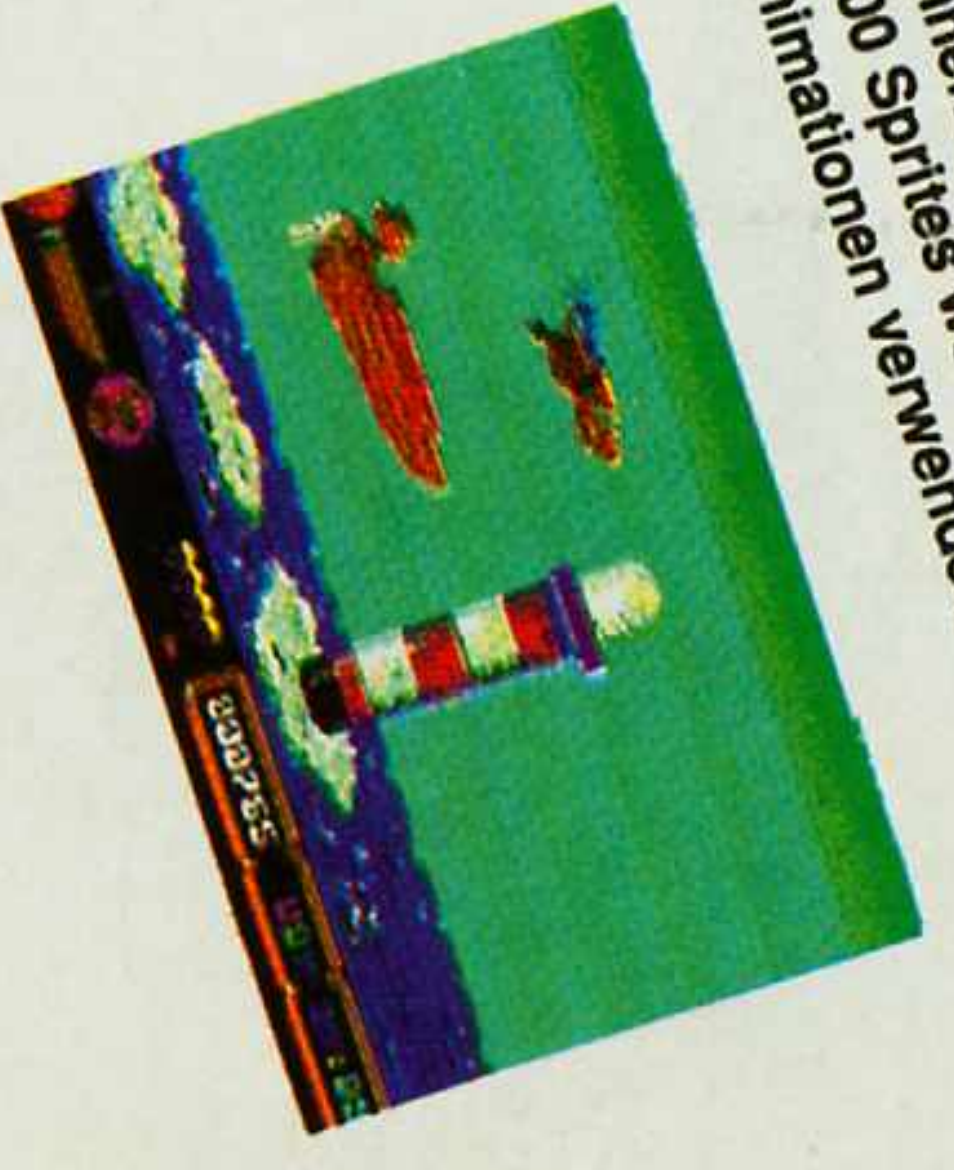
SI
de Luxe

ES
Action

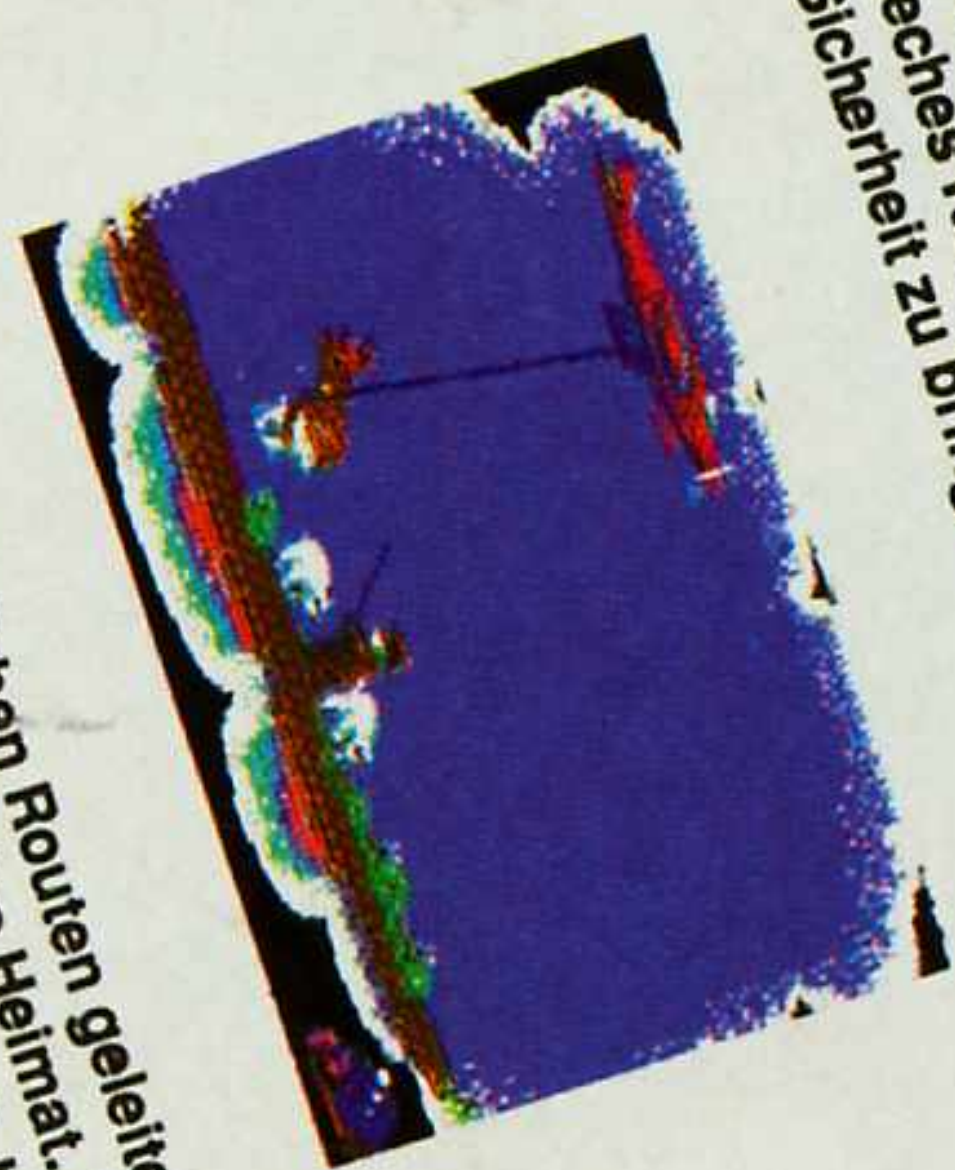
GOLDEN
DISK
64



WANGARD



In vier möglichen Routen geleiten Sie das Känguruh in seine Heimat. Die Reise geht durch Nacht und Sturm, bei Nebel und Sonnenschein, auf Land und Wasser. Über 2100 Sprites werden für Zeichentrick-Animationen verwendet.



Helpen Sie dem Tierfreund Ruky in diesem erstklassigen Geschicklichkeitsspiel bei seiner beschwerlichen Mission, ein freches Känguruh nach Australien in Sicherheit zu bringen.



Systems '91

Bavarias Vorzeigemesse im Schuhsohlentest

Geschichte und Zahlen

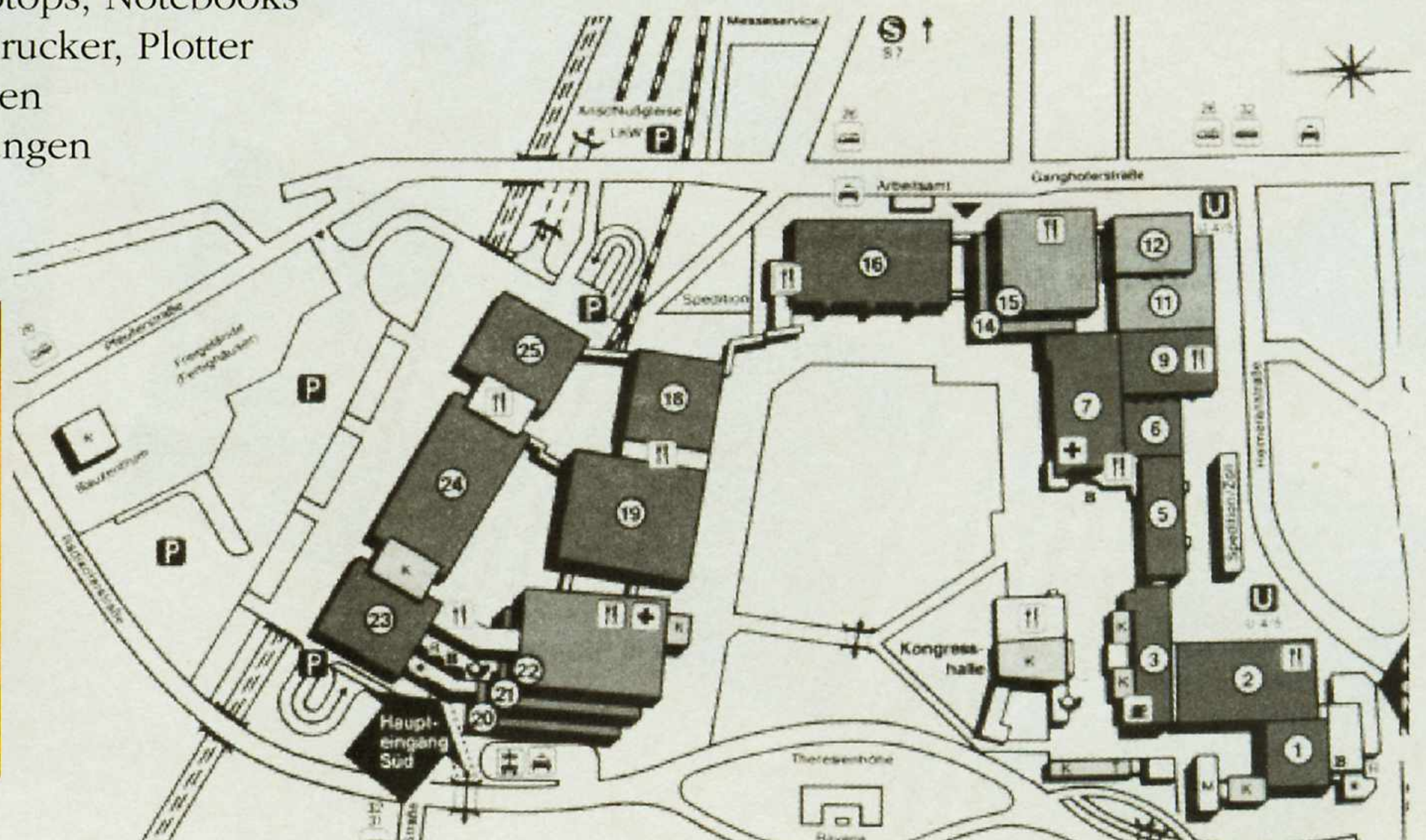
München, 21. bis 26. Oktober; nunmehr zum zwölften Mal, bemüht sich die Bayern-Metropole, einen der Spitzenplätze in der Computermesserangliste zu erobern bzw. zu erkämpfen. Zeitlich in einem ausreichenden Abstand zur CeBit versucht man, sichtlich begünstigt durch den Standortfaktor München, die europäische Spitze der DV-Branche in den 25 Messehallen zu versammeln und zu kombinieren. Daß man auf dem richtigen Wege ist, zeigt allein die Tatsache, daß über 200 Unternehmen auf einer Warteliste verharren müssen, da einfach keine Standorte bzw. Messestände mehr frei oder einzuschieben waren. In der Praxis heißt dies, daß die 120.000 qm Ausstellerfläche bis zum letzten Zentimeter von den mehr als 1.600 Firmen belegt waren. Erstmals wurde die im zweijährigen Turnus stattfindende Fachmesse für Hard- und Software, Kommunikation, Vernetzung und Peripherie von fünf auf sechs Tage ausgedehnt, um so der enormen Nachfrage seitens der Besucher nachzukommen. Bewußt wurde hier der Samstag mit einbezogen, da man sich so noch den zusätzlichen Freizeitwert der Stadt München zunutze machen konnte ("Samstag ist Messe- und München-Tag").



Ausgehend von den '89er Zahlen, wo mit 1.500 Ausstellern rund 155.000 Besucher in die Hallen gelockt wurden, schätzt man den Andrang 1991 auf mehr als 160.000 Besucher (genaue Zahlen lagen bei Drucklegung noch nicht vor). Daß der DV-Markt nach wie vor boomt, Insiderschätzungen sagen ein generelles Wachstum bis 1994 von derzeit weltweiten 305 Milliarden Mark, auf 473 Milliarden Mark voraus, läßt sich auch an den günstigen Eintrittspreisen von schlappen DM 37.- pro Tag absehen. Dafür bekam man aber dann auch 25 stark gefüllte und frequentierte Messehallen, mit immerhin 91 Ausstellern aus den USA und 65 aus Taiwan, die sich wie folgt aufteilen:

Die Messehalleneinteilung

- Hallen 1, 2, 3:** Basissoftware, Systemsoftware, Datenbanksoftware und Case Tools
- Halle 5:** Dienstleistungen, Beratung, Service, Schulung
- Hallen 6, 7, 9:** Anwendungssoftware, Systemlösungen, Karrierezentrum
- Hallen 11, 12:** Netzwerke
- Hallen 14, 15:** Kommunikationstechniken, ISDN; Datenübertragung
- Hallen 18, 19:** PC-Hersteller, Laptops, Notebooks
- Halle 19:** Ausgabegeräte, Drucker, Plotter
- Hallen 20, 22:** OEM-Komponenten
- Hallen 23, 25:** Profi-System-Lösungen

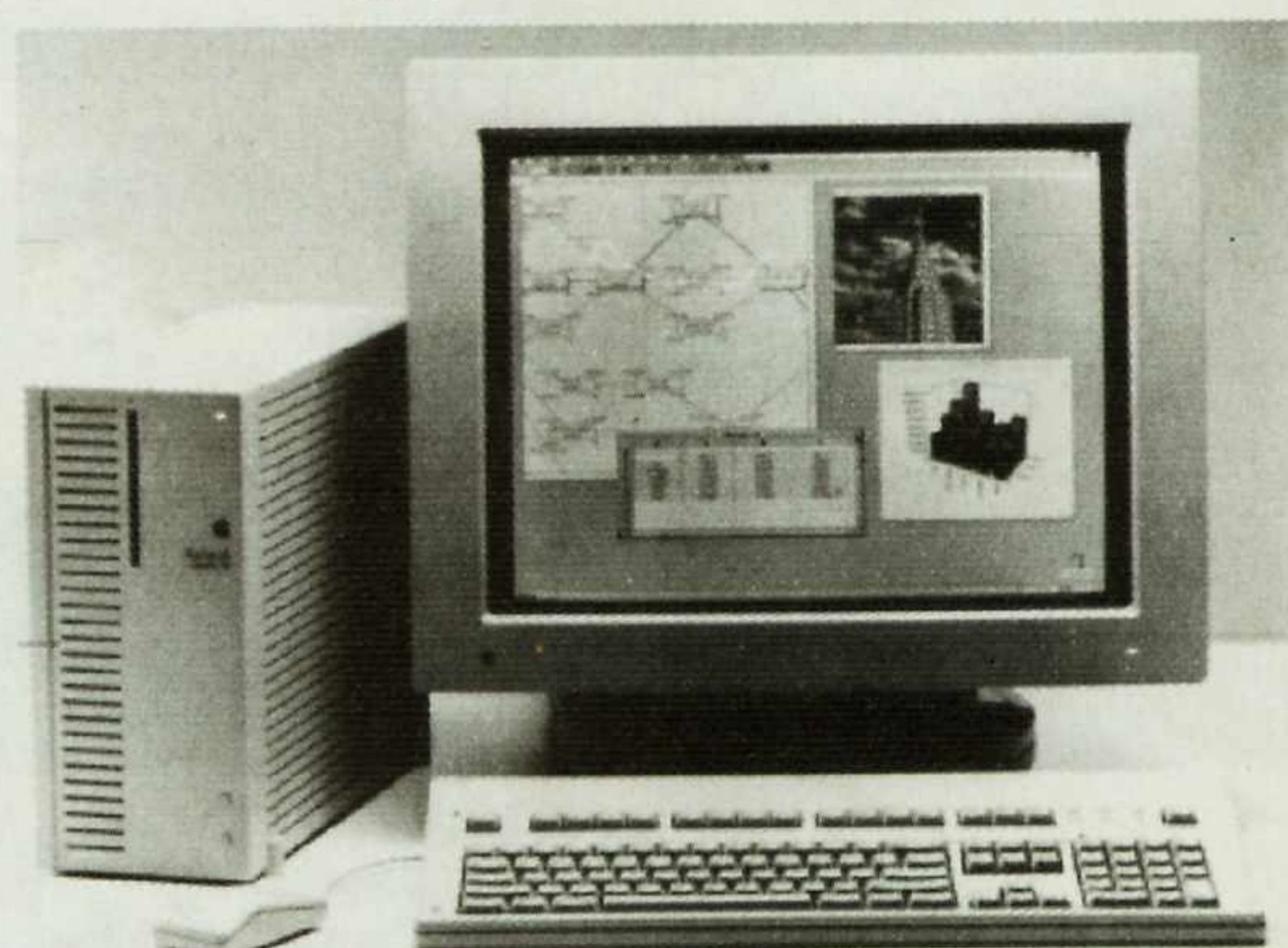


Wie man sieht, für Fachbesucher jede Menge Betätigungsfelder. Doch was ist mit dem ultimativen Play Time Leser? Lohnte sich auch für ihn der tiefe Griff in den Geldbeutel? Bezüglich Spielvorstellungen sicherlich nicht. Das ist ja auch nicht Sinn dieser Messe. Und auch der Atari- und Commodorestand konnten mit wirklichen News nicht gerade protzen. Trotzdem gab es einige lohnenswerte Neuerungen, obgleich es wirkliche Innovationen, im Sinn von Neuartigem, nicht gab.

Neuheiten-Highlights

Einer der Höhepunkte, und für mich persönlich gleichzeitig das absolute Highlight der 91er Systems, war die, zeitgleich mit der Comdex in den USA durchgeführte Weltpremiere der neuen Apple Quadra-Line, der Classic Zwei-Line und dem Apple Powerbook. Die Hochleistungsrechner der Quadra-Line verfügen dabei über einen 68040 Prozessor mit einer Taktrate von 25 MHz und einer eingebauten Videoschnittstelle, die zehn verschiedene Monitortypen unterstützt. Desweiteren sind sie mit ihrem integrierten Ethernet, mit LocalTalk und TokenRing über NuBus, sowie der Serversoftware AppleShare 3.0, voll netzwerkfähig. Außerdem warten sie mit verbessertem SCSI und NuBus auf. Der Preis für den Quadra 700 liegt bei DM 15500.- für die

4/80 Version, die 4/160 Version kostet DM 1000.- mehr. Für das 900er Modell müssen DM 17.500.- bzw. DM 20.000.- investiert werden. Apples neuer Klassiker, der Classic Zwei, präsentiert sich im alten Gewand, mit neuem Prozessor, dem Motorola 68030 mit 16 MHz. Unter dem neuen Betriebssystem 7 sind so virtueller Speicher, Multitasking und FileSharing kein Problem mehr. Je nach Festplatte kostet der neue Alte zwischen DM 4000.- und 5400.-. In drei Ausführungen bittet Apple ab sofort ein Note-(Power)-Book der Spitzenklasse an. Hinter den Bezeichnungen PowerBook 100, 140 und 170, verbirgt sich Spitzentechnik mit Motorola-Prozessoren (68000, 68030) und Festplatten zwischen 20 und 40 MB. Vorausgesetzt, man kann, will oder darf zwischen DM 4890.- und DM 11100.- auf den Tisch legen.



Während es im Bereich der PC-Workstations keine bahnbrechenden Neuerungen zu verzeichnen gibt und auch das Betriebssystem DOS weiterhin den Ton angibt (MS DOS 5.0, DR DOS 6.0), sind doch für die Zukunft einige heftige Diskussionen über den neuen Betriebssystemstandard abzusehen. Marktführer Microsoft setzt nach wie vor auf Windows NT, sicherlich auch aufgrund der Erhebung, im Rahmen der ACE, zum Standard neben dem Open-Desktop der Santa Cruz Operation. IBM hält dagegen weiter an der 32 Bit-Version von OS/2 fest (Erscheinungstermin immer

noch unbestimmt). Zwei Kleinigkeiten, aber deshalb nicht weniger interessant, sind das Pocket-Modem für



Laptop- und Notebookbesitzer, sowie das elektronische Archivierungssystem Megadoc. Das Microlink 2420

PX Modem glänzt dabei durch seine Cassettenformatgröße, die hohe Übertragungsrate und das elektroni-

sche Datenkompressionsverfahren MNP 5. Mit dem Megadoc von Philips lassen sich auf einer optischen Disk

bis zu 120.000 DIN A 4 Seiten speichern. Ein blitzschneller Zugriff, sowie die Möglichkeit, daß mehrere Benutzer gleichzeitig auf ein und denselben Vorgang Zugang haben, heben den Megadoc aus der Masse hervor.

Sicherlich gibt es noch unzählige Dinge, die es auch wert wären hier erwähnt zu werden, doch sollte dieser Bericht kein zweiter Systems '91-Katalog werden, sondern lediglich zusammenfassend die Eindrücke von Bavaras Vorzeigemesse wiedergeben. Gelungen?

Thorsten Szameitat

Demonenpower aus Offenbach

Ein Blick über die Schultern der Macher von P.P.Hammer.

The Power und Co. Offenbach, Strahlenberger

Str.125 a und prompt im falschen Haus. Na ja, kann

passieren. Vorbei an einem schwarzen Ferrari findet

man dann doch zueinander, und schon geht es los,

mit der Geschichte von Demonware.

Der Zufall wollte es so. Man schreibt das Jahr 1989. Aus gemeinsamen Freizeitaktivitäten einiger junger Leute heraus, entwickelt sich der Drang etwas Neues zu beginnen. Und man begann da, wo es am meisten Erfolg versprach, bei der Analyse der eigenen Neigungen. So entschieden sich zwei der Betroffenen, ihrer Vorliebe für Musik einen Namen zu geben. Entstanden ist daraus Logic-Records, die heute mit Disco-Musik vom Feinsten (SNAP) über den Äther kommen. Boris Kunkel und Wilhelm Weber hingegen, frönten schon damals den Computerspielen, woraus sich der sinnige Schluß ergab, eine Softwarefirma zu gründen. Hah, werden sich manche denken, so einfach kann es doch gar nicht gehen. Und richtig, genau zu diesem Zeitpunkt kommt es zufälligerweise zu einer folgenreichen Begegnung mit den amerikanischen Jungs von Demonware. Eine Verbindung zeichnete sich ab.

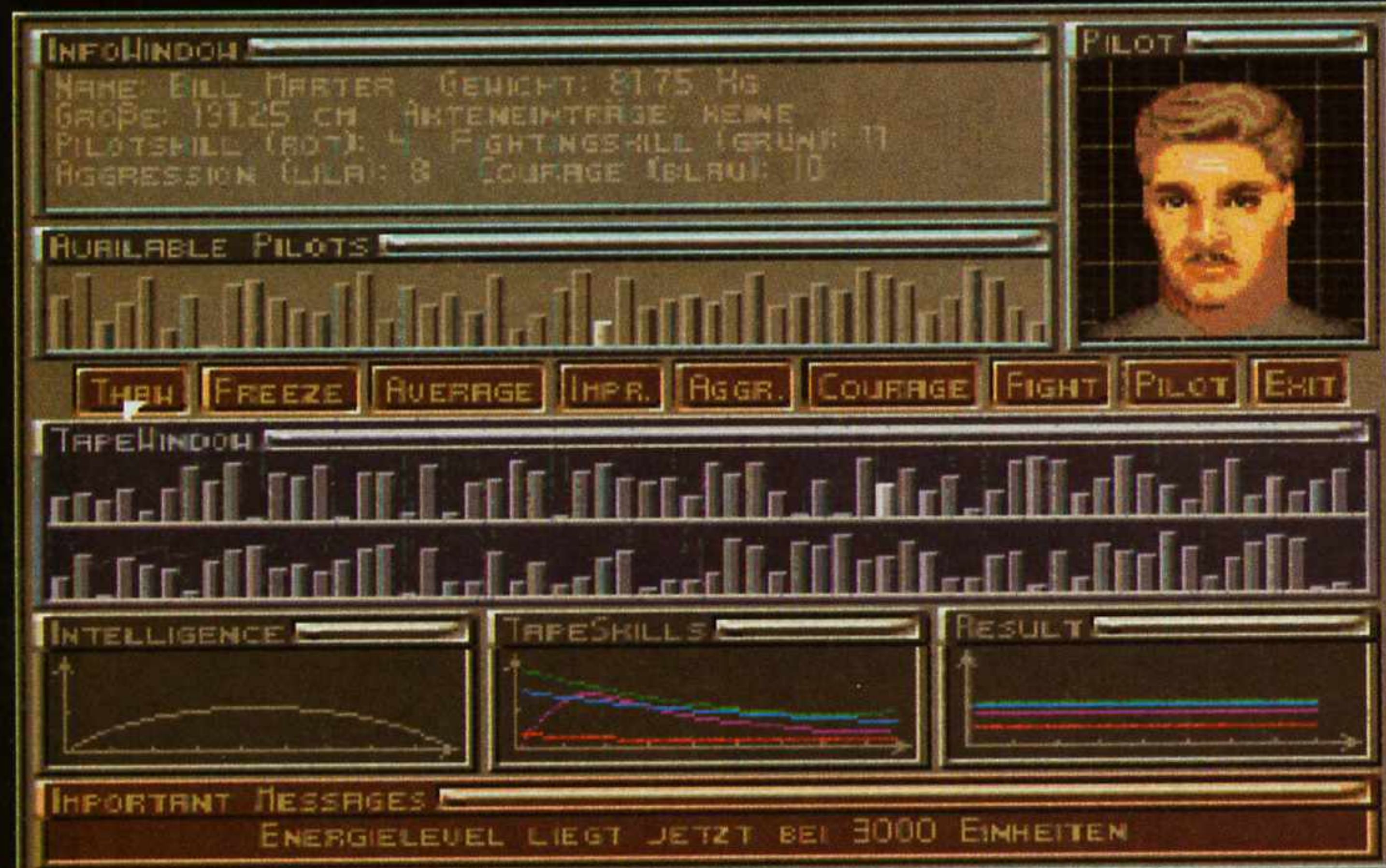
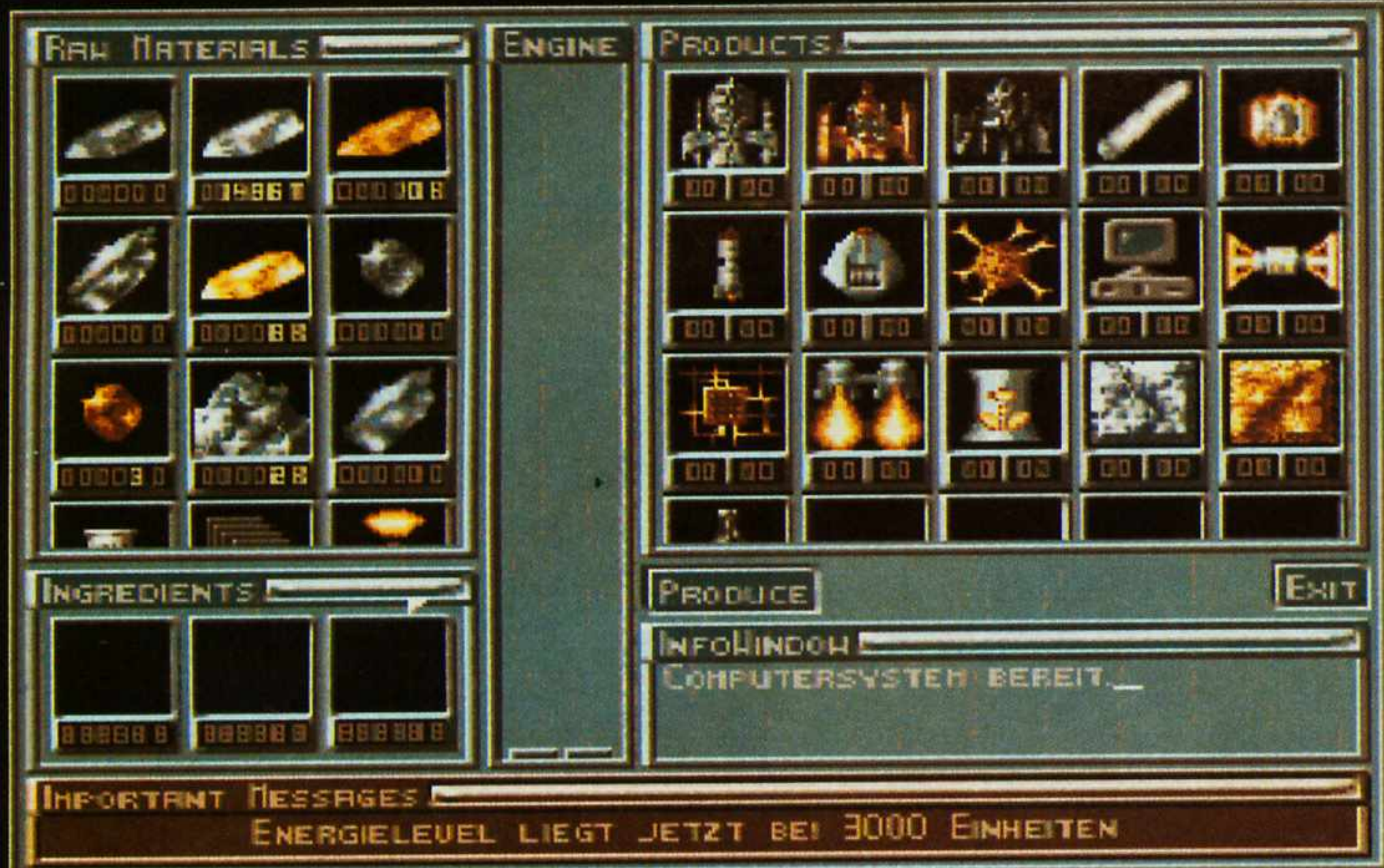


Die Kinderschuhe

Zum damaligen Zeitpunkt, durch erste kleinere Fehlschläge, leicht demoralisiert, wollten die Amerikaner eigentlich vom Softwaremarkt nicht mehr allzuviel wissen. Und die Jungs aus Germany wußten noch nicht allzuviel von Softwarebusiness, bis auf das, was Boris Kunkel bereits als Grafiker bei Rainbow Arts an ersten Eindrücken sammeln konnte. Aus dieser Verbindung heraus entstanden dann auch die ersten geschäftsträchtigen Kontakte zur Szene.

3, 2, 1, Final Countdown

Das erste Spiel von Demonware, kam unter dem Namen Final Countdown auf den Markt und war das Resultat der Suche nach Leuten und Programmen im Raum Frankfurt. Von den üblichen Kinderkrankheiten zu Beginn einer Firmengründung und der Tücke des Objekts abgesehen, ließ sich das Ganze doch



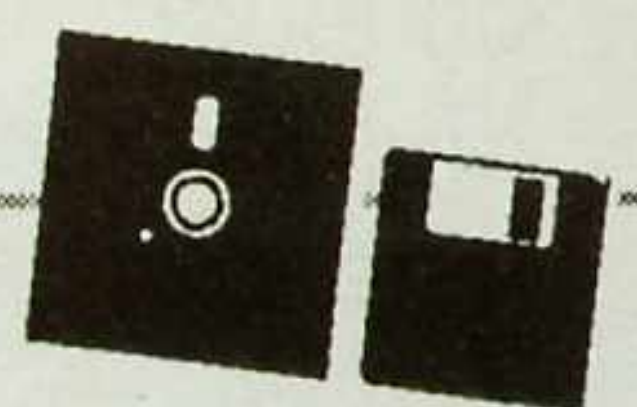
Demonwares neuestes Programm Exodus 3010. Den ausführlichen Test findet Ihr auf Seite 33.

recht zufriedenstellend an. Sicherlich tut und tat man sich ohne Namen in der Softwarebranche schwer, ein Produkt erfolgreich zu vermarkten, da man überhaupt keinen Bonus genießt und sich so oft unter Preis verkaufen muß (mittlerweile ist dies sicher auch kein Problem mehr).

Das Demonwareprinzip

Von Anfang an einen Superknaller zu plazieren ist ohnehin schwer möglich, da dafür die Voraussetzungen meist nicht gegeben sind. Also konzentriert man sich auf seine Stärken und versucht sich mit jedem Spiel zu steigern. So werden bei Demonware auch keine überzogenen Vorverspre-

THE BEST GAMES:



Liebe Computer-Spieler, das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was im Handel ist. Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

Disc only: **64D AM ST PC**
 PC immer für A-Laufwerk! 5.25 oder 3.5 angeben
 ◊ = nur für Amiga mit Speichererweiterung!

Amiga 500 Speicher 1MB◊.....69.....neu!

1MB & Flight of Intruder ◊.....139.....!
SoundBlaster Card v2.0.....349
SoundMan Card (voll AdLib).....249
dazu 2 Games + 2 2x4W Boxen + Kopfhörer!

3D Master Golf ◊	89	89	89
Airbus A320 Lufthansa Sim. ◊	108	108	108
ATP Tours Advanc. Tennis	59	59	69
Baby Jo.....	81	81	81
Battle Isle.....	77	77	97
Black Gold.....	41	73	73
Blues Brothers.....	42	73	73
Broker King.....	51	68	68
Bundesliga Manager Prof. ◊	73	73	77
Celtic Legends ◊	81	81	85
Cisco Heat Racing.....	73	73	73
Civilisation ◊	90	103	103
Conquestador.....	57	77	77
Conquest of Long Bow ◊	97	108	108
Cool Croc Twins.....	41	73	73
Cruise for Corps ◊	68	68	77
Deathbringer.....	42	65	65
Deuteros.....	81	81	103
Die Schwarze Sekte.....	81	81	81
Elf - Adventure.....	65	65	81
F15 II Strike Eagle ◊	89	89	85
Falcon F-16 Mark II v3.0 ◊	105	105	105
Fascination (Geisha 2).....	69	69	90
Final Blow Boxing.....	41	73	73
Final Fight Act.....	43	68	68
Gates of Dawn - Fate ◊	81	81	97
Gateway Savage Frontier ◊	65	81	81
Gobliins.....	69	69	69
Grand Prix F1 Microprose ◊	89	89	89
Hanibal.....	42	69	69
Hawk FS Birds of Prey ◊	90	90	90
Heart of China.....	92	92	92
Heimdall.....	77	77	77
Hotel Manager Steigenberger.....	57	57	65
Hunter.....	81	81	81
Indiana Jones 4 Fate ◊	85	85	85
Jules Verne Space 1889 ◊	95	95	95
Kings Quest 5 ◊	95	97	104
Knights of Sky ◊	89	89	96
Leisure Larry 5 ◊	97	97	95
Lemmings 2 ◊	65	81	81
Lethal Excess.....	41	73	73
Lotus Esprit Chall. 2.....	43	65	65
Magic Pockets.....	65	65	73
Manchester United 2 Euro ◊	45	69	69
MegaLoMania.....	78	73	78
MegaTraveller 2 Ancien. ◊	95	95	95
Mega Fortress B-52 ◊	89	89	85
Mega Twins.....	41	73	73
Midwinter 2 Flames Freed. ◊	85	89	103
Mig-29 2 Super Fulcrum ◊	101	101	108
Might & Magic 3.....	73	89	89
Paperboy 2.....	43	73	77
Pegasus.....	65	65	77
Pitfighter.....	41	69	69
Pools of Darkness ◊	81	81	81
Populous 2.....	73	73	77
ProFlight Tornado FS ◊	99	99	99
Projekt Prometheus.....	41	73	73
R-Type 2.....	73	73	81
Ralf Glau Edition.....	69	85	85
Realms - Wargame ◊	77	77	85
Red Baron WW I ◊	85	92	92
Riders of Rohan.....	68	73	97
Rise of Dragon ◊	92	92	92
Robin Hood ◊	65	65	77
Robocod (James Pond 2) ◊	65	65	65
Robocop 3.....	45	69	69
Rod-Land.....	39	65	65
Rolling Ronny.....	41	65	65
Rules of Engagement.....	65	65	89
Secret Monkey Island 2 ◊	97	97	97
Shadow Dancer Ninja.....	41	65	65
Shadow Sorcerer ◊	77	77	85
Shanghai 2.....	85	85	97
Silent Service 2 ◊	85	89	83
Silly Putty.....	41	73	73
Sim Ant ◊	97	97	97
Sliders Technosport.....	68	68	68
Space Shuttle Simulat.....	95	95	104

Space Wrecked.....	81	81	81
SSI Collectors Edit. ◊	81	81	81
Strike Aces ◊	54	81	81
Strike Commander.....	97	97	97
Strikefleet - endlich!	65	65	65
Supa Plex.....	65	65	77
Swap.....	41	65	65
Team Yankee 2 Pacific ◊	85	85	93
The Chaos Engine.....	73	73	73
The First Samurai.....	81	81	81
The Simpsons.....	41	69	69
Tip Off Basketball ◊	65	65	73
Transatlantic ◊	73	73	73

5 FUNTASTIC HITS!

Flight of Intruder ◊	79	79	95
Great Courts 2 ◊	68	68	73
Lemmings 1 ◊	60	58	79
Pirates.....	48	60	60
Railroad Tycoon ◊	83	79	91

Tunnels of Armageddon D&D.....	88	88	88
TV Sports Rollerbabes ◊	81	81	81
Twilight 2000 ◊	95	95	95
Ultima 7.....	97	97	97
Utopia.....	73	73	77
Video Kid.....	73	73	73
Volfield.....	42	73	73
Warm Up CarRace.....	41	73	81
Warriors of Darkness.....	38	69	69
Wild Wheels.....	69	69	73
Wing Commander 2.....	97	97	97
Wiz Kid.....	73	73	73
Wizardry 7 Crusaders ◊	89	89	89
Wolf Child.....	73	73	73
Wrath of Demons.....	43	73	73
Wreck Hunters.....	85	85	85

NICE PRICE!

10-Spiele-SuperMix.....	129	219	219
3-D Constr.Kit+Video dt.....	59	110	87
ADS Adv.Destroy.Sim.....	75	75	75
Bane of Cosmic Forge ◊	75	75	75
Battle of Britain - Finest Hour ◊	75	75	75
Elvira 1 ◊	51	79	75
F19 Stealth Fight ◊	48	75	75
Full Blast.....	53	75	75
Hill Street Blues.....	63	63	63
Invest.....	38	53	68
Loom.....	75	75	50
M-1 Tank Platoon ◊	75	75	91
Martian Dreams - Ultima.....	97	97	97
MegaTraveller 1 ◊	68	68	83
Metal Master.....	59	59	59
Moonbase Simulation ◊	79	100	100
Nam 1965-1975.....	54	54	66
Operation Stealth.....	60	60	71
Panza Kickboxing.....	75	75	75
PGA Tour Golf.....	55	65	71
Prince of Persia.....	58	68	65
R.B.I. 2 Baseball.....	38	65	65
Rock n Roll.....	38	50	60
Secret Monkey Island 1 ◊ VGA!	75	75	97
Secret Silver Blades ◊	60	68	68
Secret Weapons of Luftwaffe ◊	89	89	85
SimCity + Populous 1 ◊	68	68	68
Skulls & Crossbones.....	34	60	68
Super Monaco GP.....	38	60	60
Supremacy.....	48	71	53
Suzuki Team.....	60	60	60
Teen. Mutant Ninja 1.....	43	79	75
The Light Corridor.....	56	56	68
Toki.....	51	51	51
Turrican 2 Final Fight ◊	38	60	60
Ultima 6.....	55	86	86

FUNTASTIC hat alle neuen Spiele, die in den diversen Zeitschriften neu vorgestellt und als "gut" getestet und bewertet werden. Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele.

Einige Spiele der Anzeige sind angekündigt und erscheinen innerhalb der nächsten 8-12 Wochen: Bitte bereits jetzt schon reservieren! Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro!

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ an: Für C64 / für Amiga / für Atari ST / für PCs neu: für Video-Games / für CDTV

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 12.11.91 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Die Auswahl komplett
 2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
 3. Und der Service super
- Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Telefonische Bestellungen von Mo - Fr von 10-12.30 und 14-17.30, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So. Wir liefern im Inland schnellstens per Post und per Nachnahme (+ DM 9.-). Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia! Wir versenden täglich auch ins Ausland (- 14% dts. Steuer, + NN-Versandkosten)

FUNTASTIC ComputerWare
 Fachversand GmbH
 Postbox 14 02 09
 Müllerstraße 44 (kein Laden)
 D - 8000 München 5
 Telefon 089 - 260 95 93
 Fax 089 - 268 138

ComputerSpiele und nix anderes!
 Seit 1985.



Händler-Anfragen (Gew.-Anmeldg.) willkommen

chungen bezüglich der Menge an Spielen gemacht, die in absehbarer Zeit erscheinen sollen.

Auf gute Zusammenarbeit

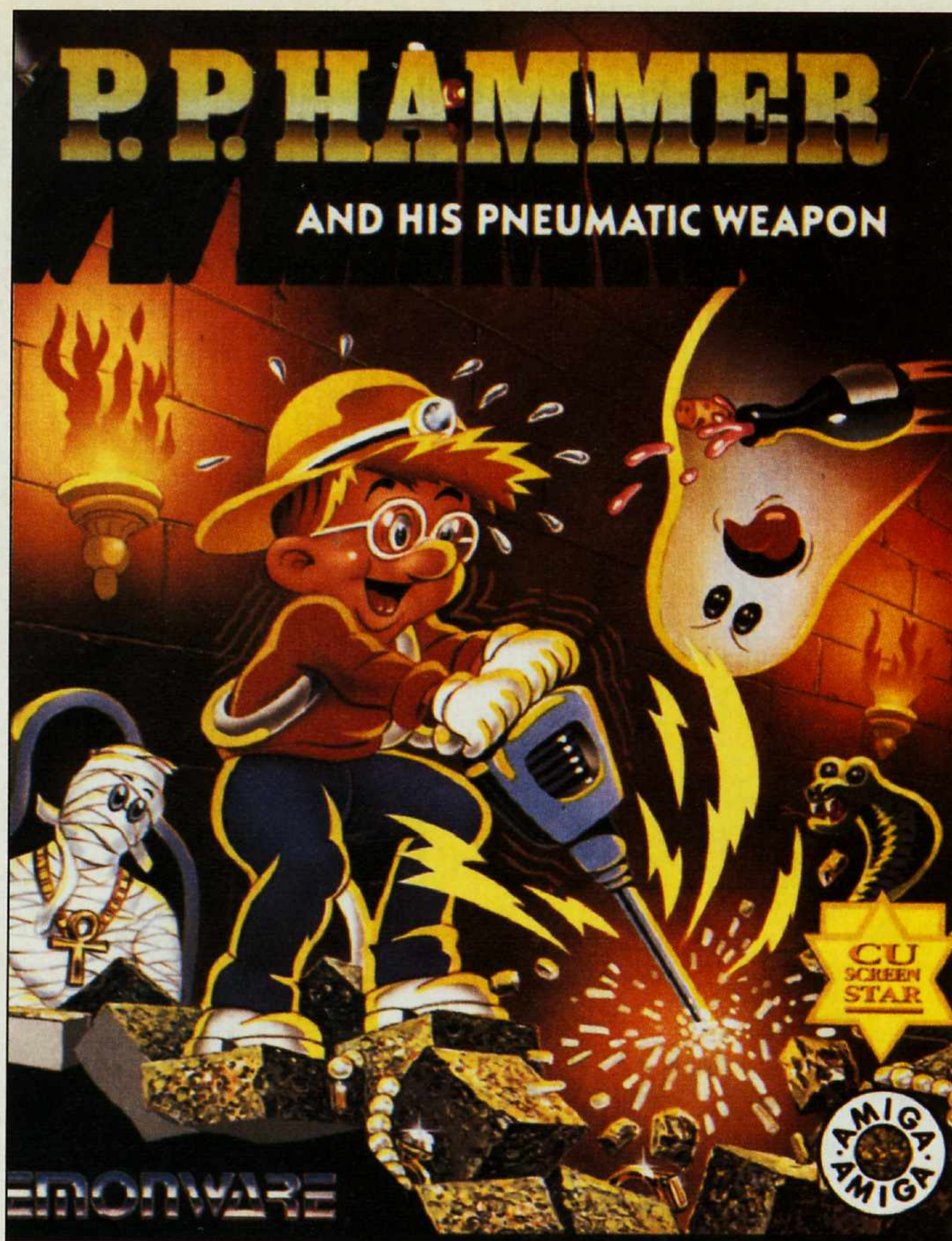
Sound und Games zusammen in einem Haus? Klar, daß man mal versucht ein Gemeinschaftsprodukt (Logic/Demonware) zu entwickeln, was mit "The Power" auch eindrucksvoll gelungen ist, nicht aber den ungeteilten Beifall der potentiellen Käufer, sprich Euch, fand.

Demonware heute

Das Team Boris Kunkel, Wilhelm Weber, Peter Uhlig und Alex Koopisch bilden momentan den "harten Kern" bei DW und erfreuen die Spielefans derzeit mit P.P.Hammer, GEM`X und brandneu: Exodus 3010. GEM`X wurde bereits in der Ausgabe 11/91 vorgestellt. Speziell mit Exodus 3010, welches wir für diese Ausgabe getestet haben, werden die Taktiker unter Euch sicher ihre Freude haben.

Demonware morgen

The Mind Possessing Aliens from Hyperspace: Ich kann Euch sagen, stark, was sich da in nächster Zeit auf unserem Compi abspielen wird. Erste Eindrücke von TMPAFH konnte ich direkt vor Ort sammeln. Sicherlich kann man davon ausgehen, daß hier ein ernstzunehmender Mitbewerber zu Indiana Jones 4 und Monkey Island 2 ins Rennen geschickt wird. Einen Martini-Schädel kenne ich bereits, aber der soll im Vergleich zu einem Venuswodka-Kater ein Witz sein. Denn genau mit einem sol-



Die Puste aus dem Kompressor ist schon wichtig bei P.P.Hammer, aber mit Luft in der Birne kommt Ihr nicht weit.

chen erwacht der Held, Winston Cherkas der Dritte, an einem Morgen im 21. Jahrhundert. Und schon geht es Schlag auf Schlag,

denn es gilt..., ja was soll er denn eigentlich tun? Schlüpft in die Rolle Cherkas des III. und findet heraus, was es mit Eurer ei-



Ratata-Zong, Ratata-Zong!! Schon werdet Ihr zum "Presslufthammer-Bernhard."

gentlichen Vergangenheit als legendärer Cyberpilot auf sich hat. Und warum die, im Hintergrund agierenden, Hightech-Konzernschergen jeden Eurer Schritte so gespannt verfolgen. Was hat es mit der geheimnisvollen Sichtung von UFO's auf sich? Ganz abgesehen von den mysteriösen Todesfällen unter den Kandidaten zur Wahl des Präsidenten des Sonnensystems.

Um der Lösung der Fragen näher zu kommen, könnt Ihr Euch per Raumhafen und Untergrundbahn durch die fantastisch umgesetzte Zukunftsmetropole bewegen. Doch im Verlauf des Spiels wird es auch vonnöten sein, sich in andere Sphären zu begeben, um das auf der Erde gewonnene Wissen umsetzen zu können, ein intergalaktischer Spielspaß also.

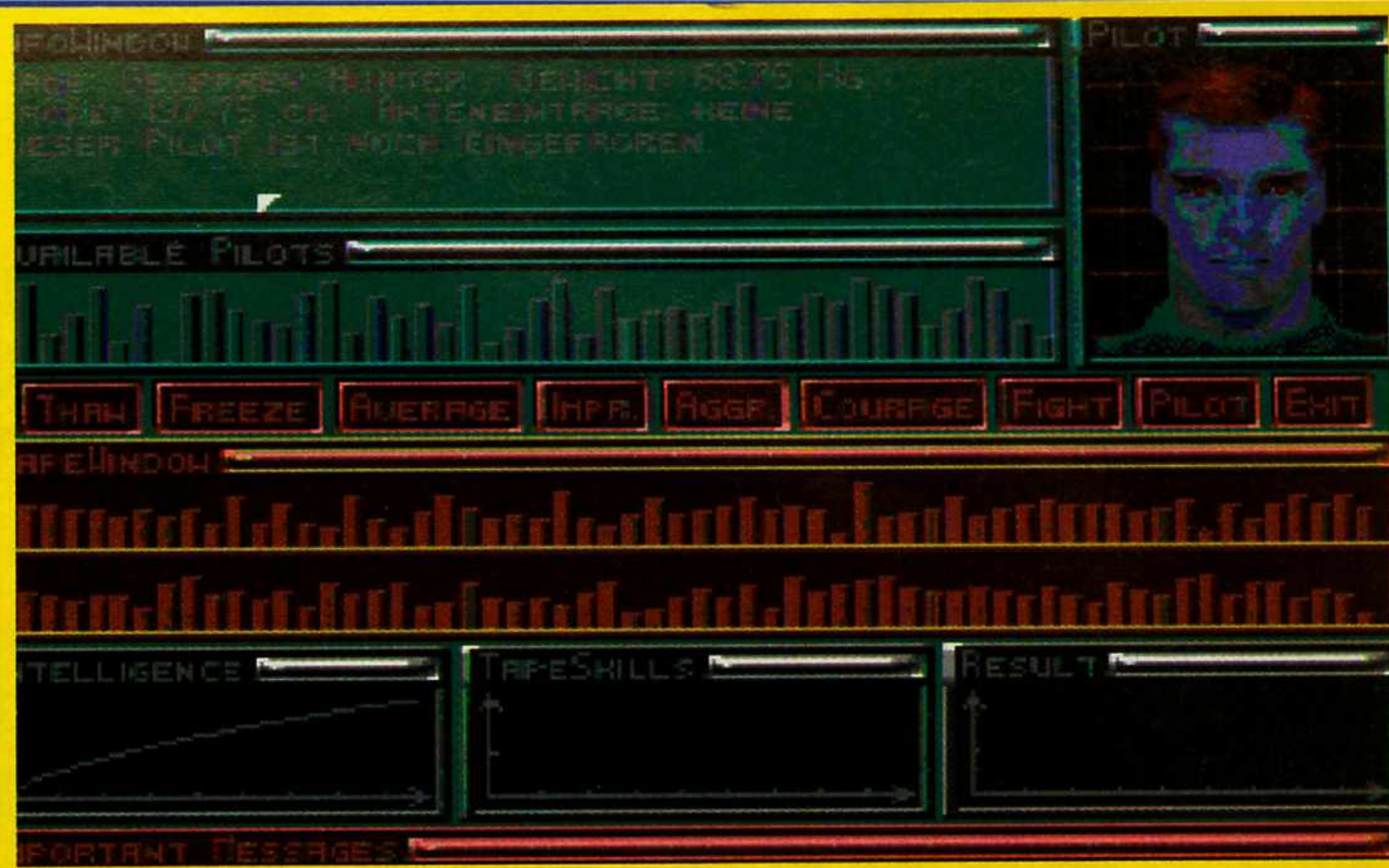
Tolle Grafiken im Stil des aerodynamischen 50`er-Jahre-Neonlicht-Bonbonfarben-Designs sorgen für eine eigentümliche Atmosphäre. Bizarre Typen, Mutanten, finstere Asteroiden, Labyrinth, Geister, liebreizende junge Damen, verwegene Weltraumemanzen, possierliche Schleimschlupfer von der Venus und der scheinbare Schlüssel zum kosmischen Intrigenspiel, Professor von Stahl vervollständigen das eindrucksvolle Gesamtbild.

Treffendes Zitat: "The Mind Possessing Aliens From Hyperspace, das actiongeladene, interaktive Adventure von Demonware beschwört den Geist der Fünfziger-Film-Noir-SF-Horror-Trash-Movies herauf, verknüpft mit Cyberpunk und mehr als nur einer Prise skurrilen, makabren Humors".

Thorsten Szameitat



Hierbei handelt es sich um den "Alienscanner".



Eine der zum "Auftoasten" zur Verfügung stehenden Frostbeulen



EXODUS

Wenn unsere Nachfahren in puncto Umweltschutz und Weltfrieden leider immer noch nichts dazugelernt haben, so sind sie wenigstens so clever, endlich mal zusammenzuhalten, um ihren Hintern mit dem Bau eines gigantischen Aussiedlungsraumschiffes zu retten. Der Planet Mrynn im soundso-

Im Jahr 3010 hat es die Menschheit endlich fertig gebracht, Mutter Erde endgültig den Bach runterzuschicken.

vielten Sonnensystem soll optimale Lebensbedingungen aufweisen. Ureinwohner existieren angeblich keine, so braucht man sich auch nicht mit der Asylfrage

rumzustreiten. Nur der Weg durch's weite All ist lang und birgt unbekannte Gefahren... Während die tiefgekühlten Flüchtlinge im Koma vor sich hin schlummern, ortet das Bordradar des Megaraumers außerirdische Lebenszeichen! Du mußt nun als Obermotz die Steuerung des Großraumschiffes, den Bau und Einsatz von Abfangjägern dreier Typen, das Aufstellen Deiner Crew, das Auffinden von Ressourcen und, und, und übernehmen. Beim Experimentieren mit den verschiedensten Stoffen kann es auch schon mal zu einer Überreaktion derselben kommen, welche das ganze Raumschiff und somit das Überleben des Rests der Menschheit gefährdet! Deswegen sollte man sich anhand des deutschen Handbuches mit den Funktionen des Raumers, der Abfangjäger und vor allen Dingen der Reaktion der verschiedenen Stoffe vor dem Spiel vertraut machen.

on, bei der Organisations- und Strategiegeschick, sowie Experimentierfreudigkeit ständig gefragt sind! Daß dabei die Spannung so schnell nicht ausbleibt, ist klar. Da die hörbare Musik, als auch der deutsche Text im Spiel, das ihrige beitragen, kann das Game durchweg positiv beurteilt werden. Gespielt wird Exodus mittels Maus. Das Programm hat einen großen Speicherbedarf, wenn Du also beim Booten nicht alt und grau werden willst, sollte Dein Amiga wenigstens 1 MB, besser noch 1,5 MB RAM aufweisen.

Matze Ritz



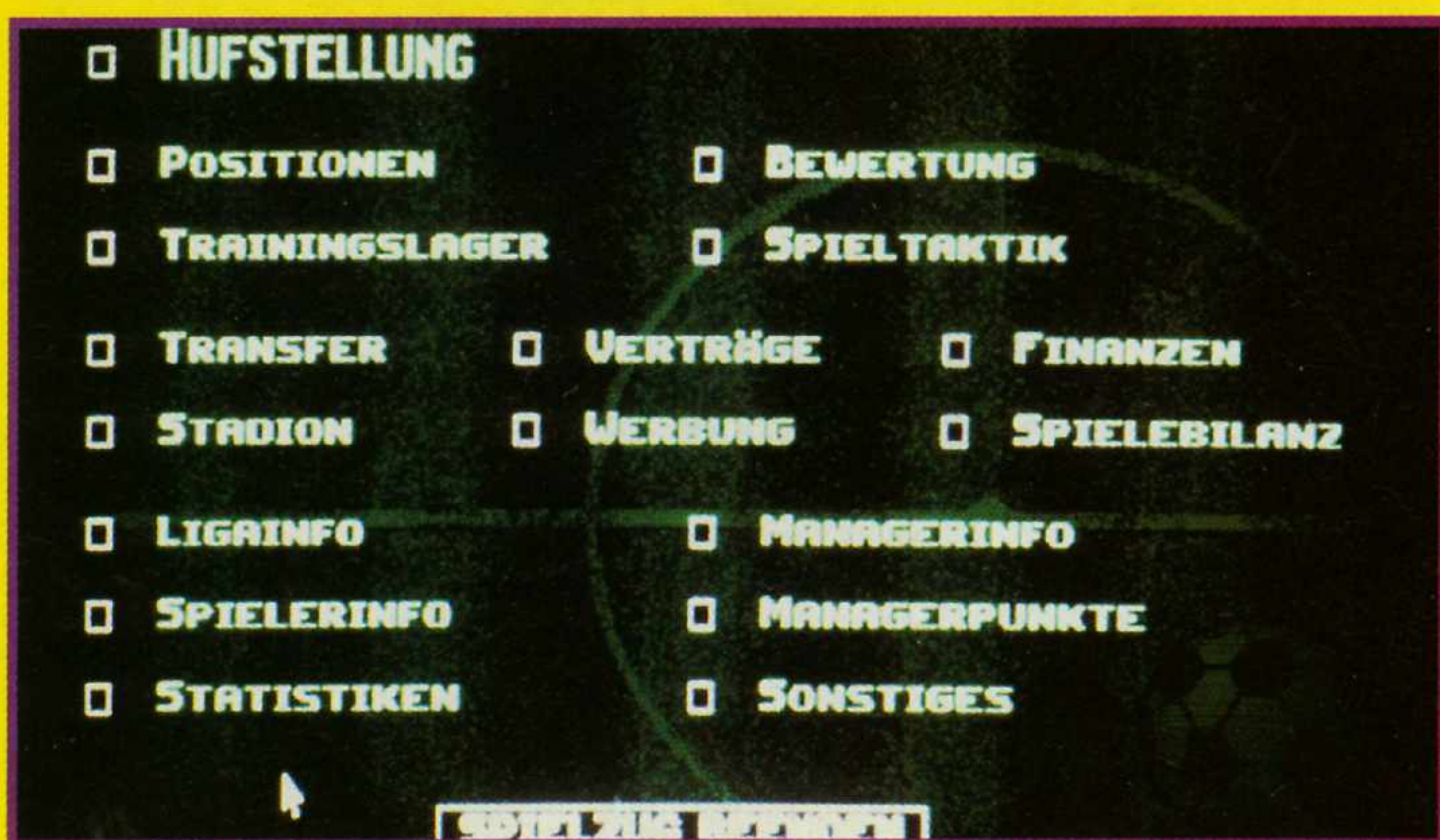
GRAFIK	50 %
SOUND	65 %
SPIELBARKEIT	70 %
MOTIVATION	70 %
GESAMT	64 %

Exodus 3010 verspricht also eine Weltraumsimulati-



Generalprobe mißlungen, Premiere ein Erfolg! Mit diesem kurzen Satz kann man das Game gut beschreiben. Nachdem die Vorabversion nicht so ganz das Wahre war, ist das endgültige Programm wirklich vom Feinsten. Das Managen von Fußballvereinen ist gar nicht so einfach, wie es sich der Otto-Normal-Fußballfan immer vorstellt. Die in dem Preview bemängelten Kinderkrankheiten hat das Programm nun abgelegt, was über den Bildschirm flimmert ist wirklich nicht schlecht.

Starbyte SUPER SOCCER



Übersichtlich präsentiert sich das Hauptmenü.



Die Spielpaarung und der ...



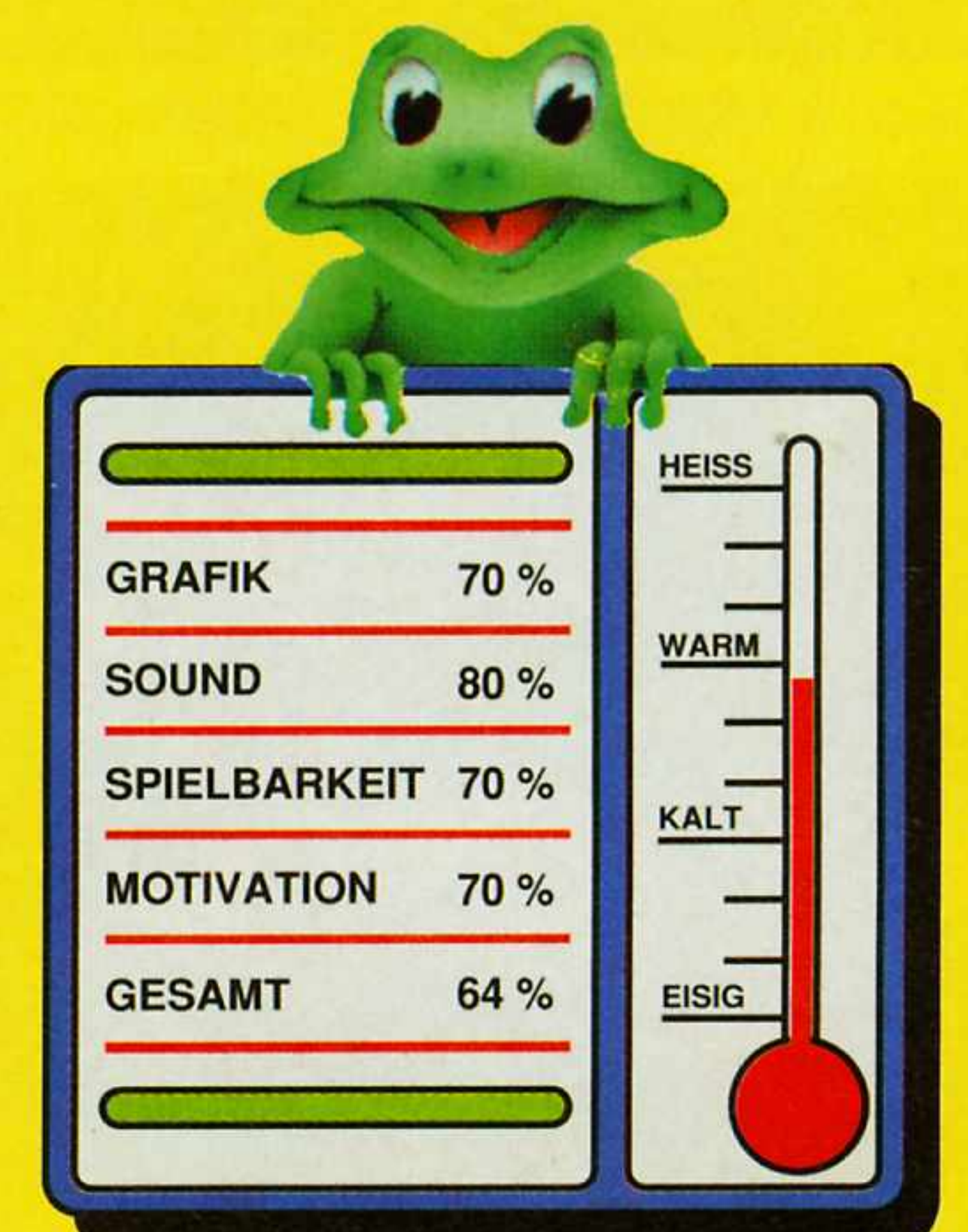
... anschließende Kampf um Punkte und Zuschauerzahlen.

Das deutsche Handbuch sollte vorher schon mal ganz durchgelesen werden, es enthält eine Menge Infos über das Geschehen hinter den Kulissen und eine Einführung in die Bedienung sorgt für einen reibungslosen Spielablauf. Da auch der Uli Hoeneß mal klein angefangen hat, bietet das Hauptmenü erst mal die Auswahl verschiedener Spielklassen an. Von der deutschen Meisterschaft, über ein Geschehen nach den Regeln der wieder verworfenen Reform der Bundesliga, bis hin zu einer europäischen und weltweiten Liga ist alles dabei. Die Bedienung der Menüs mit der Maus dient einem schnellen Spielablauf, was bei der Multi-Player-Option sehr wichtig ist. Deine Aufgaben in dem Spiel fangen bei der Mannschaftsaufstellung an und hören bei den Finanzen auf, alles was es im Verein zu entscheiden und zu machen gibt, ist dir überlassen. Dabei sind die Finanzen von besonderer Bedeutung, denn am Kontostand wird Deine Fähigkeit als Manager gemessen und bewertet.

Mit geschickter Werbung auf den Trikots und auf den Banden solltest Du Dir einen finanziellen Grundstock schaffen und damit nach

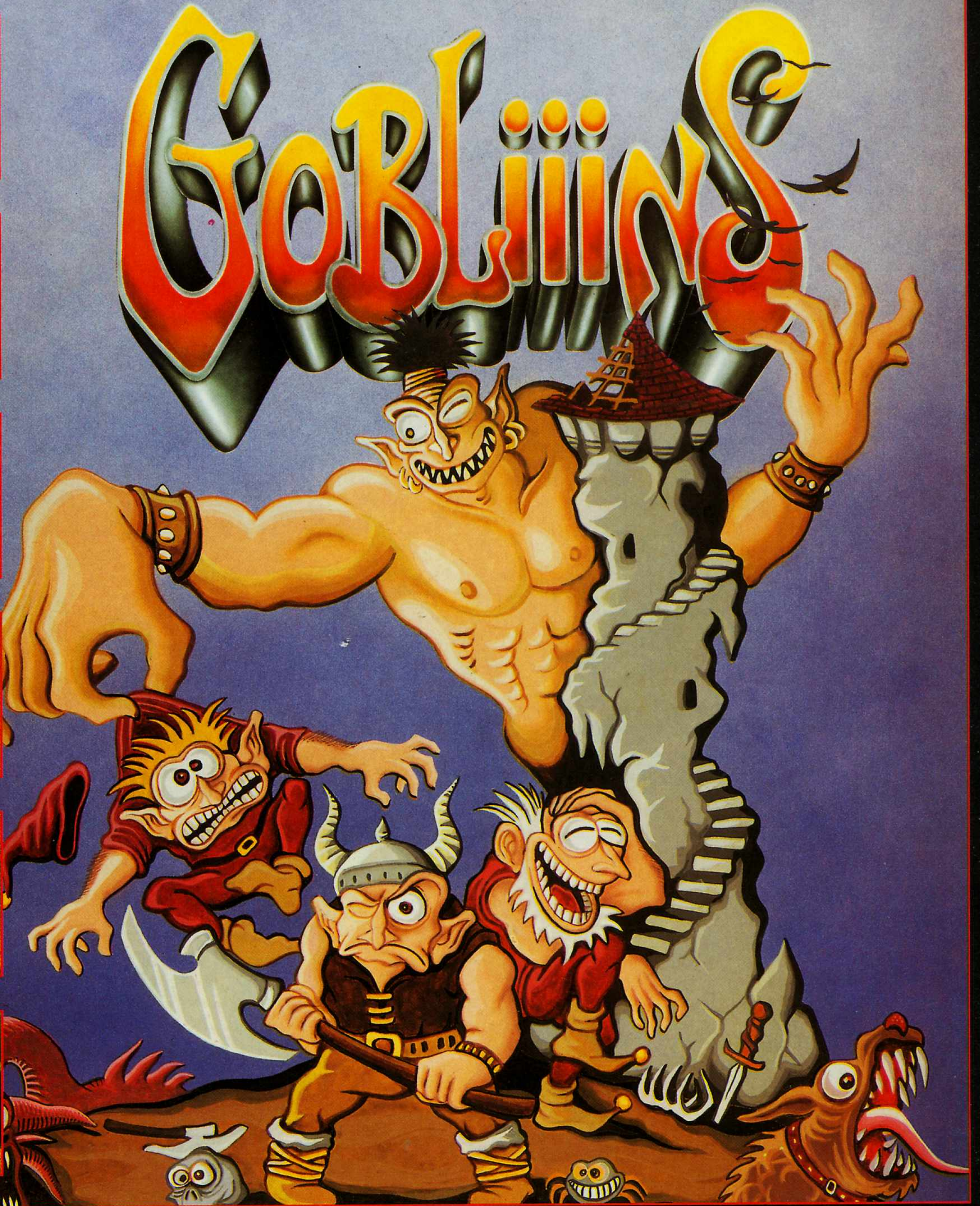
und nach bessere Spieler einkaufen, um Deinen Verein an die Tabellenspitze zu bringen. Das Game ist in Runden aufgeteilt, von denen jede einer Woche entspricht, neben den normalen Ligaspielen sind auch die Cupspiele zu absolvieren. Nach der Woche kommt dann eine Animation, die Dir Erfolg oder Mißerfolg in einem sport-schauähnlichen Bericht zeigt. Dieser Bericht für Soundkarten-Besitzer mit original Stadionklängen hinterlegt, ist so real, daß man meint, im Anstoßkreis zu stehen. Nach dem Spiel gibt es dann Infos über Tabelle, andere Ergebnisse und besondere Ereignisse während des Spieles. Der etwas unglückliche Kopierschutz "Nennen Sie das .. Wort in der .. Zeile auf Seite .." ist das einzige, was den guten Eindruck etwas trübt.

Markus Gurnig



Abenteuer, Aktion und Humor in einer
phantastischen, mittelalterlichen Atmosphäre

*Erleben Sie die lustigen Abenteuer der drei pfiffigen Koboide, die
auszogen, um ein Heilmittel für ihren kranken König zu suchen...*



Oops, der Techniker, Ignatius, der Magier und der Krieger Asgard sind immer am Bildschirm präsent. Wählen Sie eine dieser Figuren aus, und setzen Sie sie, entsprechend ihrer Fähigkeiten, ein. Doch Vorsicht, mit Überraschungen müssen Sie rechnen...!

Verfügbar auf
PC 5.25", 3.5
Amiga
Atari ST
PC mit Festplatte

BOMICO-Spiele sind
in großen Kauf-
häusern und guten
Fachgeschäften
erhältlich.

BOMICO GmbH
Am Sudpark 12
D-6092 Kelsterbach

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN

BOMICO SERVICE-LINE: 06107-62067

7 COLORS

JE EINFACHER EINE SPIELIDEE IST, UMSO PACKENDER IST SIE MANCHMAL. AUF DEM GEBIET DER EINFACHEN STRATEGIESPIELE IST GERADE DIE FIRMA INFOGRADES KEIN UNBESCHRIEBENES BLATT: ZU IHREM REPERTOIRE AUS "TETRIS" UND "WELLTRIS" BRINGT SIE JETZT EIN AUSSICHTSREICHES NEUES SPIEL AUF DEN MARKT.

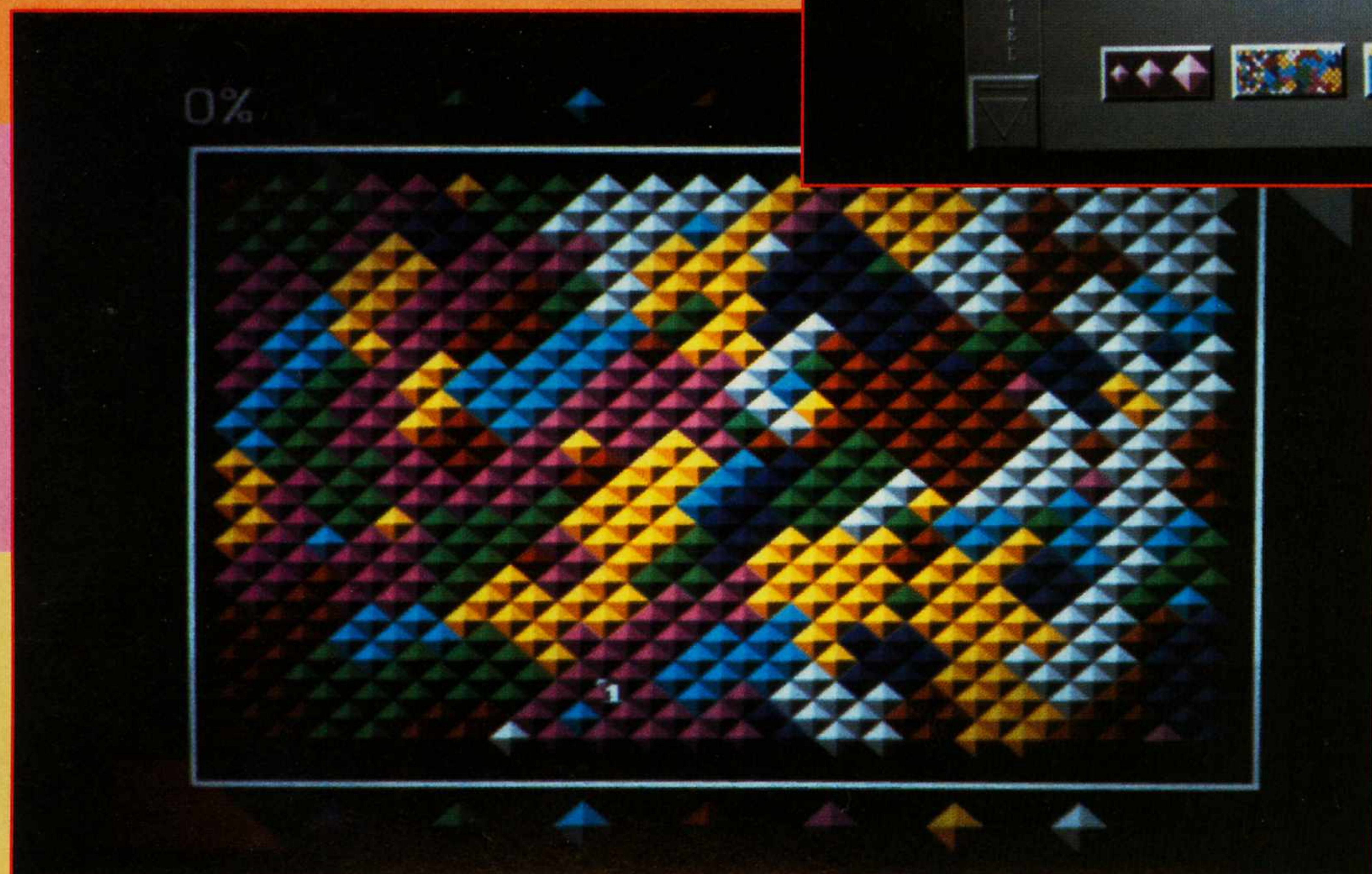
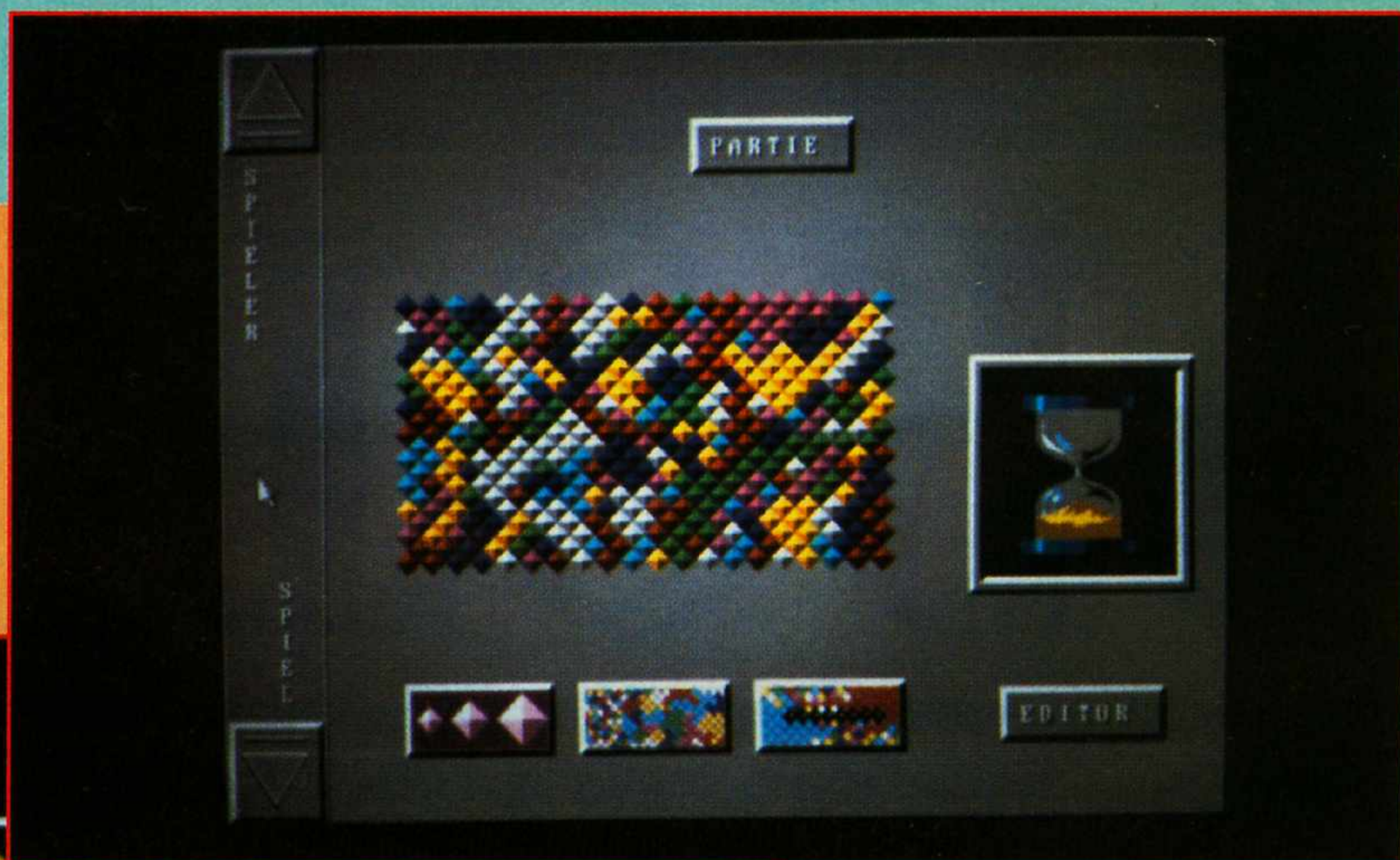


kämpfen zwei Spieler um die Vorherrschaft über die Spielfläche. Wer durch geschickte Ausdehnung seines eigenen Territoriums die Mehrheit für sich erobern kann, gewinnt die Partie. Beide

Spieler beginnen mit je einem rautenförmigen Spielstein, die sich an der linken unteren und rechten oberen Ecke des Spielfeldes gegenüberliegen. Indem man mit dem eigenen Stein die Farbe eines angrenzenden Diamanten annimmt, beginnt man dann sein Gebiet zu vergrößern. Beginnt man das Spiel beispielweise mit einem roten Eckdiamanten, der an einen grünen angrenzt, so zählt man nach einem Farbwechsel zur

Es hat den Anschein als müßten alle Einfälle von russischen Programmierern einfach zu Riesenerfolgen werden. Das Strategiespiel "Tetris" kennt sicher jeder Computerspieler. Mit "Tetris" und Nachfolger "Welltris" hat der Spielehersteller Infogrames schon einmal für weltweiten Wirbel auf Computern jeder Größenordnung und Preislage gesorgt. "7 Colors" verpricht ein ähnlicher Erfolg zu werden. Mit einem einfachen, aber

packenden Spielprinzip, entwickelt aus einer Idee des Mathematikers Dimitri Pashkov, könnte sich das neue Spiel schnell zu einem Renner entwickeln: Auf einem Feld aus bunten Edelsteinen

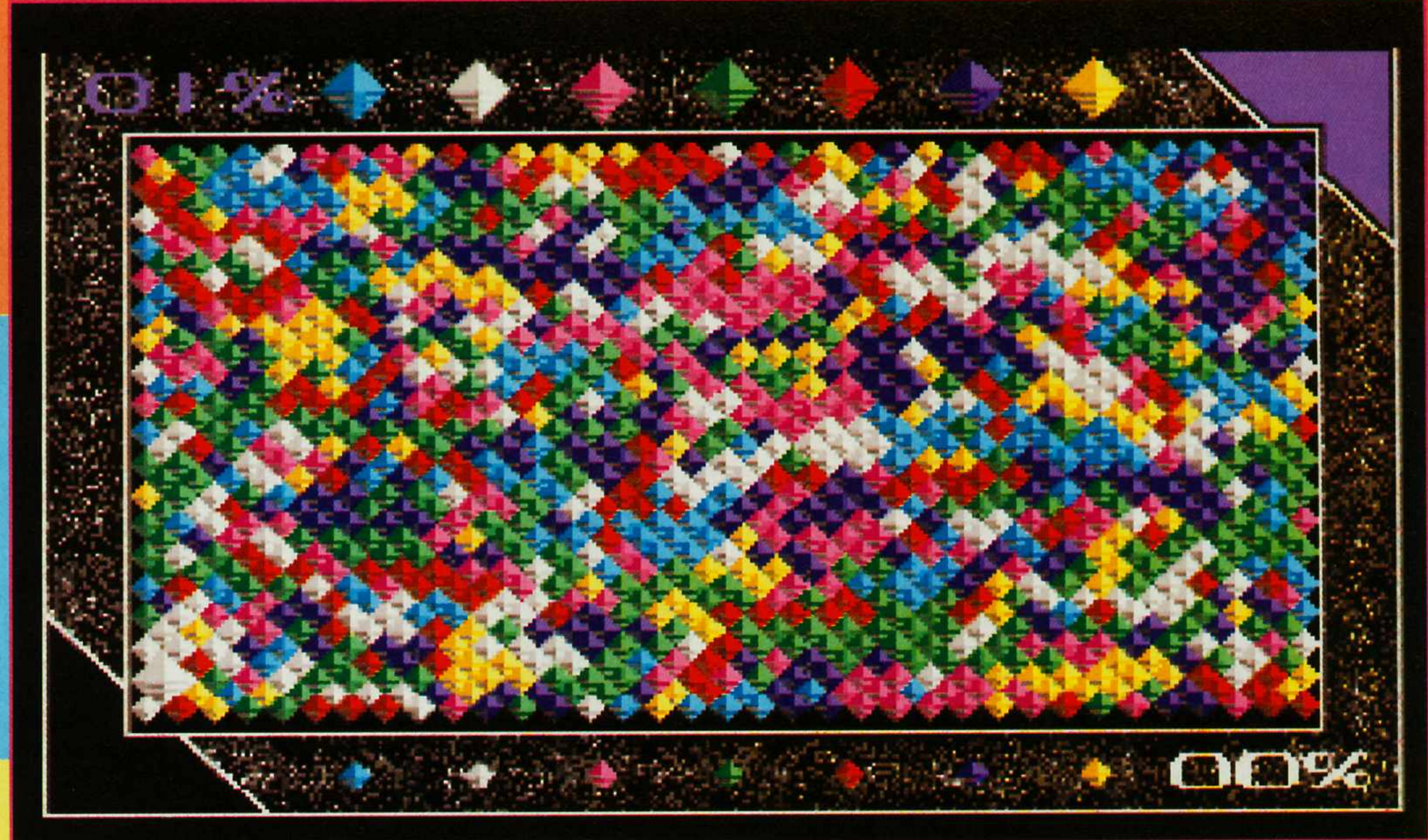


Farbe Grün zwei grüne Diamanten sein eigen. Grenzen an den neu eroberten Stein zwei gelbe Steine und eine durchgehende Reihe aus fünf blauen Diamanten, so fällt der nächste Farbwechsel natürlich zugunsten der Farbe Blau aus usw. Der Farbwechsel geht dabei immer vom allerersten Diamanten aus und nur Steine, die über die so entstandene Farbenbrücke eine Verbindung zum Ursprungsstein haben, ma-

chen den nächsten Farbenwechsel mit.

Da man "7 Colors" nie allein, sondern gegen einen zweiten Spieler oder den Computer spielt, der ebenfalls nach der Übermacht an Diamanten strebt, gilt es schnell und gut überlegt zu handeln.

Gespielt wird abwechselnd Zug um Zug. Das heißt, daß einem der Gegner durchaus den Weg zu einem lohnenden Feld aus gleichfarbigen Diamanten abschneiden kann, oder sich als erster eine gleichfarbige Brücke hin zu der Farbinsel bahnt. Lohnend ist auch das "abschneiden" oder Einkesseln von Spielgebieten. Bahnt sich ein Spieler beispielsweise eine Brücke von der eigenen Ecke bis zur gegenüberliegenden



abgaben angezeigt. Wer zuerst fünfzig oder mehr Prozent an Spielfläche für sich besetzt hat, gewinnt. Gespielt werden kann "7 Colors" mit Maus oder Ta-

Schmankerl. Wie beim Klassiker "Populous" lassen sich Spielpartien damit auch von Büro zu Büro spielen. Durch die angenehme Kürze einer Spiel-

verschiedenartigen Barrieren im Spielfeld läßt sich der Schwierigkeitsgrad fast beliebig erhöhen. Mit dem integrierten Spielfeld-Editor lassen sich eigene Kampf-

Spielfeldwand, dann werden ihm alle Steine zugesprochen, die er dadurch vom Gegner getrennt hat. Sieben Farbtöne stehen bei jedem Spielzug zur Auswahl, die Farbe des Gegners und die eigene Farbe natürlich ausgenommen. Der momentane Stand der Partie wird am Bildschirmrand, durch zwei Prozent-

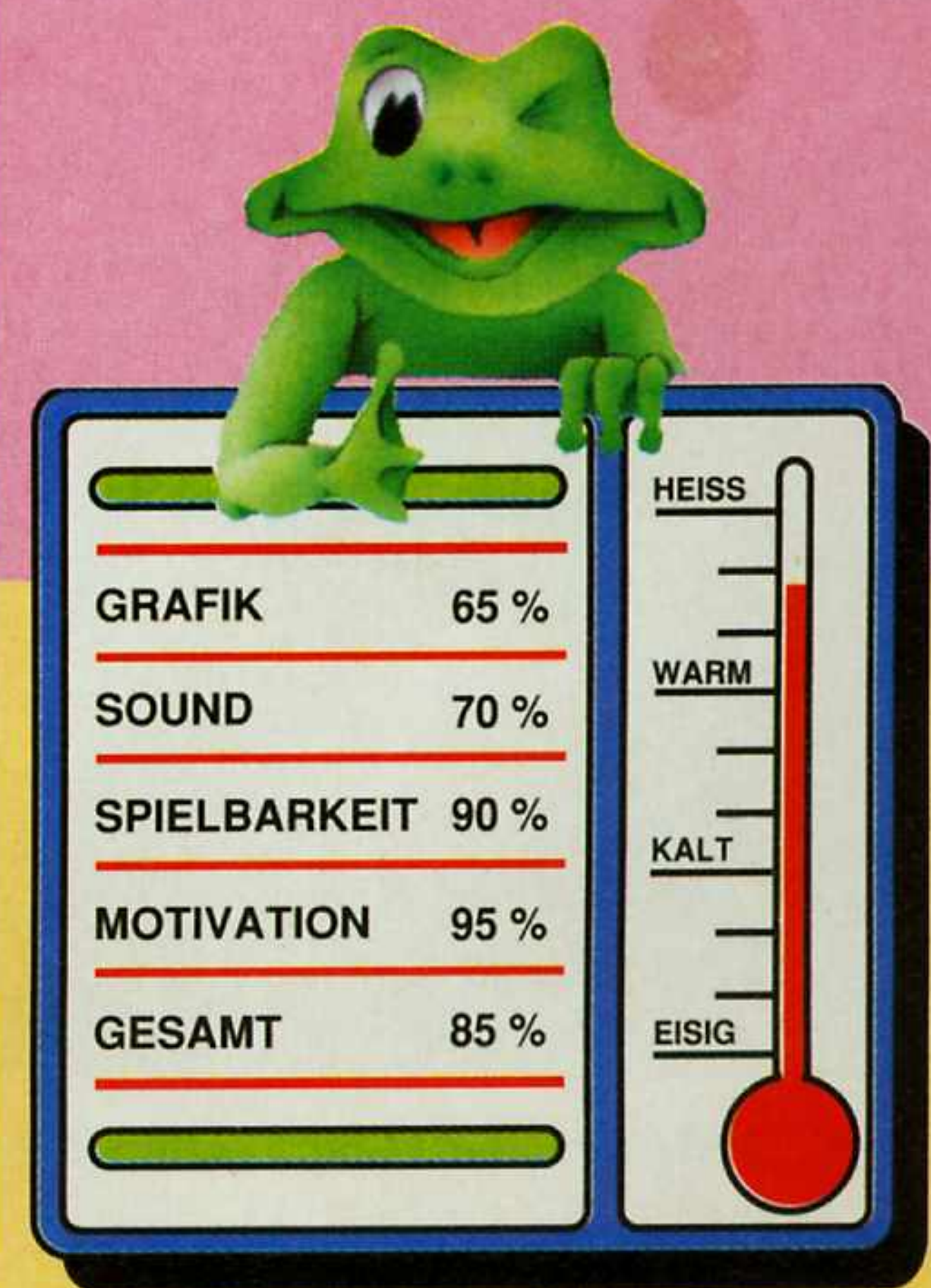
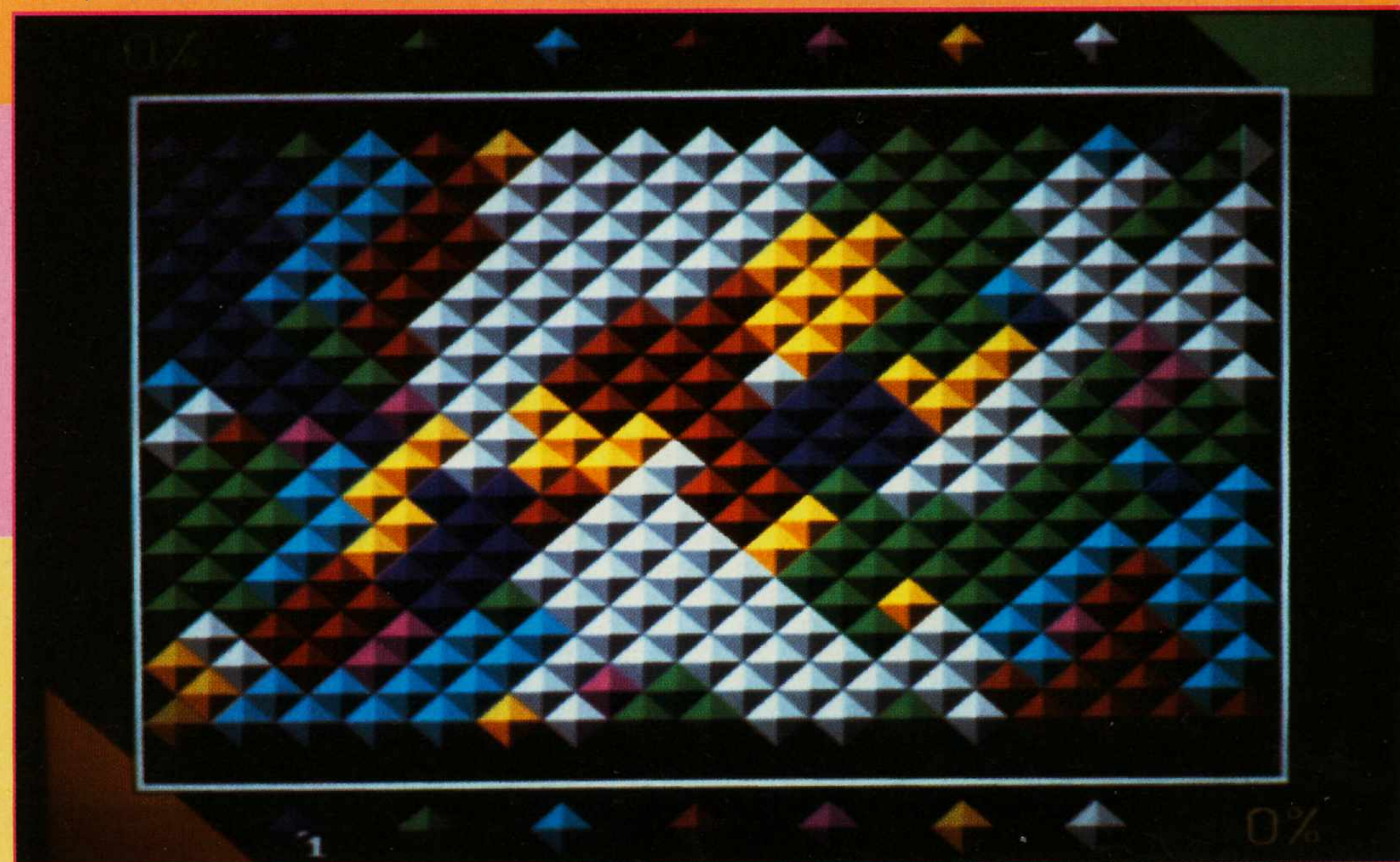
statur, wobei auf der Tastatur schon drei Tasten für die Bedienung des Spiels reichen. Im 2-Spieler-Modus können wahlweise beide Spieler auf die Tastatur zurückgreifen oder getrennt mit Maus und Tastatur spielen. Die Unterstützung eines PC-Netzwerkes macht das Spiel darüberhinaus zu einem besonderen

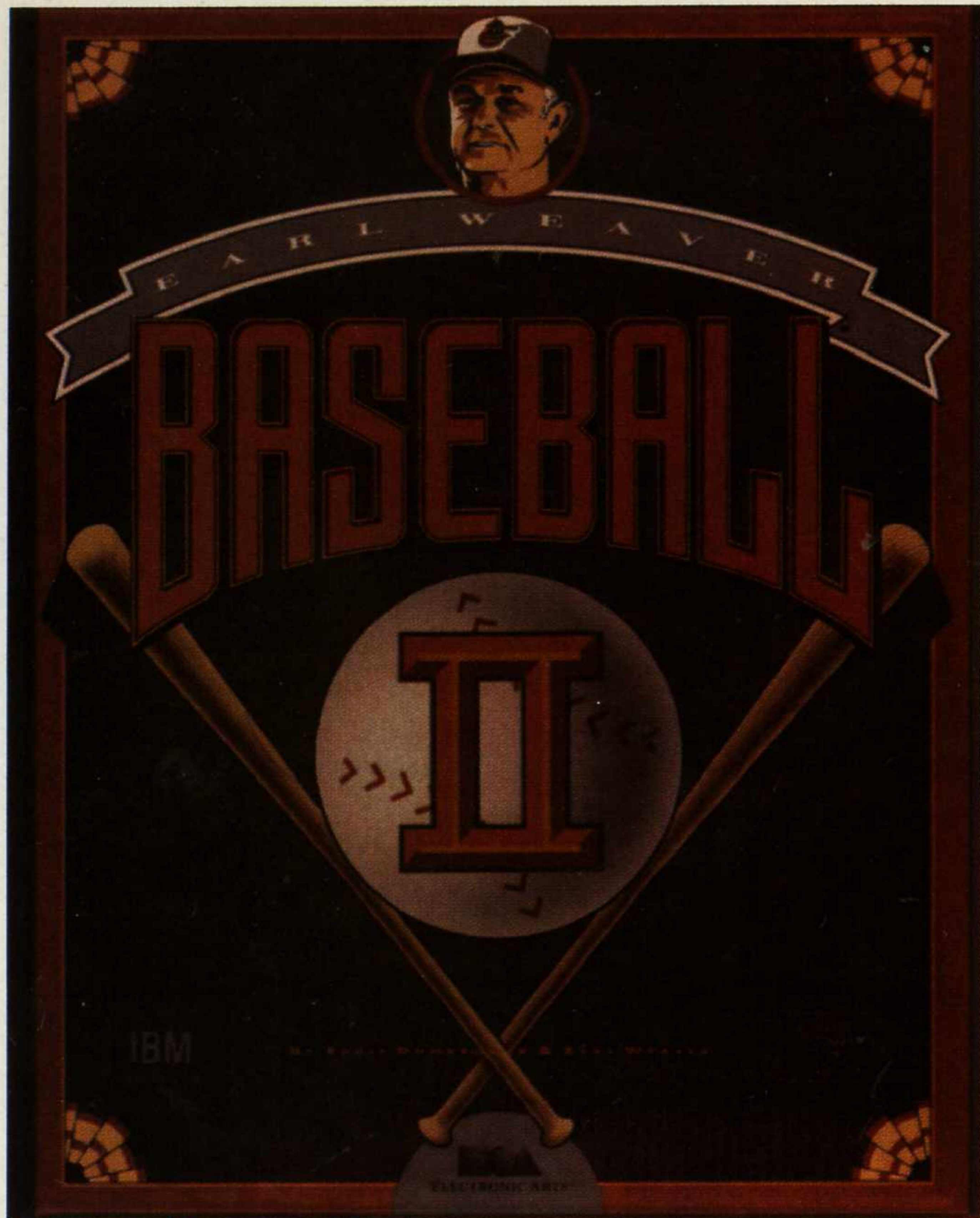
partie - von einer bis zehn Minuten - ist das Spiel meiner Ansicht nach sowieso der geborene Pausenfüller. Unterstützt werden EGA- und VGA-Karten ebenso wie AdLib-Soundkarten. Die 16-farbige Grafik ist recht detailliert und die Musik über die Soundkarte durchaus entspannend. Durch das Einfügen von

schauplätze kreieren. Außerdem können vor jedem Spiel die Größe und Anzahl der Diamanten und die Durchmischung der sieben Farben auf dem Spielfeld individuell gewählt werden.

Der Langzeitspaß, den das Programm bietet und der vernünftige Preis, von weniger als 70 Mark, machen das Spiel für mich zur absolut dringenden Empfehlung.

Thomas Borovskis





Endlich eine Baseballsimulation, die zusammen mit jemandem entwickelt wurde, der sich in diesem Metier sehr gut auskennt. Gab es das nicht schon einmal? Zusammen mit der Baseball-Legende Earl Weaver wurde doch von Mirage Graphics Inc. schon einmal ein Baseballspiel für den Computer auf den Markt gebracht?!



Stimmt, aber in dieser weiterentwickelten Version sollen alle Möglichkeiten des Baseballspiels simuliert werden. Sie werden es auch, und leider beginnen dort schon die Probleme. Wer sich mit Baseball nicht gut aus-



Das Stadion tobt, die Läufer laufen, die Werfer werfen.

kennt, sitzt ziemlich schnell ratlos vor seinem Rechner. Nachdem ich mir das Demo angeschaut hatte, war mein erster Gang in die nächste Buchhandlung um mir Fachliteratur zu besorgen. In der ganzen Packung fand ich nicht einen kleinen Hinweis auf die Regeln des sicher faszinierenden Sports. In den USA mag das auch nicht notwendig sein, da Baseball bekanntermaßen neben Basketball und American Football die Sportart schlechthin ist.

Wenn dieses Programm aber in ein Baseball-Entwicklungsland wie die Bundesrepublik exportiert wird, wäre eine kleine Einführung mit den Grundregeln nicht das Schlechteste. Wer die Regeln beherrscht, bekommt ein sehr umfangreiches und interessantes Spiel geliefert, das kaum Wünsche offen läßt. Neben einem sehr umfangreichen Manager bekommt man auch eine Sportsimulation, die sehr komplex ist. Leider wurde dabei so manches Detail vernachlässigt, das ein Computerspiel erst reizvoll macht. Die Grafik ist, für mich unverständlich, mal toll und mal sehr sehr mäßig.



Spieler aber nur so grob gerastert gezeigt, wie ich es auf meinem alten Brotkasten (C64) nur selten gesehen habe. Vor allem die Übergänge sind wirklich grausam.

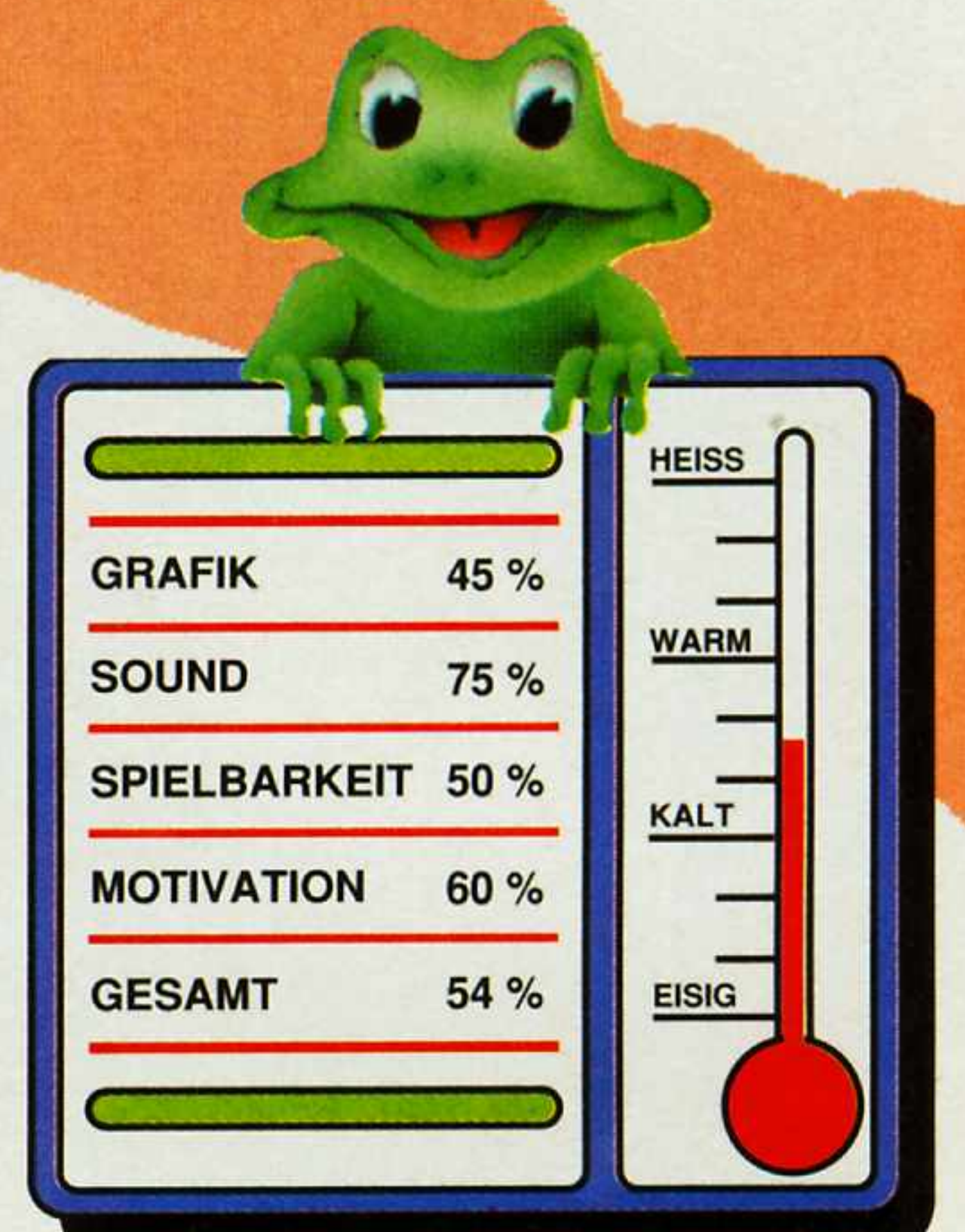
Mühe hingegen hat man sich beim Sound gegeben.

So werden alle gängigen Soundkarten bedient, selbst mit dem PC-Piepser ertönt ein Sound, den man nicht sofort abschalten will (wen's doch nervt, abschalten ist selbstverständlich auch hier möglich). Sehr gut ist auch, daß man wählen kann, in welchem Stadion man seine Punkte für die Baseball-League holen möchte. Neben dem legendären Wrigley-Field kann man noch in zwanzig weiteren Stadien um Ruhm, Ehre und vor allem Dollars spielen.

Schade nur, daß die einem nicht ausbezahlt werden. Gegen die Stars in den Staaten nehmen sich selbst die gutbezahlten Spieler der italienischen Fußballklubs wie Waisenkinder aus.

Michael Hitschfel

So wurden beim Abschlag der Pitcher und auch der Thrower sehr detailliert dargestellt (der Pitcher sogar digitalisiert), bei weiteren Einstellungen, in welchen das Spielfeld ganz oder teilweise gezeigt wird, werden die



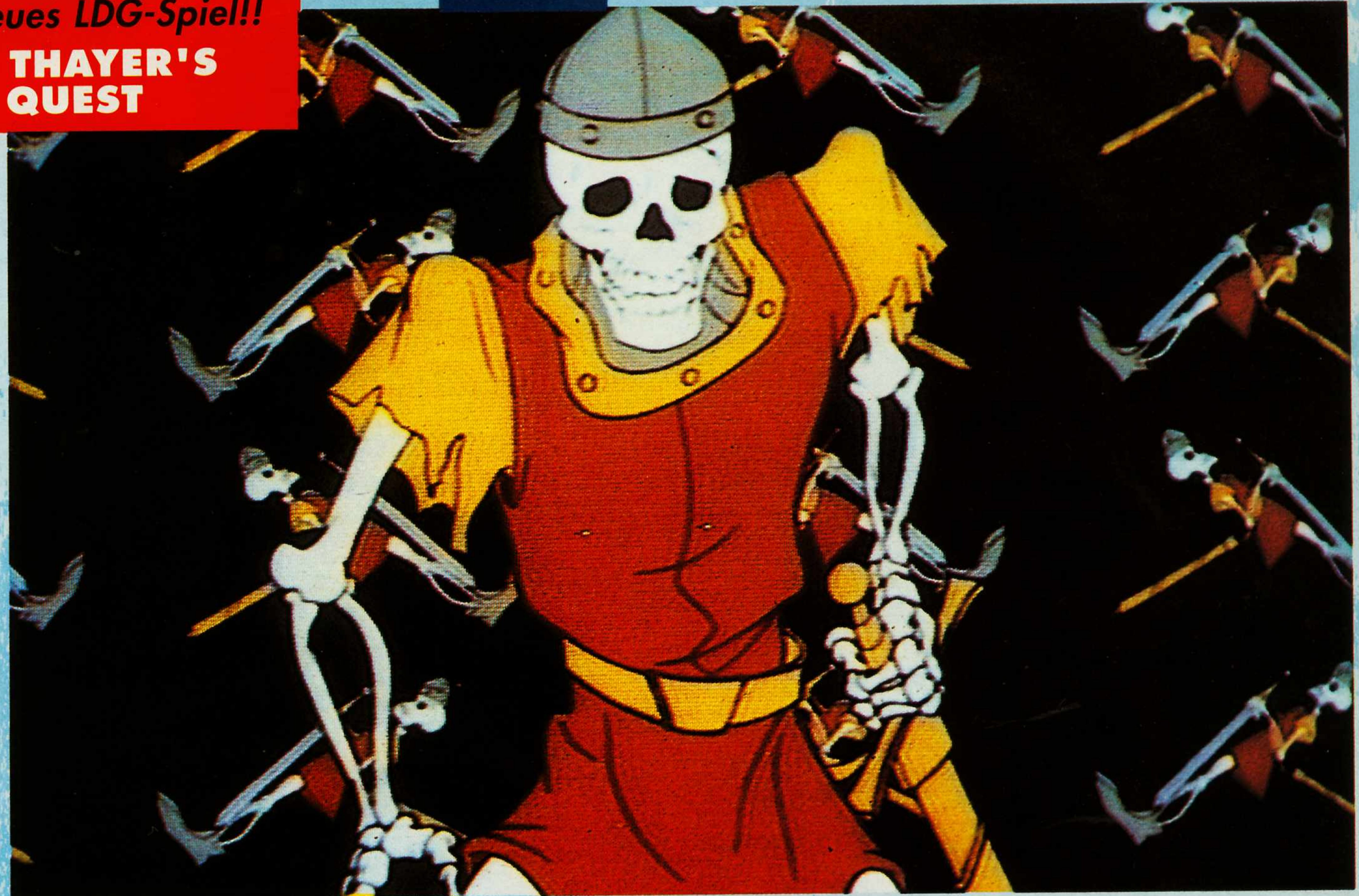
**ab sofort
lieferbar
neues LDG-Spiel!!**

LDG

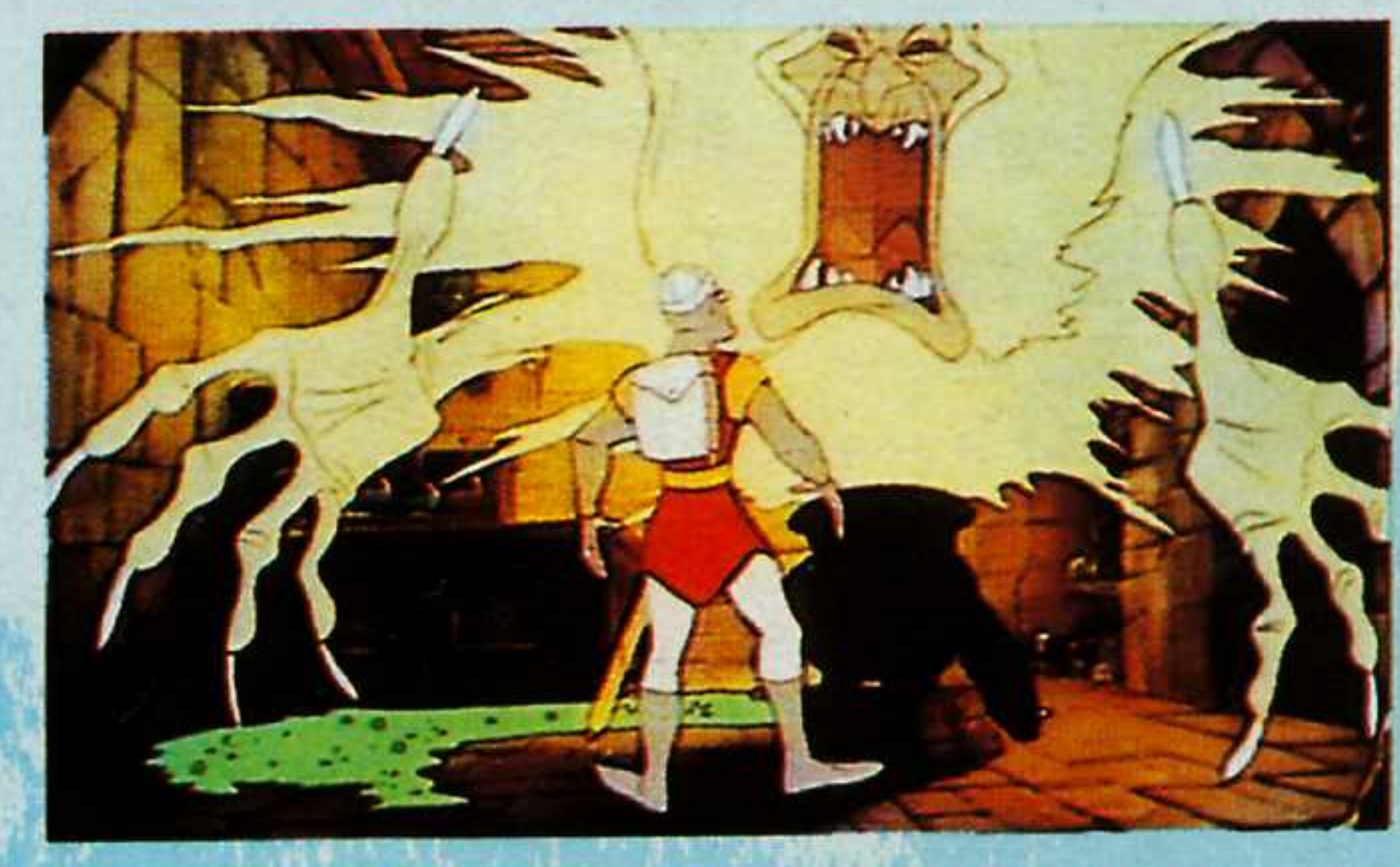


LUST AUF LASER

**● THAYER'S
QUEST**



Alle Abbildungen aus Dragon's Lair



DER PLAYER - DAS MULTITALENT



Pioneer CLD - 1600

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



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

**LASER
DISC
GAME**

**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 & Kompatibel: 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 & Kompatibel: 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.

DIE SENSATION AUS DER FACHPRESSE!

ORDER HOTLINE:

Jetzt auch im Software Corner Klarastr. 22

0621 / 426020 Fax 4260215



THE BLUES BROTHERS

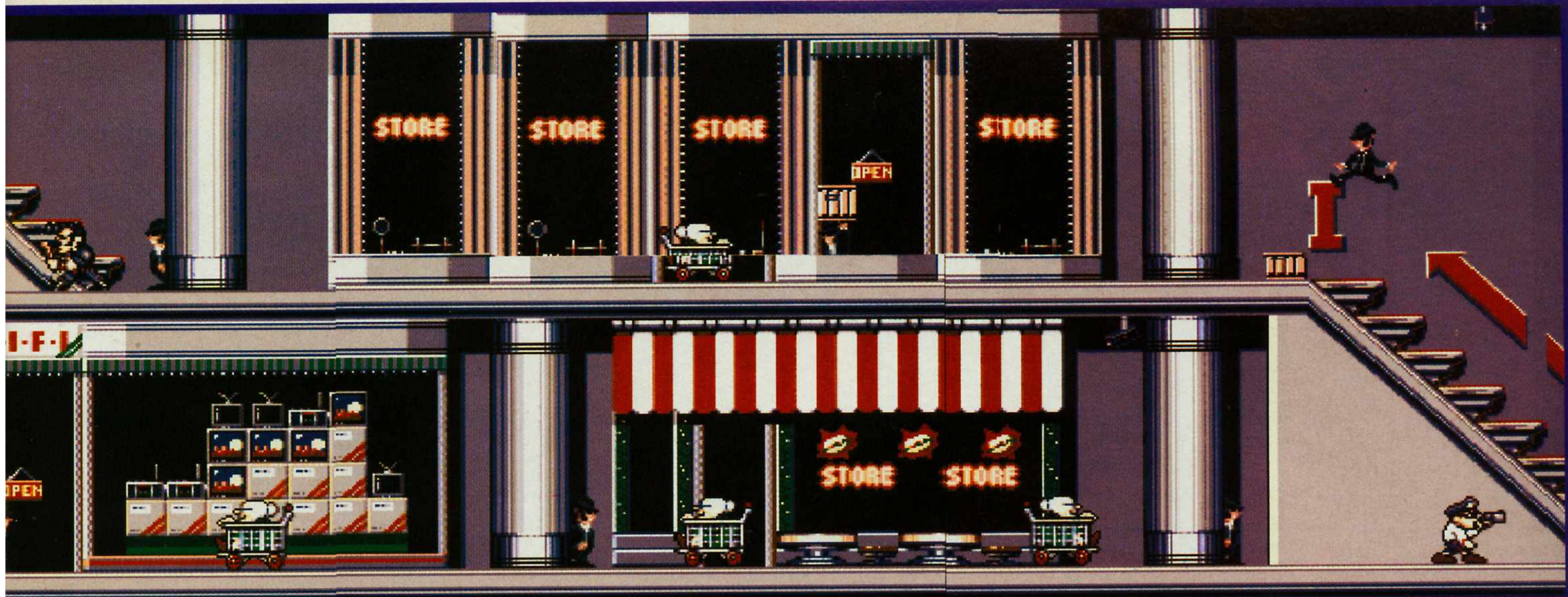
Die Blues Brothers sind wieder da. Nicht auf der Leinwand, Bruder John "Jake" Belushi ist ja bereits verstorben, auf den Computermonitoren feiern sie ihre Rückkehr. Entweder alleine oder zu zweit kann man sich an die Joysticks begeben und den Kultfilm wieder aufleben lassen.



Anzug-, Hut- und Sonnenbrillen bestückt müßt ihr in jedem der fünf Levels einen verlorenen Teil des Blues-Brothers-Konzert-Equipments wieder finden. Die Gitarre, das Mikrophon, ein Verstärker und ein Konzertplakat sind natürlich für einen Auftritt unverzichtbar. Sollte man einen Levelausgang erreichen, ohne den speziellen Gegenstand gefunden zu haben, darf man sich wieder auf die Socken machen. Ohne Gegenstand gibt es kein Entfleuchen in den nächsten Level. Unter-

wegs sollte man möglichst viele herumliegende Schallplatten aufsammeln, für hundert Stück gibt es nämlich zusätzliche Lebensenergie. Kaputte Schallplatten sollte man tunlichst liegenlassen, ein Punkteabzug wäre die Folge





BROTHERS

des Aufsammelns. Herzen, Hüte und Brillen bringen zusätzliche Lebensenergie, während sich hinter dem Fragezeichen alles mögliche verbergen kann.

Extras zur Verbesserung der Sprungfähigkeit wie in anderen Jump and Runs gibt es leider nicht, doch Sprungfedern und Sprungbetten stehen zur Genüge bereit und lassen einen auch weiter entfernte Stellen erreichen.

Man kann sich auch an Luftballons und Regenschirme hängen und so nach oben steigen oder nach unten sinken.

Kein Bluesmobil

Bewaffnet sind die Blues Brothers leider auch nicht, doch herumliegende Kisten können, wie in Double Dragon, als Wurfgegenstand benutzt werden.

So kann man sich die vielen, vielen Feinde wie Banana Spit, MC Phone, Bill-Boquet, die allesamt witzig gezeichnet und nett animiert sind, vom Leibe halten. Man kann in einigen Leveln Räume betreten und nach Gegenständen su-

chen. Steht man vor einer Tür, drückt man nur den Feuerknopf und schon wird einem Einlaß gewährt. Die Kisten muß man leider draußen lassen. Auf diese Weise steht man Personen, die man in den Räumen trifft leider unbewaffnet gegenüber. Das Spiel weiß durch die witzige Animation der Hauptdarsteller zu gefallen.

Elwood Walk

Der Tanz, den Jake oder Elwood aufführen, wenn man ein Fragezeichen ausammelt ist einfach zu köstlich. Der Soundtrack weiß ebenfalls durch die Umsetzung der bekannten Blues Brothers Titel zu beeindrucken. So saß ich vor meinem PC, der mit einer AdLib-Karte ausgerüstet ist, und sang voller Freude "Everybody, needs somebody...". Doch das Scrolling bei der PC-Version ließ die Freude schnell abklingen. Wenn man den Bildschirmrand erreicht, wird ruckelnd und leider blitzschnell der nächste Screen hereingescrollt. Die Feinde kommen dann leider auch blitzschnell, und oft besteht keine Möglichkeit

mehr zu reagieren. Der Schwierigkeitsgrad ist somit ziemlich hoch und am Anfang sehr frustrierend. Die Hintergrundgrafiken sind recht nett gezeichnet und in den verschiedenen Levels auch sehr abwechslungsreich, doch vom Hocker hauen sie einen nicht.

Das Spiel ist gut spielbar, die Steuerung ist sehr exakt, doch insgesamt mangelt es an Abwechslung. Es gibt zwar über zwanzig Feinde, doch das Spielprinzip "Finde einen Gegenstand und weiche den Feinden aus" ist schon ziemlich antiquiert und neue Ideen gibt es leider gar nicht zu sehen.

Rawhide

Alleine die gute Musik und die Blues Brothers als Hauptfiguren wußten die Motivation aufrecht zu erhalten. Wer sich als wahren Blues Brothers Fan bezeichnen kann, sollte ruhig mal einen Blick auf das Spiel werfen. Womöglich kann er noch die limitierte Auflage ergattern, die mit einer original Blues Brothers Brille ausgestattet

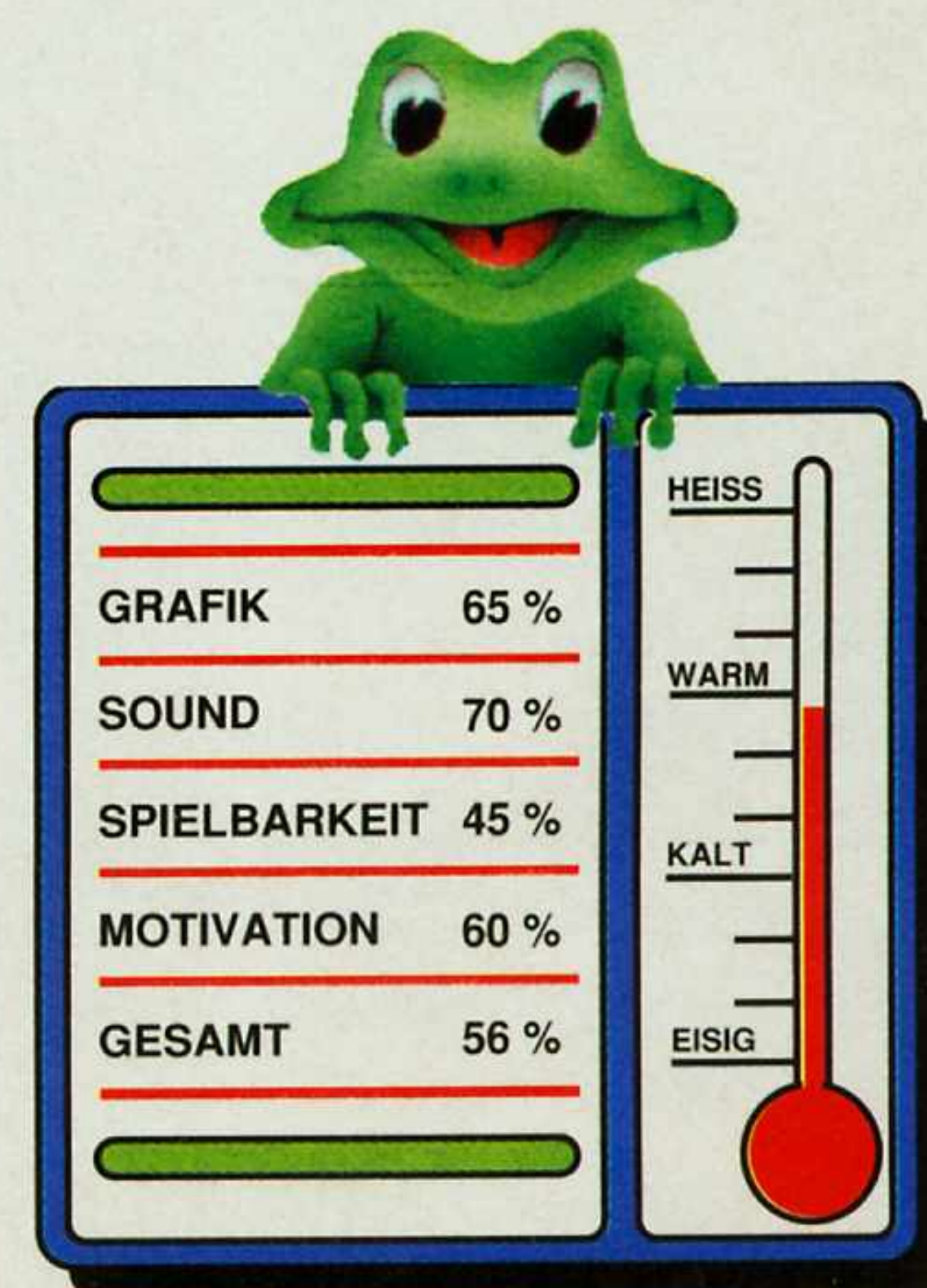
Amiga

Die Amigaversion überzeugt durch praktisch identische Grafiken und gutes Scrolling, das für einen angenehmen Schwierigkeitsgrad sorgt. Die Musik ist technisch für Amigaverhältnisse mäßig, doch die schwungvolle Komposition wurde beibehalten.

65 %

wurde. Alle anderen sollten die PC-Version zumindest ausgiebig probieren.

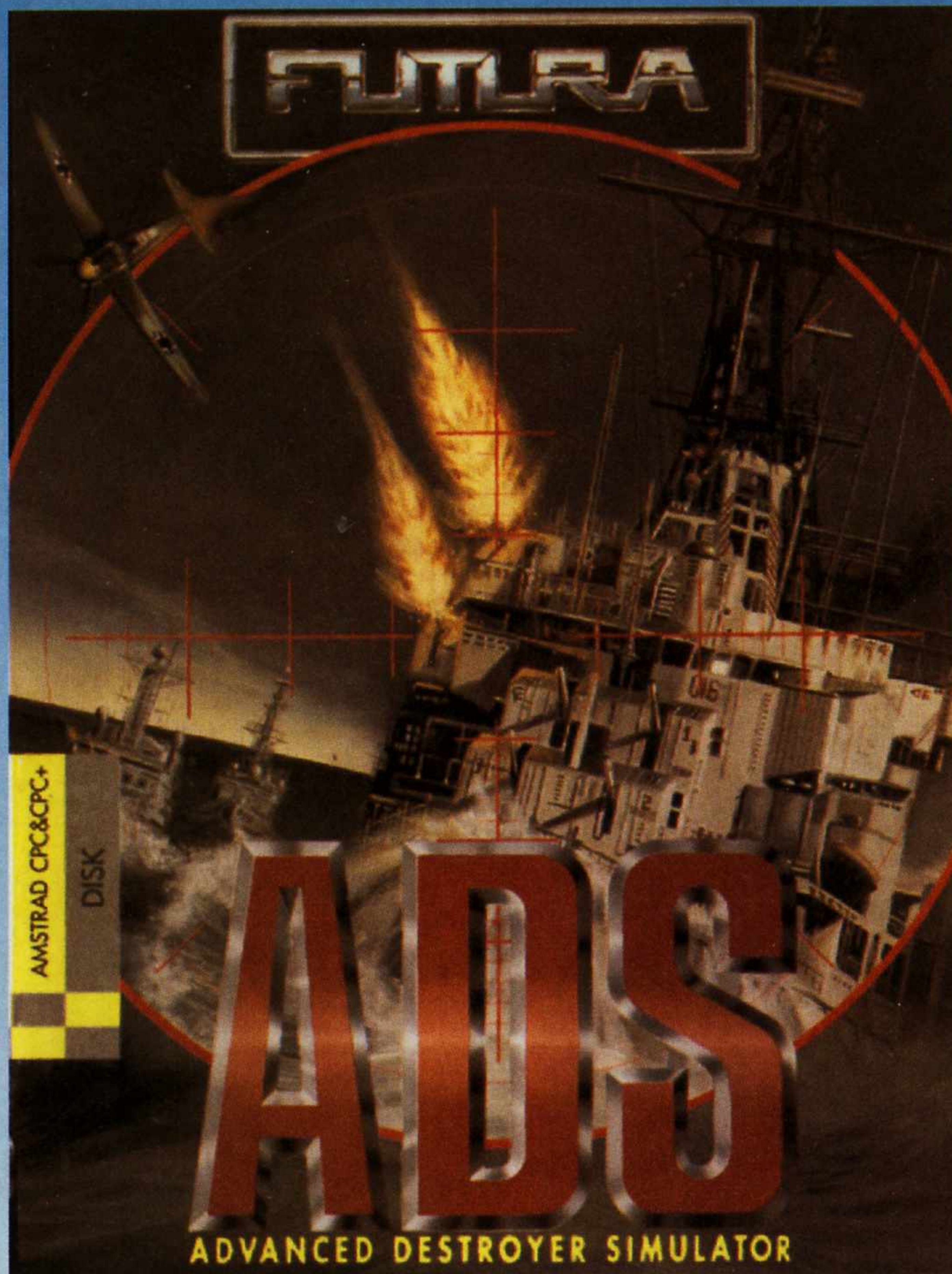
Hans Ippisch



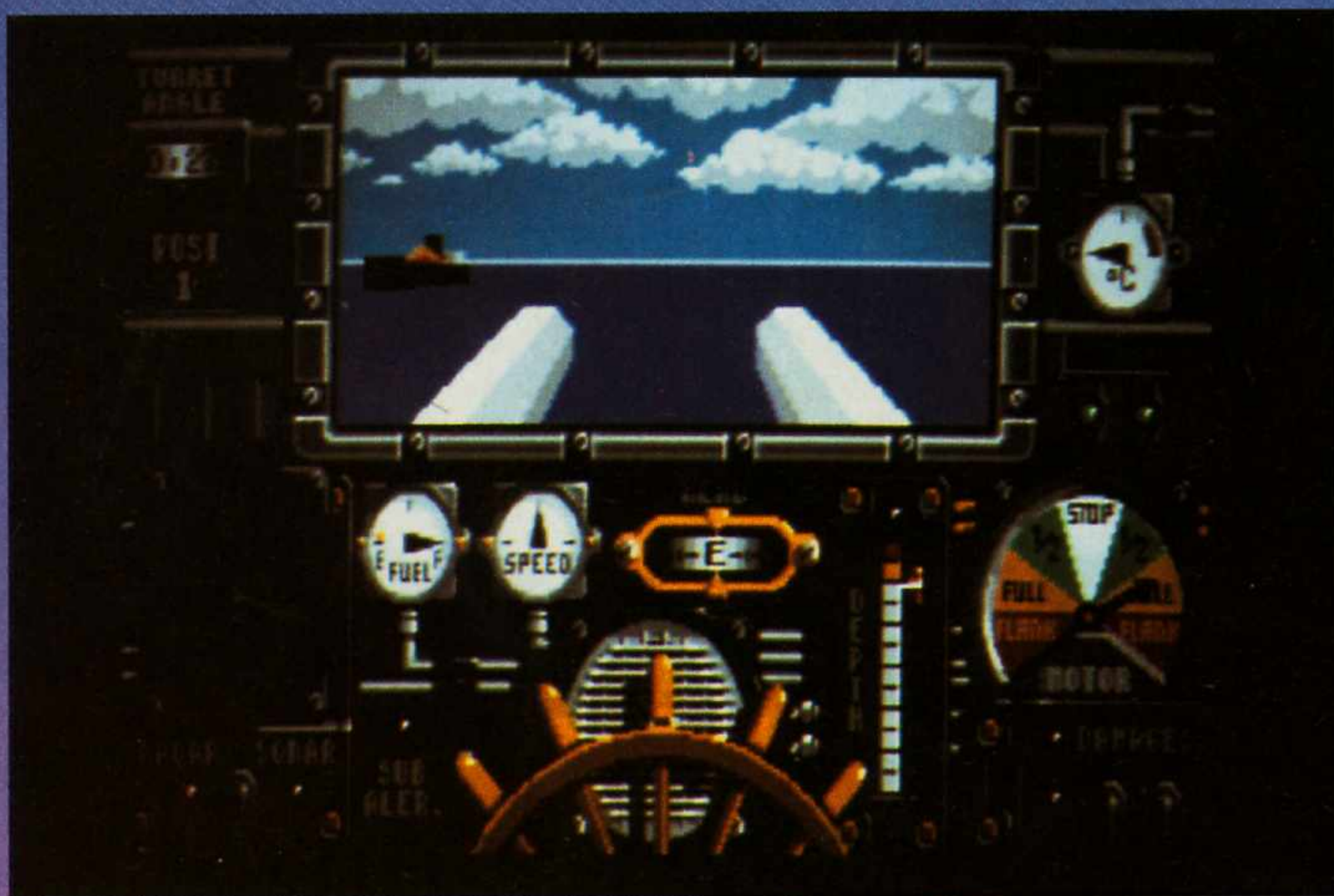


Das ganze Szenario ist in das Geschehen des Zweiten Weltkrieges eingebettet. Du bist Kommandant, Richtschütze, Steuermann und Ausguck der HMS ONSLAUGHT.

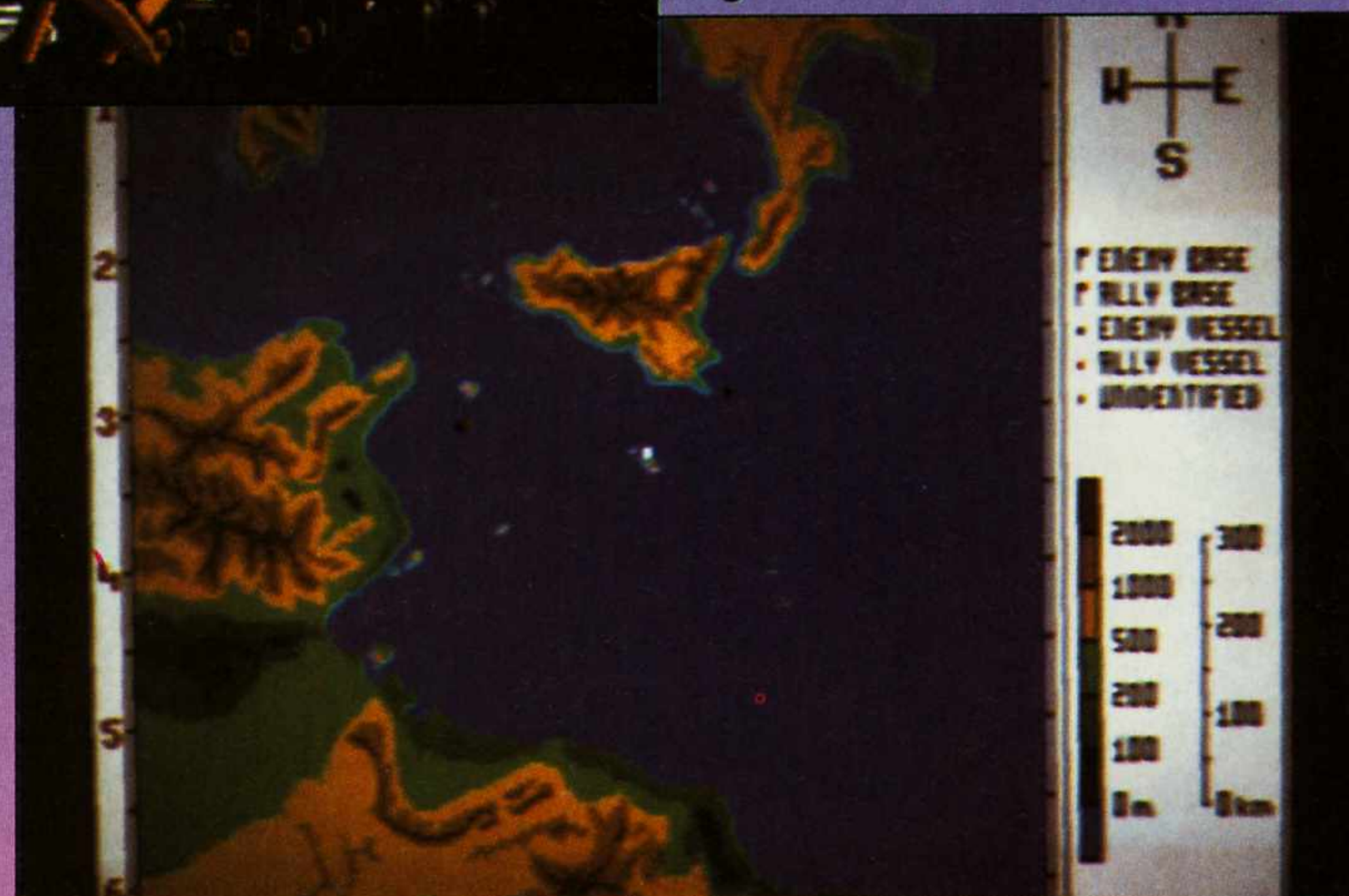
Es stehen 18 Missionen zur Auswahl, die im Mittelmeer, dem Ärmelkanal oder der Nordsee stattfinden. Die Bedienung erfolgt ausschließlich über die Funktionstasten und den numerischen Tastenblock. Mit den Funktionstasten werden die verschiedenen Posten angewählt, der Tastenblock steuert dann die jeweiligen Funktionen. Dabei ist auf unnötige Zusätze verzichtet worden, mit dem, was vorhanden ist, läßt sich optimal arbeiten. Was die Leute von Futura auf den 720 kByte der Diskette untergebracht haben, läßt sich se-



Simulationen für den PC gibt es wie Sand am Meer, bei den Schiffssimulationen haben bis jetzt die U-Boote dominiert. Damit ist jetzt Schluß. Mit dem Spiel "Advanced Destroyer Simulator" kommt endlich wieder eine Simulation eines Überwasserschiffes auf den Bildschirm.



hen. Der Sound kommt aus der Soundcard, VGA-Grafik ist natürlich auch dabei. Die Bedienungsanleitung ist knapp, aber informativ, eine Übungsmission im Mittelmeer dient zum Kennenlernen des Schiffes. Mit den drei Kanonentürmen und den Tropedorohren ist ausreichend Kampfkraft da, um auch größere Schiffe zu

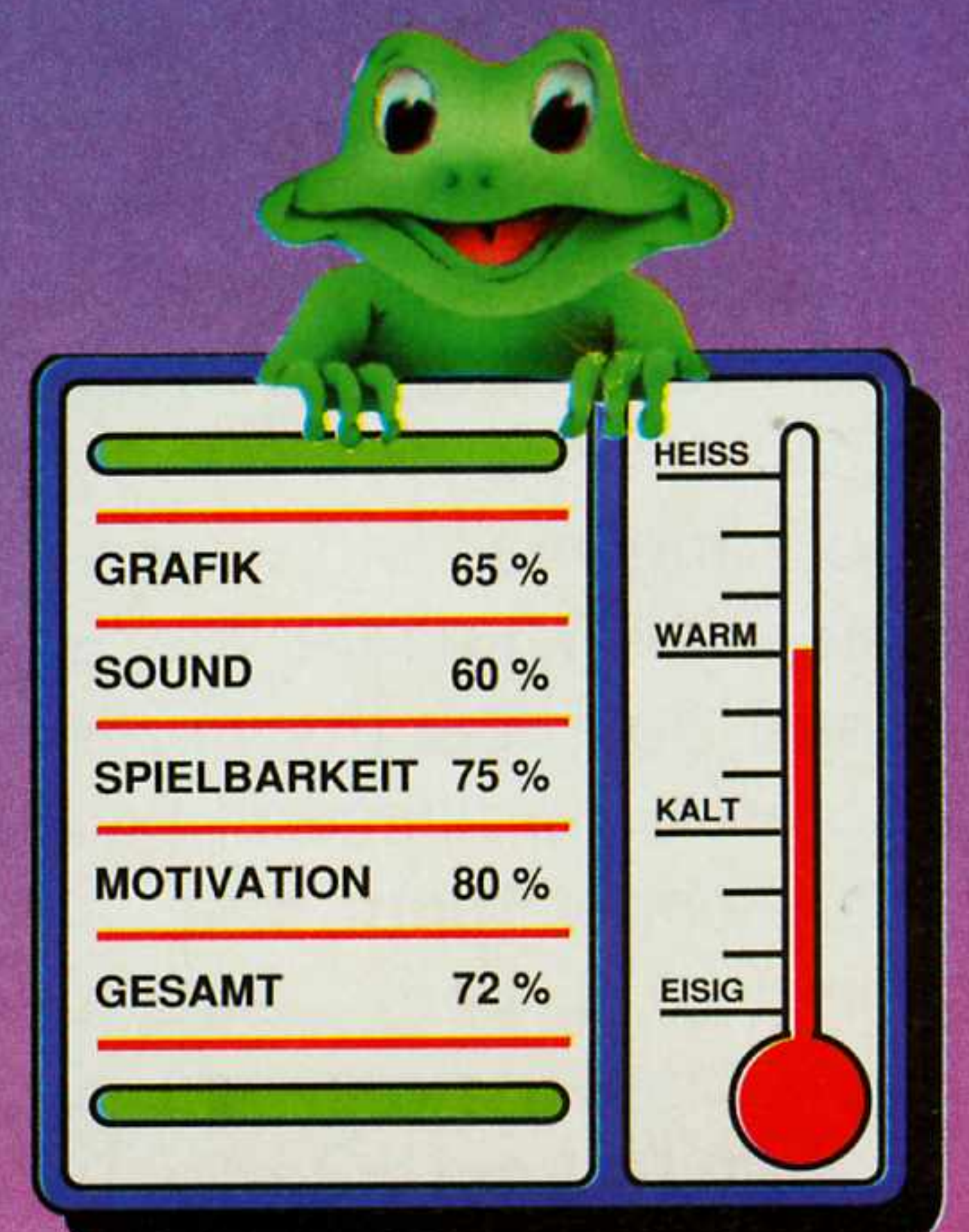


versenken. Ende der Theorie, rein ins Vergnügen. Nach Auswahl einer Mission wird auf einer Karte das Einsatzgebiet vorgestellt und in einem Textfenster der Auftrag eingeblendet. Vor den Erfolg haben die Götter aber den Schweiß gesetzt. Das Manövrieren vom Standort zum Einsatzgebiet ist, nur mit Kompaß

und Karte ausgestattet, ganz schön schwierig. Wenn die Fahrt dann auch noch durch enge Fjorde geht und immer nur eine handbreit Wasser unter dem Kiel ist, dann kann man sich eine Vorstellung davon machen, warum Satellitennavigation und Kreiselkompaß heute so verbreitet sind.

Hat der Ausguck den Gegner ausgemacht, geht der Streß erst richtig los. Schießen ist angesagt, gleichzeitig soll der Zerstörer in eine günstige Angriffsposition gebracht werden und auf Grund laufen soll der Kahn schließlich auch nicht. Das Treffen ist dann ebenso nicht gerade einfach, elektronische Zielhilfen gibt es nicht und der simulierte Seegang hält das Schiff in einer ständigen Auf- und Abbewegung. Nach erfolgreicher Mission ist es dann ein Vergnügen, in den eigenen Hafen einzulaufen (vorausgesetzt, Du knallst nicht, wie ich, in voller Fahrt gegen die Kaimauer). Kopierschutz hat die Diskette keinen, der einzige Mangel ist, daß sich das Game zwar auf der Festplatte installieren läßt, aber doch immer wieder von der Diskette nachlädt.

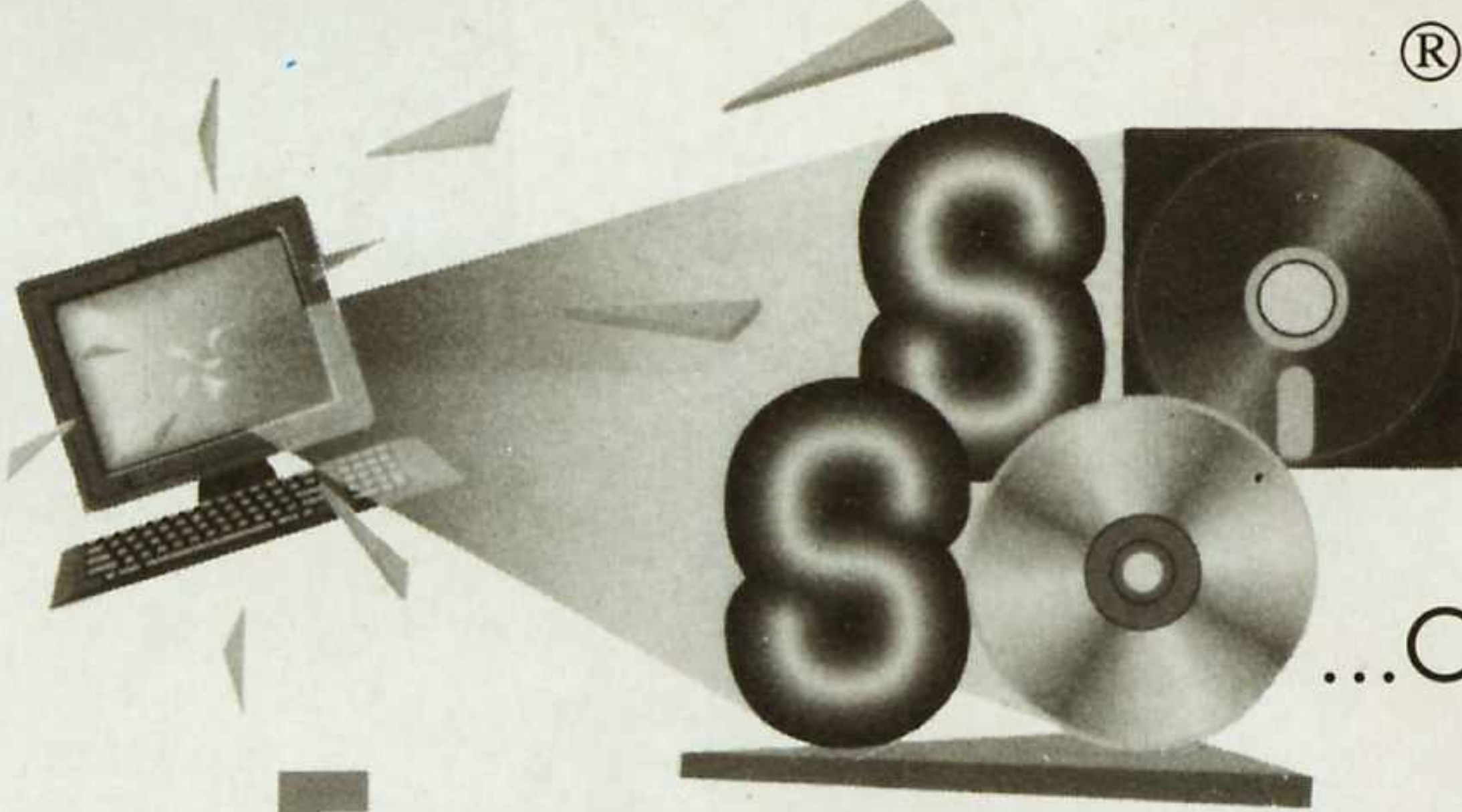
Markus Gurnig



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

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

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



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

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

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

DÜRFEN'S 2 MB MEHR SEIN ?



Speichererweiterung für Amiga 500: Auf 2,5 MB, abschaltbar, 0-Wait-State, 3 Jahre Garantie, neue SMD-Technik (Nie mehr Wackelkontakte), Super Slim-Line-Design:

222 DM

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

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

O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104

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

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

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

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

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

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

W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Telefon auf Anfrage

W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643

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

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

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

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

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

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

W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771

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

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

W-8000 München, Ringseisstr. 8, Tel.: 089/531764

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

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

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

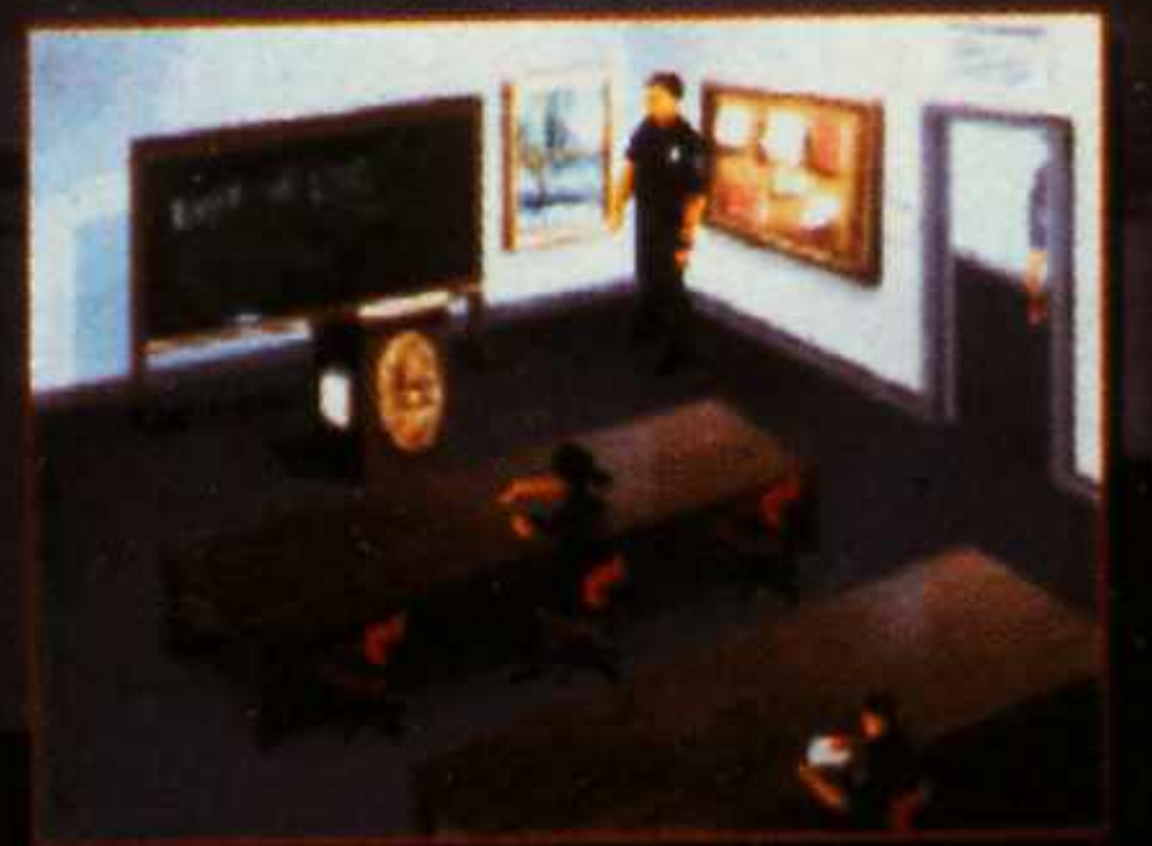
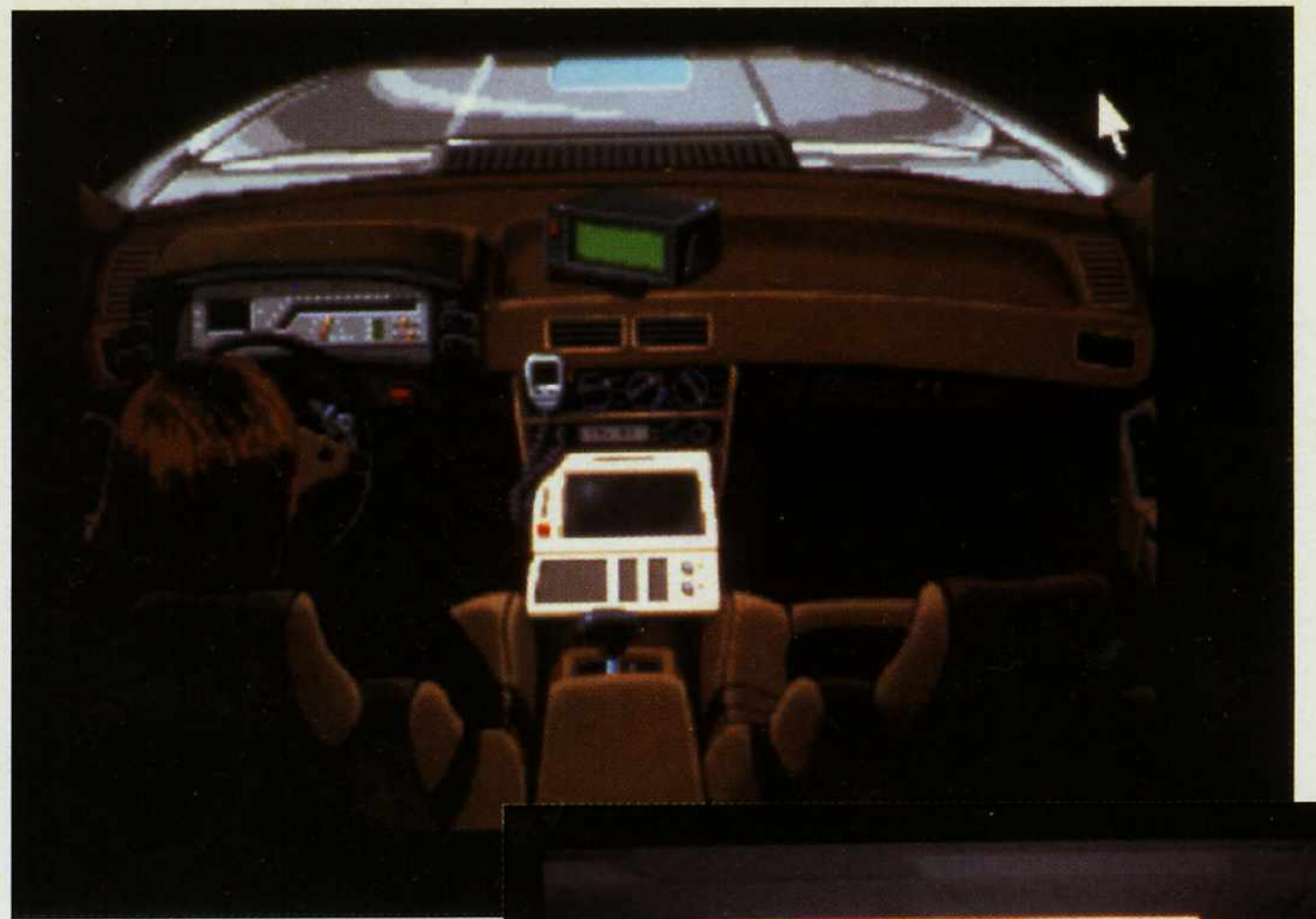
Info-Telefon: 0211/494862

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!

Das Softwarelabel, das die größte Vorliebe für's Zählen hat, ist zweifellos Sierra Online: King's Quest 1 bis 5, Larry 1 bis 5 und Space Quest 1 bis 4 haben uns die Fortsetzer schon beschert und ein Ende ist kaum abzusehen.

POLICE QUEST



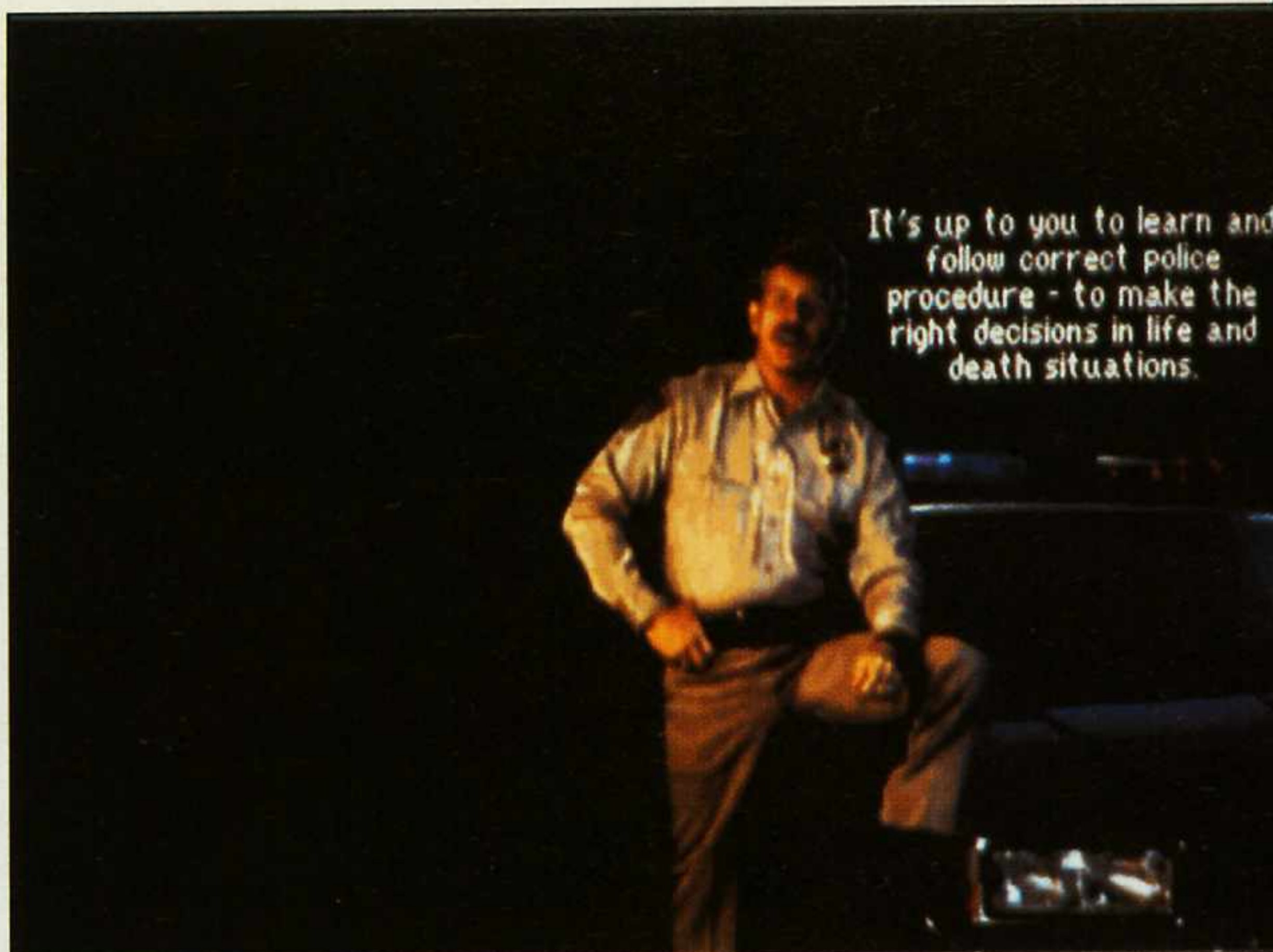
Verübeln kann man es dem Konzern freilich nicht, denn auf der Beliebtheitsskala liegen Sierras Helden unangefochten an der Spitze. Allen voran steht der galante Larry Laffer, mit dem schon fast jeder zweite PC-Besitzer in Deutschland Bekanntheit gemacht hat. Ein Grund für den Erfolg der Adventures ist zweifellos die von Folge zu Folge immer besser werdende grafische Umsetzung der Abenteuer, der stark beschränkte Befehlssatz und der einheit-

liche Programmstil. Alle Rätsel lassen sich Szene für Szene geradlinig lösen, neuerdings sogar völlig ohne Tastatureingaben. Kommt der Spieler einmal nicht auf die Lösung, wird der Spielstand eben schnell mal zwischengespeichert und alle Gegenstände aus dem Inventory mit "use" oder per Mausklick durchprobiert, bis der passende Trick gefunden ist - ein sicheres Patentrezept für alle Sierra-Adventures. Dieser konsequent fortgeführte Programmstil erspart dem Käufer lange Einarbeitungszeit und der Firma lange Entwicklungszeiten, das heißt mehr Fortsetzungen in kürzeren Zeiträumen - einfach herrlich. Die jüngste Sierra-Fortsetzung steht jetzt mit "Police Quest III - The Kindred" in

den Regalen. Nachdem Polizeioffizier Sonney Bonds dem bösen Drogenboss Jesse "Death Angel" Bains in "PQ II" endgültig den Garaus gemacht hat, können er und seine frisch angetraute Frau Marie nun endlich einem ganz normalen Eheleben nachgehen. Nach der Beförderung zum Police-Sergeant scheint für einige Zeit alles ganz gut zu laufen: In den Zeitungen lobt man Sonneys große Leistungen über alle Maßen, die Kollegen gönnen ihm seinen Erfolg und auch Marie, die ihm bei den Ermittlungen in "PQ II" treu zur Seite stand, hat einen guten Job gefunden.

Für den PC-Spieler in der Rolle Sonneys fällt deshalb am Anfang des Adventures nur ziemlich simple Polizeiarbeit an. Ein verrückter Prediger muß verhaftet werden, und eine überschäumende Kollegin soll wegen einer Dienstbeschwerde zur Ordnung gepfiffen werden.

Nichts erschütterndes also..., bis Sonney abends zu einem Noteinsatz gerufen wird. Am Tatort sieht er wie seine Frau im Krankenwagen abtransportiert wird, von Unbekannten niedergestochen und im tiefen Koma liegend. Als einziger Hinweis auf die Täter dient ein zerrissenes Goldkettchen,



Nachdem Ihr die Vorgeschichte erfahren habt, ...



... entscheidet Ihr Euch als Verkehrspolizist für das Schwarz-Weiße.

das Marie noch in den Händen hält (ein Mantafahrer?). Als bester Mann der Mordkommission wird natürlich Sonney Bonds auf den Fall angesetzt, der sich bereits unerbittliche Rache für das Unrecht geschworen hat. Wie alle anderen Sierra-Neuerscheinungen hat "Police Quest 3" eine bequeme

mausorientierte Bedienoberfläche und eine VGA-Grafik, die kaum noch Wünsche offen läßt - wenn man mal von der Geschwindigkeit absieht.

Die Animationen sind zwar nicht übermäßig flüssig, dafür werden auch kleine Aktionen der Spielpersonen, wie hinsetzen, aufste-

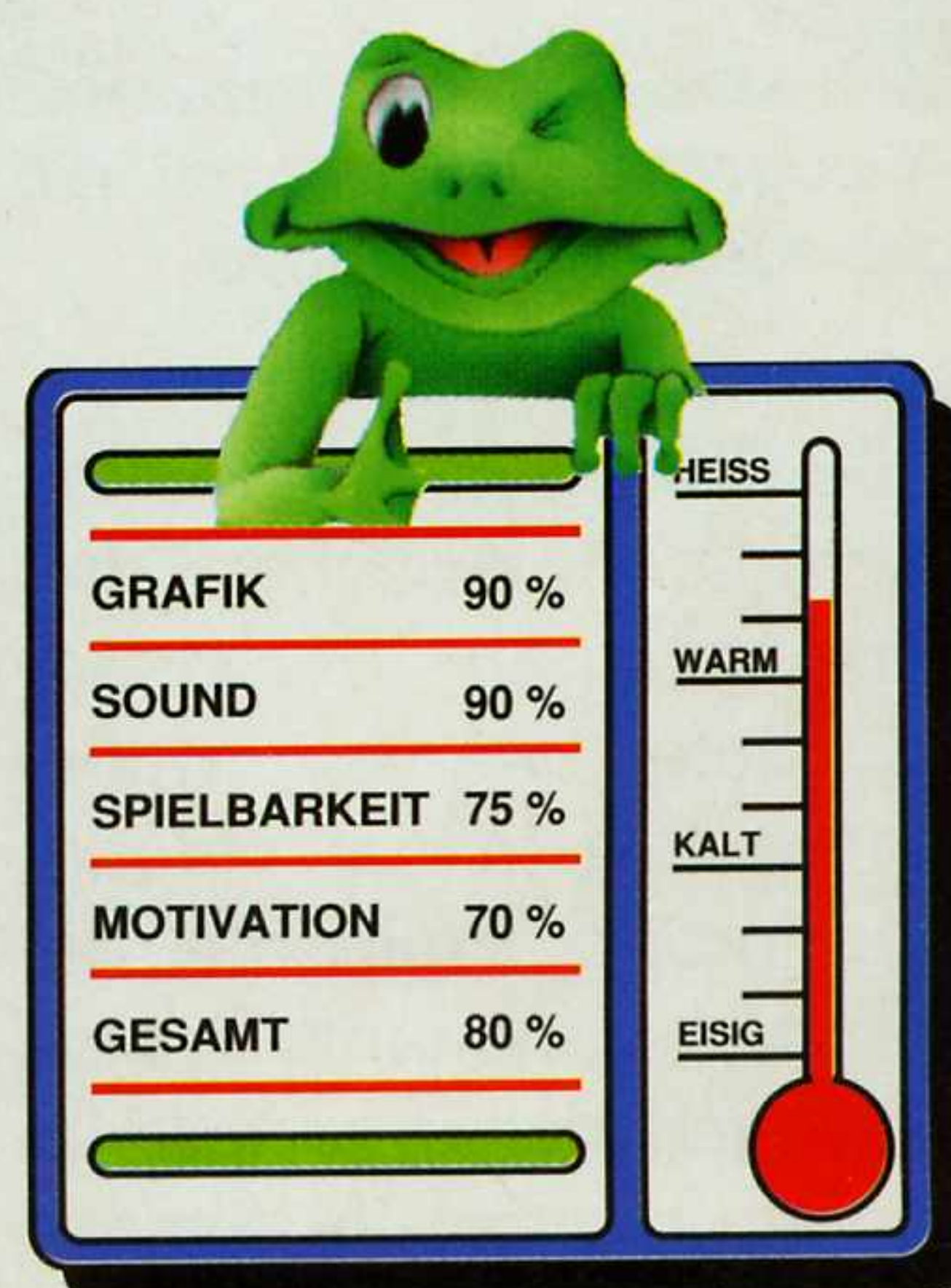
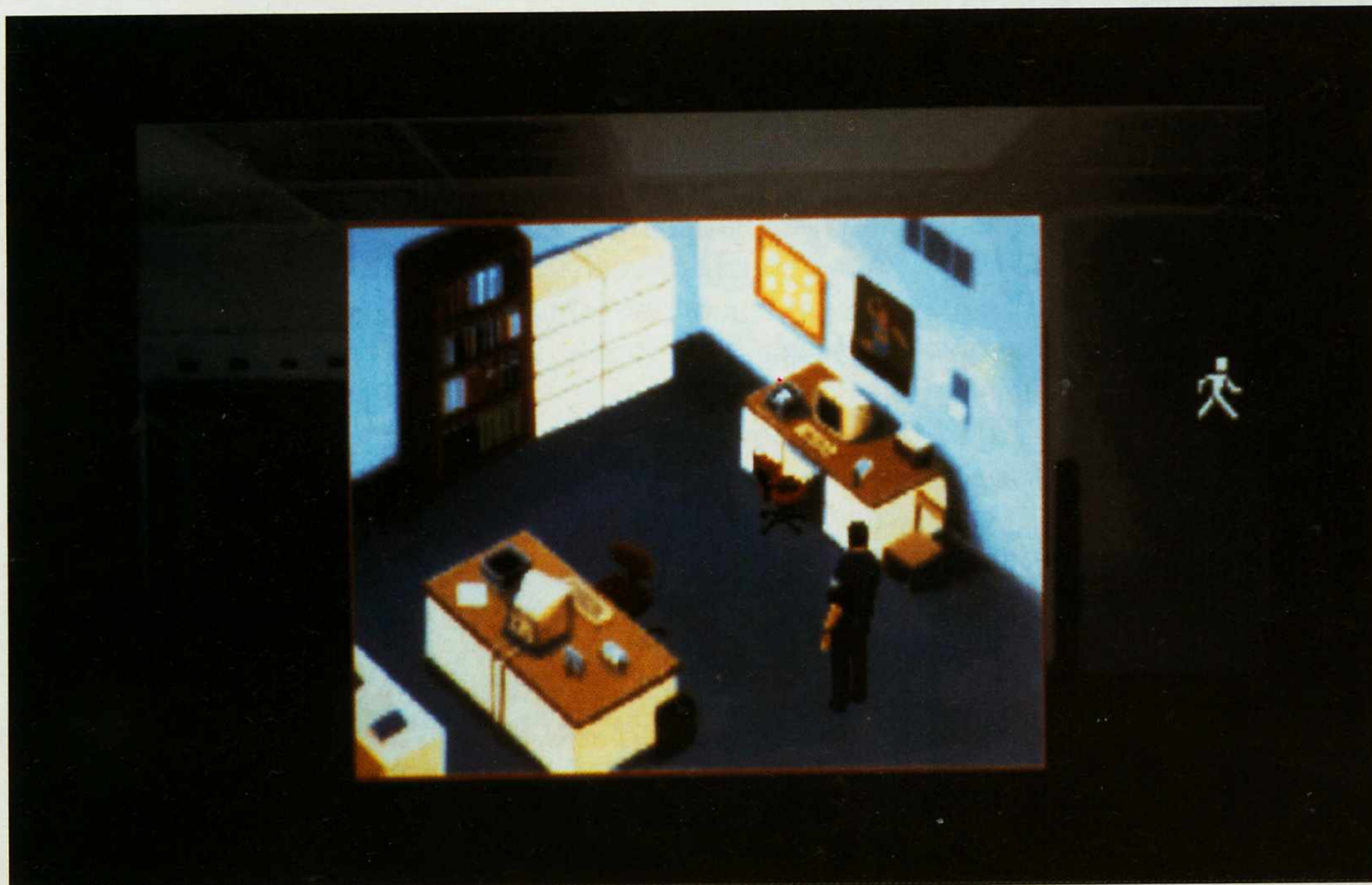
Computerfuzzies sollen Euch bei der Spurensuche helfen, ...



aber auch Lokaltermine sind vonnöten

hen oder aus einer Bierdose trinken, überzeugend und detailreich dargestellt. Alle brauchbaren Gegenstände können mit einem Klick auf die linken Maustaste aufgenommen oder benutzt werden. Die rechte Maustaste schaltet zwischen den einzelnen Betriebsmodi (look, take, walk usw.) um. Einen besonderen Leckerbissen hält "Police Quest 3" noch für Computer mit Soundkarte bereit: Die erstklassige Musik wurde von Hollywood-Komponist Jan Hammer ("Miami Vice") komponiert.

Thomas Borovskis





Black Gold

Black Gold, das neueste Produkt der Firma Starbyte ist eine gute gelungene Mischung aus Strategie und Wirtschaftssimulation.

enorme Aktionsvielfalt, andererseits durch die Möglichkeit, gegen weitere drei Mitspieler anzutreten (diese übernimmt bei Bedarf auch der Computer). So kann man noch spielerisch jede Menge über den Vorgang des Kohleabbaus erlernen. Daß die Programmierer auch noch ein Herz für die schwer schuftenden Kumpele haben, zeigt sich darin, daß der Chef (also Ihr) ab und zu auch mal ein Betriebsfest organisieren oder den Arbeitern etwas mehr "Asche" zukommen lassen muß. Denkt daran, sonst wird bald gestreikt.

Fazit: Aus Black Gold ist eine gute Wirtschaftssimulation für den PC geworden, bei der so schnell keine Langeweile aufkommt und die Motivation zu gewinnen sehr hoch ist. Während das Spiel, meines Erachtens, für Gelegenheitsspieler aufgrund der hohen Anforderungen nicht unbedingt geeignet ist, kann es allen Anderen nur wärmstens ans Herz gelegt werden. Die langen Winterabende werden mit diesem Spiel um einiges kürzer.

Wolfgang Schöbel



Ausgerüstet mit Pickel, Bohrer, Dynamit und vielem Anderen begeben Sie sich im Jahre 1900 unter Tage, um möglichst viel Kohle abzubauen.

Vorher sollten Sie aber die gut verständlich geschriebene Anleitung genauestens lesen, um nicht gleich am Anfang des Spieles auf der Strecke zu blei-

ben. Glücklicherweise kann man auch noch zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen, wobei man selbst in der niedrigsten große Probleme bekommt, wenn man sich sein Geld nicht richtig einteilt. Im übrigen braucht Ihr für das

platte (3 - 5 MB sollten noch frei sein), sonst könnt Ihr Euch den Weg zum Softwarehändler sparen. Die gut gelungene Umsetzung der Spielidee macht Black Gold mit Sicherheit zu einer Wirtschaftssimulation der oberen Klasse.

Jede Menge an Aktionen be zum Detail erstellt worden sind. Auch die gescannten Bilder, die man am Ende eines jeden Monats zu sehen bekommt, kann man als gelungen bezeichnen. Leider haben die Animationen zwei Nachteile: Zum einen sind die Sprites verdammt klein und zum



Ein Blick zeigt die verfügbaren Arbeitskräfte und -mittel.

müssen Monat für Monat ausgeführt werden, um schließlich am Ende die Nase vorne zu haben. Auch wenn man die meiste Zeit unter Tage mit dem Abbau der Kohle verbringt, kommt nie Langeweile auf.

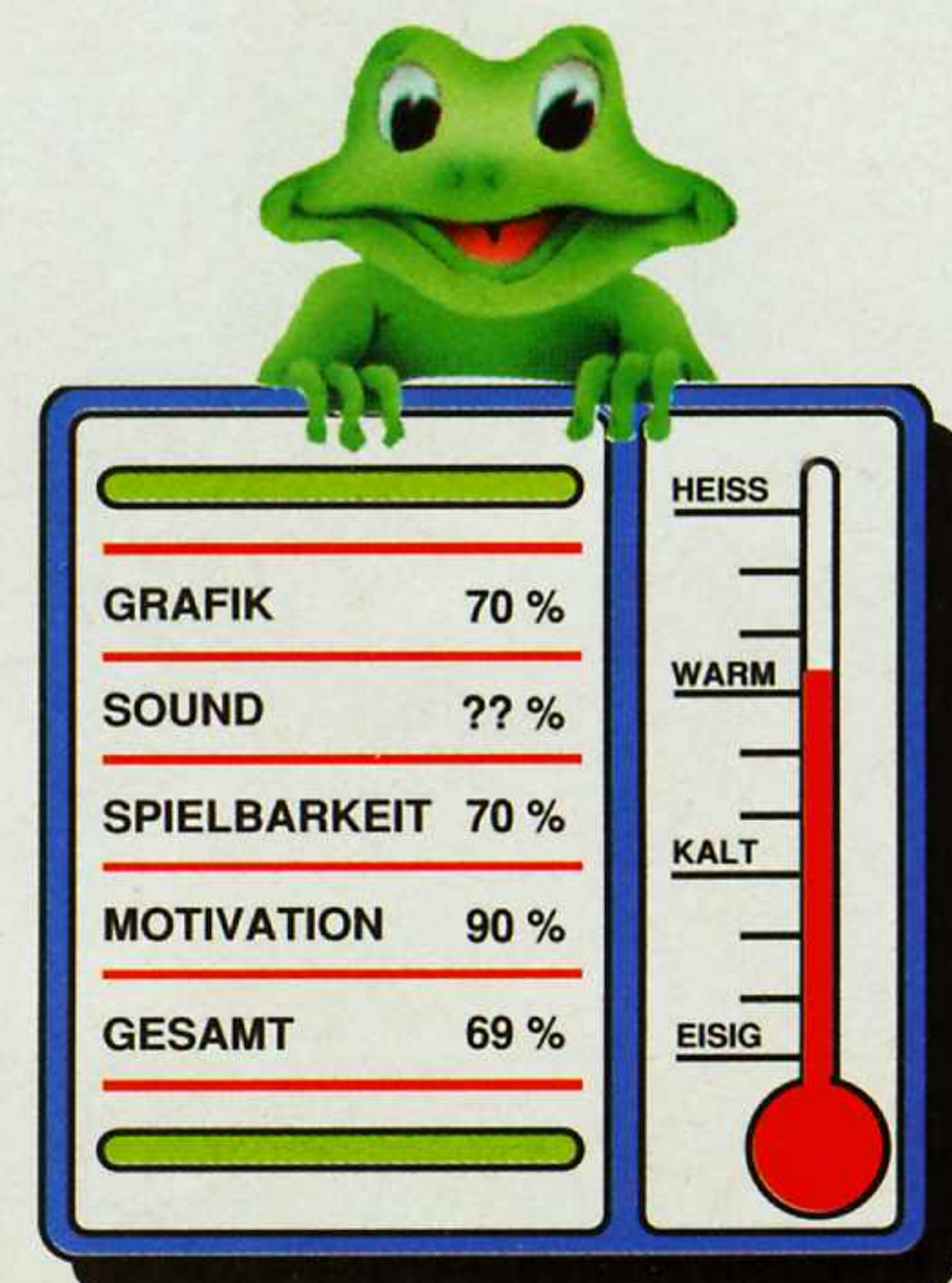
Aufgelockert wird das Ganze durch eindrucksvolle VGA-Grafiken und kleine Animationssequenzen, die mit viel Lie-

anderen beeinträchtigen sie etwas den flüssigen Spielablauf. Da man aber neben dem Sound auch Grafik und Animation abschalten kann, ist dies auch kein großes Problem. Etwas gewöhnungsbedürftig und manchmal auch etwas umständlich ist die Bedienung. Diese geschieht ausschließlich durch grafisch toll dargestellte Icons, die man entweder mit der Maus oder über die Tastatur ansteuern kann. Spielerisch überzeugt Black Gold einerseits durch die



"Geografie, Dich vergeß' ich nie": hier, gebogene Kohlenflöze.

ben. Glücklicherweise kann man auch noch zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen, wobei man selbst in der niedrigsten große Probleme bekommt, wenn man sich sein Geld nicht richtig einteilt. Im übrigen braucht Ihr für das



V o l l e P o w e r .



Es liegt in Ihrer Hand. Mit dem Mega Drive von SEGA.

Erleben Sie den Unterschied und spüren Sie die Kraft, die von Ihnen ausgeht. Der MEGA DRIVE macht's möglich. Denn in ihm haben wir die Faszina-

tion der Videospiele neu definiert. Besondere Kennzeichen: 16-Bit-Power Technologie, ein Control Pad der Superlative sowie die ergonomisch gestalteten und blitzschnell reagierenden Bedienungselemente. In Verbindung mit einer Spiele-

vielfalt von über 70 Varianten erfahren Sie und Ihre Familie ungeahnte Möglichkeiten der Freizeitbeschäftigung. Gönnen Sie sich den High-Tech-Star unter den Videospiele. Denn dann wissen Sie, was Sie haben. MEGA DRIVE von SEGA - aus Freude am Spielen. Viel Vergnügen.

SEGA

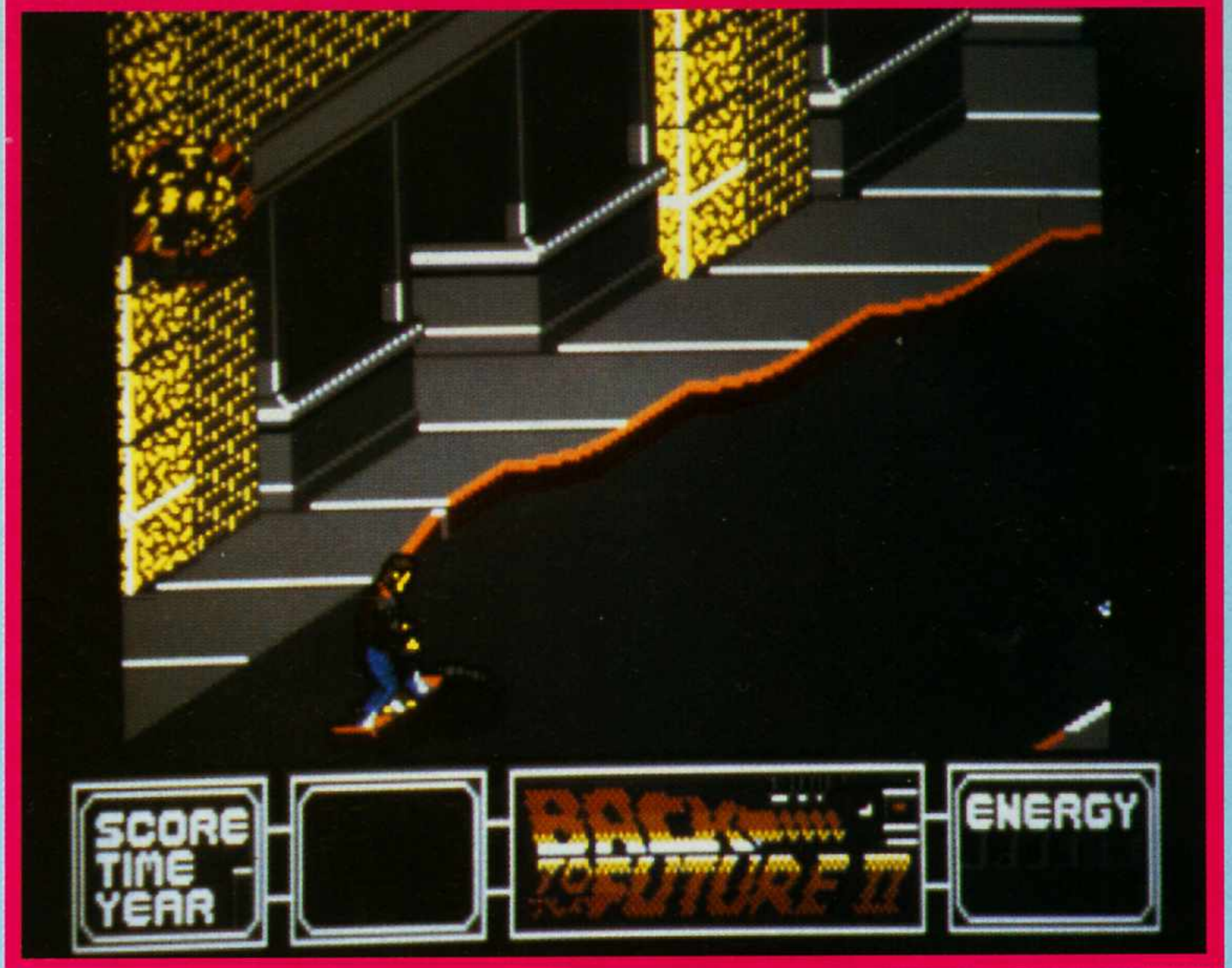
Games People Play

Wiedermal versucht eine Softwarefirma, im Einzelverkauf sich als Flop erwiesene Spiele, als Sampler unter die Leute zu bringen.



Es handelt sich bei allen vier in der Packung enthaltenen Programmen um mehr

Warum? Als Michelangelo, Donatelo, Raphael oder Leonardo muß man sich schlagend, springend und rennend durch eine Stadt (im Film ist es New York, im Spiel Kästchen-City) kämpfen, um April aus den Fängen von Shredder und seinem bösen Food-Clan zu befreien. Das ist auch schon alles. Sound und Musik, nicht erwähnenswert; die Grafik, gähn.



Flach ist hier nicht nur das Hooverboard,...

MOVIE

Premiere

schlecht als recht zusammengeschusterte Games, die den Titel erfolgreicher Kinofilme tragen. Das erste Spiel ist Teenage Mutant Hero Turtles. Als Kinofilm war der erste Teil ein Riesenerfolg, der zweite wurde kaum beachtet. Genau das sollte auch mit diesem Spiel passieren.

Nichtmal die Steuerung mit dem Joystick funktioniert einwandfrei. In der Hoffnung, das schlechteste Spiel erwischt zu haben, will ich das nächste Spiel laden, Gremlins 2.

Tatsächlich blinzelt mich nach einigem Knirschen und Rattern im Laufwerk ein schön gezeichneter Gizmo

an. Na prima, denke ich mir, aber zu früh gefreut. Das Programm stürzt ab und läßt sich auch nach mehrmaligen Versuchen nicht starten.

Also auch wieder Schrott. Frei nach OTTO: Zwei haben wir noch. Also schiebe ich die nächste Diskette in mein gequältes Laufwerk, Back to the Future II.

Der Sound des Intro's ist ja gerade noch zu ertragen, die Grafik aber,.... Lt. Handbuch klingt das Spiel, in fünf Levels, ganz interessant (das tut's ja öfter), aber nicht mal Level 1 war zu spielen; auch hier war die Steuerung wohl vergessen worden.

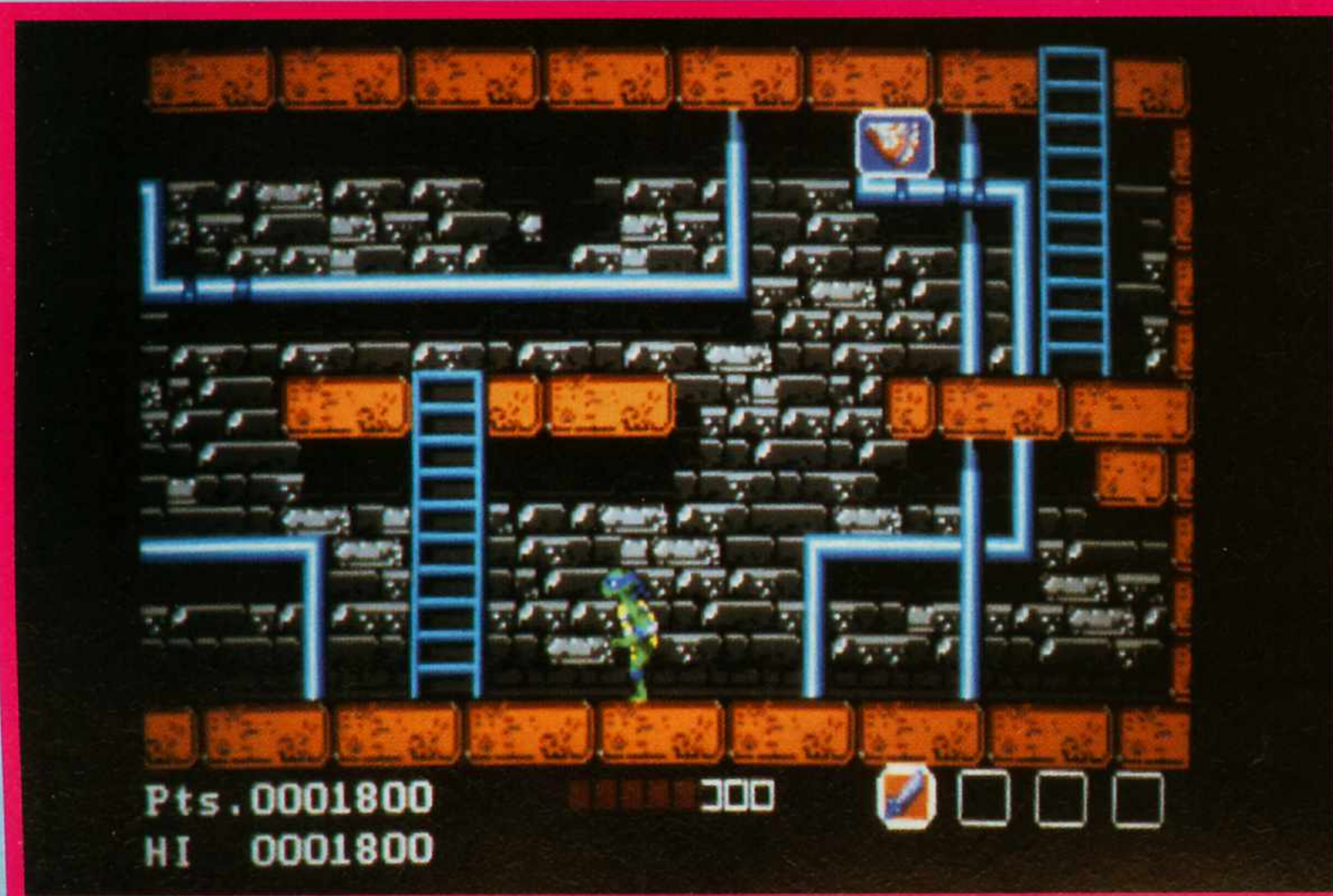
Also raus damit. Das letzte Spiel dieser Sammlung ist Day's of Thunder.

Um es kurz zu machen, auch dieses Spiel ließ sich nicht laden. Als Kinofan fühle ich mich schlichtweg ver-

arscht, was alles unter dem Namen von mehr oder weniger guten Kinofilmen verkauft wird.

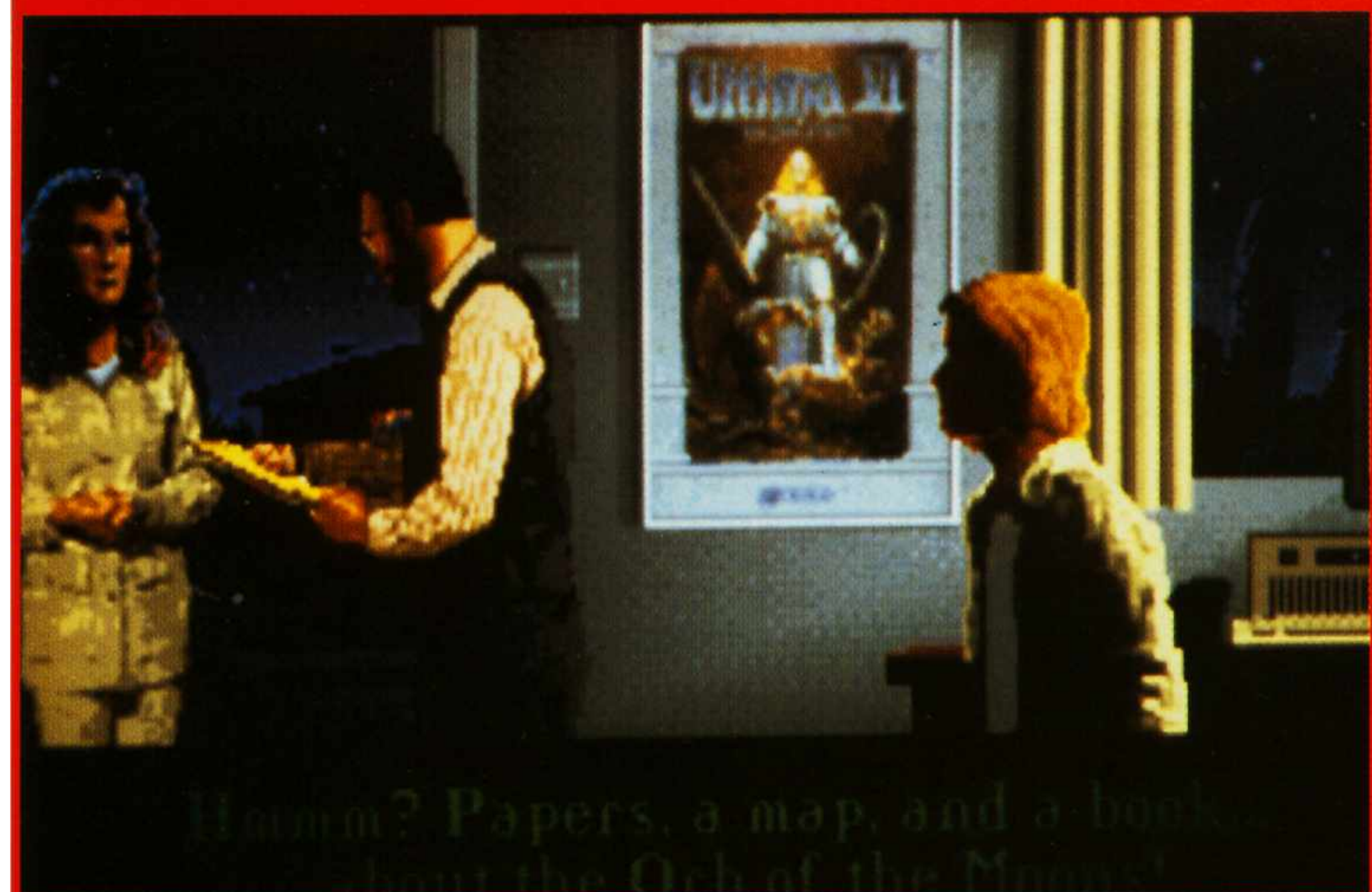
Teenage Mutant Hero Turtles:	22%
Back to the Future:	29%
Gremlins 2:	?
Days of Thunder:	?

Eigentlich halte ich ja nichts von Schildkrötensuppe, aber...



Helmi sagt:
Mies!





ULTIMA® Worlds of Adventure 2

MARTIAN DREAMS¹

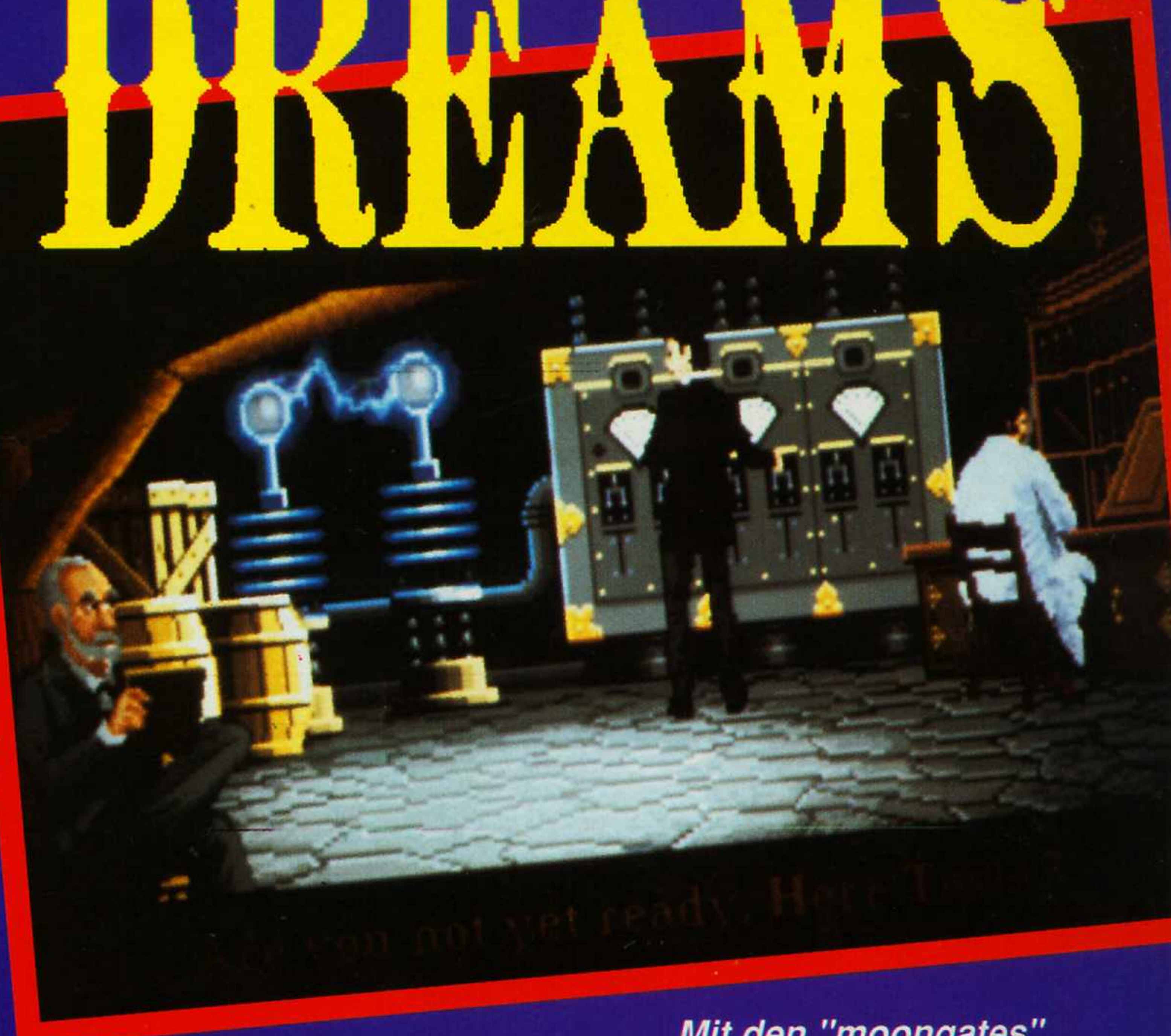
Wir schreiben das Jahr 1893. Auf der Weltausstellung in Chicago präsentiert Lowell seine gigantische Kanone, die Raumschiffe (frei nach Jules Verne) einer Kugel gleich zum Mars schießen kann.



niere" nicht auf die Bedingungen des roten Planeten eingestellt sind, haben sie nur sehr geringe Überlebenschancen. Nur Du hast die Möglichkeit sie zu retten und zur Erde zurück zubringen, denn sonst würde sich die Zukunft, zu der Du ja selbst gehörst, für immer verändern!

Doch das fantastische Ereignis verwandelt sich in eine Katastrophe. Die Kanone wird einen Tag zu früh abgefeuert, mit mehreren historisch wichtigen Personen an Bord. Da diese unfreiwilligen "Pio-

In dieser neuesten Ausgabe von Ultima, dem wohl bekanntesten Rollenspiel, wird der gleiche Charakter (nämlich der Avatar von Ultima IV) mit neuen Proble-



men konfrontiert. Durch die schon bekannten "moongates" reist er zurück in die Vergangenheit, um an der Mars Expedition teilzunehmen.

Absolut schlecht finde ich die Idee, das alte Ultima mit diesem Science-Fiction Spiel zu verbinden. Origin scheint damit, durch den guten Ruf Ultimas, mehr Käufer für sich gewinnen zu wollen, daß sie dadurch gleichzeitig Konsumenten vergraulen, haben sie anscheinend nicht bedacht: Martian Dreams basiert nämlich schon mal auf einer blödsinnigen und dazu noch abgekupferten Grundidee; von Lord British erwartet man eigentlich mehr Kreativität. Grafik- und Soundeffekte sind zwar gut

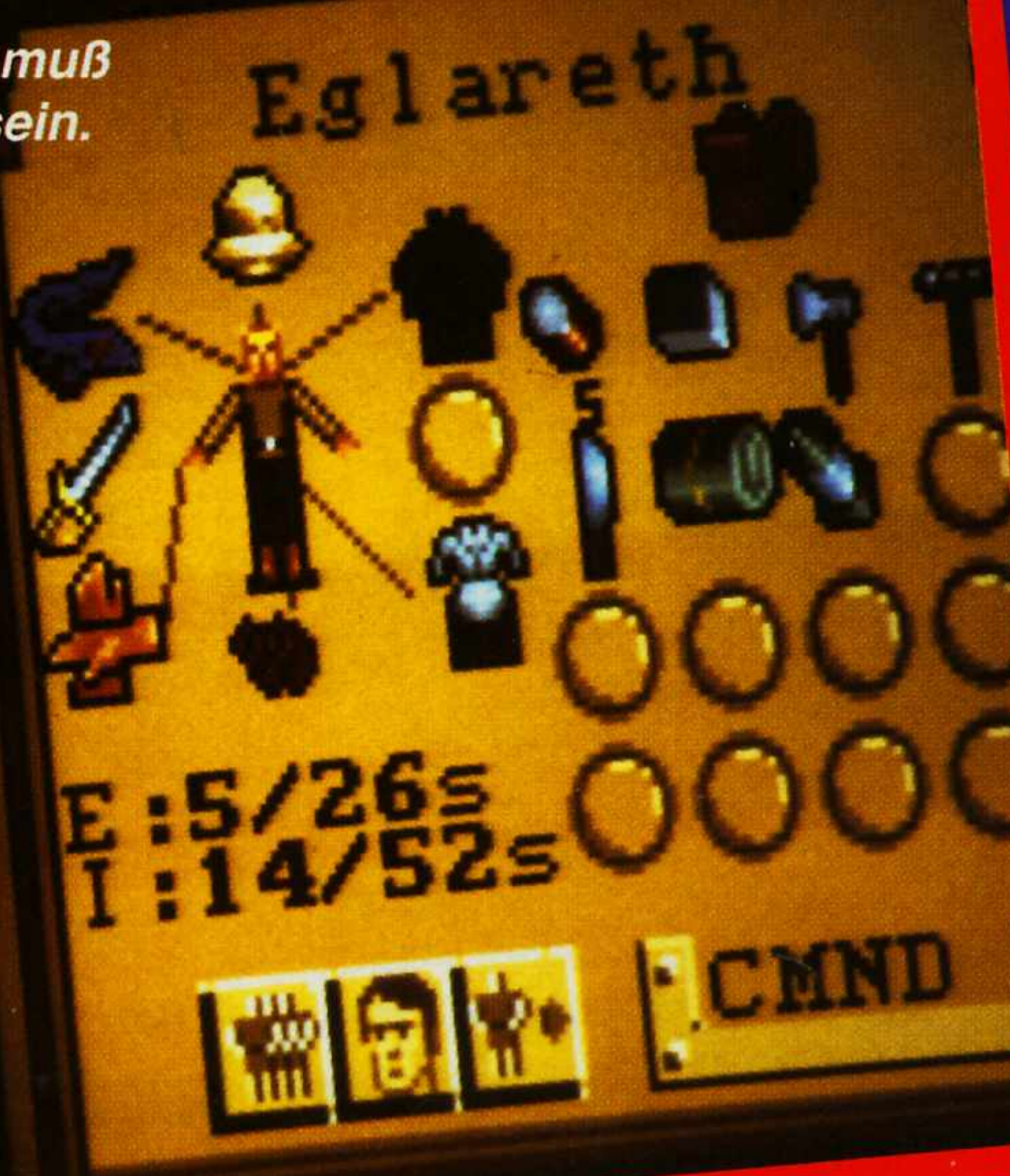
Mit den "moongates" zurück in die Gründerzeit.

gemacht, aber die wahre Essenz eines Rollenspiels, die eigentliche Handlung, wurde vernachlässigt.

Abschließend ist zuzusagen, daß Martian in keiner Weise mit den Ultimateilen konkurrieren kann.

Alexander Geltenpoth

Gut ausgerüstet, muß die Party schon sein.





AIRLINE AIRLINE

Flugsimulationen gibt es für den PC mittlerweile wie Sand am Meer und auch die Zahl der Wirtschaftssimulationen nimmt immer mehr zu. Mit "Airline" ist nun eine Simulation auf dem Markt, die sich mit dem Drumherum einer Luftfahrtgesellschaft beschäftigt. Als Manager kannst Du Dich mit dem Aufbau einer Airline beschäftigen, eine Gesellschaft noch weiter ausbauen oder eine marode Airline wieder sanieren.

Nach dieser Entscheidung geht dann der Streß los. Das Handbuch gibt nicht sonderlich viel Hilfen zum Spielverlauf sondern beschränkt sich auf die Erklärung der einzelnen Menüpunkte. So sitzt Du nun mutterseelenallein im simulierten Büro Deiner simulierten Airline und kämpfst mit den einzelnen Untermenüs. Wenn Du dann nach einigen Versuchen geblickt hast, daß ein Flieger ohne Mannschaft nicht fliegt und Flugzeug und Flughafen zusammenpassen sollten, dann bist Du schon aus dem Größten heraus. Ich empfehle Dir, nicht gleich auf ein neues Flugzeug zu spekulieren (wegen der Wartezeit), sondern mit zwei gebrauchten anzufangen, damit du auch Aufträge halten kannst, die über die Wartezeit während der Flugzeugwartung hinaus gehen. Da ein Spielzug immer einem Monat entspricht, sollte mit Geld sparsam umgegangen werden, ohne Aufträge geht schnell die ganze Kohle den Bach runter. Aufträge gibts nur, wenn Du ein startbereites Flugzeug hast. Dazu muß die Maschine mit Crew und Flugbegleitern ausgestattet sein und auf den verschiedenen Flughäfen sollte die Bodenmannschaft bereitstehen.

Hast Du erst einmal einen Auftrag ergattert, dann gehts langsam aufwärts, aber Vorsicht, die eiserne Regel aller Wirtschaftssi-



Vom Sessel aus wird alles gemanagt.



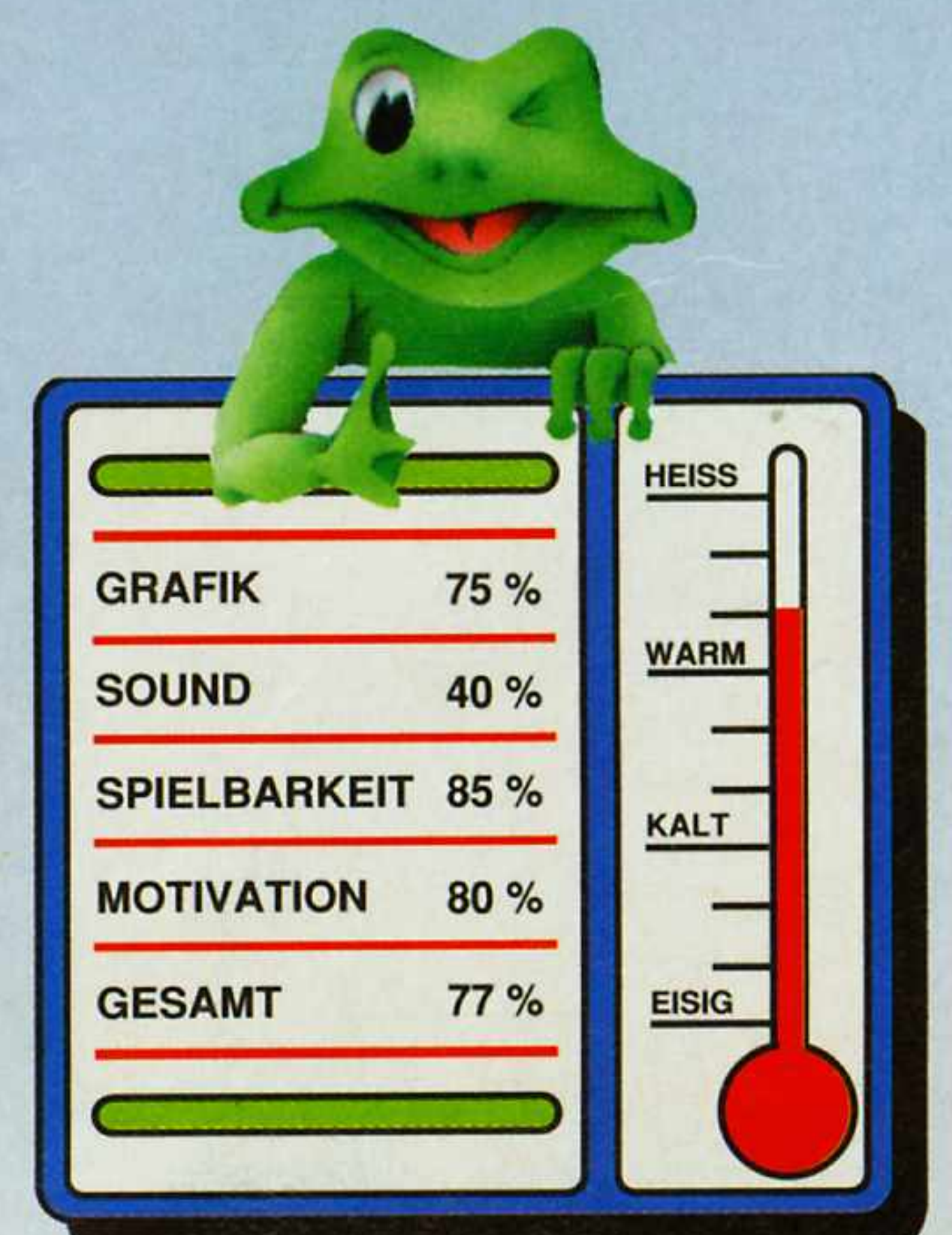
Nach dem Blick in den Gebrauchtfliiegerkatalog, ...



... wird man stolzer Besitzer eines Passagierjets und eines enormen Schuldenberges.

mulationen gilt immer, also paß' auf Deinen Cash Flow auf. Zur Auflockerung gibt es noch drei Actionsequenzen, Du mußt die Maschine beladen, landen oder in einem Luftkorridor halten. Im Infomenü gibt's dann noch jede Menge Informationen über Luftfahrt im allgemeinen. Das geht mit dem geschichtlichen Überblick los und hört bei Triebwerkskunde und Aerodynamik auf. Selbstverständlich ist der Spielstand abspeicherbar und auch eine Multi-Player Option ist vorhanden. Die Grafik besticht durch gut gezeichnete Hintergrundbilder, der Sound ist minimal. Menüführung im Stil von WINDOWS und Mausunterstützung sind gut gelöst. Eine Simulation an der man einige Zeit rumspielen kann und die garantiert nicht so schnell langweilig wird.

Markus Gurnig



Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 GRÖBENZELL

Telefon: 081 42/90 11

Telefon: 081 42/82 73 & 80 70

Telefax: 081 42/546 54

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ALIEN STORM	38,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BETRAYAL DT.	59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. *	45,90
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CAPCOM COLLECTION DT.	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CROWN KOMPL. DT.	38,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DARKMAN DT.	38,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	24,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
F-16 COMBAT PILOT	47,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
HAEGAR DER SCHRECKLICHE DT. *	39,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT.	38,90
HERO QUEST RETURN OF WITCHLORD	28,90
JAHANGIR KHAN SQUASH DT.	37,90
JAMES POND COLLECTION *	54,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MEGA TWINS *	38,90
MERCS DT.	38,90
MOONFALL DT.	38,90
MOVIE COLLECTION	54,90
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.	38,90
PITFIGHTER	47,90
POOLS OF RADIANCE	39,90
POTPANIC DT.	58,00
POWER UP COMPILATION	34,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
PROJECT PROMETHEUS KOMPL. DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	38,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	40,90
RBI 2 BASEBALL DT.	64,90
REEDEREI KOMPL. DT.	39,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	37,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	38,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
ROLLING RONNY DT.	38,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	38,90
SPEEDBALL 2 DT.	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	47,90
SPOT DT.	37,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYBERSOCCER DT. *	49,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. *	47,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	38,90
SUPER SIM PACK DT.	39,90
SUPREMACY	49,90
SWAP DT.	59,90
SWIV	38,90
SYSTEM 3 PACK	37,90
TERMINATOR 2	54,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	45,90
THE OATH DT. *	59,90
THUNDERJAWS	38,90
TURBO CHARGE	38,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TURTLES 2 *	40,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
WETTEN DAS ...?	34,90
WINZER KOMPL. DT. *	45,90
W.W.F. WRESTLING *	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

PC/IBM

BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT *	72,90
BARD'S TALE TRILOGY DT. *	85,90
BATTLE COMMAND DT.	69,90
BATTLE ISLE DT.	79,90
BILL ELLIOTS NASCAR RACING DT.	85,90
BIRDS OF PREY DT. VGA *	79,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. *	79,90
BLOODWYCH DT.	79,90
BLUES BROTHERS DT.	69,90
BUDOKHAN NUR 5.25"	29,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
CIVILIZATION DT. *	85,90
COMMAND H.Q. DT.	75,90
CONQUEST OF LONGBOW VGA *	89,90
DER RASENDE REPORTER DT.	65,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS *	89,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA *	69,90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90
GATEWAY TO SAVAGE ...	69,90
GREAT COURTS 2 DT.	69,90
GUNSHIP 2000 DT.	85,90
HEART OF CHINA VGA	85,90
IMMORTAL DT.	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	99,90
KAISER KOMPL. DT. *	85,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA	95,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	29,90
K.L.A.X. NUR 5.25"	85,90
LARRY 1 VGA VERS.	75,90
LARRY 5 VGA HD DT. Anleitung	75,90
LEMMINGS DT.	75,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. VGA	79,90
LINKS NUR VGA	39,90
LINKS SCENERY HYATT DORADO	39,90
LINKS SCENERY DISKS JE	59,90
LOGICAL DT.	85,90
MAD TV DT.	79,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	89,90
MARTIAN MEMORANDUM	75,90
MAUPITI ISLAND DT. *	79,90
MEGA FORTRESS	75,90
MEGA TRAVELLER 2 DT. VGA	75,90
MERCHANT COLONY DT.	75,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 3	79,90
MIKE DITKA FOOTBALL	75,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA ENGL. *	69,90
NO GREATER GLORY	75,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PGA TOUR GOLF COURSE DISK *	39,90
POOLS OF DARKNESS VGA	69,90
POLICE QUEST 3 VGA HD	85,90
POPULOUS DT.	29,90
PROMISED LANDS - POPULOUS SCENERY *	18,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA KOMPL. DT.	89,90
RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT.	79,90
RIDERS OF ROHAN DT. VGA	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SHADOW SORCERER VGA	75,90
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 *	95,90
SPELLCASTING 201	75,90
SPEEDBALL 2 DT.	75,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION KOMPL. DT.	79,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	79,90
STARTRECK VGA	72,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT. *	59,90
STORMVJUK SU 25 DT.	29,90
TEAM SUZUKI DT.	75,90
TERMINATOR	89,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	69,90
TONY LA RUSSAS BASEBALL	39,90
ULTIMA 6	79,90
ULTIMA 7 *	72,90
WEAVER 2.0	79,90
WILLY BEAMISH VGA HD	89,90
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
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WINZER KOMPL. DT.	75,90
WRATH OF THE DEMON	75,90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75,90

ATARI/AMIGA

4D SPORTS BOXING	72,90
AD&D COLLECTION	85,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT.	69,90
AIRBUS 320 1MB DT. *	95,90
ALIEN STORM DT.	59,90
AMNIOS DT.	79,90
BABY JOE DT. *	79,90
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS *	79,90
BATTLE ISLE DT.	69,90
BIRDS OF PREY 1MB *	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. *	69,90
BLUES BROTHERS DT.	85,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	75,90
CADAVER DT.	89,90
CADAVER NEW LEVELS DT.	65,90
CAPTAIN PLANETE DT.	39,90
CASTLES DT. 1MB *	59,90
CELTIC LEGENDS DT.	85,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.	69,90
CISCO HEAT	89,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	89,90
CHAOS ENGINE DT. *	52,90
CONQUESTADOR DT. *	79,90
COVERT ACTION DT.	69,90
CRUISE FOR A CORPS DT.	65,90
DEATH KNIGHTS O. KRYNN KOMPL. DT. 1MB	85,90
ELF	85,90
ELVIRA DT. 1 MB	69,90
EXILE	69,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT.	99,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	85,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	75,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - ENGL. ANL.	69,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.	49,90
FATE GATES OF DAWN DT.	65,90
FIGHTER COMMAND DT.	85,90
FINAL FIGHT DT.	75,90
FIRST SAMURAI DT. *	79,90
FLAMES OF FREEDOM DT.	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT.	39,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90
FORMULAR 1 GRAND PRIX DT. *	72,90
GODS DT.	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HEIMDALL DT. VERSION. *	79,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	75,90
KINGS QUEST 5 1 MB	79,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB *	79,90
LAST NINJA 3 DT.	75,90
LEANDER DT. *	69,90
LEMMINGS DT.	75,90
LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM * je	59,90
LORD OF THE RINGS DT. *	39,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAD TV DT. 1MB	29,90
MAGIC POCKETS DT.	18,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	84,90
MEGA LO MANIA DT.	89,90
MEGATRAVELLER 2 DT. *	79,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT.	79,90
MOONFALL DT.	78,90
NEBULUS 2	85,90
OUTRUN EUROPE DT.	75,90
PEGASUS *	89,90
PGA TOUR GOLF DT.	79,90
PITFIGHTER	89,90
POOL OF DARKNESS 1 MB *	85,90
POOL OF RADIANCE DT.	95,90
POPULOUS 2 DT. *	75,90
POWERMONGER DT.	75,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	79,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	79,90
RAINBOW COLLECTION DT.	72,90
RED BARON 1MB *	49,90
RETURN OF MEDUSA DT.	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB	29,90
ROBOCODE - J. POND 2 *	75,90
ROBOCODE 3 *	69,90
ROBOZONE DT.	39,90
RODLAND	79,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	72,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB	79,90
SHADOW SORCERER *	69,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH DT. *	79,90
SIMPSONS *	59,90
SPACE QUEST 4 1 MB *	85,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	69,90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	69,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	69,90
STARFLIGHT 2 DT.	65,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. DT. *	54,90
STRIKE FLEET DT.	59,90
SUSPICIOUS CARGO DT. *	59,90
TERMINATOR 2	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	75,90
TIP OFF DT.	59,90
TRADERS DT.	65,90
ULTIMA 6 * 1 MB	75,90
UTOPIA DT.	69,90
VROOM DT. *	65,90
WILD WHEELS	59,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90
WOLFPACK DT. 1 MB	85,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90

PREISHITS AMIGA

ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	75,90
BATMAN THE MOVIE	54,90
BEACH VOLLEY	95,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	59,90
BLOODMONEY	59,90
BLOODWYCH	65,90
BMX SIMULATOR	59,90
BUBBLE BOBBLE	75,90
BUDOKHAN	79,90
CABAL	69,90
CALIFORNIA GAMES	59,90
CARRIER COMMAND	69,90
CASTLE MASTER	65,90
CLOUD KINGDOM	39,90
CONFLICT EUROPE	59,90
CONQUEROR	85,90
DEADLINE - INFOCOM -	72,90
DEFENDER OF THE CROWN	59,90
DOGS OF WAR	59,90
DRAGON NINJA	69,90
DYNASTY WARS	65,90
ENCHANTER - INFOCOM -	65,90
EXTERMINATOR	72,90
F-16 COMBAT PILOT	65,90
F18 INTERCEPTOR	69,90
FERRARI FORM. 1	59,90
FLOOD	65,90
FULL CONTACT	59,90
GHOSTBUSTERS 2	69,90
HARD DRIVEN 2	75,90
HEAD OVER HEELS	69,90
HEROES OF THE LANCE	49,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	65,90
HOSTAGES	69,90
IMMORTAL 1 MB DT.	65,90
IMPOSSAMOLE	59,90
INDIANA JONES ACTION	69,90
IRON LORD	75,90
JET - SUBLOGIC -	85,90
JUMPING JACKSON	65,90
KID GLOVES	72,90
KLAX	65,90
KULT	65,90
LAST NINJA 2	75,90
LOOPZ	65,90
MIG 29 CODEMASTERS	69,90
MIGHTY BOMB JACK	85,90
MIAMI CHASE	85,90
MYSTICAL	75,90
NEW ZEALAND STORY	65,90
NORTH & SOUTH	59,90
OPERATION HARRIER	59,90
OUTRUN	34,90
PASSING SHOT	69,90
PLANETFALL	59,90
PLOTTING	72,90
POPULOUS DT.	75,90
POPULOUS DATA	59,90
POWERDRIFT	59,90
POWERDROME	65,90
PRO BOXING	69,90
RICK DANGEROUS 1	89,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	59,90
ROCKSTAR	59,90
RODEO GAMES	59,90
R-TYPE	59,90
RVF HONDA	59,90
SHADOW OF THE BEAST 1	65,90
SHERMAN M4	89,90
SHINOBI	59,90
SHUFFLEPACK CAFE	65,90
SINBAD	65,90
SILENT SERVICE 1	39,90
SIMULCRA	75,90
SKI OR DIE DT.	49,90
SKYCHASE	79,90
STARFLIGHT	69,90
STELLAR 7	85,90
STUNT CAR RACER	59,90
SUMMER EDITION	59,90
SUPERCARS 1	65,90
SWORDS OF TWILIGHT	59,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	78,90
TENNIS CUP	69,90
TURBO OUTRUN	69,90
TV SPORTS FOOTBALL	75,90
THYPOON THOMPSON	74,90
TURRICAN 1	75,90
WATERLOO	59,90
WINGS OF DEATH	85,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	69,90
ZORK 1-3 JEWELS	69,90

AMIGA ZUBEHÖR

1.8 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA TRACKBALL	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 2	189,90
DISKBOX FÜR 80 X 3.5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNER LAUFWERK 5.25"	189,90
EXTERNER LAUFWERK 3.5" Dt. Produktion	139,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK	9,90
105mm SCANBREITE, 100-400 DPI	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	5,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

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

SONDERPOSTEN C64 DISK

AFTERBURNER	17,90
BARBARIAN 2	15,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	19,90
CYCLES	24,90
F15 STRIKE EAGLE	19,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FOOTBALLMANAGER 2	17,90
GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION	12,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
NEUROMANCER	14,90
OUTRUN	17,90
PITSTOP 2	

Bei "The Terminator" könnte man eigentlich meinen, im falschen Film zu sein. Während der zweite Teil des Science-Fiction-Monuments von 1984 bei uns im Kino anläuft und etliche Computerspiele zum

"Terminator 2" entweder schon verkauft werden oder kurz vor dem Erscheinen sind, bringt das noch kleine amerikani-

sche Label Bethesda-Softworks (Wayne Gretzky - Ice Hockey) ein Spiel auf den Markt, das noch den sieben Jahre alten, ersten Teil des Kinohits zum Thema hat.



Ein Blick in die englische Dokumentation erklärt das ziemlich unpassende Erscheinungsdatum: Schon annähernd zwei Jahre bastelt die Bethesda-Gruppe an dem neuen Simulationsabenteuer. Die Handlung des Films dürfte wahrscheinlich jedem bekannt sein, deswegen hier nur eine kurze Beschreibung. Im Jahre 2029 wird die Erde von "SkyNet", dem weltweiten Verteidi-

gungssystem der UdSSR und der USA, beherrscht. Ursprünglich zur Verteidigung erdacht, machen sich die, mit reichlich künstlicher Intelligenz ausgerüsteten, Maschinen selbständig und beginnen ihren eigenen Kampf gegen die Menschheit. Schon über 90 Prozent der Bevölkerung ist vernichtet, als der Rebell John Conner die "New World Army" zum Kampf gegen die Maschinen gründet.

Als sich das Blatt nach langen Kämpfen plötzlich zugunsten der Menschen wendet, ersinnt "Sky-

Net" einen besonders gemeinen Plan gegen Conner: Der gemeinste Roboter von allen, ein getarnter Android der Baureihe "Terminator", soll durch einen Zeitsprung zurück nach 1984 versetzt werden, um die Mutter des Rebellenführers noch vor der Geburt

Rolle des Terminators oder im Gewand des Gegenspielers Kyle Reese, soll er die schaurige (oder schützende) Aufgabe wahrnehmen. Völlig ohne Ausrüstung, Kleidung oder Waffen begehen sich beide gleichzeitig auf die Suche nach Sarah Conner. Als Hilfsmittel fun-



Die richtige Atmosphäre kommt schon während der Codewortabfrage auf

von John zu töten. Wie auch immer, die menschliche Gegenseite bekommt von dem Plan Wind und schickt ihrerseits einen besonders tapferen Kämpfer in der Zeit zurück, der Sarah vor der Gefahr warnen und beschützen soll. An dieser Stelle ist bei "The Terminator" der Spieler gefordert. Entweder in der

giert dabei ein Stadtplan und ein Telefonbuch von Los Angeles. Ähnlich der Autosimulation "Vette", läuft oder fährt man (wenn man sich eines der rumstehenden Autos greift) in L.A. umher und sucht nach der richtigen Sarah Conner, besorgt sich Kleidung und Waffen und ballert nach Belieben ein bißchen



Martialisches Hauptmenue

herum. Weil das Spiel als Simulation und nicht als Adventure mit vorgeschriebenem Handlungsverlauf konzipiert ist, gibt es bei allen Aktionen kaum Einschränkungen. Leider sind diese andererseits wieder auf

simples hin und her laufen (fahren) zwischen den simulierten Häuserblocks beschränkt. Die Gebäude, Autos und Menschen werden in Vektorgrafik berechnet und halten sich auch wirklich an die örtlichen Begeben-



Mit dem Fadenkreuz vor dem Auge durch L.A.

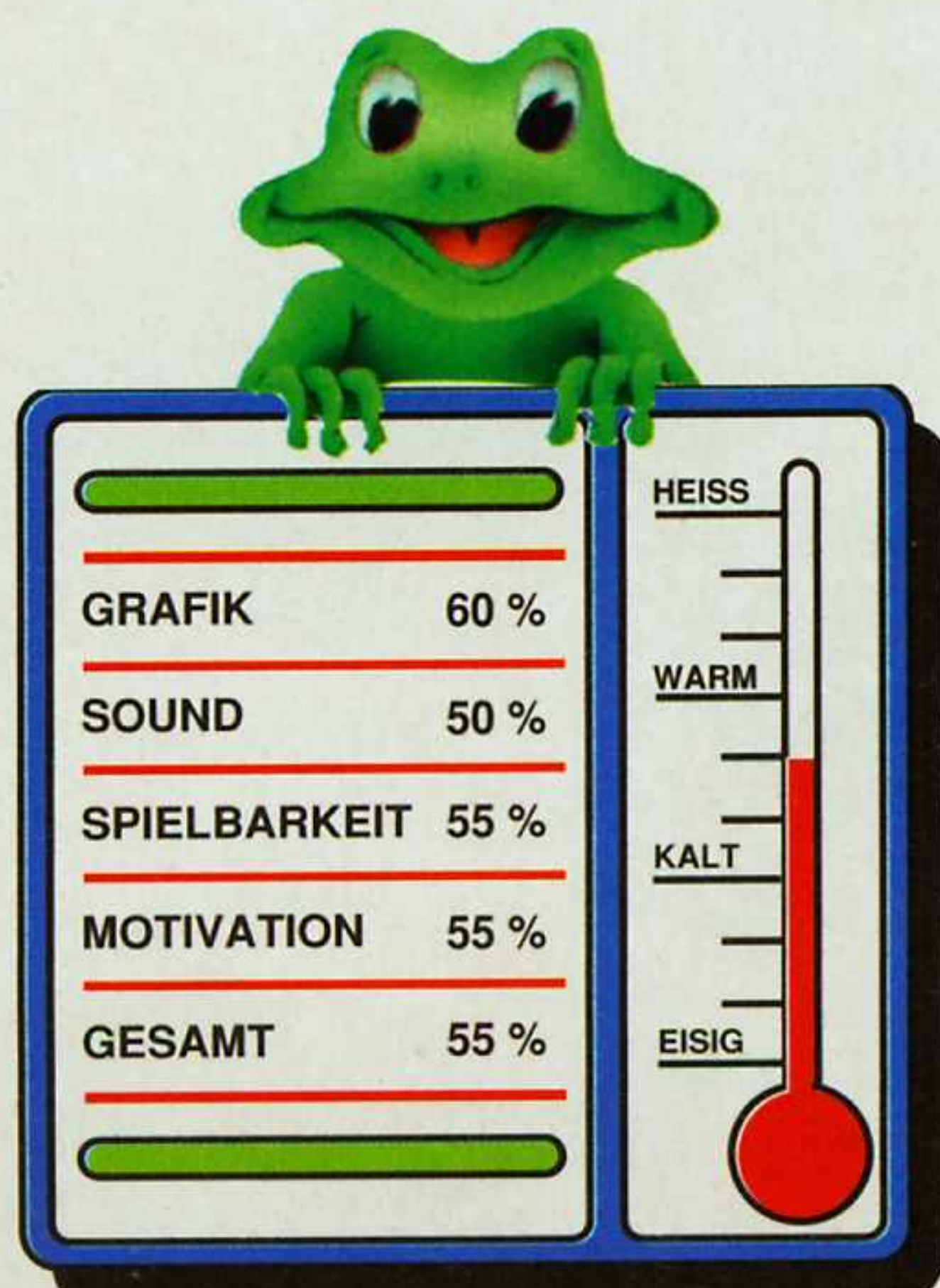
heiten im, (auszugsweise dem Spiel beigelegt), Innenstadtplan. Sehr eindrucksvoll an "Terminator" ist die Tastaturbelegung, die mit zwei voll bedruckten A5-Seiten für meinen Geschmack etwas umfangreich ausgefallen und gewöhnungsbedürftig ist. Benutzt man den Joystick, so muß man sich trotzdem weitgehend an die Tastatur halten, weil mit dem Stick wirklich nichts außer den Bewegungen der Spielfigur gesteuert werden kann. Alle Pop-Up Auswahlmenüs und sogar die einfachen Fadenkreuze im "Map Fast Travel Mode" müssen, wie im Keyboard-Modus, per Cursortasten bedient werden. Die grafische Darstellung der Umwelt ist zwar gelungen, auf einem Rechner mit weniger als 20 MHz entlockt sie dem Spieler aber wahrscheinlich nur ein müdes Lächeln. Unangenehm ruckelig und farblich unpassend bleibt sie sogar auf einem mittelschnellen 386er. Positive Highlights sind ohne Zweifel die gemalten und digitalisierten VGA-Bilder, die man ab und an zu sehen kriegt und das ausführliche englische Handbuch. Ein absoluter Tiefgang dagegen sind jede Art von Schießereien in "Terminator". Zum einen braucht es schier eine Ewigkeit bis man einen

Gegner entdeckt hat, der einen nicht direkt im rechten Winkel von vorne angreift (Eingefügte Sprites für Gegner und Mündungsfeuer, wie es viele andere Vektorspiele benutzen, hätten da bestimmt gut getan). An-

dererseits erkennt man in der eckigen, ungenauen Vektorgrafik nie genau, auf wen man eigentlich gerade feuert. Mehr als ärgerlich ist dazu noch eine andere Entdeckung, über die ich im Pop-Up-Menüsystem des Spiels gestolpert bin: Ein offensichtlicher Programmfehler führt zu Pixelsalat in einigen Menüs, was den Spielablauf zwar nicht weiter stört - aber wer einen Fehler übersieht...

Unter dem Strich merkt man "The Terminator" den hohen planerischen und design-technischen Aufwand zwar an, richtiger Spielspaß wird vor allem bei Action-Freaks aber nicht aufkommen. Vielleicht wird die Simulation aber unter den Tüftlern und Adventure-Liebhabern auf einige Freunde stoßen.

Thomas Borovskis



bits + bytes SOFTWARE

Amiga 500 Festplatte
52 MB SCSI II
1.098,- DM

Deluxe Sound
228,-DM

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

Reismaus 89,- DM
Hi-Res Maus
280 dpi 64,90 DM

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

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

Flight of The Intruder	99,90
Silent Service II	99,90
Jimmy White Snooker	89,90
Magic Pockets	69,90
Robin Hood	69,90
Falcon F 16	
+ Mission Disk 1,2	99,90
Har Nova	69,90
Starflight II	72,90
Bundesliga Manager Prof.	89,90
Populous	29,90
Sega Maga Drive	ab 319,00
Atari Lynx	ab 199,90
Game Boy	159,90
Sega Game Gear	299,90

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

Computersoftware Steffen Müller

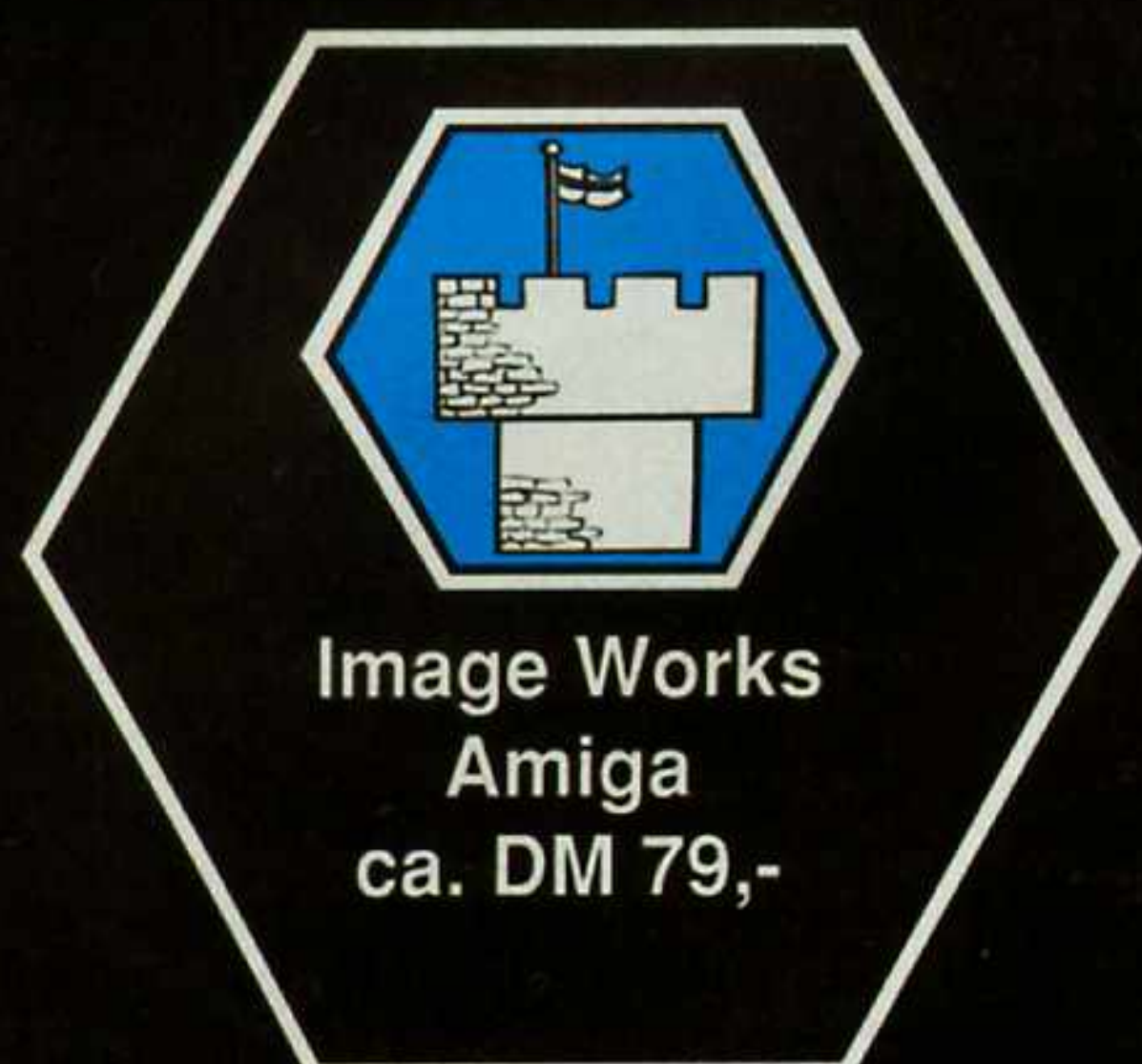
Richtofenstraße 159 · 8933 Lagerlechfeld · Telefon: 0 82 32 / 64 09 · Fax 0 82 32 / 85 77

	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	a.A.	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	89,90
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 Professional	69,90	69,90	NAM "VIETNAM" dt. Anl.	67,50	67,50
Cadaver komplett dt.	64,00	64,00	NAPOLION kpl. dt.	52,00	-
Cadavar 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	Omicron Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00
Chase HQ 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 Kindom	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.	67,00	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	Space Quest III, kpl. dt.	59,50	59,50
F-16 Combat Pilot dt.	64,00	64,00	STRATEGO dt.	69,50	69,50
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	Their Finest Hour (B. o. B.) dt.	42,50	42,50
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Their Finest Hour Miss. Disk 1	58,00	58,00
Flight of the Intruder, dt.	78,50	78,50	Super Cars II dt.	58,50	58,50
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00	Super Monaco Grand Prix	69,00	69,00
Galactic Empire kpl. dt.	67,00	67,00	Supremacy, dt.	72,50	72,50
Genghis Khan (1 MB) dt.	77,50	a.A.	ULTIMA V dt.	72,50	72,50
Great Courts II (1 MB) kpl. dt.	64,00	64,00	UMS II dt.	67,50	67,50
Gunship dt.	58,50	58,50	Vroom dt.	62,50	62,50
Hard Drivin II dt.	58,00	58,00	Warlords, 1 MB	63,50	-
HARPOON dt.	70,00	-	Warlock the Avenger dt.	58,50	-
Hill Street Blues, kpl. dt.	59,50	59,50	WOLFPACK (1 MB) dt.	69,50	a.A.
HUNTER, dt.	69,50	69,50	Wonderland (1 MB) 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
Bards Tale II, dt.	39,50	Footb. Manager 1 dt.	24,50	P 47	29,50	Strike Force Harrier dt.	34,50
Carrier Command dt.	29,50	Garrison	19,90	Prehistoric Thale	39,50	Super Wonder Boy	24,50
Colorado dt.	39,50	Joker Poker	19,50	Rambo 3	29,50	Treasure Island Dizzy	24,50
Def. o.t. Crown dt.	34,50	Kult	34,50	Run the Gauntlet	34,50	Waterloo dt.	34,50
Dynamit Düx	24,50	Mig 29 Sov. Sigt.	39,50	Space Ace dt.	49,50	Winter Olympiade dt.	24,50
Amiga 500 Speichererw.		Amiga Laufwerk		Amiga Maus	49,00	X-Out dt.	34,50
- abschaltbar + Uhr	89,00	Slimline 3,5 extern	197,00	ATARI LYNX Gerät	197,00	Zork 1,2 oder 3	29,50
- auf 2.2 MB + Uhr	310,00	Bus + abschaltbar	169,00	Game Boy + Zubehör	154,00	Game Gear + Spiel	289,00
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.							
				Amiga Power Works			
				- Maxi Plan Plus (Spreadsheet)			
				- Kind Works 2.0 (Word Processor)			
				- Info File (Data Base) 194,-			
				Amiga 500 Super Powerpack			
				Kind Words (Textverarbeitung)			
				Fusion Paint (Malprogramm)			
				Indiana Jones F/A 18			
				Interceptor Kick off 111,00			



MEGA LO MANIA

He Du..., ja, genau Du! Du hast "Popolous" geliebt und sogar "Powermonger" in Kauf genommen? Nun ist Dir langweilig und Du verträdelst Deine Zeit mit dem Lesen von Softwarezeitschriften, weil Dir etwas vergleichbares nicht unter die Finger kam?

Mal abgesehen davon, daß Du wenigstens die richtige Zeitschrift liest, habe ich eine gute Nachricht für Dich. Endlich gibts "MEGA LO MANIA"!

In diesem Spiel findet der angehende Megalomane einen Einblick in die gigantische Arbeit eines Gottes. Das kommt Dir bekannt vor? Stimmt, macht nix..., ist gut so! Allerdings sind Deine Arbeitsmittel nicht so plump, wie Erdbeben oder Sturmfluten, sondern viel subtiler. Die Werkzeuge der Zivilisation! Das beginnt beim einfachen Wurfstein und der Keule, endet mit Doppeldeckern und Laser-

auch das technische Niveau. Falls Du eher der Typ bist, der herumzärtelt, statt zu handeln, kannst Du natürlich auch Bündnisse abschließen. Feigling! Wenn alles gut geht, werden sich Deine Leutchen recht schnell vermehren. Allerdings habe ich keine Ahnung wie die das tun. Wahrschein-



Für einige bedauernswerte Planeten gibt es noch eine unerwartete Wendung in ihrer embryonischen Entwicklung



waffen. Es gilt 28 Inseln in zehn Zeitepochen zu erobern. Deine Mannen (nix is mit Frauen, entschuldigung, hab's nicht programmiert!) kannst Du zum Dienst an der Waffe, zum Erfinden, oder zum Arbeiten in den Erzminen heranziehen. Ist ein Teil der Insel neutral, geht er in Deinen Besitz über. Falls er schon vom Gegner besetzt ist, kommt es zum Kampf. Da entscheiden nicht nur die Anzahl der Soldaten, sondern

lich hungern in den Hütten doch ein paar Frauen herum. Um Himmels Willen, ich sehe schon tausende erzürnter Briefe von Mädels über mich hereinbrechen, darum werde ich diesen Aspekt besser nicht weiter erörtern. Wo war ich? Ach ja, vermehren..., und Hütten, später auch Häuser und Burgen bauen. Nun noch schnell eine Erzmine ausbeuten, zwecks Nachschub an Rohmaterial, ein paar Erfindungen machen

lassen und verwenden, und schon bald kannst Du auf der nächsten Insel eine Zweigstelle eröffnen. Aber Vorsicht, bewache sie gut, denn "frische Burgen" sind ein beliebtes Angriffsziel! Spätestens jetzt solltest Du aber aufgewacht sein. Ein würdiger Nachfolger für "Popolous"? Ja. Klar. Sicher. Bestimmt. Versprochen! Die Grafik ist sogar noch hübscher und die Musik hat Hitqualitäten. Du zögerst noch? Ach so.... Du

benutzt Deinen Amiga nur noch als Türstopper. Na dann, schlaf weiter. Der Rest von Euch sollte sich "MEGA LO MANIA" aber unbedingt besorgen. Für lumpige DM 79,- bekommt ihr wochenlangen Spielspaß vom Feinsten.

R. Rosshirt





STARFLIGHT 2

Sag bloß, Dir ist noch nie ein Purpurquietscher, ein Rennpilz, einer jener zweibeinigen Hominidenhüpfer oder gar ein achtbeiniges Rhino über den Weg gelaufen. Bist Du etwa auch noch nie über einen grünen Blob, einen Heißpilz oder einen Brummstein gestolpert?

Gegen die niedlichen Psychoblaster mit ihren Parabolohren, die ekligen Giftkriecher oder einen dieser monsterartigen gelben Klammerer bist Du demnach wohl auch noch nicht angetreten. Macht nix: Bei Starflight 2 triffst Du diese intergalaktischen Freaks gleich massenweise.

Kein Wunder, denn als "fliegender" Händler, der die Galaxis wie seine Westentasche kennt, mußt Du ja schließlich Deinen unterschiedlichsten Kunden auf den verschiedensten Planeten Waren verhökern oder Dich oft genug beim Einkauf lokaler Produkte bescheißen lassen. Da ein unfreundliches Raumvolk, namens Spemin, so ganz nebenbei Deinen Heimatplaneten pulverisieren will, solltest Du Dich auch noch nach deren Technologie umhorchen, sowie wichtigen und ziemlich raren Shyneum-Treibstoff organisie-

los überfordert wärest, steht Dir als Captain eine Crew von fünf Offizieren zur Verfügung, nämlich ein Science Officer, Navigator, Engineer, Communicator und zu guter letzt - falls mal jemand was von nem Schwarzen Säurespritzer oder anderen garstigen Zeitgenossen abbekommt - der Bordarzt. Diese Crew-Members kannst Du selber - je nach ihrer Begabung und Lernfähig-

keit - im Raumhafen anheuern. Dabei ist zu beachten, daß Androiden zwar gute Techniker sind, aber bescheidene Kommunikatoren. Insektenartige Veloxer haben wiederum andere Qualitäten als reptilienartige Thrynns. Diese können jedoch die pflanzenartigen

Elowans nicht ab. Im Raumhafen mußt Du auch noch Ausrüstung und Handelsware besorgen oder verkaufen, die neuesten Infos einholen und, und, und... stimmten Sektor begrenzt, in dem Du eine gewisse Anzahl von Sternen ablesen und vor dem Start eingeben mußt. Das Programm läuft über zwei Disketten und

PERSONNEL

File # 1	Next	Previous
Schorschi		
Skills:		Vitality: 100%
Science : 50		Race: Android
Navigation : 150		Durability: 10
Engineering : 100		Learn Rate: 0
Communications : 0		
Medicine : 20		
Type : Synthetic		
Avg. Ht. : 2.0 M		
Avg. Wt. : 120 KG		

Buttons: Add Train Delete Done

GALACTIC MAP

Destination	25	50	75	100	125
Start Pos	74 x 75	35 x 73			
Dist			39		
Fuel			18		

ren. So ganz nebenbei hast Du auch noch den Job, unbekannte Planetoiden und andere Himmelskörper, auf die Du bei Deinen ausgedehnten Flügen stößt, zwecks eventueller späterer Kolonisierung zu erforschen. Da Du mit diesem ganzen Rummel allein heil-

keit - im Raumhafen anheuern. Dabei ist zu beachten, daß Androiden zwar gute Techniker sind, aber bescheidene Kommunikatoren. Insektenartige Veloxer haben wiederum andere Qualitäten als reptilienartige Thrynns. Diese können jedoch die pflanzenartigen

striert), welches durch eine zusätzliche Referenzbrochure ergänzt wird. Daneben findest Du ein Sternenkartenposter und einen sogenannten "Navigations-Kalibrierapparat". Es handelt sich dabei um ein simples Kärtchen, welches auf das Poster gelegt, einen be-

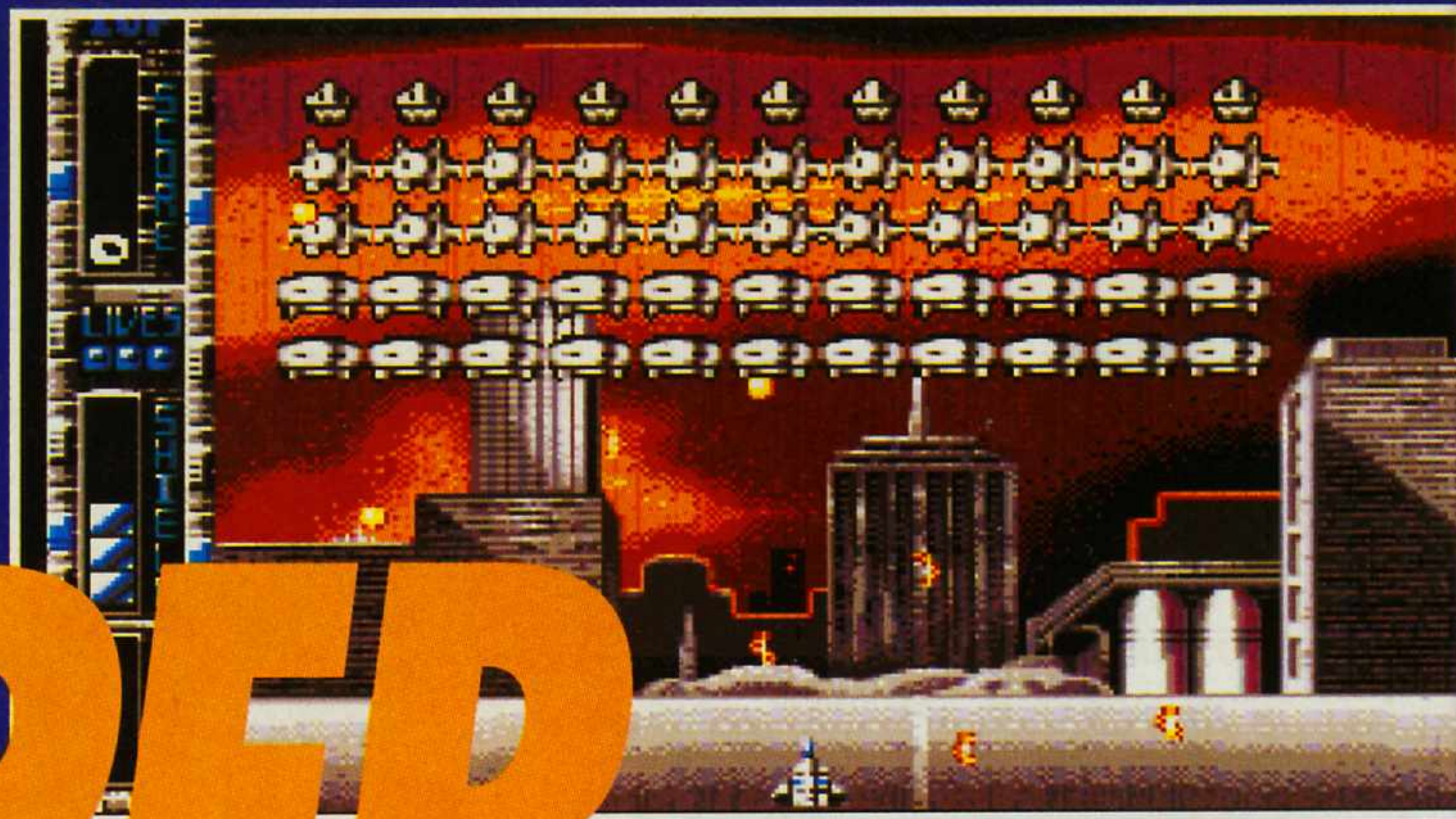
Das ganze hört sich jetzt unheimlich kompliziert an - aber dafür hast Du ja auch ein deutsches Handbuch zur Verfügung (mit witzigen Zeichnungen verschiedener Aliens illu-

wird mittels Maus bzw. Tastatur gesteuert. Grafik, FX und Musik lassen allerdings etwas zu wünschen übrig.

Matze Ritz

GRAFIK	40%
SOUND	40%
SPIELBARKEIT	60%
MOTIVATION	50%
GESAMT	49%

Thermometer scale: HEISS, WARM, KALT, EISIG



SUPER SPACE INVADERS



Es geschah so um's Jahr 1979, als mich Mopeds, Rockmusik und Fez mit meinen Kumpels noch wesentlich mehr interessierte als die seltsame Spezies blondgelocker Mädels.

P lötzlich tauchten jene taschengeldverschlingenden, klobigen "Spielautomaten" in unserer Stammkneipe auf und so mancher, bislang eher unscheinbare Typ in unserer Clique, erntete von den übrigen auf einmal anerkennende Blicke, weil er seine Position in der High-

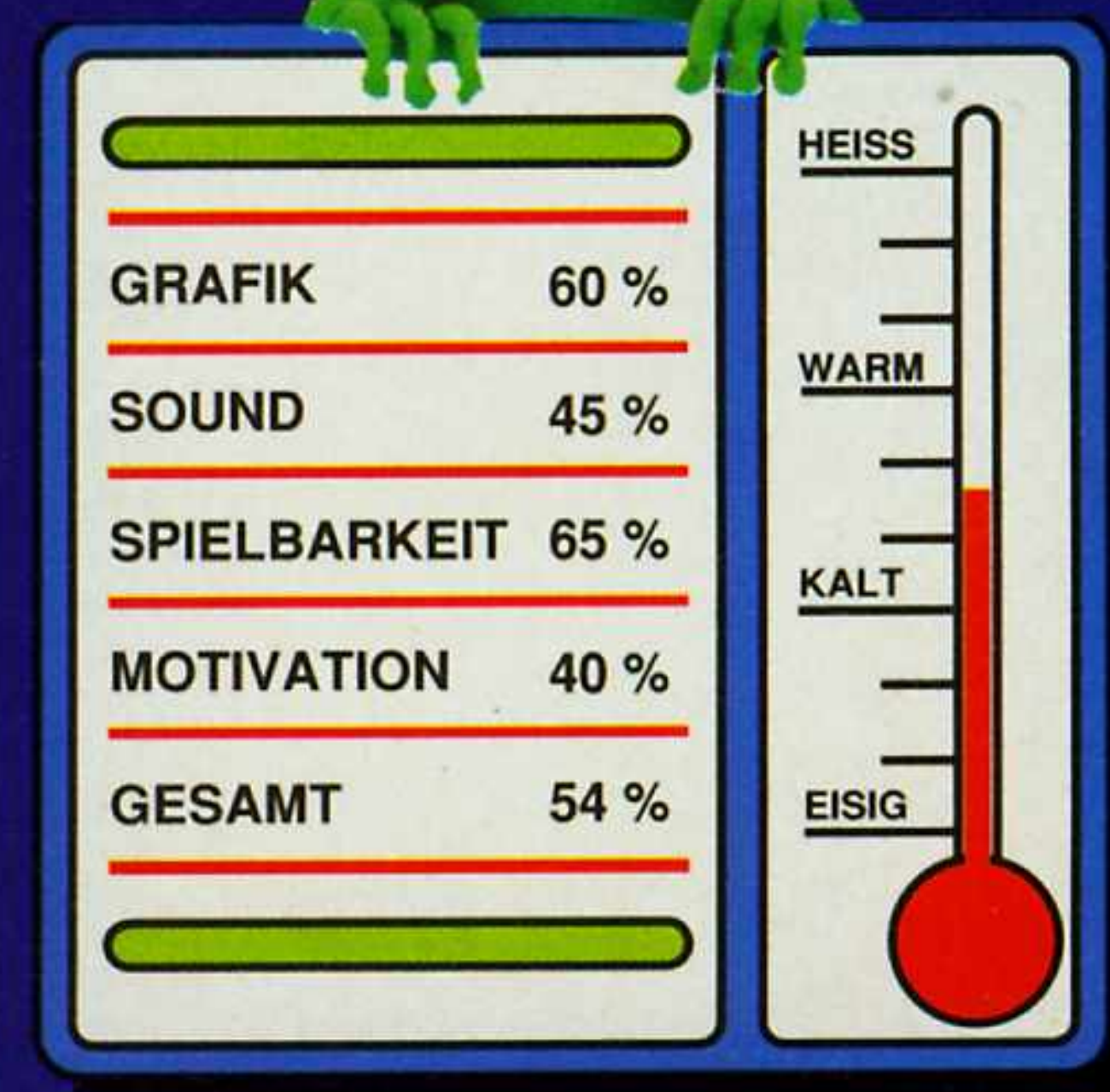
scoreliste behaupten konnte. Eines unserer favorisierten Games war unbestrittenmaßen Tashiro Nikishados "Space Invaders". Heute, anno 1991, sind sie als "Super Space Invaders" wieder zurückgekehrt, um erneut die irdischen Kolonien zu bedrohen. Nach dem ellenlangen, mit originell

gemachten Animationssequenzen bestückten Intro, war ich also mehr als gespannt, was nun so "super" bzw. "neu" an diesem Release sein soll. Nun, die "Invaders" kommen in ihren altbekannten, abschußwilligen Formationen heruntergescrollt. Du beschießt sie mit Deiner Kanone, die sich

lediglich horizontal bewegen läßt. Aha, die Grafik hat sich schon mal deutlich verbessert! Die Sprites sehen aus wie früher, was für einen romantischen Nostalgiker wie mich jedoch keinen Mangel darstellt. Zwischen den Options "Normal" und "Advan-

ced" besteht kein bemerkenswerter Unterschied. Die FX sind nach heutigen Gesichtspunkten mehr als mager. Immerhin "schieszen" sich geschickte Spieler durch 11 Level mit verschiedenen "Invader"-Formationen und Extrawaffen hindurch. Neben Dir am Joystick, kann auch noch ein Gleichgesinnter per Maus mitmischen. "Super Space Invaders" ist trotz neu untergejubelter Features das alte Ballerspiel geblieben und hat mir immer noch gut gefallen! Ob es jedoch die "heutigen" shoot 'em up-verwöhnten Computerkids vom Hocker reißen wird, bleibt abzuwarten...

Matze Ritz



Zwei galaktische Söldner, Veteranen des IPC-Eliteverbandes, einer Art Weltraumpolizei, befinden sich nach sechs gähnlangweiligen Monaten routinemäßigen Patrouillendienstes auf dem Rückflug zur Heimatbasis. Ihre Vorfreude auf den wohlverdienten Urlaub wird jäh durch einen neuen Einsatzbefehl unterbrochen.

ALIEN BREED

den. Das Dauerfeuer hört sich auch noch an wie eines und verdient es, über die Stereoanlage verstärkt zu werden. Als Nebengag befindet sich in der Box neben den beiden Gamedisketten auch eine Storydiskette, die Euch das komplette Intro mit exakten, allerdings nur schwarz-weißen Beschreibungen der Söldner, die Ihr ja schließlich verkörpert, sowie die Hintergrundstory erläutert - jedoch, Ladies und Gentlemen, in English! Dafür ist die Anleitung deutsch. Alien Breed ist von "Team 17" auf Amiga für Amiga konzipiert worden und läuft in 32 Farben mit 50 Bildern/sec. Daß dafür

braucht man wohl Schlüssel? - Na also! Um nicht irgendwann vor Euch eine Horde wütender Aliens und hinter Euch ein blödsinnigerweise verschlossene Tür zu haben. Andererseits sind energieverzehrende Kraftfelder, ätzende Säurepfützen und nissige Skorpione zu meiden. Auch den laufenden Triebwerken Eures Polizeiraumers würde ich nicht zu nahe kommen... Auf jedem Deck findet Ihr ein sogenanntes "Intex"-System, welches schlichtweg einen Materietransmitter darstellt. Damit habt Ihr die Möglichkeit, für den Gegenwert Eurer Credits effektivere Zusatzwaffen (u. a. ein Flammenwerfer, Raketen etc.), Munition, Pläne der Station zu kaufen, medizinische Hilfe zu bekommen, Euren Highscore zu überprüfen oder ein Extraleben zu ergattern. Als besonderen Gag, sozusagen als Computergame im Hauptprogramm, ist "Intex" in der Lage, zu Eurer Entspannung das gute alte Ping-Pong, den Urahn aller Videogames, zu laden. Der Blickwinkel des Spieles ist von oben, die etwas ungenaue und somit gewöhnungsbedürftige Steuerung erfolgt über Joystick. Die Grafik sieht arcademäßig aus - super die Mündungsflammen und Trefferwirkungen der Waffen! Das Scrolling wackelt allerdings etwas, aber was soll's. Dafür kann über die Musik nun wirklich nicht gemotzt wer-



ALIENS! ALIENS! Alles nur Schall und Rauch.



Das INTEX-Angebot des Tages.

mindestens 1 MB "requested" wird, ist logisch, wobei aber noch gesagt werden muß, daß der größte Teil des Ladevorgangs während des Spiels, unbemerkt vom Benutzer, von statten geht. Also, laßt die Aliens nicht zu dicht an Euch rankommen und ballert, was das Zeug hält, rät Euch Euer

Matze Ritz

Sigourney Weaver wäre mir auch lieber!



vorfinden, läßt das Grauen in ihnen hochsteigen... Die komplette Crew der Raumstation wurde von widerlichen Aliens (ihr alle kennt diese unfreundlichen Kameraden aus den gleichnamigen Filmen) niedergemetzelt. Was bleibt Euch übrig, als Euch Eurer Haut zu wehren, das Aliengezücht lauert überall! Neben der Eliminierung der Monstren, bekommt Ihr den Auftrag, unter anderem einen Computer in Section 6 des 1. Stockes zu reaktivieren, um Euch sodann den restlichen Stockwerken zu widmen. Während Ihr also die verschiedenen Decks durchkämmt, findet Ihr in den einzelnen Räumen Munitionsstreifen, First-Aid Päckchen, sowie Geld in Form von "Credits". Auch seht Ihr von Zeit zu Zeit Schlüssel auf dem Boden liegen, die unbedingt mitgenommen werden sollten. Was Ihr damit anstellen sollt? Hey Leute, wozu

Die Order lautet, eine streng geheime Forschungsstation in einem nahegelegenen Sektor des Alls zu checken, deren Funkkontakt plötzlich, aus unerklärlichen Gründen, abgebrochen ist. Was sie

GRAFIK	65 %
SOUND	60 %
SPIELBARKEIT	75 %
MOTIVATION	70 %
GESAMT	69 %



Nach gut einem Jahr erscheint nun die C64-Version von dem, auf den 16 Bit Rechnern sehr mäßigen, Geschicklichkeitsspiel CROWN.

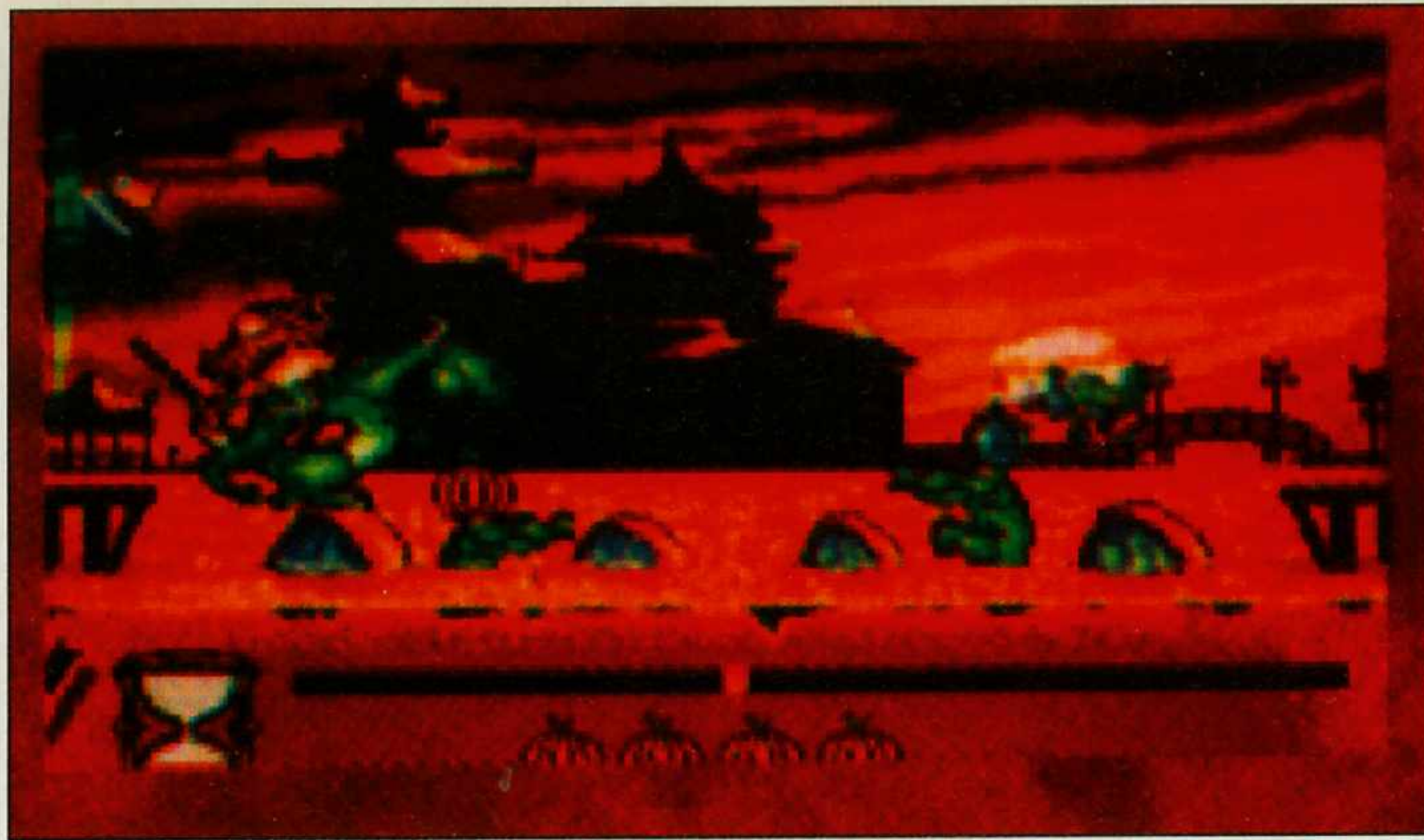
Die Story ist sehr originell. Auf einer Welt, die von sehr intelligenten Tieren bewohnt wird, wird jedes Jahr der König neu bestimmt. Um den Thron zu besteigen, muß man sich auf 6 Kontinenten in verschiedenen Geschicklichkeitsspielen bewähren.

Der erste Level spielt in England. Hoch zu Roß und bewehrt mit einer Lanze schlägt man sich über eine Brücke und sammelt Schilde ein. Nette Sprites und eine schöne Hintergrundgrafik können die monotonen restlichen Grafiken und das einfache Spielprinzip nicht



Wurde in der letzten Ausgabe die Version dieses Spiels für den Atari getestet, so sind diesmal die Versionen für den Amiga und C64 an der Reihe.

Für alle Erstleser hier noch mal eine Kurzbeschreibung: Bei diesem Spiel mußst Du Dir in bekannter Manier á la 'Ninja Warriors' oder 'Double Dragon' den Weg freimetzen. Auch bei diesen Versionen findet sich das bereits beschrie-



Von Stein zu Stein springen und Schilde sammeln.

vergessen machen. Originell wird es in Rußland. Als russischer Bär muß man den Tanz eines Mädchens nachmachen. Gutes Gedächtnis und Erfahrung in Senso sind in diesem durchschnittlichen Teil gefragt. Der Teil in England wurde in Japan wieder verwertet. Das Pferd wurde gegen einen Drachen und die Schilde gegen Treibmaterial ausgewechselt. Die restlichen Abschnitte in Indien und Arabien sind ebenso einfache Geschicklichkeits-

bene Intro. Im Gegensatz zum ST wurde hier nun auf die nervtötende Hintergrundmusik verzichtet. Stattdessen muß man sich mit nicht weniger nervigen Hintergrundgeräuschen abgeben. Zum Glück gibt es hiervon nicht zuviele. Auf dem Amiga ist die Grafik wenigstens um einiges besser geworden. Die Figuren nehmen etwa ein Drittel des ganzen Bildschirms ein und

tests mit netter Grafik. Der Schlußkampf auf der Insel kann als mäßiger International Karate-Verschnitt bezeichnet werden.

Alle Spielteile wurden technisch gut realisiert und mit netten Sprites und Hintergrundgrafiken versehen, doch es hapert an den einfachen Spielideen. Die Motivation setzt spätestens im

weisen sogar etliche Details auf. Auch das seitliche Scrolling erweist sich als erträglich. An die Qualität des Spielhallenautomaten kommt es jedoch auch hier nicht ganz heran. Irgendwie überkommt mich aber auch das Gefühl, zuwenig Spiel für zuviel Geld. Übrigens hatte mein kleiner Bruder das Spiel in einer knappen Stunde komplett durchgespielt.

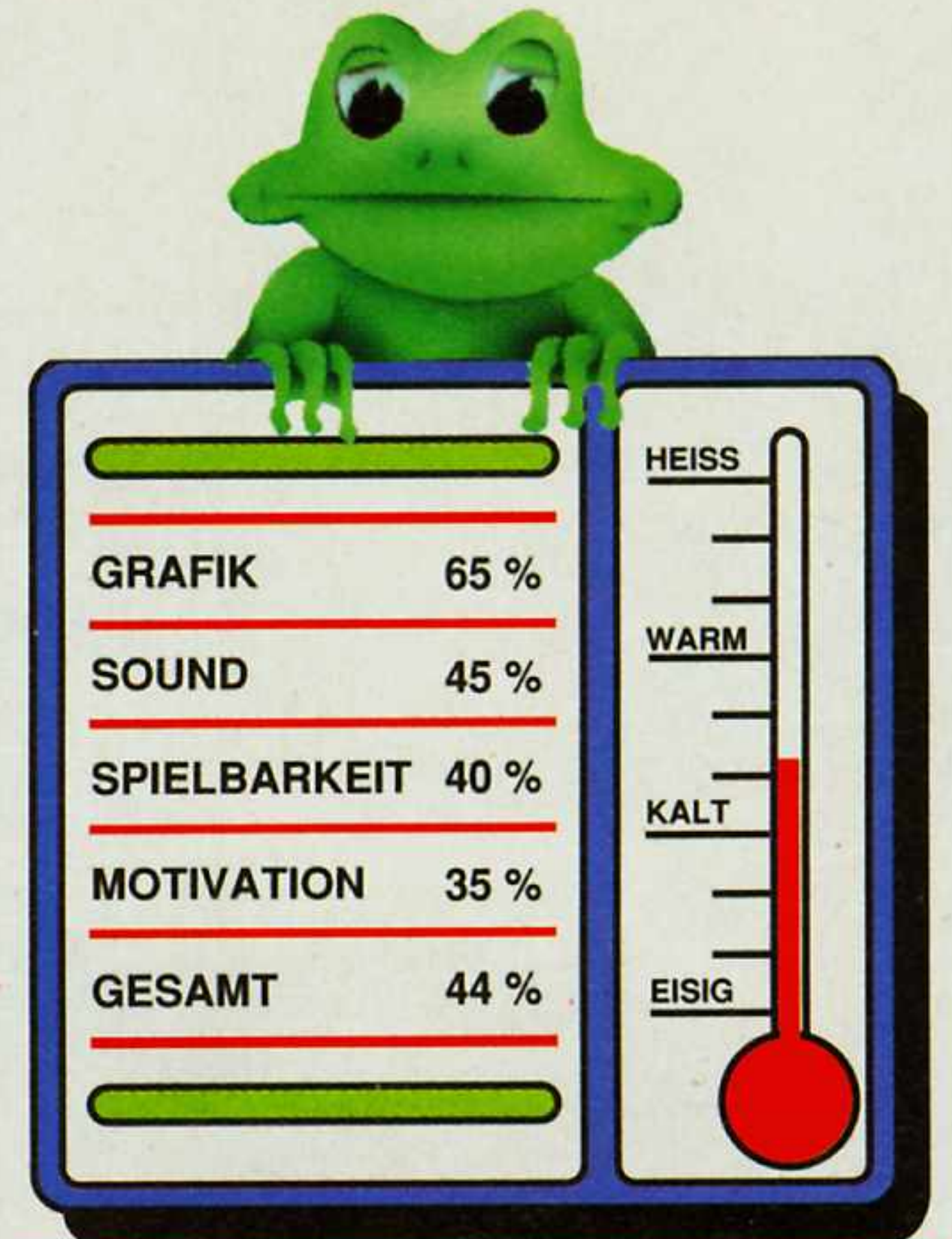
Dieter Kneffel



Häuserschluchten und Straßenschlachten.

dritten Abschnitt zum Tiefflug an. Spielerisch wiederholt sich das ganze und neue Ideen sind nirgends zu finden. Starbyte hat wesentlich lohnendere Programme im Angebot.

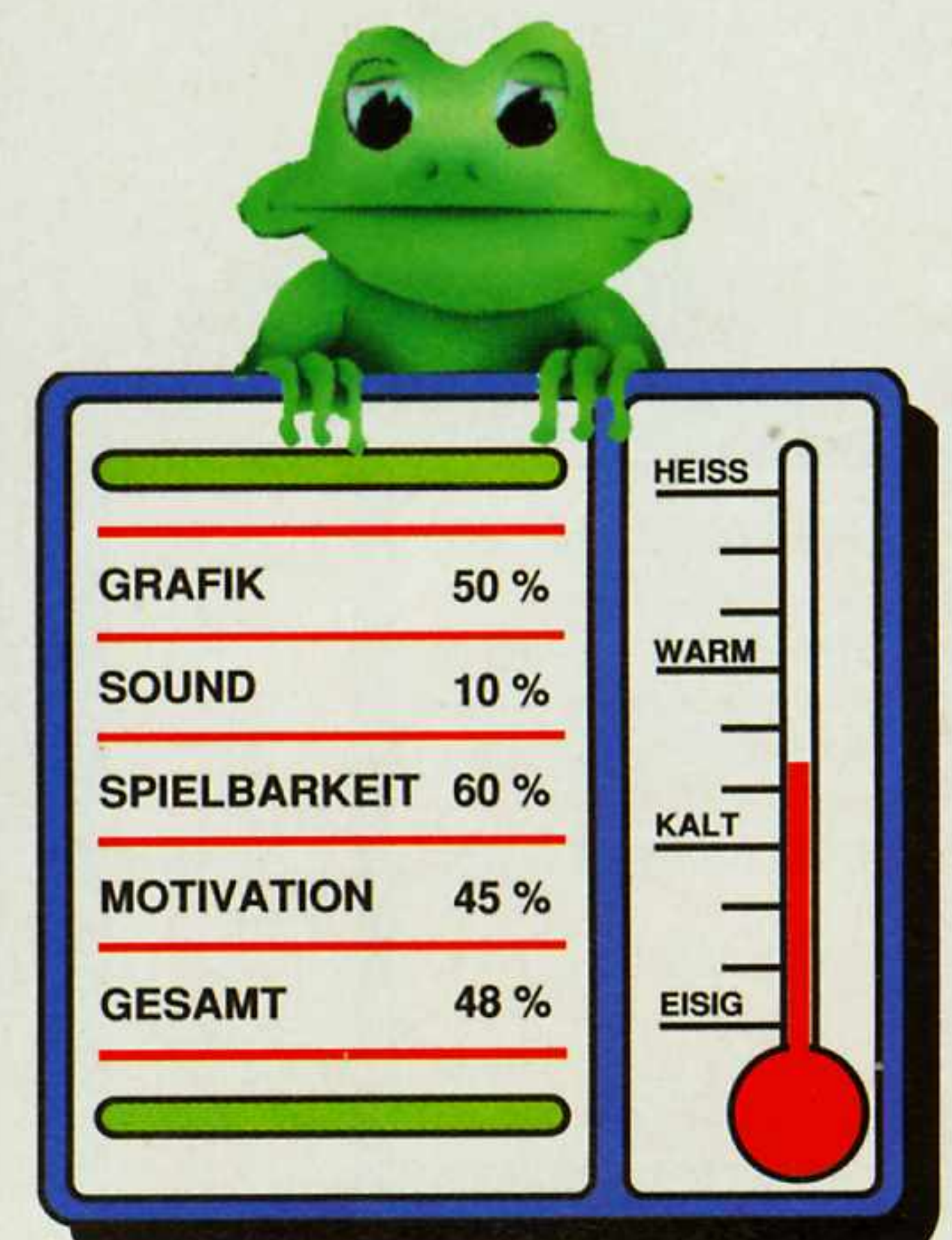
Hans Ippisch



C64

Die Grafik schöpft nicht alles Verfügbare aus, doch das Scrolling ist durchaus akzeptabel. Leider gehen, im Vergleich zum Amiga etliche Details der Figuren verloren. Wie auch beim Amiga gibt es hier ebenfalls nur Sound FX. Die FX auf dem C64 sind ziemlich identisch mit denen des Amiga. Das heißt, für den C64 ist der Sound mittelmäßig, für den Amiga jedoch kümmerlich.

45 %



GALAXY

COMPUTER- UND VIDEOSPIELE

AMIGA

*POPULOUS II*RED BARON*GRAND PRIX*

ATARI ST

*RAILROAD TYCOON*SILENT SERVICE II*

C64

*NORTH & SOUTH*ULTIMA VI*TURRICAN II*

IBM

*MONKEY ISLAND II*CIVILISATION*

GAMEBOY

*FINAL FANTASY I & II & ADV.*HYPERBOY*

SEGA GAME GEAR

*DONALD DUCK*GALAGA 91*NINJA GAIDEN*

SEGA MEGA DRIVE

*CD-ROM*DONALD DUCK*DEVIL CRASH*

SUPER FAMICOM

*JOE & MAC*GHOULS 'N GHOST*NOSFERATU*

PC ENGINE

*PC ENGINE DUO*RAIDEN*PRINCE OF PERSIA*

089/7605151

PLINGANSERSTR.26*8000 MÜNCHEN 70

Fachgeschäft: BWZ - Elektronik

Wandsbeker Chaussee 21, 2000 Hamburg 76

Motherboards 80286 12 Mhz bis 4 MB 148,00 80286 16 Mhz. bis 4 MB 181,00 80326 25 Mhz. NEAT b. 4 MB 319,00 80386 SX 25 Mhz. bis 16 MB 498,00 80386 25 Mhz. bis 8 MB 659,00 80386 33 Mhz. 64 K Cache 888,00 80386 40 Mhz. 64 K Cache 988,00 80486 33 Mhz. 256 Cache 1849,00	VGA Monitore VGA S/W 222,00 VGA S/W Samsung, SSI 249,00 VGA Color, 1024x768, 0.20dot 598,00 Samsung 1024 x 768, Color, SSI 749,00 Citizen 1024 x 768, Color, 0.26 dot 1099,00 Black Triniton Bildröhre 1298,00 NEC 3FG, Color, 15", SSI, Multis. 1698,00 NEC 4FG, Color, 15", SSI, Nonin.	Seagate Festplatten ST 157 A 3.5" 40 MB 368,00 ST 3096 A 3.5" 85 MB 568,00 ST 1144 A 3.5" 124 MB 698,00 ST 3144 A 3.5" 124 MB 799,00 ST 1239 A 3.5" 210 MB 1198,00 Maxtor Festplatten LXT 213 A 3.5" 210 MB 1299,00 LXT 340 A 3.5" 340 MB 2399,00	
Teac Floppylaufwerke 1,2 MB, FD 55 GFR 118,00 1,44 MB, FD 235 HF 98,00	Disketten 10er Pack 5,25" DSHD 8,95 3,5" DSHD 16,75 5,25" DSDD 5,90 3,5" DSDD 8,90 Sony 10MFD-2HD 2 MB 3,5" 19,90	Controller und I/O Karten AT Bus Controller 2 x HDD, 2 x FDD 29,50 AT Bus Controller mit S/S/P/G 59,50 AT Multi I/O Karte S/P/G 17,50 AT Multi I/O Karte S/S/P/G 24,50 SCSI Controller, Adapter 15428 549,00	Drucker Peacock + CSF 456,00 Citizen 124 D 549,00 NEC P 20 699,00 NEC P 30 877,00 NEC P 60 1249,00 NEC P 70 1550,00 HP IIIP 2398,00
Mäuse und Scanner Genius GM - D 320 38,00 Genius GM - F 302 75,00 Logitech Pilotmaus 75,00 Genitrack GK - T 320 129,00 Genius GS 4500 268,00	Reinigungsdisketten 5,25" od. 3,5" 8,90	Tastaturen MF2, leichter oder ohne Klick 64,00 Cherry, G81-3000 118,00	Kabel Floppy Kabel 12,90 MFK-Kabel 13,90 AT Bus Kabel 14,90 Drucker Kabel 1.8 6,75 Drucker Kabel 5 m 19,90 Drucker Kabel 10 m 25,90 Serial-Kabel 1.8 16,90 Monitorverl. 16,90 Tastaturverl. 9,90
Grafikkarten Hercules Komp. mit Druckerport 30,00 VGA 16 bit, 256 KB 79,00 VGA OAK 16 bit, 512 KB 98,00 VGA 1 MB Tseng ET 4000 Chip 198,00 VGA 1 MB Tseng 32768 Farben 350,00 VGA Speedstar, Plus 1 MB 468,00 VGA Speedstar, HI-Color 489,00 andere auf Anfrage	Gehäuse Klapp o. LED, 200 W., 3 x 5,25", 1 x 3,5" 138,00 Klapp m. LED, 200 W., 3 x 5,25", 1 x 3,5" 158,00 Mini m. LED, 200 W., 2 x 5,25", 2 x 3,5" 198,00 Big Tower m. LED, 230 W., 6 x 5,25" 278,00 andere auf Anfrage	Joystick Joystick Winner 909 26,90 Joystick Quickshot 113 24,95	Speicherbausteine DRAM 41256, 70ns 2,90 DRAM 44256, 70ns 8,90 SIP 9 x 256, 70ns 32,00 SIP 9 x 1, 70ns 88,00 SIMM 9 x 256, 70ns 29,90 SIMM 9 x 1, 70ns 85,00

PC Komplettsysteme - PC Komplettsysteme - PC Komplettsysteme - PC Komplettsysteme AT 80286/16 im Desktop Klappgehäuse, 1 MB Ram, 1 Teac Diskettenlaufwerk, 40 MB Seagate Festplatte VGA-Grafikkarte 256 KB, VGA s/w Monitor, MF 2 Tastatur, 102 Tasten, Controller, 2 HDD, 2 FDD mit S/S/P/G nur 1449,00	AT 80386/33, 64 KB Cache im Desktop Klappgehäuse, 4 MB Ram, 2 Teac Diskettenlaufwerke, 85 MB Seagate Festplatte, VGA-Karte 1 MB, ET 4000 VGA Color Monitor, MF 2 Tastatur, 102 Tasten, Controller, 2 HDD, 2FDD, mit S/S/P/G nur 3299,00	AT 80486/33, 256 KB Cache im Desktop Klappgehäuse, 4 MB Ram, 2 Teac Diskettenlaufwerke, 124 MB Seagate Festplatte, VGA-Karte 1 MB, ET 4000 VGA Color Monitor, MF 2 Tastatur, 102 Tasten, Controller, 2 HDD, 2FDD, mit S/S/P/G nur 4499,00
---	--	--

Netzwerke: z. B. für 3 User mit Drucker Deskjet 500 ohne Softwareinstallation:

Server (Workstation) mit: Mainboard 80486/33, 256 Cache, 8 MB Festplatte Fujitsu N 2623 SA Teac Floppys 3,5" und 5,25" Controller Adaptec 1542 B I/O Karte S/P/G VGA Grafikkarte VGA Colormonitor Samsung, SSI Cherrytastatur G 81 3000 Towergehäuse Softwaregehäuse Novell 2.2	2 Workstations mit je: 1 Mainboard 80386/33, 64 KB Cache, 4 MB 1 Slimline Gehäuse 1 VGA Grafikkarte 1 I/O Karte S/P/G 1 Cherrytastatur G 81 3000 1 VGA Colormonitor Samsung, SSI	Kompletter Preis inkl. Streamer, Netzwerkarten und Anschlußteilen nur 18.999,00 DM
---	--	---

Ladenöffnungszeiten: Mo-Fr 9 bis 18.30, Sa 10 - 13 Uhr, Tel.: 040 / 251 38 59 u. 250 97 99 Fax: 040 / 251 38 32
 Inh.: Dipl. Ing. W. Zeitschel, S. Barckmann und T. Wittke ** Händleranfragen unter Tel.: 040 / 250 16 14 **

PNN-Versand ab 50 DM zzgl. Porto und Verpackung/Irrtum und Preisänderung vorbehalten

PD & Shareware Pakete

- Game Pack I CGA**
Popcorn, Nyet II, Ford Sim.II, Stiker, Miramar, Fiesta Sim., Maze Cube, Jeep Sim. DM 25.00
- Game Pack II EGA / VGA**
Psion Chess, Cyrus Chess, Mühle12, Dame12, 5 Gewinnt, Mah Jongg, Pinball Games, Skat, Battle Fleet, Backgammon DM 25.00
- Game Pack III EGA / VGA**
Hugos House I + II, Last half of Darkness, Frac, Robot I + II, Quatris, Captain Comic, Dark Ages I, Perestroika DM 25.00
- Windows 3.0 Font Pack**
36 Schriftfonts DM 15.00
- Windows 3.0 ATM Font Pack**
Schriftfonts für dem Type Manager DM 15.00
- Windows 3.0 BMP Pack**
10 5.25" b.z.w.5 3.5" Disketten voll mit Hinter-grundbilder DM 25.00
- Windows Pack I**
Command Post, Showgif & Wingif, Metz Tools, Icondraw, Wintris, Fractal Paint, Paint Shop. Alles was man für Windows braucht! DM25.00
- Windows Utilities I**
7 5.25" b.z.w. 4 3.5" Disketten voll mit Utilities für Windows 3.0 DM 17.50

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 (EM) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> GS - Orte | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Perestroika (EM) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Frog - Copy (V) | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Commander Keen (EM) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Hausverwaltung | 8 Disk | <input type="checkbox"/> Battle Fleet (EM) | 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 (EM) | 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/EM) | 2 Disk |
| <input type="checkbox"/> Mega Cad V2.0 | 3 Disk | <input type="checkbox"/> Jeep Sim. (C/EM) | 2 Disk |
| <input type="checkbox"/> Banküberweisung | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Clone Invaders (C/EM) | 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/EM) | 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"/> Solittle | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> Aporia | 1 Disk | <input type="checkbox"/> Nyet II (Tetris) (H/C/EM) | 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/EM) | 1 Disk |
| <input type="checkbox"/> 4DOS V3.03 | 2 Disk | <input type="checkbox"/> Popcorn (C/EM) | 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

BUG BOMBER

Den totalen Fun verspricht das neue Game von Kingsoft, das nicht nur mit 1600 (!) Level aufwarten kann, sondern bei dem bis zu vier Spieler (gleichzeitig!) sich gegenseitig oder zusammen mit dem Computer durch ein Labyrinth jagen können.



Auch wenn die Aufstellungen zu Anfang mehr als einfach erscheinen, sollte jeder Spieler alle Möglichkeiten ausprobieren. Ab dem 10. Level geht es ordent-



Bombastisches Bug-Busting.

lich zur Sache, wenn die "Bugs" sich eine Art Intelligenz aneignen und durch die Gänge flitzen. Begleitet von ohrenbetäubenden Explosionen könnt Ihr Gänge und Gegner in die Luft sprengen - manchmal auch einen Verbündeten... Flammenwerfer, Minen, Blitze, Wände und eigene Roboter helfen wesentlich bei der Lösung eines Levels. Sobald alle Bugs vom Screen gesprengt sind, geht's zum nächsten Abenteuer. Trotz des aufregenden Gefechts sollte die Energieanzeige beachtet werden, denn jede Aktion kostet einen Teil des Energievorrats.

Als Besonderheit gibt es den 4-Spieler-Modus, bei

dem mittels Adapter (Extra zu bestellen) 4 Spieler gleichzeitig spielen können. Außerdem gibt es nach jedem 10. Level ein Passwort, mit dem bei einem erneuten Start an der gleichen Stelle fortgefahren werden kann.

Auch wenn das Spiel auf den ersten Blick vielleicht etwas unscheinbar aussieht, solltet Ihr Euch davon nicht täuschen lassen; Bug Bomber ist absolut fesselnd und hat Euch bald für Stunden an den Monitor gebannt (wie auch uns in der Redaktion...).

Der Schwierigkeitsgrad ist mittelmäßig und sollte auch Spielern mit zwei linken Händen keine größeren Probleme bereiten, da die ausführliche Anleitung doch schon alle Unklarheiten beseitigt.

Übrigens stammt die Musik vom Musikwizard Chris Hülsbeck und hört sich auch dementsprechend gut an.

Walter Konrad



SKY CABBY

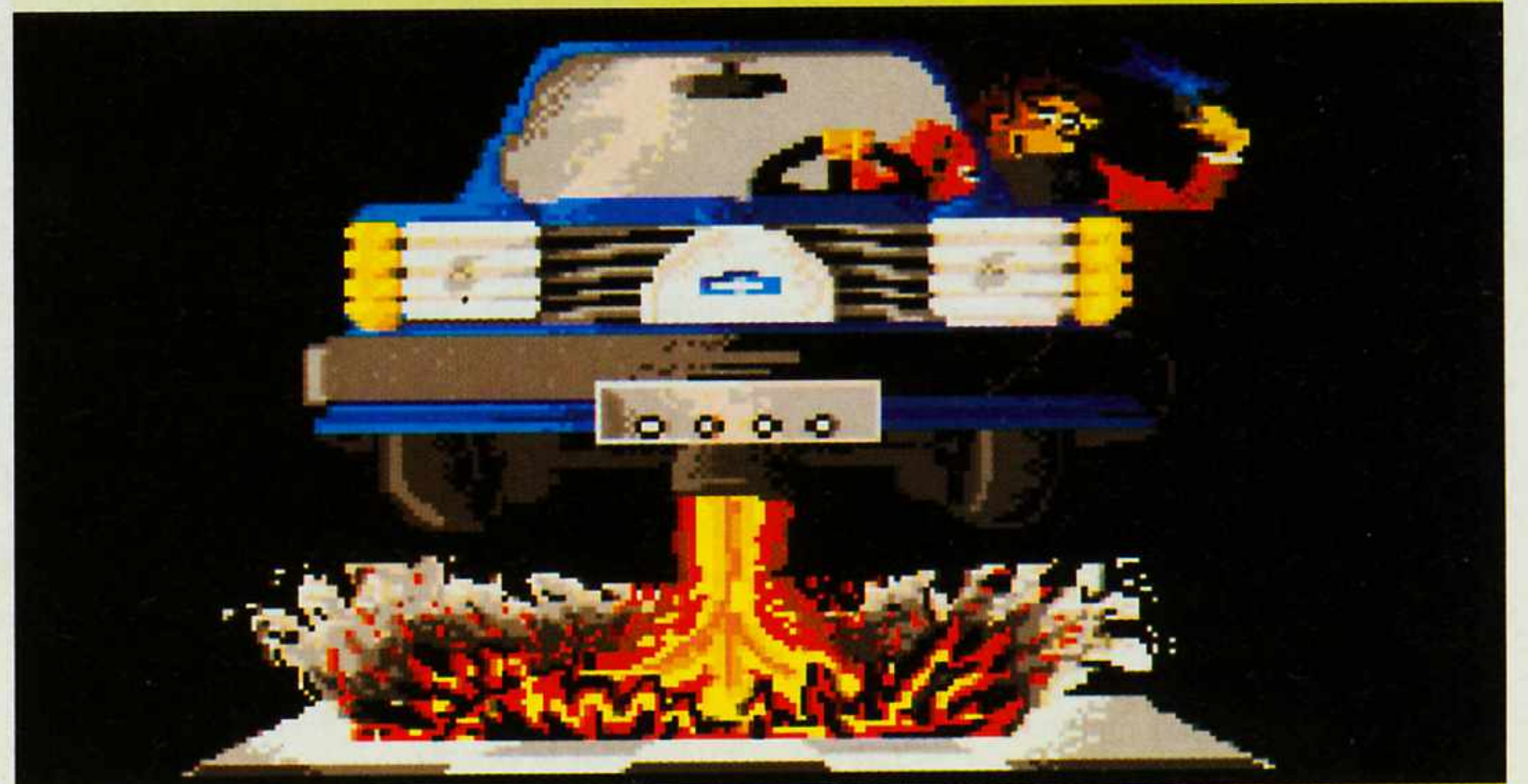
Taxi-Fahrer haben es in unserer heutigen Zeit schon ziemlich schwer. Was dieser Berufszweig in der Zukunft erlebt, hat Kingsoft versucht, mit Sky Cabby einzufangen. Ein Geschicklichkeitsspiel, das weit unter dem Durchschnitt angesiedelt ist.



Mit einem Raumgleiter sollt Ihr Kunden zwischen einzelnen Stationen befördern. Nur wer die Steuerung trotz Gravitation und zahl-

Spieler-Simultan-Modus und die speicherbaren Highscores sind zwar ein Lichtblick, können trotz des witzig animierten Vorspanns und den gelungenen Sounduntermalungen nicht über die groben spielerischen Mängel hinwegtäuschen, die das Spiel besitzt.

Ein Hauch von Motivation kommt erst gar nicht auf, darüber sind wir uns in der Redaktion einig. Traurig,



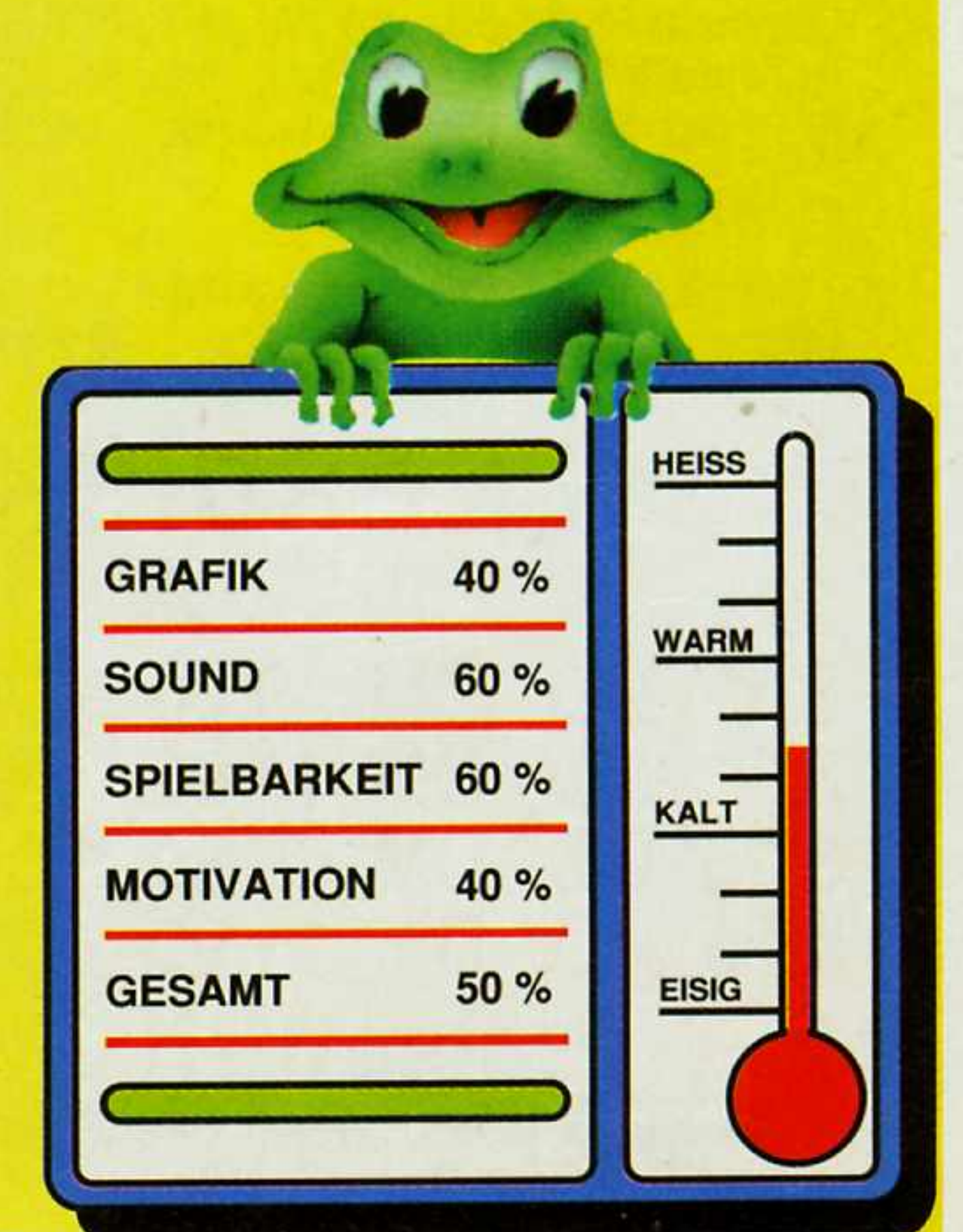
Nicht gerade zum Abheben: Sky Cabby.

reicher mehr oder weniger origineller Hindernisse beherrscht und seine Kunden sanft absetzt, kann ein anständiges Trinkgeld erwarten. Interessant ist der 2-Spieler-Modus, bei dem zwei Taxifahrer gleichzeitig versuchen sollen, sich gegenseitig die Kundschaft wegzuschnappen.

Die Grundidee entspricht haargenau der von Space Taxi (C64), es gibt kein Scrolling, dafür aber jede Menge miserable Animationen und sehr schlichte Hintergrundgrafiken (erinnert etwas an 8-Bit-Zeiten...). Der einstellbare Schwierigkeitsgrad, der 2-

daß für ein derartiges Spiel 80,- Märker auf den Tisch des Hauses gelegt werden sollen.

Walter Konrad



WETTEN, DASS...?

Nach Umsetzungen von Spielautomaten, Kinofilmen, Brettspielen kommen anscheinend nun Umsetzungen von Fernsehshows in Mode. Glücksrad machte den Anfang, der Deutschen liebste Fernsehkind "WETTEN DASS..." folgt nun auf dem C64.



Der Hauptbestandteil des Spiels sind natürlich die Wetten, von den es insgesamt fünfzehn gibt. Je nach Spielmodus können sich bis zu vier Spieler beteiligen. Bei der Generalprobe kann man sich vier Wetten aussuchen und der Reihe nach durchspielen, während bei der Abendshow die Wetten nach Zufall ausgewählt werden und vom Moderator angekündigt werden.

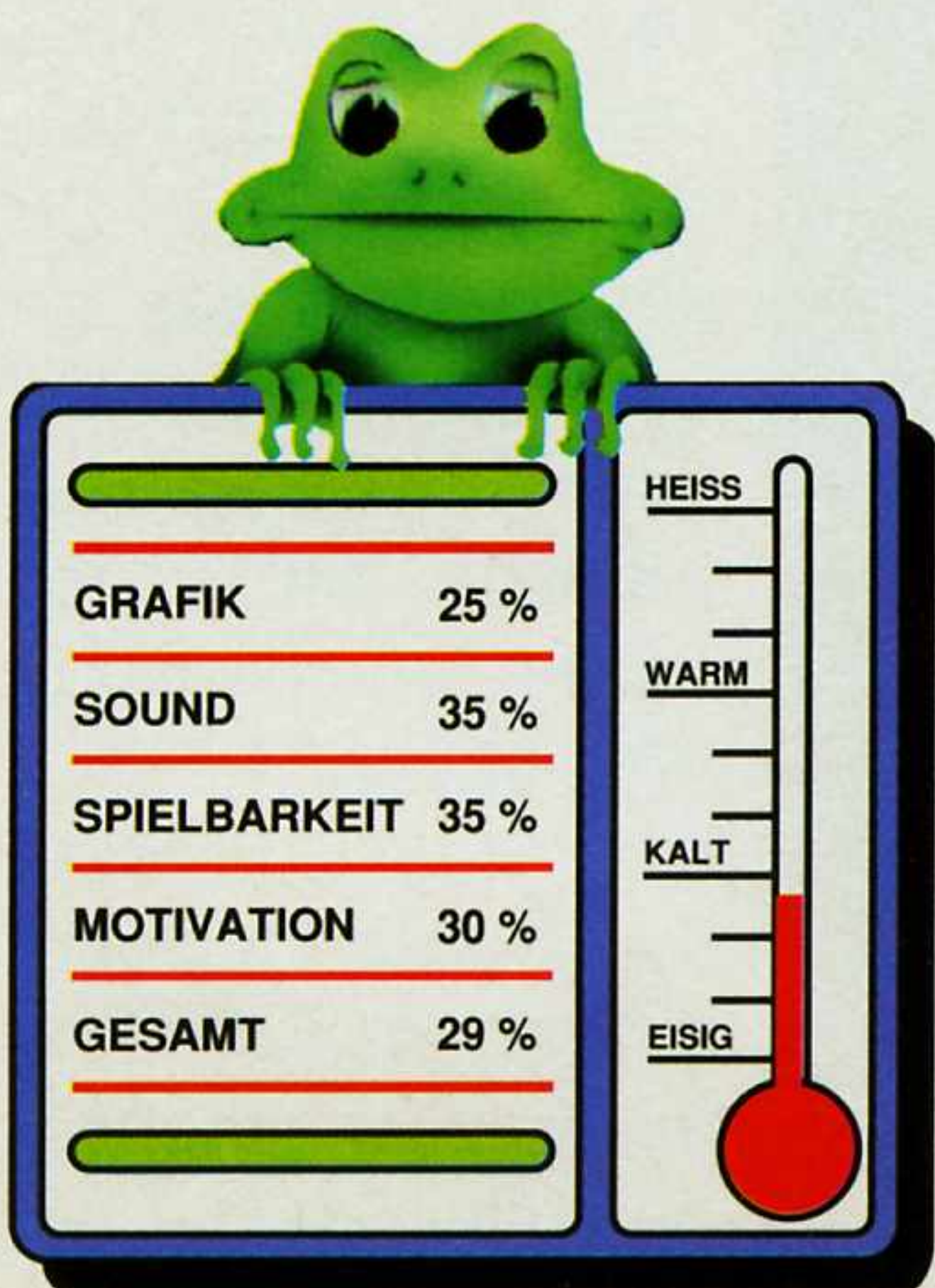


Wetten, daß die Show besser ist?

Diese Sequenz ist am Anfang noch ganz interessant, doch wenn man minutenlang dem Geplapper "zuhören" muß, das sich immer wiederholt, vergeht einem bald die Lust am Spiel. Die Wetten lassen sich unterteilen in Außen- und Erkenn-Wetten. Die Erkenn-Wetten, die am häufigsten vorkommen, stellen dem Spieler, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad, bis zu fünf-

zehn Bilder vor, die es wiederzuerkennen gilt. Die Grafiken lassen hier sehr zu wünschen übrig: Blockige und mit scheußlichen Farbtönen gemalte Bauchnabel, Kuh-Euter und Landkarten soll man wiedererkennen. Das Ganze wird jedoch von den Außenwetten noch unterboten. Die Grafiken erinnern mich an 1984, als "Fort Apocalypse" zu den Rennern zählte. Primitive Geschicklichkeitstests, in dem es z. B. einen Hubschrauber zu steuern gilt, verführen einen zum herzhaften Gähnen vor dem Bildschirm. Dadurch, daß bei dem Abendshow-Modus noch per FRED der Wettkönig gekürt wird, verhilft der Motivation auch nicht zum entscheidenden Durchbruch. Glücksrad war als Computerversion ganz unterhaltsam, doch "WETTEN, DASS..?", das Computerspiel, sollte vom ZDF lieber verboten werden. Es könnte nämlich sinkende Einschaltquoten hervorrufen.

Hans Ippisch



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



Warum wurde gerade Dir, in Gestalt von Simon Kurtz, dem ranghöchsten Agenten der Abteilung 6, ein einfacher Kurierauftrag nach Berlin gegeben? Das ist doch wohl eher eine Sache für die Azubis.

Als Du Dich jedoch aus dem Keller eines Hinterhauses in einer verrufenen Londoner Gegend befreien kannst, wird Dir bewußt, daß die Kerle Deine Geheimdokumente, und was wohl noch schlimmer ist, Deinen Ferrari haben.

Als Du den Vorfall an Deine Abteilung meldest, merkst Du zu allem Überfluß auch noch, daß Dir Deine eigenen Leute auf den Fersen sind. Deine einzige Chance

besteht nun darin, die Geheimpapiere zu finden und ordnungsgemäß abzuliefern, um Deine Vorgesetzten milde zu stimmen. Zum Glück funktioniert ja noch das Zielverfolgungsgerät im geraubten Aktenkoffer. Da das Signal immer schwächer wird, ist es höchste Zeit, die Verfolgung aufzunehmen.

Du schnappst Dir also die nächstbeste Maschine, die gerade zu finden ist und braust hinterher. Die Jagd mit dem Motorrad führt Dich zuerst an den Ärmelkanal, wo es dann mit einem Jetski übers Wasser geht. In Frankreich angekommen, geht es gleich mit einem Porsche weiter, den Du auch in Spanien noch fährst. Von Spanien aus geht es dann mit dem Motorboot über das Mittelmeer weiter nach Itali-

OUT RUN EUROPE



en, wo Du Dich endlich wieder in Deinen Ferrari setzt. Schließlich führt Dich der Weg von Italien nach Deutschland, wo dann das Finale stattfindet.

Ganz so ohne Hindernisse geht es natürlich nicht. Schließlich hast Du noch Deine Verfolger auf dem Hals, die versuchen, Dich von der Straße abzu drängen bzw. zu versenken.

Auf die Schaltung wurde diesmal gänzlich verzichtet, stattdessen hast Du ein paar "Boost Token", die ganz nützlich sind, um Deinen Verfolgern zu entkommen. Leider hast Du aber nur insgesamt 5 Stück davon, und es erweist sich als ziemlich schwer, zu-

sätzliche Boost-Kanister von der Straße aufzusammeln. Im Wasser muß Du Hindernissen, wie etwa Leuchttürmen oder Treibgut ausweichen. Um es Dir auch hier etwas zu erleichtern, hast Du fünf Raketengeschosse, die Dir mit etwas Geschick den Weg ebnen.

Die Grafik präsentiert sich gewohnt gut, ebenso die animierten Zwischensequenzen. Auch am

Sound läßt sich nichts aussetzen, vielmehr kann man sogar für längere Zeit zuhören. Nur bei den alternativ anwählbaren Hintergrundgeräuschen hatte ich den Eindruck, daß etwas gespart wurde. Stellenweise erweist sich das Spiel zwar nicht immer als leicht, dennoch garantiert Out Run Europa viel Arcadespaß für das heimische Wohnzimmer.

Dieter Kneffel

ST

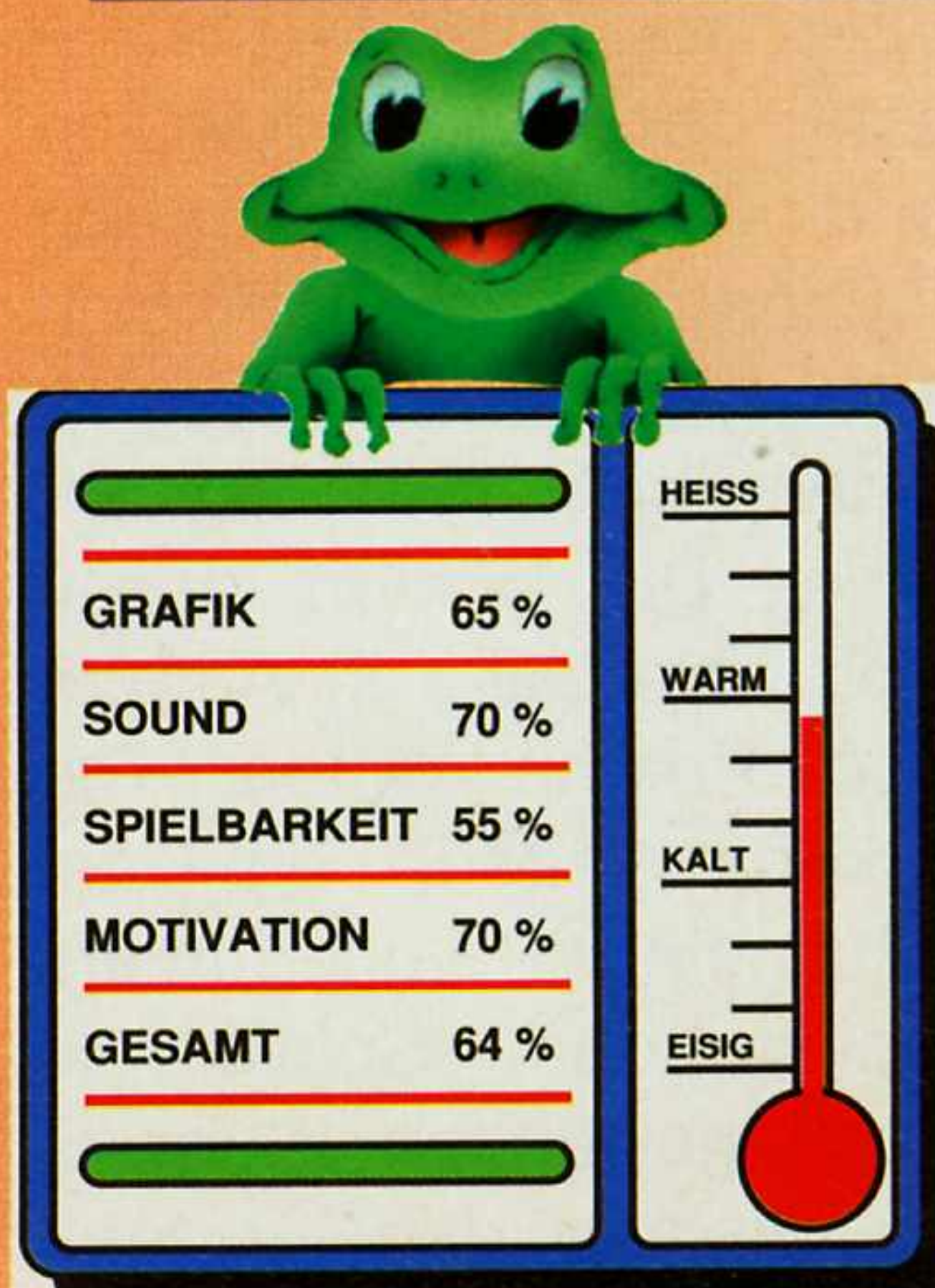
Die Grafik gleicht der des Amiga, nur beim Sound müssen hardwarebedingt einige Abstriche hingenommen werden.

Im Unterschied zum Amiga ist die Steuerung exakter, wodurch das Spiel um einiges attraktiver wird.

63 %



Verkehrssünder? Andere Länder, andere Sitten.



SUPER SEGA COMPILATION

An dieser Stelle möchte ich Euch eine wirklich interessante Compilation von US-Gold vorstellen. Wie der Name schon vermuten läßt, sind alle fünf Spiele von Sega: Super Monaco G.P., Crack Down, ESWAT, Golden Axe und Shinobi.

REVIEW



Golden Axe



ESWAT



Super Monaco GP



Bei Super Monaco Grand Prix handelt es sich um ein schönes Autorennen. Eigentlich wundert es mich, was ein Autorennen zwischen diesen ganzen Metzelspielen zu suchen hat. Auf alle Fälle stellt es eine gute Abwechslung zu den anderen Spielen dar. Nette Grafiken und schnelles, weiches Scrolling sprechen für dieses rasante Spiel.

Aufgabe bei Crack Down ist es, die Replikanten auszuschalten. Dazu mußt Du

Helmi sagt:
Super
Compilation!



ihre Kasernen und Anlagen sprengen. Dieses Spiel ist sowohl für einen, als auch für zwei Spieler programmiert, da jeder Spieler eine Bildschirmhälfte für sich hat. Auf der Landkarte darüber siehst Du sowohl Deine, als auch die Position Deines Mitspielers. Zwar ist die Grafik nicht ganz so anspruchsvoll, doch wenigstens ist das Scrolling recht sauber. Der Sound ist eher mittelmäßig. Wie auf dem Screenshot zu sehen ist, blickst Du von oben auf Deine Figur.

Beim Spielen von ESWAT wirst Du Dich unweigerlich an Robocop, das Spiel, erinnern. Sowohl die Hintergrundgeschichte, als auch das Spiel sind ziemlich mit Robocop verwandt: Kriminelle laufen Amok, und Du, als Mitglied der Cyberpolizei, mußt wieder Recht und Ordnung herstellen. Der vielleicht einzige Unterschied besteht darin, daß hier zwei Spieler gleichzeitig am Geschehen teilnehmen können. Auch die Grafik entspricht etwa der von Robocop, lediglich die Figuren sind etwas größer. Fragt sich nur, wer von wem abgekupfert hat?!

Den Namen Golden Axe hat jeder wohl schon einmal

gehört. Dieses Spiel ist sicherlich ein Argument für den Kauf dieser Compilation. Der böse Death Adder hat den König samt Königstochter und, was wohl noch gravierender ist, die goldene Axt geraubt. Du bist natürlich wieder der einzige, der den Herrscher von Yuria befreien kann. Also nichts wie los. Auf Deiner Reise zu dem Versteck des Bösen stellen sich Dir die schrecklichsten Kämpfer in den Weg. Ein barbarisches Gemetzel beginnt. Durch seine bestechende Grafik und Geschwindigkeit gehört dieses Spiel sicherlich zu den besten seines Genres.

Letztes Spiel in dieser Compilation ist Shinobi - ebenfalls schon ein Klassiker. Die aufgeblasene Story zu diesem Spiel hört sich an, wie ein mieser Kinofilm. Auch das Spiel reißt einen nicht gerade vom Hocker. Ruckeliges Scrolling macht dieses Spiel nicht besonders angenehm. Vielleicht findet ja der eine oder andere Ninja-Fanatiker einen Gefallen daran, für die Mehrheit dürfte dieses Spiel aber weniger interessant sein. Mag sein, daß Shinobi bei seiner Erstveröffentli-

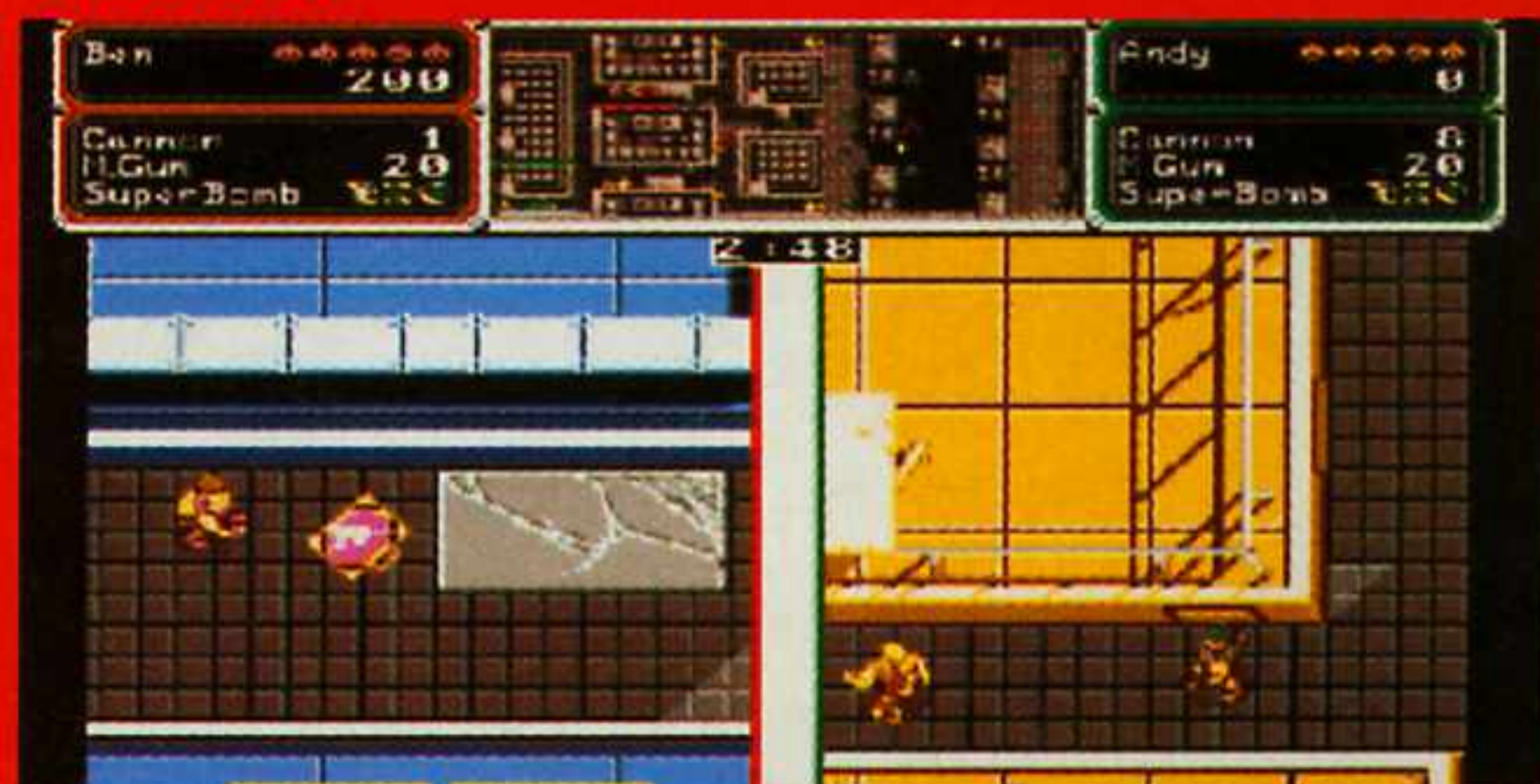
chung neue Aspekte brachte, doch die sind heutzutage überholt.

Dieter Kneffel

Super Monaco GP:	80%
Crack Down:	65%
ESWAT:	65%
Golden Axe:	80%
Shinobi:	50%



Shinobi



Crack Down



ESWAT

SUPER SIMPACK

Samplern ist meist zu eigen, daß verstaubte Ladenhüter unter neuer Aufmachung im Sammelpack noch mal verramscht werden sollen, und zwar nach dem Motto "Quantität vor Qualität". Dies ist auch beim "Super Sim Pack" von U.S. Gold der Fall. Die sogenannte



International 3D-Tennis

Action-Simulation "Airborne Ranger" und das öde "Crazy Cars II"-Autorennen sind ja nicht mal mehr als "Klassiker" brauchbar. "International 3D Tennis" von Sensible Software konnte ich beim besten Willen nicht zum Laufen bringen. Einzig "Italy 1990" von U.S. Gold konnte meine Motivation etwas hervorkitzeln.

Obwohl den Programmen von Microprose sonst äußerst wohlgesonnen, kam mir das Uralt-Spiel "Airborne-Ranger" mit seinen dumpfen Farben, seiner Strichmännchen-Grafik und miesen FX, wie ein längst vergessenes Relikt aus den Urzeiten der Compi-Games vor. Wen's trotzdem interessiert: Der Ranger kann, nachdem er seine Söldner-Ausrüstung, bestehend aus dem üblichen M-16, einer Bazooka,

• Airborne Ranger • Crazy Cars II • International 3-D Tennis • Italy 1990

Amiga
U.S. Gold
ca. DM 90,-

einem Messer, diversen Explosivmittelchen, sowie dem bitter benötigten Verbandspäckchen zusammengestellt hat, zwischen zwölf verschiedenen Missionen wählen. Dabei müssen unter anderem Pipelines und MUN-Depots zerstört, kriegsgefangene Kameraden befreit und gehei-



Airborne Ranger

me Flugzeugentwicklungen gegnerischer Schlauköpfe ausspioniert werden. Auf dem Markt ist bzw. war Airborne-Ranger, wie auch die anderen in diesem Sim Pack enthaltenen Spiele in einer C-64, Amiga, Atari-ST und PC-Version erhältlich. Bei Crazy Cars II mußt Du mit Deinem radarunterstützten Ferrari F 40 eine Autoknackerbande, deren Mitglieder samt und sonders korrupte Polizisten sind, über diverse US-Highways jagen. Mittels Landkarten kannst Du Dich auf den kotzlangweiliggleich aussehenden Straßen orientieren. "Ehrliche" Cops, die in Dir lediglich einen

Verkehrsröwdy sehen, wollen Dich mittels Straßensperren aufhalten. Die Joystick-, Tastatur- oder Cursorsteuerung ist äußerst wackelig, ein eigentlich obligatorisches Motorengerüll ist leider nicht zu hören, dafür nur nerviges Martinshorngeläule, Musik gibts nur anfangs. Die Grafik ist zwar besser als bei Airborne-Ranger, lockt heutzutage aber auch keinen mehr vor die Hütte. Tja, nachdem's ja wie vorhin schon erwähnt mit "International 3-D Tennis" nun



Crazy Cars II

überhaupt nicht klappte, bleibt also noch "Italy 1990" übrig. Mit diesem Sportprogramm kannst Du die 90er WM in Rom mit authentischen Mannschaften nachvollziehen und zur Ab-

wechslung ´mal die Argentinios gewinnen lassen. Das Spiel selbst läuft originalgetreu vom Anstoß bis zum Tor ab, bei Fouls gibts die "beliebten" Kärtchen unterschiedlicher Couleur. Deinen Spielern hauchst Du über den Joystick Leben ein, "kicken" kannst Du mittels Feuerknopf. "Italy 1990" hat mir von allen vier im "Super" Sim Pack enthaltenen Spielen mit Abstand noch am besten gefallen. Ich muß Euch jedoch bei diesem 90-DM-Multi anraten, Euer sauer verdientes Geld, woanders besser anzulegen.

Matze Ritz



Italy 1990

AIRBORNE RANGER	19 %
ITALY 1990	57 %
CRAZY CARS II	27 %
3D-TENNIS	KEINE WERTUNG
GESAMT	35 %

THE CYCLES



Die Motorradsaison ist beendet, Helmut Bradl wurde nicht Weltmeister, und "The Cycles", die Motorradsimulation erscheint nun auf dem C64. Accolade hat dabei gute Arbeit geleistet. Wer "GRAND PRIX CIRCUIT" kennt, weiß eigentlich auch über "THE CYCLES" bescheid. Viele Einstellmöglichkeiten sorgen für eine langanhaltende Motivation. Nachdem man

sich für eine der drei Motorradklassen entschieden hat, stehen entweder Training, ein einzelnes Rennen oder eine komplette Meisterschaft bevor. Der Schwierigkeitsgrad kann von Amateur bis Profi eingestellt werden. Am interessantesten ist es natürlich, eine ganze Saison durchzuspielen, bei der selbstverständlich Spielstände gespeichert werden können. Vor jedem Rennen muß man im Training versuchen, sich durch eine gute Rundenzeit einen Platz in den vorderen Startreihen zu sichern. Je weniger man überholen muß, desto sicherer sind die Punkte für die Fahrerwertung. Die Steuerung ist exzellent gelungen. Das Gefühl sich in die Kurve zu legen wird per-



The Cycles auf den Spuren von Helmut Bradl

fekt vermittelt. Die richtige Kurventechnik ist der Schlüssel zum Sieg. Die Grafik ist zwar nicht zu flott, auch das schön gezeichnete Panorama scrollt ruckelnd, doch das Fahrgefühl ist trotzdem sehr realitätsgetreu. Der Sound bietet keinen Grund zur Klage, könnte jedoch besser sein und mehr Melodien enthalten. Für Rennspielfans mit Sicherheit eine sehr lohnenswerte Anschaffung.

Hans Ippisch

GRAFIK	70 %
SOUND	60 %
SPIELBARKEIT	80 %
MOTIVATION	80 %
GESAMT	75 %

HEISS
WARM
KALT
EISIG

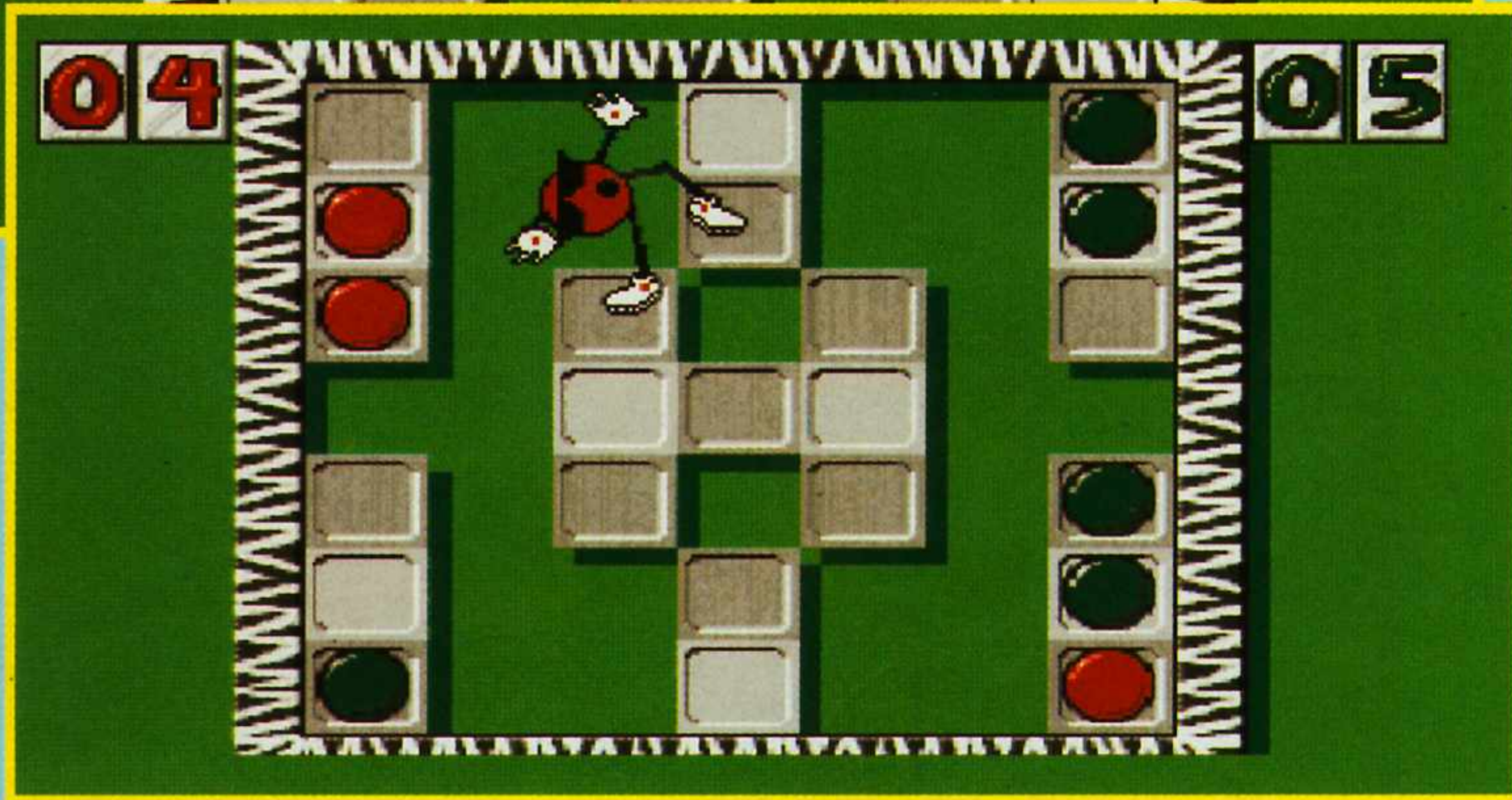
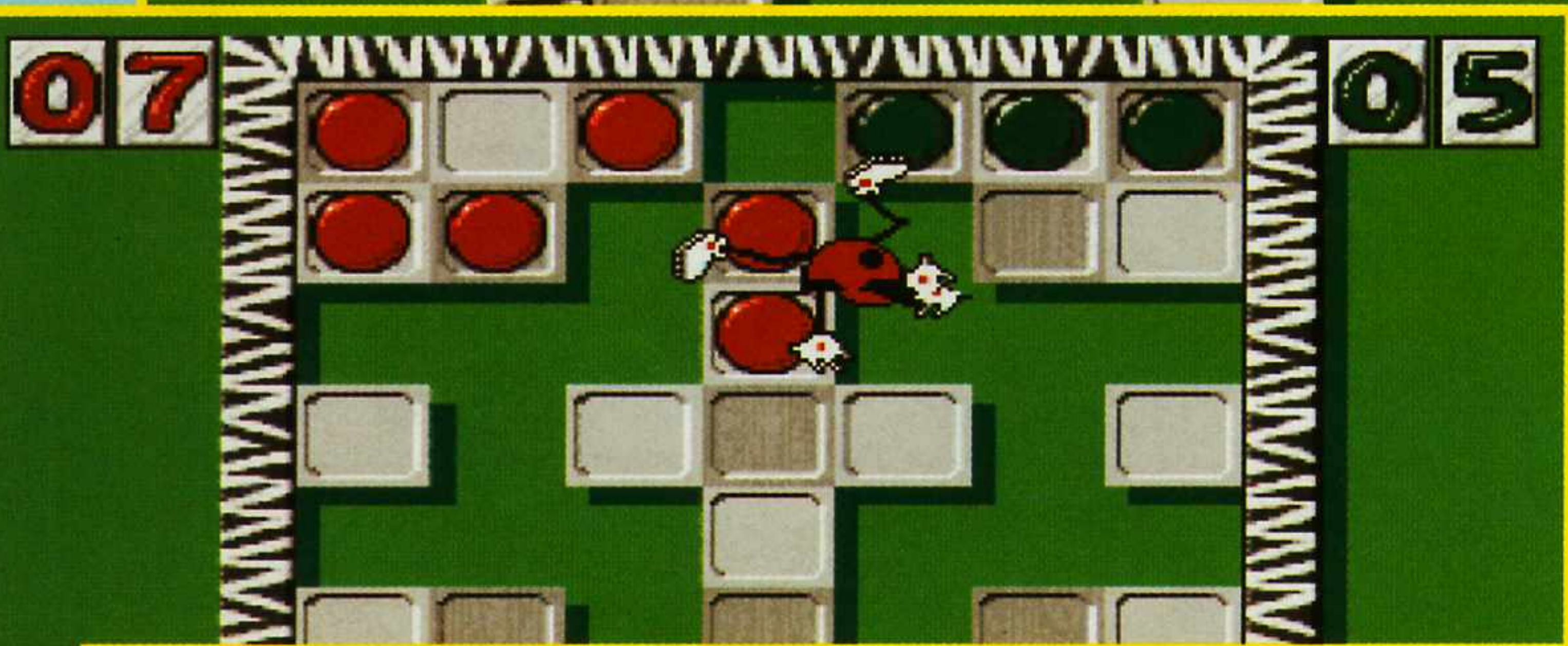
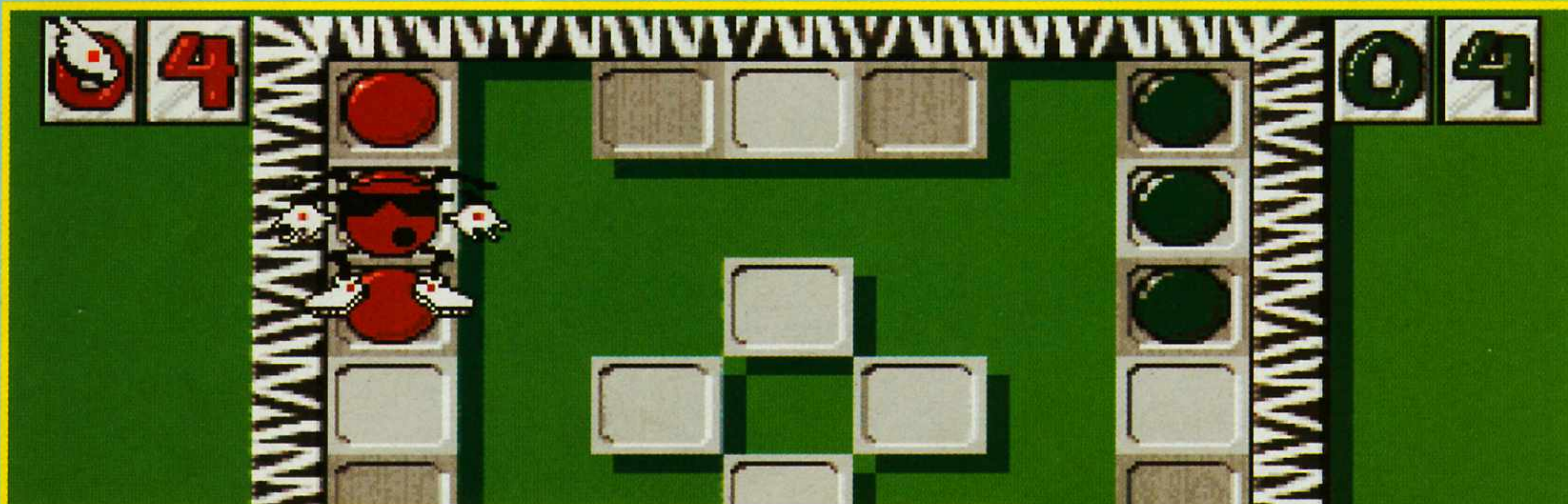
REVIEW

AFFENSTARK!

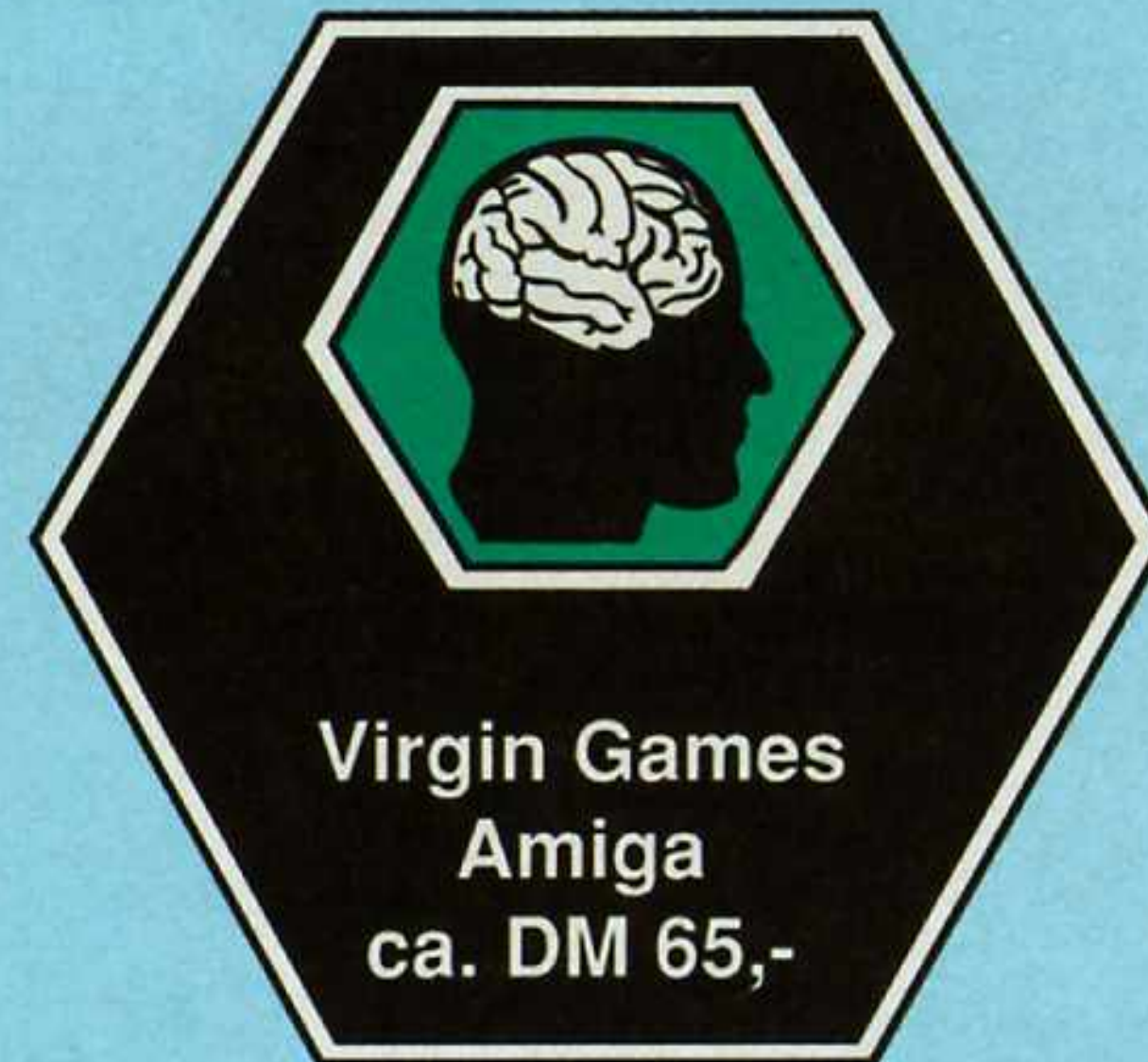
Ab 20.12. im Zeitschriftenhandel.

Bei diesem müheartigen Denkspiel tritt entweder ein Spieler alleine gegen den Compi in neun verschiedenen Schwierigkeitsstufen an, oder es nehmen bis zu vier Gegenspieler teil.

SPOT



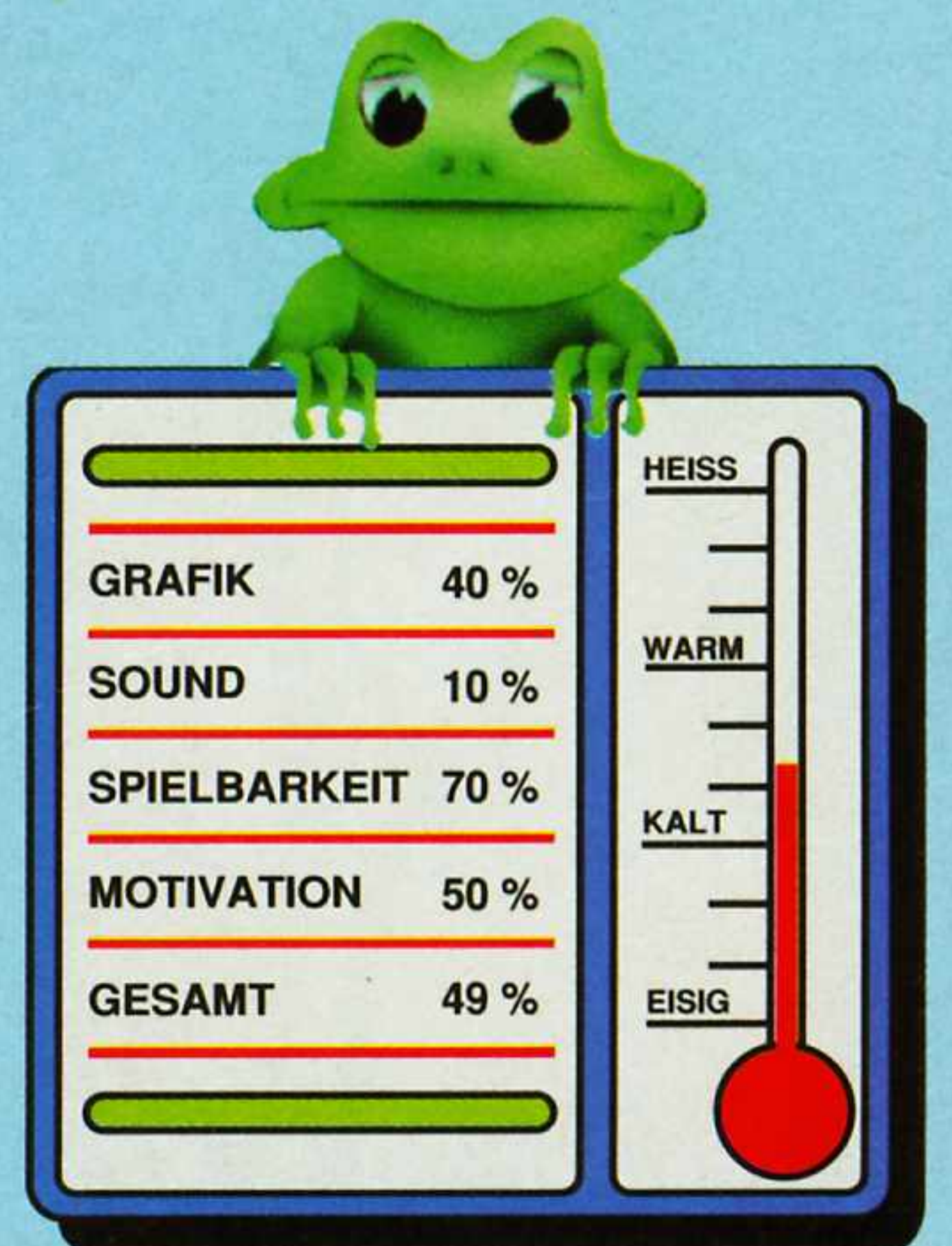
Nein, das ist nicht die Fahrschulstunde über Ampelschaltung.



Der Sinn des Games besteht darin, von den 49 vorgegebenen freien Feldern, möglichst viele mit Steinen der eigenen Farbe zu füllen. Das Gemeine daran ist, daß

die lieben Mitspieler durch Besetzen der Felder neben Deinen Steinen dieselben in ihre eigenen Farben "umklonen". Umgekehrt hast Du die Möglichkeit, Dir ebenfalls gegnerische Steine einzuheimsen. Damit das ganze nicht ewig dauert, können sechs verschiedene Zeitlimits gewählt werden, das Setzen einer Bedenkzeit ist ebenfalls möglich. Eine witzig animierte Spot-Figur, die aber auch ausgeschaltet werden kann, zeigt an, welcher Mitspieler gerade "dran" ist und führt auf komische Art den jeweiligen Zug aus. Spielregeln werden nie verletzt - beim etwaigen Versuch ertönt ein durchdringender Warnton. Das Programm verlangt nach 1 MB-Speicher. Die farbigen "Steine" werden durch die Maus, die Tastatur oder mittels Joystick gezogen. Die Musik ist leider megaätzend, wenigstens gibt's eine deutsche Spielanleitung. Solange man Spot lediglich als ein für den Computer konvertiertes Brettspiel ansieht, kann das Game ganz lustig werden.

Matze Ritz



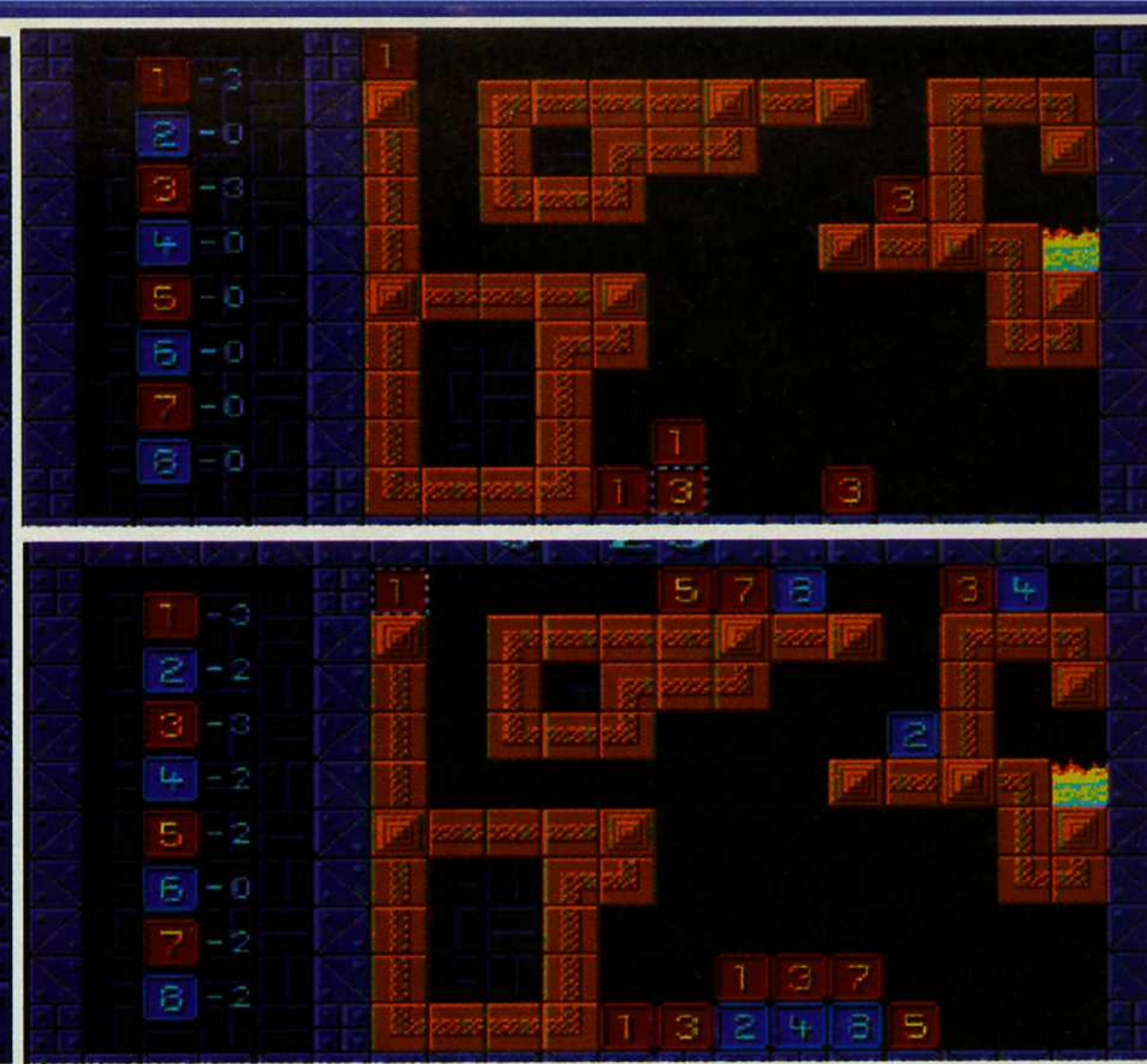
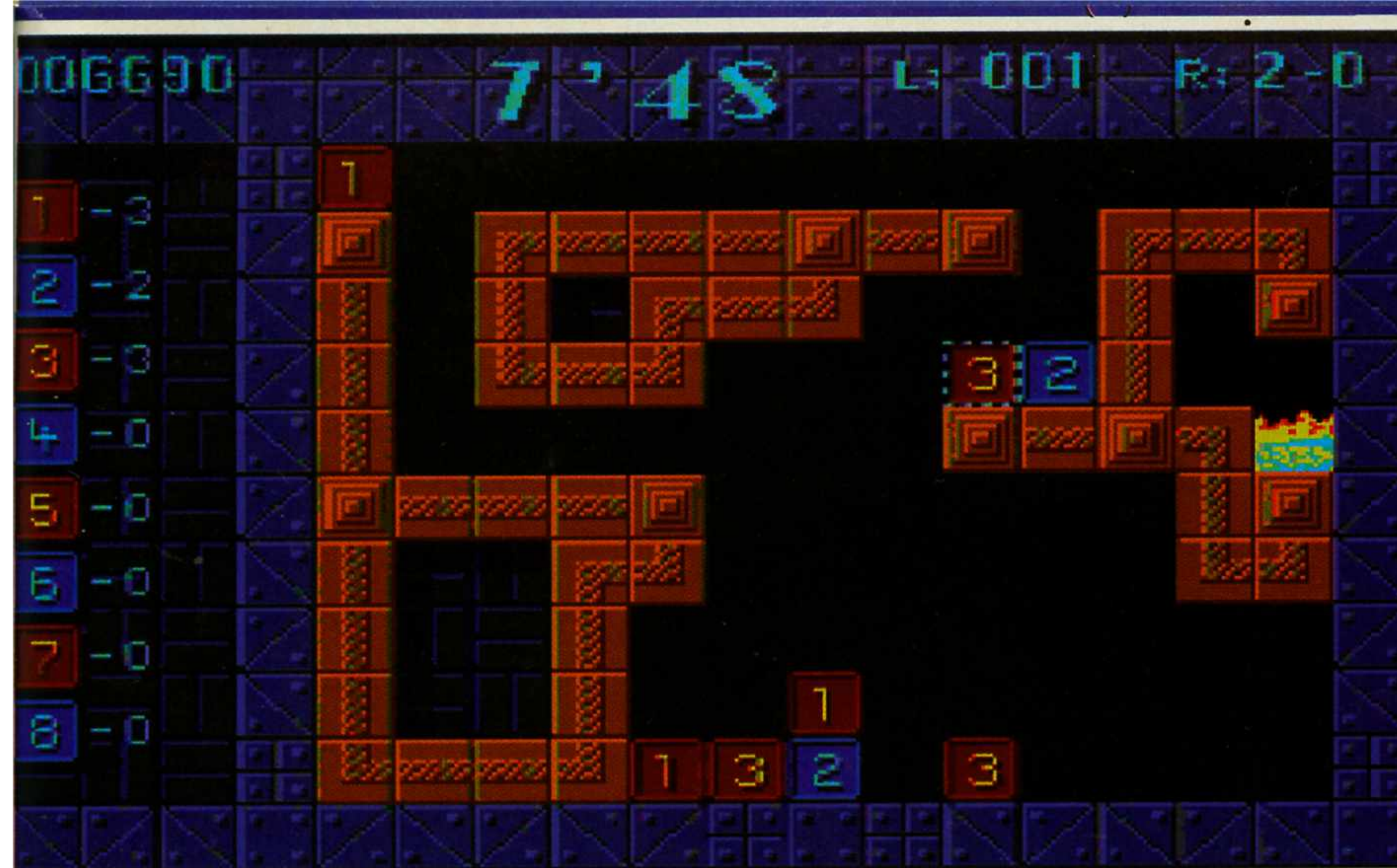
Wir haben sie,
die Weihnachtshits!
Theo KLANZ
VERSAND & LADEN

CD-ROM MEGA DRIVE auf Anfrage

Mega Drive: Back to the Future, Quak Shot *, Golden Axe 2 *, California Games, F-22 Interceptor, Marble Madness, Jewel Master, Buck Rogers
Lynx: ST.U.N. Runner, Scrapyard Dog, Hard Drivin, Viking Child LYNX 2 LIEFERBAR
NES: Super Mario Bros. 3, The Simpsons, Boulder Dash, Maniac Mansion, Shadow W.
Game Gear: Golden Axe, Factory Panic, Donald Duck *, Sonic *, Master Syst. Adapt.
Game Boy: Choplifter II, Solomons Club, The Simpsons, Blades of Steel, WWF Superst.
Master System: Populous, Alien Storm, Sonic, Back to the Future 2, Bubble Bobble
NEO GEO: Alpha Mission II, Burning Fight, Crossed Sword
PC: Falcon V 3.0, Lemmings Data Disk, Ultima 7, R. for the Skies, Police Quest 3
AMIGA: Bundesliga Manager Pro., Dark Crypt, Mega lo Mania, Ultima 6
CDTV: Grundgerät: 1498,-, F-16 Falcon, Xenon II
 Die mit * gekennzeichneten Spiele erscheinen gerade noch rechtzeitig vor Weihnachten.

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSES
MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN UND
ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN.
VERSAND PER NN 8,- DM/BEI VORK. 4,- DM.
VERSAND UND LADEN.

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Tel.: 09 31/ 57 16 01 od. 57 16 04



REVIEW

THINK

Cross



Think Cross ist, wie der Name unschwer vermuten läßt, ein Denkspiel der ziemlich jungen österreichischen Firma "Max Design".

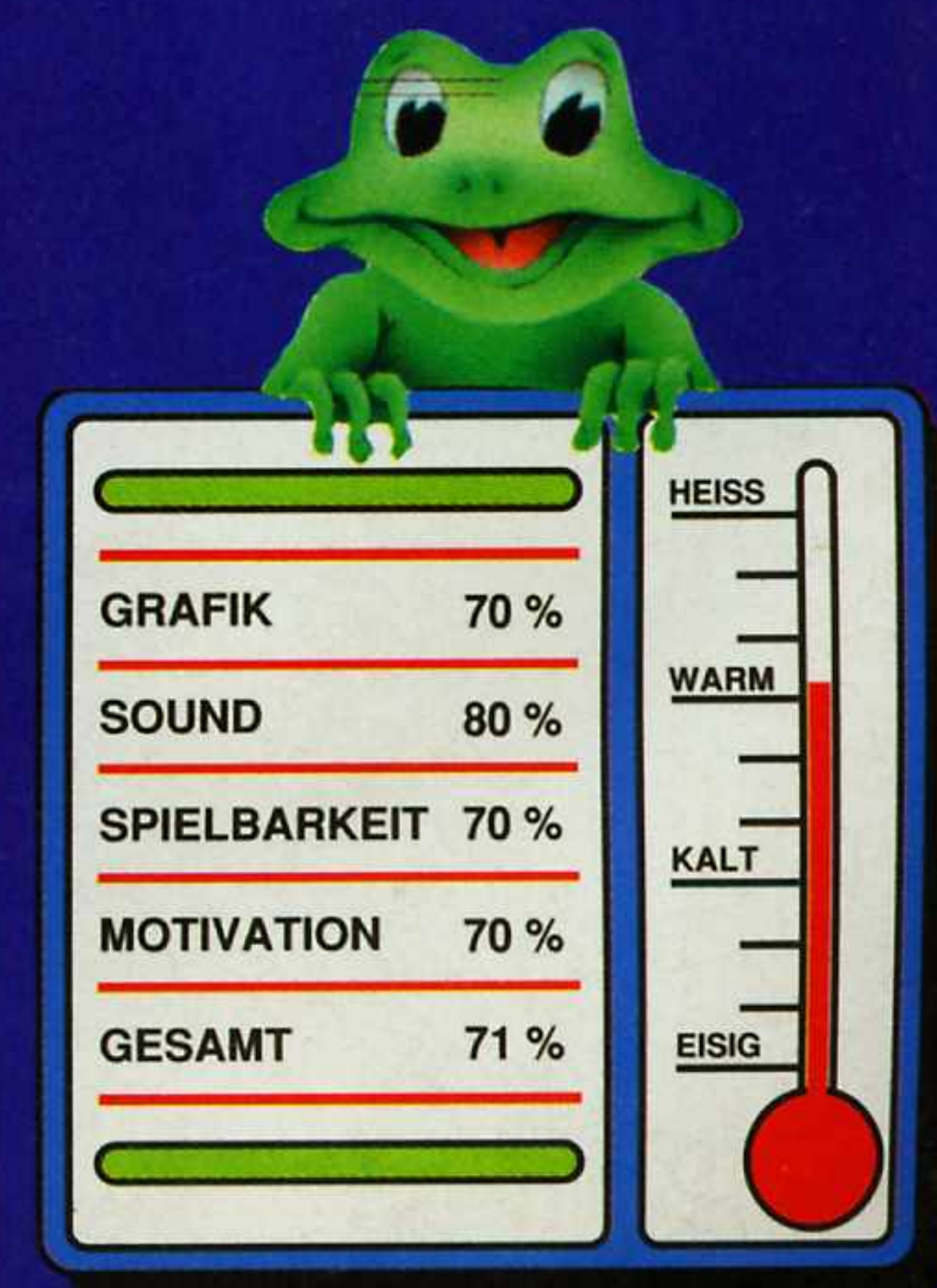
In diesem Spiel wurde ein schon etwas älteres Spielkonzept aufgegriffen, und in ein neues Kleid gesteckt. Deine Aufgabe ist es, bestimmte Bauklötze auf einer Ebene verschwinden zu lassen. Das klingt jetzt zwar recht pauschal, stimmt aber. Ein Klotz verschwindet also, indem er mit einem Gleichartigen in Berührung kommt. Erst wenn alle Klötze eliminiert sind, kommst Du einen Level weiter. Insgesamt gibt es an die acht unterschiedliche 'Klotztypen'. Manche sind doppelt vorhanden, andere dreifach. Auf dem Spielfeld gibt es nun verschiedene Hindernisse, die überwunden werden müs-

sen. Die besondere Schwierigkeit bei diesem Spiel liegt nun darin, daß absolut kein einzelner Klotz übrig bleiben darf. Das ist um so schwerer zu bewerkstelligen, wenn sich mehr als zwei Gleichartige im Spiel befinden. Da die Klötze umgehend verschwinden, wenn sie sich berühren, ist es immer eine Herausforderung, die Bausteine so anzuordnen, daß sich drei auf einen Schlag berühren. Also muß etwa eine Lücke zwischen zwei Gleichartigen sein, in die dann der dritte fallen kann. So muß Du unbedingt darauf achten, daß ein Klotz nicht aus Versehen ins Feuer fällt. Übrigens gibt es

auch auf dem Spielfeld eine Schwerekraft, so daß sich die Klötze nur nach links oder rechts bewegen lassen. Nach unten fallen sie ganz von selbst, und nach oben kann man sie nicht bewegen. Etwas verwundert war ich, daß die Steuerung nur über Joystick möglich ist, da es mit der Maus sicherlich etwas komfortabler gewesen wäre. Die Grafik ist recht angenehm und macht einen sauberen Eindruck. Besonders überrascht war ich von dem digitalisierten Sound. Den genialen Song im Intro solltest Du Dir unbedingt anhören. Leider gibt es dafür während des Spielens nur ein paar digitalisierte Effek-

te, doch man kann ja nicht alles haben. Insgesamt macht Think Cross einen soliden Eindruck. Durch die Fülle an Gimmicks dürfte es jedenfalls nicht so schnell langweilig werden.

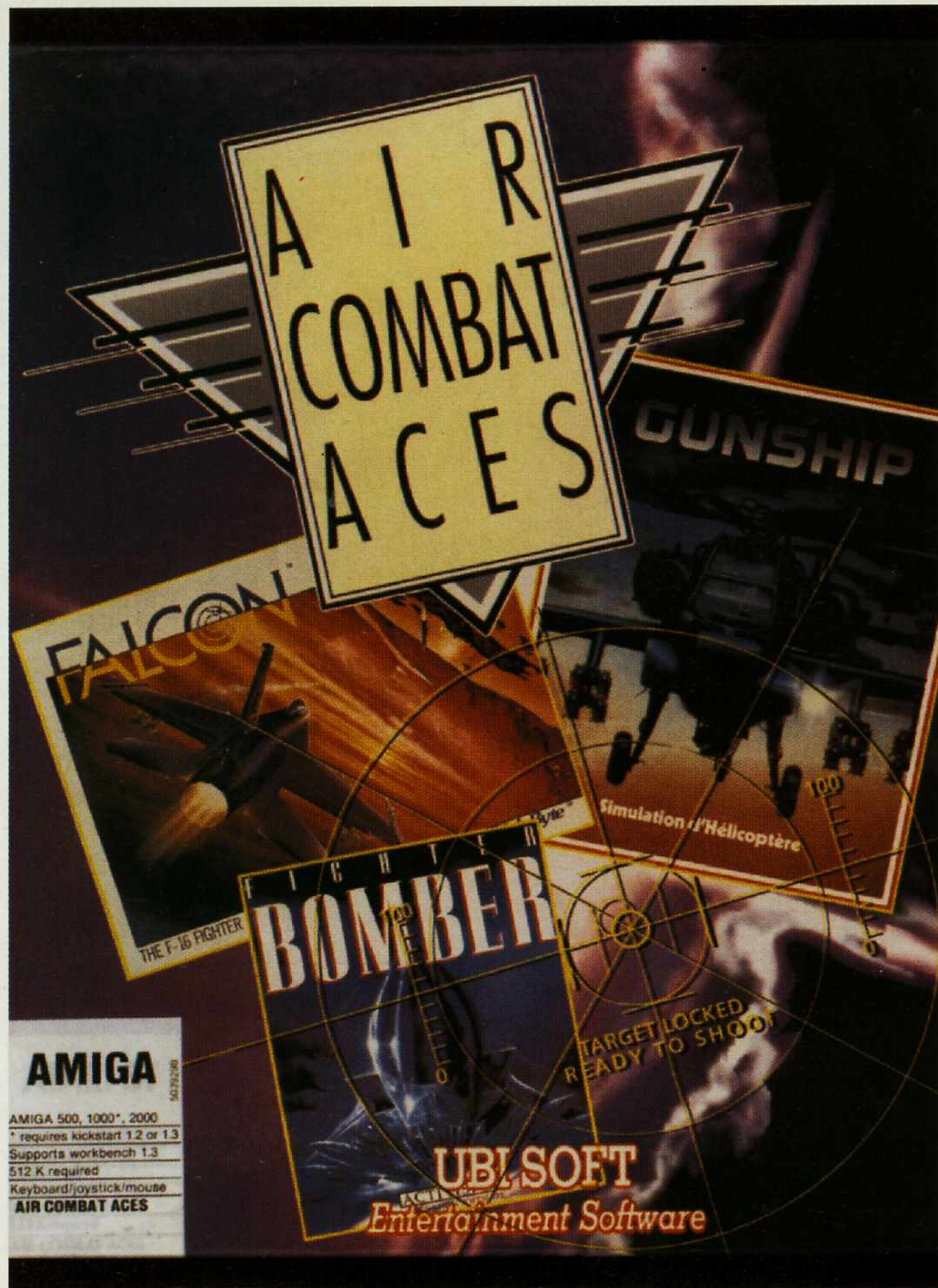
Dieter Kneffel





Pünktlich zur Weihnachtszeit erscheint eine neue Compilation von UBI-SOFT für den Amiga. Alle Freunde von Flugsimulationen kommen bei AIR-COMBAT-ACES auf ihre Kosten. Gunship von Microprose, Fighter-Bomber von OCEAN und FALCON von Spectrum Holobyte sind auf den fünf Disketten enthalten.

Das schwächste Programm ist mit Sicherheit Fighter Bomber. Das Spiel kann eher als Actionspiel mit Flugsimulationstouch bezeichnet werden. Die verschiedenen Flugzeuge kann man schon nach kurzer Zeit perfekt fliegen, auf Dauer wiederholen sich jedoch die Einsätze und das Spiel verliert an Reiz. Die grafische Aufbereitung ist ganz nett gemacht, jedoch ist die Grafik während des Flugsequenz sehr karg, dadurch aber auch relativ flott. Gunship von Microprose ist zwar knapp drei Jahre alt, doch es ist auf dem Amiga immer



AMIGA
 AMIGA 500, 1000*, 2000
 * requires kickstart 1.2 or 1.3
 Supports workbench 1.3
 512 K required
 Keyboard/joystick/mouse
AIR COMBAT ACES

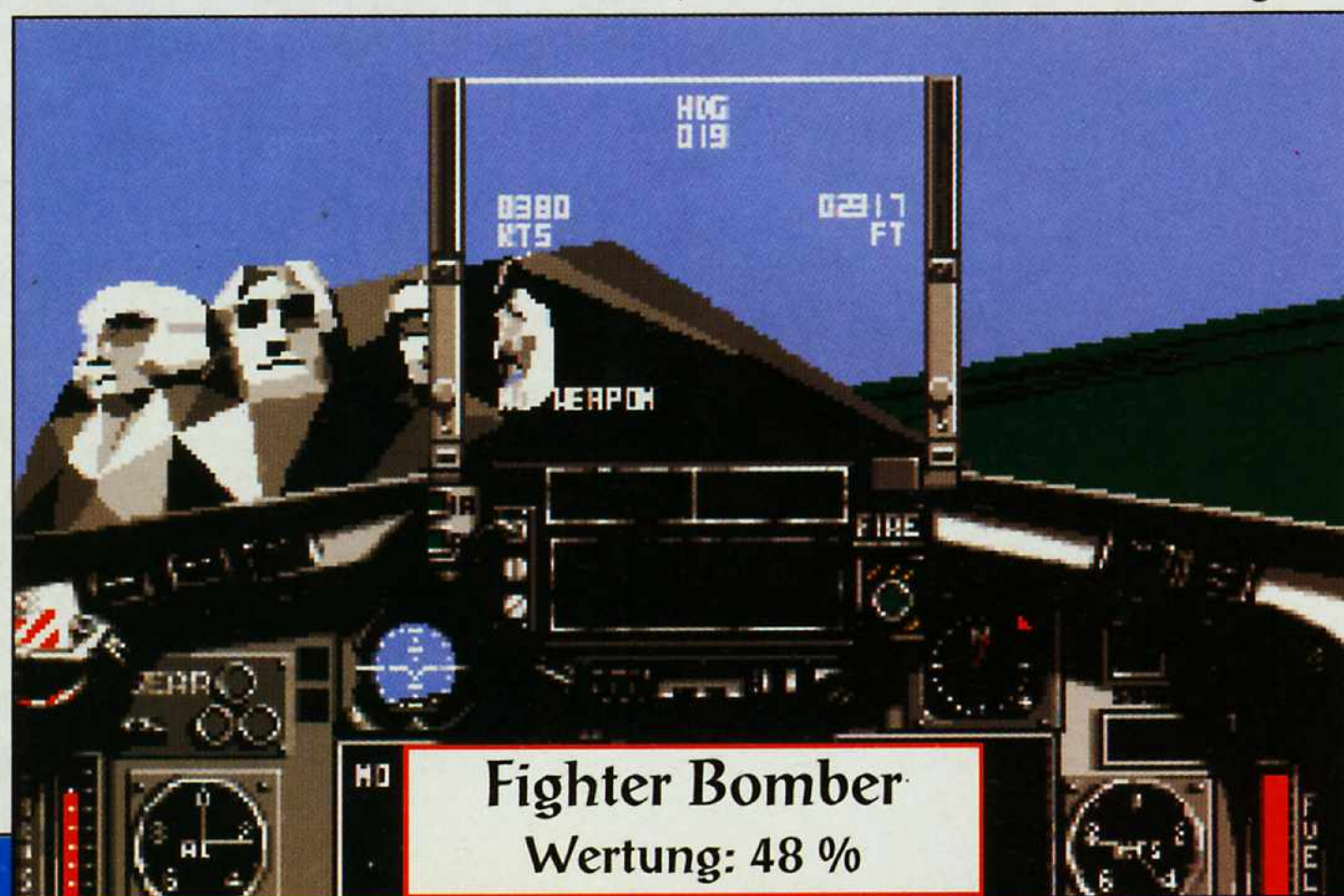
noch als eine der besten Hubschraubersimulationen zu bewerten. Es dauert einige Zeit bis man alle Funktionen und sämtliche, zum Teil sehr unterschiedliche Missionen kennengelernt hat. Die Grafik ist auch für

heutige Maßstäbe noch überdurchschnittlich gut und bringt das Fluggefühl sehr gut in die heimische Stube. Die Wartezeit, bis der Nachfolger Gunship 2000 auf dem Amiga erscheint, kann man sich mit dem Vorgän-

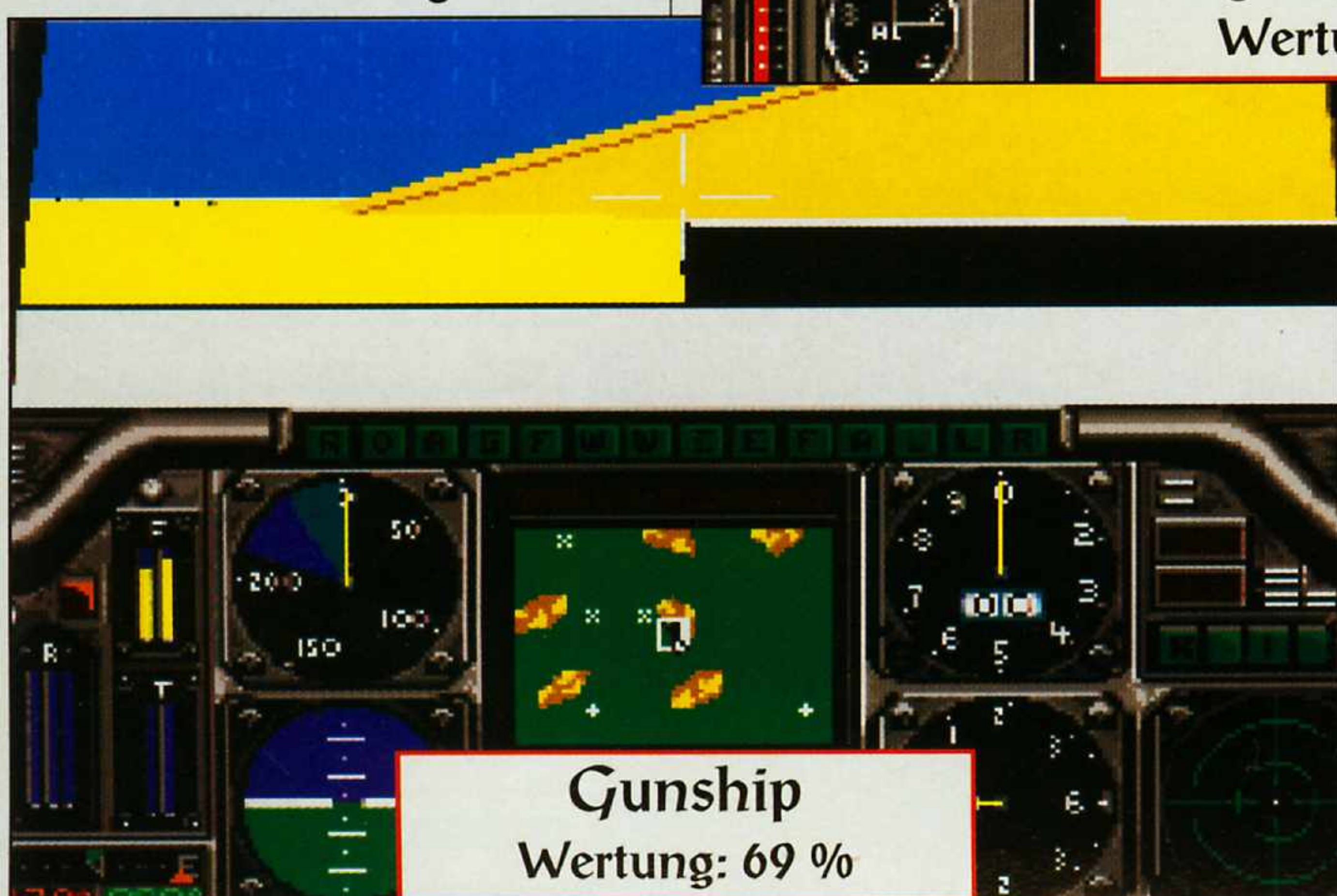
ger exzellent vertreiben, auch wenn leider keine Tastaturschablone enthalten ist. Das letzte und mit Sicherheit beste Spiel ist FALCON, das schon vor einiger Zeit auf dem Amiga für Furore sorgte. Schöne, detaillierte und flotte Grafik, sowie unglaublich realitätsnahes Spieldesign fesselten die echten Flugsimulationfans für einige Wochen an den Monitor. Wer wirklich erleben will, wie man eine F-16 fliegt, muß Falcon spielen. Man sollte allerdings viel Zeit und Geduld mitbringen, denn ohne eine gründliche Durcharbeitung des Handbuchs wird sich kaum der volle Spielspaß entfalten. Wer weder Gunship noch Falcon in seiner Spielesammlung findet, kann sich die Anschaffung von Air-Combat-Aces überlegen. Fighter Bomber sollte man lediglich als Bonusprogramm betrachten.

Hans Ippisch

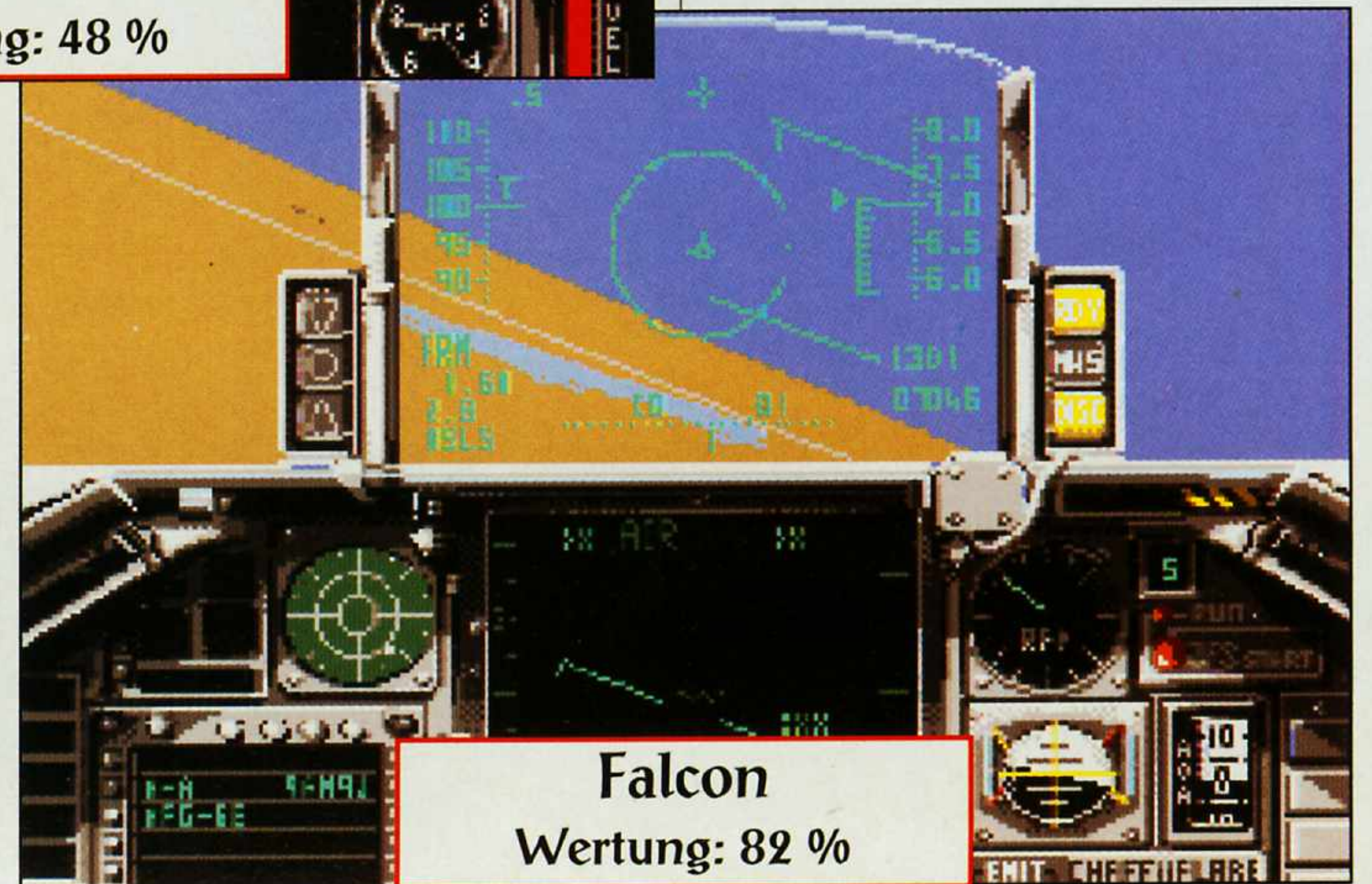
Helmi sagt:
"Gut"!



Fighter Bomber
 Wertung: 48 %



Gunship
 Wertung: 69 %



Falcon
 Wertung: 82 %



Accolade
C64
ca. DM 29,-

Dies ist die Umsetzung des gleichnamigen, ziemlich bekannten Brettspiels. Es geht um ein Gefecht zwischen zwei genau gleichstarken Armeen, die sich auf einem zerklüfteten Schlachtfeld gegenüberstehen.

Ziel ist es, die Fahne des Gegners zu erobern. Bei diesem Spiel gewinnt nicht immer der bessere Taktiker und Strategie, denn auch das Gedächtnis spielt eine große Rolle. Man kennt nämlich die gegnerischen Einheiten nicht, bevor sie an einem Scharmützel beteiligt waren. Dadurch werden auch die riskanten Täu-

schungsmanöver, die sehr oft das Spiel entscheiden, ermöglicht.

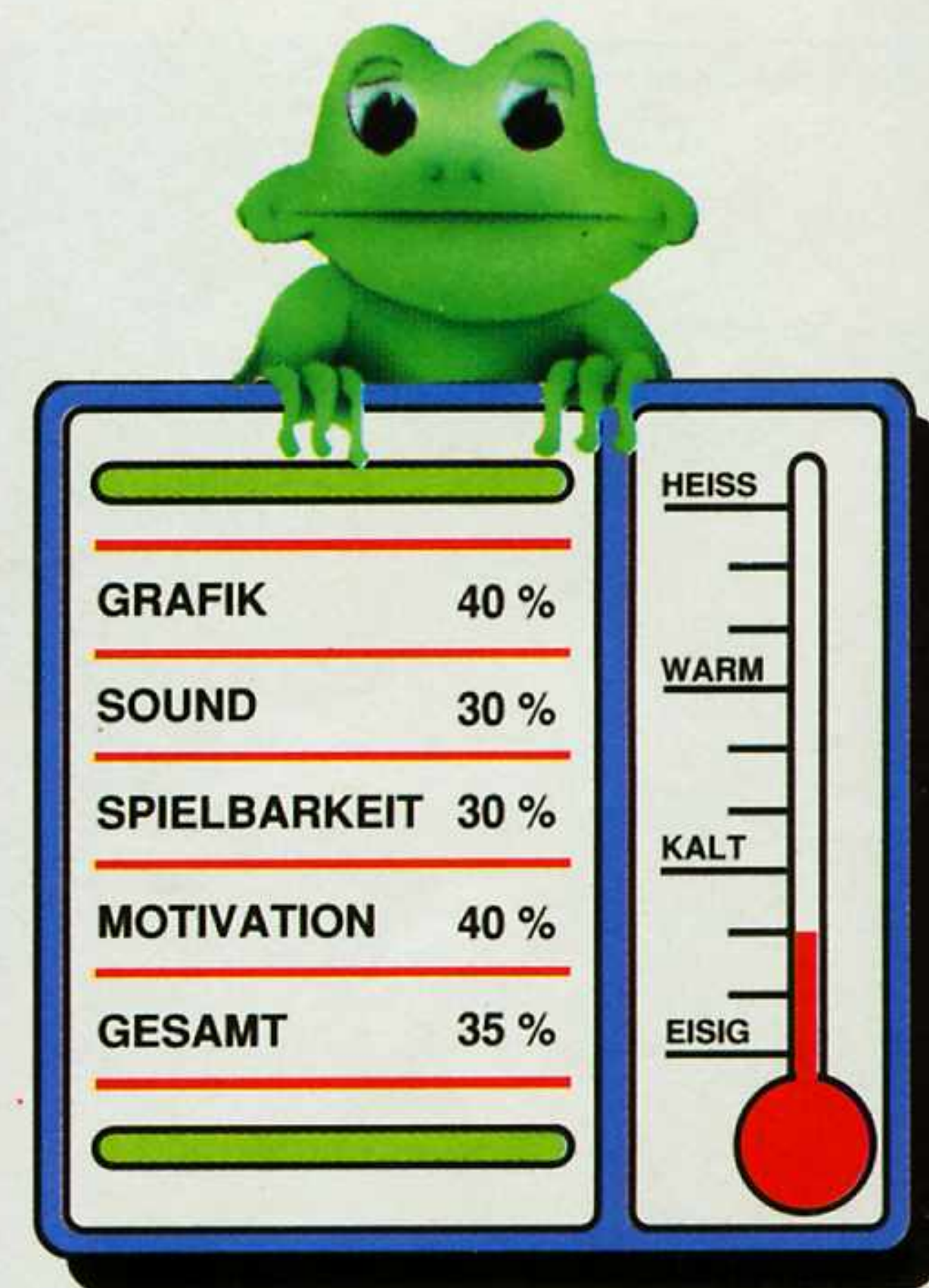
Alle Spiele verlaufen zumindest in den Grundzügen gleich: Jede Seite testet die Verteidigung der anderen und versucht dabei, die Identität von Schlüsselfiguren zu enttarnen, Bomben zu entdecken, den Spion ausfindig zu machen und wahrscheinliche Angriffsrouten zu ermitteln. Nur wer die genauen Standpunkte wichtiger Figuren des Gegners im Kopf hat, wird es schaffen, Stein um Stein zu

vernichten, die Fahne zu erobern und schließlich das Spiel zu gewinnen.

Das am Brett durchaus spannende Spiel, wird am Computer zur müden Schlaftablette. Es scheint, daß sich der 64er damit total übernommen hat, denn für seine blödsinnigen Züge denkt er auch noch viel zu lange nach. Selbst im härtesten Schwierigkeitsgrad besiegt jeder Anfänger den Computer ohne Probleme. Dazu muß man noch sagen, daß die Spielbarkeit sehr zu wünschen übrig

läßt: Das Ansteuern bestimmter Figuren wird zur Joystickakrobatik und ist extrem gewöhnungsbedürftig. Grafik und Sound hätten einiges besser programmiert werden können. Strategie wäre auf einem anderen System sicherlich ein Spitzenspiel, aber der 64er erbringt auf keinen Fall eine befriedigende Leistung.

Alexander Geltenpoth



Domark
Atari ST
ca. 99.95 DM

Nachdem wir Euch bereits in der Oktoberausgabe kurz auf Grandstand hingewiesen hatten, folgt nun der endgültige Test. Der Sampler enthält vier unterschiedliche Sportsimulationen, die zum Zeitpunkt ihres ersten Erscheinens mit zu den besten Programmen gehörten, die man bekommen konnte. Allerdings reißen diese "Rentner" heute niemanden mehr vom Hocker:

World Class Leaderbord:

Der Klassiker unter den Golfspielen, hatte auf dem Atari ST schon immer einen

schweren Stand. Zwar ist die Grafik mit der des Amiga praktisch identisch, aber die Spielbarkeit hat unter der umständlichen Maussteuerung auf dem ST schwer gelitten. Übrigens werden Besitzer eines STE enttäuscht sein, bei ihnen funktioniert die Steuerung nämlich gar nicht.

Pro Tennis Tour:

Dieses Spiel glänzt noch immer mit den digitalisierten Grafiken, die jeweils ein bekanntes Gebäude des Austragungsortes zeigen. Doch auch hier zeigt sich das Alter bei der Steuerung und der Animation des Spielgeschehens. Aber mit einiger Übung ist das Spiel dennoch beherrschbar, wenn es einen nicht stört, daß es Bälle gibt, die für den Spieler nicht erreichbar oder einfach unspielbar sind. Denn die Darstellung des Platzes endet so unglücklich am Bildschirm-

rand, daß der Ball des öfteren (von der Grundlinie gesehen) für den Spieler unerreichbar einen sicheren Punkt für den Computer bringt.

Gazza's Super Soccer:

Hilfe, ich hätte nicht gedacht, daß auf dem Gebiet in den letzten Jahren derart große Fortschritte gemacht wurden. Die Animation des Spielgeschehens tut schon beim Zuschauen weh.

Continental Circus:

Die Grafik ruckelt vor sich hin, die Soundausgabe kann sich auch nicht entscheiden, ob sie den Klang des eigenen Wagens, oder den des überholenden Fahrzeugs von sich geben soll. Die Steuerung ist ebenfalls etwas ungenau. Von der Geschwindigkeit, immerhin fast 400 km/h, merkt man auch nicht viel. Außerdem, welcher echte

Wagen fährt schon so schnell?

Fazit: Meiner Meinung nach ist diese Spielesammlung höchstens etwas für echte Nostalgiker. Wer heutzutage ein gutes Sportspiel will, sollte lieber etwas mehr Geld ausgeben, und sich etwas neues, wie z.B. Vroom zulegen. Denn gerade auf dem Sektor der Simulationen hat sich in den letzten Jahren sehr viel getan.

Oliver Baumgärtel



König Graham von Daventry hat ein Leben hinter sich, das man wirklich als aufregend bezeichnen kann. Begonnen hat er seine steile Karriere als kleiner Rittersmann im Abenteuer "King's Quest I".

King's Quest V



wiederum von einem bösen Magier, der des Königs Familie und Hofstaat nun an einem unbekanntem Ort gefangenhält. Zusammen mit Cedric begibt sich König Graham gleich auf die Suche. Die Umsetzung der Grafiken ist ausnahmslos gut, genau wie die Übersetzung der englischen Programmtexte. Fast alle Bilder des Abenteures sind amüsant animiert. Die Steuerung per Joystick oder Maus kommt völlig ohne Tastatureingaben aus, was das hantieren mit allen möglichen Gegenständen zwar vereinfacht, aber die Gespräche mit den Bewohnern der Abenteuerwelt sehr vorbestimmt wirken läßt. Verschiedene Antworten zwischen den man wählen kann, wie bei den Konkurrenten "The Rise of the Dragon" oder "Heart of China", gibt es leider nicht. Dafür sorgt die Vielzahl der Dialoge zwischen Graham und seiner Umwelt für eine lebendige Atmosphäre. Alles in allem handelt es sich bei der neuen VGA-Version um eine wirklich gut gelungenes Update.

Thomas Borovskis



ne Wunderfrucht aus einem fernen Land geheilt werden konnte, die in "King's Quest IV" von seiner holden Tochter Rosella organisiert wurde. Obwohl man nach einem derart turbulent Königsdasein vermuten könnte, daß Graham ein etwas ruhigerer Lebensabend bevorsteht, erschien im Frühjahr des letzten Jahres die fünfte Fortsetzung der King's Quest-Reihe. Für den PC war zu dem Zeitpunkt aber nur eine grafisch mage-

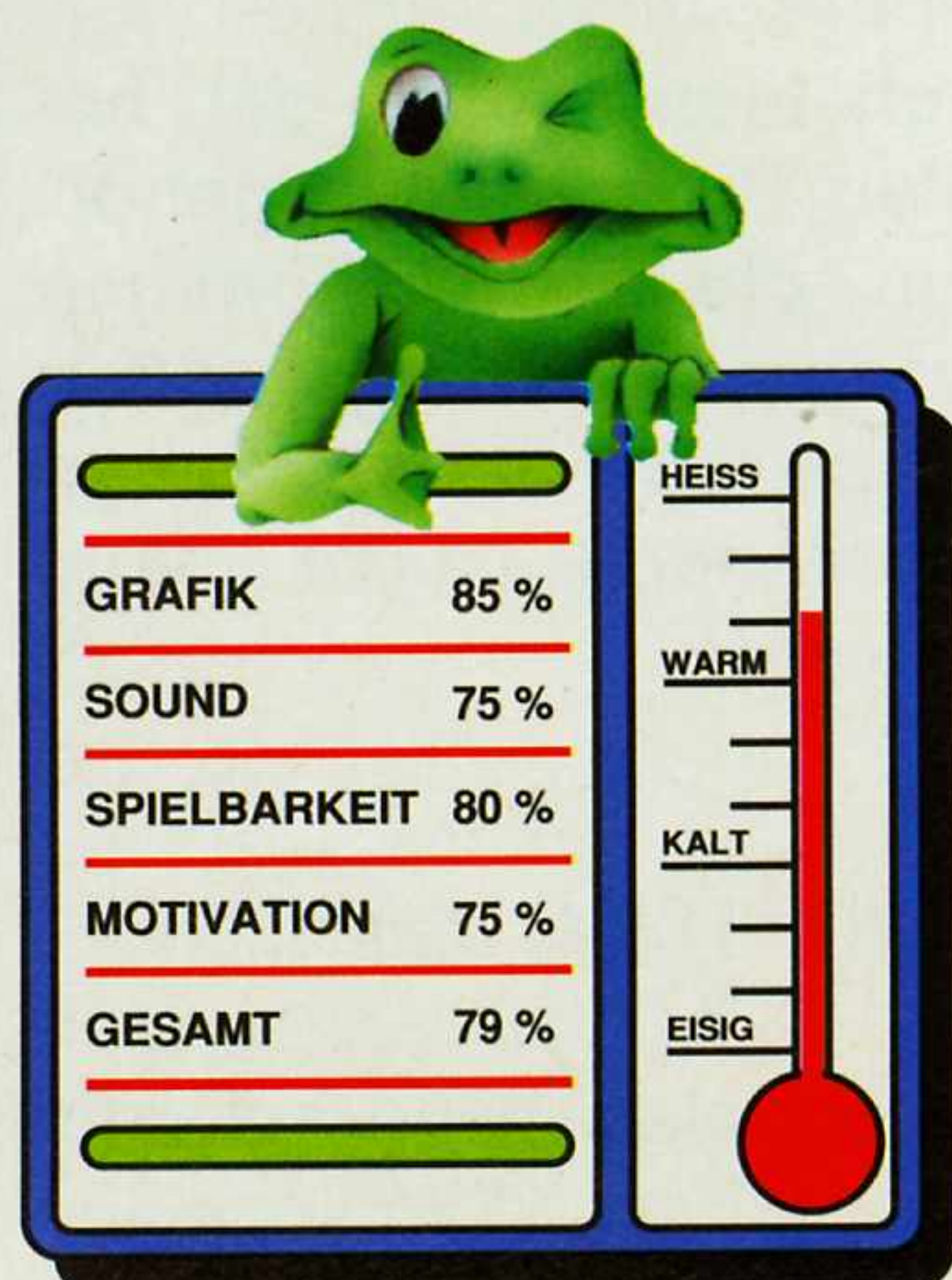
re EGA-Version zu haben. Die VGA-Version mit 256 Farben und deutschen Programmtexten, ist erst jetzt ganz frisch erschienen. Diesmal begibt sich der ewig junge König auf die Suche nach seinem Schloß, das eines Tages plötzlich spurlos ver-

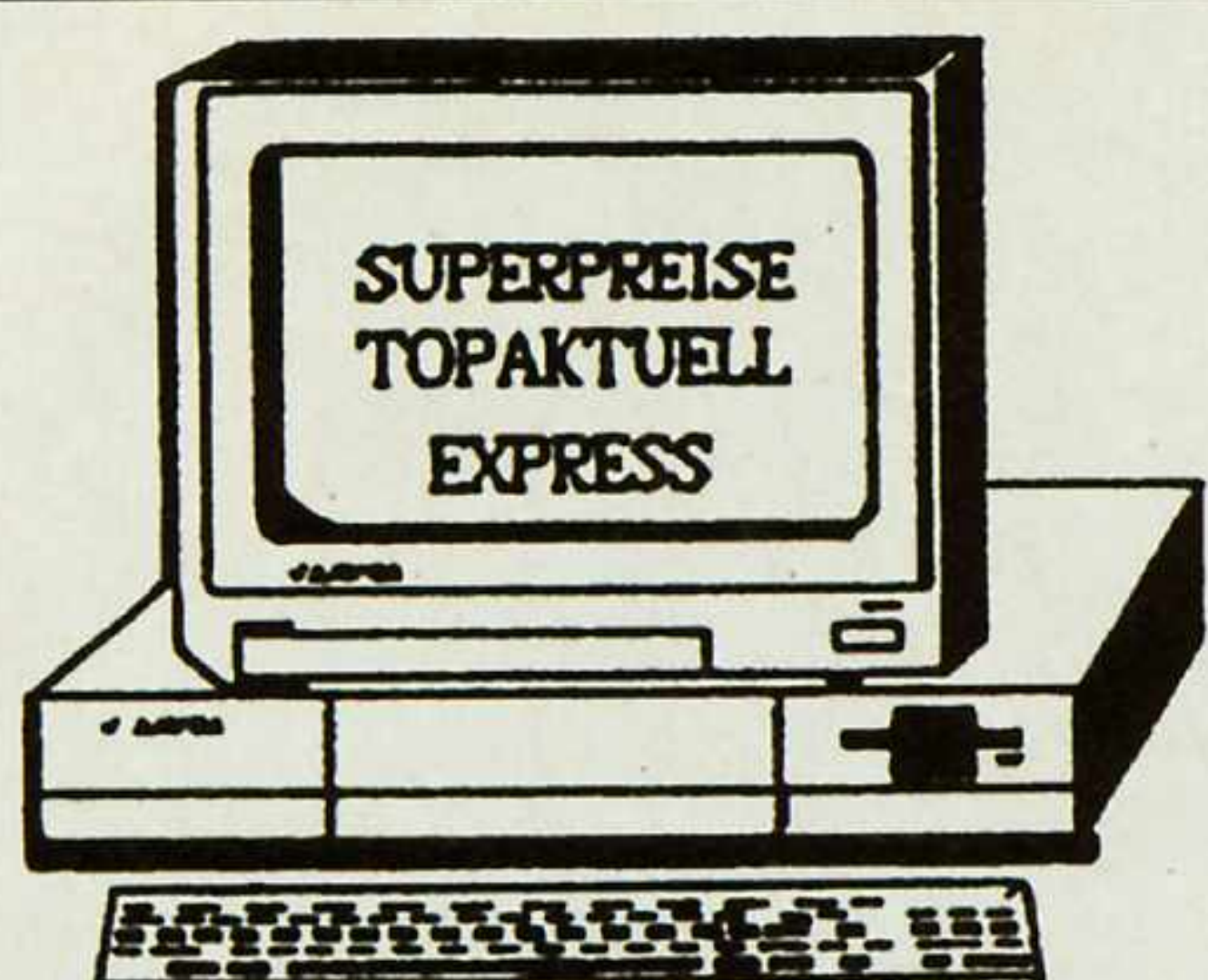


Durch eine Heldentat kam er damals in den Besitz des Königsthrons. Auf der langen Suche nach einer Jungfrau, die er dann zu seiner Angetrauten erwählen konnte, galt es zuerst eine hübsche Maid aus den Fängen von Spitzbuben zu befreien und ihr erfolgreich den Hof zu machen. Einen dreiköpfigen Drachen mußte der edelmütige Graham einmal besiegen, genau wie viele Jahre später eine tückische Krankheit, die nur durch ei-



schwunden ist, als er vom Blumenpflücken nach Hause kommt. Als Zeuge des mysteriösen Geschehens stellt sich ihm die sprechende Eule Cedric vor, die von einem Wirbelwind als Ursache für das Verschwinden des Schlosses berichtet. Herbeigezaubert wurde der





OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Grazer Straße 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Laden: Stuttgarter Straße 99
Telefon 07 11/8 56 85 34 - 85 03 25

Wir wünschen unseren Kunden ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr.

*** 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 gewohnten 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(e)	119,95	119,95	119,95	Harpoon	74,95	-	98,95	Power Pack	69,95	69,95	-
4D Sports boxing	-	-	74,95	Heart of China	-	-	94,95	Power Slide	64,95	64,95	-
4D Sports Drivin	-	-	74,95	Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95	Predator 2	62,95	62,95	62,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	Hero Quest	64,95	64,95	64,95	Prehistoric	54,95	54,95	66,95
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95	Hillsfar	69,95	66,95	-	Projectyle	68,95	68,95	-
Animation Studio	249,95	-	-	Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95	Projekt Prometheus	64,95	64,95	a. A.
Aventura	64,95	-	-	Hunter	72,95	-	-	Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95
Arachnophobia	-	-	69,95	Ilyad	67,95	-	-	Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95
Armalyte	64,95	64,95	-	Imperium	67,95	67,95	-	R-Type 2	67,95	67,95	-
Armor Alley	-	-	74,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	R.S.I. Baseball	79,95	79,95	79,95
Armour Geddon	62,95	62,95	-	Invest	59,95	59,95	-	Railroad Tycoon	78,95	-	84,95
Back to the Future 3	69,95	69,95	62,95	Iron Lord	69,95	69,95	74,95	Red Baron (d	96,95	-	96,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Ishido	64,95	-	74,95	Return of Medusa 2	66,95	66,95	-
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95	Jet Fighter 2	-	-	94,95	Rise o. t. Dragon	82,95	-	82,95
Bards Tale 3	67,95	-	76,95	Jimmy Whit Snooker	69,95	-	-	Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95
Battle Chess 12	-	-	74,95	Keys of Maramon	-	-	74,95	Robocop 2	59,95	59,95	-
Battle Isle	69,95	69,95	69,95	Kick Off II	58,95	58,95	58,95	Robin Hood	63,95	-	74,95
Beast Buster	72,95	-	-	Killing Cloud	62,95	62,95	79,95	Rollerbabes	-	-	72,95
Big Business	58,95	58,95	58,95	Kind of Magic 3	63,94	-	-	Rolling Ronnie	69,95	a. A.	a. A.
Big Deal	72,95	-	-	Kings Quest 4 *	96,95	96,95	96,95	Rules of Engagement	64,95	-	74,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95	Kings Quest 5 * (d)	86,95	-	99,95	Sands of Fire	-	-	74,95
Bill Elliotts Nasc. Chall.	-	-	73,95	Knights of Legend	74,95	74,95	74,95	Search for the Titanic	74,95	-	74,95
Blue Max	74,95	-	79,95	Knights o. t. Sky	77,95	-	94,95	Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Brat	62,95	62,95	-	Last Ninja 3	79,95	-	-	Sega Smash Hits	69,95	-	69,95
Brigade Commander	64,95	-	-	Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95	Secret Weapon o. Luftw.	-	-	94,95
Buck Rogers dtsh.	94,95	-	94,95	Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	Leisure Suit Larry 5	-	-	86,95	Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	69,95	69,95	Lemminge	62,95	62,95	74,95	Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95
Cadaver	69,95	69,95	a. A.	Lemmings Data Disk	42,95	42,95	42,95	Sim Earth	a. A.	a. A.	96,95
Cadaver Level disk	42,95	42,95	a. A.	Lettrix	59,95	59,95	62,95	Sorcererian	-	-	79,95
Captian Planet	64,95	64,95	-	LHX Attack Choooper	-	-	99,95	Space Quest 3 * (d)	96,95	96,95	96,95
Carifornia Games 2	-	-	74,95	Life & Death	69,95	69,95	69,95	Space Quest 4	96,95	-	96,95
Castles	-	-	79,95	Life & Death 2	-	-	74,95	Speedball 2	64,95	64,95	79,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95	Links	-	-	86,95	Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Century	62,95	-	-	Links Course 1-3 je	-	-	44,95	Spirit of Excalibur	74,95	-	84,95
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-	Links Pinhurst Course	-	-	49,95	Starflight	64,95	69,95	64,95
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-	Logical	59,95	54,95	59,95	Starflight 2	66,95	-	-
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Loom	75,95	75,95	75,95	Starlord	64,95	-	-
Chuck Rock	59,95	59,95	-	Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	-	Stellar 7	62,95	-	62,95
Civilization	-	-	89,95	Lotus Espr. Turbo Chal. 2	69,95	-	-	Stratego	64,95	64,95	64,95
Cohort fighting for Rome	69,95	69,95	69,95	M.U.D.S.	69,95	-	79,95	Strike 2	-	-	74,95
Command H.Q.	-	-	89,95	M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95	Strike Fleet	64,95	-	-
Conflict Middle East	72,95	-	84,95	Mad TV	a. A.	a. A.	a. A.	Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-
Corporation	-	-	89,95	Magic Candle 2	-	-	72,95	Supremacy	75,95	75,95	89,95
Crash Course	-	-	74,95	Magic Pockets	64,95	-	-	Switchblade 2	64,95	64,95	-
Cruise for a Corps	72,95	-	-	Magnetic Scroll Comp.	72,95	72,95	72,95	Sword of Aragon	74,95	-	74,95
Cubulus	59,95	-	-	Magnum	72,95	72,95	-	Team Suzuki	62,95	62,95	74,95
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95	Manchester United Eur.	59,95	59,95	59,95	Team Yankee	72,95	72,95	79,95
Das Boot	74,95	-	86,95	Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95	Terminator 2	62,95	62,95	72,95
Das Stundenglas	72,95	-	72,95	Martian Memorandum	-	-	86,95	The Hunt f. t. Red Oct.	-	-	62,95
Death Knights of Krynn	74,95	-	74,95	Master Golf	79,95	-	-	The Winning Team	69,95	69,95	-
Death or Glory	-	-	86,95	Mean Streets	62,95	64,95	72,95	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Demoniak	74,95	74,95	74,95	Medieval Lords	-	-	74,95	Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Deuterios	79,95	-	-	Megafortress	-	-	84,95	Thunderhawk	74,95	74,95	82,95
Die Kathedrale	83,95	-	83,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-	Time Quest	-	-	78,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95	Megatraveller 1	69,95	69,95	79,95	Tony LaRussa Ult. Baseb.	-	-	83,95
Dragon Wars	69,95	-	69,95	Megatraveller 2	-	-	79,95	Total Recall	62,95	62,95	69,95
Dragonflight	73,95	73,95	-	Merchant Colony	74,95	74,95	-	Toyota Celica	59,95	59,95	-
Duck Tales	64,95	74,95	64,95	Mercs	64,95	-	-	Tracon 2	89,95	-	-
Dungeon Master *	64,95	64,95	-	Metal Masters	62,95	62,95	62,95	Traders	69,95	69,95	-
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95	Metal Mutant	-	-	59,95	Train it	77,95	-	77,95
Elite Plus	-	-	89,95	Midwinter II	78,95	78,95	89,95	Transatlantic	a. A.	-	-
Elvira Mistress	72,95	72,95	92,95	MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-	Transworld	62,95	62,95	68,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-	MIG 29 M Super Fulcrum	86,95	86,95	-	Turrican 2	64,95	64,95	-
Epic	62,95	62,95	-	Might & Magic 2	72,95	-	72,95	TV Sports Basket Ball	74,95	-	79,95
Epyx Sporting Gold	59,95	59,95	62,95	Might & Magic 3	-	-	79,95	TV Sports Football (e)	39,95	39,95	39,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95	Ultima Martian Dreams	-	-	64,95
F 117 A Nighthawk	-	-	89,95	Monster Business	64,95	-	-	Ultima 5	74,95	74,95	74,95
F-14 Tomcat	-	-	89,95	Monster Pack	64,95	64,95	-	Ultima 6	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Moonbase	82,95	-	82,95	Ultima 7	-	-	89,95
F-16 Falcon Collection	79,95	79,95	79,95	Moon Blaster	56,95	56,95	56,95	UMS 2	72,95	72,95	82,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95	NAM - Vietnam	69,95	69,95	-	USS John Young	54,95	-	-
F-16 Falcon 3.0	-	-	93,95	Navy Moves	64,95	69,95	-	Utopia	74,95	72,95	-
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	-	Navy Seals	66,95	66,95	-	Vroom	62,95	64,95	-
F-16 Falcon Miss. Disk 2	59,95	59,95	-	Nebulus	62,95	-	-	Warlock the Avenger	64,95	64,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Necronom	69,95	-	-	Warlords *	67,95	-	67,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95	Ninja Remix	64,95	64,95	-	Warrior of Darkness	72,95	72,95	72,95
Face Off	64,95	64,95	64,95	Nobunagas Ambition	-	-	86,95	Wayne Gretzkey Icehock.	69,95	69,95	69,95
Fate Gates of Dawn dt.	76,95	-	86,95	No Greater Glory	-	-	82,95	Wayne Gretzkey Ichn. 2	a. A.	a. A.	79,95
Final Battle	64,95	64,95	-	North & South (e)	29,95	29,95	-	Wheels of Fire	72,95	72,95	-
Final Command	68,95	68,95	68,95	Oil Imperium	59,95	54,95	54,95	Wild West World	84,95	-	87,95
Flight o. t. Intruder	77,95	77,95	89,95	Omniconr Conspiracy	64,95	62,95	-	Willy Beamish	-	-	86,95
Fort Apache	74,95	74,95	-	On the Road	69,95	69,95	69,95	Wing Commander 2	a. A.	a. A.	84,95
Formel 1 G.P.	69,95	-	-	Out Zone	64,95	64,95	-	Wing Commander 2	-	-	78,95
Full Blast	74,95	74,95	74,95	P.P.Hammer	54,95	-	-	Wing C. Miss. 1 oder 2	a. A.	a. A.	44,95
Game Pack 1, 2 oder 3	85,95	-	-	Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95	Wing C. Speech	-	-	44,95
Gateway t. Savage Front.	-	-	77,95	Paradroid 90	64,95	64,95	-	Winning 5	73,95	73,95	-
Gauntlet 3	a. A.	a. A.	a. A.	PGA Golf Tour	69,95	-	69,95	Winzer	68,95	68,95	72,95
Genghis Khan	82,95	-	83,95	Pegasus	64,95	-	-	Wolfpack	72,95	72,95	84,95
Gettysburg	74,95	74,95	74,95	Pirates	69,95	-	69,95	World Champ. Box. Man.	54,95	54,95	54,95
Gods	62,95	62,95	-	Police Quest 2 *	63,95	68,95	64,95	Worlds at War	-	-	72,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95	Police Quest 3	96,95	96,95	96,95	Wonderland	75,95	75,95	89,95
Gunboat	64,95	-	-	Pool of Radiance	-	-	86,95	Wrath of the Demon	69,95	69,95	79,95
Gunship	59,95	59,95	79,95	Pool of Radiance	68,95	-	68,95	Wreckers	66,95	66,95	66,95
Gunship 2000	-	-	87,95	Pools of Darkness	-	-	74,95	Xenon 2	69,95	69,95	64,95
Hägar	64,95	-	-	Ports of Call	59,95	-	84,95	Xiphos	69,95	69,95	-
Hard Nova	62,95	-	74,95	Power Monger	74,95	74,95	-	Zak McCracken	69,95	69,95	69,95
				Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-	Zarathrusta	62,95	62,95	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:
Competition Pro, Standard schwarz DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent-grün DM 34,95
Competition Pro, Standard transparent-rot DM 34,95
Competition Pro, Standard transparent-blau DM 39,95
elektr. Bootselektor DM 44,95

ZUBEHÖR:
Maus-Joystick Umschalter DM 39,95
Reis-Ware Maus DM 79,95
Color-Maus Grafitti m. Pad DM 99,95
Synoro Express 3 DM 99,-
Amiga Action Replay 3f, A500 DM 199,-
Amiga Action Replay 3f, A2000 DM 219,-
Lopy Prof. 5.0 DM 000,-

Amiga 500 kompl. m. Maus zum Wahnsinnspreis DM 799,-
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1 MB Superpreis DM 859,-
Amiga 500 plus DM 000,-
Amiga Farbmonitor 1084 S DM 579,-

ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!

SPEICHERERWEITERUNG f. A 500 auf 1 MB:
mit Uhr + Accu, abschaltbar, Garantie 6 Monate DM 74,-
mit Uhr + Accu, abschaltbar, Garantie 12 Monate DM 79,-
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Kick Off 2 DM 134,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Railroad Tycoon DM 144,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Elvira Mistress o.t. Dark DM 139,35
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Monkey Island DM 153,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Wolfpack DM 144,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + P 15 Strike Eagle 2 DM 153,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Bundesliga Manager prof. DM 134,95

SPEICHERERWEITERUNG f. A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB 1.0 MB 1.5 MB 1.8 MB
DM 178,- DM 228,- DM 278,- DM 328,-

SPEICHERERWEITERUNG f. A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB 1.0 MB 1.5 MB 2.3 MB
DM 228,- DM 278,- DM 328,- DM 378,-

SPEICHERERWEITERUNG f. A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
512 KB 1.0 MB 2.0 MB 4.0 MB 8.0 MB
DM 278,- DM 318,- DM 376,- DM 568,- DM 928,-



Die Story des Spiels ist im Los Angeles des Jahres 2053 angesiedelt. Die Stadt wird von dunklen Gangs erpresst, die damit drohen, daß sie das Trinkwasser vergiften. Um ihre Einstellung zu verdeutlichen, schleußen sie verseuchte Drogen in die Unterwelt ein. Wer diese Drogen nimmt, sieht sich künftig als schauerliche Leiche die Radieschen von unten an. Das ganze wäre noch nicht so schlimm, doch als die Tochter des Bürgermeisters durch diese Teufelsdrogen ebenfalls in das ewige Land einkehrt, tretet Ihr auf den Plan. Als Privatdetektiv William "Blade" Hunter, ein vom Dienst suspendierter Cop, werdet Ihr vom Bürgermeister Vincenzo persönlich, allerdings inoffiziell, mit der Lösung des Falls beauftragt. Das Spiel ist im Adventuregenre einzuordnen. Über 85 verschiedene Orte können besucht werden. Einige, wenige Arcadesequenzen lockern den Ablauf auf. Eine vor-

zügliche Benutzeroberfläche, die natürlich mit Maus gesteuert werden kann, sorgt für einen unkomplizierten Einstieg in das Spiel. Primär muß man alle mögliche Orte wie Bars, Fabriken und Einkaufszentren abklappern und im Dia-

log wichtige Informationen ergattern. The Jake, der die Unterwelt kontrolliert, muß gestellt werden. Die Grafiken sind alle sehr gut gelungen und nutzen die 32 Farben des Amiga prächtig aus. Lediglich in Sachen Animationen muß

man eventuell Abstriche machen. Das Spiel läut erst ab einem Megabyte Speicher. Will man eine höhere Grafikedetailstufe, in der wesentlich mehr Animationen ablaufen, muß man über ein Megabyte Chipmemory verfügen. Dann ist das Spiel praktisch identisch zur PC-Version. Die Soundeffekte und die Musiken sind allesamt sehr gut gelungen und lassen Euch vor dem Monitor in die Welt von 2053 eintauchen. Für das Spiel ist unbedingt eine Festplatte zu empfehlen. Ansonsten wird durch das ungefähr alle zwei Minuten fällige

Rise of the Dragon

Nun macht das erste Adventure der neuen Generation von Dynamix, das zur Sierra-Familie gehört, auch auf dem Amiga Furore. RISE OF THE DRAGON umfaßt sagenhafte 10 Disketten, einen spektakulär gezeichneten Comicband und eine ausführliche, mit einer Referenzkarte versehene Anleitung.



Zeit für eine One-Night-Love-Affäre

Zurückblättern is' nicht, Freundchen



L.A. im Jahre 2053: Duster, kalt, gefährlich und,...alle Gehsteige hochgeklappt.

Diskettenwechseln der Spielspaß arg vermiest. Wenn man den Sound und die Musik abschaltet, ist es auch ohne Festplatte noch einigermaßen spielbar, doch der wahre Genuß entfaltet sich noch nicht. Das Spiel ist auch für Adventure-Einsteiger empfehlenswert,

Laß Dir gesagt sein, das ist kein kalter Kaffee...

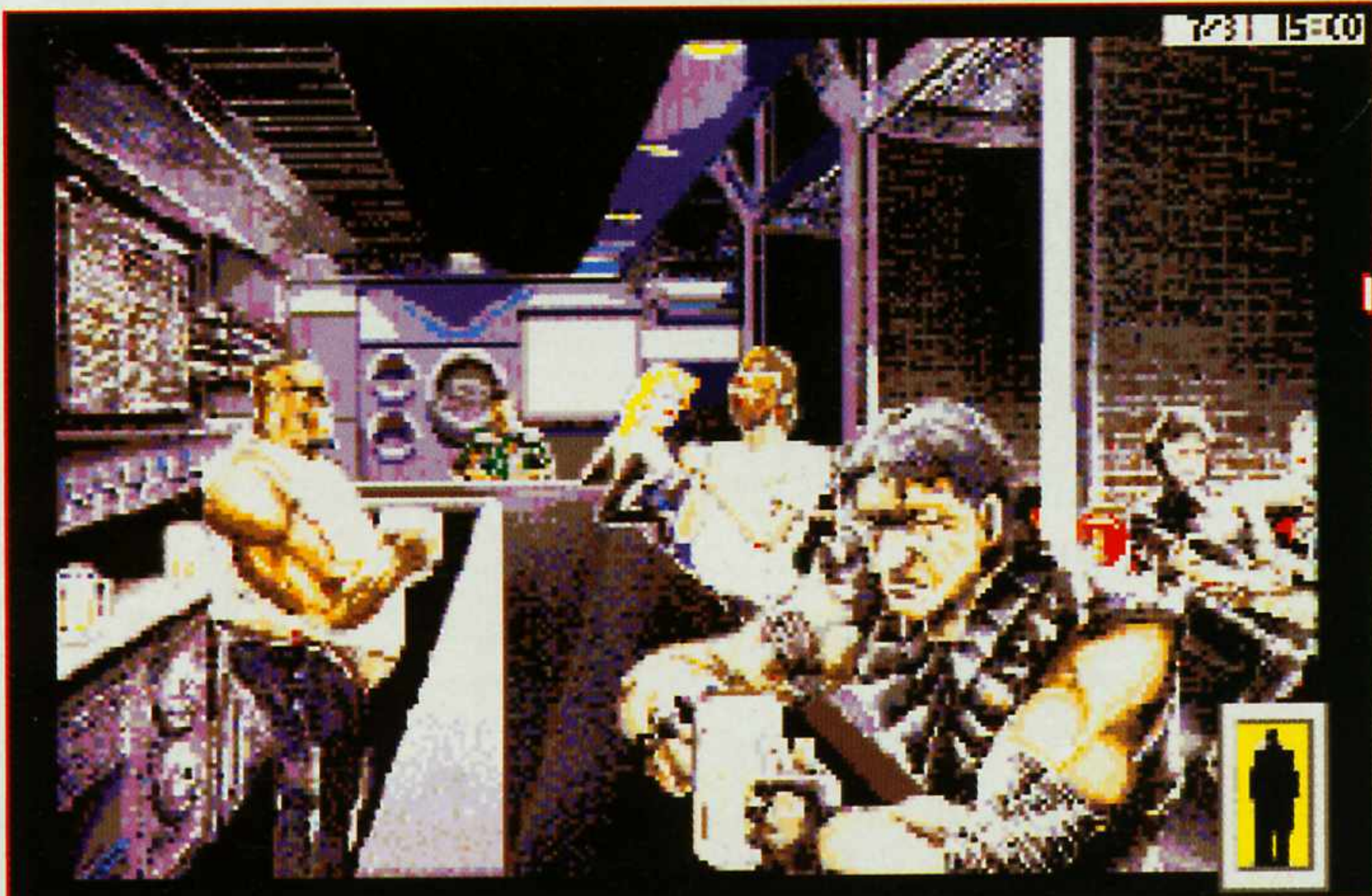
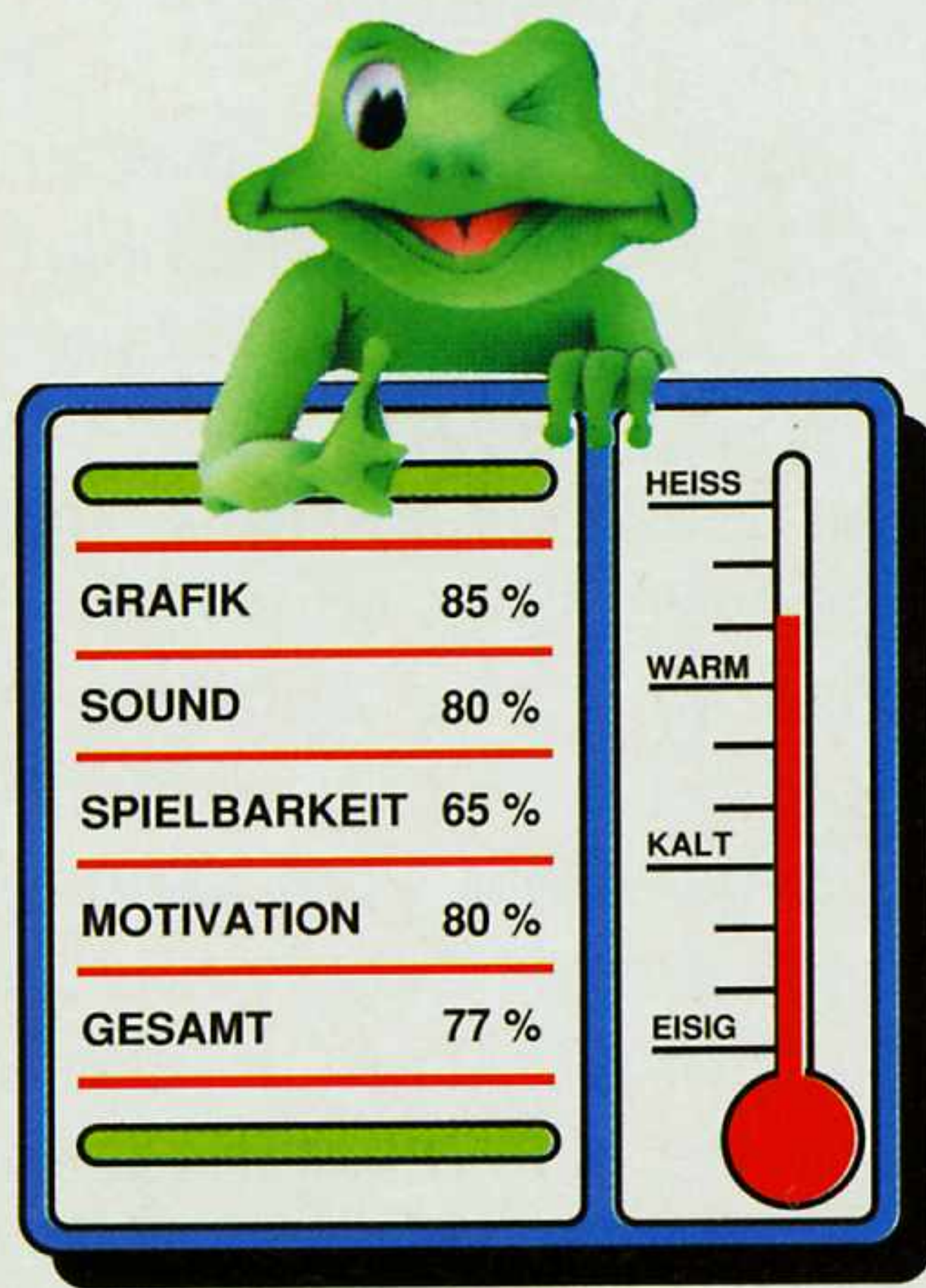


Vielleicht sollte sich Blade schon mal warmmachen.

denn der Schwierigkeitsgrad ist stufenlos von sehr einfach bis mittelschwer einstellbar. Die Handlung ist nicht gerade komplex und die Rätsel lassen sich durch logisches Denken leicht lösen. In der Hoffnung, daß Heart of China auch auf dem Amiga erscheint, sollte man vielleicht an die Anschaffung einer Festplatte denken. Wer bereits über eine Festplatte verfügt und sich für Adventures mit spektakuläre Grafiken begeistern kann, sollte sich RISE OF THE DRAGON auf seinen Weihnachtswunschzettel notieren. Ein für

Amigaspiele neues Spielgefühl wird einen lange in L.A. festhalten.

Hans Ippisch



"Gemütliche" Kneipen sind in der Zukunft stahlgetäfelt.

BACHEM SOFTWARE VOM FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST
Airbus 320	-,-	95,90*	95,90*
Air Combat Aces	75,90	69,90	69,90
Air Sea Supremacy	82,90*	69,90*	
Blues Brothers	65,90*	65,90*	65,90*
Bundesliga Manager Professionell dt.	69,90*	69,90	-,-
Die Kathedrale	82,90*	82,90	-,-
F15 Strike Eagle II dt.	75,90	75,90	75,90
Formula 1 Grand Prix	-,-	74,90*	74,90*
Flight of the Intruder dt.	-,-	82,90	82,90
Gunship 2000 dt.	82,90	-,-	-,-
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	-,-	-,-
Lemmings Data Disk	39,90*	39,90*	39,90*
Lotus Esprit Turbo Challenge 2	-,-	59,90	-,-
Megalomania dt.	-,-	69,90	65,90
Rasender Reporter	69,90*	-,-	-,-
Realms	69,90*	69,90*	69,90*
Rolling Ronny	-,-	59,90	59,90
Startrek	79,90*	-,-	-,-
Terminator 2 dt.	69,90	59,90	59,90
Ultima 6	75,90	69,90*	-,-
Wayne Gretzky Hockey 2	69,90	59,90*	-,-

Hardware

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

Preisknaller ..

Austerlitz AMI, PC	29,00	Popolus AMI, ST, PC	34,00
Immortal AMI, PC	34,00	Ghostbusters 2 AMI, ST	29,00
King of Chic. AMI, PC	29,00	Ironlord AMI, ST, PC	29,00
Starglider 2 AMI, PC, ST	29,00*	Ferrari Form. 1 AMI, PC	34,00

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

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

* Ankündigung, ** Verkauf solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.

ComputerWorld A.Triffterer

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

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,-
Baseball	59,-
Dr. Mario	54,-
P.A. Football	59,-
Pacman	79,-
Nint.Worldcup	49,-
Turtels	59,-
F1-Race plus	62,-
4Player	62,-
Castelian	62,-
Chase H.Q.	79,-
Ninja Boy	58,-

Marus Mission

Snoopy	61,-
Sword of Hope	65,-
Bugs Bunny II	61,-

Über 50 weitere Spiele am Lager, bitte Liste anfordern!

Sega-Mega

Thunderforce III	99,-
Might + Magic	129,-
Centurion	109,-
Fatal Labyrinth	89,-
688 Attack Sub	120,-
Sonic the Hedgehoc	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,-
Warbirds	60,-
Blockout	70,-
Scrabyard Dog	60,-

Weiter Spiele auf Anfrage.

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

KICK BOXING

Endlich können auch die honorigen, ehrenwerten PC-Besitzer Anzug und Krawatte ablegen, in den verschwitzten Ring steigen und sich die Köpfe einschlagen.



Allein gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander kann man bei dieser schlagfertigen Simulation verschiedene Turniere auskämpfen. Je nachdem, wie man seinen Boxer zuvor im Trainingsraum mit Hanteln und Sprungseil angetrieben hat, kann man dessen Kondition und Stärke erhöhen. Alle Schläge und Tritte, die ein Boxer im Ring anbringen kann, halten sich genau an

Gefilmte Vorlagen sorgen für faszinierende Bewegungsabläufe.

das Regelwerk der Kampfsportart. Von den 55 praktizierten Kickbox-Schlägen wurden genau 13 auf den Joystick übertragen, was die Steuerung der Spielfigur zwar variantenreich, aber nicht allzu kompliziert macht.

Die Animation der Kickboxer ist, wie bei der Amiga/Atari-Version, flüssig und sehr detailreich. Im Zwei-Spieler-Modus kommt durchaus soviel Spaß auf, wie einstmals bei der spitzenmäßigen Karate-Simulation "The Way of the Exploding Fist" für den C-64. Hat man in den Kämpfen ein paar gute Ergebnisse erzielt und die ersten Preisgelder gewonnen, lohnt es sich den Boxer abzuspeichern und beim nächsten Kampf weiter zu führen. Hat man keinen Gegenspieler, so kann man gegen acht voreingestellte Boxer antreten. Auch der Sound über den PC-Lautsprecher - Soundkarten werden natürlich auch unterstützt - kann sich echt hören lassen.

Thomas Borovskis



GRAFIK	79 %	
SOUND	83 %	
SPIELBARKEIT	60 %	
MOTIVATION	80 %	
GESAMT	74 %	

DISC

Das Diskuswerfen wird in Zukunft ein bißchen anders ablaufen als heutzutage: Mit einem stählernen Diskus und einem Schutzhelm ausgerüstet stehen sich zwei Werfer in einer Arena gegenüber und schmeißen sich gegenseitig die Köpfe ein.



Erinnerungen an "Tron" werden wach.

die Animation der beiden Diskuswerfer ist wirklich drollig. Auch an der Geschwindigkeit der Figuren ist nichts zu bemängeln. Vom Hocker reißt das Spiel trotzdem nicht.

Auf einer schwebenden Plattform balancierend, versucht man den Gegner entweder mit der Stahlscheibe zu treffen oder ihn von seinem Plateau in den Abgrund zu befördern. Ein geworfener Diskus prallt vom Gegner oder seiner schachbrettartig aufgebauten Plattform ab und kommt mit rasendem Tempo zum Werfer zurück. Mit etwas Glück kann er dann wieder eingefangen werden. Ist der Spieler nicht schnell genug, so kriegt er die harte Scheibe ins Kreuz.

Wer es mit einem Gegner besonders böse meint, kann gezielt auf dessen Plattform werfen. Nach zwei, drei Treffern sind die Bausteine nämlich zerbrochen und engen die Bewegungsfreiheit des Gegners noch weiter ein.

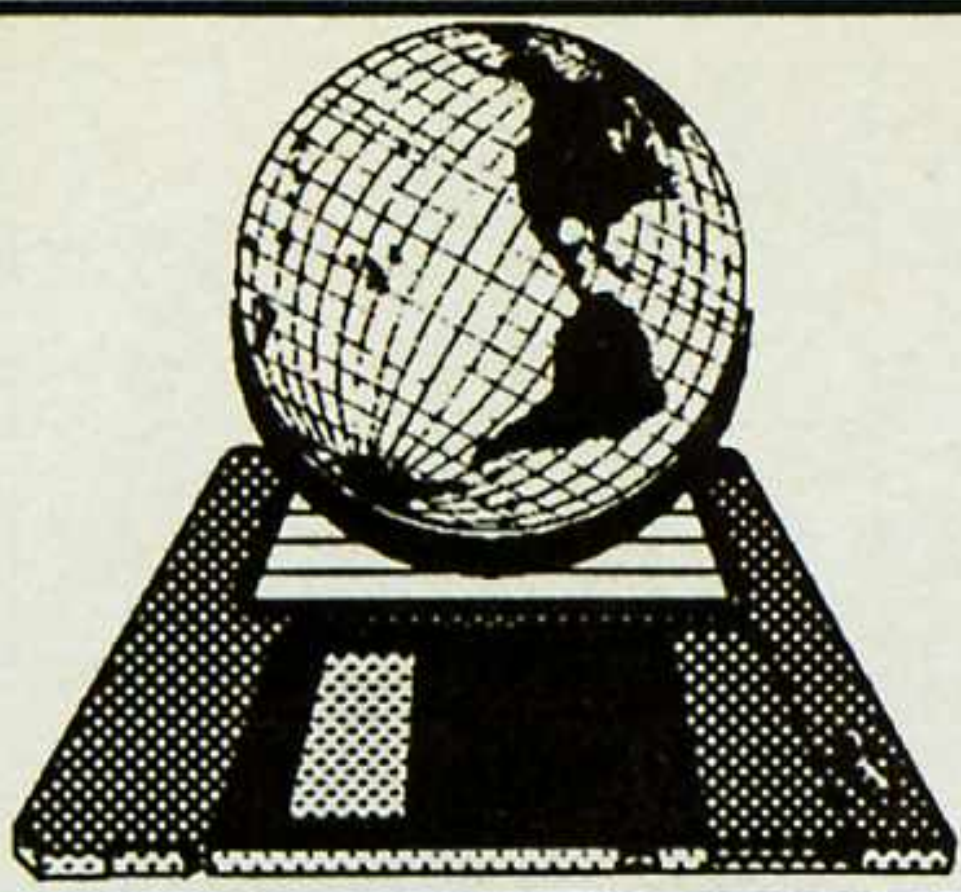
Die VGA-Grafik im Hintergrund ist ganz passabel und

Selbst im Zwei-Spieler-Modus rennt man eigentlich immer nur hin und her und drückt manchmal den Feuerknopf zum Werfen des Diskus, weder Geschick noch Cleverness sind in irgendeiner Weise gefordert. Einen weiteren Mangel sollte nicht unerwähnt bleiben - die Anleitung liegt in der französischen Originalfassung bei - na dann, Bonne Nuit.

Thomas Borovskis



GRAFIK	55 %	
SOUND	50 %	
SPIELBARKEIT	55 %	
MOTIVATION	35 %	
GESAMT	46 %	



WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

TOP AKTUELL					TOP AKTUELL					TOP AKTUELL							
	Amiga	Atari	PC/IBM	C-64		Amiga	Atari	PC/IBM	C-64		Amiga	Atari	PC/IBM	C-64			
4 D Sports Boxing	DA	64,90	64,90	76,90	-----	Gunship 2000	DA	-----	-----	89,90	-----	Rules of Engagement	DA	64,90	-----	82,90	-----
7 Colors	DA	59,90	59,90	59,90	-----	Kings Quest 5	DV	89,90	-----	89,90	-----	Secret of the Silverblades	DA	69,90	-----	69,90	-----
AD&D Collection		76,90	76,90	82,90	-----	Last Battle	DA	64,90	59,90	69,90	42,90	Secret Weapon of the Luftw.	-----	-----	-----	89,90	-----
Adrenalynn		VB	VB	VB	-----	L. Larry 1 (VGA)		76,90	-----	89,90	-----	Shadow Sorcerer	DA	69,90	69,90	76,90	-----
Air Combat Aces		76,90	76,90	89,90	-----	L. Larry 5	DA	89,90	-----	89,90	-----	Spellcasting	-----	-----	-----	89,90	-----
Alien Breed	DA	64,90	-----	-----	-----	Life & Death	DA	64,90	64,90	64,90	-----	Spot	DA	54,90	-----	64,90	42,90
Alien Storm	DA	64,90	64,90	-----	49,90	Links Hyatt Course	-----	-----	-----	49,90	-----	Starbyte Super Soccer	DV	69,90	-----	76,90	-----
Amnios	DA	64,90	-----	-----	-----	Lone Wolf	-----	-----	-----	64,90	-----	Star Collection	-----	-----	-----	-----	-----
Backgammon	DA	59,90	-----	-----	-----	Lotus Turbo Challenge 2	DA	64,90	64,90	-----	-----	Steigenberg Hotel	DV	69,90	69,90	76,90	-----
Battle Isle	DV	76,90	76,90	89,90	-----	Mad TV	DA	76,90	76,90	89,90	-----	Strike 2	-----	-----	-----	76,90	-----
Black Gold	DV	69,90	69,90	76,90	42,90	Magic Garden	DA	64,90	-----	-----	-----	Strike Commander	-----	-----	-----	VB	-----
Blues Brothers	DA	64,90	64,90	69,90	42,90	Magic Pockets	DA	64,90	64,90	-----	-----	Strike Fleet	DA	64,90	64,90	-----	-----
Boston Bomb Club	DA	64,90	64,90	-----	-----	Martian Memorandum	-----	-----	-----	89,90	-----	Super Space Invaders	DA	64,90	-----	-----	-----
Builderland		59,90	59,90	-----	-----	Megafortress	-----	-----	-----	82,90	-----	Team Suzuki	DA	64,90	64,90	76,90	-----
Bundesliga Manager Prof.	DV	76,90	-----	76,90	-----	Mega Lo Mania	DV	76,90	64,90	-----	-----	Terminator	-----	-----	-----	82,90	-----
Capcom Collection	DA	76,90	76,90	-----	59,90	Mega Twins		VB	VB	-----	-----	Terminator 2	DA	64,90	64,90	76,90	-----
Captain Planet	DA	64,90	64,90	-----	42,90	Micropose Golf	DA	82,90	82,90	-----	-----	The Oath		VB	VB	-----	-----
Celtic Legends		VB	-----	-----	-----	Midwinter 2	DV	82,90	82,90	82,90	-----	The Simpsons		VB	VB	-----	-----
Conquestador	DV	76,90	76,90	76,90	59,90	Mig 29 Super Fulcrum	DA	89,90	89,90	89,90	-----	Think Cross	DV	59,90	59,90	-----	-----
Cruise for a Corpse	DA	69,90	69,90	76,90	-----	Might & Magic 3	-----	-----	-----	89,90	-----	Thunderjaws	DA	64,90	64,90	-----	-----
Darkman	DA	64,90	64,90	-----	42,90	Monkey Island 2		VB	VB	-----	-----	Traders	DA	69,90	69,90	-----	-----
Death Knights of Krynn	DA	76,90	-----	76,90	64,90	Nascar Challenge	DA	-----	-----	82,90	-----	Trex Warrior		VB	VB	-----	-----
Deuterios	DA	76,90	76,90	-----	-----	Necronom	DA	69,90	-----	-----	-----	Turn It 2		VB	VB	-----	VB
Die Kathedrale	DV	89,90	89,90	89,90	-----	No Greater Glory	-----	-----	-----	82,90	-----	Ultimate Basketball	-----	-----	-----	82,90	-----
Elf	DV	64,90	64,90	76,90	-----	Pegasus	DA	64,90	-----	-----	-----	Utopia	DA	76,90	76,90	-----	-----
Elvira 2	DA	VB	-----	89,90	-----	Police Quest 3	DA	-----	-----	89,90	-----	Vroom		VB	VB	-----	-----
F-117 A Nighthawk	DV	-----	-----	89,90	-----	Pools of Darkness	-----	-----	-----	76,90	-----	Whirlwind Snooker	DA	76,90	76,90	VB	-----
Face Off	DV	64,90	64,90	76,90	-----	Red Baron		VB	-----	89,90	-----	Willy Beamish	-----	-----	-----	89,90	-----
Final Blow	DA	64,90	64,90	-----	42,90	Return of Medusa	DV	69,90	69,90	76,90	-----	Wing Commander		VB	-----	82,90	-----
Fort Apache	DA	76,90	76,90	82,90	-----	Riders of Rohann	-----	-----	-----	82,90	-----	* Mission 1	-----	-----	-----	44,90	-----
Games Winter Challenge	DA	-----	-----	82,90	-----	Rise of the Dragon	DV	84,90	-----	89,90	-----	* Mission 2	-----	-----	-----	44,90	-----
Ghost Battle	DA	69,90	-----	-----	-----	Robin Hood	DV	64,90	64,90	76,90	-----	Wing Commander 2	-----	-----	-----	89,90	-----
Great Courts 2	DA	69,90	69,90	69,90	-----	Robozone	DA	64,90	-----	-----	-----	W.C. 2 Speech Disk	-----	-----	-----	44,90	-----
Guardians	-----	-----	-----	-----	-----	Rodlands	DA	64,90	64,90	-----	-----	Wordtris	-----	-----	-----	-----	-----
						Rugby World Cup	DA	64,90	-----	42,90	-----	Zone Warrior	DA	64,90	64,90	-----	-----

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

Amiga-Sonderpreise 29,90 DM

Ancient Games, Bloodwych, Cyberball, Heroes of the Lance, Immortal, Magic Fly, Popoulus, Ski or Die, Soccer Match, Baal, Batman-the Movie, Bubble Bobble, Captain Fizz, Conquerer 3 D, Dragon Ninja, Indiana Jones Act., Last Ninja 2, Menace, R-Type, Shadow of the Beast.

PC/IBM-Sonderpreise 29,90 DM

Popoulus, Ski or Die, Stormovik, Heroes of the Lance, Baal, Captain Fizz, Conflict Europe, Conquerer 3 D, Indiana Jones Act., Menace, Shadow of the Beast.

Atari-Sonderpreise 29,90 DM

Ancient Games, Bloodwych, Cyberball, Heroes of the Lance, Immortal, Magic Fly, Popoulus, Soccer Match, Baal, Bubble Bobble, Captain Fizz, Dragon Ninja, Indiana Jones Act., Menace, R-Type, Shadow of the Beast.

GAMEBOY-MODULE

Bubble Bobble	59,90
Cäsar Palace	59,90
Castelian/Nebulus	59,90
Castlevania 2	59,90
Double Dragon 2	59,90
Final Fantasy Legend	74,90
Gremlins 2	59,90
Malibu Beach Volleyball	59,90
Mickeys Dang. Chase	59,90
Navy Seals	59,90
Paperboy	59,90
Pac Man	59,90
Play Action Football	59,90
Radar Mission	59,90
Snoopy	59,90
The Simpsons	59,90
Tour de Trash/Skate or Die 2	59,90

ANDERE MODULE AUF ANFRAGE

MEGA-DRIVE MODULE

Alle aktuellen Mega-Drive Module lieferbar

GRUNDGRÄT & SONIC THE

369,-

LÖSUNGSBÜCHER je 29,90

Bane of the Cosmic Forge	Elvira
Bards Tale 1	Eye of the Beholder
Bards Tale 2	Future Wars
Bards Tale 3	Indiana Jones
Bloodwych Data Disk	Larry 1
Buck Rogers	Larry 2
Cadaver	Larry 3
Cadaver Pay Off	Legend of Fairghail
Captive	Loom
Champion of Krynn	Maniac Mansion
Codename Iceman	Monkey Island
Conquest of Camelot	Operation Stealth
Curse of the Azure Bonds	Powermonger
Death Knights of Krynn	Space Q.3
Dragonflight	Spirit of Adv.
Dragon Wars	
Dungeon Master	andere Bücher a.A.

Für Druckfehler keine Haftung.

CD - TV Grundgerät: 1.499 DM

American Vista	159,90
Advanced Military System	76,90
All Dogs go to Heaven	99,90
American Heritage	129,90
Battlestorm	99,90
Battlechess	99,90
CD Remix	99,90
Defender of the Crown	99,90
Holiday Maker	99,90
Lemmings	

VIDEOPREISLISTE

Bestellen Sie unsere Videopreisliste: Auf einer VHS-Videocassette werden die wichtigsten Neuerscheinungen je ca. 3 Minuten lang vorgestellt.

90 Minuten nur **DM 24,90**

Gesucht werden:

Franchise-Partner

Wenn auch Sie ein World of Wonders-Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen wollen, oder schon einen Laden besitzen, rufen Sie uns an! Händleranfragen erwünscht!

WORLD OF WONDERS

Wir sind für Sie da in...

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	BERLIN Versand Ansprechpartner: Bernd 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	THÜRINGEN Versand + Laden Obere Marktstr. 3 O-6305 Gehren Gehren-551 Mo-Fr 15-19.30 Uhr sonst schriftl. best.
--	--	--	---	---	--	--



TEAM SUZUKI

Nachdem der Luftraum über dem PC mit den vielen verschiedenen Flugsimulatoren belegt ist und in den submarinen Gegenden die verschiedenen U-Bootsimulationen kreuzen, wendet sich das Interesse der Softwarehersteller zunehmend neuen Gebieten zu, die eine Simulation lohnenswert erscheinen lassen. Das Game "Team Suzuki" versucht, daß vielfältige Geschehen im Motorradrennsport wenigstens teilweise zu simulieren.

Das Interesse konzentriert sich dabei vor allem auf's Motorradfahren. Es stehen Dir drei Maschinen des Herstellers der mit "S" anfängt und auch sonst im Titel des Spieles genannt wird, zur Verfügung. Die 125ccm Maschine ist mehr für Trainingsfahrten und zum Eingewöhnen an die sehr realistische Steuerung gedacht, ein Automatikgetriebe übernimmt die Schaltarbeit. Die 250'er und 500'er sind für den harten Renneinsatz konzipiert. Mit dem gleichzeitigen Steuern,

Gesteuert wird mit Maus oder Joystick, wobei für die Maus sogar zwei verschiedenen Modi zur Verfügung stehen.

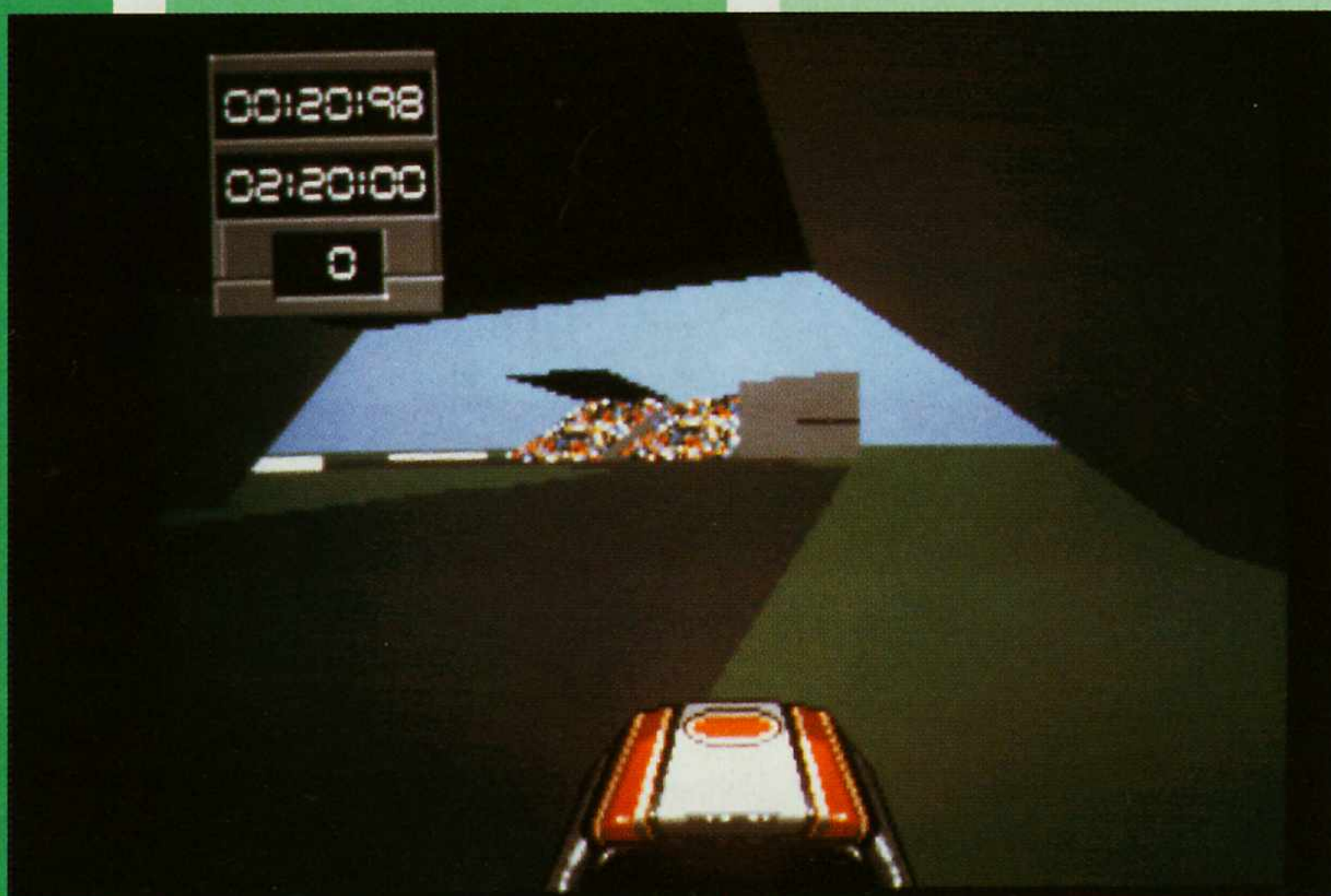
mehr an ein Arcadegame erinnern, ist doch eine vollwertige Simulation entstanden. Zu den bereits vorhandenen 16 Renn-

schnelle Scrolling, aber die Detaillierung muß sich der Geschwindigkeit unterordnen. Tribünen sind nur Blöcke, der Himmel blau und das Gras grün, ein paar Banden tauchen noch auf und das war's dann auch schon. Gegner erscheinen wahlweise nur als Motorrad oder als Bike mit Männchen drauf, aber halt auch nur als unförmige Gestalten.

Die Fähigkeiten der VGA-Karte werden nur wenig genutzt und der Sound ist trotz Kartenunterstützung recht spärlich.

Der unglückliche Kopierschutz macht den Gamestart zu einem Geduldspiel, aber dafür, daß das Spiel nur auf einer einzigen Diskette geliefert wird ist echt eine Menge geboten und Langeweile kommt nicht so schnell auf.

Markus Gurnig



Ha, endlich das renitente Verfolgerfeld abgehängt.



Das hyperrealistische Fahrgefühl erfordert...



...ein genaues Einprägen der Strecke.

Gasgeben, Bremsen und Schalten bist Du als Pilot der Maschine ganz schön gefordert. Training auf der 125'er ist echt wichtig, sonst bist du in der ersten Kurve beim Herunterschalten schon aus der Bahn geflogen (auf dem richtigen Bock rumschlittern ist echt einfacher, als in dieser Simulation).

Der Blick des Bikers, der ja normalerweise auf die Strecke und das Armaturenbrett ausgerichtet sein sollte, kann durch verschiedene Optionen verändert werden, sogar ein umschauen nach den Konkurrenten ist möglich. Obwohl die Gestaltung und auch die einfachen und verständlichen Menüs

strecken können über Erweiterungsdisketten noch andere Tracks gefahren werden. Die Einstellung der Simulationsbedingungen kann auch während des Rennens vorgenommen werden, so kann das Spiel dem persönlichen Geschmack angepaßt werden. Die Grafik besticht durch das echt super-



Bei der Kampfsimulation "Battle Command" wird der Spieler in die Zukunft, sowie auf einen unbekanntem, fernen Ort versetzt. Dort herrscht Krieg zwischen zwei Völkern. Mit einem modifizierten Panzer ausgestattet, ist es die Aufgabe des Spielers, den Sieg des Nordens über den Süden zu erringen.

BATTLE COMMAND

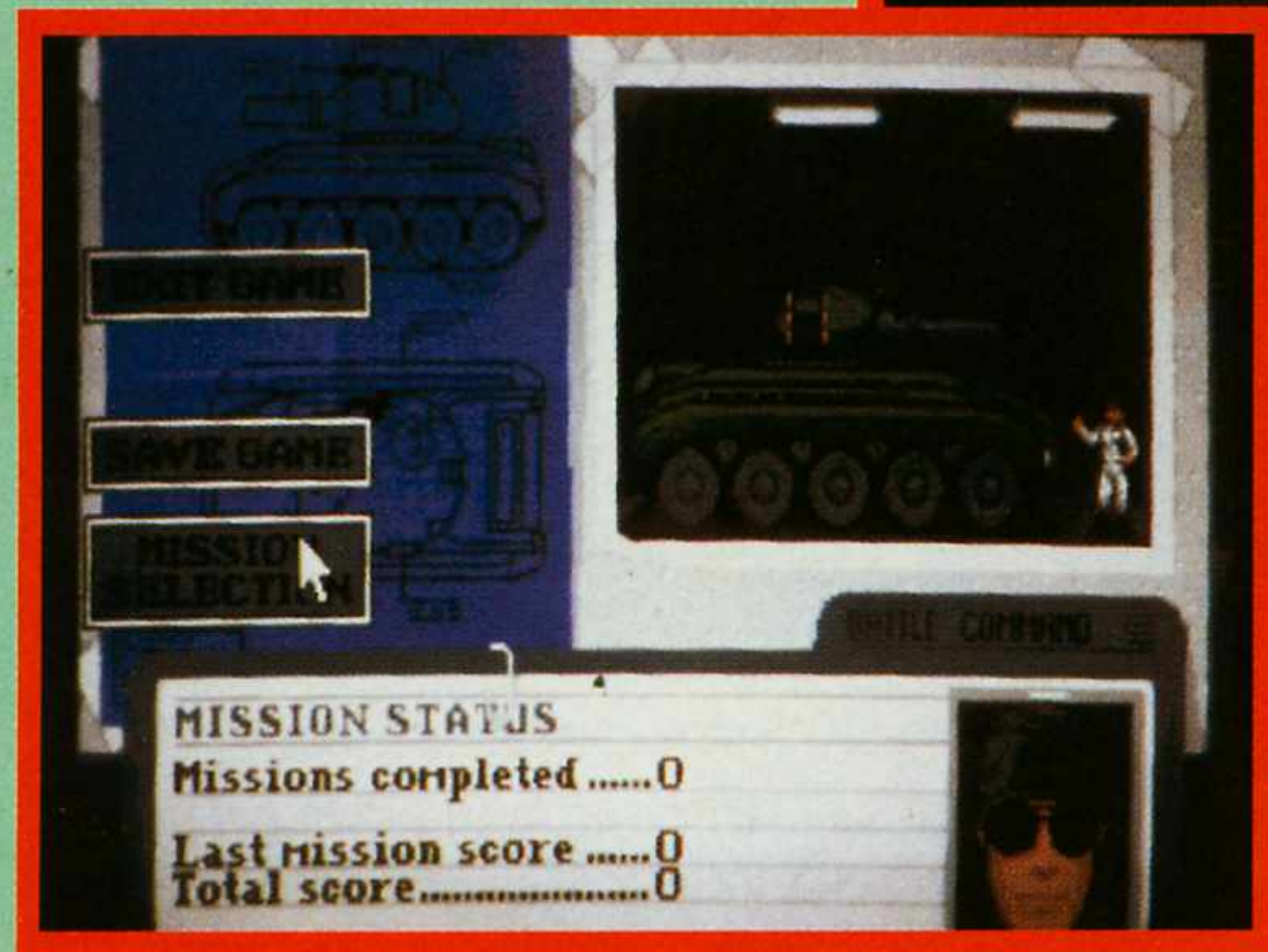
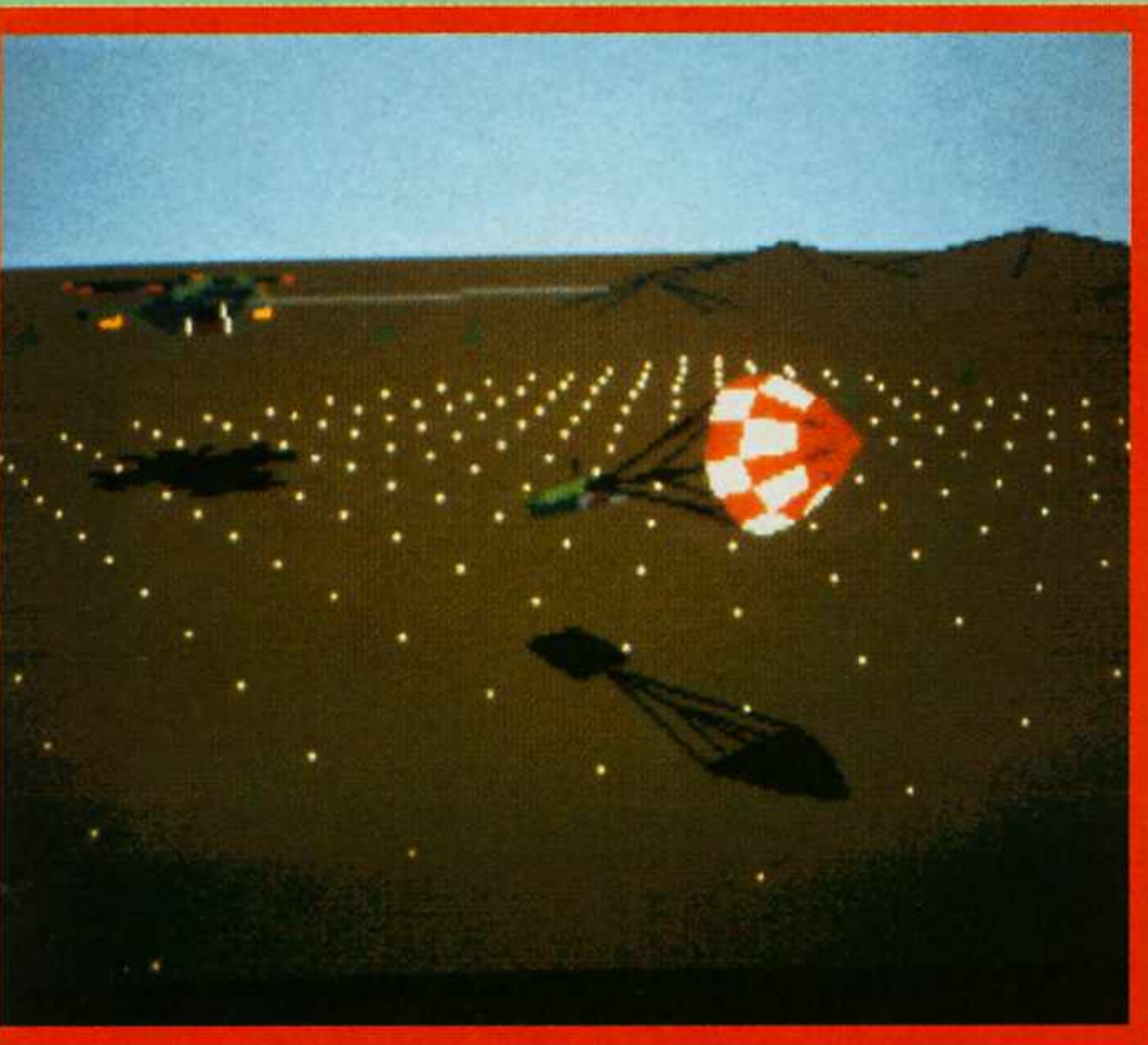
Kompaß und Radarschirm bilden die Grundausstattung. Die Kanone ist nicht drehbar und das Umschalten auf die Waffensysteme ist, durch das Wechseln von Steuer- in Schaltmodus, eine komplizierte Sache, da der Panzer dann die ursprünglichen Fahrdaten beibehält und so ein leichtes Ziel für die reichlich vorhandenen Gegner ist. Die Steuerung ist recht träge, und daß der Panzer die Hügel nicht befahren kann, ist mir sowieso unbegreiflich (kann ja sogar der Leo II). Der Mauler wird durch alles beschädigt, was er berührt oder rammt. Neben der Cockpitsicht stehen noch ein Nachtsichtgerät und verschiedene Außenansichten zur Verfügung.

Die mehrsprachige Anleitung ist informativ und der Kopierschutz ist ausnahmsweise auch nicht nervig. Die Grafik scrollt schnell, dafür ist sie nicht gut gezeichnet und wirkt klobig und primitiv, nur die Gegner sind einigermaßen gut animiert. Der Sound nutzt die Fähigkeiten des Soundblaster nur in geringem Maß, dafür hätte auch der PC-Speaker gereicht. Zum Abreagieren ist das ganze ja schon in Ordnung, aber nach den 16 Missionen ist aus dem Spiel nichts mehr herauszuholen und die Sache ist dann nur noch für richtige Kampftiere interessant, die sich schon in der fünften Mission nicht mehr erinnern können, was in der zweiten Mission verlangt war.

Markus Gurnig



Drei verschiedene Blickwinkel: Hier zeigt sich Battle Command von seiner besten Seite.



in der nächsten Mission nämlich die nötigen Waffen).

Die Missionen beginnen jeweils im Hauptquartier, nach Briefing und Kartenstudium wird der Panzer (hier heißt er "Mauler") mit verschiedenen Waffensystemen ausgestattet. Durch die begrenzte Ladekapazität können aus dem reichhaltigen Angebot natürlich nur einige Waffensysteme geladen werden. Es stehen Dir von der Kanone bis zu verschiedenen Fire-And-

Forget Raketen, und von Flares bis hin zum Laser, der Raketen zerstört, alle möglichen aktiven und passiven Waffensysteme zur Verfügung.

Nach der Ausstattung des Tanks folgt eine kurze Animation, die zeigt, wie der Panzer hinter den feindlichen Linien von einem Hubschrauber abgesetzt wird und ab da heißt's dann: "Schieß auf alles, was sich bewegt!"

Das Cockpit ist mager gestaltet, Spritanzeige, Tacho,

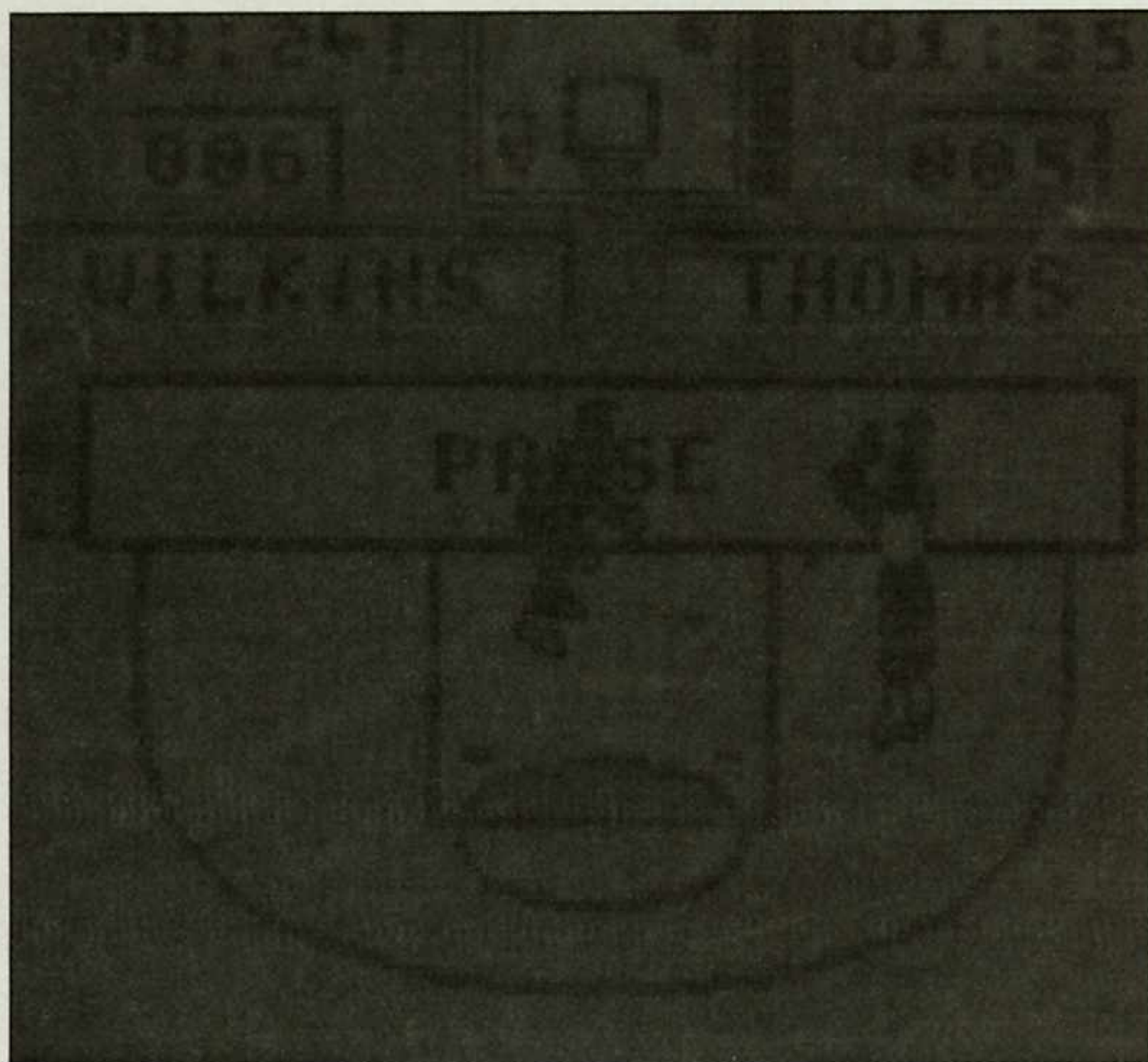


Dazu stehen 16 verschiedene Missionen zur Auswahl, die der Spieler nacheinander absolvieren muß (wenn Du nicht die eine Mission erfolgreich abschließt, fehlen Dir



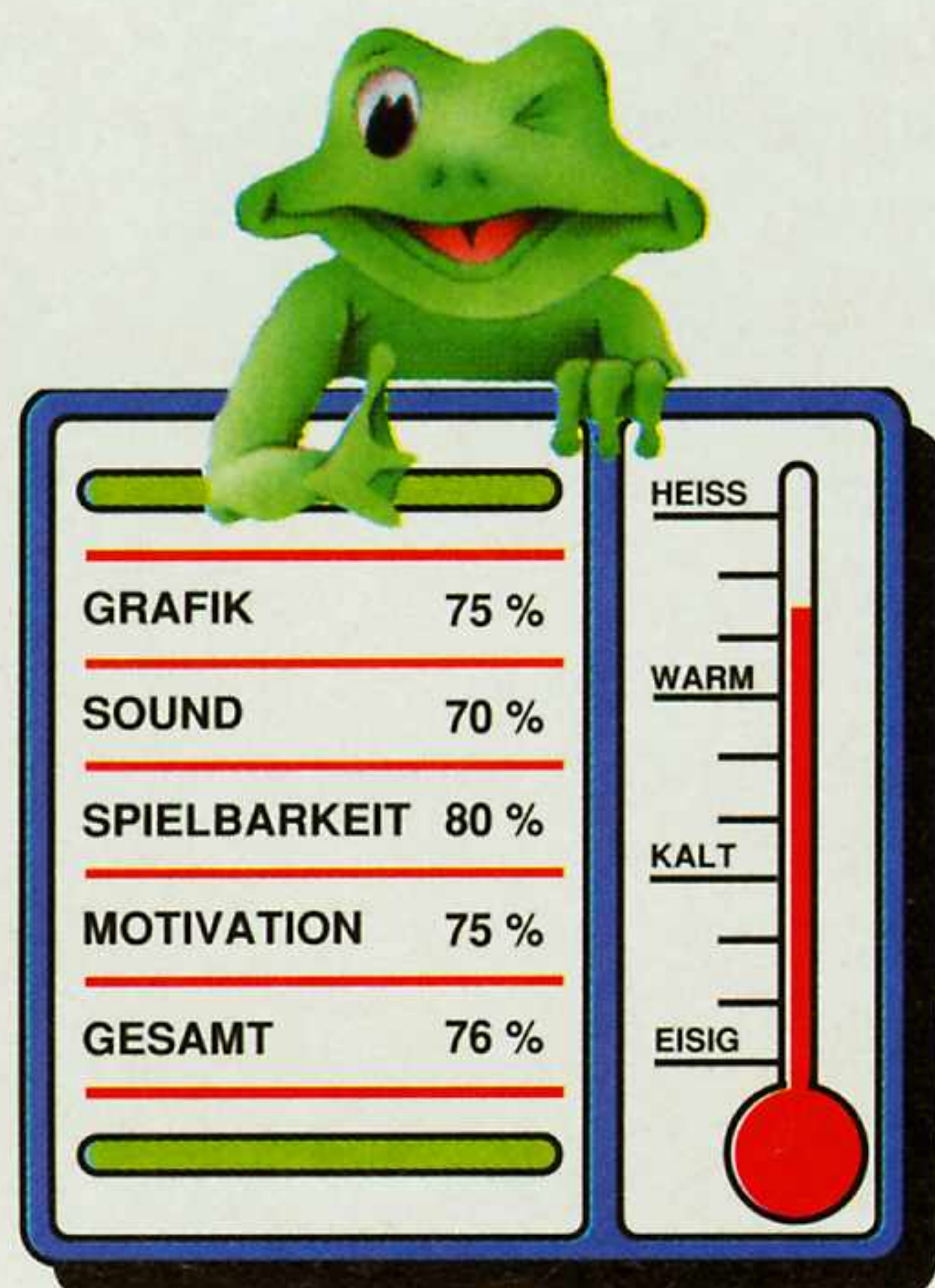
Von "Ijn" kommt eine neue Basketball-Simulation für Euren Game Boy in die Läden. "All Star Challenge" hinterließ bei mir einen etwas gemischten Eindruck

fehlt, erhält er einen Buchstaben des Wortes H.O.R.S.E. Der erste Spieler der das Wort vollständig hat, verliert das Spiel. Wem das nicht gefällt, der kann es ja mal mit: "Präzisionswurf" versuchen. Diese Version ist so ähnlich wie H.O.R.S.E., außer daß Du nun gegen die Uhr und nicht gegen einen anderen Spieler antrittst. Ziel ist es, so viele Treffer wie möglich innerhalb eines Zeitlimits zu erzielen. Und die Zeit ist knapp, man muß sich wirklich ranhalten! Du hast sicher schon gemerkt, warum das Spiel bei mir einen gemischten Eindruck hinterläßt, es werden nur einige Situationen eines Basketballspiels simuliert! Hier geht es nur um's "Körbwerfen". Allerdings ist dies ganz gut gelungen. Du kommst wirklich in Tuchfühlung bei dem Spiel Mann gegen Mann. Und im Zweispieler-Modus legt das Game nochmal an Spaß zu. Wer sich im Klaren darüber ist, worauf er sich einläßt, kann hier bedenkenlos zugreifen.



Von der technischen Seite her ist das Game wirklich prima gemacht. Auch die Spielvarianten die geboten werden sind als sehr reichhaltig zu bezeichnen. Man kann zwischen 25 (!) verschiedenen Spielern auswählen und hat fünf Spielarten zur Verfügung. Zum einen wäre da: "Freiwurf-Wettkampf". Dabei muß man versuchen möglichst viele Freiwürfe ins Netz zu setzen. Bei "H.O.R.S.E." müssen Du und Dein Gegner abwechselnd versuchen von unterschiedlichen Positionen aus, Treffer zu erzielen. Jedes Mal, wenn ein Spieler den Korb ver-

Rainer Rosshirt



In letzter Zeit finden viele Umsetzungen von Computern ihren Weg in Euer Nintendo Entertainment System. Meist sind es Spiele, die schon eine ganze Weile auf dem Markt herumgeistern. Eines haben sie zudem noch gemeinsam, die Umsetzung ist durch die Bank gut gelungen.

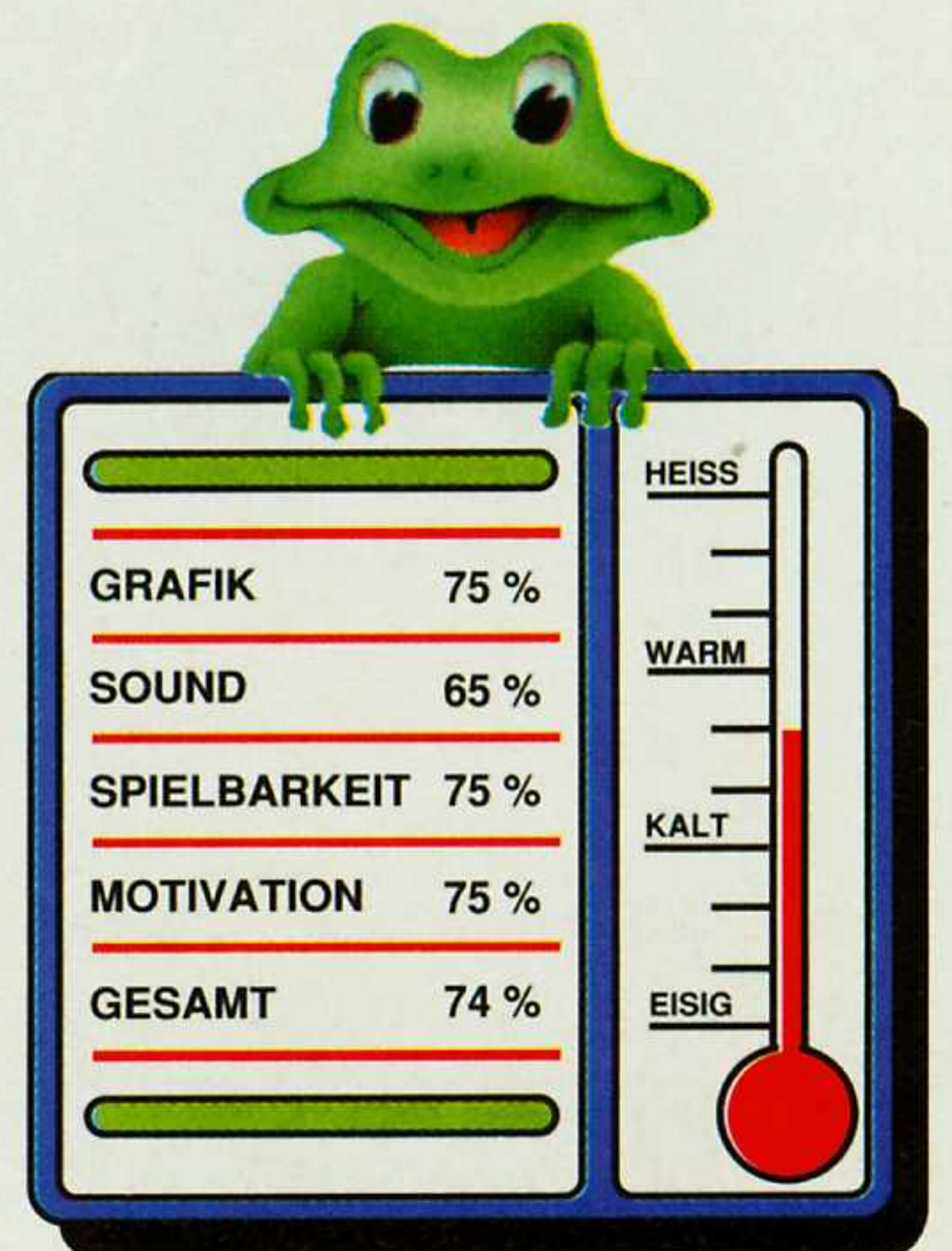
und fünf Obergegner besiegen, ehe er schließlich dem Joker gegenübersteht. Die Levels sind allesamt aus Film und Computerspiel bekannt. Die Stadt, Chemiefabrik, Kanalisation, Laboratorium und Kathedrale. Das Game ist durchgehend ausgezeichnet spielbar, die Musik kann sich hören lassen, und die Grafik ist für das NES sogar hervorragend. Wer den Film mochte und wem der spielbare Batti bisher entgangen ist, weil er weder PC, Amiga noch ST besitzt, braucht sich nun nicht mehr länger zu grämen. Endlich treibt der Joker auch auf dem NES sein Unwesen. Und Eines muß



Fangen wir mit dem ersten unserer alten Bekannten an: "Batman". Wer die PC- oder Amiga-Fassung kennt, dem wird hier nichts Neues geboten. Kurz zur Story: Die Bürger von Gotham City bereiten ihre 200-Jahr-Feier der Stadt vor. Doch es gibt nicht viel zu feiern, denn in der Stadt herrschen Gewalt und Verbrechen. Nur ein Mann kann die Stadt von Jokers teuflischen Handlangern befreien: Batman. Der Flattermann verfügt über besondere Waffeln... äh, Waffen und akrobatische Fähigkeiten. In fünf Levels muß er 15 verschiedene Feinde

man ihm lassen, er macht auch dort eine gute Figur.

Rainer Rosshirt



Die ultimative Erweiterung für Euren Game Boy, mit der bis zu vier (!) Spieler gleichzeitig an einem Spiel teilnehmen können!

F-1 Race



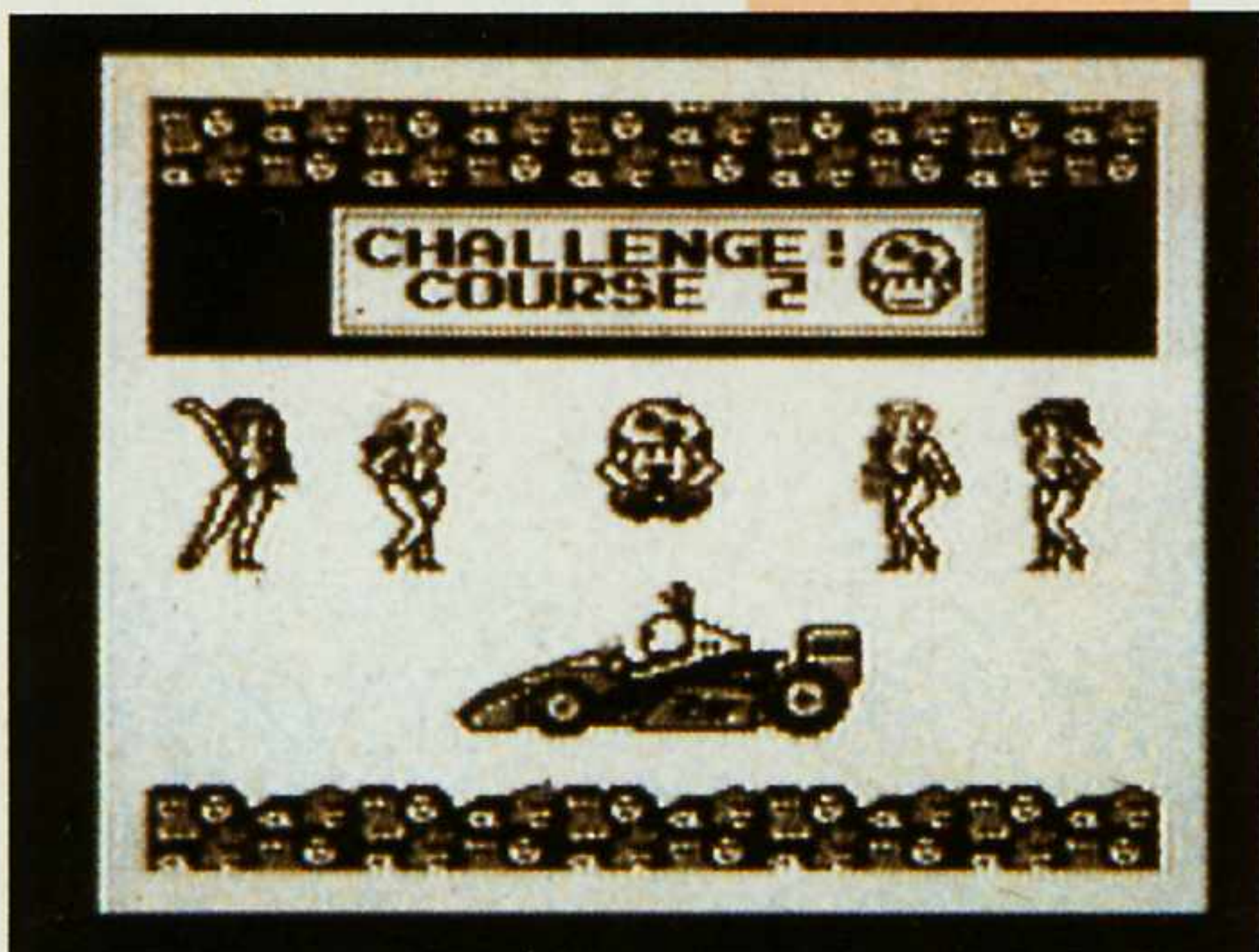
In der Packung befindet sich nicht nur der handliche Adapter, der an der rechten Seite des Game Boy angeschlossen wird, sondern auch ein Modul für den Game Boy, nämlich F-1 Race, eine Rennsimulation mit diversen, frei wählbaren internationalen Strecken (Japan, Sowjetunion, Canada etc.). Ihr könnt mit Eu-

Eures Flitzers ist unproblematisch, das Fahrgefühl, soweit mit dem Game Boy überhaupt simulierbar, ist überraschend gut gelungen. Ordentliches Motorenbröhlen und zu den Ländern passende Hintergründe runden den guten Eindruck ab, den das Spiel hinterläßt. Freunde dieses Spielgenres kann ich F-1 Race nur wärmstens ans Gaspedal legen, da es sowohl von der technischen, als auch von der spielerischen Seite überzeugt.

Zum Adapter ist festzustellen, daß er eine lobenswerte Erweiterung für den Game Boy ist, der uns und

Euch in Zukunft sicherlich noch öfters beschäftigen wird. Bleibt nur zu hoffen, daß viele Spiele erscheinen werden, die damit benutzt werden können.

Walter Konrad



rem Renner gegen die CPU, die Zeit oder gegen bis zu drei andere Spieler (mittels Adapter) antreten. Zu Beginn eines jeden Rennens kann zwischen zwei Fahrzeugen ausgewählt werden, die unterschiedliche Eigenschaften bezüglich Beschleunigung und Endgeschwindigkeit besitzen. Für kurvenreiche Strecken ist ein Wagen mit guter Beschleunigung zu empfehlen, um Geschwindigkeitsverluste wett zu machen, schnelle Fahrzeuge eignen sich mehr für gerade Strecken. Die Steuerung



Was Hulk und Consorten vor einem Megapublikum zustande bringen, können wir mit unserem kleinen Game Boy nun auch selbst erleben. Was das neue Wrestling-Spiel taugt, haben wir für Euch im Redaktions-Clinch getestet.

HAL Wrestling



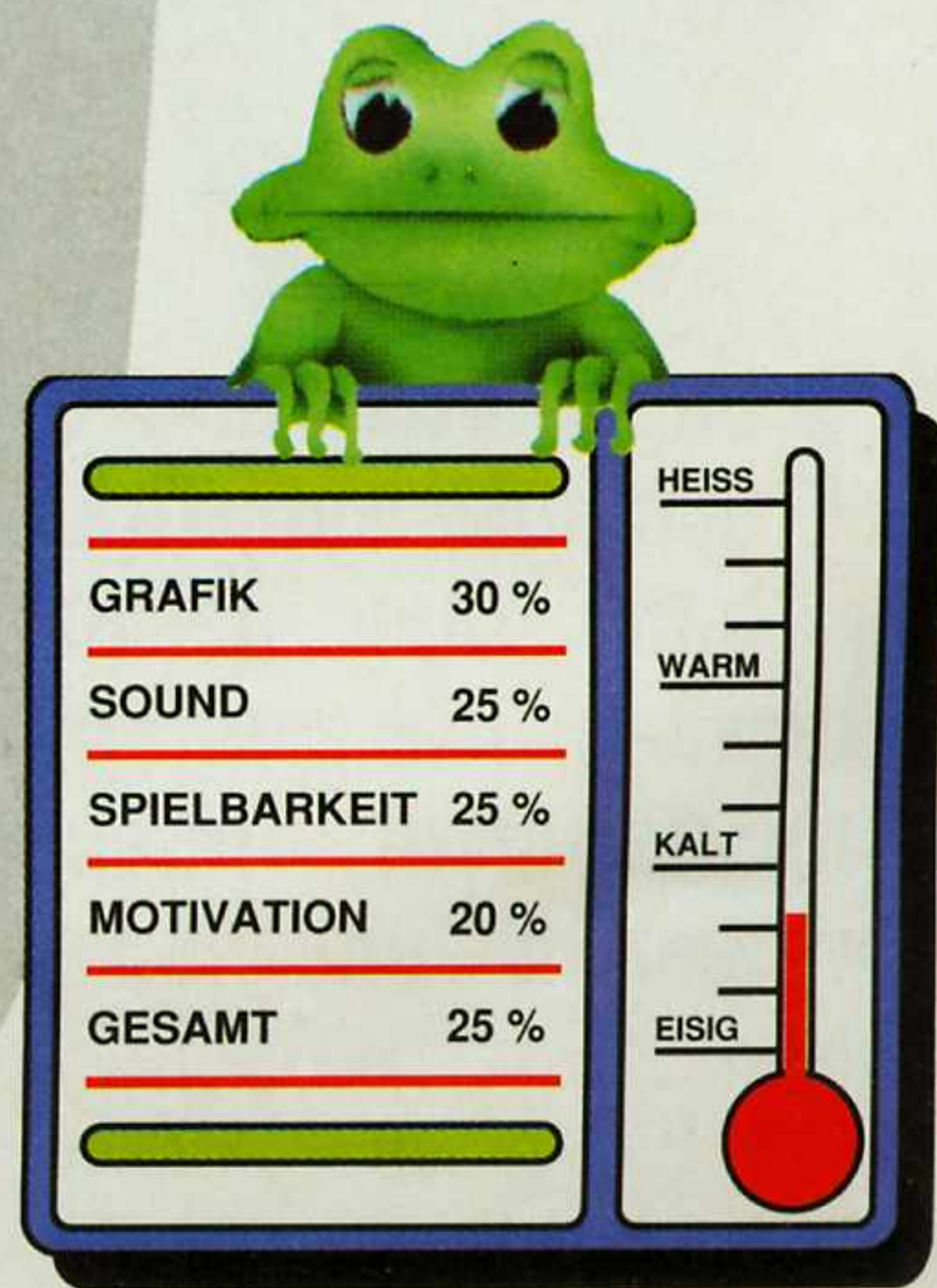
In den USA beinahe Volkssport Nr. 1, ist Wrestling in unseren Ländern nicht so sehr bekannt. Ob sich das demnächst ändern wird, hängt wohl weniger von diesem Spiel für

nicht schaffen kann. Auch ist die Steuerung des Kämpfers derart schwierig, daß ich mich auf Treten, Schlagen und Davonrennen beschränkt habe. Mehrere Gegner mit unterschiedlichen Tricks oder ein zweiter Spieler stehen zur Auswahl. Ein Game, das wirklich nur für absolute Wrestling-Fanatiker zu empfehlen ist.

Walter Konrad



den Game Boy ab. Sicher ist nur, daß nach langem Testen keine sonderliche Begeisterung aufkam. Es kam kein Spielfluß auf, die Abläufe in der Arena ließen sich nicht auf dem Screen nachvollziehen und schnell war die Motivation dahin. Zum Teil liegt es daran, daß der Computer recht fit in dieser Sportart ist, und zum anderen, daß sich nun mal nicht jeder Sport für eine Computerumsetzung eignet. Es fehlt die nötige Atmosphäre, die auch der kleine Quäker im Game Boy

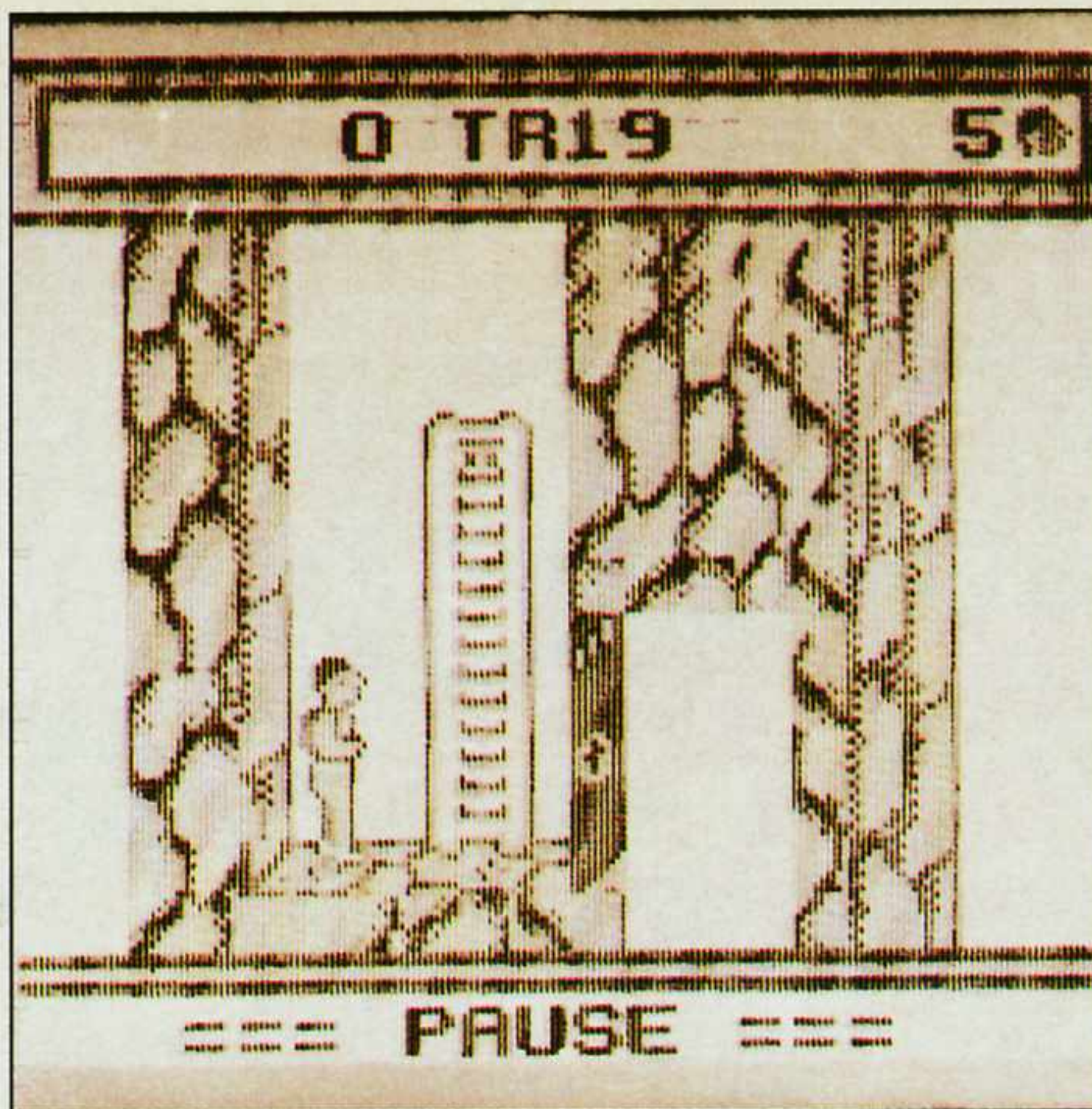




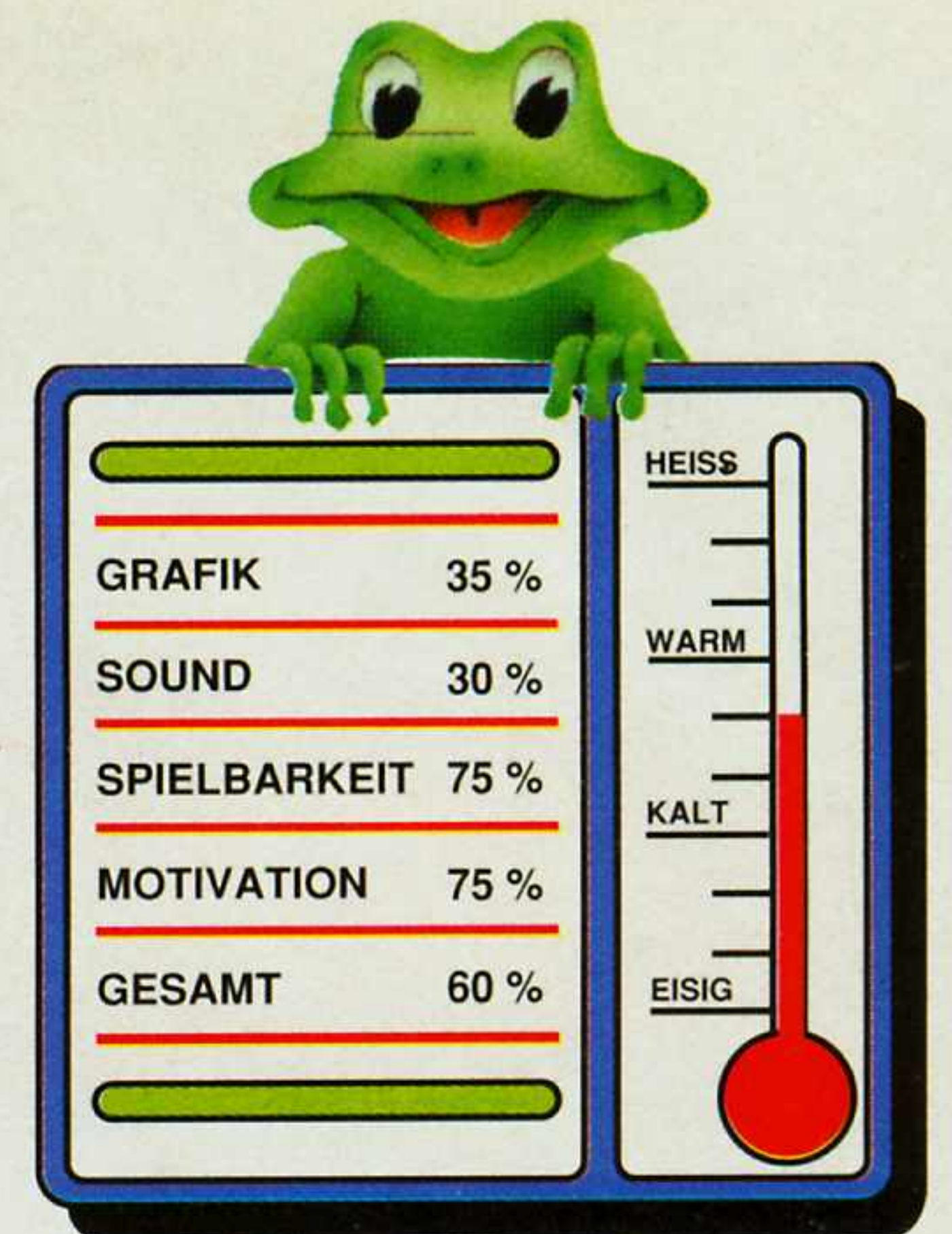
Der Autor David Crane wurde 1990 für sein Spiel "A Boy and his Blob" auf dem NES von einer Elternkommission mit der Auszeichnung "Innovativstes Spiel des Jahres" bedacht. Die Umsetzung für den Game Boy ist nun erschienen.

DER BLOB ist auch hier ein schleimiges Wabbeltier, das aber, im Gegensatz zu seinem schaurigen Verwandten im gleichnamigen Kinofilm,

von angenehmerer Art ist. Ansonsten hätte sich wohl auch nicht der kleine Junge mit ihm angefreundet. Auf jeden Fall sind die beiden auf dem Planeten Blobolonia auf der Suche nach der Prinzessin Blobette, die vom Alchemisten Antagonistic in einer Burg gefangengehalten wird. Dort gibt es auch vieles zu entdecken. Neben allerlei gestellten Fallen und verborgenen Schätzen, tauchen manchmal prall gefüllte Säckchen auf. Randvoll mit Geleebohnen, die bei uns in Bärenform bekannter sind. Der gute Blob ist so versessen auf die Dinger, daß er dem Knaben auf Schritt und Tritt folgt. Die bunten Gelatinebatsen gibt's in zwölf verschiedenen Fruchtarten. Jede Bohne, die an Blob verfüttert wird, löst bei ihm eine seltsame, je nach Ge-



schmack andersartige Verwandlung aus. Bei Vanille mutiert er zu einem Regenschirm, der dem Jungen hilft, schwere Stürze zu vermeiden; Mandarinsgeschmack z.B. läßt den Blob zu einem Trampolin werden. Damit kann man sehr gut Hindernisse überwinden oder höhergelegene Verstecke erreichen. "The Rescue..." bietet zwar eine neue und auch witzige Spielidee, die das Kombinationsdenken



fördert, kommt aber leider in einem solch einfachen Gewand in Bezug auf grafische Gestaltung und Sound daher, daß das weinende Auge das lachende überflutet. Schade!

Christian Müller

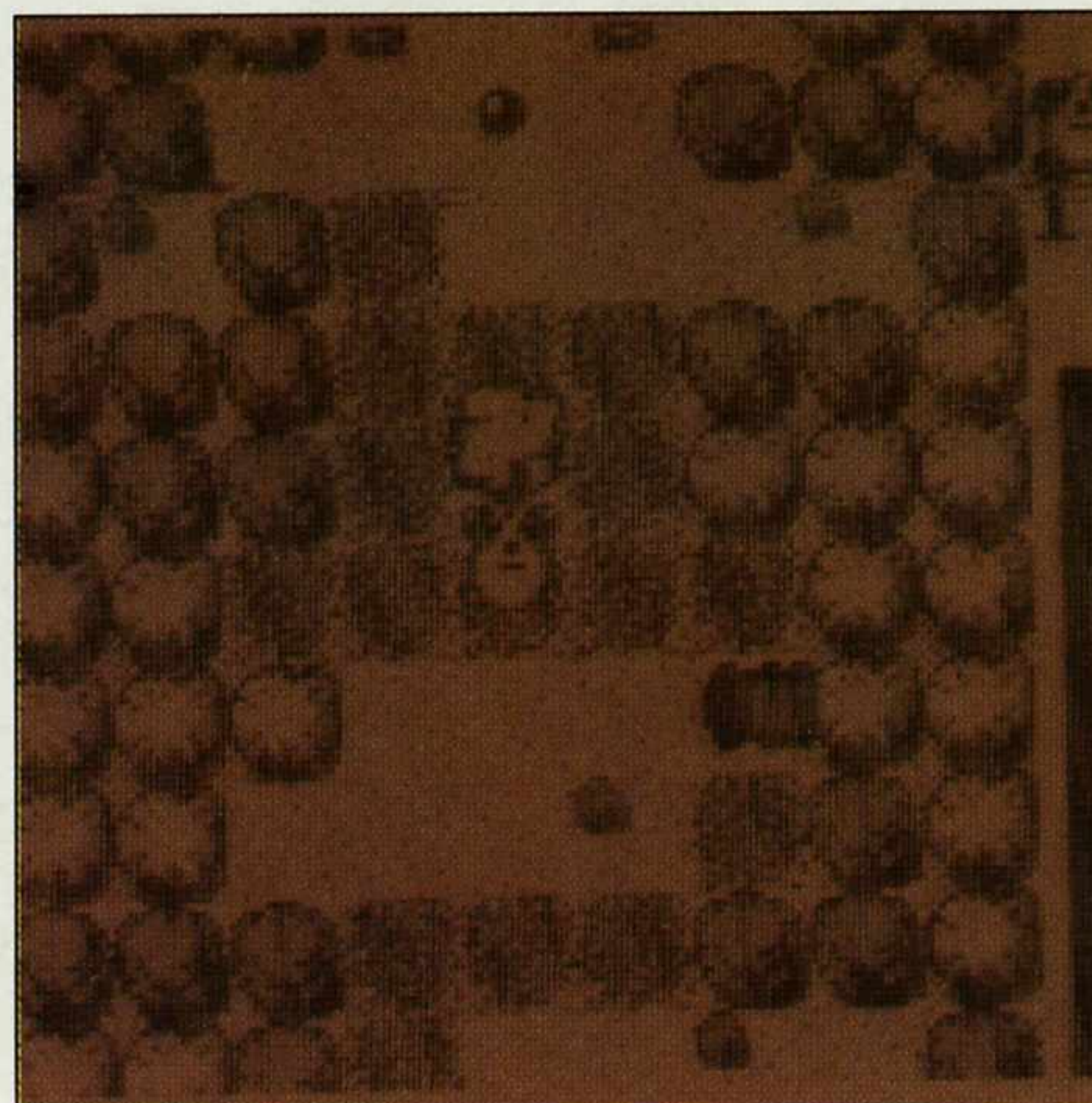
The Rescue of Princess Blobette

TRAX



Die Hintergrundgeschichte von TRAX kann man getrost vergessen: Aus den Fingern gesogen! Einfach einschalten und Spaß haben.

Ja, Trax macht Spaß. Ihr steuert einen kleinen, ulkig kugelig aussehenden Tank durch die Gegend und blastet alles weg was zu treffen ist. Dabei spuckt das Designerstück in einer Frequenz seine Bömbchen, die alles bisher dagewesene in den Schatten stellt. Und er spuckt wirklich: Bei jedem Schuß schüttelt und rüttelt er sich, verformt sich im "luftholen" und hinterläßt kleine Rauchwölkchen beim "Ausblas(t)en". Im Ein-

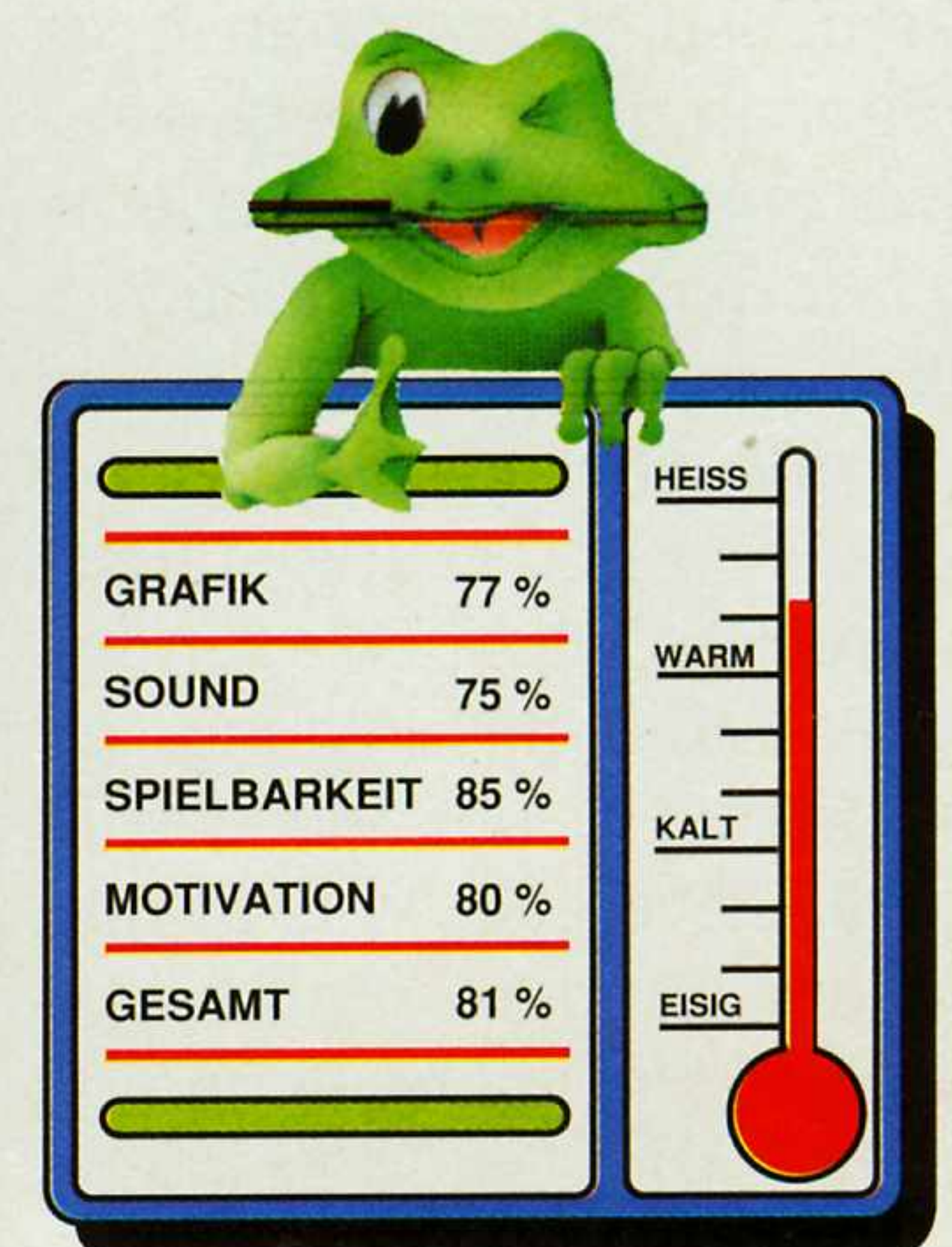


zelmodus geht es über vier Level, die mit all der Power, die man hat nicht allzu schwierig sind. Jetzt aber kommt der Clou. Trax ist eigentlich für vier (!) Spieler ausgelegt, die dann spuckend, versuchen sich gegenseitig aus dem Weg zu räumen

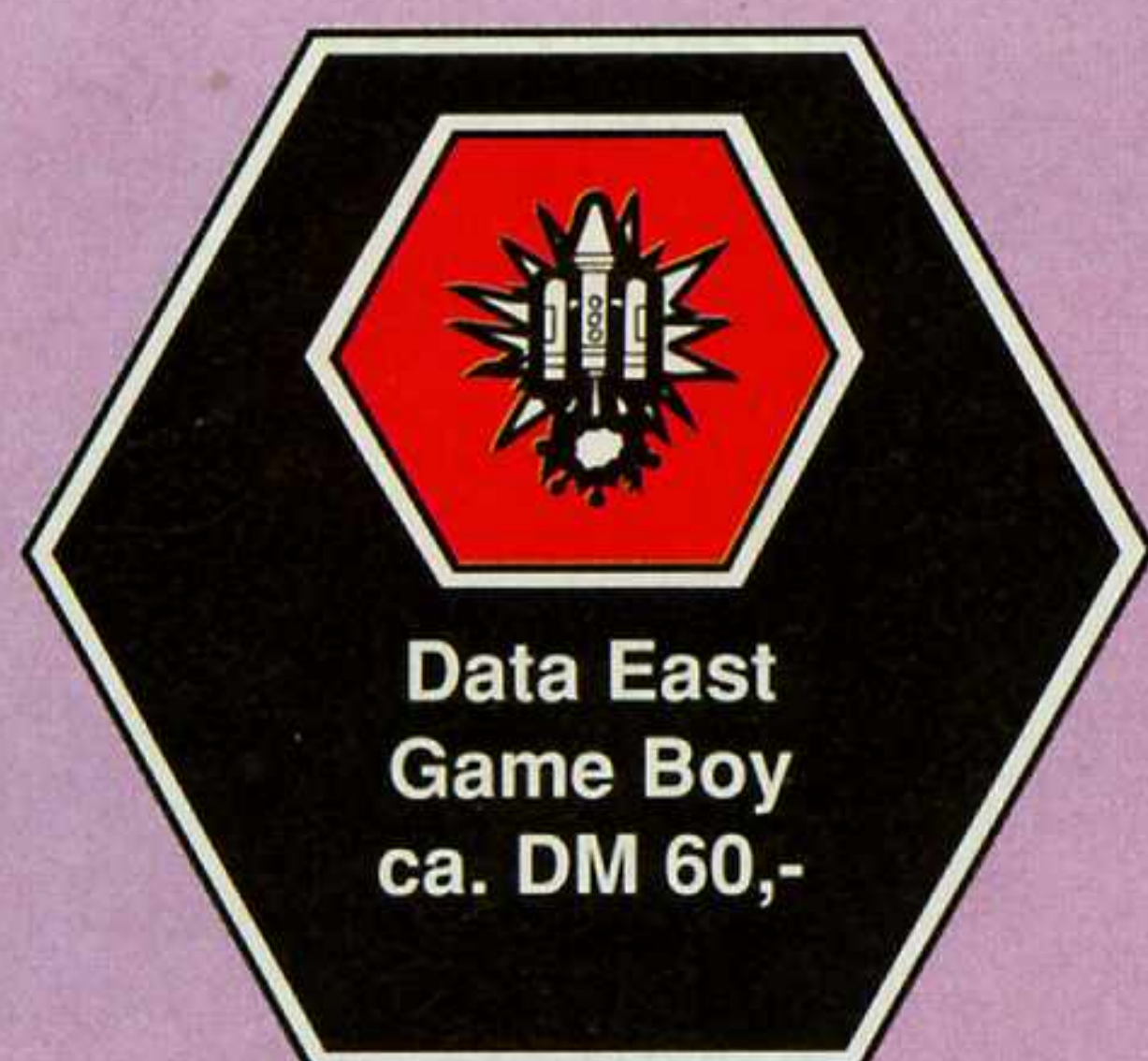
und ihren "Shootingstar" unter sich ausmachen.

Die Umsetzung ist dabei echt gut gelungen. Feine Grafik, witziger Sound und PowerFX sorgen, neben der exakten Steuerung und gutem Handling für tollen Spielspaß. Spitt.BANG!Spitt.POW!

Christian Müller



Crystal Quest



In einem viereckigen Raum fliegt man ein "Raumschiff", na ja, eigentlich ist es nur ein Punkt, aber mit viel, viel Fantasie könnte man es sich ja vorstellen. Man muß seine Gegner, ebenfalls Punkt-Raumschiffe, abschießen (soviel zur revolutionären Spielidee).

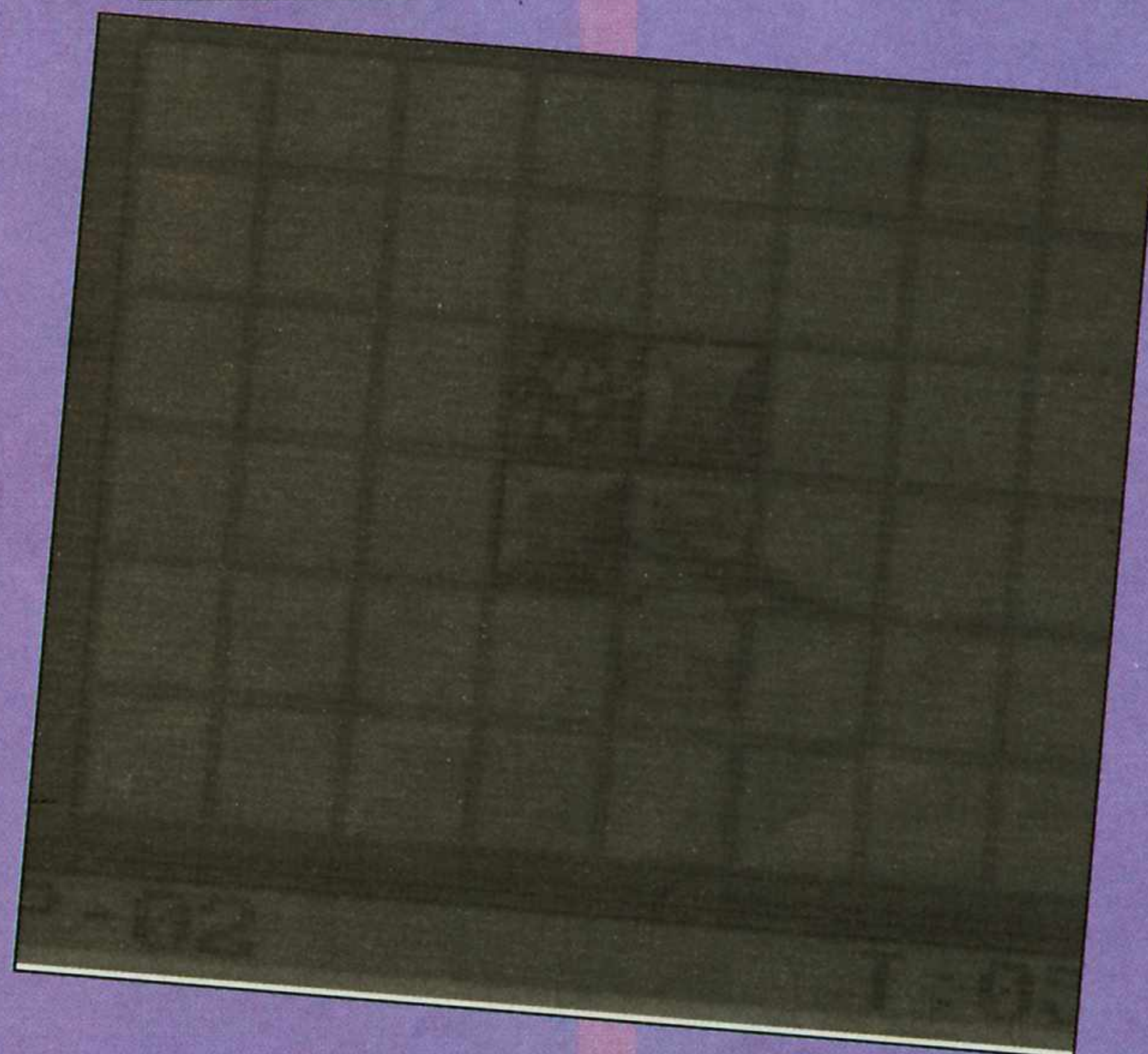
beginnt Eure Flotte zu schlittern. Auf jeden Fall Probespielen, nur etwas für Leute mit viel Ausdauer und Geschick. Anfänger sollten die Finger davon lassen.

Reinhard Schmidt

Dexterity



Auch Dexterity ist ein Spiel, mit dem man der Langeweile den Garaus machen kann. Im Ein- oder Zwei - Spielermodus kann man kräftig Punkte sammeln.

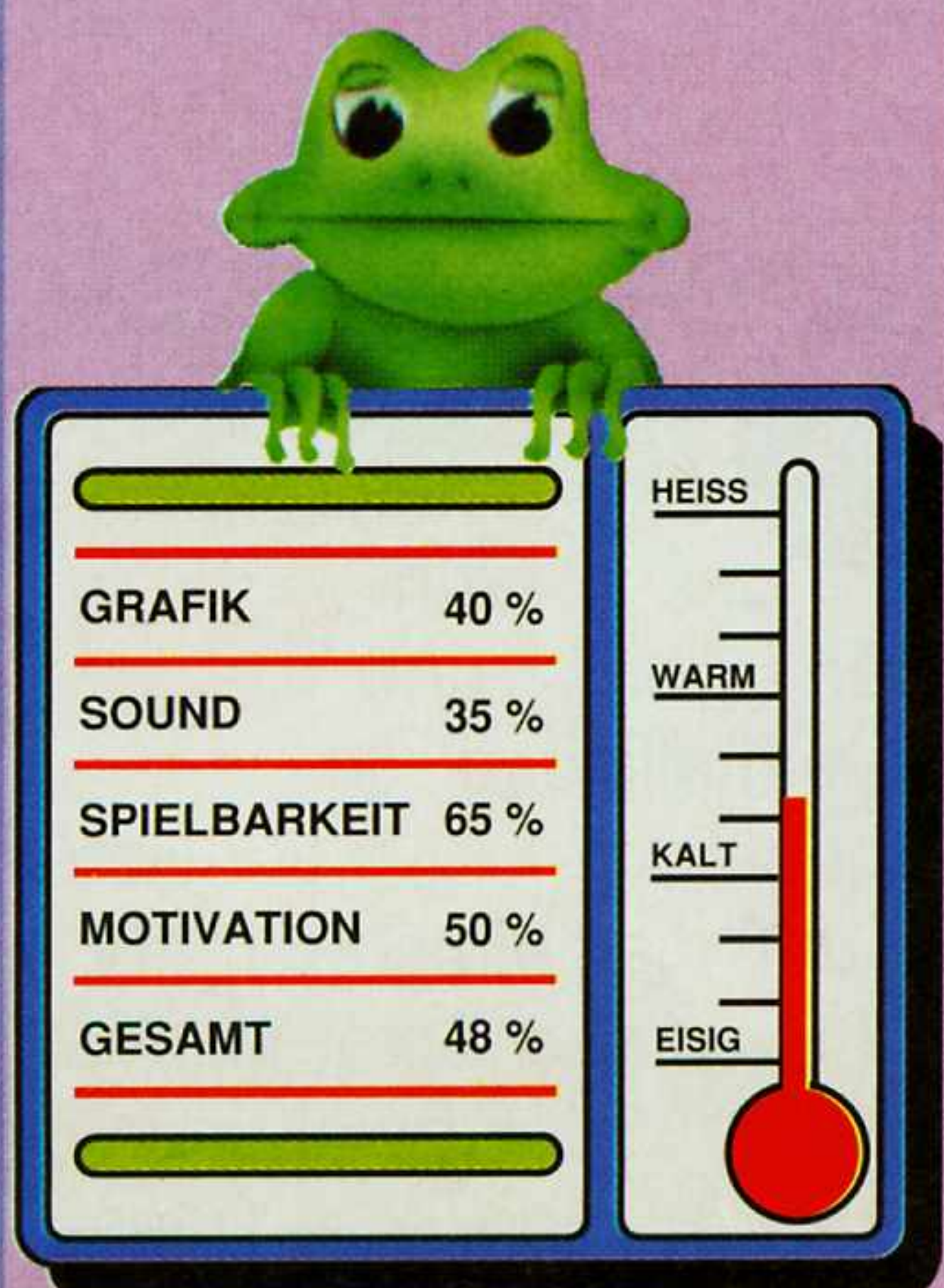


Um eine Runde weiterzukommen müßt Ihr alle Steinplatten, auf denen man laufen kann, umdrehen. Leider wird man von zwei, drei oder mehr Gegnern daran gehindert. Durch Umdrehen nach dem "Domino-Effekt" kann man seine Gegner für kurze Zeit kampfunfähig machen. Jetzt hat man die Möglichkeit durch sie hindurchzulaufen, um die letzten Platten zu wenden. Eine einfache Spielidee wurde hier gut umgesetzt und macht viel Spaß. Der Schwierigkeitsgrad nimmt (wie nicht anders zu erwarten) in höheren Leveln zu. Die Grafik ist durch viele Schattierungen übersichtlich und schön anzuschauen. Außerdem hat man die Möglichkeit zwischen zwei verschiedenen Sounds zu wählen. Da es kein festes System gibt,

bleibt der Spaß an dem Spiel auch beim x-ten Neustart erhalten. Ein Spiel, welches durch seinen einfachen Ablauf leicht zu spielen ist. Gut geeignet für Einsteiger.

Reinhard Schmidt

Das schwierigste und gleichzeitig interessanteste ist die Steuerung. Man kann immer nur in die Richtung schießen in die man gerade fliegt. Je schneller man seinen "Raumkreuzer" bewegt, desto schneller fliegt auch das "Protonentorpedo". Ein Richtungswechsel stellt jedoch ein größeres Problem dar, denn dann





der Realität schmiert der Heli ab, wenn er mit einer Palme kollidiert. Das Prinzip bleibt zwar immer ähnlich, doch werden die Gegner in höheren Leveln immer stärker. Beachtenswert ist auch das gegnerische Waffenarsenal. Angefangen mit einfachen Flakgeschossen bis hin zu Luft-Luft Raketen, feuern die "Bösen" aus allen Rohren. Bei Choplifter II handelt es sich um ein Spiel, das von Anfang bis Ende spannend bleibt. Diese C64 Umsetzung ist in allen Belangen perfekt gelungen.



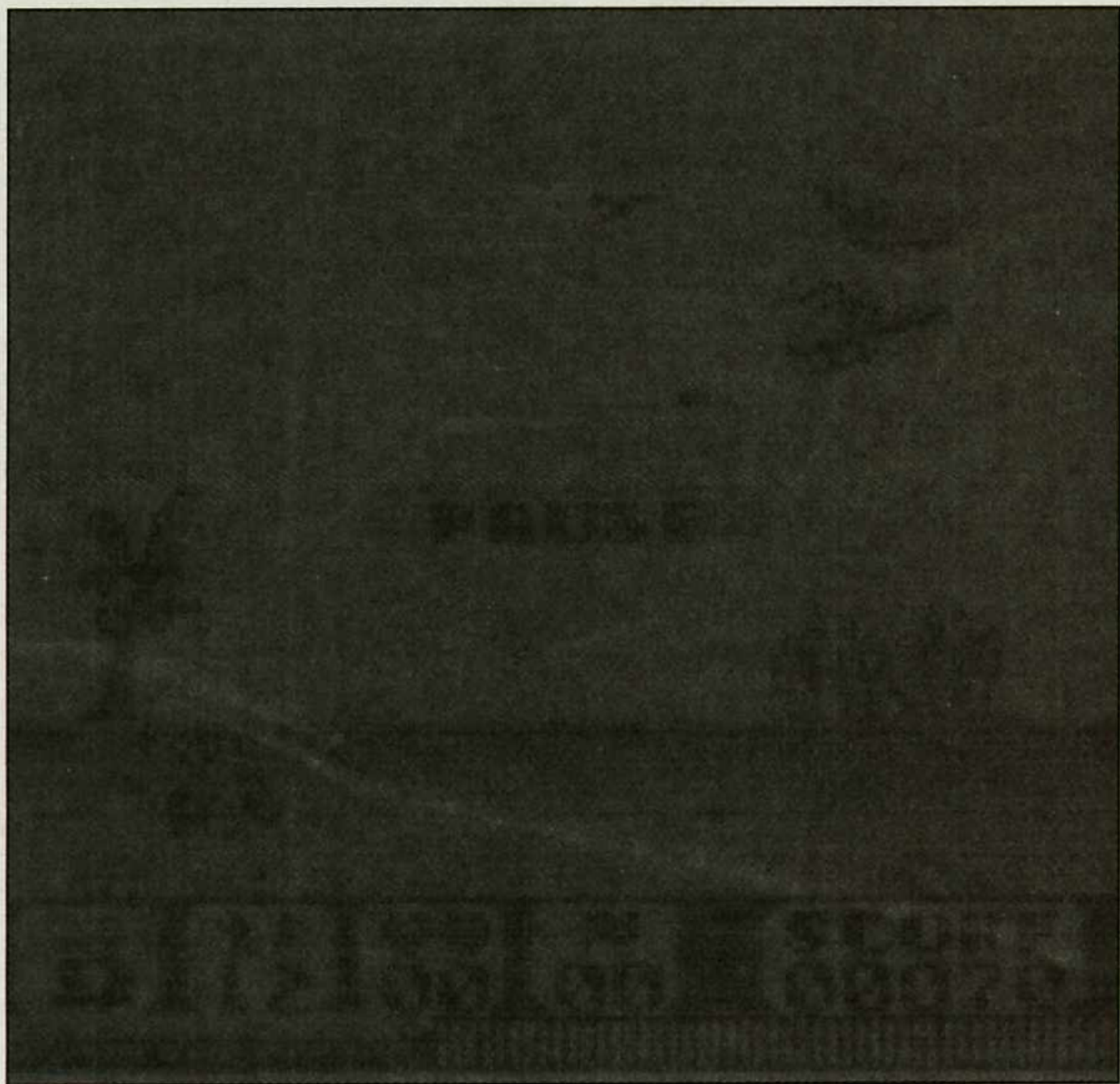
Leider bewahrheitet sich auf Dauer nur der erste Punkt. Um bei diesem Spiel zum Ziel zu gelangen, muß man einen kleinen Ball durch mehrere Ebenen steuern und alles aufsammeln, was man kriegen kann. Die Schwierigkeit

wortfunktion, die man aber nicht benutzt, da man nach fünf Minuten sowieso nicht mehr weiterspielen will. Besser wäre es, man würde das Spiel gleich "in die Tonne kloppen". Tut mir echt leid, aber was nichts ist, ist nichts.

Reinhard Schmidt

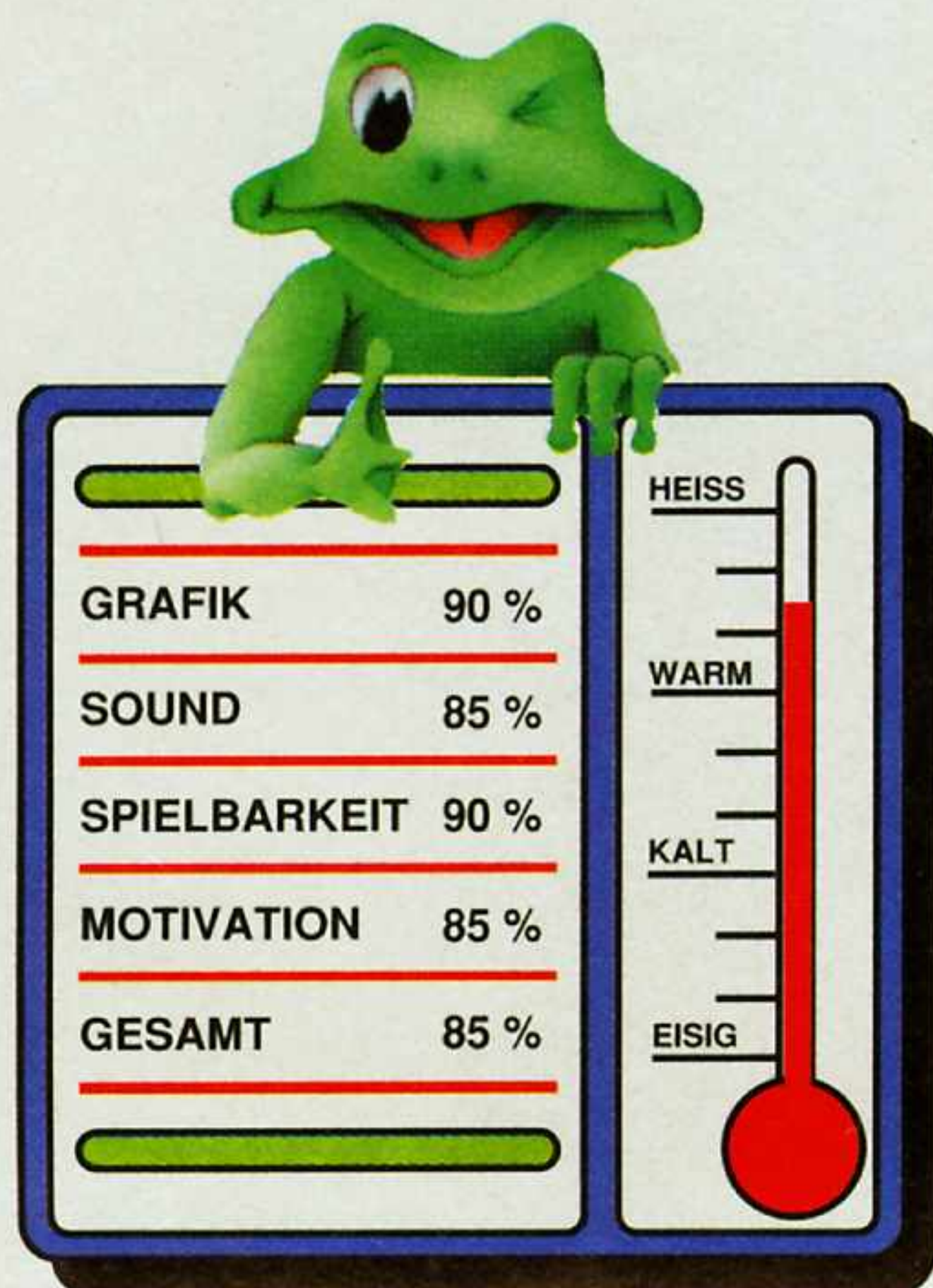
Choplifter II

Endlich mal wieder ein Spiel, das hält was es verspricht.

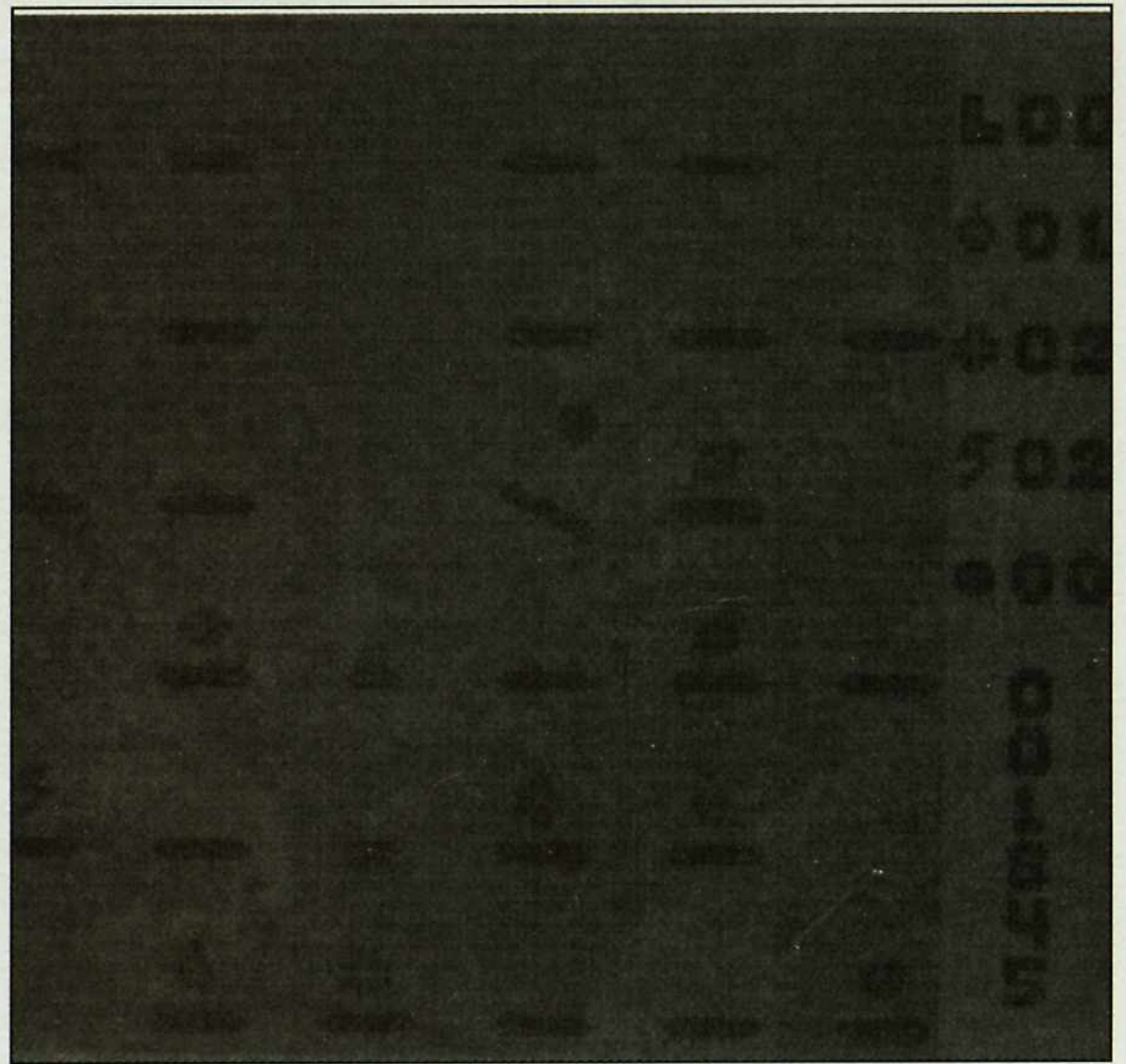


Das Intro ist toll gemacht. Stimmungsvolle Bilder am Anfang jedes Levels und jeder Stage bringen das richtige Flair für das kommende Level rüber. Man ist der Pilot eines Rettungshubschraubers und muß in jeder Stage eine Anzahl von Gefangenen befreien. Euer Hubschrauber ist mit einer Bordkanone und Bomben ausgerüstet. Diese Flug-Kampfspiel erfordert einiges an Geschick, denn wie in

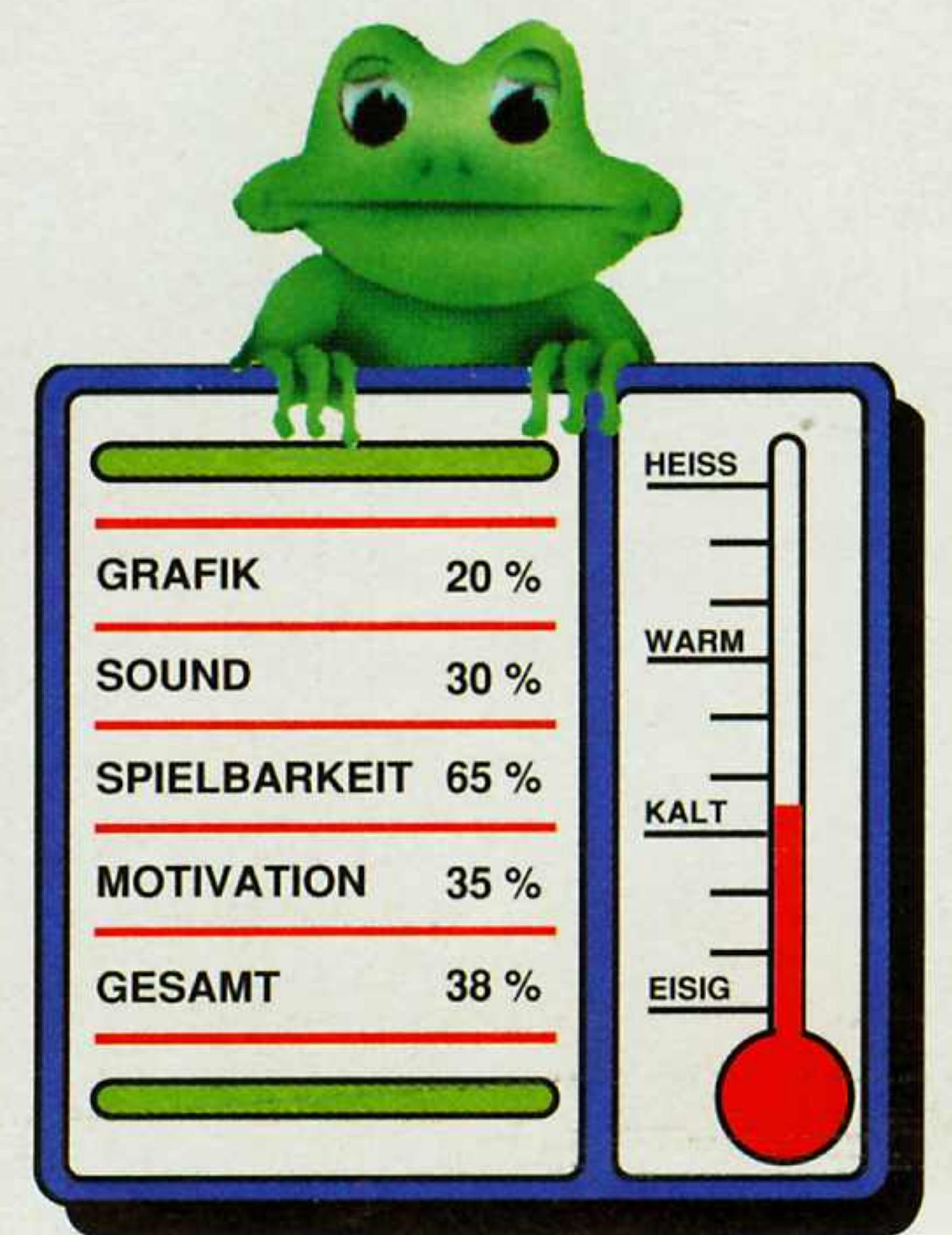
Reinhard Schmidt



An Pop Up fallen auf Anhieb zwei Dinge auf: Es ist simpel programmiert und wirkt dennoch interessant.



besteht darin, daß man nicht alle Ebenen sofort erreicht. Es gibt unter anderem versteckte Durchgänge, durchlässige Steine und viele Extras. Leider läßt die Grafik stark zu wünschen übrig und der einfallslose Sound unterstreicht eigentlich nur, daß dies ein eher mäßiges Spiel ist. Es gibt zwar noch eine Pass-



Jackie Chans's Action Kung Fu



Jackie Chan, das japanische Gegenstück zu Arnold Schwarzenegger in Europa, stand Pate für ein neues Spiel aus dem Hause Hudson Soft.

Man darf sich nicht durch den Titel Action Kung Fu in die Irre führen lassen. Es steht kein weiteres Kampfspiel an, sondern eine niedliches, nettes Jump And Run. Die Zwillingsschwester des Helden Jackie, Jo-

sephine, wurde von einem bösen Zauberer, der dummerweise aus seiner Verbannung zurückkam, mit einem Zauberspruch belegt. Sie ist verschwunden. Natürlich macht man sich sofort auf den Weg, um die Schwester aus den Klauen des Unholden zu befreien. Während man durch detaillierte und schön gezeichnete Hintergrundgrafiken düst, die durch perfektes Scrolling auf den Screen gebracht werden, kann man seinen Energiehaushalt mit Energieschalen aufpäppeln oder verschiedene Extras einsammeln. Da stehen dann so nette Sachen, wie Tornadoangriff, Bonusglocken, Psychowellen und drei weitere Angriffsvarianten zur Auswahl, die man im Kampf gegen die Gesandten des Zauberers auch unbedingt braucht. Eine Bonusrunde, in der es für jede übersprungene Wolke Bonuspunkte gibt und zum Beispiel Temporunden, in denen der Screen unnach-

giebig scrollt und scrollt, sorgen für viel Spaß und Action. Der Sound paßt gut zum Spiel und ist gut gelungen. Die Grafik ist abwechslungsreich und kann durch viele verschiedene, zum Teil sehr große Gegner begeistern. Ein gelegentlich auftretendes Flackern stört kaum. Alle Jump-And-Run-Fans können bei "Jackie Chan's Action Kung Fu" bedenkenlos zugreifen. Schöne Wintertage vor dem Monitor sind garantiert.

Thorsten Szameitat



Buddha-Faustkampf.



Drachengezücht-Clinch.



**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.

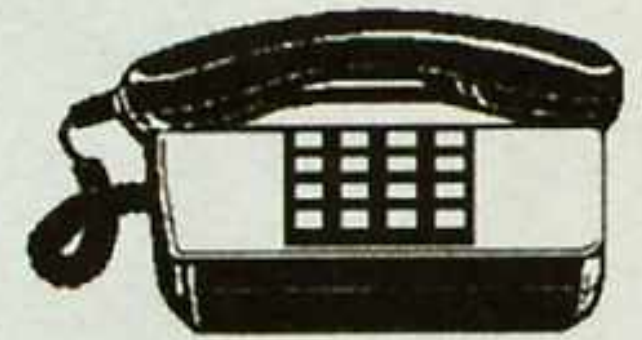
**Computerspiele
Module**

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

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

Auf nach Halle

**Drei heiße
Drähte,...**



(02435)

2086, 1295, 428
...wenn es um gute und
preiswerte Software für

C64/128
und
AMIGA
geht.

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

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

**Digital
Marketing** Dieter
Mückter
Software - Werbung - Drucke

**Krefelder Str. 16
D - 5142 Hückelhoven 2**



AUCH DIESES SPIEL WURDE SCHON FÜR SO ZIEMLICH JEDES SYSTEM GETESTET. NUN IST "DEFENDER OF THE CROWN" ENDLICH AUCH FÜR DAS NES ZU HABEN.

DEFENDER OF THE CROWN



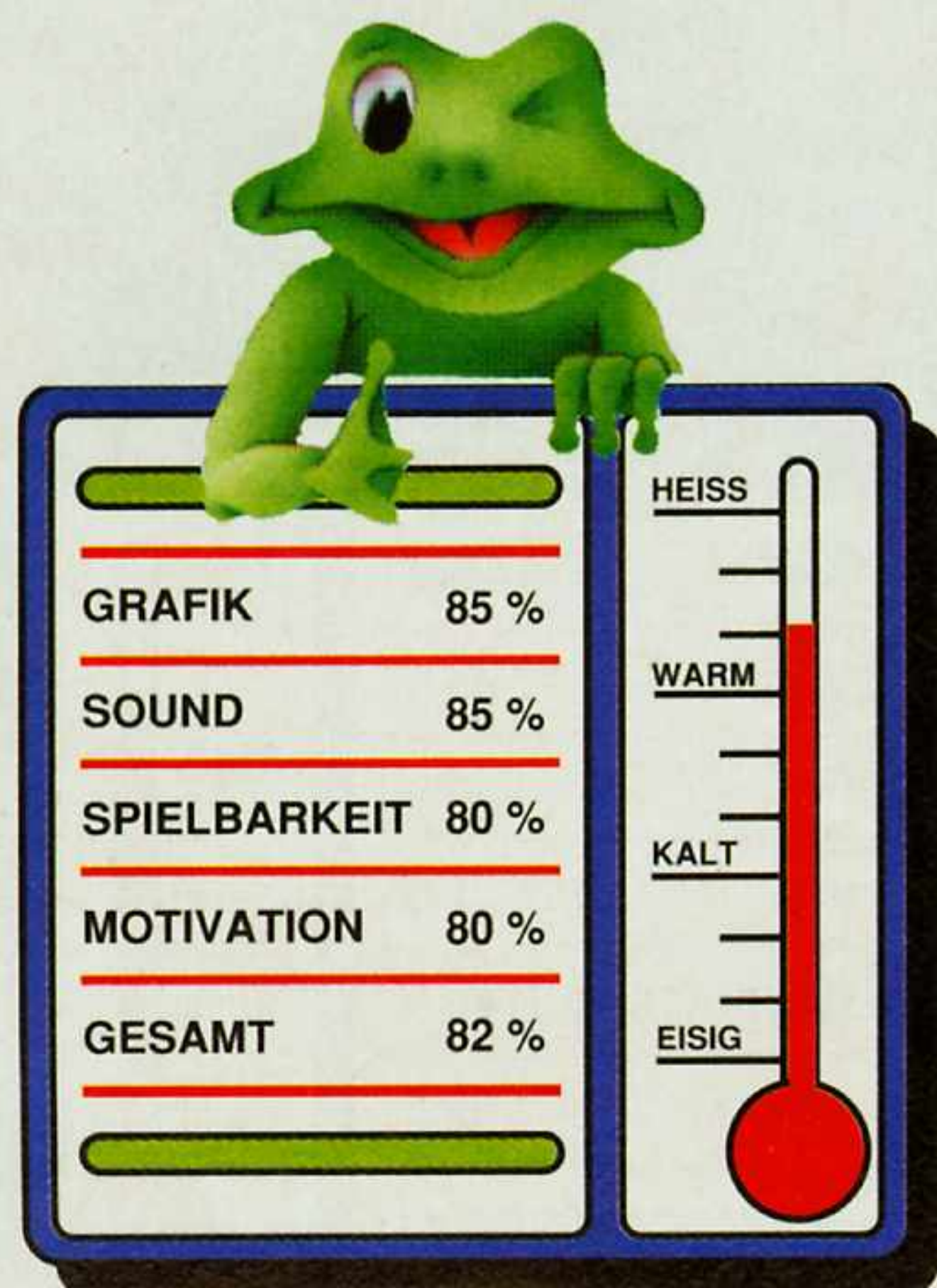
Die Handlung spielt in England im Jahre 1149. Der König ist tot und es findet sich kein Nachfolger. Sechs Lords trachten nach dem englischen Thron. Deine Aufgabe ist es, die normannischen Burgen zu zerstören und die verlorene Krone zu erringen.



Um dieses Ziel zu erreichen mußt Du Wohlstand anhäufen, indem Du Gebiete überfällt und in Deinen Besitz bringst. Der erreichte Wohlstand versetzt Dich in die Lage, Söldner anzuheuern und Armeen aufzustellen, die gewonnenen Gebiete zu verteidigen und neue Gebiete zu erobern. Eine gute Strategie ist in diesem Spiel genauso wichtig, wie Stärke und ein Schwert. In diesem Game wurde wirklich an nichts gespart. Turniere sind ebenso möglich, wie der nächtliche Überfall auf eine feindliche Burg oder Mauern mit Katakulten niederreißen. Selbst

die junge, schöne Maid in Not wurde nicht vergessen, die Du unter Einsatz Deines Lebens doch bestimmt befreien wirst. Zwar kann man die Gute auch vergeblich um Hilfe rufen lassen, doch wer tut das schon. Zumal man eine wirklich gelungene Szene zu sehen bekommt, wenn die Holde gerettet wurde. "Defender of the Crown" bietet für jeden etwas. Der Strategie-Freak wird hier ebenso gut bedient, wie der Action-Freund. Bis das Spiel erfolgreich beendet ist, werden viele, viele Tage ins Land gehen. Einzig der gar schreckliche Preis von DM 129,- läßt den Ritter verzagen.

R.Rosshirt



Super Mario Bros. 3

Bowser ist wieder da. Noch trickreicher als in den letzten zwei Abenteuern! Fans wissen sofort worum es geht! Falls einer von Euch auf der Leitung stehen sollte: Mario ist wieder da!



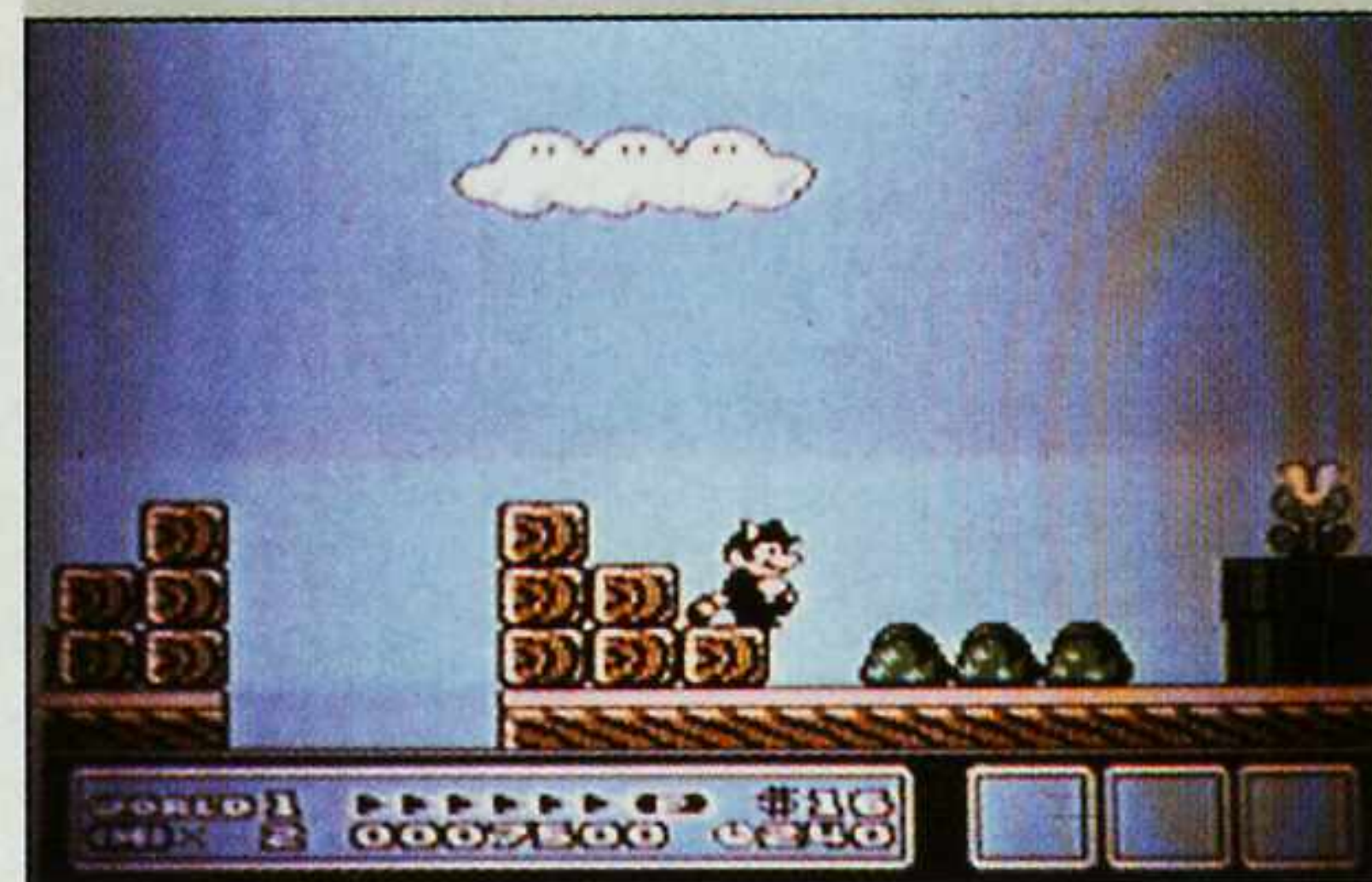
In den USA ist Mario angeblich bekannter als der Präsident (klingt glaubhaft!), und auch bei uns hat er eine Fan-Gemeinde, die man nicht mehr in einem Raum unterbringen kann. Das Königreich der Pilze (ja, ich weiß, das klingt be-



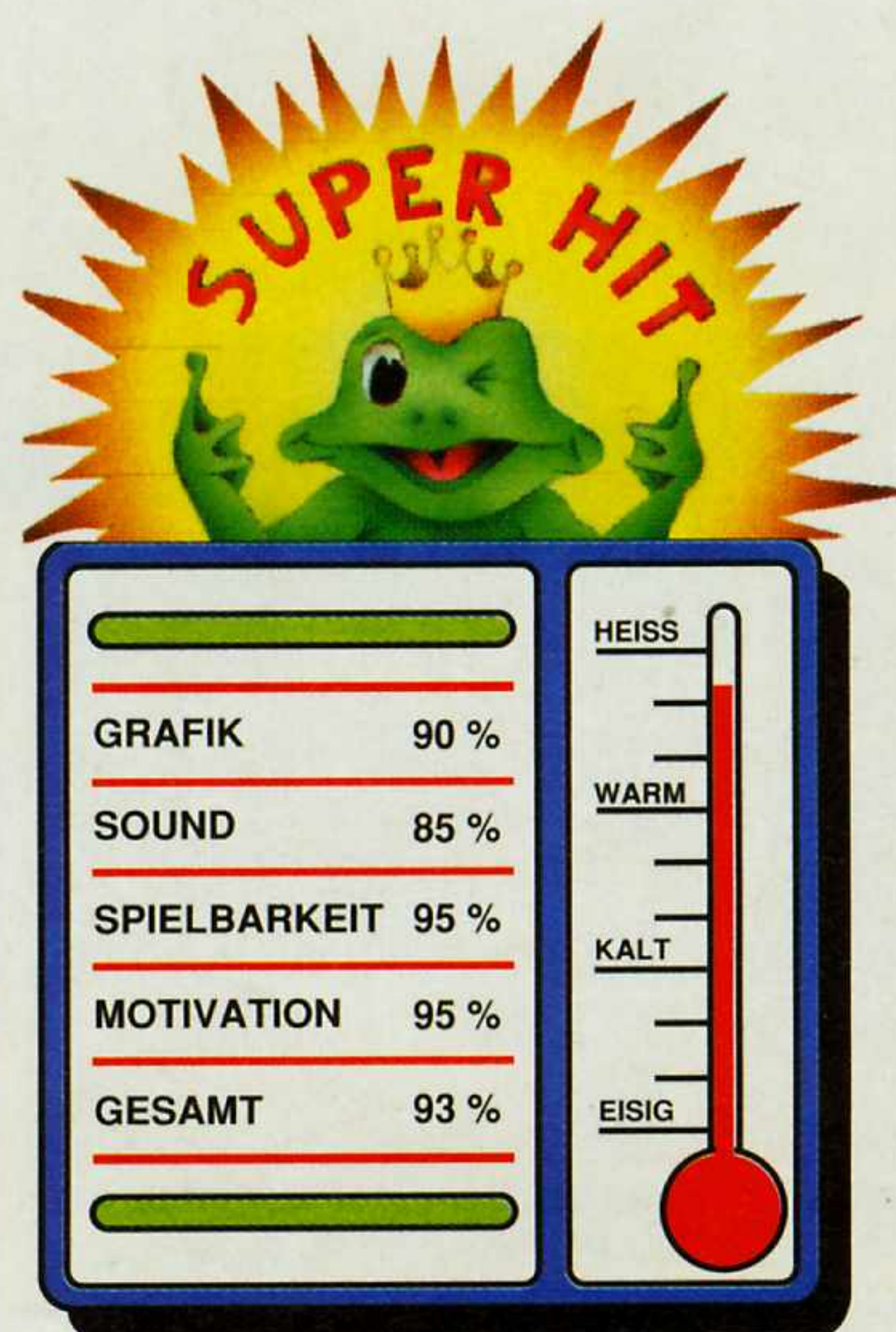
Game schlechthin. Es ist weder zu schwer, noch zu leicht, hat keine unfairen Stellen, ist ungemein fesselnd und abwechslungsreich, hat eine ausgezeichnete Grafik, besitzt acht verschiedene Level, bietet viele Extras um Mario aufzupowern (Superpilze, Feuerblumen u.s.w.), hat viele Überraschungen hinter Türen, und... und.. und...

Jetzt gib doch endlich zu, daß Du Mario kennst, und nur auf den dritten Teil der Saga gewartet hast. Du brauchst Dich dafür nicht zu schämen. Du bist in bester Gesellschaft! Falls Du zu denen gehörst, die noch kein Mario-Spiel daheim haben, solltest Du spätestens jetzt zugreifen. Echten Mario-Fans brauche ich das nicht zu erzählen, die kaufen sowieso alles, worauf Mario abgebildet ist

R.Rosshirt



knackt) war dank Mario und seinem Bruder Luigi ein friedliches Fleckchen. Aber in der angrenzenden Welt ging es nicht so friedlich zu. Der böse Krötenkönig Bowser hatte seine sieben Kinder ausgeschickt, die königlichen Zauberstäbe zu stehlen. Mit deren Hilfe gelang es, die Bewohner der Schwammerl-Welt in Tiere zu verwandeln. Mario und Luigi müssen die Kinder des Krötenkönigs besiegen, um den Zauberbann zu brechen und die Welt zu retten. So dümmlich sich das nun lesen mag, umso besser kommt das Spiel! "Super Mario Bros. 3" ist nicht nur ein einfaches Jump'n Run Game, sondern es ist DAS



Gremlins II

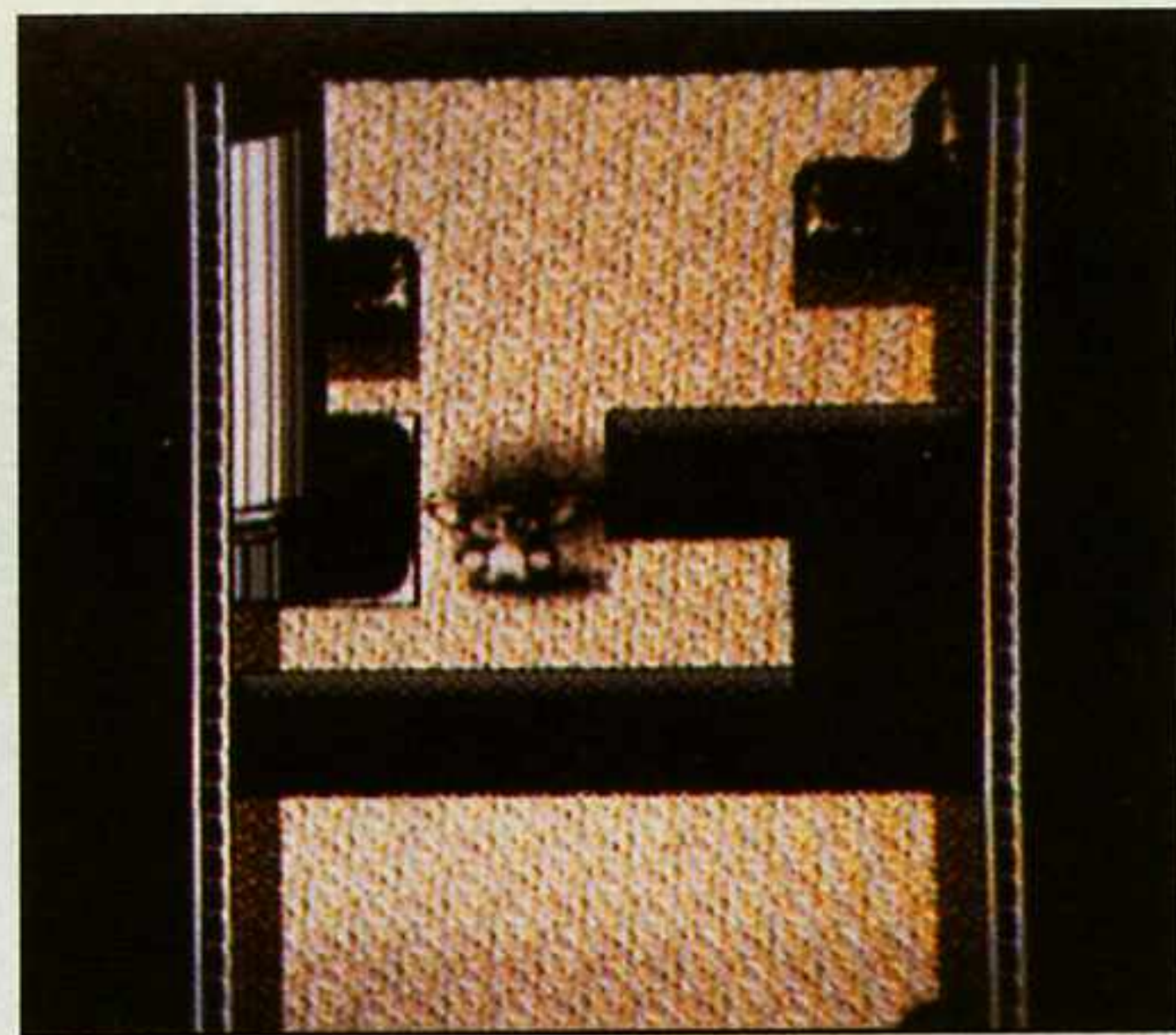
Nicht nur Freunde des Filmes dürften an diesem Spiel ihre Freude haben. Gremlins II orientiert sich weitgehend an der Handlung des gleichnamigen Kinofilms.



Im Spiel gilt es, Gizmo den Mogwai aus dem Genlabor zu retten, und alle böartigen Kreaturen daran zu hindern, die Kontrolle über das Clamp-Center zu erlangen. Insgesamt gibt es fünf Spielabschnitte mit je einem oder zwei Nebenabschnitten. Im zweiten Abschnitt, sprich Level, geht es dann erst

richtig los, wenn Du auf Mohawks und andere Mogwais triffst, die Dir zusetzen wollen. Ab dem zweiten Level gibt es immer einen Anführer am Ende des Levels zu schlagen.

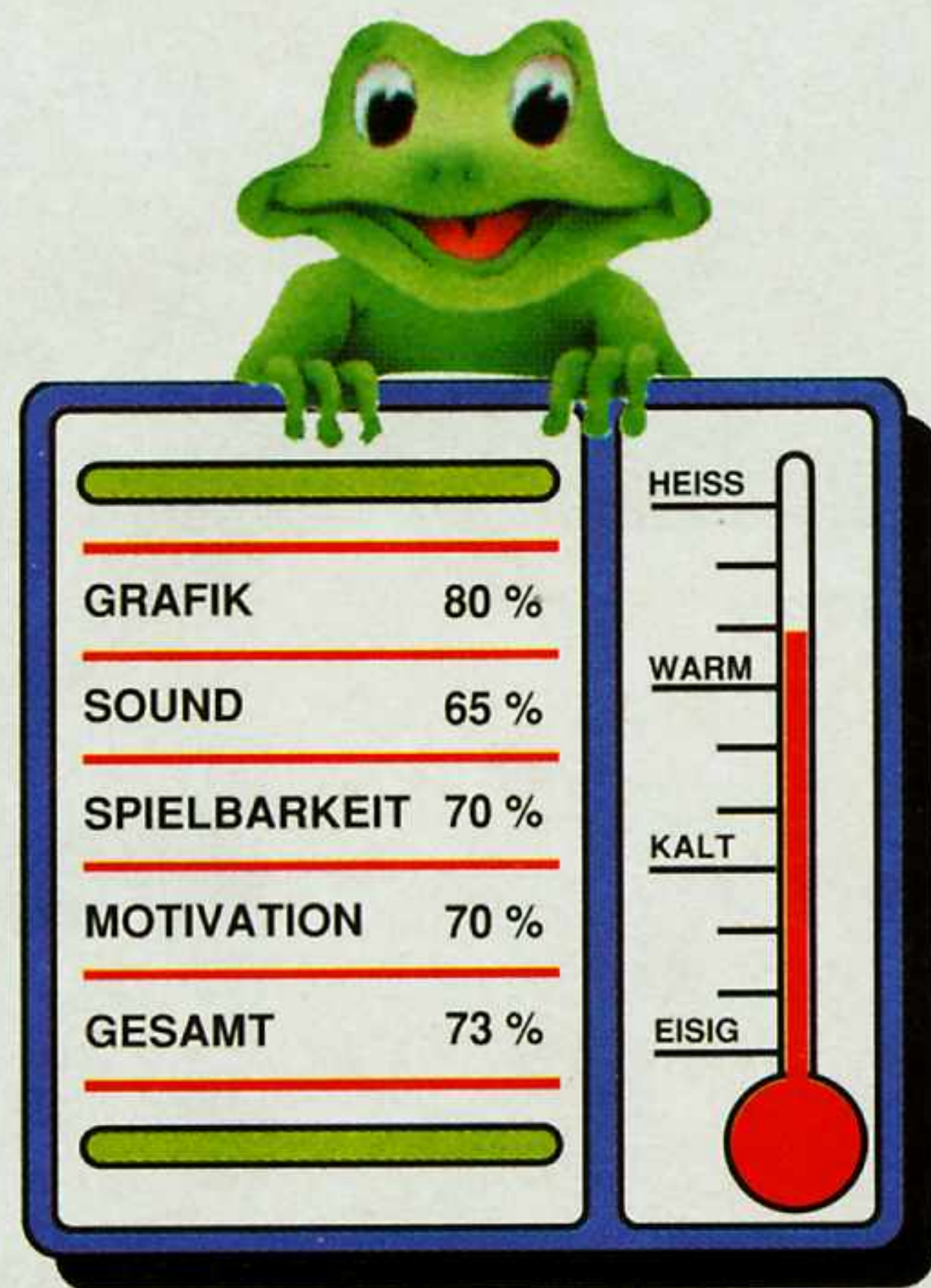
Natürlich sind auch viele nützliche Gegenstände in den Gängen, die Gizmo seinen Kampf erleichtern. Grafik als auch Sound entsprechen dem üblichen Standard des NES. Besonders erwähnenswert ist vor allem die teilweise recht lange und gelungene Animation zwischen den Levels. Da das Spielen stellenweise nicht gerade leicht ist, wirst Du sicher längere



Ein bodenloses Wohnzimmer!

Zeit damit verbringen, bis Du es durchgespielt hast.

Dieter Kneffel



BOULDER DASH

DIE NÄCHSTE UMSETZUNG FÜR DAS NES IST WIEDER EIN ALTER BEKANNTER, SOGAR EIN URALTER. WANN DAS SPIEL ZUM ERSTEN MAL AUF DEN MARKT KAM VERLIERT SICH IM TRÜBEN NEBEL DER ZEIT...



Das Spiel handelt von "Rockfort", der in einer unterirdischen Welt lebt, in der es von gespenstischen Feinden wimmelt. Er muß versuchen, alle Diamanten einzusammeln, die herumliegen. Doch das ist leichter geschrieben als getan. Beim Graben seiner Tunnels gibt es allzu leicht einen Steinerschlag, der ein Leben ko-

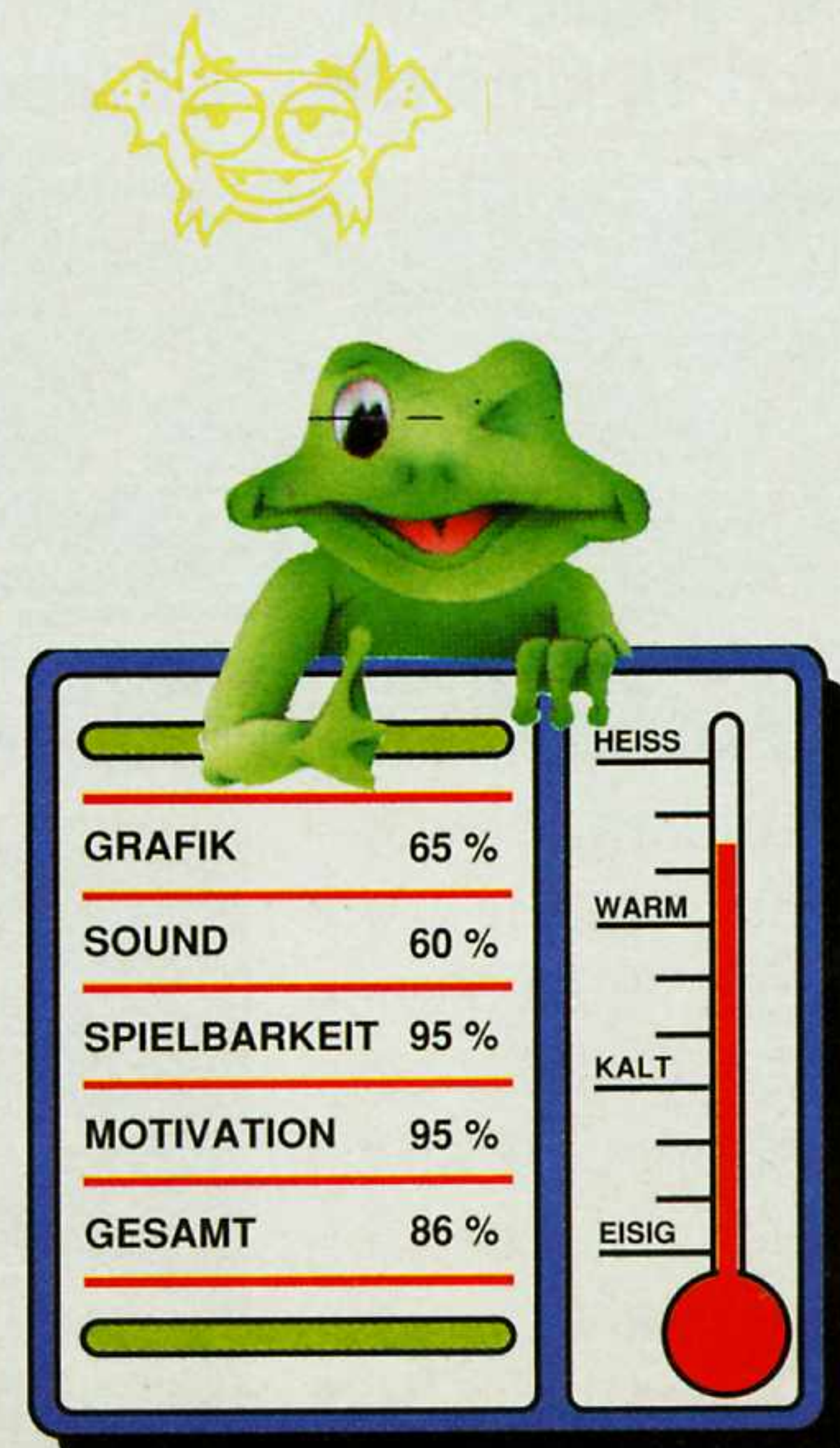
stet, und ganze Rudel von Gegnern machen die Sache auch nicht einfacher, von einem Zeitlimit ganz zu schweigen. Auf den ersten Blick sieht das Ganze nicht so berauschend aus. Die Grafik ist halt doch ein bisserl sparsam. Auch zaghafte Herumprobieren bringt nicht so den vollen Spaß. Aber wehe, man versucht ernsthaft ein Level zu meistern! "Boulder Dash" gehört zu den Spielen mit extrem hohen Suchtfaktor! Die Firma "First Star" hat uns da ein Game beschert, das stundenlangen Spielspaß garantiert. Man wird es auch immer wieder gerne in die Hand nehmen, es



Hier muß keine Zeche geschlossen werden.

spielt sich halt gar so gut. Und das Ganze zu einem geradezu lumpigen Preis

R.Rosshirt



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	
Battle Isle dt.	69.90	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	
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		
Cadaver dt.	64.90	64.90	
Cadaver New Levels dt.	39.90	39.90	
Chuck Rock dt.	59.90	59.90	
Command HQ dt.			79.90
Cruise for a Corpse dt.	69.90	69.90	69.90
Die Kathedrale dt.	89.90		
Elvira dt.	69.90		99.90
European Superleague dt.	59.90	59.90	59.90
Eye of the Beholder VGA dt.	69.90		79.90
F-14 Tomcat dt.			89.90
F-15 Strike Eagle II dt.	79.90	79.90	
Fate Gates of Dawn dt.	69.90		
Flames of Freedom dt.	74.90	74.90	
Flight of the Intruder dt.	79.90	79.90	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 dt.			89.90
Heart of China VGA dt.			89.90
Indiana Jones Adventure dt.	64.90	64.90	69.90
Kings Quest 4	89.90	89.90	89.90
Kings Quest 5 VGA dt.	89.90		99.90
Larry 5 VGA dt.			89.90
Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	39.90
Manchester United Europe dt.	59.90	59.90	59.90
Maniac Mansion dt.	64.90	64.90	64.90
Martian Dreams			79.90
North & South dt.	59.90		64.90
On the Road dt.	64.90	64.90	
Outzone dt.	64.90	64.90	
Panza Kick Boxing dt.	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	
Powermonger Data Disk dt.	39.90	39.90	
Project Prometheus dt.	64.90	64.90	74.90
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 dt.	89.90		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	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
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Space Quest 3 dt.	89.90	89.90	89.90
Space Quest 4 VGA	89.90		89.90
Speedball 2 dt.	64.90	64.90	
Spirit of Adventure dt.	64.90	64.90	74.90
Their Finest Hour dt.	69.90	69.90	69.90
Their Finest Missions 1 dt.			39.90
Toki dt.	64.90	64.90	
Transworld dt.	64.90	64.90	74.90
Ultima 6			79.90
Warlords	64.90		64.90
Wild West World dt.	89.90		89.90
Wing Commander VGA			79.90
W.C. Secret Missions 1 od. 2			39.90
Wing Commander 2 dt.			89.90
W.C. 2 Speech Accessory Pack			39.90
Winzer dt.	64.90	64.90	74.90
Wolfpack dt.	69.90	69.90	89.90
Wonderland dt.	69.90	69.90	89.90
Wreckers dt.	64.90	64.90	64.90
Zak McKracken dt.	64.90	64.90	64.90

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
Speichererweiterung 512 KB mit Uhr, abschaltbar				119.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3,5" abschaltbar				179.00
Ext. Laufwerk Atari ST, 3,5" abschaltbar				179.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.				339.00
Thunderboard Soundkarte				299.00
Adlib Soundkarte mit Jukebox dt.				239.00
Game Card PC/XT/AT 2 Gameports, regelbar				39.90
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST, C64)				14.90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST, C64)				39.90
Quickshot 123 (PC/XT/AT)				24.90

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse (Scheck + 5 DM) Auslandsversand: (Nachnahme od. Vorkasse + 15 DM) FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE GESAMTPREISLISTE AN !!! Telefonische Bestellung: Montag - Sonntag 0 Uhr - 24 Uhr **Händler-Anfragen erwünscht! !!**

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 08582/1599
Telefax 08582/8625



In Diensten Dr. Frankensteins", oder "Wo bitte, hab' ich nur meinen Kopf verloren?", so oder ähnlich könnte der Untertitel des neuen Plattformspiels von Sega heißen.

Ihr schlüpft in die Rolle eines etwas unglücklichen, traurigen Geschöpfes, dessen Schöpfer in bester Horrorklassikermanier viele Einzelteile in den Topf geschmissen hat, um daraus neues Leben zu erschaffen. Allerdings ist da wohl etwas durcheinandergelassen, denn statt des Nabels habt Ihr an betreffender Stelle Euren Kopf, der wiederum auf den Schultern ein grau-

DecapAttack

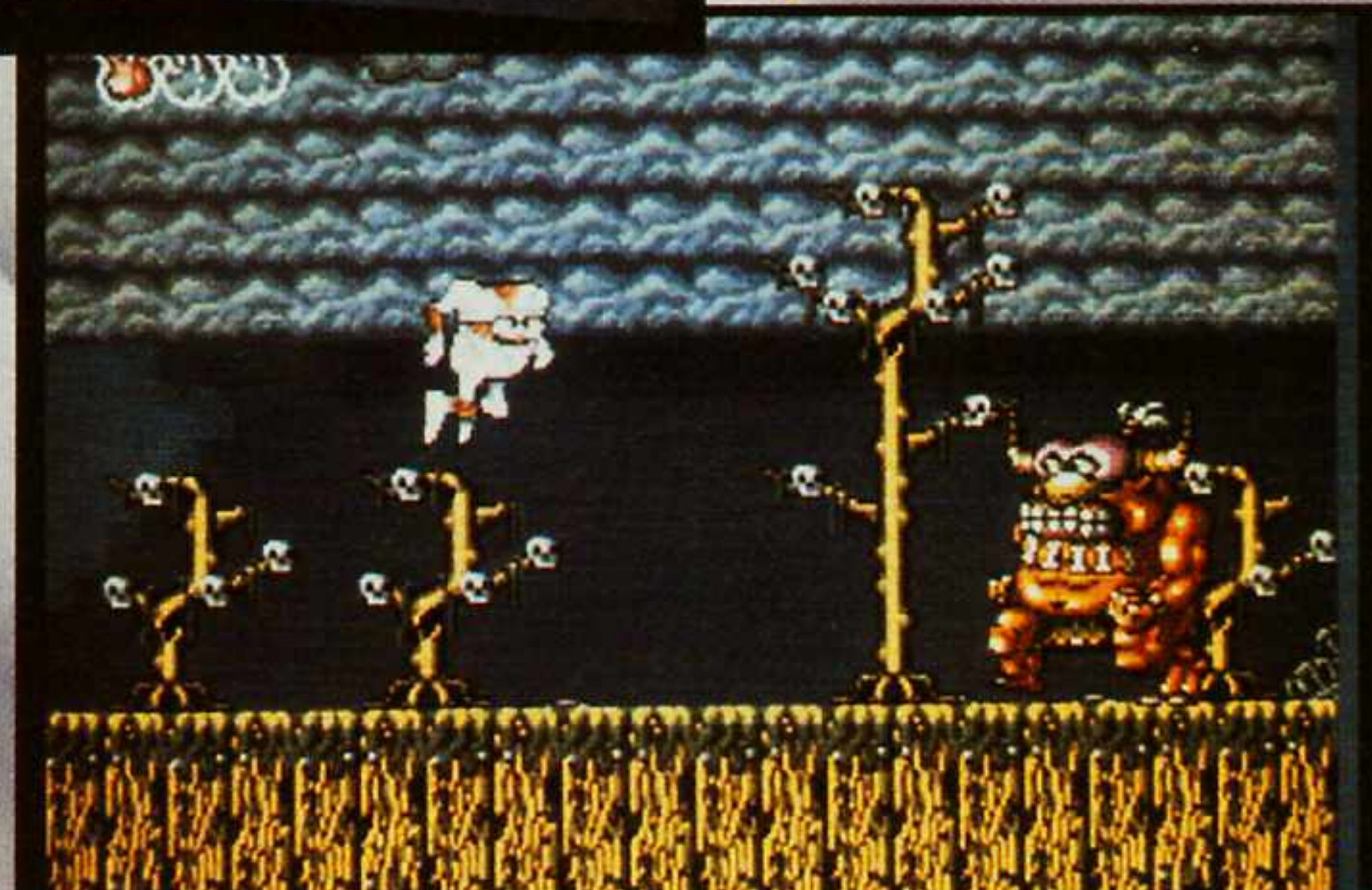


siges Loch hinterläßt. Nun ja, die Aufgabe ist, einer anderen Kreatur gleicher Produktion, die sich bösserweise verselbstständigt hat, das Handwerk zu legen. Witzig ist, daß der "Bauch-

Wurfgeschöß abgibt. Bunte Fläschchen, die man am Wegesrand findet, beinhalten, sobald eingenommen, manch köstliche Überraschung.



redner" hin und wieder einen herrenlosen Kopf findet, der natürlich gleich an die richtige Stelle springt und sofort ein wunderbares



Das ganze Spiel erinnert in seiner Machart etwas an den "Super-sonic-Igel", erreicht aber selten dessen Geschwindigkeit oder gar Spiel-

witz. Vielmehr lebt DecapAttack von seiner eigenen skurrilen Idee, die auch grafisch gut, unter anderem mit Konträrscrolling, umgesetzt wurde. Die Hintergrundmusik allerdings fällt gegenüber dem optischen Eindruck etwas ab. Auf jeden Fall geht man sicher, hier keine Kopfschmerzen zu bekommen.

Christian Müller



GRAFIK	73 %
SOUND	66 %
SPIELBARKEIT	76 %
MOTIVATION	68 %
GESAMT	73 %



Kurzweilige Gameshows sind der derzeitige Renner auf allen TV-Kanälen. Da gibt es zum einen die halbstündigen Werbespots und zum anderen diejenigen, die Unterhaltung auf Kosten Dritter bieten.

Die neueste Gemeinheit dieser Art wird uns nun mit dem Modul "Fatal Rewind" beschert. Verhängnisvoll kann diese Fernsehunterhaltung nur für den Kandidaten sein, nämlich Euch. Über die Folgeschwere sagt deren Untertitel schon genug aus: "A Killing Game-show"! Zur prekären Lage in der Ihr Euch als Kandidat befindet: Auf einem riesigen

FATAL REWIND

Areal wurde eine künstliche Welt im Industrielook erschaffen. Sie erstreckt sich über unzählige Ebenen und ist gespickt mit Gefahren und Hindernissen, die der



Kandidat bewältigen muß, um nicht frühzeitig den Löffel abzugeben und somit auch noch den Lachsälven der Zuschauer zum

Opfer zu fallen. Das Hinterhältigste dabei ist aber, neben den Myriaden von fliegenden Robotern, die Euch ans Leder wollen, und neben der Unmenge an Elektroschranken, Falltüren, Minen, etc., ja das wirklich Hinterhältigste ist eigentlich, daß der Showmaster mit seinem perversen Sinn für Humor eine absolut tödliche Flüssigkeit von unten in das Spielgelände pumpt. Schnelles Reagieren und Denken ist also lebensnotwendig. An verschiedenen Stellen in dem Metallabyrinth sind Extrawaffen und -panzerungen, sowie allerlei nützliches Werk-

zeug versteckt, um den lauernden Gefahren zu begegnen und sie auszuschalten. Grafisch und soundmäßig präsentiert sich "Fatal Rewind" in fast perfekter Mega Drive-Manier. Gutes Scrolling, flotte Sprites, so entsteht ein recht fetziger Eindruck. Der kleine Kandidatenkerl läßt sich exakt kontrollieren und hüpfert, peitscht und krabbelt fröhlich umher, mit dem Verderben im Nacken.

Christian Müller



GRAFIK	85 %
SOUND	80 %
SPIELBARKEIT	80 %
MOTIVATION	75 %
GESAMT	81 %

STARFLIGHT

"Willkommen bei INTERSTEL, Käpt'n! Wir haben von Ihren Vorgesetzten an der Akademie nur Gutes über Sie gehört, und freuen uns über Ihre Entscheidung unserem Forschungsinstitut beizutreten."



Electronic Arts
Sega Mega Drive
ca. DM 150,-

Auf diese Weise werdet Ihr zu Eurem Sternenflug auf dem Mega Drive begrüßt. Aber die verteilten Vorschußlobernen müssen erst einmal verdient werden und das ist nicht so einfach. Nicht, daß bei Starflight tolle Geschicklichkeit, ein gutes Auge oder der durchtrainierte Firebuttondaumen gefragt wären, nein, vielmehr ist es von Belang, wie Ihr die Menge an Daten und Aktionsmöglichkeiten im Kopf behaltet und sinnvoll verbunden einsetzt. Von größter Wichtigkeit für einen erfolgreichen und verdienstvollen Sternenflug im Auftrag von Interstel, der universalen Unternehmensgruppe, ist es, daß Ihr fit im Anwenden von Handelsgepflogenheiten, im

Umgang mit der Technik seid und auch die hohe Kunst der Diplomatie beherrscht, denn der Mensch ist bekanntlich nicht allein im Universum. So können Euch fremde Lebensformen sowohl viel Geld einbringen (Zoo), als auch wertvolle Informationen preisgeben, oder, falls Ihr den falschen Ton anschlagt, Euch innerhalb weniger Nanosekunden atomisieren. Neben der geldbringenden Handels- und Ressourcenschürfforgie, könnt Ihr auch Welten zur Besiedelung vorschlagen, die Ihr auf Euren Streifzügen als brauchbar und vor allem bewohnbar eingestuft habt. Das zahlt sich sowohl



Anfliegen, eintauchen, landen und sämtliche Erze schürfen, die zu finden sind.

new! ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR: X
SOUNDBLASTER
- Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 297.-
- SET 2.0 incl. STEREO OPTION 325.-
SOUNDBLASTER-PRO 695.-
X 12 Monate Garantie, Zugriff auf SOUNDBLASTER-Mailbox, incl. SOUNDBOARD

AdLib neuer Preis in letzter Minute
Soundkarte dt. 149.-
PC Music System 299.-
MICROCHANNEL 349.-
MIDI KIT 299.-

Okay Soft POWERSET: SOUNDBLASTER 2.0 & STEREO OPTION & Gunship 2000
oder ein anderes Spiel auf Anfrage!
398.-
Versandkostenfrei!

3D	4.90	Links - VGA dt.Anl.	83.90
Ar	90	-Zusatzdisk. 1-5 je	39.90
AY	90	Logical dt.Anl.	59.90
BE	90	Long Bow Sierra	82.90
BO	90	Mac Arthurs War	76.90
BU	90	Martian Dreams	76.90
CA	90	Megafortress	75.90
CB	90	Megatraveller II	82.90
CC	90	Might & Magic 3	75.90
CD	90	Monkey Island II VGA	71.90
CE	90	Pirates dt.Anl.	59.90
CF	90	Police Quest 3 VGA	82.90
CG	90	Pool of Darkness	69.90
CH	90	Railroad Tycoon dt.Anl.	82.90
CI	90	Red Baron DV VGA	82.90
CJ	90	Riders of Rohan	82.90
CK	90	Rise of th.Dragon DV	82.90
CL	90	Robin Hood	96.90
CM	90	Rules o.Engagement	82.90
CN	90	S.Weapons O.Luftw	82.90
CO	90	Seven Colours	64.90
CP	90	Silent Service ldt.	82.90
CQ	90	Sim City Collection	102.90
CR	90	Sim Earth dt.Anl.	89.90
CS	90	Space Quest I DV VGA	82.90
CT	90	Space Quest IV DV VGA	89.90
CU	90	Speedball II	84.90
CV	90	Starflight II	66.90
CW	90	Super Sim Pack	69.90
CX	90	Test Drive II Coll.	79.90
CY	90	Their Finest Hour	69.90
CA	90	-Mission Disk	32.90
CB	90	Ultima 6	79.90
CC	90	Virtual Reality I	82.90
CD	90	Virtual Reality II	75.90
CE	90	Willy Beamisch	82.90
CF	90	Wild West World	81.90
CG	90	Wing Commander II	82.90
CH	90	-Speech Pack	38.90
CI	90	Wrath of Demon	82.90
CJ	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**

auf dem Konto aus, wie auf der Heldenbrust. Aber Vorsicht, sollte sich herausstel-

Handbuch, das fast die Ausmaße der Verpackung sprengt, gibt leicht verständlich Aufschluß über die Vorgänge und Zusammenhänge. Bis man aber vollkommen die Materie beherrscht, werden doch einige Tage vergehen, was ziemlich viel über den Spielwert eines Adventures aussagt.

Christian Müller

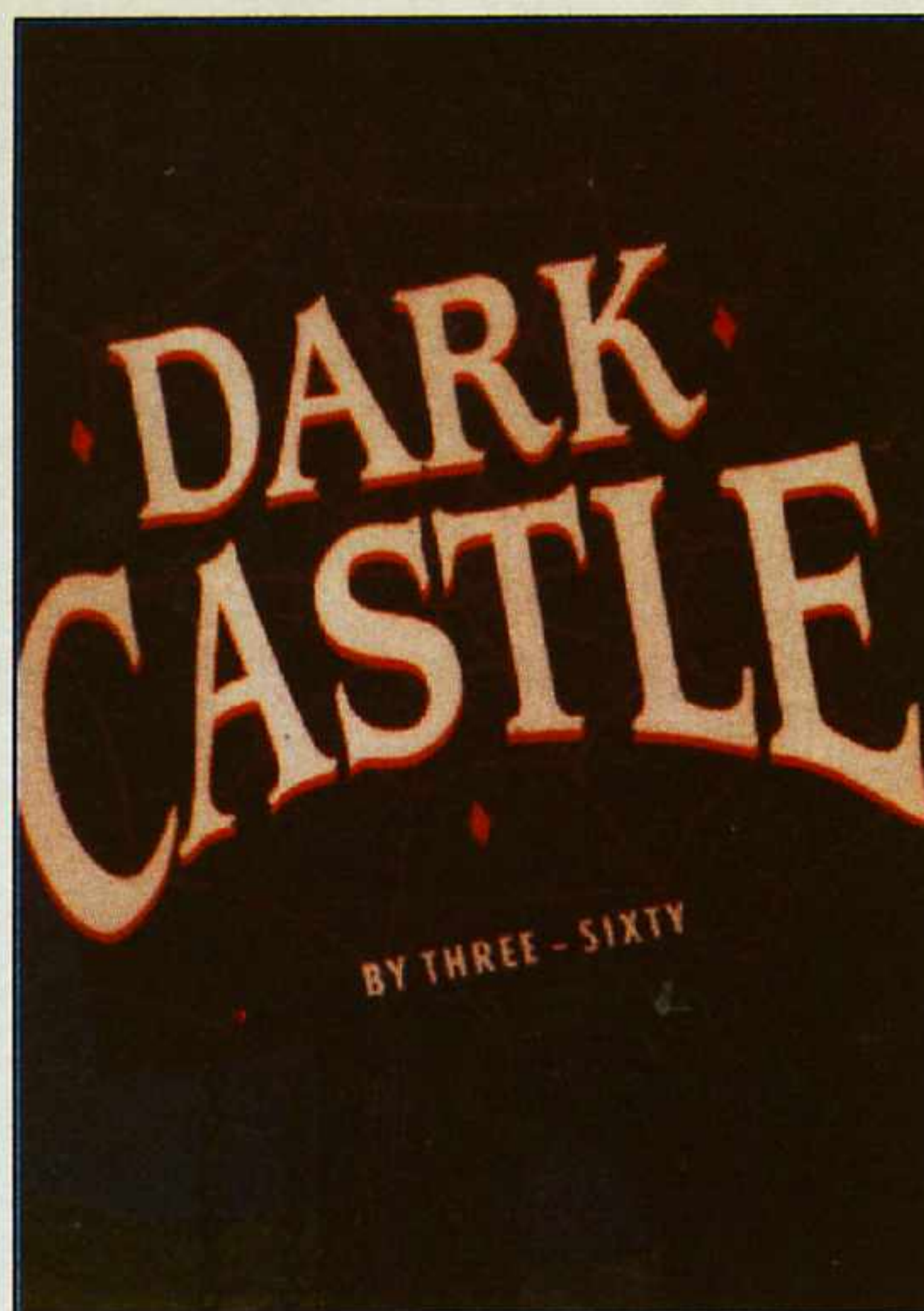
len, daß der Atmosphären- druck die Leutchen, wie eine Fliegenklatsche behandelt, könnte das das Ende Eurer Karriere bedeuten und reiner Stickstoff tut der Lunge auch nicht so gut. Die grafische Gestaltung ist durchweg gut gelungen und läßt ausreichend Atmosphäre aufkommen. Der Sound spielt eher eine untergeordnete Rolle. Das

GRAFIK	73 %
SOUND	60 %
SPIELBARKEIT	75 %
MOTIVATION	78 %
GESAMT	75 %

HEISS
WARM
KALT
EISIG

KONSOLEN Spiele

Wow - Huh! Ein böser Schwarzer Ritter hält sich im Dark Castle versteckt und treibt dort sein Unwesen. Man hätte ihn dort ruhen lassen sollen, denn so kalt und furchterregend es auch klingen mag, das gleichnamige Spiel präsentiert sich eher gähnend und lauwarm.



Vor der Begegnung mit dem ominösen, dunklen Mann stehen erst einmal drei Aufgaben zur Lösung an: Die "Shield-Suche?", die "Fireball-Suche??" und die "Trouble-Bewältigung???". Kämpfen kann unser Kämpfer dum-

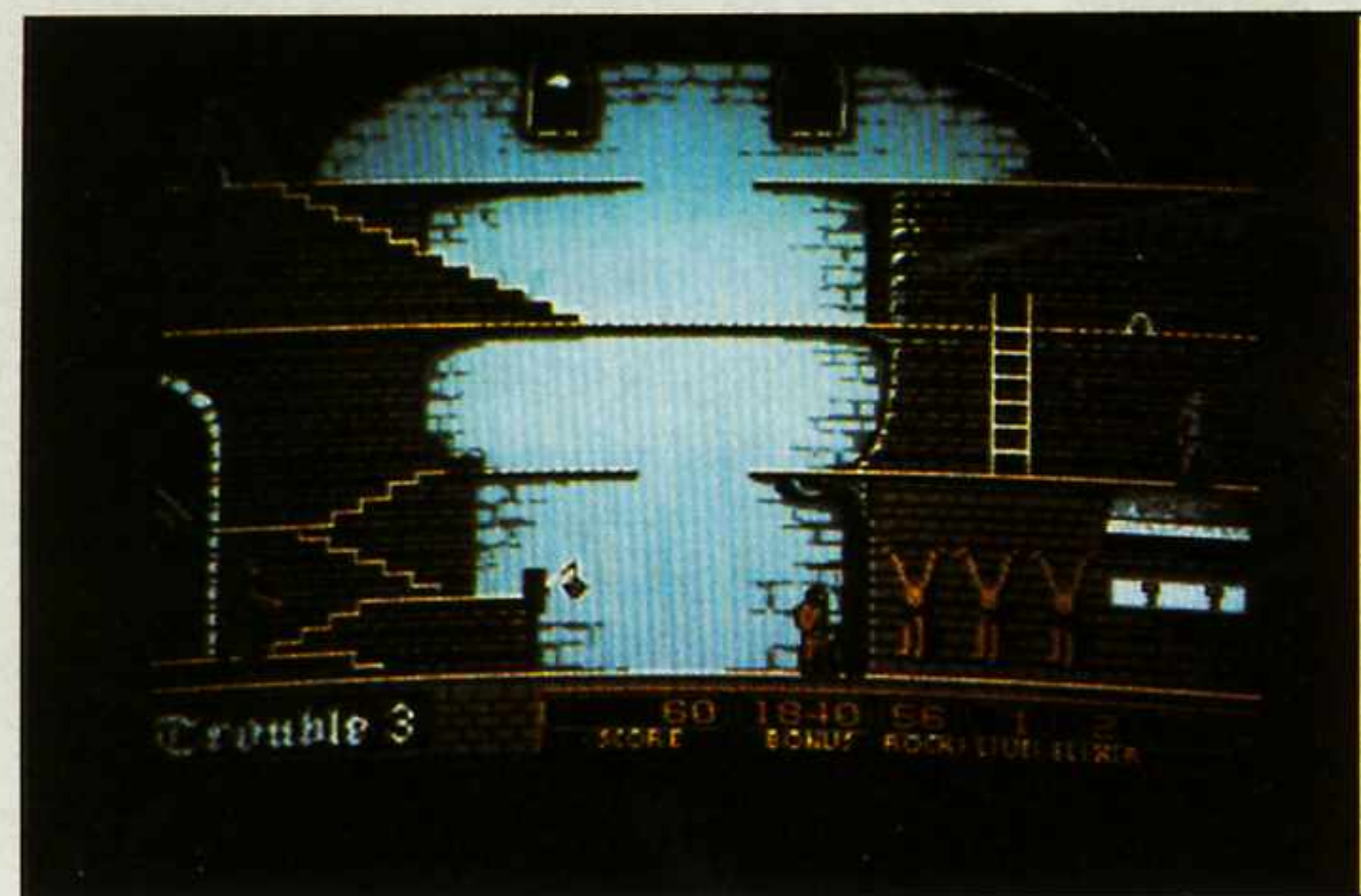
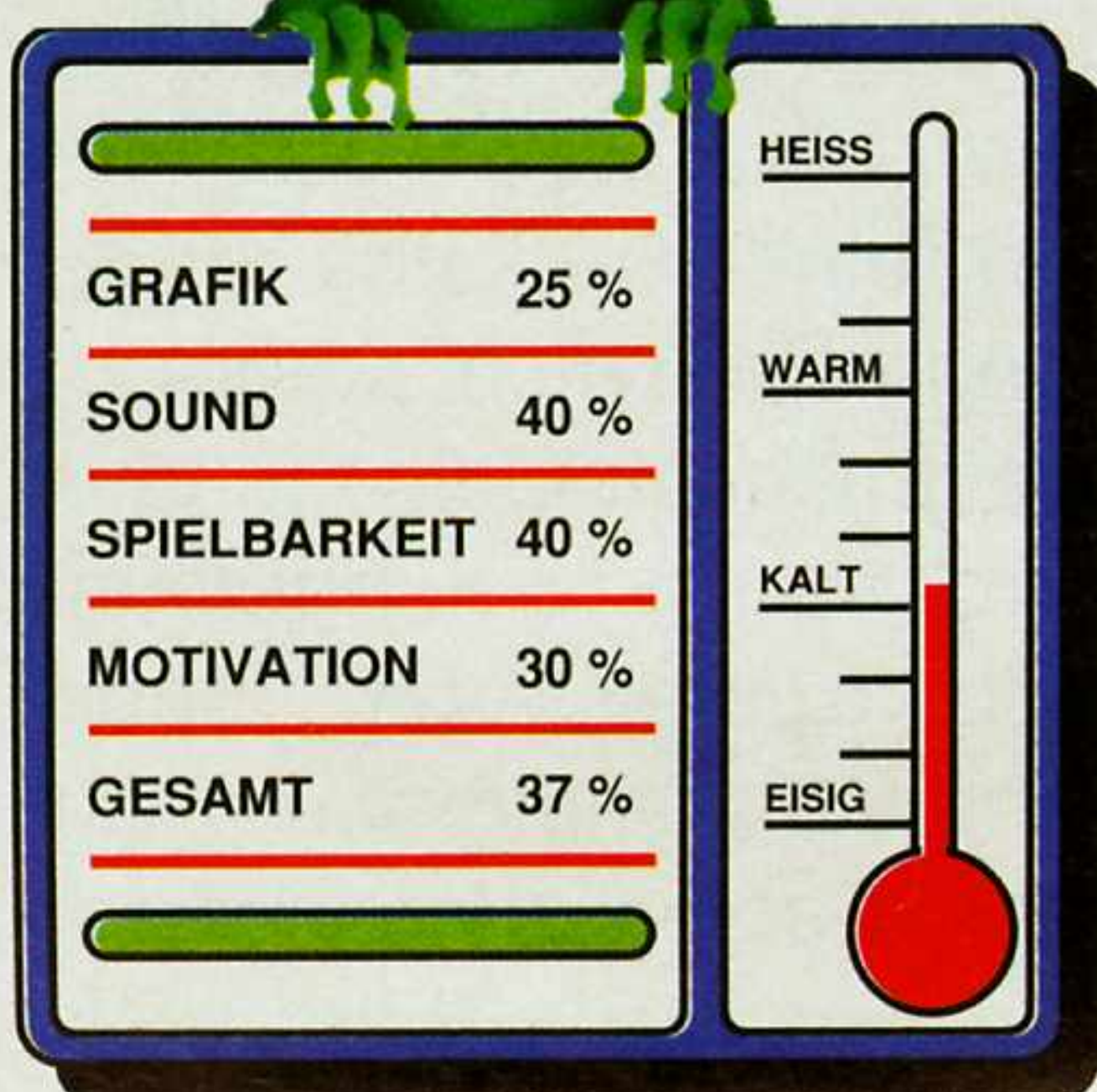
mensackt. Ach ja, in jedem der drei Level gibt es noch einen Schlüssel, der Euch endlich aus dem Graus entläßt.

Graus, nicht zuletzt deswegen, weil die grafische Gestaltung den Spieler zwar nicht ganz ins Mittelalter zurückversetzt (was bei der Geschichte der Spielatmosphäre nur gut tun würde), nein, es geht in die Zeit Anfang der 80er Jahre, als die 20-pixeligen Sprites des C64 das Größte waren. Der Sound wiederum ist ganz gut. Klassik eben. Das Or-

gelgedudel nervt aber nach kurzer Zeit aufgrund der lähmenden Schleifenfunktion.

Dark Castle, ein dunkler Fleck im Softwareangebot für das Sega Mega Drive.

Christian Müller



merweise nicht so richtig. Bis er die Feuerbälle gefunden hat, muß er sogar wie ein Bauerntölpel mit Steinen und Dreckklumpen schmeißen. Besonders mutig und tapfer ist dieses Trauerbild zudem auch nicht, wie anders ist es zu erklären, daß der "Held" schon bei einer Beinaheberührung mit einem Mäuschen eines seiner drei Lebenslichter aushaucht und mit einem herzerreißenden Tönchen in sich zusam-

STREETS OF RAGE

Das Unfaßbare ist eingetreten. Ein Verbrechersyndikat hat die Macht in einer Stadt übernommen und regiert nun nach eigenen Gesetzen. Drei junge Polizeibeamte haben den Dienst bei ihrer korrupten Behörde quittiert und setzen nun ihr Leben aufs Spiel, damit sich "rechtschaffene Bürger wieder unbesorgt aus dem Haus trauen können".

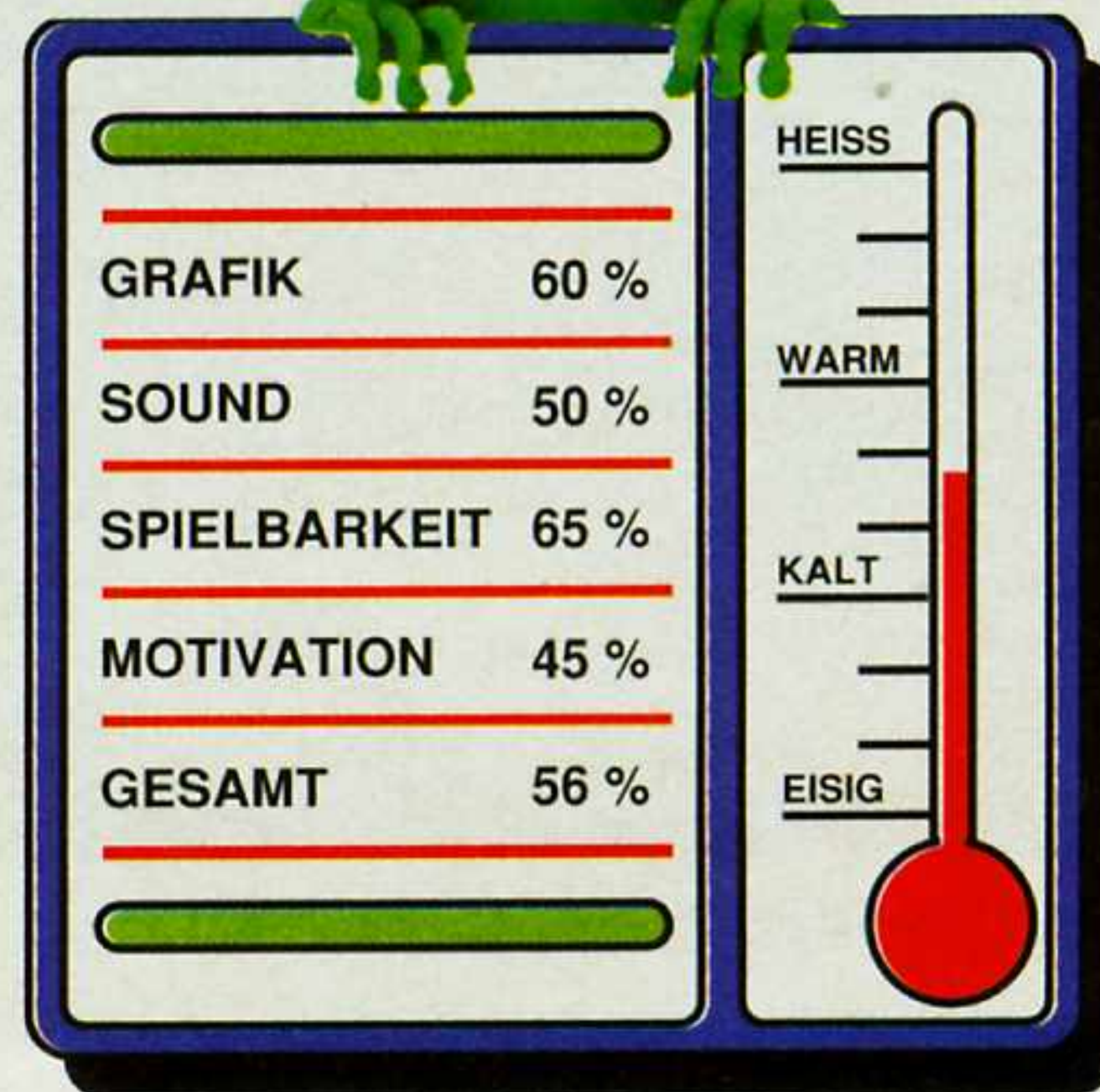


Adam, Alex und Blaze nennen sich die drei Helden, die sich durch den Großstadtschungel prügeln, um dem Ganovenalptraum ein Ende zu bereiten. Sie werden durch acht Kampfschauplätze geführt, zuletzt findet man sich in der Höhle des Löwen, dem Gangsterhauptquartier, wieder. Aber bis dahin gibt es allerhand bullig aussehende Typen, handkantenfuchtelnde Asiaten und bepeitschte Straps-Leder-Lack-Ladys aus dem Weg zu räumen. Auch die jeweiligen Bosse des Spielabschnittes haben es in sich. Riesen im Conan-Kostüm, feuerspeiende Fatties oder Stahlklauen-Punks müssen erst einmal ihren Meister finden. Alles in allem aber kann Euch "Streets of Rage", trotz des Two-Player-Simultan-Modus, wohl nicht sehr lange an der Mattscheibe fesseln. Mit sämtlichen Continues und 1up's ist es kein Problem im ersten

Spiel schon in Level 8, dem HQ, zu landen.

Die Hintergrundgrafik ist Durchschnitt und die Sprites sind von der über den Boden gleitenden Sorte. Allein die Ausführung der Schlagtechniken bringt etwas Abwechslung. Der Sound untermalt das Geschehen nur dürftig, wie soll es auch anders sein, bei einem Spiel in dem die FX die Atmosphäre ausmachen sollen.

Christian Müller



POPULOUS

Sein wie Gott ... die Macht haben!", so lautet der erste Satz der Einleitung. Ich würde es allerdings ein wenig umformulieren: "... die Macht des Joypads haben!"



Es ist mir kaum verständlich, warum Tecmagik die Steuerung so "gewöhnungsbedürftig" programmiert hat, denn auch nach einigen Stunden Spielzeit hatte ich immer

getroffen. Doch wenn man auf Feinheiten fixiert ist, läßt die Enttäuschung nicht lange auf sich warten. Zerstörte Hütten brennen nicht, die Sprites bewegen sich sehr seltsam über den Bildschirm und die Übersichtskarte im oberen Teil des Screens, ist auf Dauer nur sehr schwer zu erkennen. Wen diese Details jedoch weniger interessieren, der wird von der Grafik dennoch sehr angetan sein. Soundeffekte und Musik sind so

gut wie nicht vorhanden und wenn, dann präsentieren sie sich in äußerst schlechter Qualität. Prädikat: Für Fans!

Oliver Menne



noch sehr mit ihr zu kämpfen. Das Ziel des Spiels dürfte allen Computerfreaks geläufig sein, denn auf dem Amiga hat Populous ja bereits den Status eines wahren Kultspiels erlangt. Kommen wir deshalb gleich zur grafischen Gestaltung. Auf dem ersten Blick muß sich das Sega Master auf keinem Fall vor dem übermächtigen Amiga verstecken, denn in manchen Punkten ist die Hintergrundgrafik sogar etwas besser



MEGA DRIVE® CDTV™ PC Engine® ATARI®

GAME GEAR®

FLASH POINT
The Genius in Games

GAME BOY™

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

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

Mega Drive

Grundgerät ab 269.94

NEU NEU NEU

Quak Shot 89.94
Devil Crash a.A.
Double Dragon a.A.

**Golden Axe II
a.A.**

Shining in the Dark. 139.94
Shanghai III a.A.
Streets of Rage jap. 84.94
De Cap Attack 99.94
Darius II jap. 84.94
Star Control 109.94
Star Flight 129.94
Ghostbusters jap. 49.94
Wonderboy V 89.94
Out Run jap. 84.94

**Spiderman jap.
NUR 84.94**

PREISSENKUNG

Thunderforce III 69.94
Populous 94.94

Game Gear

Grundgerät dt. incl. Coloums 289.94

Quak Shot jap. a.A.
Golden Axe jap. 59.94
Galaga 91 jap. 59.94
G-Loc jap. 54.94

**Ninja Gaiden jap.
NUR 54.94**

Game Boy

Grundgerät incl. Tetris 149.94

NEU NEU NEU

Robocop II 59.94
Bugs Bunny II 59.94
Terminator II 59.94
Turrican a.A.
Final Fantasy II 74.94
Final Fantasy Adv. 74.94
Simpson's 59.94
Blades of Steel 59.94
Home Alone / Kevin 64.94
Tecmo Bowl a.A.
Megaman a.A.
Fortified Zone a.A.
Beetlejuice a.A.
Dick Tracy a.A.
Double Dragon II a.A.
Ninja Gaiden a.A.
Roger Rabbit a.A.

**F1 Race
NUR 64.94**

AUS DEN TOP 10

Hunt for Red October 64.94
Sword of Hope 59.94
Mickey Mouse 64.94
Double Dragon 59.94
Hatrix 64.94

**HAL-Wrestling
NUR 39.94**

Bill + Ted's Adv. 59.94
Castalian 59.94
Batman 59.94
T. M. N. Turtles 59.94

**Spud's Adv.
NUR 59.94**

alle Game Boy Spiele mit englischer Anleitung.

Händleranfragen erwünscht!

FLASHPOINT ist BLITZSCHNELL !!!

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 Importate ohne VDE und FTZ Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

Coupon PT 1/92

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



sor Robotniks zu durchkreuzen. Dieser irre Wissenschaftler entführt reihenweise Sonics Artgenossen und Freunde, um sie heimlich in eine gewaltige Roboterarmee zu verwandeln. Der niedliche Stachelpunker zieht natürlich sofort sein

SONIC

THE HEDGEHOG

Die Mario-Brüder können sich nun endgültig ins Altersheim zurückziehen! Der neue Renner auf dem Jump`n Run-Sektor ist nämlich "Sonic, The Hedgehog" von Tecmagik!



Ihr verkörpert den rasenden Igel Sonic, der sich zur Aufgabe gesetzt hat, die bösen Vorhaben Profes-

schnellstes Paar Trainingschuhe an und macht sich auf den Weg, seine Freunde zu befreien und Robotnik in einem finalen Kampf zu besiegen.

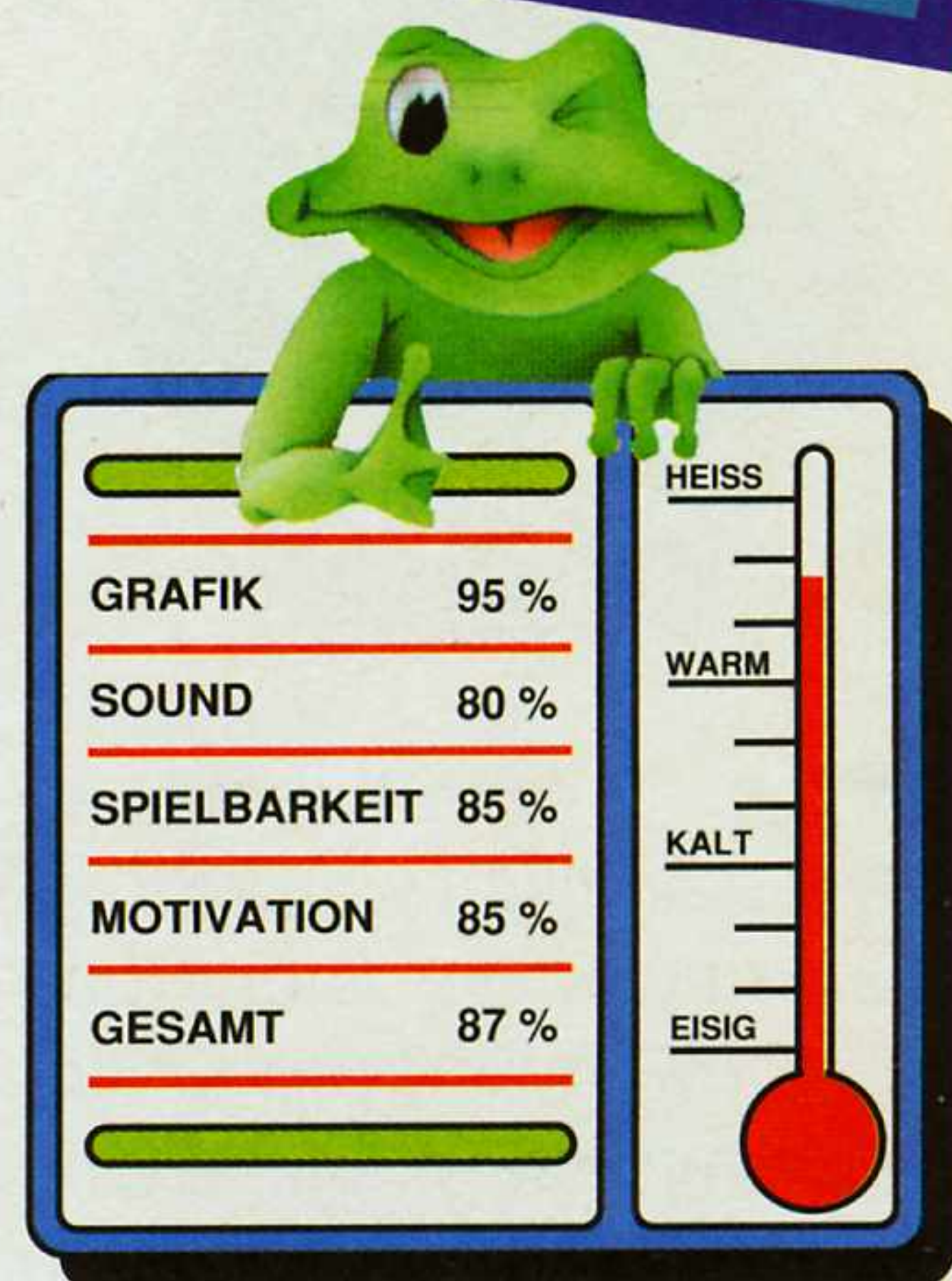
Sowohl Grafik als auch Sound sind das Beste, was ich jemals auf dem Sega Master zu Gesicht bekommen habe. Animation, Hintergrundgrafik und die wirklich atemberaubende Geschwindigkeit lassen jedes Spielerherz höher schlagen. Dabei wurde an witzigen

Ebenso revolutionär, wie auf dem "großen Bruder": Sonic, auf dem Master System.



gen Details nicht gespart. Es ist schon allein sehenswert, wenn der kleine Igel mit Hilfe eines der zahlreich verstreuten Trampolins in schwindelnde Höhen hüpfte. Die Musik ist abwechslungsreich, schön komponiert und läßt die richtige Stimmung aufkommen. Endlich ein Spiel, das sein Geld wert ist.

Oliver Menne



ALIEN STORM

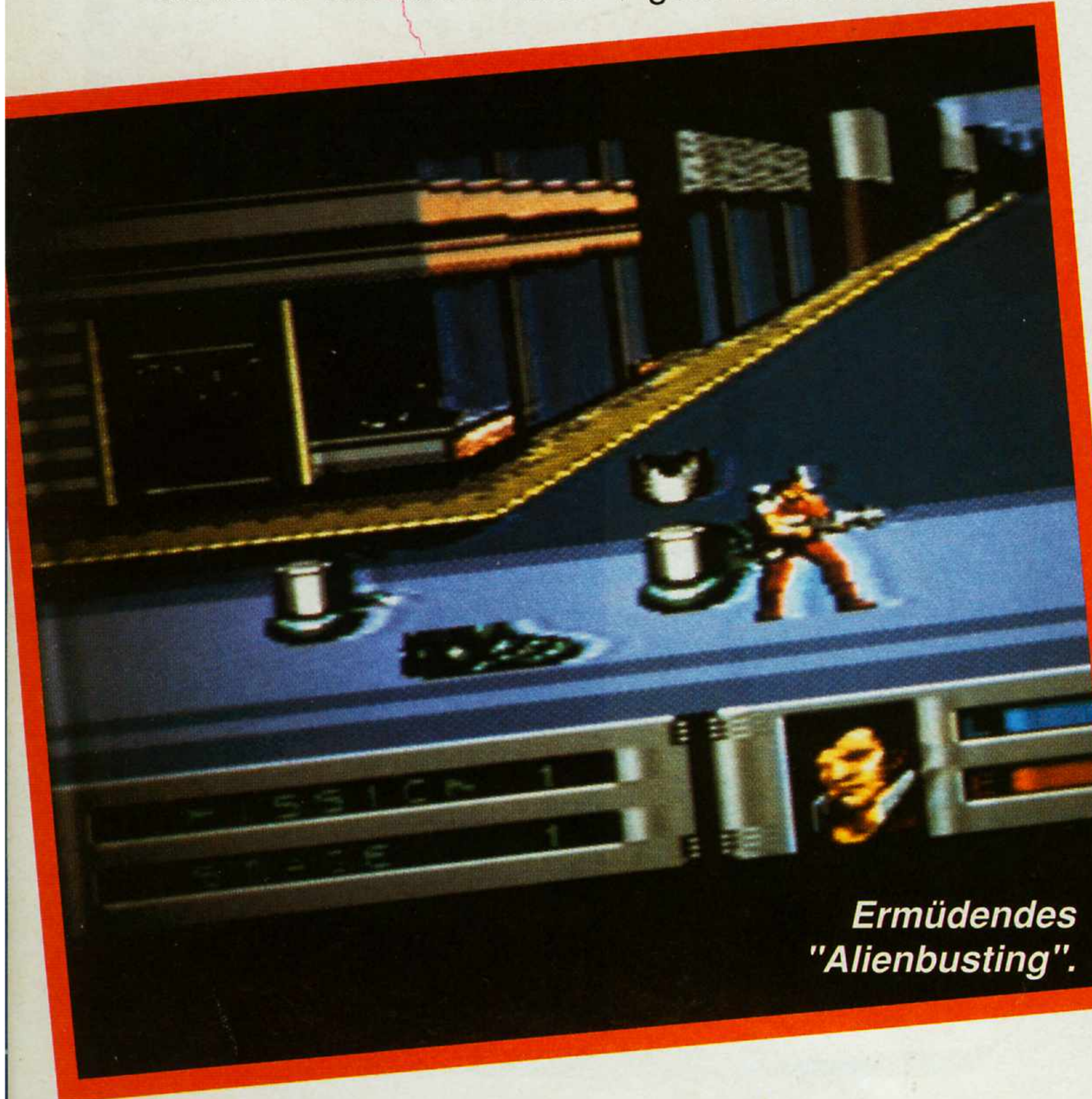
Hinterhältige Außerirdische fallen auf der ganzen Welt ein. Sie verstecken sich in unscheinbaren Mülltonnen und anderen Gebrauchsgegenständen.



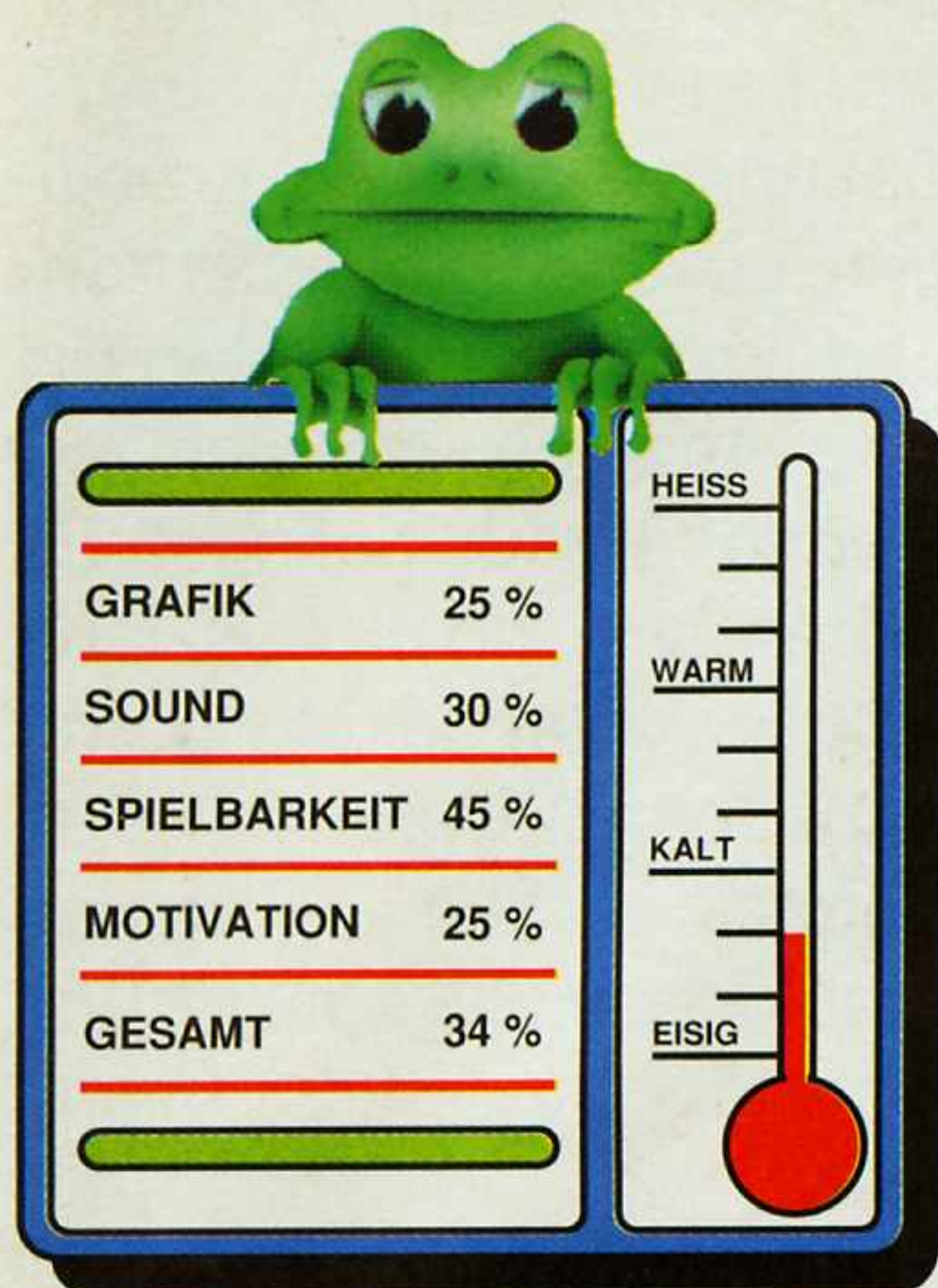
natürlich angeschlossen habt. Bewaffnet mit Fire Blazer und Peitsche tretet Ihr den ungemütlichen Gästen gegenüber und versucht sie zu vertreiben.

Nachdem ich letzten Monat die Amiga-Vorabversion in Augenschein genommen hatte, war ich selbstverständlich sehr gespannt auf die Umsetzung für das Sega Master. Viel verändert hat sich allerdings nicht. Die Sprites flackern immer noch, die Spielgeschwindigkeit nimmt mit der Anzahl der Sprites rapide ab

Niemand konnte diesem Treiben bisher ein Ende bereiten! Die einzige Organisation, die sich gegen die Invasoren stellt sind die "Alien Busters", denen Ihr Euch



Ermüdendes "Alienbusting".



und das Scrolling ist weiter hin der einzige Lichtblick, der zu verzeichnen ist. Die futuristischen Anfangsklänge stimmen gut auf das Spiel ein, doch ist die Musik während des Spiels auf die Dauer nervend und die Soundeffekte allenfalls durchschnittlich. Mir persönlich gefällt die Sega-Version aber trotzdem um einiges besser, da die Steuerung des Alienjägers einfach genauer programmiert wurde.

Oliver Menne

XENON 2

Megablaster

Nachdem die Xeniten im letzten galaktischen Konflikt eine schwere Niederlage hinnehmen mußten, erweisen sie sich jetzt als sehr schlechte Verlierer.



Diese dreisten Außerirdischen drohen sogar damit, die Zeit aus ihrem Gefüge zu heben. Zu diesem Zweck haben sie auch fünf Zeitbomben in der gesamten Galaxis verteilt. Wie im ersten

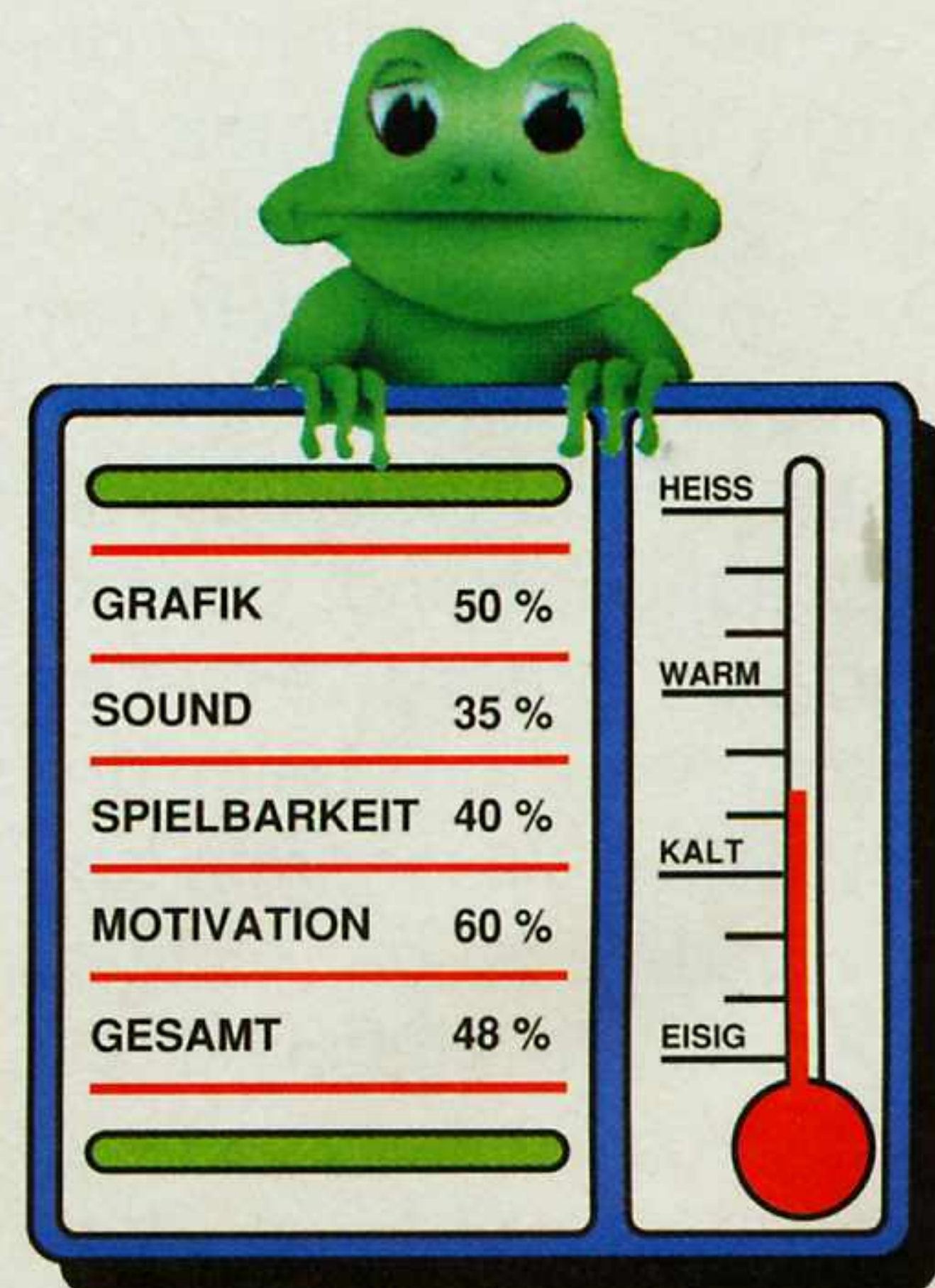
Teil macht Ihr Euch natürlich sofort auf den Weg, um diesen Plan mit Hilfe des Raumschiffs "Megablaster" zu vereiteln. Da es dem Raumschiff an ausreichender Bewaffnung mangelt,

bietet sich zusätzlich die Möglichkeit Extrawaffen einzusammeln und am Ende eines Levels bessere Ausrüstungsgegenstände zu kaufen.

Über Grafik und Sound lassen sich eigentlich nur negative Aussagen treffen. Die Hintergrundgrafik ist zwar sehr schön gezeichnet, und "Xenon 2" verfügt über ein 3-Phasen-Scrolling, doch sobald sich

mehr als vier Sprites auf dem Bildschirm befinden, wird die Steuerung äußerst träge, und die Spielbarkeit hält sich in Grenzen. Auch die etwas seltsame Musik wird stark von der Anzahl der Sprites beeinflusst, indem sie teilweise ausfällt, wenn sich ein größeres Bildschirmgetümmel entwickelt.

Oliver Menne



Schade sind die technischen Umsetzungsmängel bei diesem Superballerspiel.



Dieser Traum kann sich jetzt auch im Stau erfüllen. Denn Sega bringt eine leicht abgemagerte Version des Spielhallenknüllers Out Run für den Game Gear heraus. Abgemagert aus dem Grund, da man in dieser Version auf einige Level verzichtet hat. Nurmehr zehn Level sind in der Diät-

OutRun

Out Run! Ein Name der eigentlich für sich steht. Die einzige Möglichkeit für einen "normalen" Menschen, einmal einen Ferrari Testarossa Spider zu fahren. Endlich mal über lange, einsame Steppen oder durch das glitzernde Las Vegas heizen.

Version verblieben. Als Entschädigung für den verkürzten Amerika-Kurs kann man jetzt auch (in Gegensatz zur ersten Automatenversion) zu zweit oder gegen den

GG spielen. Sollte man zufälligerweise einmal hinter seinem Kontrahenten zurückliegen, so fährt der Ferrari, wie durch ein Wunder, 366 km/h und das Rennen bleibt spannend.



Während das typische Out Run-Scrolling seine Bahnen zieht, kann man seine Instrumente begutachten.

Drehzahlmesser, Tachometer, Timer (man hat nur 70 Sekunden um den jeweiligen Level zu durchfahren) und im Two-Player-Modus eine Anzeige, wo sich der Gegner gerade befindet. Es bieten sich noch Auswahlmöglichkeiten für Musik und Schaltung. Kurzum: Den Vergleich zum "Original" braucht die GG-Umsetzung nicht zu scheuen. Es ist und bleibt die Legende der Rennsimulationen.

Carsten Szameitat



... dem Opa sein Brot, dem Kind den Game Gear und dem verletzten Sportler die notwendige Medizin. Ein einsamer Samariter der heutigen Zeit. Es scheint ihm aber dennoch Spaß zu machen, sich mitten in der Nacht in der besagten Fabrik selbst zu bedienen. Daß er damit natürlich dem dortigen Nachtwächter ein dicker Dorn im Auge ist, liegt auf der Hand. Denn er darf sich ja nur zweimal erwischen lassen, beim dritten Male gibts die "rote Karte". Und es ist gar nicht so einfach, die Hebel in der richtigen Reihenfolge zu schalten. Sollte es denn

Factory Panic

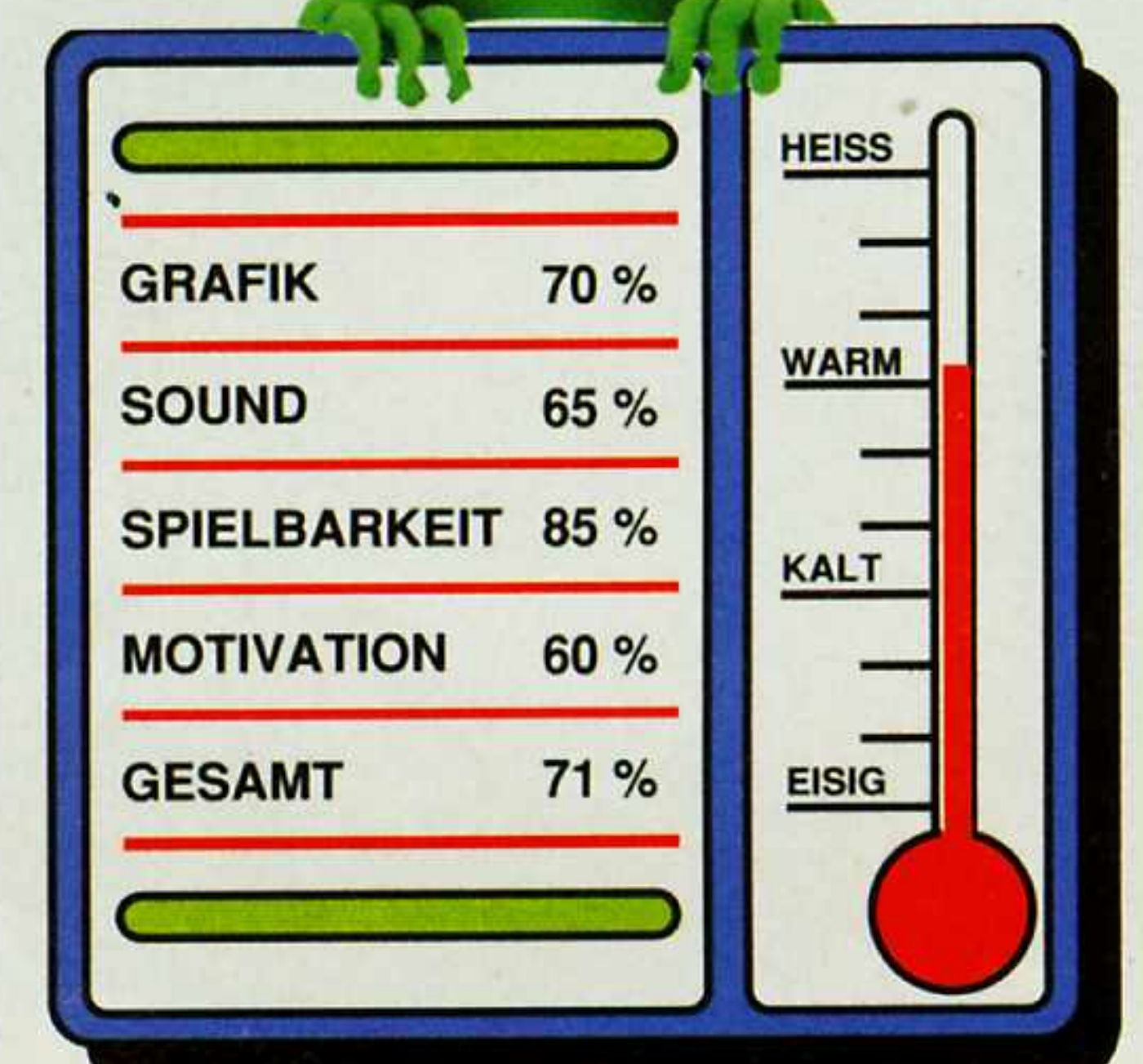
Factory Panic! Auf Deutsch "Panik in der Fabrik", was durchaus treffend ist. Ein kleiner Lausebengel haut nämlich ganz schön auf den Putz. Er verschafft alten Omas mitten in der Nacht ihr schönes saftiges Fleisch, ...



nicht klappen, nur ruhig Blut. Man hat ja insgesamt fünf Versuche. Der Kerl, der für die ganze Misere verantwortlich ist, heißt Greede und kauft alle Fabriken im Umkreis von Segaville auf, um sich so sein eigenes Reich aufzubauen. Du mußt es ihm zeigen und die Bevölkerung vor dem Hunger mit Todesfol-

ge bewahren. Solltest Du es doch mal bis in die zweite Runde schaffen, so mußt Du dort Verbindungsteile einbauen, damit die Ware ihr Ziel erreicht. Zu allem Überfluß gibt es auch noch eine Zeitbegrenzung. Ihr könnt Euch also auf ein spannendes Spiel ohne Paßwörter freuen.

Carsten Szameitat



Die nächste **PLAY TIME** erscheint am **08. Januar 1992.**

Also gleich nach den Feiertagen zum Zeitschriftenhändler!

SOFT.point Versand Jörg Zimmermann
ODENTHALER STRASSE 3 • 5090 LEVERKUSEN 1
TELEFON: 02 14 / 50 14 68

TOP WEIHNACHTSANGEBOT

* Bei uns gibt's Prozente * Wir liefern in Sicherheitsverpackung-ohne Aufpreis! *
 *24-Std.-Bestellannahme *

Für PC:	Kaiser	DM 94,50	* Full Blast(Ferr.Form.1,P 47
	Bundesliga Man.Prof.	DM 77,50	* Rick Danger.,3 weitere Games
	Wing Commander II... ..	DM 89,50	* für ST,PC,Amiga je DM 76,50
Für ST:	A320 Airbus	DM 94,50	* *****
	Traders	DM 69,50	* Das SOFT.point Special ent-
Amiga:	Airbus	DM 94,50	* hält günstige Sonderangebote
	Mega-Lo-Mania	DM 76,50	* *****
	Bundesliga Man.Prof.	DM 65,50	* Digital-Marketing-Software

Verandkosten: DM 6,-. Lieferung gegen V-Scheck oder Nachnahme (zzgl. NN-Kosten).
 Unsere Preisliste erhalten Sie kostenlos (bitte System angeben) -
 Weitere Angebote für andere Rechner, Konsolen usw., Anwendungen, Lösungsbücher

MultiMedia Soft

5100 AACHEN Mörgestraße 4 und 5160 DÜREN Südstraße 24

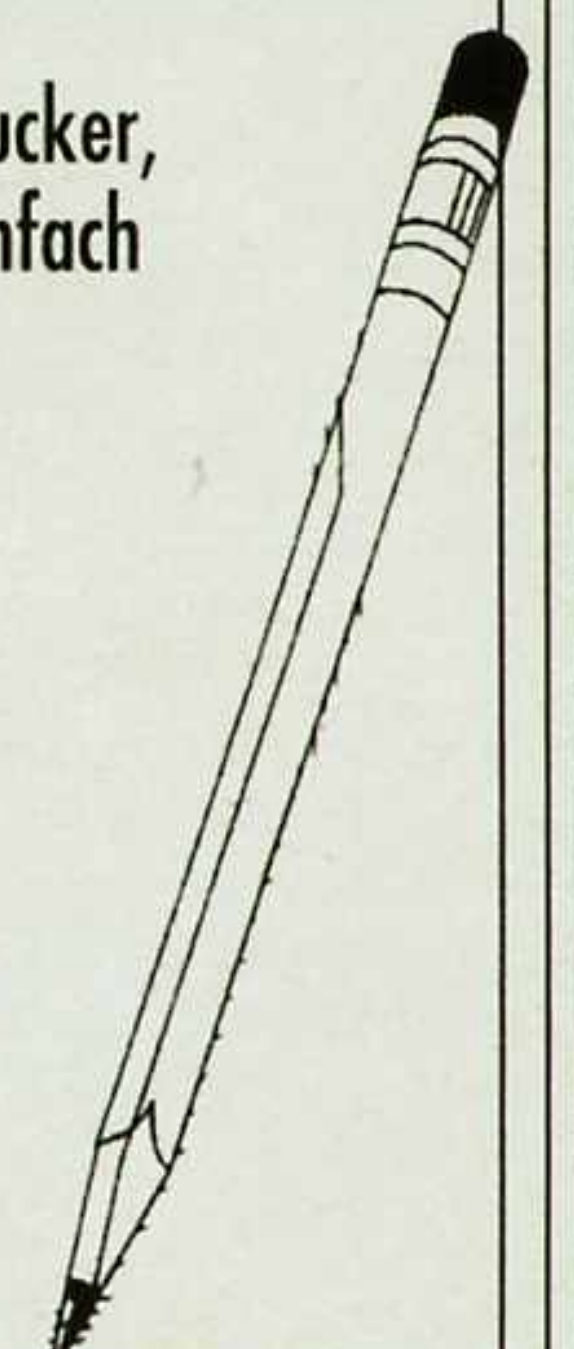
Vermietung und Verkauf von Computerspielen!

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 bitte an.
Tel. 0241/407893 (von 16 - 20 Uhr)



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
- Psycic 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 Savage Empree
- 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

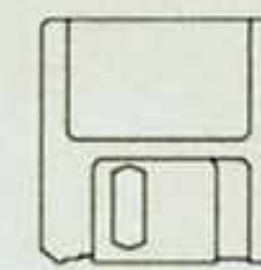
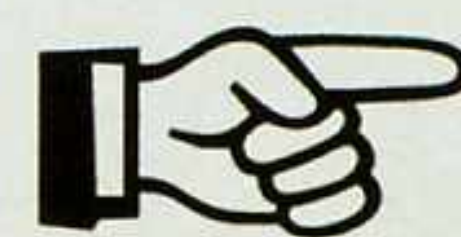
IBM

- 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

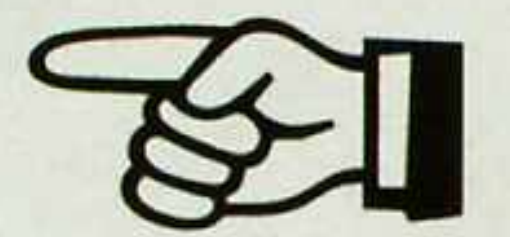
Versand: Mo-Fr 9 bis 20 Uhr
 Sa bis 14 Uhr
 Laden: Mo-Fr 9 bis 18.30 Uhr
 Do bis 20.30 Uhr
 Spiele können angetestet werden.
 Neuheiten erscheinen ständig.

D.E.L.T.A - S.O.F.T

10000 PUBLIC-DOMAIN DISKETTEN



JEDE DISK NUR....
1.50 DM



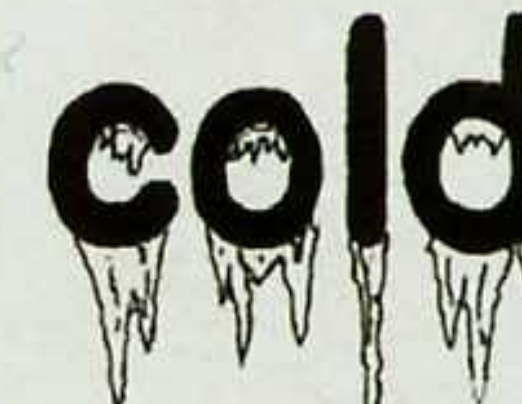
WIR FRIEREN DIE PREISE EIN!!!



ALLE PD-SERIEN AUF LAGER



HOTLINE



3 KATALOGDISKS 6.-DM

24 STUNDEN VERSAND

TEL.: (0 22 41) 31 45 11

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

PROFESSIONELLE SOFTWARE VON OASE-OSSOWSKI UND NOVOPLAN

Haushaltsbuch	89,- DM	Virus-Killer	45,- DM	Chemie	45,- DM
Fibudeluxe+	55,- DM	Manager	35,- DM	SUPERDAT deluxe	25,- DM
Steuer 91	55,- DM	Bundesliga	19,- DM	Gimmi five	35,- DM
Airport	45,- DM	Lohn	139,- DM	Terminalkalender	25,- DM
Joker Poker	35,- DM	Cybexion	35,- DM	The Show	35,- DM
Faktura	139,- DM	Tex V 3.0	55,- DM	Matrix	45,- DM
Biorhythmus	25,- DM	Quiz	25,- DM	Think	35,- DM
Supertrainer	25,- DM	Contents	35,- DM	CLI-Manager	35,- DM
Terror Liner	35,- DM	Abacus	35,- DM	Schulsport	65,- DM
Kapitalist Tool	65,- DM	Minigolf	25,- DM	Schulverwaltung	75,- DM
Astronomie	55,- DM	Briefkopf	35,- DM	Master KfZ	45,- DM
1 ST fibuMAN 4.0	238,- DM	fibuMANe 4.0	888,- DM	fibuMANf 4.0	1458,- DM;
fibuMANm 4.0	1958,- DM	1ST fibu 3.0	168,- DM	fibuMANe 3.0	418,- DM
fibuMANf 3.0	788,- DM	fibuMANm 3.0	988,- DM	fibuMAN DEMO	60,- DM
Vok. Englisch	29,- DM	Vok. Latein	29,- DM	Vok.Französisch	29,- DM
Vok. Italienisch	29,- DM	Vok. Spanisch	29,- DM	Fahrschule	45,- DM

TOPGAMES FÜR AMIGA-ATARI-PC-C64/128 VON RUSHWARE-BOMICO-U.S.2000

Silent Service II	99,- DM	Red Baron	109,- DM	Suit Larry V	109,- DM
Fate Gates of Dawn	89,- DM	R-Type 2	79,- DM	Thunderhawk	89,- DM
Eye o. the Beholder	89,- DM	Gunship 2000	109,- DM	Kings Quest V	129,- DM
Secret o.Monkey I.	89,- DM	MAD TV	89,- DM	PEGASUS	79,- DM
Wing Commander II	129,- DM	Flight o.Intr.	109,- DM	Hunter	89,- DM

JETZT NEU IM ANGEBOT CDTV CD-SOFTWARE!

Battle Chess	85,- DM	Pro Tennis	75,- DM	Lemmings	70,- DM
Sim City	85,- DM	Terminator	75,- DM	Fred Fish (-480)	125,- DM
Musik Maker	95,- DM	Space Wars	65,- DM	Battle Storm	75,- DM

ANWENDERSOFTWARE - COMPUTERZUBEHÖR - HARDWARE

10er Pack 3.5" No-Name Leerdisketten	9,90 DM
10er Pack 5.25" No-Name Leerdisketten	6,90 DM
Power Packer Professional V3.0A	29,00 DM
512 Kb Speichererweiterung inkl. Rams, Uhr, Kalender	79,00 DM
3.5" externes Amiga-Diskettenlaufwerk	159,00 DM
X-Copy Professional V.3.3D	89,00 DM
Handscanner Geniscan GS 4500	388,00 DM

DELTA-SOFT - F.Krüger - Mittelstr. 110A - 5205 St. Augustin 3

SEGA MEGA DRIVE

Ladenverkauf

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

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

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

0 52 46 /
8 11 84

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

0 30 /
6 91 21 56

GAME BOY

GAME GEAR

Game Play

NEC Core Graf X

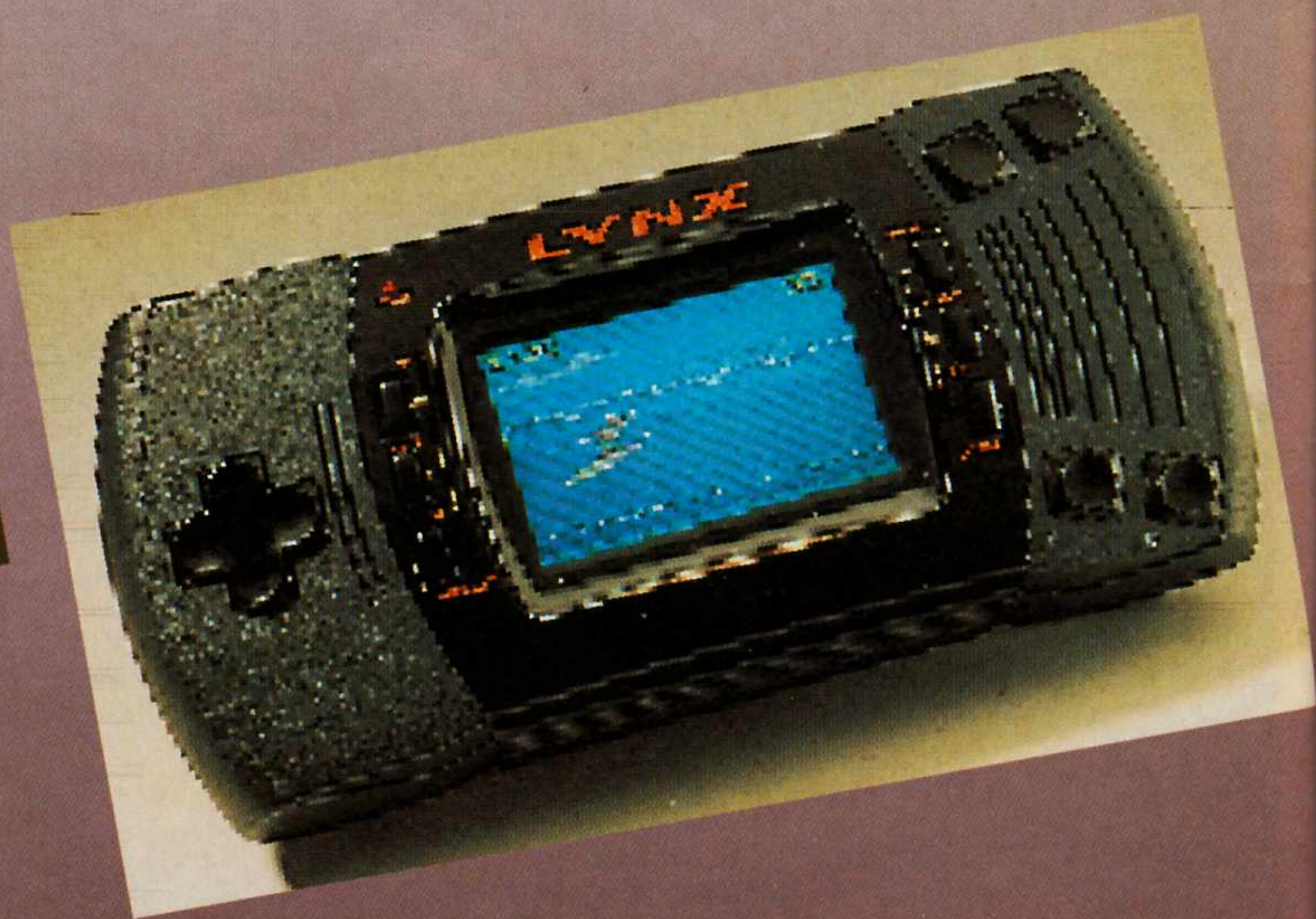
Blitzversand



Das Spiel

Ihr könnt die ERSTEN SEIN, die ihn in den HÄNDEN HALTEN. DER LYNX VON ATARI GEHT IN DIE ZWEITE RUNDE. NEUES DESIGN, NEUE LEISTUNGSFEATURES UND JEDE MENGE SPIELE, GEBEN UNS MEHR ALS EINEN GRUND, ZUSAMMEN MIT DER FIRMA ATARI, EIN SPITZEN-GEWINNSPIEL VOM STAPEL LAUFEN ZU LASSEN. DIREKT AUS DER PRODUKTION STEHEN UNS DREI LYNX2-KONSOLEN MIT ENTSPRECHENDER SOFTWARE ZUR VERFÜGUNG. DER WEG ZUM LYNX-GLÜCK IST "AS EASY AS IT SEEMS". EINFACH DIE LAPIDARE GEWINNFRAGE BEANTWORTEN, COUPON AUSFÜLLEN, EINSCHICKEN, UND ABWARTEN. EINSENDESCHLUß IST DER 01.01.1991 UND DER LINKE RECHTSWEG WIRD NATÜRLICH AUSGESCHLOSSEN.

DAS PLAY TIME LYNX2



Die Fakten

DAS PROBLEM DER STROMVERSORUNG, WELCHES DEM LYNX1 SO GROßE PROBLEME BEREITETE (MAGERE 1,5-2 STUNDEN), WURDE DAHINGEHEND VERBESSERT, DAß NUN SATTE FÜNF STUNDEN SPIELSPAß MIT EINEM AKKUPACK REALISIERT WERDEN KÖNNEN. UND DAS BEI EINER SPIELE-AUSWAHL VON ÜBER 40 SPITZENTITEL. HIGH LIVE IN ALLEN ECKEN.

DIE FRAGE

WIEVIELE STUNDEN SPIELSPAß GARANTIERT EIN EINZIGER
AKKUPACK AUF DEM NEUEN LYNX 2.
(ENTSPRECHENDES FELD BITTE IM COUPON ANKREUZEN)

GEWINNSPIEL



DER COUPON

BITTE ENTSPRECHENDES FELD ANKREUZEN UND COUPON
EINSCHICKEN AN:

CT VERLAG
KENNWORT: LYNX GEWINNSPIEL
GUFIDAUNERSTR. 13
8501 SCHWARZENBRUCK

Mit EINEM EINZIGEN Akkupack im NEUEN Lynx 2 sind

- CA. 2 STUNDEN
- CA. 3 STUNDEN
- CA. 4 STUNDEN
- CA. 5 STUNDEN

SPIELSPAß GARANTIERT.

MEINE ADRESSE:

NAME VORNAME

STRASSE UND HAUSNUMMER ODER POSTFACH

PLZ ORT



Ein Angriff auf Monaco GP (Game Gear) soll es werden." So könnten die Worte in der Chefetage des Atari-Konzerns gelautet haben (ist natürlich Unsinn). Und es wurde Checkered Flag aus der Wiege gehoben. Ein Autorennspiel mit Star Allüren, sollte man meinen. Ich schob also das Spiel in meinen vollkommen abgenutzten Lynx. Und es erschien, wie könnte es anders sein, eine Zielflagge. Kurz darauf folgen Rennstrecke und



Formel 1-Auto. Danach wird der Startbutton gepusht. Dann, Funkstille. Überwältigt und übermannt von den vielen Auswahlmöglichkeiten die sich mir darstellen, versuche ich erstmal meine Gedanken zu ordnen. 20 verschiedene Rundkurse, bis zu 50 Runden, 13 Autos, 3 Getriebevarianten, Anzahl der aufkommenden gegnerischen

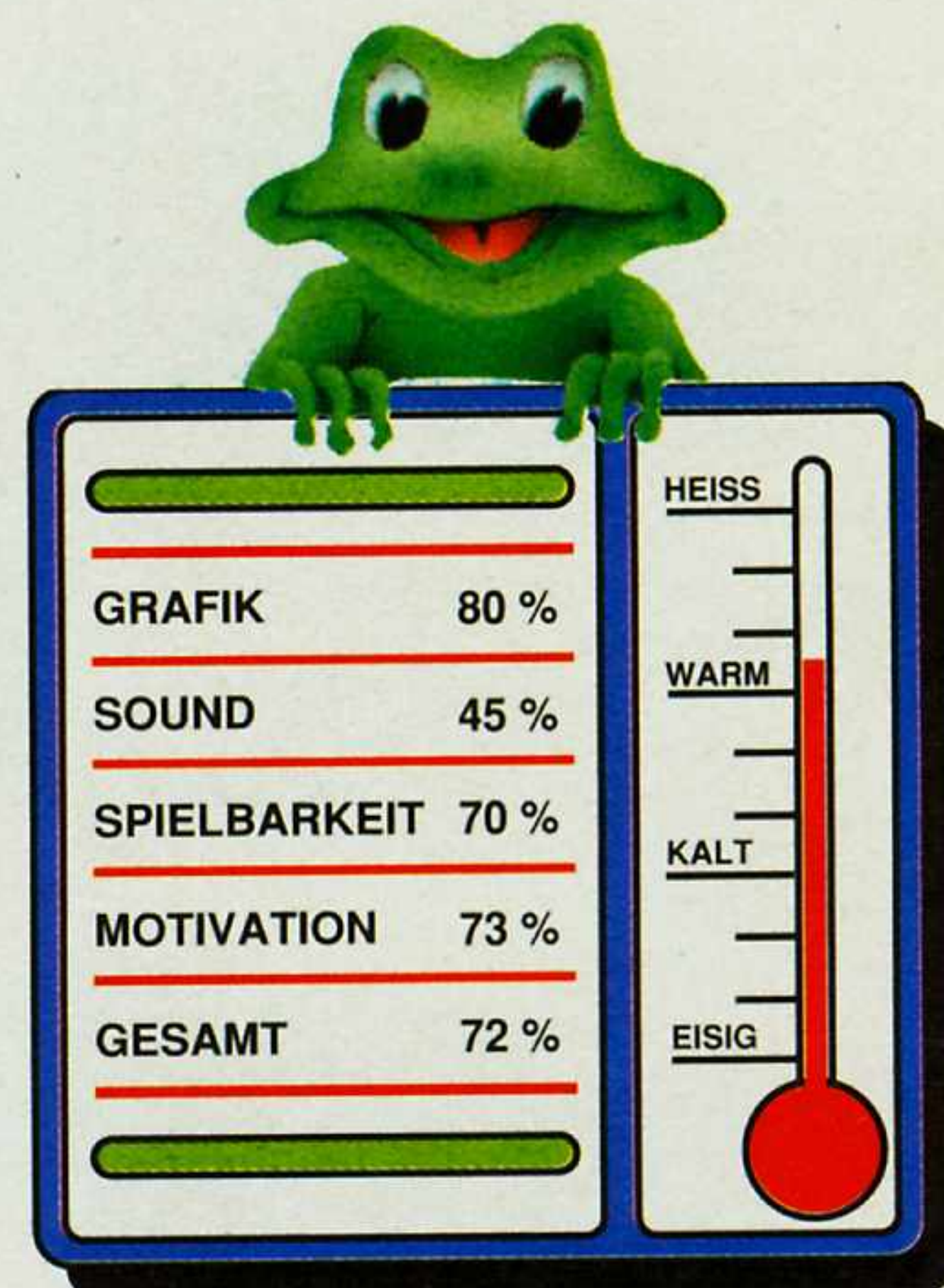
Feuerstühle, Auswahl der Startaufstellung und, und, und. Ich stürze mich ins Getümmel. Zuerst mit Automatik später mit 7 SPD. Mein Schreibtischstuhl verformt sich in einen Sportsitz, als sich mein roter Renner durch ein sauber laufendes Scrolling seinen Weg suchte. Er fand ihn recht schnell, denn es ist ein einfaches Game, und

mit ein bißchen Übung ist schon bald ein Sieg drin. Lustig wird es nun wieder, wenn die Kurse länger werden... Ein klasse Spiel, welches echt seinesgleichen sucht. Am Bildschirmrand wird fleißig Werbung für Atari und Atari-Spiele gemacht. Also dann, auf in die Pool Position.

Carsten Szameitat



Eine Haarnadel(kurve) kann ziemlich weh tun!



TURBO SUB



Man schreibt das 28. Jahrhundert (Wow). Die Menschheit wird durch eine fremde, ufofliegende Lebensform bedrängt, bedroht und müßte sich den kleinen grünen Dü-

senmännern eigentlich beugen. Aber es gibt ja Dich! Mit Hilfe eines feudalen futuristischen Luft-U-Landbootes gilt es, den ungebetenen Besuchern den Weg zur Tür zu weisen.

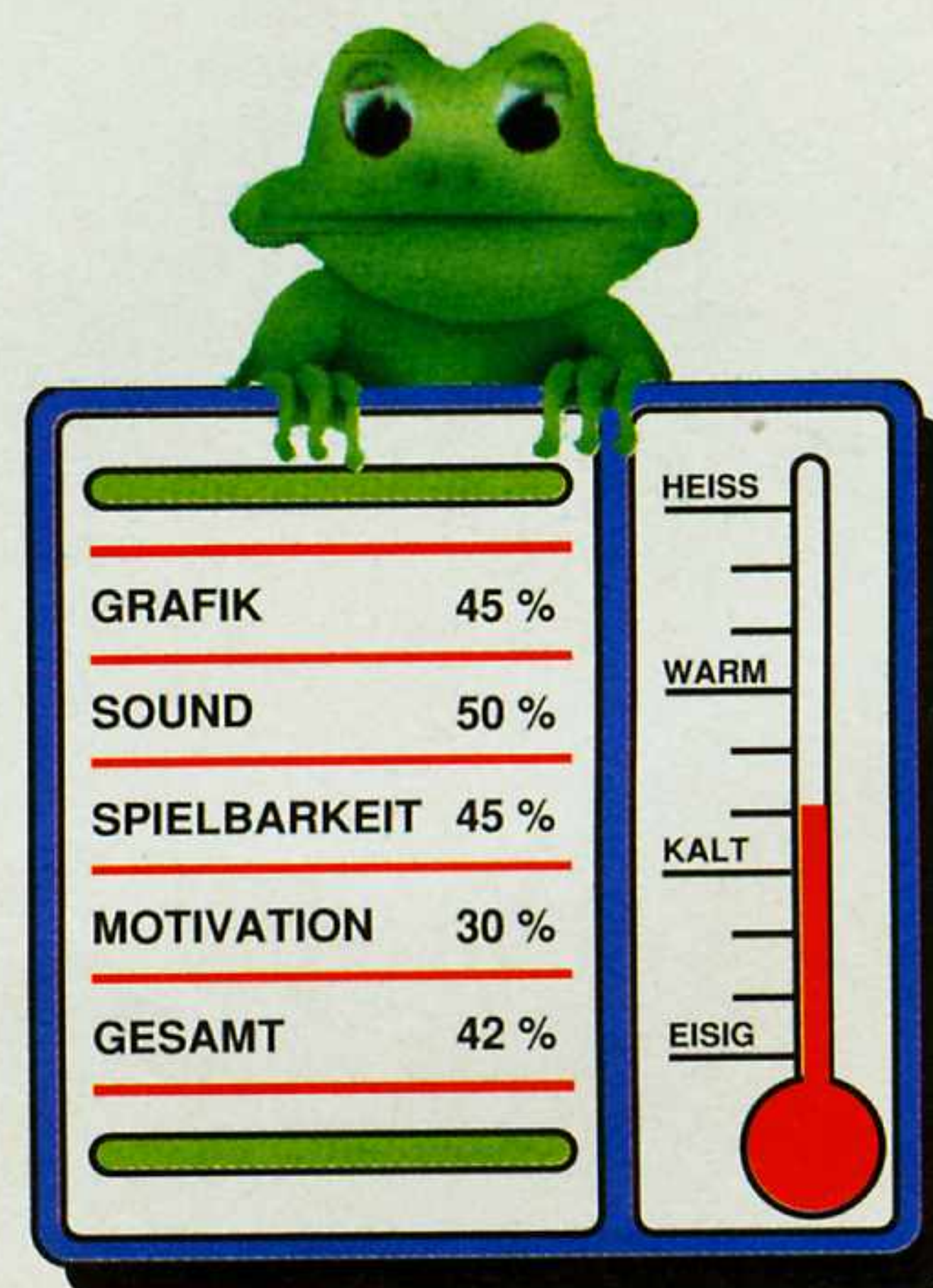
Mit diesem Spiel ist man zum Ballern verdammt. Nach einer halben Stunde fliegen einem nur noch Wörter wie Mega-Bomb, Mega Laser... um die Ohren. Es gibt in der ohnehin nicht besonders tollen Grafiklandschaft kaum Pas-

sagen, in der man mit Geschicklichkeit etwas ausrichten könnte. Das Game besitzt keine Passwörter, was ja bekanntlicherweise zur Folge hat, daß man alle Levels zum x-ten Mal durchwarten muß, um an dem Punkt weiterzuspielen, an dem einen der Stromausfall eiskalt erwischte (Künstlerpech). Man könnte meinen, daß dieses Spiel samt seiner Idee aus der Steinzeit stammt. Und auch Features wie das Ein- und Auftauchen in bzw. aus den Wogen des Meeres, die zwar schön anzusehen sind, dem Spiel aber nicht den nötigen Pep verleihen, können schwerlich darüber hinwegtäuschen, daß Turbo-sub nur eines von vielen Spielen bleiben dürfte, die die Regale füllen werden.. Nach einer Stunde ist mir

der Spaß vergangen und ich konnte damit beginnen, mir die Prismen aus dem Kopf zu schlagen, welche ich kurz zuvor mit meinem "Flugbootlein" eingesammelt hatte.

Womit eigentlich alles zum Spiel gesagt wäre.

Carsten Szameitat



LYNX, die Zweite!

Da ist er nun. Er ist der große Bruder des kleinen, akkufressenden Luchs aus dem Hause Atari. Optisch ein Leckerbissen, wenn auch gewöh-

zahl der Objekte am Bildschirm gibt es dagegen keine Einschränkungen. Auch bezüglich Neuerscheinungen braucht sich der Luchs nicht hinter seinen Mitbe-



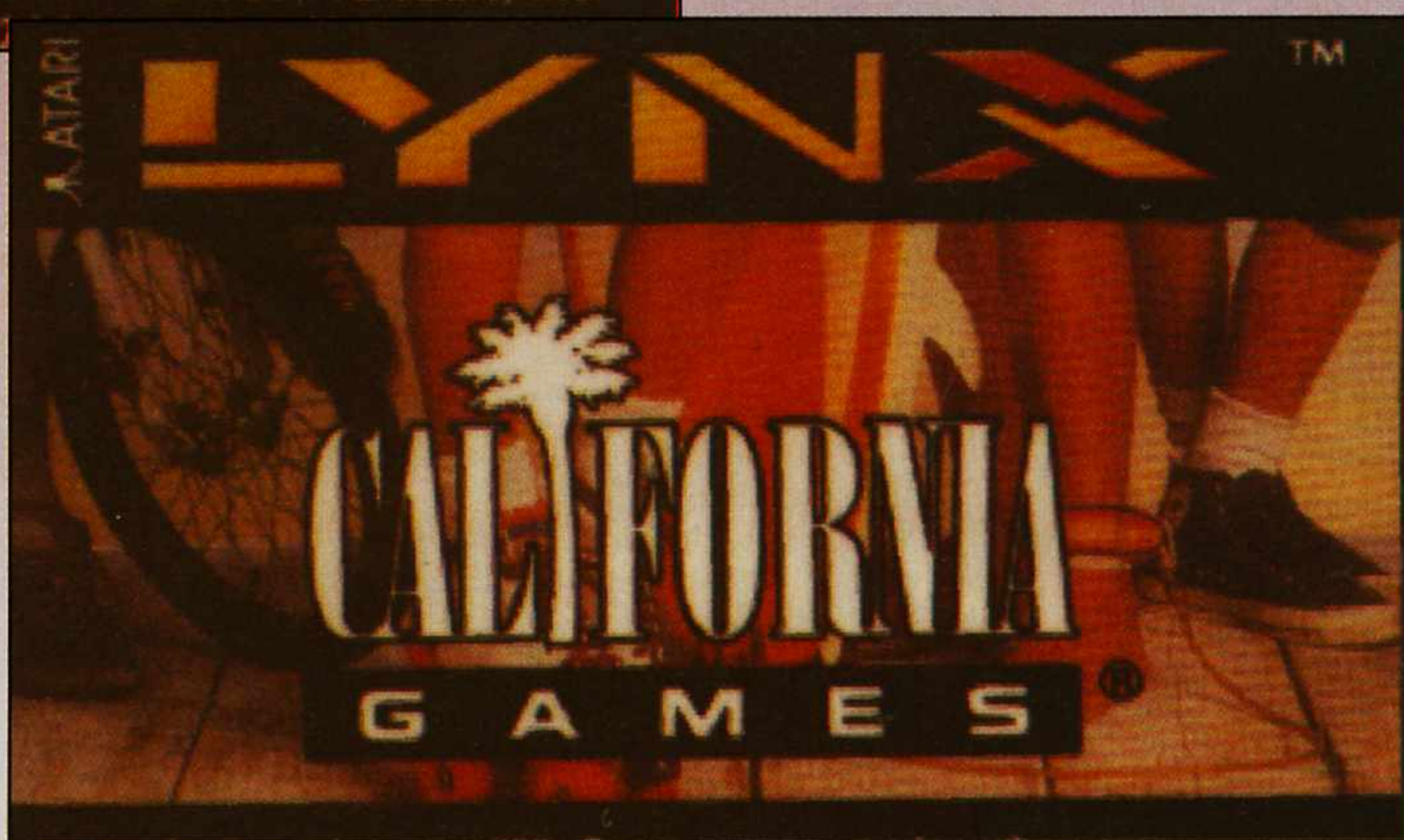
Kleiner, leistungsfähiger und farbenprächtiger: Der Lynx 2

werbern zu verstecken. Die Zahl der monatlich neu hinzukommenden Spielmodule schwankt zwischen vier und fünf.

Einen großen, wenn nicht sogar den ausschlaggebenden Pluspunkt, stellt sicherlich die Anzahl der zur Verfügung stehenden Titel dar. Momentan sind es über 40 Titel, und wenn es nach dem Willen der Verantwortlichen geht, sollen es bis Mitte '92 rund 60 Titel sein. In der Gesamtbetrachtung der Leistungsmerkmale, ist

der Lynx 2 technisch sicherlich eines der besten Geräte, die derzeit erhältlich sind, wobei man zwar in der nicht zu unterschätzenden "Disziplin" Handlichkeit auf dem richtigen Weg ist, sich aber leider immer noch deutlich hinter den Mitbewerbern befindet.

Thorsten Szameitat



nungsbedürftig dick, präsentiert sich der Lynx 2 mit den Maßen 24x10 cm und einem Gewicht von 400 Gramm deutlich kompakter als sein unrühmlicher Vorgänger. Was natürlich als erstes an dem neuen Gerät interessiert, ist sein Batterieverbrauch, lag dieser doch beim Lynx 1 mit knappen zwei Stunden pro Akkupack noch indiskutabel hoch. Und, Bingo! Satt fünf Stunden Gamespaß sind mit dem Lynx 2 zu realisieren (was natürlich Spiele wie Gauntlet endlich auf Reisen spielbar macht). Mit einem Arbeitsspeicher von sage und schreibe 64 KB, kann der Lynx 2 aus einer Farbpalette mit 4096 Farben wählen. Dabei ist die gleichzeitige Darstellung von 16 Farben am Bildschirm möglich, bezüglich der An-



Blick in die nahe Zukunft:

Sie sind unterwegs, die neuen Titel für den Lynx. Unter anderem:

Bad Boy Tennis

Drakula

Dino World

Ninja Nerd

Super Asteroids & Missile Command

Switchblade 2

Blood and Guts Hickey,

Full Court Press

(Quelle: Internationaler Lynx Club)

Malibu Bikini Volleyball,

Battlezone 2000

Deamonsgate

Ninja Gaiden 3

Eye of the Beholder

Heavyweight Contender,

Lucky Stars.

CHARTWARE

Amiga

1	BUNDESLIGA MAN. PROF.	(SOFTWARE 2000)
2	FLIGHT OF THE INTRUDER	(MIRRORSOFT)
3	SILENT SERVICE 2	(MICROPROSE)
4	LOTUS TURBO CHALL. 2	(GREMLIN)
5	BATTLE ISLE	(BLUE BYTE)
6	KINGS QUEST 5	(SIERRA ONLINE)
7	WINZER	(STARBYTE)
8	TRADERS	(LINEL)
9	STARBYTE SUPERSOCCER	(STARBYTE)
10	TERMINATOR 2	(OCEAN)

Game Boy

1	CHOPLIFTER II
2	HUNT F. RED OCTOBER
3	R-TYPE
4	CASTLEVANIA II
5	MEGA MAN

C64

1	STAR COLLECTION	(ELECTRONIC ZOO)
2	LAST NINJA 3	(SYSTEM 3)
3	TURRICAN 2	(RAINBOW ARTS)
4	BUNDESLIGA MANAGER	(SOFTWARE 2000)
5	CONQUESTADOR	(G.D.G.)
6	MANCHESTER UN. EUROPE	(KRISALIS)
7	GATEWAY T.T. SAVAGE FRON.	(SSI)
8	CAPCOM COLLECTION	(CAPCOM)
9	HERO QUEST	(GREMLIN)
10	SUPER SIM PACK	(U.S. Gold)

LYNX

1	TURBO SUB
2	SCRAPYARD DOG
3	HARD DRIVIN'
4	CHECKERED FLAG
5	WARBIRDS

Game Gear

1	OUT RUN
2	FACTORY PANIC
3	MICKEY MOUSE
4	WONDER BOY
5	SHINOBI

NES

1	TEENAGE MUT. H. TURTLES
2	WRESTLEMANIA CHALLENGE
3	MISSION IMPOSSIBLE
4	SKI OR DIE
5	PAPERBOY

MS-DOS

1	WING COMMANDER 2 (HD)	(MINDSCAPE)
2	LEMMINGS (DUAL)	(PSYGNOSIS)
3	WING C.SP.ACC.P. (HD)	(MINDSCAPE)
4	POLICE QUEST 3 (HD)	(SIERRA ONLINE)
5	LEISURE SUIT LA. 5 VGA	(SIERRA ONLINE)
6	F117 A NIGHTHAWK	(MICROPROSE)
7	GUNSHIP 2000	(MICROPROSE)
8	GREAT COURTS 2	(UBI SOFT)
9	MIGHT & MAGIC III	(NEW WORLD)
10	STARBYTE SUPER SOCCER	(STARBYTE)

Atari ST

1	SILENT SERVICE 2 (1MB)	(MICROPROSE)
2	RAILROAD TYCOON (1MB)	(MICROPROSE)
3	SPORTING GOLD	(EPYX)
4	LEMMINGS	(PSYGNOSIS)
5	MEGA LO MANIA	(IMAGEWORKS)
6	MAGIC POCKETS	(MINDSCAPE)
7	MANCHESTER UN. EUROPE	(KRISALIS)
8	WOLF PACK	(MIRRORSOFT)
9	POPULOUS	(STAR PERF.)
10	UTOPIA	(GREMLIN)

Die Charts werden jeden
Monat aktuell von

LEISURES  **FT**

Every direction - always forward.

ermittelt.

Hallo Play Time!

Hallo Play Time!

Hallo, hier sind wir wieder! - Eigentlich müßte es heißen, "hier seid Ihr wieder", denn es sind ja Eure Seiten... Fünf-Seiten? Nutzt doch vielleicht mal die Weihnachtsfeiertage und schreibt Euch die Seele aus dem Leib, damit wir das nächste Mal nicht ganz so nackt dastehen. Also schickt uns recht viele Briefe, damit es bald noch mehr zu lesen gibt.

Das STE-Problem I

In Ihrer Ausgabe 11/91 der Play Time ist Ihnen leider ein gehöriger Schnitzer unterlaufen! Als Antwort auf einen Leserbrief steht dort zu lesen, daß ein Atari STE dasselbe sei, wie ein Atari STFM (nur eben ohne HF-Modulator). Herrje!

Richtig ist: Die "alten" Atari STFM werden von Atari, soviel ich weiß, gar nicht mehr produziert. Atari stellt seine Produktlinie voll und ganz auf die neuen Atari STE um, denn diese haben einiges mehr zu bieten:

Atari 1040 STE: Erweiterte Farbpalette (statt aus 512 kann man nun aus 4096 Farben wählen - jedoch immer noch nur 16 Farben gleichzeitig), Hardware-Scrolling (horizontal und vertikal), 8-Bit-PCM-Sound (d.h. DMA-Sound ähnlich Amiga), bis zu 6 Joystick-Ports, Speicher mit SIMM-Modulen leicht ausbaubar, neues TOS 1.6 fest eingebaut (erweitertes TOS 1.4), vorbereitet für Genlock.

Atari Mega STE: Alles wie beim 1040 STE, und zusätzlich 16 MHz. (68000er)-Prozessor, Co-Prozessor-Steckplatz, LAN-Schnittstelle, VME-Bus, abgesetzte professionelle Tastatur. Zudem gibt es noch den Atari TT mit 68030-Prozessor (32 MHz) und drei weiteren (höheren) Video-Auflösungen. Angesichts der

Tatsache, daß ein Atari Mega STE auch nicht teurer als ein 286er mit 16 MHz ist, ist es schon erstaunlich, wie wenig dieses Gerät von den Software-Produzenten, aber auch diversen Zeitschriften beachtet wird. Falls Sie sich einmal ein solches Gerät zulegen, dann würde mich einmal interessieren, wie einige zeitkritische Spiele (z.B. "Their finest Hour") mit den 16 MHz eines Mega STE zu recht kommen!

*Mit freundlichem Gruß,
Heiko Hartmann
(Korntal)*

Tja, was soll ich sagen, der Schnitzer war keinesfalls beabsichtigt. Doch dank dieses Briefes wißt Ihr es ja nun besser. Hier nochmals ein Dank an alle, die uns ebenfalls zu diesem Thema geschrieben haben, aus Platzgründen aber nicht hier stehen können.

Das STE-Problem II

Ich beziehe mich hiermit auf den Leserbrief von Dirk V. aus Play Time 11/91. Wie auch er bin ich eingefleischter Atarianer und will ihm daher auf seine Frage, warum kaum ein Unterschied zwischen ST- und STE-Software bestehe, antworten.

Es war einmal eine Firma in Sunnyvale namens ATARI.

Diese entschloß sich eines wunderschönen Tages einen neuen, fortschrittlichen, zukunftsweisenden, megageilen Computer zu entwickeln. Zu diesem Zwecke kam ein vernünftiger Mensch mit Namen Jack Tramiel, der bereits den C64 erfunden hatte. Dieser baute also diesen schönen Computer und nannte ihn ATARI 520 STFM. Von diesem Modell verkauften sich viele Computer.

Doch nun genug der Vorgeschichte; da eben viele dieser Computer verkauft wurden, entwickelte man viel Software für dieses System. Und weil der verbesserte STE erst später auf den Markt kam und kein Atarianer eine Veranstaltung dafür sah, vom ST auf einen STE umzusteigen, verkauften sich halt nicht so viele Compis dieser Baureihe. Das stellt ebenfalls den Grund für die mangelnde Vollaussnutzung des STE's durch die Software dar.

Doch meines Wissens unterstützen bisher zwei (Action-) Spiele die verbesserten Hardware-Voraussetzungen. Zum einen wäre das "Wings of Death", das wirklich super ist, und zum anderen ist es das brandneue "Lethal X-Cess". Beide Games kommen soviel ich weiß von ASCON.

So, damit wäre das erledigt. Kommen wir zu meinem Anliegen: Zunächst einmal möchte

ich Euch zu Eurer Zeitschrift beglückwünschen (schleim...!!!). Zu dem jetzigen Preis habt Ihr keinen direkten Konkurrenten. Lediglich die Übersichtlichkeit solltet Ihr verbessern. Da wir schon mal bei Kritiken sind;

- 1.) Das Bildervertauschen nimmt langsam überhand!
- 2.) Testet auch CDTV- und Laser Disc Games!
- 3.) Laßt Euch doch mal bessere Bewertungskästchen für die einzelnen Systeme einfallen!
- 4.) Da Ihr auch schon über eine Party berichtet habt, hoffe (nicht nur) ich, daß Ihr auch Cracker-Gruppen interviewt!

In 11/91 habt Ihr zudem über die ATARI-Messe in Düsseldorf berichtet; weiter so!!

Werdet Ihr in nächster Zeit deshalb auch über das ST-Pad und die anderen Neuentwicklungen von ATARI, Commodore etc. berichten? Eine solche Hardware-Rubrik, die fest in die Zeitschrift eingebunden ist und nicht nur manchmal in den News auftaucht, wäre bestimmt eine willkommene Bereicherung der Play Time.

*In diesem Sinne
Matthias Moorkamp
(Lönigen)*

Seit einiger Zeit haben wir auch das Commodore CDTV in der Redaktion, und

dementsprechend werden wir in Kürze in dieser Richtung über Neuerungen berichten. Sollte es neue Hardware geben, so werden wir Euch natürlich auch hier auf dem Laufenden halten. Siehe etwa den "Game Boy Hot Stuff" Artikel, oder der Bericht über das Thunderboard, beide in der 12/91.

Ausgewogenheit

Tach auch!

Ich lese Eure Zeitschrift seit der zweiten Ausgabe und möchte nun sowohl meine Kritik zum Ausdruck bringen, als auch Verbesserungsvorschläge machen. Im Verlauf der letzten Ausgaben seid Ihr schon wesentlich professioneller geworden, aber dennoch schleicht sich bei Euch der Fehlerteufel zu oft ein. Versucht das doch bitte etwas in den Griff zu bekommen. Die Art wie Ihr Euch ausdrückt, gefällt mir hingegen sehr gut.

Macht bitte keine Konsolenzeitschrift aus Eurem Blatt, sondern achtet auf Ausgewogenheit aller Systeme, soweit dies möglich ist. Ich finde jedes System, ob nun Computer oder Konsole, hat ein Recht auf ausreichende Informationen.

Ich selbst benutze einen Atari ST und habe mich deshalb sehr über den Brief von Dirk V. in Ausgabe 11/91 gefreut. Auch ich finde, daß man aus dem ST eine Menge mehr rausholen kann, wie allgemein angenommen wird. Der Unterschied zwischen STFM und STE besteht nicht nur in dem FM-Modulator. Dies war aber auch nicht die Frage von Dirk. Er wollte wohl vielmehr wissen, ob es Software gibt, welche die Fähigkeiten des STE merklich ausnutzt.

Soweit ich informiert bin, ist dies bei dem Spiel "Wings of Death" von Thalion der Fall. Es läuft natürlich auch

auf allen anderen ST-Modellen.

Auch in der Sache mit den Demo-Gruppen stimme ich Dirk zu. Brauchbar wäre aber auch eine Rubrik, in der sich die Leser untereinander mit Rat und Tat bei Problemen zur Seite stehen. So könnte vielleicht auch ein absoluter Spieler mal was über Computer lernen.

Gut finde ich Eure Rollenspielrubrik, obwohl ich mich nur mit Computer-Rollenspielen beschäftige.

Das Barometer kann bleiben, die Kröte muß weg!

Bitte bewertet die Programme etwas kritischer und erwähnt es auch, wenn ein Programm auf Festplatte installiert werden kann. Unterlaßt es, Spieltests auf gemustertem und bebildertem Untergrund zu drucken. Beim Test des Spieles "Spirit of Adventure" (11/91) bin ich beim Lesen fast erblindet.

Da der Preis stimmt und schon ein gutes Konzept zu erkennen ist, werde ich auch weiterhin treu bleiben.

Tschüß!
Wirrer Wolf

Ich kann Dich beruhigen, wir haben nicht vor, aus der Play Time eine Konsolenzeitschrift zu machen. Wir wollen lediglich möglichst flexibel und vielseitig sein. Dies dürfte auch ganz im Interesse unserer Leserschaft liegen.

Helmi's Künste

Als erstes möchte ich natürlich Euch und Eure Zeitschrift loben!

Wer macht eigentlich die megageilen Zeichnungen? (z.B. Ausgabe 10/91, S. 33!) Echt stark!

Noch etwas Kritik (aber nicht über Euch): Dieser Stephan Tyroller ist ja ziemlich eingebildet! Außerdem ist er nur auf's Geld aus. Wegen "zwanzig Märker"

würde ich keinen solchen Aufstand machen! Und: Auch wenn Eure Zeitschrift noch nicht hundertprozentig ist, ist sie immer noch kein "Murks".

Für Ramona Elbruda: Ich bin auch ein Mädchen; Ich glaube, wir sind wirklich eine Rarität!

Tschüß, Eure
Tina

"Kuck ´mal, da hinten. Ja, da! Ein Mädchen!"

Damit, Tina, hast Du wieder einmal auf eine traurige Tatsache hingewiesen.

Ja so woarn's, ja so ...

Ich habe mir heute die Ausgabe 11/91 gekauft, weil mir Eure Zeitschrift von der ersten Ausgabe an sehr gefallen hat. Aber ich muß auch was an Eurer Zeitschrift bemängeln (leider!).

1.) Die Ausgabe 11/91 beinhaltet ja ganze 92 Seiten, dagegen die Ausgabe 10/91 114 Seiten, sagt mal, bekomme ich bald eine Zeitschrift, wo nur noch 50 Seiten und anschließend nur noch 20 oder noch weniger beinhaltet sind?? Also ich finde, Ihr habt gut angefangen, jetzt macht auch weiter so!! (Ein paar Seiten mehr könnten nicht schaden!)

2.) Die Bewertung Ich habe hier das Review von dem Spiel 'Zone Warrior' vor mir liegen, (Ausgabe 11/91, Seite 46) mit einem Screen-Shot, der irgendwie besch.... aussieht, was für einen Amiga 500 einfach katastrophal wirkt. Gucke ich mir mal die Wertungen an, so erhält Grafik doch tatsächlich 85%! Jo, ok, ich habe die Animation ja noch nicht gesehen und das Scrolling auch noch nicht, aber dann sollten Sie wirklich einen Screen-Shot abdrucken, wo auf dem Computer 85% herausgepowert wird.

3.) DREAM ACADEMY

Ist ja ´ne ganz tolle Sache, aber da kommen Ausdrücke drin vor, ... deren Bedeutung kein Einsteiger kennt! Ich besitze jetzt seit sechs Jahren einen C64 und seit knapp einem Jahr einen Amiga 500. Trotz einiger lehrreicher Jahre kenne auch ich einige Begriffe nicht! Deswegen ein Verbesserungsvorschlag: Hinten in der Play Time ein kleines Lexikon für Fachausdrücke und dann die DEUTSCHE Bedeutung dazu.

4.) TOP-TEN/FLOP-TEN Ist ja auch eine tolle Sache, aber in Ausgabe 10/91 ist mir was aufgefallen: Gucken Sie sich doch bitte mal in den Top-Ten den Game Boy Kasten an, und im Vergleich dazu auch noch den in den Flop-Ten. Und, ist Ihnen was aufgefallen? Nein?

TOP TEN: Platz 5:
Spiderman

FLOP TEN: Platz 4:
Spiderman

Sagen Sie mal, wie geht denn das? Ich hoffe, das derartige Fehler nicht mehr vorkommen, aber das Team der Play Time-Redaktion sind ja auch nur Menschen, oder? Ich verzeihe Euch noch einmal (ja, so bin ich!)

5.) PlayTime So, jetzt halten Sie sich fest, denn jetzt kommt etwas knallhartes:

IHR SEID SUPER, AFFENGEIL!!

So, das war's von mir aus! Bis zum nächsten Heft, bzw. bis zum nächsten Brief.

Mike Delling
(CVB-Computer-Verband-
Bismarck)
(Gelsenkirchen)

Lieber Mike, wie Du hoffentlich anhand der Ausgabe 12/91 schon gemerkt hast, schwanken unsere Seitenzahlen von Ausgabe zu Ausgabe. Die Nummer 12/91 hatte übrigens 116 Seiten.

Zu Deiner Frage bezüglich

der Fachausdrücke: Im allgemeinen bemühen sich unsere Schreiberlinge schon, ihre Artikel möglichst verständlich zu formulieren. Sollten jedoch dennoch einmal Unklarheiten vorhanden sein, dann fragt doch einfach bei uns nach. Wieso hast Du mir nicht gleich geschrieben, was genau Du nun nicht verstehst. Vielleicht wären auch andere Leser daran interessiert. Bezüglich der TOP TEN/FLOP TEN ist nicht uns der Fehler unterlaufen, sondern Dir! Da die Ermittlung der TOP TEN/FLOP TEN getrennt durch Leserzuschriften geschieht, liegt es klar auf der Hand, weshalb teilweise solche widersprüchlichen Ergebnisse zustande kommen. Um es Dir mal verständlich zu machen, folgende Frage: Was passiert, wenn uns fast genauso viele negative Wertungen zu Spiderman erreichen, wie positive? Na, klickts? Aber wir verzeihen Dir Deine Unwissenheit (ja, so sind wir)! Nichtsdestotrotz, haben wir aufgrund der diesbezüglichen Zuschriften, die uns erreicht haben, das Konzept der TOP TEN/FLOP TEN noch einmal überdacht. Bislang resultierten die Zahlen, wie erwähnt, aus dem Durchschnitt der uns zugegangenen Leserwertungen. Deshalb traten für manchen Interessierten

auf den ersten Blick Unstimmigkeiten auf. Um für die Zukunft Euch diese "komplizierten" Gedankengänge und uns die betreffende Post zu ersparen haben wir die Art der Erhebung ab dieser Ausgabe geändert. In Zusammenarbeit mit der Firma Leisuresoft wird die "Chartware", S.98, erstellt, der repräsentative Verkaufszahlen zugrunde liegen.

Aaaaaaargh!

Aaaaaaargh, nein !!! (Erste Reaktion auf den Brief von André Volk).

Lüüüüüber André (tätschel, tätschel) was glaubst Du eigentlich, worin der Sinn einer Zeitschrift wie der Play Time liegt? Mensch, doch wohl darin, daß man etwas über die in ihr getesteten Programme/Spiele erfährt!! Außerdem lockern Zitate wie z.B.: "(PT, 11/91, S. 53/Neuaufgabe von Larry I) Du fühlst Dich wie in einem Zeichentrickfilm, so gut ist es animiert", den Bericht nur zusätzlich auf (oder würdest Du lieber lesen: Gute Grafik; guter Sound; heißt Larry I; kaufen !!) und übermitteln einem auch die Eindrücke des Testers beim Spielen des Spiels.

Zur Werbung sei gesagt: Wenn selbige nicht wäre, hätte ich bei Kaufhäusern

inzwischen schon ca. 100 DM mehr bezahlt, als bei den in der PT inserierenden Versänden.

Super fand ich übrigens den Bericht über das Spiel Got'cha.

THE ACU
(Algermissen)

Tendenz: Steigend!

Hallo Play Time-Team!

Ich habe gerade etwas bewundert: Eure Leserbriefe sind interessanter, als manche Bücher. Ich hoffe aber trotzdem, daß (obwohl ich schriftstellerisch nicht so begabt bin) Ihr meinen Brief abdruckt.

Also - jetzt zu meiner Meinung: Euer Preis ist erste Sahne!

Doch wenn man weiterhin nicht suchen muß, um Druck- oder Ausdrucksfehler zu finden und die Übersichtlichkeit bei den Spieltests sich nicht verbessert, könnt Ihr auch nicht mehr als 4.90 DM verlangen. Ich konnte jedoch feststellen, daß sich die Qualität Eurer Zeitschrift mit jeder Ausgabe verbessert. Meine Tips dazu: Ordnet auch die Spiele nach Computertyp und lest Euch die Play Time, bevor sie auf den Markt kommt, selbst einmal durch.

Ihr könnt Euch doch auch einmal andere Computerzeitschriften vornehmen - vielleicht gibt's dort noch etwas abzugucken?

Wunderbar ist Eure Idee mit dem Poster und auch das

Heftchen mit den Tips und Tricks ist gut.

Weniger gut ist (meiner Meinung nach) der "Fun Time" Sonderteil. Gehört das nicht in eine andere Zeitschrift? Bringt doch lieber Bewertungen für neue Hardware mit hinein!

Ich würde mich auch freuen, wenn Ihr den preisgünstigen und guten Spieleoldies bei den Spieltests eine Ecke einrichten würdet. Alles in allem habt Ihr Zeitungen wie "... doch einiges voraus. Hoffentlich hilft Euch mein Brief weiter. Ich wünsche Euch viele Leser.

Tschüß, Steffen
(Berlin)

Play Time ist Play Time - und nichts anderes. Wir sind bestrebt, unsere eigene Linie zu halten. Daher haben wir auch nicht vor, anderen Zeitschriften etwas 'abzugucken'.

Eine ständige Ecke für Oldies ist nicht vorhanden, jedoch stellen wir Euch Compilations vor, so wie etwa in dieser Ausgabe die 'Super Sega Compilation'.

De gustibus ...

Über Geschmack kann man ja wirklich herrlich streiten, doch ab und zu werden Grenzen überschritten, die nach einer Gegendarstellung schreien.

Spiele mit mehr oder weniger kriegshetzendem Hintergrund lassen sich gut verkaufen und daß sie da-

ROCKUS



mit, neben echten Kriegen, ein gutes Geschäft sind, zeigt sich wohl nirgends deutlicher, als in der Computerszene. So kann ich einer guten historischen Simulation, wie etwa den KOEI Spielen, viel abgewinnen. Bei den vielen Flugsimulatoren, die mich halt doch an den Golfkrieg erinnern, setze ich mir selbst die Grenze. Ich finde es geschmacklos, aber bitte - jedem das seine. Ein Pixel bleibt ein Pixel und der Computer und die Wirklichkeit sind zwei Paar Schuhe. Nur Euren Artikel in der Ausgabe 10/91 über "Got'cha" fand ich wirklich eine Zumutung.

Ihr seid ja ein Magazin, das Tips zur Freizeitgestaltung geben will. Und wenn man publiziert und damit zwangsläufig manipuliert, muß man sich über so lästige Dinge, wie "Moral" auch ein paar Gedanken machen. Ich halte Euch nicht für Neonazis, weil Ihr Got'cha spielt. Aber, daß dieses Spiel nichts mit Kriegsverharmlosung, wenn nicht sogar Kriegsverherrlichung zu tun hat, könnt Ihr mir einfach nicht erzählen. Und das ist der springende Punkt: Sprüche, wie "Einigkeit macht stark" unter einem Bild mit zwei bewaffneten Typen im Tarnanzug sind die Geschmacklosigkeiten und nicht das Spiel an sich. Genau mit "Einigkeit" und Kameradschaft" hat man Generationen von jungen Männern an die Front gehetzt. Leute sind in solchen Tarnanzügen jämmerlich krepirt. Ich habe einmal ein Kriegsgebiet besucht und kann nur bestätigen: Natürlich haben solche Spiele rein gar nichts mit einem wirklichen Krieg zu tun. Auch Rambofilme und Ähnliches...

Nur glaubt man im Eifer des Gefechts allzu leicht, daß es so sein könnte, daß es Spaß macht, mit "Kameraden", Uniformen und Ge-

wehren in den Dreck zu hüpfen.

Diese Spiele sind kein Training für den Krieg, sondern ein Training für die Kriegsverherrlichung. Und, daß Ihr jungen Leuten keine besseren Freizeitangebote, als solche Spiele bieten könnt, finde ich schlimm.

Wenn Ihr Euch also in Tarnanzügen ganz toll und hart findet, dann klebt die Photos künftig in Euer Photoalbum, aber veröffentlicht sie nicht mit so blöden Bildtexten in Eurer Zeitung.

Krieg ist absolut beschissen und die Verherrlichung davon genauso. Vielleicht fällt Euch ja einmal ein gutes Thema für die Fun Time ein, das in die Gegenrichtung schlägt und für den Frieden, anstatt für den Krieg, Werbung macht.

Johannes Knöbl
(Wien)

Bewertungsschema

Liebes Play Time-Team
Nachdem nun schon so viele ihre Wüte- bzw. Liebesgefühle über Play Time losgelassen haben, möchte ich mich auch nicht mehr enthalten.

Also fangen wir an:

POSITIV:

1. Der Preis - PlayTime hat einen sehr akzeptablen Preis. Zuerst 1 DM, dann 4.90 DM, einfach Spitze.

2. Das jetzige Bewertungssystem - Ich glaube, es ist jetzt ziemlich perfekt. Außerdem hoffe ich, daß es sich nicht, wie in den ersten Ausgaben, immer wieder verändert. Jetzt ist es übersichtlich und sehr informativ.

3. Das Tips und Tricks Heft - eine Spitzenidee. Ich finde es sehr toll zum Nachschlagen. Laßt es bitte beiliegen, wie in der letzten Ausgabe.

4. Das ausgewogene Verhältnis - Ich bin, wie viele andere, C64 User. Wie ich in vielen Leserbriefen lesen mußte, beklagen sich viele

C64 User darüber, daß zu wenig Tests für ihn in der Play Time sind. Ich finde, daß ein ausgewogenes Verhältnis herrscht. Einmal mehr, in der nächsten Ausgabe weniger.

5. TOP und FLOP TEN - Ich finde es gut, daß Ihr für fast jedes System ein eigenes Kästchen habt.

NEGATIVES:

1. Fast in jeder Ausgabe war bis jetzt ein anderes Bewertungsschema. Ich hoffe für Euch, daß Ihr Euch bald festlegt.

2. Kein Anzeigenteil. Ich würde vorschlagen, einen kleinen Anzeigenteil in einer von den nächsten Ausgaben zu bringen.

3. Eine Bitte. Könntet Ihr mal Laser-Disc-System für den C64 testen? Es wäre mir sehr wichtig.

4. Gibt es Unterschiede bei den Laser-Disc-Systemen der verschiedenen Computersysteme?

Nun noch etwas ganz anderes. Das Fun Time-Magazin finde ich super. Vor allem war ich begeistert von dem GOT'CHA Bericht. Jetzt wollte ich Euch fragen, ob es dafür bestimmte Clubs gibt. Wenn ja, könntet Ihr eine oder ein paar Adressen abdrucken? Ich würde mich sehr darüber freuen.

Das war's für dieses Mal. Doch ich schreibe wieder.

Bis bald, Euer
Magnus Nastoll
(Münster)

Das Gerangel mit dem Bewertungsschema hat seit Ausgabe 10/91 ein Ende gefunden. Wie Du unschwer erkennen kannst, haben wir uns da festgelegt. Das Thema "Laser-Disc-Systeme" ist zu komplex um es an dieser Stelle zu erörtern. Bei derart spezifischen Fragen muß ich Dich leider an die Kollegen im Computerfachhandel verweisen. Mit Got'Cha Clubadressen kann ich Dir leider nicht dienen.

LCD-Bilder

Ich finde Eure Zeitschrift echt super und besitze alle Ausgaben seit der ersten. Ich habe mich schon immer für Magazine, wie Eures eines interessiert, aber die anderen (... , ... , ...) waren mir alle zu teuer, und da habe ich bei Eurer natürlich sofort zugegriffen.

Gerade habe ich die Ausgabe 11/91 in der Hand und finde die Idee von Freece mit den Sonderheften echt geil. Ich fände es auch wirklich gut, wenn das Heft wieder etwas dicker würde, denn in der Ausgabe 7/91 habt Ihr 130 Seiten, in dieser hier (11/91) sind es nicht einmal 100! Wie kommt das? Auch gibt es bei den Tests für den Game Boy diesmal keinen einzigen Screenshot, daß finde ich sehr schade, denn man will ja auch Aussehen und Spielidee selbst einschätzen können. Ich hoffe, Ihr ändert dies. Auch fände ich es besser, wenn Ihr bei der Fun Time zwei Extra-Heftklammern anbringt.

In einer Ausgabe behauptet Ihr, ein Flohmarkt würde den Inhalt Eures Magazines sprengen, aber 1-2 Seiten (kostenloser) Computerflohmarkt wären doch nicht schlecht, zumal Eure Zeitschrift, wie vorhin schon erwähnt, immer dünner wird. Außer dieser kleinen Kritik finde ich Eure Zeitschrift super, und deshalb muß ich Harald Oesterle wirklich extrem widersprechen, denn Eure Spieletests sind echt gut (ich finde, etwas Witz muß sein) und auch das Poster im Großformat ist super! Ich hoffe, Ihr denkt über meine Ratschläge nach, ansonsten macht weiter so!

Hägar der Schreckliche

Die Game Boy-Bilder haben deshalb gefehlt, weil gerade zu dieser Zeit unser Scanner eine Macke hatte, und dadurch auf den Bildern nichts zu erkennen

war. Diese wollten wir Euch dann auch nicht antun. In der Zwischenzeit haben wir uns jedoch Gedanken zu dem Thema Game Boy Bilder gemacht, so daß wir Euch in Zukunft mit den bestmöglichen Bildern versorgen werden.

Diskette? System?

Ich heiße Sanjay und finde Eure Zeitschrift echt fantastisch, super, toll und was es noch alles gibt. Aber ich hätte eine Idee: Ihr könntet doch auch Hardware werben und darüber berichten, oder? Und noch etwas, könntet Ihr bitte angeben, oder nur die Einsendungen der Tips & Tricks nehmen, bei denen das Computersystem angegeben ist? Falls nicht, ist das nicht so schlimm, aber es wäre besser. Ich hätte da noch eine Idee: Ihr könntet doch jeden 2. oder 3. Monat eine Sonderausgabe machen, wo vielleicht auch eine Diskette vorhanden ist, z.B. ein Viruskiller oder ein Programm zum Malen, usw. Das wäre alles. Ich möchte noch hinzufügen, daß Euer Tips & Tricks Heft genauso gut ist, wie Ihr alle.

Sanjay Vongthong
(Ludwigshafen)

Vielen Dank für die Blumen...

Wenn Du einen Game Boy hast, wirst Du Dich sicherlich über den Artikel "Game-Boy Hot Stuff" (Ausgabe 12/91, S. 82-84) gefreut haben. Wir werden auch in Zukunft, Rubriken mit solchem Inhalt füllen.

Gewöhnlicherweise schreiben wir zu den Tips & Tricks auch das entsprechende System dazu.

Bezüglich der Idee mit der Sonderausgabe muß ich sagen, daß es schon eine breite Palette an Diskettenmagazinen gibt. Hauptproblem dabei ist aber, daß ein Sonderheft mit Diskette jeweils nur für ein Computer-

system zu gebrauchen wäre. Dadurch wären dann Besitzer mit einem anderen Computer benachteiligt. Die Konsolenbesitzer wären damit dann völlig ausgeschlossen. Wenn Du also auch mal eine Diskette mit Utilities und Spielen haben willst, kauf Dir am besten das passende Diskettenmagazin (PC-Action, GameOn, AmigaFun, Amigo!, Magic Disc, ...).

Lesertests

Ich lese Play Time seit der Nummer 6/91. Der Preis von 1.- hat mich gelockt. Seitdem bin ich der Play Time treu. Nun zur Sache. Ich habe Vorschläge zu machen und natürlich auch Kritik. Zuerst die Vorschläge: 1. Wie wäre es, wenn nicht nur Ihr Spieltests macht, sondern auch die Leser?

Ich stelle mir das so vor: Ihr ruft dazu auf, Euch zu schreiben, wie die Leser ihre eigenen Spiele finden. Zum Beispiel, jemand hat Turrican zu Hause. Er ist vom Spiel begeistert. Er schreibt Euch, wie er das Spiel findet (z.B. Graphik 60%, Sound 76%, Spielbarkeit 90%, Motivation 56%, Gesamt 87%). Wenn jetzt mehrere Zuschriften des Spiels Turrican eintreffen, errechnet man einfach den Durchschnitt der Meinungen und veröffentlicht dieses Ergebnis mit einem dementsprechenden Frosch. Alles kapiert?

2. Ihr solltet vielleicht die Spiele von Amiga Fun, Golden Disk, oder ST-De Luxe mit Bild und Bewertungsblock abbilden. Dann weiß man gleich, ob es sich lohnt, daß Spiel anzuschaffen.

Jetzt die Kritik. Das Poster könnte vielleicht nur halb so groß sein (und es wäre immer noch größer, als am Anfang). Stattdessen könnte man zwei Einzelposter ins Heft tun. Außerdem nicht so große Werbung.

Stattdessen könnten mehr Spieltests und NEWS reingebracht werden. Vielleicht wäre es auch möglich, Steckbriefe über die Redaktion zu bringen. So, das wars. Ich möchte nur noch ein Wort an die Leser richten: Kennt jemand das Passwort für unendlich viele Leben von 'Batman-The Movie' (AMIGA 500).

Dank im voraus.

Rüdiger Böhm
(Hohenlockstedt)

Lieber Rüdiger, Dein Vorschlag mit den Lesertests klingt ja recht vielversprechend, aber Einzelauswertungen, so wie Du sie vorgeschlagen hast, sind vom Zeitaufwand her nicht drin. Da die Diskettenmagazine ebenfalls aus dem gleichen Hause stammen, wie die PlayTime, glauben wir, es ist unparteiischer, diese innerhalb der News vorzustellen.

Ich glaube, in Deinem Interesse gehandelt zu haben, indem ich Deine Adresse hier nicht veröffentlicht habe. Stattdessen habe ich mich selbst nach dem Cheat für Batman umgehört. Hier das Ergebnis meiner Nachforschungen: Am Anfang das Wort "jammmmmm" eingeben, bis der Screen auf dem Kopf steht. Dann kann man während des Spielens mit F10 einen Level weiter schalten.

Sammelwut

Ich heiße Markus Mandalka und bin zwölf Jahre alt. Ich lese Play Time seit der ersten Ausgabe, und finde, sie hat sich sehr verbessert (Tips & Tricks-Heftchen, ...). Aber könntet Ihr nicht bei den Screenshots (PC) die Graphikkarte hinschreiben? Könnt Ihr die Diskettenmagazine nicht wie in Ausgabe 1 weiterhin testen?

Hier wären noch ein paar Vorschläge:

1. Ihr könntet doch für alle

zwölf Ausgaben einen Sammelordner mit jeweils aufgedruckter Jahreszahl herausgeben. (Dasselbe auch für die Tips und Tricks Heftchen.)

2. Ein Blatt (oder mehrere Blätter), auf dem alle in den letzten zwölf Ausgaben getesteten Spiele und die jeweilige Ausgabe alphabetisch geordnet stehen, würde nicht schlecht sein. Das war's dann auch schon.

Markus
(Pforzheim/Wuerm)

Lieber Markus, alle Screenshots werden bei uns in der Redaktion auf unserem PC gemacht (386er AT). Dieser enthält unter anderem eine VGA-Karte.

Wie auch schon in einer der letzten Ausgaben geschrieben, steht immer noch nicht fest, wann wir den Ordner nebst Jahresinhaltsverzeichnis herausbringen. Ihr könnt aber sicher sein, daß wir es Euch rechtzeitig bekannt geben werden.

Hilfe!!!

Unsere treue Leserin Christiana Kohn, hat sich noch kurz vor Redaktionsschluß mit einem verzweifelten "MAYDAY!" an uns gewandt:

"...rausch...knister...krrk... Hallo, hallo, hört mich jemand? Ich stecke hier... krrrk...krrrk...mitten im Spiel "ZORK 1" fest! ...kratzt... krrrk ...Der Hades! Das Problem ist der Hades!...farzel...krrrk...Ich steh` direkt davor und komm` nicht rein!!!...knister...krrk..."

Also, wer Christiana den Eintritt in die griechische Unterwelt verschaffen kann, möge sich bitte zur Rettung an folgende Adresse wenden:

Christiana Kohn
Rahewinkel 24
2000 Hamburg 74
Tel.: 0 40/7 15 30 55

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.

Verlagsvertretung



0203 - 305 11 51/55
Fax:
 0203 - 305 11 33-34

Drop It

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

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



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



HAVE A JOIN -
 ENTER I

Super-Angebote:

C64:		
Air-Sea Supremacy		49,95
Return of Medusa		39,95
Rodland		37,95
Teenage Turtles		39,95
Atari ST:		
Airbus A320		93,95
Hunter		69,95
J. White's "Whirlwind" Snookers		63,95
Thunderhawk		67,95
Amiga:		
Bundesliga-Manager Profess.		64,95
Das Stundenglas		69,95
Die Kathedrale		79,95
Fate-Gates of Dawn		69,95
Flight of the Intruder		79,95
Hägar der Schreckliche		53,95
Last Ninja 3		59,95
Might & Magic 3		69,95
R-Type 2		59,95
Thunderhawk		67,95
MS-DOS & Kompatibel:		
Battle Isle		79,95
Castles		69,95
Chuck Yeagers Air Combat		69,95
F 117 Nighthawk		79,95
Gunship 2000		79,95
Nascar Challenge		83,95
Silent Service 2		74,95
Hardware:		
3,5"-Laufwerk ext. Amiga		135,95
Sega Game Gear		264,95
Sega Mega Drive		349,95
Sega Master System 2		162,95
Atari LYNX inkl. Batter.+Com-Kabel		177,95
Competition Pro-MANIX TWINS		29,95
Competition Pro-MANIX DECK		38,95

Angebote in DM und solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Der Versand erfolgt zuzüglich anteiliger Versandkosten.

Versandhandel Hergen Haje
 Poppestr. 4, 2875 Ganderkesee 2
 Tel./Btx: (0 42 23) 87 78
 Telefax: (0 42 23) 84 81



COMPUTER + VIDEOGAMES
 Tel. 0 22 05/66 24 10-18 Uhr

Amiga			
Advantage Tennis	dt.		a.A
AH-Thunderhawk	kompl.		79,90 DM
Air Bus 320	dt.		109,90 DM
Alien Breed	dt.		69,90 DM
Battle Isle	dt.		89,- DM
Barbarian 2	dt.		69,90 DM
Bundesliga Manager 2	kompl.	dt.	69,90 DM
Black Gold	kompl.	dt.	79,90 DM
Blues Brothers	dt.		59,90 DM
Celtic Legends	dt.		a.A
Cruise for a Corpse	kompl.	dt.	79,90 DM
Death Knights of Krynn	kompl.	dt.	84,90 DM
Deuterios	kompl.	dt.	84,90 DM
Die Kathedrale	kompl.	dt.	99,90 DM
Eye of the Beholder	kompl.	dt.	84,90 DM
Face off	kompl.	dt.	69,90 DM
Fate Gates of Dawn	kompl.	dt.	84,90 DM
Formula One G.P	dt.		a.A
Flight of the Intruder	dt.		99,90 DM
Kings Quest V	dt.		109,90 DM
Knights of the Sky	dt.		84,90 DM
Last Ninja III	dt.		74,90 DM
Leisure Suit Larry 3	kompl.	dt.	89,90 DM
Lotus Turbo Challenge 2	dt.		69,90 DM
Maat TV	kompl.	dt.	a.A
Magic Pockets	dt.		69,90 DM
Mega lo Mania	kompl.	dt.	69,90 DM
Master Golf	dt.		84,90 DM
Midwinter II	kompl.		
Out of Europe	dt.		64,90 DM
Pitfighter	dt.		a.A
Rise of the Dragon	kompl.	dt.	89,90 DM
Robocod, James Pond 2	dt.		69,90 DM
Silent Service II	dt.		84,90 DM
Starflight 2	dt.		69,90 DM
Strike Fleet	dt.		69,90 DM
Traders	kompl.	dt.	84,90 DM
Utopia	kompl.	dt.	84,90 DM
Winzer	kompl.	dt.	79,90 DM
VORBESTELLUNGSANGEBOTE			
Monkey Island II	kompl.	dt.	69,90 DM
Indiana Jones IV	kompl.	dt.	69,90 DM
Wingcommander	kompl.	dt.	69,90 DM
BAT 2	kompl.	dt.	74,90 DM
Populous 2	dt.		69,90 DM
Megatraveller 2	kompl.	dt.	79,90 DM
Elvira 2, The Jaws...	kompl.	dt.	79,90 DM
Mule	kompl.	dt.	79,90 DM

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. Druckfehler, Irrtümer, Zwischenverkauf und Teillieferung vorbehalten. Weiter Software für IBM-PC, Sega, Nintendo, Atari ST, Amiga und CDTV auf Anfrage

Schriftliche Bestellung an
Decom GbR C + V Games

Pestalozziweg 40 • D-5064 Roesrath 1
 Hotline: 02205/6624 • Fax: 02205/81649
 Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr. Nur Versand

Bei Bestellung von Minderjährigen bitte schriftliche Bestätigung der Erziehungsberechtigten

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	Amiga	Atari	PC
Airbus A320	96,10	96,10	Air Combet Aces 85,90
Air Combat Aces	71,50	71,50	Air Sea Supremeacy 85,90
Air Sea Supremacy	71,50	71,50	Blues Brothers 68,50
Battle Isle	71,50	—	Broker King 68,50
Blues Brothers	57,60	57,60	Bundesliga Manager Prof. 71,50
Bundesliga Manager Prof.	71,50	—	FS Scenery Great Britain 84,10
Captain Planet	57,60	57,60	FS Scenery Deutschland 51,60
Deuterios	71,50	—	Great Courts 2 HD 71,50
Face of Icehockey	50,40	50,40	Links Hyatt Dorado 89,60
Falcon Collection	71,50	71,50	Mat TV a.A.
Fighter Command	68,50	—	Martian Mamorndum 85,90
Football Crazy Collection	57,60	57,60	Might & Magic 3 78,70
Kings Quest 5 dt. Anl.	84,10	—	No Greater Glory 75,70
Lotus Esprit Turbo 2	57,60	—	Police Quest 3 VGA 84,10
Megalomania	71,50	64,50	Shadow Sorcerer 78,70
Pegasus	57,60	—	Terminator VGA 75,70
Red Baron	75,70	—	Willy Beamish VGA 84,10
Return of Medusa	61,50	61,50	Winter Challenge 75,70
Silent Service 2	75,70	75,70	Thunderboard 286,00
Steigenberger Hotel	a. A.		
Strikefleet	57,60	57,60	
Supaplast	57,60	—	
Traders	64,30	64,30	
Wild Wheels	57,60	—	
4D Sports Boxing	57,60	—	

*bei Drucklegung nicht mehr erhältlich, in der Regel jedoch mit Erscheinen des Magazins schon lieferbar.
 Ständige Neuerscheinungen,
 bitte erfragen!

Wir überzeugen durch Service!

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
 Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten



**COMPUTER
E. GLÜCKS**



4100 DUISBURG 1 ZUM LITH 73

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



AMIGA
PC



CDTV
GAME GEAR



A500 Speichererw. 512 KB.....67,-
inkl. Uhr + Akku, abschaltb.
1 Jahr Garantie

3.5" Laufwerk ext. 139,-
Bus, abschaltb.
1 Jahr Garantie

2 MB ext. aufrüstbar 385,-
2 Megabyte best.
1 Jahr Garantie

Handscanner 64 Graust. 478,-
100-400 dpi, inkl. Software (d)
1 Jahr Garantie

ZUBEHÖR + SOFTWARE zu SUPERPREISEN!!!
Rufen Sie uns an...

AMIGA z.B.: Mega lo Mania (d)79,95
Knights of the Sky84,-

CDTV-Paket inkl. 3 CD-ROMs 1445,- DM !

Händleranfragen erwünscht!

Autorisierter

"GOLDEN IMAGE"

Distributor



Germany Happy Computer

Hard- und Software Versand

Grüntenstraße 7, Fax 08261-21541, 8949 Stetten

24 Std.-Hotline 0 82 61 - 43 56

Amiga	Spiele	e	72,-	PC	Spiele	e	79,-
AD + D action Comilation	Spiele	dt	79,-	AD + D Action Compilation	Spiele	dt	79,-
Air Combat Aces	Spiele	dt	99,-	Air Combat Aces	Spiele	dt	89,-
Airbus A 320	Sim	dt	79,-	Air Sea Supremacy	Spiele	dt	72,-
Air Sea Supremacy	Spiele	dt	62,-	Blues Brothers	Act	dt	72,-
Amnios	Act	dt	67,-	Breach 2	Str	dt	72,-
Barbarian 2	Act	dt	62,-	Broker King	Str	dt	72,-
Blues Brothers	Act	dt	72,-	Earl Wearer	Sim	dt	79,-
Breach 2	Str	e	79,-	Great Counts 2	Sim	dt	89,-
Bundesliga Man. Prof.	Sim	dt	62,-	Heart of China	Adv	dt	99,-
Captain Planet	Adv	dt	59,-	Jones in the Fast Lane	Adv	dt	89,-
Death Knights of Krinn	Adv	dt	89,-	Kaiser	Str	dt	89,-
Eace off Icehockey	Sim	dt	79,-	Kathedrale	Sim	dt	89,-
Fighter Command	Adv	dt	62,-	Links Hyatt Dorado	Sim	e	89,-
Final Fight	Act	dt	62,-	Martian Memorandum	Adv	e	82,-
Immortal	Adv	dt	29,-	Mega Fortress	Sim	dt	79,-
Iron Land	Adv	dt	89,-	Merchant Codony	Str	dt	82,-
Ings Quest 5	Adv	e	79,-	Might + Magic	Rollens.	e	79,-
Knights of the Sky	Sim	dt	62,-	Nogreater Glory	Str	dt	89,-
Lotus Esprit Turbo 2	Sim	dt	62,-	Police Quest 3	Adv	dt	35,-
Megalomania	Act	dt	62,-	Populus	Adv	dt	32,-
Moonfall	Adv	dt	35,-	Promised Land	Adv	dt	72,-
Populous	Adv	dt	29,-	Rasender Reporter	Sim	dt	89,-
Promised Lands	Adv	dt	62,-	Riders of Rohan	Str	dt	85,-
4 D Sport Boxing	Sim	dt	62,-	Shadow Sorcerer	Adv	dt	89,-
Supaplex	Act	dt	72,-	Sorcerers Appliance	Adv	dt	74,-
Super Sim Pack	Spiele	dt	62,-	Super Sim Pack	Spiele	dt	62,-
Terminator 2	Act	dt	69,-	Swap	Str	dt	75,-
Tipp off Basketball	Sim	dt	29,-	Strike 2	Sim	dt	35,-
Traders	Adv	dt	79,-	Storovnik	Sim	dt	79,-
Turrican	Act	dt	62,-	Terminator 2	Adv	dt	89,-
Utopia	Adv	dt	79,-	Willy Beamish	Adv	dt	79,-
Wild Wheels	Sim	dt	62,-	Winter Challenge	Sim	dt	79,-
				Wrath of the Damon	Sim	dt	79,-

Preisliste anfordern

Neuheiten Vorbestellung möglich

Preise verstehen sich zzgl. Porto + Verpackung

Irrtum und Preisänderung vorbehalten

HOT - STUFF = your Partner in PC & AMIGA!! INH. O. Krüll & Partner

AMIGA

PERSONAL COMPUTER

1. Bundesliga Manager Profess.	69,90 DM	1. Elvira 2	79,90 DM
2. Cruise for a Corpse	64,90 DM	2. F 117 A Nighthawk	79,90 DM
3. Elvira 2	a.A.	3. Gateway t.f. Savagefrontier	69,90 DM
4. Indiana Jones 4	a.A.	4. Gunship 2000	79,90 DM
5. Kathedrale	80,90 DM	5. Indiana Jones 4	79,90 DM
6. Kings Quest 5	80,90 DM	6. Larry 5	79,90 DM
7. Lotus Turbo Challenge 2	59,90 DM	7. Mad TV	a.A.
8. Magic Pockets	59,90 DM	8. Megafortress	74,90 DM
9. Mega Lo Mania	62,90 DM	9. Might & Magic 3	79,90 DM
10. Midwinter 2	72,90 DM	10. Nascar Challenge	79,90 DM
11. Nebulus 2	56,90 DM	11. NFL Football	a.A.
12. Secret of Monkeyisland 2	a.A.	12. Pools of Darkness	69,90 DM
13. Silent Service 2	72,90 DM	13. Secret of Monkeyisland 2	79,90 DM
14. Starflight 2	56,90 DM	14. Strike Commander	a.A.
15. Steigenberg Hotel	a.A.	15. Starflight 2	79,90 DM
16. Utopia	59,90 DM	16. Terminator 1	79,90 DM
17. Wing Commander	a.A.	17. Wing Commander 2	79,90 DM
18. Zone Warrior	56,90 DM	18. Wing Commander 2 Speech	49,90 DM

Hot Stuff ist Ihr spezieller Partner für die besten Spiele für den AMIGA & PC / ACHTUNG / NUR VERSAND!
Wir erledigen Ihre Bestellung innerhalb 48 Stunden, wenn Ware verfügbar / Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten 10,- DM / Vorkasse 5,- DM Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag / PP 12/91

MO-SA: 16.00 - 21.00 Uhr !! Hotline: 06196 - 483047 !!

Computersoftware Schneider
Carola & Michael S (030)304 31 56
Reichsstr.50 - 1000 Berlin 19

Live: Mo-Fr 14.00-19.00 - Anrufbeantworter 24 h

Software	Ami / ST	Software	Ami / ST	Software	PC
Bards Tale 3 dt.	64.90	Gunboat	74.90	Air Combat Aces	89.90
Battle Isle dt.	69.90	Hillsfar dt.	59.90	Blues Brothers dt.	64.90
Big Business dt.	52.90	James Pond dt.	59.90	Buck Rogers dt.	89.90
Blue Max dt.	74.90	Lemmings dt.	59.90	Death Knights...	74.90
Blues Brothers dt.	64.90	Lotus Esprit..2 dt.	59.90	Elite plus dt.	84.90
Brat dt.	64.90	Mad TV dt. *	74.90	F117a Nighthawk dt.	89.90
Buck Rogers dt.	84.90	Magic Pockets dt.	59.90	Gunship 2000 dt.	89.90
Bundesliga M.Prof.	74.90	Mega-lo-mania dt.	69.90	Lemmings dt.	79.90
Celtic Legends dt.*	74.90	Midwinter 2 dt.	74.90	Mad TV dt. *	89.90
Chuck Rock dt.	64.90	Monkey Island dt.	74.90	Might & Magic 3	89.90
Cruise for corp.dt.	65.90	Pegasus dt.	64.90	Police Quest 3	89.90
Deuteros dt.	74.90	Pirates dt.	59.90	Pirates dt.	59.90
Die Kathedrale dt.	89.90	Powermonger dt.	69.90	Pools of darkness	74.90
Dragon Wars dt.	69.90	Railroad Tycoon dt.	79.90	Railroad Tycoon dt.	84.90
Dragonflight dt.	64.90	Rick Dangerous 2	59.90	Riders of Rohan dt.	89.90
Elf dt.	59.90	Rodland dt.	59.90	Rules of Engagem..	84.90
Eye of beholder dt.	69.90	Silent Service 2 dt.	84.90	Secret Weapons...	89.90
F-16 Falcon dt.	74.90	Toki dt.	59.90	Shadow Sorcerer	79.90
F-15 Strike Eagle2	79.90	Turrican 2 dt.	59.90	Sim Earth	94.90
Gods dt.	59.90	Utopia dt.	74.90	Wing Commander 2	89.90

SUPER WEIHNACHTS-VERLOSUNG

1. Preis Atari Lynx Geraet
2. Preis 3,5 inch Zweilaufwerk
3. Preis Speichererweiterung 1 Mb
- 4.-15. Preis je ein Game nach unserer Wahl

1. Wie alt sind Sie?
2. Welchen Computer besitzen Sie?
3. Wo haben Sie diese Anzeige entdeckt?
4. Wo kaufen Sie ueberwiegend Ihre Spiele?
a-Kaufhaus b-Computershop c-Versand
5. Wieviele Games kaufen Sie im Jahr?

Gewinnen kann jeder, der nebenstehende Fragen bis zum 20.12.91 schriftlich beantwortet
Die Verlosung ist unabhængig von einer Bestellung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Sonderposten - nur solange Vorrat reicht

Atari ST je 29.90 DM : BMX Simulator, Ballistix, Bad Company, Beach Volley, Blood Money Cabal, Cloud Kingdoms, Continental Circus, Crossbow, Deadline, Double Dragon, Dragon Ninja Face Off, Fantasy World Dizzy, First Contact, Football Manager WC, Head over heels, Kid Gloves Killdozers, Kult, Last Ninja 2, Mig 29 - Soviet Fighter, Nebulus, New Zealand Story, Off Shore W. Phobia, Powerdrift, Puffys Saga, Raffles, Rick Dangerous, Satan, Shinobi, Silkworm, Sorcerer, Supercars Space Harrier, Super Puffy, Tau Ceti, Tom & Jerry 2, Turbo SF, Voodoo Nightmare, Yolanda

Atari ST je 39.90 DM : Action Service, Afterburner, Archipelagos, Batman, Bermuda Project Day of Pharaoh, Dragon Breed, E-motion, Fire & Brimstone, Flood, Forgotten Worlds, Gremlins 2 Infestation, Iron Lord, Manix, North & South, Omega, President is missing, Red Storm Rising Snowstrike, Spellbound, Summer Edition, Starglider, Superman, Time Machine, Turrican, Toyottes TV-Sports Football, The Untouchables, Warhead, Waterloo, World Cup Soccer Italia 90, Xenon 2

Atari ST je 49.90 DM : American Dreams (Sam), Europ.Space Sim., Flight Command (Sam) Future Wars, Harley Davidson, Midwinter = 59.90 DM, Oil Imperium, Rainbow Collection (Sam) Shadowgate, Sherman M4, World Championship Boxing, World Cup Year 90 (Sam), Xenomorph

Versandkostenfrei fuer Selbstabholer nur nach Vereinbarung kein Laden	Spiele - Paket 175,- DM 10 Games nach unserer Wahl	Populous & Powermonger 89,- DM nur Amiga
---	--	--

MSDOS je 39.90 DM : 3D-Pool, 3Stooges, AFT 2, Ballistix, Bards Tale 2, Blood Money, Budokan Carrier Command, Conflict Europe, Conqueror, Defender of crown, Double Dragon, Escape from Hell Iron Lord, Kult, Moonwalker, North & South, Paperboy, Shufflepuck Cafe, Ski or die, Speedball Tennis Cup, Thunderblade, Trivia Vol.2, Waterloo, WC Leaderboard, Xenon, Xenon 2

MSDOS je 49.90 DM : Ferrari Formula 1, Heroes of the Lance, Hound of Shadow, Millenium 2.2 Klax, Powerdrome, Populous, Sherman M4, Starflight, Stormovik, Strike Fleet, Third Courier TV-Sports Basketball, TV Sports Football, Wizardy 2 oder 3 oder 4 oder 5

Amiga je 29.90 DM : Afterburner, APB, Anarchy, Arkanoid, Bad Company, Battle Squadron Blasteroids, Bombuzal, Chambers of Shaolin, Championship Baseball, Crazy Cars, Creature, Dan Dare 3 Dark Century, Das Magazin, Deadline, Defender of crown, Defender of earth, Enchanter, Evil Garden Eye of horus, Fantasy world dizzy, Fire & forget, Football Manager 2, Fusion, Galactic Conqueror Giant Games Pack, Hitchhikers Guide... Hostages, Interphase, Knight Force, Krypton Egg, Kult Labyrinth, Last Ninja 2, Leather Goddesses ... , Limes & Napoleon, Matrix Marauders, Miami Matas Microbattle, Millenium 2.2, Nebulus, Nevermind, N. Mansells Grand Prix, Nightdawn, Off Shore W. Onslaught, Piperider, Power Pack (Sam), Planetfall, Powerdrift, Prospector, R-Type, Roller Coaster R. Roulette Royal, Savage, Silkworm, Slabs, Sonic Boom, Sorcerer, Space Harrier 1 o. 2, Stargoose StarRay, Stryx, T-Bird, Targhan, Titan, Titano, Turbo Outrun, Twilight Zone, Twlylte, Thyphoon Thomson, Wipe Out, Wishbringer, Wizball, Xenon, Xenophobe, Yolanda, Zany Golf, Zork 1 o. 2 o. 3

Amiga je 39.90 DM : Archipelagos, Atomix, Bards Tale 2, Batman (the movie), Beach Volley Black Shadow, Black Tiger, Block Out, Blood Money, Blue Angels, Budokan, Cabal, California Games Captain Blood, Car Vup, Carrier Command, Chariots of Wrath, Cloud Kingdoms, Continental Circus Day of Pharaoh, Emperor of mines, Ferrari Formula 1, Final Countdown, Fire & forget 2, Flimbo Quest Flip it & Magnose, Flood, Gauntlet 2, Ghostbusters 2, Gravity, Great Courts, Harrier Combat Sim. Impossamole, Infestation, Insp. Griffu, Iron Lord, Island of lost hope, Jumping Jackson, Khalaan, Klax Loopz, Magic Fly, Mean Streets, Mega Pack 2 (Sam), New Zealand Story, North & South, Omega Overlander, P47 Thunderbold, Pacmania, Paperboy, Power Up (Sam), Powerdrome, Premier Coll. 2 Projectyle, Rainbow Warrior, Rock & Roll, Rotox, Running Man, Shadow of the beast, Sherman M4 Shufflepuck Cafe, Sir Fred, Ski or die, Starflight, Startrash, Sword of twilight, Theme Park Mystery Turrican, Twinworld, Warhead, Weird Dreams, Wings of death, Xenomorph, X-Out, Sideshow

Amiga je 49.90 DM : Final Battle, First Year (Sam), Hound of Shadow, Hoyle Book of Games, Immortal, Imperium, Intern. Soccer Challenge, Knights of Krystallion, Magic 7 (Sam), Nightbreed Player Manager, Plotting, Populous, Simulera, Sleeping Gods lie, Spindizzy Worlds, Super Puffy Toobin, Tower of Babel, TV-Sports Football, Ultima 3, Vaxine, Venus Waterloo, Wheels of fire (Sam)

Preisliste gegen 1,- DM dt. = deutsche Anleitung * = bei Druck noch nicht lieferbar
Versandkosten inkl. Preisliste & Sicherheitskarton: Vorkasse + 4 DM- Nachnahme + 10 DM
Ausland nur Vorkasse + 15 DM - Jede Bestellung ist verbindlich und erfolgt zu unseren AGB
Irrtum & Preisänderungen Vorbehalten

Das Diskettenmagazin für
IBM-PCs und Kompatible

JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!

Action

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

PROFUND-WERBUNG Furth-Stadeln

BOMICO-NEWS

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,
INFOGRAMES, 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:

04.12.1991	Berlin	Com-PC-Markt
05.12.1991	Lübeck	Schaulandt
06.12.1991	Hamburg	Brinkmann
07.12.1991	Bremen	Horten
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-Markt
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

TEMPETE

BRETTSPIELE

Liebst Du Quatsch?

Machst Du auch so gern herrlich

verrückten Unsinn? Gehörst Du nicht zu den

brettharten Zeitgenossen, die nur bei Mißfallenskund-

gebungen ihren Mundwinkel um einen Millimeter nach oben verschieben? Verfügst

Du über zwei fürchterliche und unberechenbare Waffen: den Humor und die Phantasie?

Dann lies bitte weiter!

Ich möchte Euch ein Spiel der französischen Autoren Pierre Clequin und Bruno Faidutti näherbringen, das nicht zu Unrecht den Namen Tempête sur l'échiquier (Orkan über dem Schachbrett) trägt und im Verlag LUDODELIRE erschienen ist. Genauer gesagt, handelt es sich um ein Kartenspiel der verschärften Art. Wie Ihr dem Namen des Spiels zweifelsfrei entnehmen könnt, benötigt Ihr zudem ein Schachbrett und -figuren, aber in wessen Haushalt fehlen schon derlei Dinge?

Du mußt nicht die Spielstärke eines Großmeisters aufweisen, es reicht die spielerische Potenz eines Gelegenheitsspielers. Tempête wirft keine größeren Regelprobleme auf. Prinzipiell spielt man das klassische Schach. Aber jetzt kommt's knüppeldick in Form der Karten, von denen beide Spieler je fünf in der Hand halten. Pro Zug - auch des Gegners - darf eine Karte ausgespielt werden. Will man keine Karte ausspielen, legt man sie auf den Ablagestapel und zieht eine neue. Wird eine Karte mit ihrem schändlichem Charakter benutzt, ergänzt man die eigene Hand selbstverständlich auch.

Die Karten sind in ihrer Auswirkung unterschiedlich. Einige Karten ergänzen lediglich den eigenen Zug, andere verändern ihn und wiederum andere ersetzen ihn vollständig. Das hört sich knochentrocken an, ich weiß. Das Spiel ist es aber ganz und gar nicht! Stell Dir vor, Du bewegst Deinen Turm auf ein Feld des Schachbrettes und Dein Gegenüber lehnt sich entspannt zurück, um Dir eiskalt lächelnd mitzuteilen, daß Deine Figur soeben in ein schwarzes Loch gefallen und damit aus dem Spiel heraus

ist. Sehr freundlich, nicht wahr? Ungesetzliches ist auch möglich. Die Entführung einer Figur vom Schachbrett, während sich der Gegner umdrehen muß, gehört zu den Nettigkeiten des Spiels. Läßt ihn sein Gedächtnis im Stich und er weiß nicht, welche Figur entfernt wurde und auf welchem Feld sie stand, erhält die Figur die rote Karte. "Que

Jedoch behalten beide Figuren ihre charakteristische Bewegungsart. Die Liste der spielerischen Bosheiten ließe sich beliebig fortsetzen. Aber wenn's am schönsten ist, soll man bekanntlich aufhören.

Tempête ist ein herrlich verrückter Spielspaß zu zweit. Die Texte auf den Karten sind zwar auf Französisch abgefaßt, aber die witzigen und einprägsamen Graphiken ermöglichen das schnelle Erfassen der jeweiligen Bedeutung der Karten. Spätestens ab dem dritten oder vierten Spiel muß nicht mehr auf die deutsche Übersetzung, die dem Spiel beiliegt, zurückgegriffen werden. Wenn Du über ein Schachbrett, einen schwarzen und weißen, oder wie auch immer, gearteten Schachfigurensatz verfügst und jedem intelligent gearteten Blödsinn gegenüber aufgeschlossen bist, zögere nicht länger! Der Orkan über dem Schachbrett wird auch Dich an's Brett fesseln!

Joachim Goemann



nenni! Cette carte annule toute autre carte". "Was gibt's Kleiner! Diese Karte annulliert jede andere Karte". Nicht nur andere Karten, auch die Züge des Mitspielers lassen sich durch eine Reihe von Karten zunichte machen. Privatflugzeuge sind sehr nützlich, doch ausschließlich für Könige reserviert, die damit auf ein beliebiges Feld fliegen können. Sehr praktisch! Schach ist das Spiel der Monarchisten, aber auch der Rebellen. Ein Staatsstreich dokumentiert dies auf eindringliche Weise. Der eigene König wird abgesetzt und eine andere Figur wird zum König ernannt.

Tempête

Autoren: Pierre Clequin et
Bruno Faidutti

Verlag: Ludodelire

Spieleranzahl: 2

Preis: 29,80 DM

Siege enthält erweiterte Regeln zu dem relativ bekannten System "Cry Havoc", ist aber durchaus eigenständig und ohne weitere Zusätze spielbar. Cry Havoc-Spielern wird somit erlaubt Burgen und Festungen in ihre Kampagnen mit einzubeziehen.

Diese Schlachtensimulation für zwei Spieler (den Burgherrn und den Angreifer) ermöglicht die Ausführung extrem realistischer Kriege im Mittelalter, insbesondere in Form einer Belagerung. Dazu werden alle dreckigen Tricks, die Ritter dazumal anzuwenden pflegten, berücksichtigt. Der Burgherr Sir Lacy, der sich natürlich tapfer gegen die Eindringlinge verteidigen will, läßt schon mal das Öl in den Kesseln sieden, um seinen Gegnern ein warmes Willkommen zu bereiten. Die Posten auf den Wällen sind längst verstärkt und Brandpfeile liegen bereit, damit die gefährlichen Belagerungsmaschinen erst gar nicht zum Einsatz kommen, sondern vorher zu Asche verbrennen. Sir Wulfric, Anführer der Armee des Markgrafen, hat den Auftrag, den gesetzlosen Raubritter Lacy und seine mordende Brut ins Schattenreich zu senden und so der Gerechtigkeit Gottes etwas nachzuhelfen. Wohlwissend daß Lacys Burg eine standhafte Feste ist, hat er seine Armee mit Sturmleitern, Katapulten, Rammen und sogar mit einem Belagerungsturm ausgestattet. Nach kurzer Zeit ist die Festung umzingelt und letzte Aufforderungen sich kampfflos zu ergeben, werden selbstverständlich nur mit einem Schwarm Pfeile beantwortet und so ist die Schlacht

nächtliche Sabotageaktion gelingt es Lacys Männern die Katapulte unbrauchbar zu machen, doch das hält Wulfric nicht davon ab, die Belagerung fortzusetzen. Im Schutz beweglicher Dächer, ist es seinen Mannen schließlich gelungen, einen Teil des nördlichen Burggrabens zuzuschütten. Am nächsten Tag läßt Sir Wulfric den Belagerungsturm auf die Burgmauer zuschieben, die er trotz den Brandpfeilen noch relativ unbeschädigt erreicht. Nach kurzem Gefecht auf dem Wall, schaffen es die Angreifer sich zum Torhaus durchzuschlagen und die Zugbrücke herunterzulassen. Den späteren Kampf im Burghof gewinnt die zahlenmäßig überlegene Armee des Grafen mit Leichtigkeit. Nach Lacys Tod brechen seine Soldaten in Panik aus und werden überwältigt oder ergeben sich gar. So ähnlich könnte ein Spiel von Siege verlaufen, das wegen der realitätsnahen Regeln schon ein paar (spannende) Stunden dauern kann. Sämtliche benötigten Figuren (kleine Pappstücke) und zwei große "Karten", die als Spielbrett fungieren, sind im Spiel

enthalten. Zumindest meiner Ausgabe lag eine übersetzte Anleitung bei, wer also nicht über gute Englischkenntnisse verfügt, sollte das vorher überprüfen. Ich wünsche dann noch viel "Spaß" beim gegenseitigen Abschlichten.

Alexander Geltenpoth

Helmi sagt:
"O.K.!"



Siege (Belagerung)

Strategische
Schlachtensimulation
Herausgeber: Standard
Games and Publications Ltd.
Preis: ca. 60DM

ROLEMASTER

Endlich ist es soweit. Rolemaster, wohl eins der bekanntesten Rollenspiele, ist nun in Deutsch erhältlich, denn bis jetzt gab es ja nur Mers (Middle-Earth), das mit den vereinfachten Rolemasterregeln läuft, zu kaufen. Das gesamte Spiel ist in drei Büchern erschienen: das Buch der Helden und Abenteuer, das Buch der Magie und das Buch der Schwerter.

Das Buch der Helden und Abenteuer

Einsteiger werden mit Rolemaster ihre Schwierigkeiten haben, denn auf eine ausführliche Erklärung, was ein Rollenspiel ist und wie es funktioniert, wurde vollkommen verzichtet. Aber dies wird die Rollenspielveteranen, denen ihr altes System nicht mehr gut genug erscheint, nicht davon abhalten auf Rolemaster umzusteigen. Ansonsten ist das Buch sehr schön übersichtlich gestaltet.

Zu den Charakteren ist zu berichten, daß es immerhin 19 verschiedene Klassen, bzw. Berufe gibt, die sich allerdings in ihren Fähigkeiten häufig

überschneiden. Außerdem hat der Spieler die Qual der Wahl zwischen elf Rassen (die übrigens gut beschrieben werden), in Wirklichkeit sind es aber nur sieben (vier Elfen- und zwei Menschenunterarten). Auch die Eigenschaften der Charaktere sind extrem detailliert angegeben (welches Rollenspiel kann schon behaupten elf verschiedene Werte zu haben). Dazu kommen eine Menge Fertigkeiten (ähnlich viele wie bei DSA!), die man sich im Laufe des Abenteuerlebens aneignen kann, oder während der Jugend, die man in Sicherheit zu Hause verbrachte, bereits erlernt hat. Wie schon bei Mers, werden selbst eher unwichtige Dinge (Alter, Gewicht, Haut- und Augenfarbe, Statur, und Verhalten...) genau festgelegt. Etwas sonderbar und außergewöhnlich ist die absolut freie Wahl der Waffen für alle Berufe, d.h. ein Zauberer kann, genauso wie der Glücksritter, einen Bihänder schwingen, aber er wird im Umgang mit Waffen allgemein niemals über dessen hervorragenden Kampffähigkeiten verfügen. Damit will ich das umfangreiche Kapitel der Charakterentwicklung abschließen und zu den eigentlichen Regeln übergehen.

Sehr interessant ist die Vergabe der Erfahrungspunkte. Zum Beispiel sammelt man in einem schwierigen Kampf mehr Erfahrungen, als in einem einfachen. Das scheint logisch und üblich zu sein, aber in fast allen anderen Rollenspielen bekommt man, sagen wir für

ROLLENSPIEL

einen erschlagenen Ork, immer den gleichen Betrag, in Rolemaster (und auch schon in Mers) lernt ein unerfahrener Charakter mehr daraus, als ein sehr erfahrener, da aber der benötigte Erfahrungswert zwischen den einzelnen Stufen kaum zunimmt, wie das bei anderen Systemen der Fall ist, kommt es ziemlich genau auf das Gleiche heraus. Ansonsten ist auch hier die überaus detaillierte Regelung zu beachten (die den meisten Spielern höchstwahrscheinlich zu komplex sein wird). Merkwürdig ist allerdings, daß ein von den Toten auferweckter Charakter für seine unfähige Spielweise auch noch an Erfahrung gewinnt. TOD, KRANKHEIT und VERLETZUNGEN werden (wie hier!) in Rolemaster groß geschrieben. Kaum ein anderes Rollenspiel enthält Regeln, die auf einzelne Organe und Körperglieder und ihre Zerstörung eingehen. Dazu gehört natürlich auch die Heilung derartiger Leiden, zum Beispiel durch erste Hilfe und Heilkräuter (es gibt eine riesige "Kräutertabelle"), aber was ist bei Drogensüchtigen zu tun...?

Das Buch der Helden und Abenteuer enthält auch sehr genaue Angaben, wie man seine Kampagnen zu entwerfen hat, ein Teil, der eigentlich nicht notwendig ist, jeder Spielleiter,



der zumindest ein bißchen was auf sich hält, weiß wie man gute Abenteuer entwirft, aber Einsteiger finden diese "Anleitung" vielleicht ganz nützlich.

Nach jeder Kampagne wollen die Charaktere ihre erbeuteten Schätze natürlich für eine neue und bessere Ausrüstung eintauschen, doch das Umrechnen der einzelnen Münzwerte dürfte selbst ein Abenteuer werden (es gibt sechs verschiedene Münzen, vom Mithrilstück bis zum lumpigen Zinnheller ist alles dabei!). Umfangreich und bis ins Letzte ausgearbeitet sind auch hier die Regeln. Welche Waren auf Märkten bestimmter Größe wieviel kosten usw., all das kann eigentlich jeder geübte "Meister" aus dem Stegreif. Zu erwähnen ist dann noch die so "beliebte" und "spielbare" Bruchregel: Nach jeder Attacke, die keinen Schaden verursacht besteht die Chance, daß ein Gegenstand, d.h. Waffe, Rüstung oder Utensilie aus dem Rucksack unbrauchbar werden können. Das Ausführen derartiger Regeln dauert natürlich viel zu lang und hemmt damit das Spielgeschehen.

Durchaus positiv muß bemerkt werden, daß die Anzahl der benötigten

Tabellen auf ein spielbares Maß (im Vergleich zu Mers) gesenkt wurde.

Vorsicht: Es wird zwar angegeben, daß dieses Regelwerk ausreicht um Rollenspiele durchzuführen, aber darauf sollte man sich (es sei denn man besitzt Mers) nicht verlassen. Wer Rolemaster spielen will, sollte auch die anderen beiden Bücher erwerben.



Das Buch der Magie

Allein der Umstand ein Buch extra nur für Zauberei zu veröffentlichen, daß dann sogar noch über 150 Seiten stark ist, spricht für die Komplexität des Magiesystems. Durch die vielen zauberfähigen Klassen wird das Buch unbedingt benötigt, denn bei Rolemaster hat jeder Charakter, egal welchen Beruf er ergriffen hat, zumindest theoretisch die Möglichkeit Magie anzuwenden.

Zuerst werden die drei verschiedenen Arten, die Essenz-, Leit- und Mentalmagie genauer erläutert. Diese sind anschließend in viele sog. Spruchlisten unterteilt und in jeder Liste sind um die 20 Zaubersprüche, die, je nach Erfahrung und Stufe des Charakters, angewendet werden können.

Z.B: die Magierin Elanor (Magier sind Magiekundige der Essenz) hat den Wunsch ihre Gegner durch Feuerbälle vernichten zu können. Sie muß also zuerst die Spruchliste "Gesetz des Feuers" erlernen und dann die benötigte Erfahrungsstufe, in diesem Fall acht, erreichen. Wie bei vielen anderen Systemen gibt es

bei Rolemaster Magiepunkte, deren Anzahl durch die Stufe und den Haupteigenschaftswert festgelegt ist. Die für einen Zauberspruch benötigten Punkte sind dann, ganz einfach und simpel, gleich der Stufe des Spruchs.

Überaus genial finde ich die gegebenen Regeln zum Erstellen magischer Gegenstände. Vom Beschaffen des Grundmaterials bis zum Einbetten der Zaubersprüche wird alles berücksichtigt. Der einzige Nachteil liegt wahrscheinlich darin, daß ein, zur Herstellung magischer Utensilien fähiger, Charakter beginnt seine gesamte Ausrüstung zu verzaubern oder die selbsterschafften Gegenstände verkauft und dadurch viel zu reich wird. Das Ergebnis bleibt das gleiche: Der Charakter wird viel mächtiger, als die Mitspieler und kann ihnen dadurch den Spaß gründ-



lich verderben. Besonders gut ausgearbeitet sind auch die Regeln für die Anwendung von Zaubersprüchen, ein Illusionist, dessen Hände gefesselt sind, wird größere Probleme haben seine magischen Mächte zu beschwören und wenn ihm dadurch ein Fehler unterläuft können die Folgen katastrophal sein...

Im größten Teil des Buchs (fast 100 Seiten) werden die über 3000 Zauber, allerdings ziemlich knapp beschrieben. Allein durch diese unglaubliche Masse an verschiedenen Sprüchen verliert man leicht die Übersicht. Spielleiter werden ihre Probleme haben, Abenteuer für hochstufige Charaktere zu entwerfen, die nicht zu leicht und damit zu langweilig sind, denn jedes Hindernis kann durch irgendeinen Magiebegabten, der über die richtigen Spruchlisten verfügt, mit Leichtigkeit beseitigt werden. Auf die, für Rolemaster so übliche, Tabellensammlung wurde natürlich auch hier nicht verzichtet (mehr als zehn geschlagene Seiten), aber alle, die sich dadurch nicht beirren lassen, werden am Buch der Magie ihre Freude haben.

Das Buch der Schwerter ist zur Zeit leider noch nicht in der deutschen Übersetzung erhältlich. Dessen Besprechung werde ich aber sobald als möglich nachholen.

Alexander Geltenpoth

Helmi sagt:
"O.K.!"



Helmi sagt:
"O.K.!"



THE KILLING CLOUD

KONVERTIERUNG

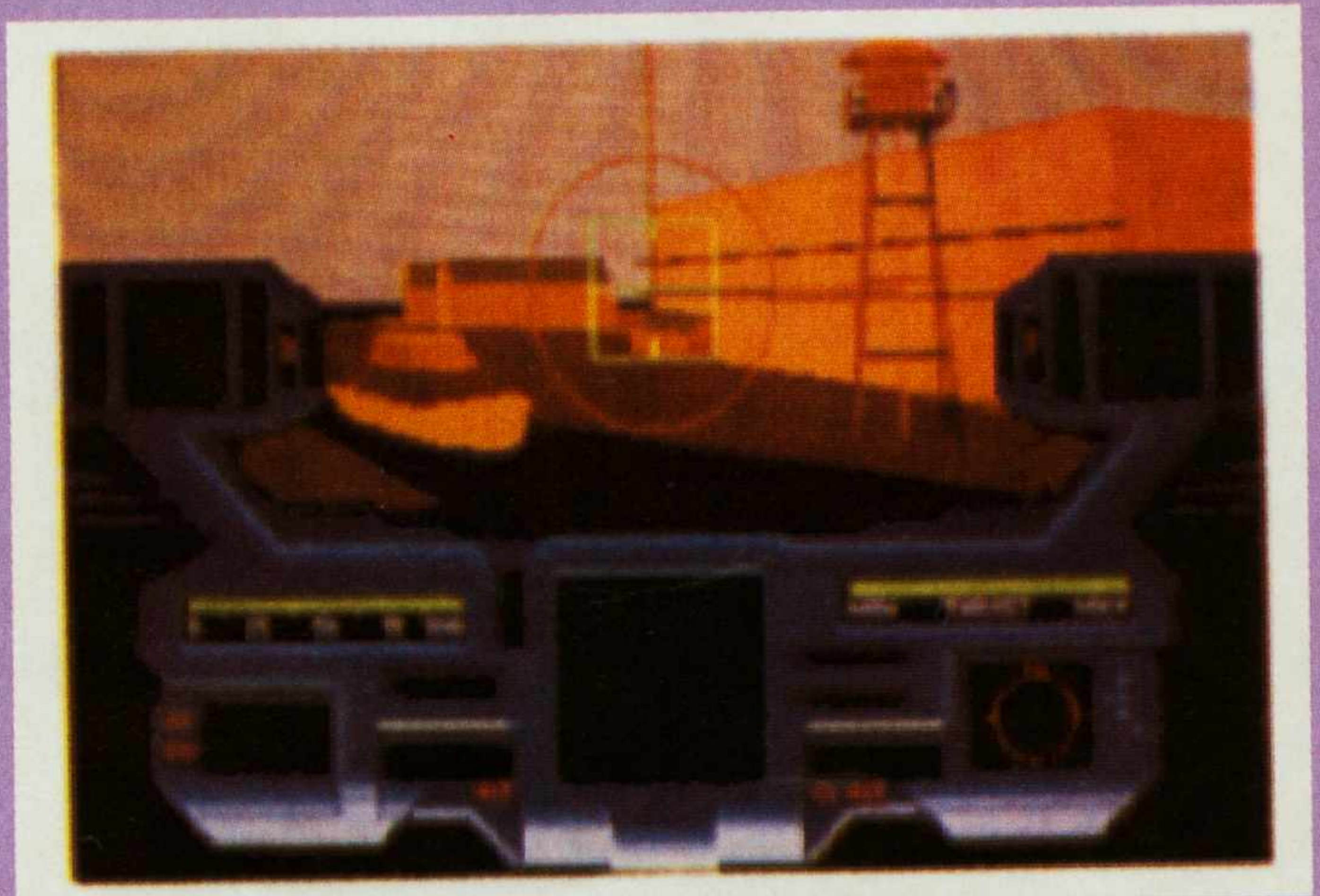


In den Augen der Black Angels war nur ein toter Bulle ein guter Bulle - und das war einer der Vorteile des Jobs: Man wußte wenigstens, woran man war mit diesen mörderischen Fanatikern" - Mit markigen Sprüchen stimmt das deutsche Handbuch auf die düstere Zukunftshandlung von "Killing Cloud - Die Killerwolke" ein. Mit einem Hover-Motorrad, Fangnetzen und Sauerstoffanzug wird der Spieler auf Verbrecherjagd geschickt: Im Dienste des San Francisco Police Departments (S.F.D.P.) versucht man einen starken Verbrecherring, der sich aus Mitgliedern aller bekannten Straßengangs zusammensetzt, zu zerschlagen. Normale, relativ harmlose Straßenbanden gibt es nämlich nicht mehr, seit die Millionenstadt von einer geheimnisvollen, giftigen Biogaswolke befallen wurde. Die meisten Einwohner starben innerhalb weniger Tage, nur einige konnten sich auf die Dächer der Wolkenkratzer flüchten und überleben. Die Überlebenden richteten sich auf ein Leben in schwindelnder Höhe ein, indem sie Gehwege und Straßen hoch in der Luft bauten, um sich vor der stehenden Wolke zu schützen. Mit der Zeit wurde den Einwohnern klar, daß ein Plan hinter der Killerwolke stecken mußte und die Be-

"San Francisco 1997 - nicht gerade die beste Zeit, um Polizist zu sein. Die halbe Stadt befindet sich unter einer Wolke giftigen Smogs, was den Dienst nicht gerade erleichtert, aber wenigstens gibt's regelmäßigen Urlaub.

amten vom S.F.P.D. sollen nun der Sache nachgehen...Die Aufgabe des Spielers ist nicht schwer: Mit dem Hoverbike fliegt er in ausgewählte Stadtviertel von S.F. und führt dort Verhaftungen an mutmaßlichen Verbrechern durch. Damit die Bösewichte auch noch verhört werden können, benutzt der Spieler dazu ein Schleudernetz. Wird jemand gefangen, bringt ihn ein funkgesteuerter Spezialkäfig zur Befragung ins Polizeirevier. Wenn sich der Spieler bei der anschließenden Befragung geschickt genug anstellt, erfährt er hilfreiche Hinweise, die dann zur nächsten Verhaftung führen. Auf diese Weise kann er schrittweise hinter das Geheimnis der Wolke kommen. Damit der Polizist bei seinen Untersuchungen der Unterwelt nicht ganz nackt gegenübersteht, kann er sein Hoverbike mit jeder Menge Gewehr- und Kanonenmunition ausrüsten, er kann sich also auch effektiv wehren.

"The Killing Cloud" ähnelt in weiten Teilen einem guten Flugsimulator: Mit Joystick oder Maus lenkt man sein Hoverbike zum Zielgebiet, senkt die Flughöhe unter die Giftwolke und geht dann zwischen den Häusern und Bäumen auf die Suche. Das Flugradar ist bei der Verbrecherjagd im Nebel unverzichtbar. Alle Bauwerke werden in sehr detailreicher 3D-Grafik dargestellt. Oberhalb der Wolke kann man sich nur an herausragen-



Mit dem Hoverbike durch die giftigen Dunsttiefen.

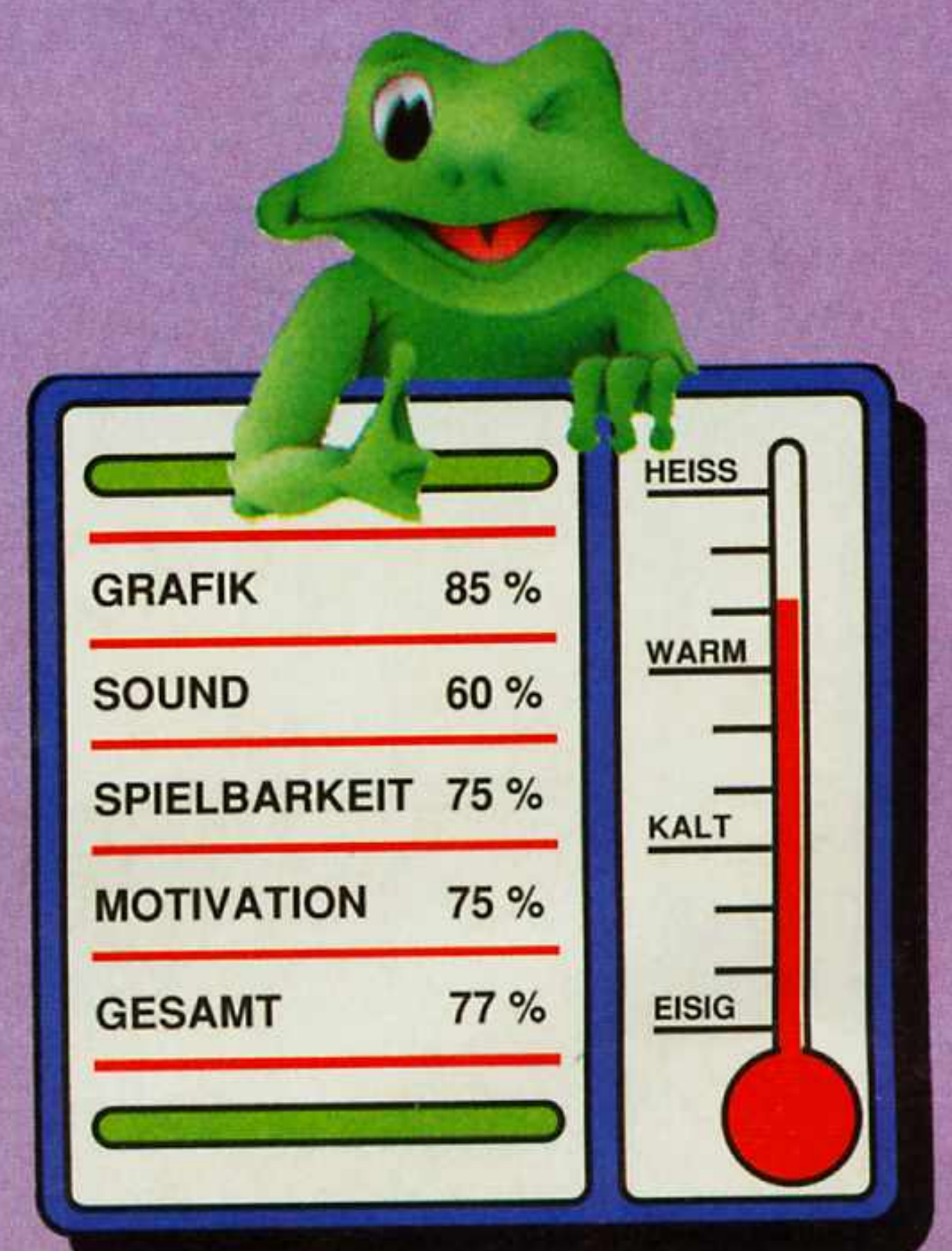


Griechisches Profil und punkige Kotletten, ein skurriles Spiel

den Wolkenkratzern orientieren, nach dem Eintauchen wird man dann durch eine Vielfalt an verschiedenen Gebäuden, Straßen und Bäumen etc. überrascht. Spieler mit einem 286er kann vor der Anschaffung nur abgeraten werden, da der Bildaufbau bei einer derartigen Detailvielfalt, wie sie dieses Spiel bietet, einfach unerträglich langsam wird. Eine Träne steht mir bei dieser Empfehlung freilich schon im Auge, denn es entgeht einem wirklich etwas, wenn man

das Spiel noch nicht auf einem schnellen Rechner gesehen hat.

Thomas Borovskis





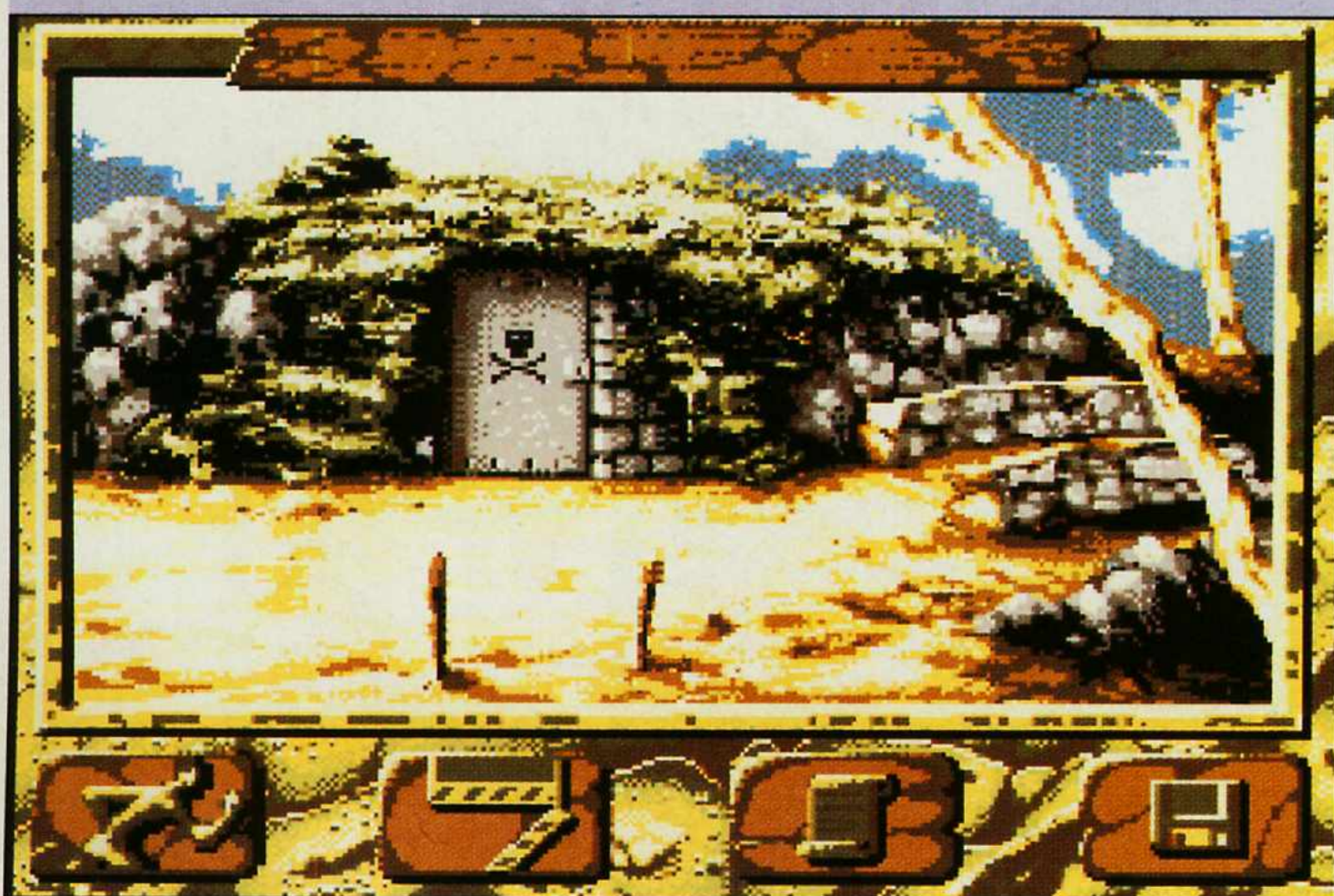
Black Sect

Hersteller: Lankhor
erscheint voraussichtlich: Dezember 91
geplant für: Atari ST, Amiga, PC

Seit der Wiedervereinigung ist die Gegend der ehemaligen DDR nicht nur von den Wessis wiederentdeckt worden, sondern auch vom französischen Softwarehaus Lankhor. Das Adventure "Black Sect", das noch im Dezember '91 auf den Markt kommen soll, spielt nämlich im Erzgebirge. Die Hintergrundgeschichte ist recht einfach: Die Einwohner des Dorfes Isidor lebten in Angst, da immer wieder Einwohner unter seltsamen Umständen verschwanden. Daher riefen sie einen Magier zu Hilfe, der das Böse auch prompt vertrieb und als Talisman

sein Zauberbuch zurückließ. Natürlich wird das Buch gestohlen und sein Hüter umgebracht. Der Wächter war nun Euer Großvater und unerschrocken wie Ihr seid, macht Ihr Euch auf die Suche nach Mörder und Buch. Gesteuert wird der magisch angehauchte Krimi über das bereits bekannte IconSystem, mit dessen Hilfe Ihr Euch mit den Einwohnern unterhalten könnt. Die Lupe, die als "gängiges" Hilfsmittel für Detektive anerkannt ist, wird für die Untersuchung verschiedener Gegenstände natürlich auch zur Verfügung gestellt.

Oliver Baumgärtel



Ein Adventure im "Rübezahl" - Gewand.



SUKIYA

Hersteller: Lankhor
Erscheinungsdatum: Frühjahr 92
geplant für: Atari ST, Amiga, PC

Der französische Meisterdetektiv Jerome Lange, dürfte denen, die lieber am Computer verzwickte Fälle lösen, als sich in Kriminalromane zu vertiefen, bereits ein Begriff sein. Lankhor kündigt jetzt das dritte Abenteuer von Jerome, "SUKIYA", für das Frühjahr '92 an. Wie der Zungenbrecher schon vermuten läßt, spielt die Geschichte diesmal in Japan.

Nach seinem Abenteuer auf der Insel Maupiti, auf der er nur Zwischenstation auf dem Weg zu seinem Freund Max machte, wollte er einige Tage Urlaub im Zenkloster verbringen.

Doch kaum hat er ein wenig ausgespannt und Wiedersehen mit seinem alten Freund gefeiert, geschieht ein Mord im Kloster. Das Opfer ist der geniale Professor Camus. Der Chemiker, der tot in seinem Labor gefunden wird, lebte schon seit einigen Jahren in der Abgeschiedenheit des Klosters. Jerome Lange vergißt kurzerhand seinen Urlaub, um den Mord, der eine Atmosphäre aus Angst und Mißtrauen hinterlassen hat, aufzuklären.

Es ist nun an Euch, in die Haut des Detektivs zu schlüpfen und das Rätsel um diesen Mord zu lösen.

Oliver Baumgärtel



Monsieur Lange muß besonders tief in sich gehen, um diesmal den Fall aufzuklären.

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:

Dieter Kneffel, Wolfgang Schöbel,
Oliver Menne, Stefan Gnad,
Walter Konrad, Markus Gurnig,
Mathias Ritz, Jürgen Schönhoefer,
Michael Hirschfeld, Hans Ippisch,
Thomas Borovskis, Oliver Baumgärtel,
Alexander Geltenpoth, Reinhard Schmidt
Rainer Rosshirt

Redaktion England:

Paul Eves, Adrian Pumphrey,
Marc Newton, Simon Dale,
Edward Fountain

Koordination

Redaktion und Layout:

Christian Müller

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.

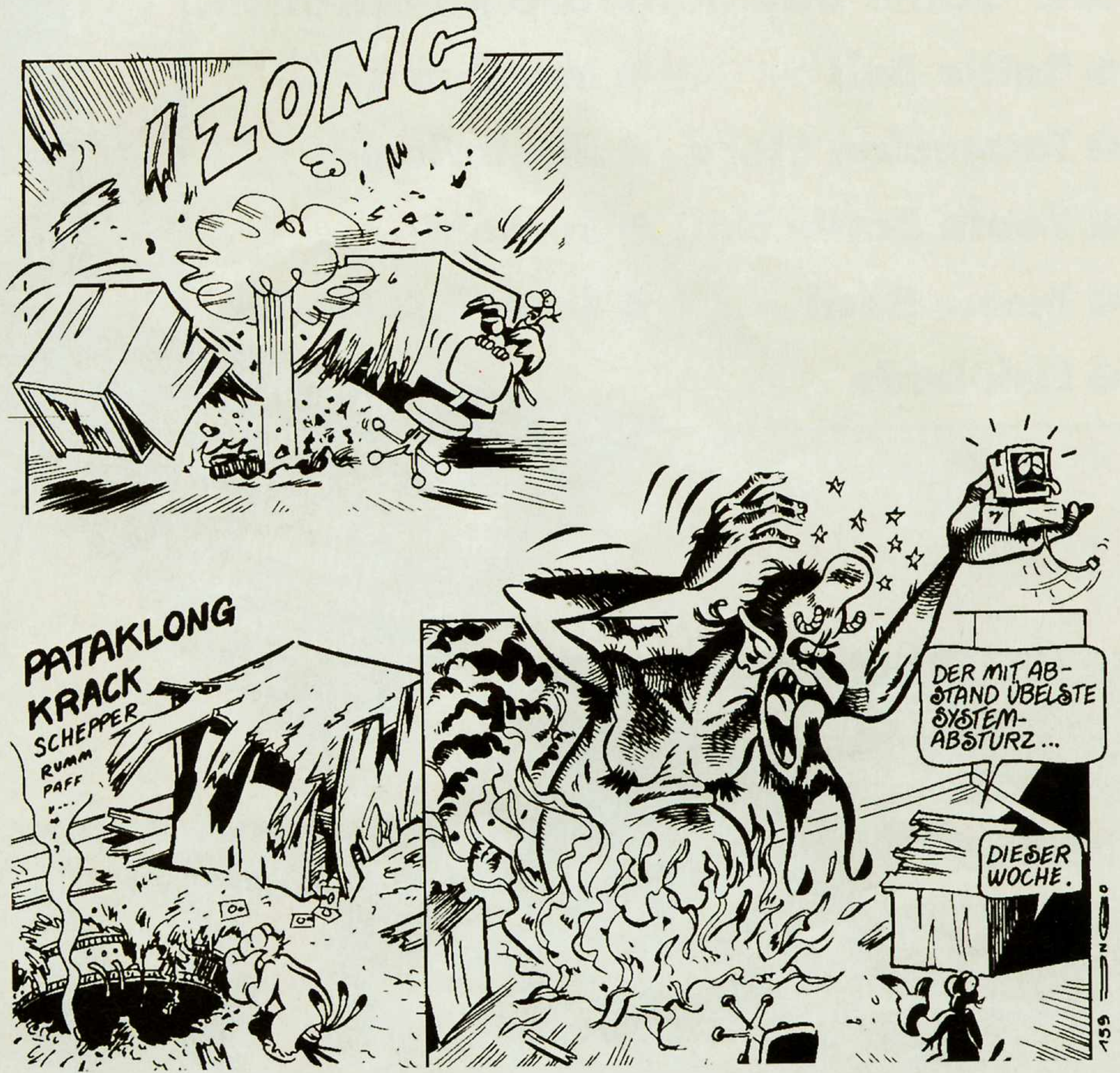
Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten je-
der Art gibt der Verfasser die Zustimmung
zum Abdruck in den von der Verlagsgrup-
pe herausgegebenen Publikationen. Eine
Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentli-
chung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

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

ROCKUS



Inserenten dieser Ausgabe

BACHEM	73	Hergen Haje	104
bits & bytes	53	Hölterhoff	104
BOMICO2,7,17,19,23,35,106,116		Hot Stuff.....	105
BWZ.....	59	KONAMI.....	115
Computer World Velbert	73	Kranz Versand	66
Computer-Glück	105	MN Hobby Soft	83
Computersoftware	105	Müller Computersoftware	53
DECOM	104	OKAY-SOFT	87
DELTA-Soft.....	93	Public Domain Software	59
Digital-Marketing.....	83	Saar-Computer-Service.....	13
Esser Software	104	Scientific Data.....	93
Flashpoint.....	87	Soft-Point-Versand	93
Funny Software	71	Soft & Sound	43
FUNTAStIC.....	31	Software Corner	39
GALAXY	59	TS-Datensysteme.....	14,15
GAME PLAY	93	Virgin Games.....	47
GAMES.....	93	WIAL.....	51
Germany Happy Computer	105	World of Wonders	75
Groß-Elektronik	85		

Vorschau Ausgabe 2/92

JA! Game Boy Software im anrollen!

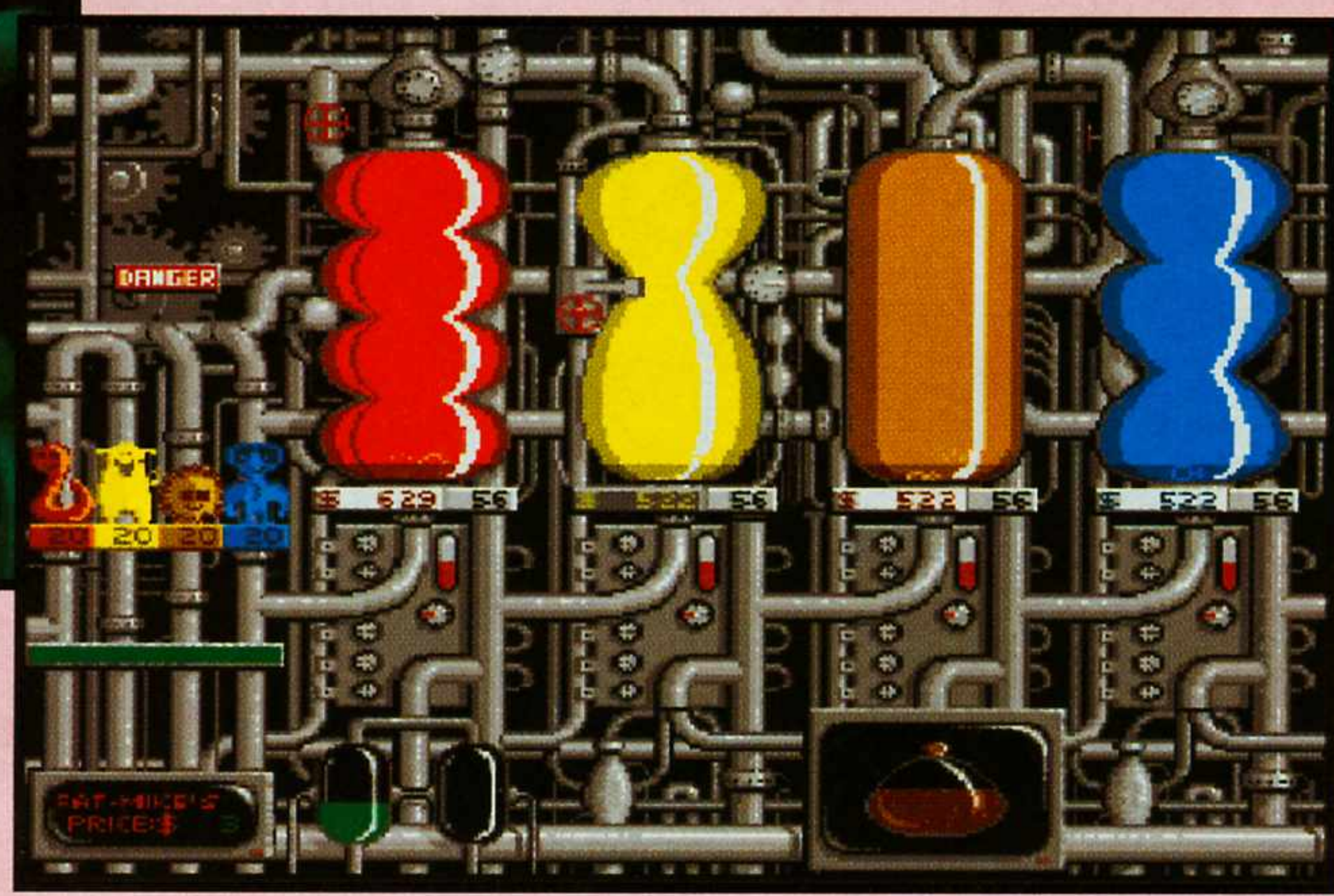
- Battle Bull
- Tasmanian Story
- Zeoth Battle Unit
- Tecmo Bowl
- Fish Dude
- Mr. Chin's
- Mysterium
- Serpent
- Super R.C. Pro-Am



EXOTISCH!
 World Class Rugby oder
 Rugby-The World Cup?
 Für den C 64 übersteigt
 in diesem
 Fall das Angebot
 die Nachfrage.



ENDLICH! Traders, das M.U.L.E. Nachfolgeprogramm ist da!



STARK! Lucasfilm Games bringt was neues für den Amiga: Strikefleet für Hobby-Strategen.



Vom Rest das Beste:
WOW! Ein Programm setzt neue Maßstäbe:
The Games: Winter Challenge
MAGISCH! *Sorcerer's Appliance*. DAS Adventure für den PC?
GEWALTIG! Darüberhinaus findet Ihr in der nächsten Ausgabe weitere Spieltests für alle gängigen Systeme, Euer Tips & Tricks-Heft, heiße News, ein mega-mäßiges Poster und starke Specials.

Holt sie Euch!
Die Playtime
 ● 2/92 ●
erscheint am
8.1.1992

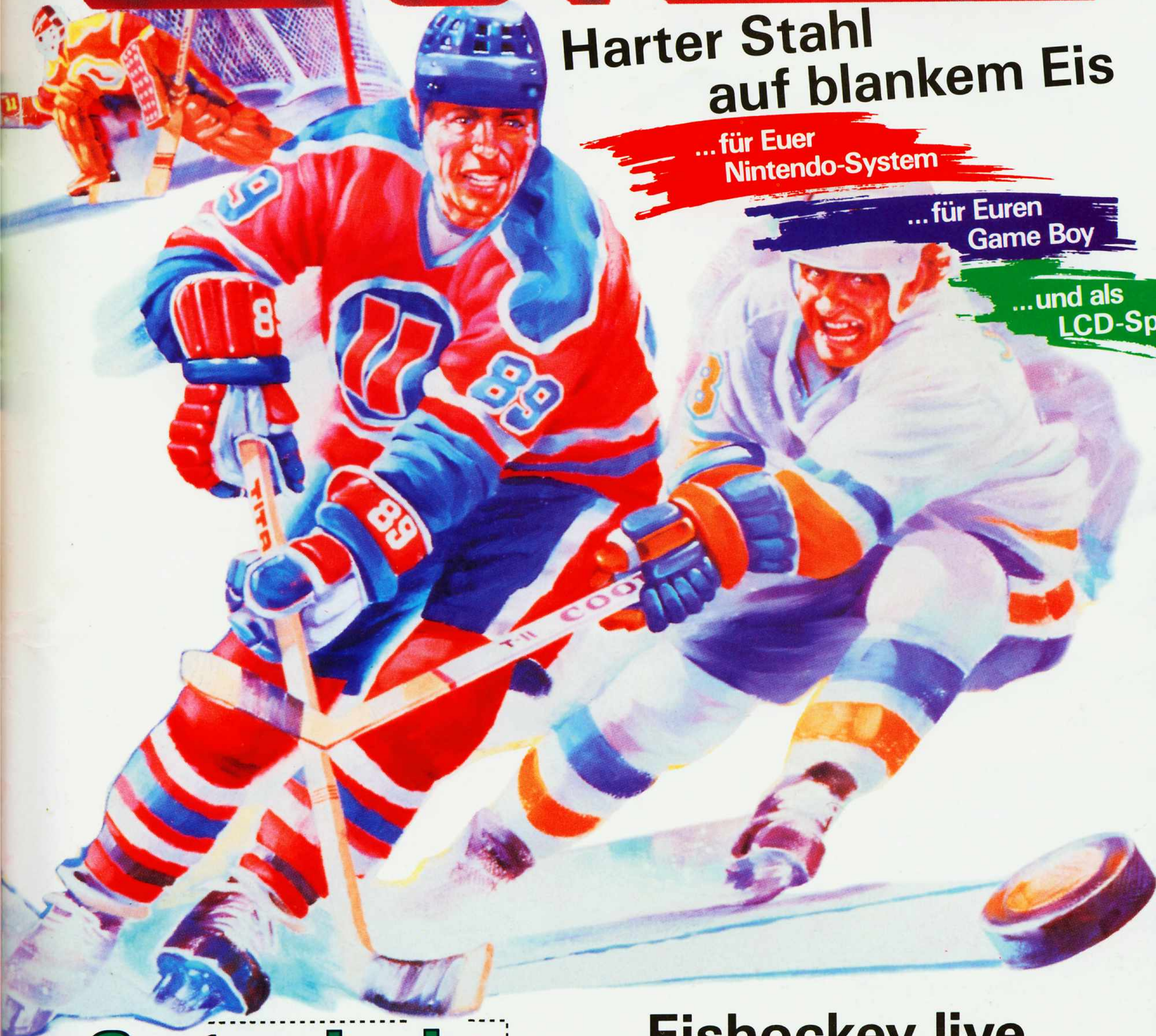
BLADES OF STEEL

Harter Stahl
auf blankem Eis

... für Euer
Nintendo-System

... für Euren
Game Boy

... und als
LCD-Spiel



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 zugesandt, solange der Vorrat reicht. **Aufgepaßt!** Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.



Eishockey live.

Anpiff. Die Spieler jagen über's Eis. Harte Männer mit starken Nerven. Die Kufen kratzen. Attacke von hinten. Eiskalt, Mann gegen Mann. Die Zuschauer rasen. Bodycheck. Puck im Visier: Schlagschuß – Tor. Yeaaaaaaaaah!

Blades of Steel. Die absolut heiße Eishockeysimulation.

Der superstarke Videospiele Spaß. Von KONAMI. Action, Sport, Strategie, Simulation, Abenteuer: Für Nintendo-Spielesysteme, Game Boy und als LCD Spiele. Jedes Spiel ein Hit. Spiel mit.

KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß



Exklusiv für
Nintendo Spielesysteme (NES)

PALCOM
SOFTWARE



Nach einer Erbschaft entschließen Sie sich ins Hotelfach einzusteigen. Sie stellen sich den Herausforderungen, die an einen Manager in diesem Wirtschaftsbereich gestellt werden.

Personaleinsatz, Preisgestaltung, Verkaufsförderung und all die anderen "kleinen Sorgen" eines erfolgreichen Geschäftsmanns gehören zu ihren Aufgaben.

Am Ende steht, nach erfolgreichem Management, der Ruhm. Sie leiten ein Hotel mit Weltruf.

Natürlich ein Steigenberger – Hotel.



Der Pool Ihrer Hotelanlage. Anfangs nicht zu bezahlen, später ein Muß.



Herzlich willkommen. Ein gut belegtes Hotel ist der Schlüssel zum Erfolg.

STEIGENBERGER

Hotelmänner

HOTEL FRANKFURTER HOF

C64

PC

Amiga

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

HABEN SIE FRAGEN ZU BOMICO – SPIELEN? EIN ANRUF GENÜGT.
TEL: 06107 – 62067

BOMICO GmbH • Am Südpark 12 • 6092 Kelsterbach