

nur DM
4,90

Play Time



PC

ULTIMA VII THE SERPENT ISLE



AMIGA

BODY BLOWS

STRIKE COMMANDER

Mit Mega-Poster

MIT GROSSEM SEGA-KATALOG
SEGA

PC **Der Falke ist gelandet!**

- MEGA DRIVE Double Dragon 3 • Fatal Fury • PGA Tour Golf 2 • Ex Mutant
- SUPER NES Battletech • Alien vs. Predator • Bulls vs. Lakers • Shanghai II
- GAME BOY Populous • Splitz • Adventure Isle II • Litt's Summer Sport

*On final approach to
the United States*

A320[®]

AIRBUS[®]



Edition
USA



entwickelt in Zusammenarbeit mit



Lufthansa und Deutsche Aerospace Airbus

Benutzen Sie unsere neue HOTLINE-Nummer täglich von 11-18 Uhr Telefon 05241 / 986020

© 1992

Die Strike Commander Story:

■ **Dienstag 13.4.1993 10:00 Uhr:** Thorsten verkündet: "Wir bekommen alles! Programm, Titel, Poster! Heute ging's per Kurier in England 'raus."

■ **Mittwoch 14.4.1993 14:40 Uhr:** Der Kurier trifft ein, noch ehe die Quittung unterzeichnet ist, hat Christian bereits die Disketten gezählt. Acht an der Zahl, und ein 94 Seiten starkes Handbuch werden aus den Fetzen des Umschlags geborgen.

■ **Mittwoch 14.4.1993 15:10 Uhr:** Per Telefon alarmiert materialisiert Martin quasi aus dem Nichts. Noch eh' die extra für diesen Augenblick geplante Zeremonie der Übergabe beginnen kann, ist er mitsamt dem guten Stück wieder verschwunden.

■ **Freitag 16.4.1993 12:00 Uhr:** High Noon. Nach sage und schreibe 36 (!) Stunden Dauertest übergibt eine völlig ausgemergelte Gestalt, die entfernte Ähnlichkeit mit einem seit Mittwoch verschollenen Redakteur hat, mit einem gekrächzten "Es ist einfach der Wahnsinn!" den Text für das "Strike Commander"-Special Feature ab.

■ **Freitag 16.4.1993 15:00 Uhr:** Hansgeorg wird nach drei Stunden Dauerlayout mit von Krämpfen geschüttelten, zarten Layouter-Händen in die Erlangerer Uni-Klinik eingeliefert. Dieter übernimmt die qualmende Mac-Maus ohne erkennbares Zögern.

■ **Montag 19.4.1993 19:00 Uhr:** Nürnberg Flughafen: Der Pilot des Linienfluges Nürnberg-Frankfurt-London wurde instruiert, mit besonderer Vorsicht zu Werke zu gehen, um jedwede Gefahr von vorneherein auszuschließen.

■ **Donnerstag 22.4.1993 22:20 Uhr:** Paul Richter, der verantwortliche Assistant Manager der Druckerei Cooper Clegg schmeckt persönlich die Druckfarbe ab, um zu gewährleisten, daß die Seiten 118, 119, 120 und 121 besonders schonend bedruckt werden.

■ **Dienstag 27.4.1993 5:30 Uhr:** Autobahn A3 Würzburg-Nürnberg. Joop, der Niederländische Trucker, wischt sich nervös den Schweiß von der blassen Stirn. Ihm wurde erzählt er würde Nitro-Glyzerin für

einen Steinbruch fahren. Gelogen! An Bord seines 40-Tonnners befinden sich, in Watte gepackt, 35 Paletten Play Time.

■ **Montag 3.5.1993 6:30 Uhr:** Die ersten Bahnhofsbuchhändler sinken bewußtlos in sich zusammen. Das aktuelle Cover war wohl zuviel.

■ **Im Mai 1993** irgendwo in Deutschland: Du blätterst in der aktuellen Play Time. In der Heftmitte nimmst du etwas Buntes wahr. Dazu später. Seite 118: Da ist er! Seit zwei Jahren angekündigt, endlich da! **DER TESTBERICHT ZU STRIKE COMMANDER!**

Doch was war da noch gleich ein paar Seiten früher? Du trennst mit vor Erregung zitternden Fingern das Poster aus dem Heft, faltest es vorsichtig auf... Das Erste, was Du wahrnimmst, als Du im Rettungswagen wieder zu Dir kommst, ist ein Pfleger, der, anstatt sich um Deine Herzrhythmusstörungen zu kümmern, bei der Lektüre der Play Time nur ungläubig den Kopf schüttelt. "Da kommt noch allerhand auf uns zu." raunt er in Richtung Fahrerkabine. (Vorsicht Satire!)



PC

Lemmings 2 - The Tribes	Seite 37
Mario Teaches Typing	Seite 32
Oxyd	Seite 36
Strike Commander	Seite 118
Ultima VII - The Serpent Isle	Seite 20

AMIGA

Body Blows	Seite 18
Desert Strike	Seite 44
Dune 2	Seite 53
Subtrade	Seite 46

Atari ST

Civilization	Seite 55
--------------------	----------

GAME BOY

Alien 3	Seite 83
---------------	----------

Super NES

Battlemech	Seite 84
------------------	----------

MEGA DRIVE

Fatal Fury	Seite 102
PGA Tour Golf II	Seite 112

TURBO DUO

Lords of Thunder	Seite 114
------------------------	-----------

Arthur Kreklau
Leitender Redakteur

INHALT

AUSGABE
6/93

RUBRIKEN

Kurz berichtet.....	3
Dream Academy.....	6
News.....	8
Inserentenverzeichnis.....	12
Leserbriefe.....	68
Business to Business.....	57
Vorschau.....	130
Impressum.....	12
Tips & Tricks.....	59

SPIEL DES MONATS

Body Blows.....	18
-----------------	----

SPECIAL

ECTS in London.....	14
Hack Mac.....	75
Private Eye.....	128

SPECIAL FEATURE

Strike Commander.....	118
-----------------------	-----

REVIEW

PC	
Beau Jolly - The Greatest.....	22
Buzz Aldrin's Race into Space.....	24
Dogfight.....	28
Jonathan.....	37
Leeds United.....	31
Lemmings 2 - The Tribes.....	37
Magic Candle III.....	30
Mario Teaches Typing.....	32
Oxyd.....	36
Reach out for Gold.....	38
Skat 2010.....	41
Sleepwalker.....	40
Snoopy's Game Club.....	34
The Complete Chess System.....	26
Ultima VII - The Serpent Isle.....	20
Veil of Darkness.....	42

AMIGA	
Action Sport.....	48
Arabian Nights.....	49
Bart vs. The World.....	52
Dessert Strike.....	44
Dune 2.....	53



Flashback.....	50
Subtrade.....	46
Superfrog.....	54
The Entity.....	51

ATARI ST

Civilization.....	55
-------------------	----

ARCIMEDES

Lotus 2.....	56
Populous.....	56

KONSOLEN

TURBO DUO

Crest of Wolf.....	116
Dark Wing.....	115
Lords of Thunder.....	114
Spriggan 2.....	116

Comanche, Star Wars, Strike Commander. ..Wo soll das noch hinführen?

Mit der entsprechenden Rechen-Power im Rücken zeigt Electronic Arts was am Home-Computer alles möglich ist.

Seite **118**

GAME BOY

Adventure Isle 281
 Alien 383
 Avenging Spirit82
 Godzilla81
 Litti's Summer Sports82
 Populous80
 Splitz80

SUPER NES

Alien vs. Predator84
 Battletech85
 Bazooka Blitzkrieg86
 Bulls vs. Lakers86
 Cool World87
 Hit the Ice94
 NBA Basketball88
 Pugsleys Scavenger Hunt91
 Shanghai II90
 Spacefootball89
 Uncharted Waters88
 Valis IV91
 Valken92
 Warpspeed93

MEGA DRIVE

Clue100
 Double Dragon 3101
 Edono97
 Ex Mutant104
 Fatal Fury102
 G-Loc110
 Hit the Ice96
 James Bond - The Duel100
 Monopoly107
 Muhamed Ali Boxing98
 NBA Basketball96
 PGA-Tour Golf II112
 Shadow of the Beast 2106
 Splatterhouse 3113
 Tyrants108



Body Blows
 Prügel-Action auf dem Amiga

Seite **18**



Ultima VII -
 The Serpent Isle
 Fehlerkorrektur geglückt!

Seite **20**



Fatal Fury
 Eine NEO GEO-Umsetzung für das Mega Drive

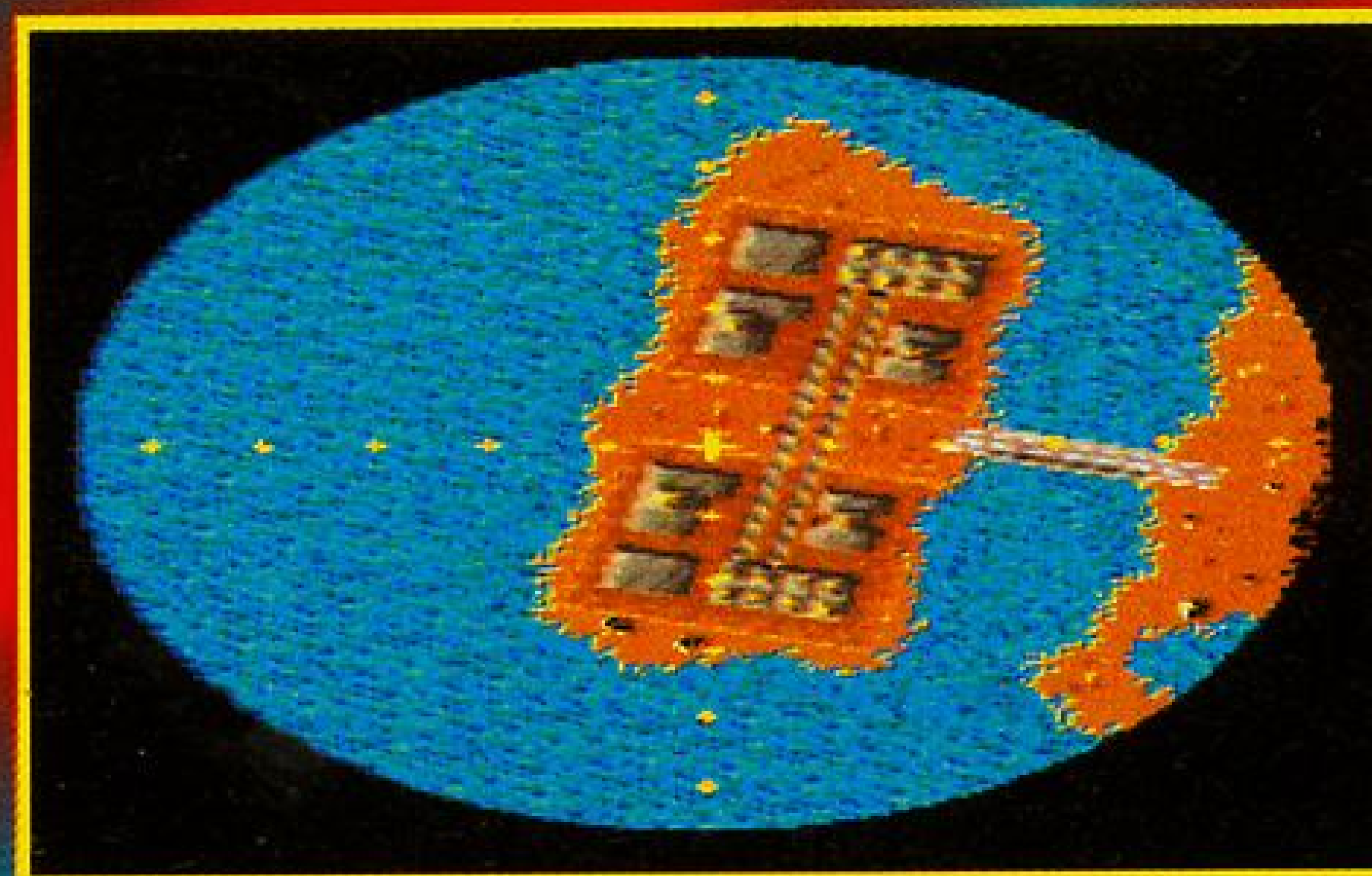
Seite **102**

ECTS-London



Der Mega Messe-Bericht

Seite **14**



Battletech
 Die Roboter im 3D-Rausch.



Seite **84**

Vielfältig zeigen sich die Newcomer von NEO bei ihren Produkten. Veröffentlichten sie erst kürzlich mit Whale's Voyage eine ansprechende Rollenspiel-Wirtschaftsimulations-Mixtur, so steht nun mit Apano Sin ein reinrassiger Actionknaller für den Amiga kurz vor der Veröffentlichung.

Programmierer an den japanischen Konkurrenzprodukten. Sicherlich werden sie grafisch Konamis Super-NES-Knaller Axelay nicht das Wasser reichen können, was sich aber in der aktuellen Version grafisch abspielt ist schon eines Lobes würdig.

Ein spektakuläres Intro wartet schon mit tollen Effekten auf. In kleinen Windows laufen vollständig animierte Sequenzen ab, welche die Geschichte des Spiels erzählen. Besonders aufregend ist ein atemberaubender 3D-Zoom, der über ein Riesenraumschiff führt, auch wenn er nur wenige Sekunden dauert. Dieser Zoom wurde nicht etwa berechnet, sondern Bild für Bild einzeln gezeichnet. Der Effekt ist einfach toll gelungen. Für die Qualität der musikalischen Untermalung bürgt der Name Hannes Seifert. Sphärische Klänge und beeindruckende Effekte erzeugen die richtige Atmosphäre. Mehr zu dem CD-Projekt von Hannes gibt es im



aussehen läßt. Nachzählen konnte ich jedoch die Farben beim besten Willen nicht. Ein technisches Kabinettstückchen par excellence haben sich die Programmierer bei der normalerweise lästigen Nach-

Gegner bereitet mir allerdings schon mehr Kopfzerbrechen. Meist hat man es mit ein paar größeren und vielen kleinen Bleheimern zu tun, die dummerweise auch noch ihr Verhalten untereinander abstimmen. Hat man vielleicht einen Gegner ausgetrickst, so kann man sich sicher sein, daß der andere von diesem Vorfall Kenntnis genommen hat. Am Ende eines Levels wartet natürlich noch ein extragroßer Obermottz, der schon mal einen ganzen Bildschirm einnehmen kann. Die Animationen aller Sprites sind absolut fließend geworden. Alleine 92 Sprites gibt es für das eigene Raumschiff. Ein extra-aufwendiges Waffensystem soll den Kampf gegen den Gegner ein bißchen aussichtsreicher machen. Weiterhin zeugen Details wie abschaltbare Scoreanzeigen und Unterstützung von Joysticks mit mehreren Buttons von durchdachter Arbeit. Im Juli sollten wir eine reviewfähige Testversion erhalten, die Euch über die endgültigen Qualitäten Aufschluß geben wird. (hi)

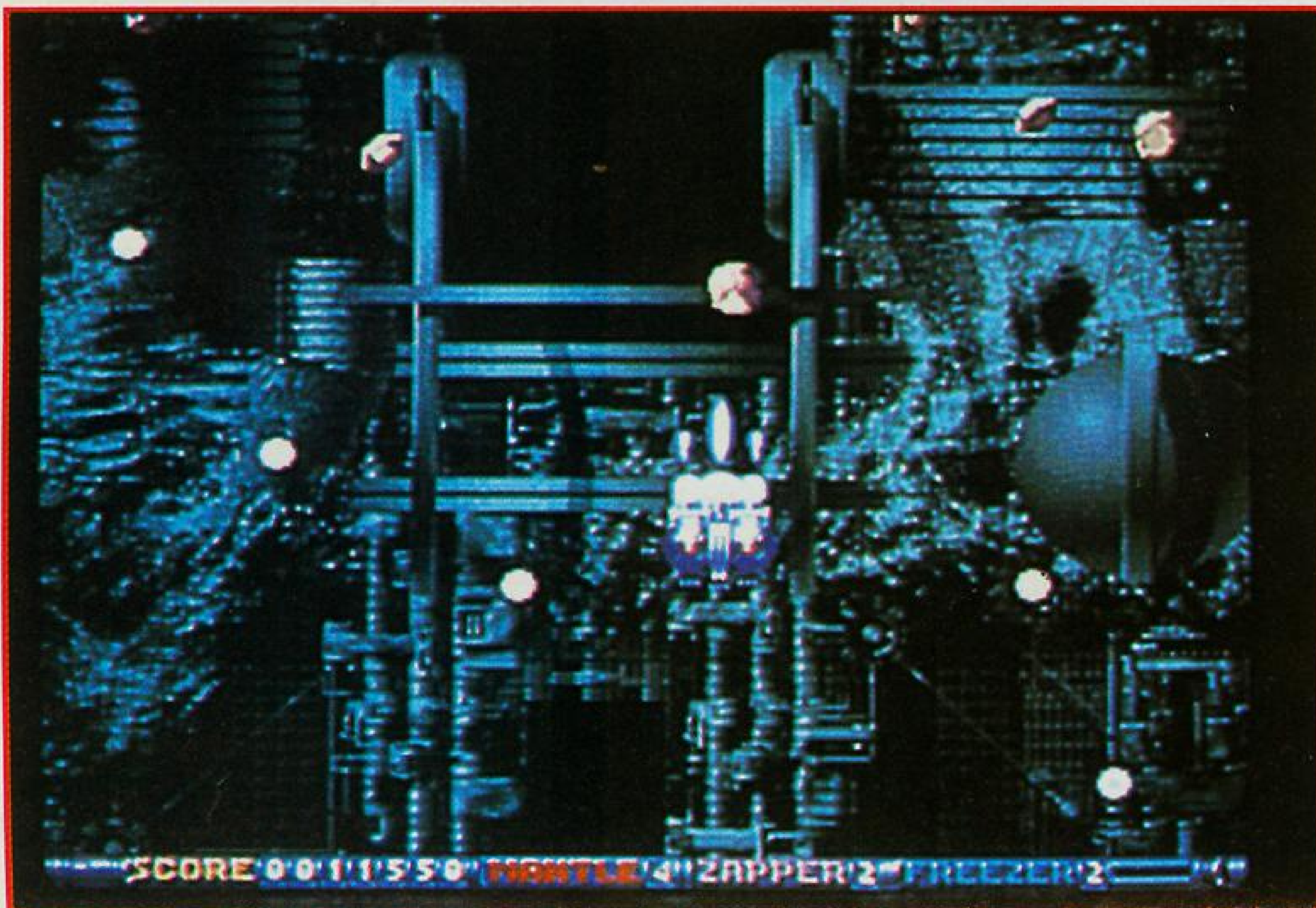
APANO SIN

Unser liebster Action-Spiel-Computer wurde in der letzten Zeit nicht gerade mit reinrassigen Vertikalscrollern überschüttet. Das letzte Spiel in dieser Richtung, an das ich mich erinnern kann, war Lethal Xcess von Eclipse. Um so dankbarer dürfen wir den österreichischen Programmierern von Level One sein, die im Auftrag von NEO an diesem technischen Glanzstück arbeiten. Mittlerweile befinden sich die Jungs in der Endphase der Entwicklung und tüfteln schon an den letzten Feinheiten, die bei Actionspielen von besonders großer Bedeutung sind. Das Leveldesign, das Gameplay und die technischen Features werden noch einmal ausführlich auf Schwachstellen abgeklopft und überarbeitet. Spielerisch orientieren sich die

Kasten zu lesen. Das eigentliche Spiel verzichtet auf allzu großen spielerischen Schnickschnack und präsentiert sich als reinrassiges Shoot 'em Up im Stil von Wings Of Death, Xenon II oder Swiv. Ein kleines, selbstverständlich ausbaubares Raumschiff darf gesteuert werden, wobei die Grafik von oben nach unten scrollt. Das Scrolling gibt dabei den Blick auf die farbenprächtigsten Grafiken frei, die der Monitor eines Amigas je darstellen durfte. Zunächst hielt ich die Mitteilung aus der Presseinformation für einen verspäteten Aprilscherz. Jedoch mußte ich mit meinen eigenen Augen sehen, daß sich tatsächlich unzählig viele Farben auf dem Screen breit machten. Es sollen übrigens an die zweitausend Farben sein, was sogar manches Mega Drive-Shoot 'em Up blaß

lade-Zeremonie einfallen lassen. Schon während man noch spielt wird auf die Diskette zugegriffen, womit sich eigentlich keine Wartezeiten während der einzelnen Levels ergeben dürften. Die nachzuladende Grafikmenge ist gewaltig. Fünf Megabyte an Grafik und Sound wurden für die einzelnen Levels kreiert, die auf insgesamt vier Disketten Platz finden werden. Hannes Seifert schuf ein neuartiges Soundsystem, das nicht weniger als 14 Kanäle für die Ausgabe benutzt. Mit spektakulären Digi-Effekten und treibenden Beats dürfte sich eigentlich die richtige Atmosphäre einstellen. Bei der Gestaltung der Levels hat man sich natürlich auch noch etwas komplett Neues einfallen lassen. Werden die Gegner in anderen Shoot 'em Ups in fest abgelegten Formationen auf den Screen bestellt, so hat man es nun mit einer abwechslungsreicheren Variante zu tun. Die Gegner werden per Zufallsystem auf den Screen gebracht, und huschen anschließend per künstlicher Intelligenz unserem Raumschiff hinterher. Deren IQ liegt zu Beginn des Spieles glücklicherweise nur knapp über dem Niveau eines Hausschweins. Die Anzahl der herumschwirrenden

Hier kommt ein echtes Sahnestück auf alle Amiga-User zu.

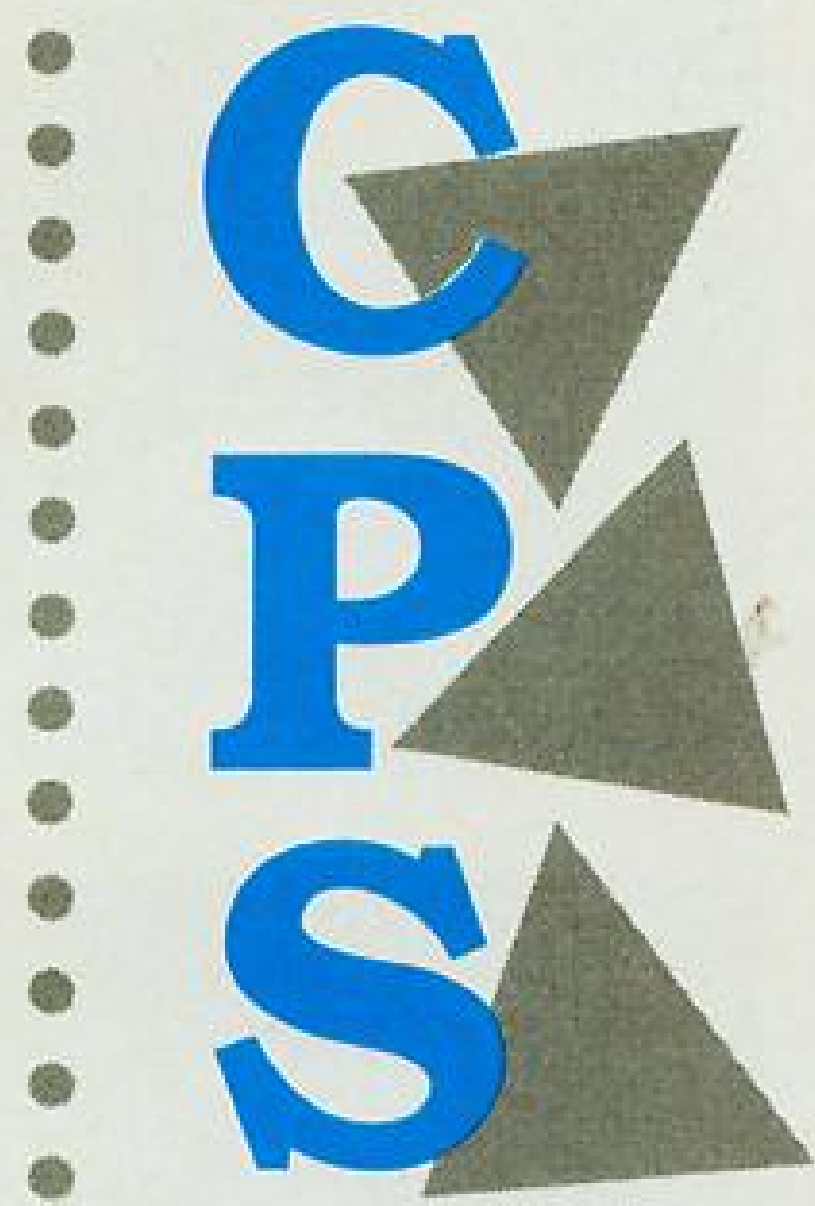


NEOs CD-PROJEKT

Wien konnte sich spätestens mit 'Raumschiff Edelweiß' als Dance-Hit-Hochburg etablieren. Was liegt also näher, als ein eigenes CD-Projekt auf die Beine zu stellen. Im Leeds Studio produzieren Hannes Seifert und Oliver Letzt gerade den Soundtrack zu Whale's Voyage. Bei der ersten Auskoppelung handelt es sich um einen Mix der PC-Titelmusik und der Amiga/PC-Soundeffekte. Die erste Single soll im Juni von einem großen Label veröffentlicht werden, während das Album mit dem kompletten Soundtrack gegen Ende des Sommers erscheinen soll. Der frühe Rohmix, den mir Hannes Seifert in London auf der ECTS übergab, muß sich keinesfalls hinter den aktuellen Chart-Breakern verstecken. Wir halten die Ohren für Euch offen!

AUDIO BLASTER 2.5

Achtung!
Echter CPS-Sound
hat einen
neuen Namen:



Digitales Aufzeichnen und Abspielen von Naturklängen, Musik, Sprache in mono. Sampling Rate bis 44.1 kHz beim Abspielen oder 23 kHz beim Aufzeichnen. FM-Musiksynthesizer mit 11 Stimmen. Bass- und Höhen-Filter. MIDI Interface, Joystick-Port, Panasonic und Mitsumi CD ROM Interface, Ausgangsverstärker. Konfiguration per Software. Mitgelieferte Software: VOC 386 Pro Sample-Editor, Allegro Kompositionsprogramm (eingeschränkte Version), Talking Blaster junior, CD ROM Disc mit HSC Interactive Präsentationsprogramm (No Save Version), Sounds, Demos, Bilder. Software und Handbuch in deutsch.

Riders On The Storm

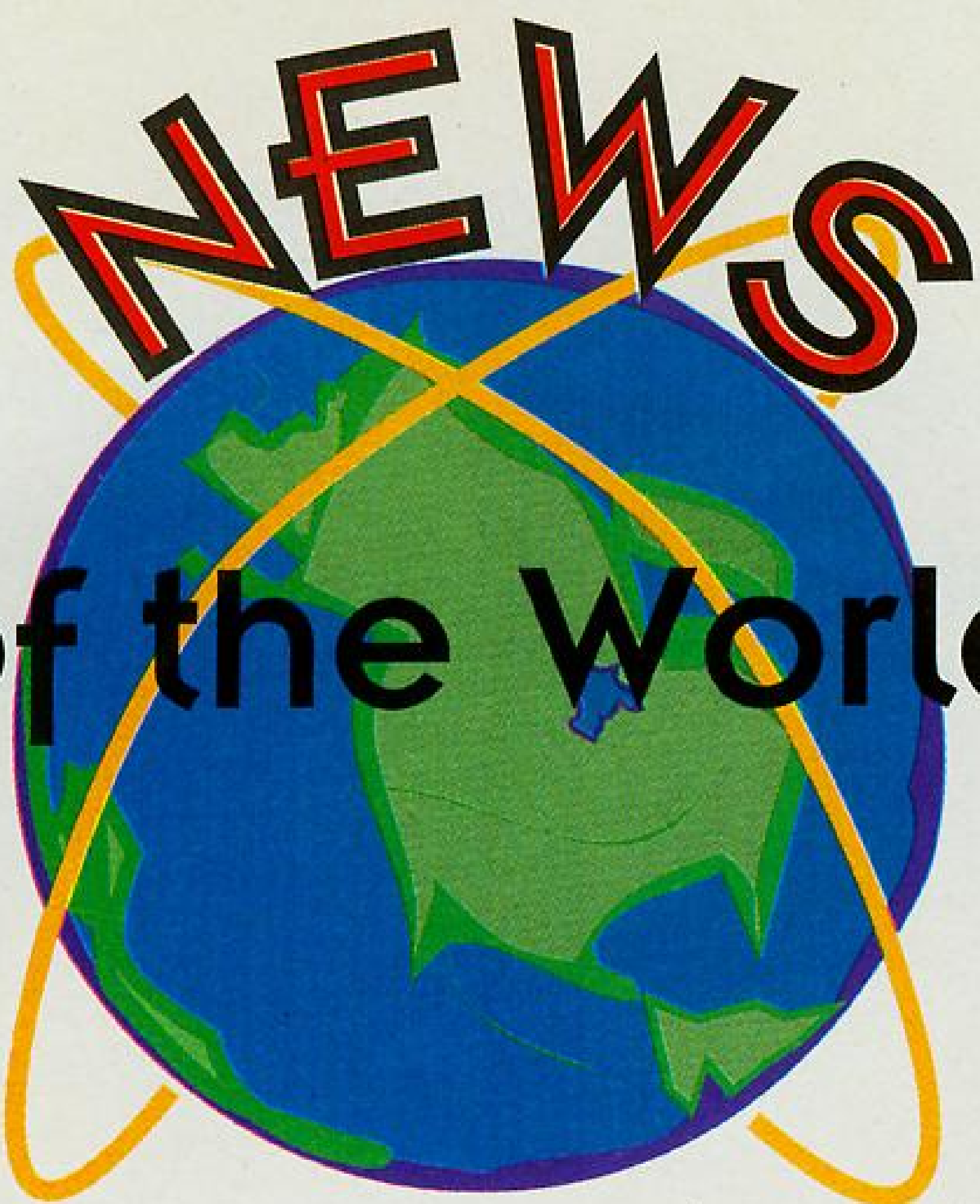
Mit der AUDIO BLASTER 2.5 fliegen Ihnen Töne um die Ohren, die Sie von Ihrem PC bisher nicht gehört haben. Endlich klangvolle „Hörspiele“ für die Spiele-Freaks, denen das „Gekrächze“ und „Gepiepse“ auf die Nerven geht! Durch das CD-ROM Interface ermöglicht die AUDIO BLASTER 2.5 den Anschluß eines CD-ROM Laufwerkes. Das macht Ihren Computer zum wohltemperierten PC, auf dem die „Doors“ genauso gut klingen wie Beethoven, Miles Davis, Whitney Houston oder die „Red Hot Chily Peppers“. Selbstverständlich mit umfangreicher Software und Handbuch in wohlklingender deutscher Sprache.

Wenn das nicht Musik in Ihren Ohren ist!

CPS Computer Distribution GmbH
Postfach 70 03 24, 2000 Hamburg 70
Tel.: 040/656 99 8-0, Fax.: 040/656 79 69
ACTOR Mailbox: 040/656 69 61

Schweiz:
Wyrsh Trading AG
Grossmatte 30, 6014 Littau/Luzern
Tel.: 041/57 49 57, Fax.: 041/57 30 85

Schweiz:
Wyrsh Trading SA
189 route de veyrier, 1234 Vessy
Tel.: 022/784 33 83, Fax.: 022/784 28 66



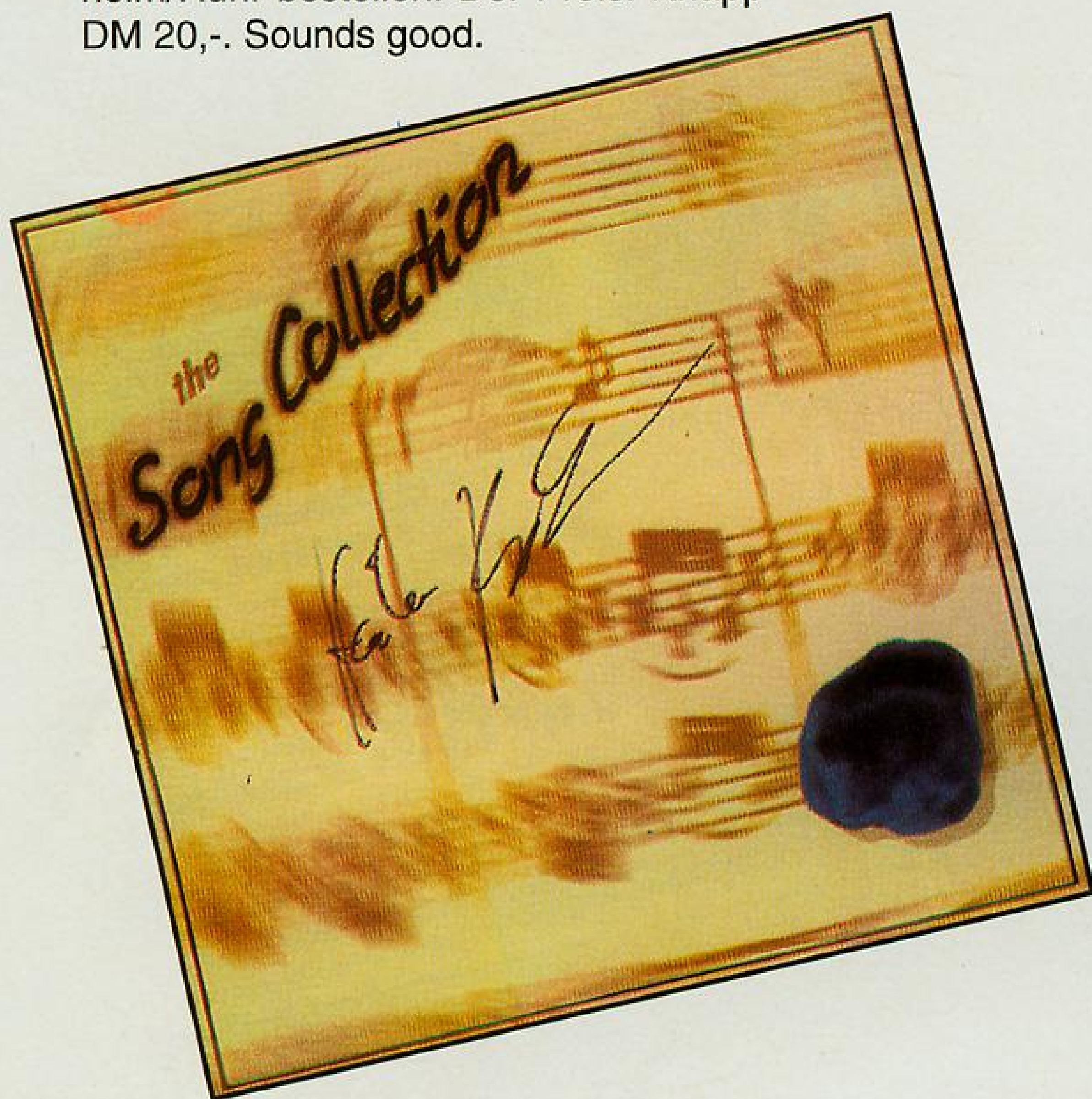
of the World

NEWS ... NEWS ... NEWS ... NEWS ... NEWS ... NEWS ...
 von Thorsten Szameitat

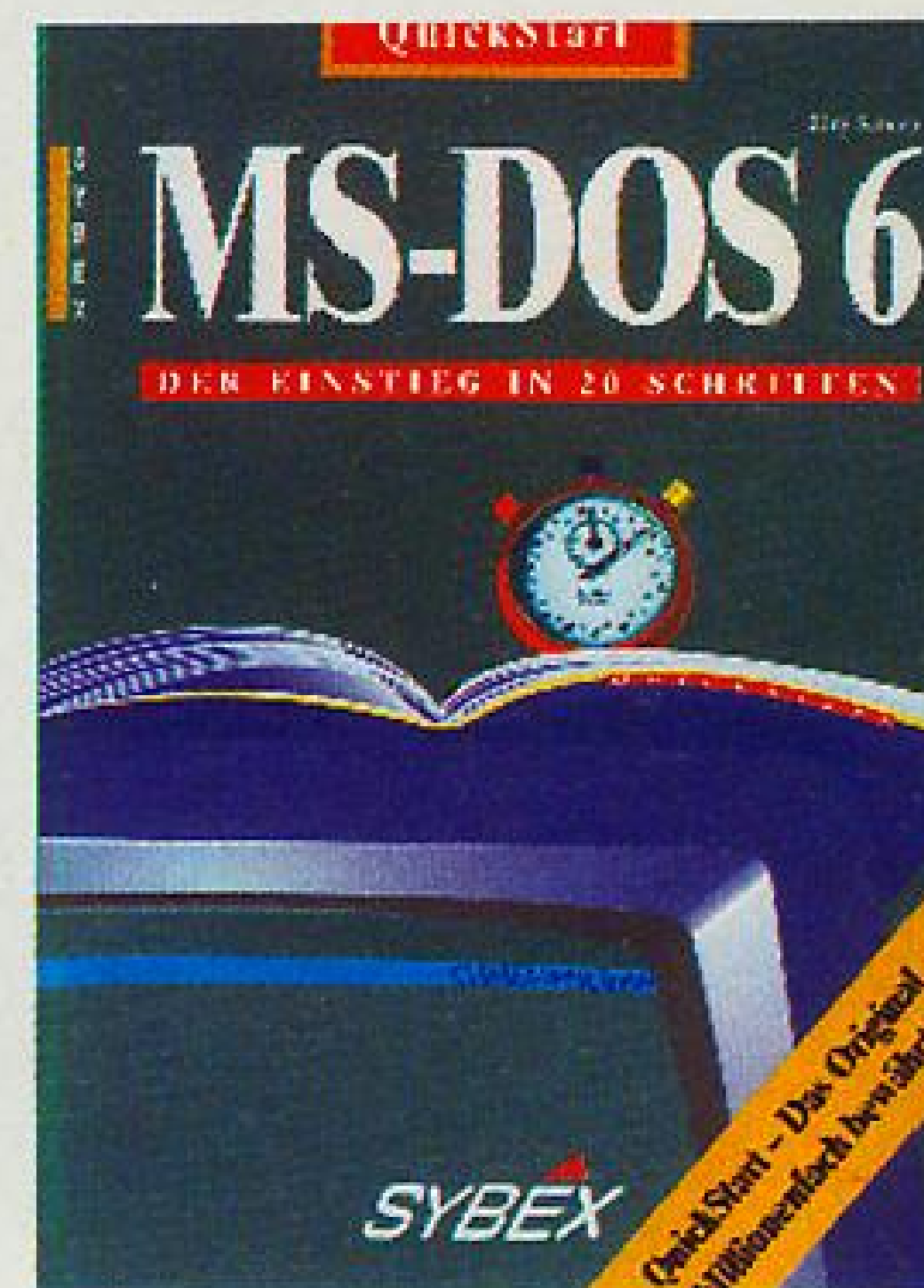
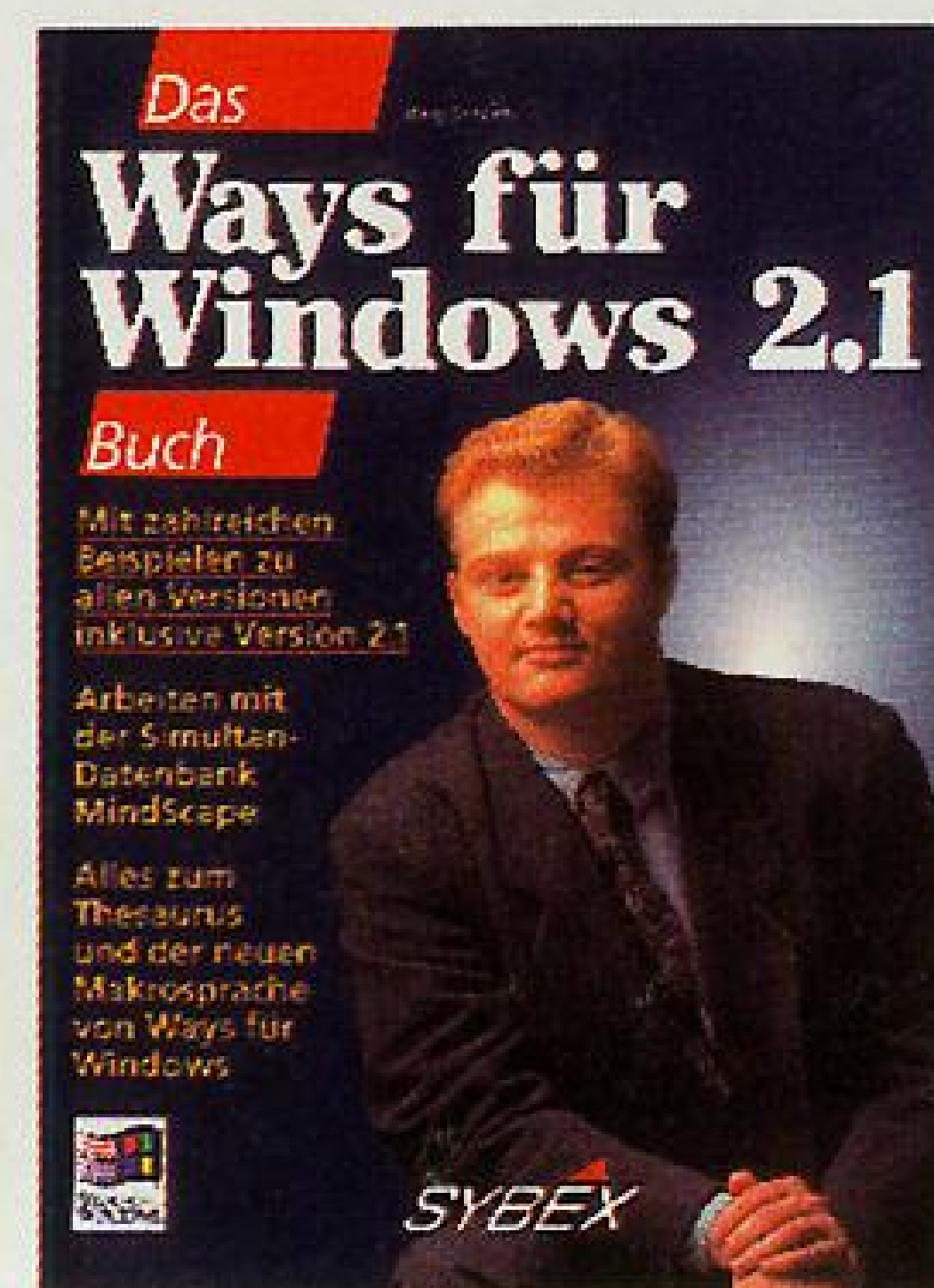
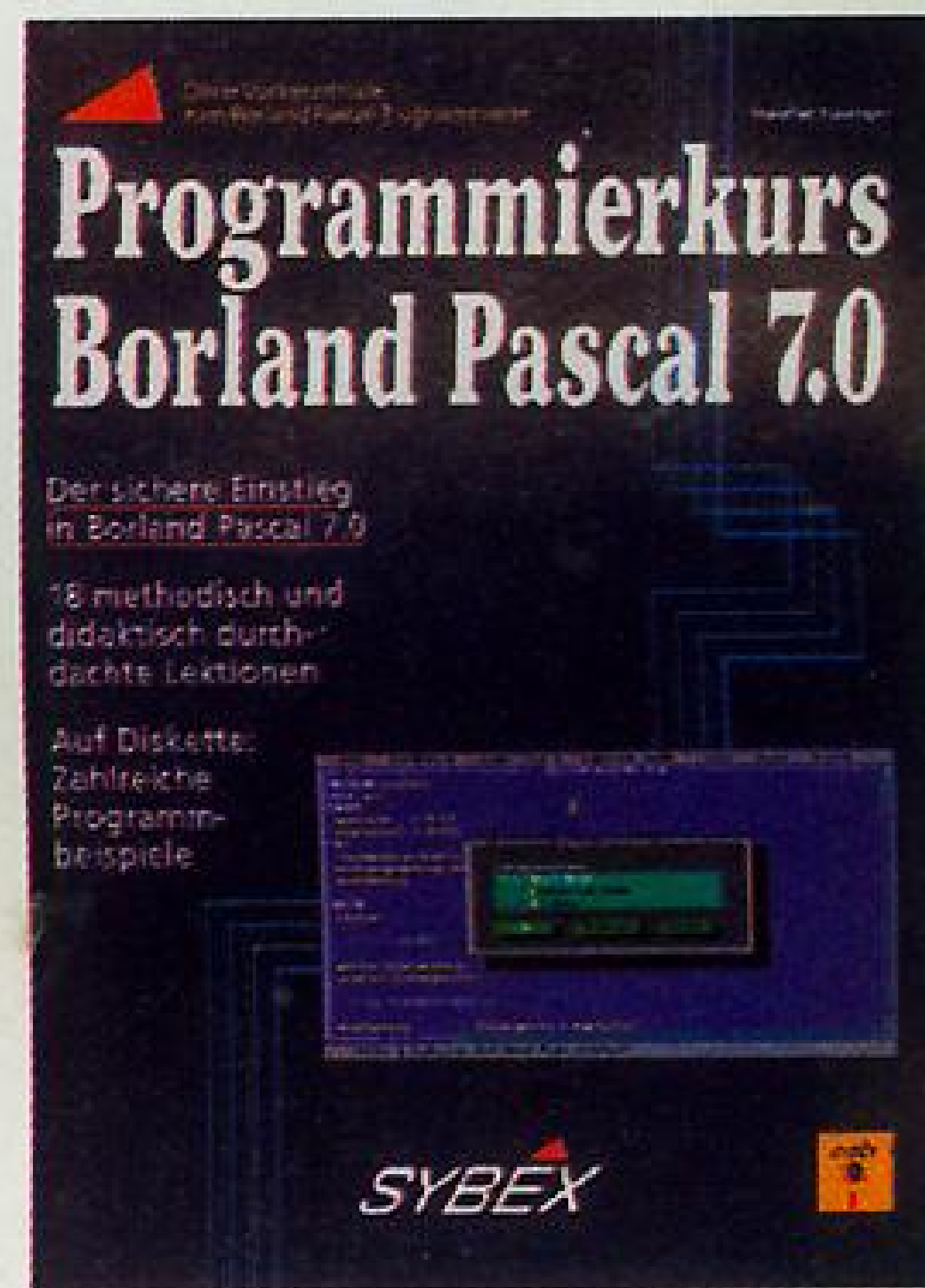
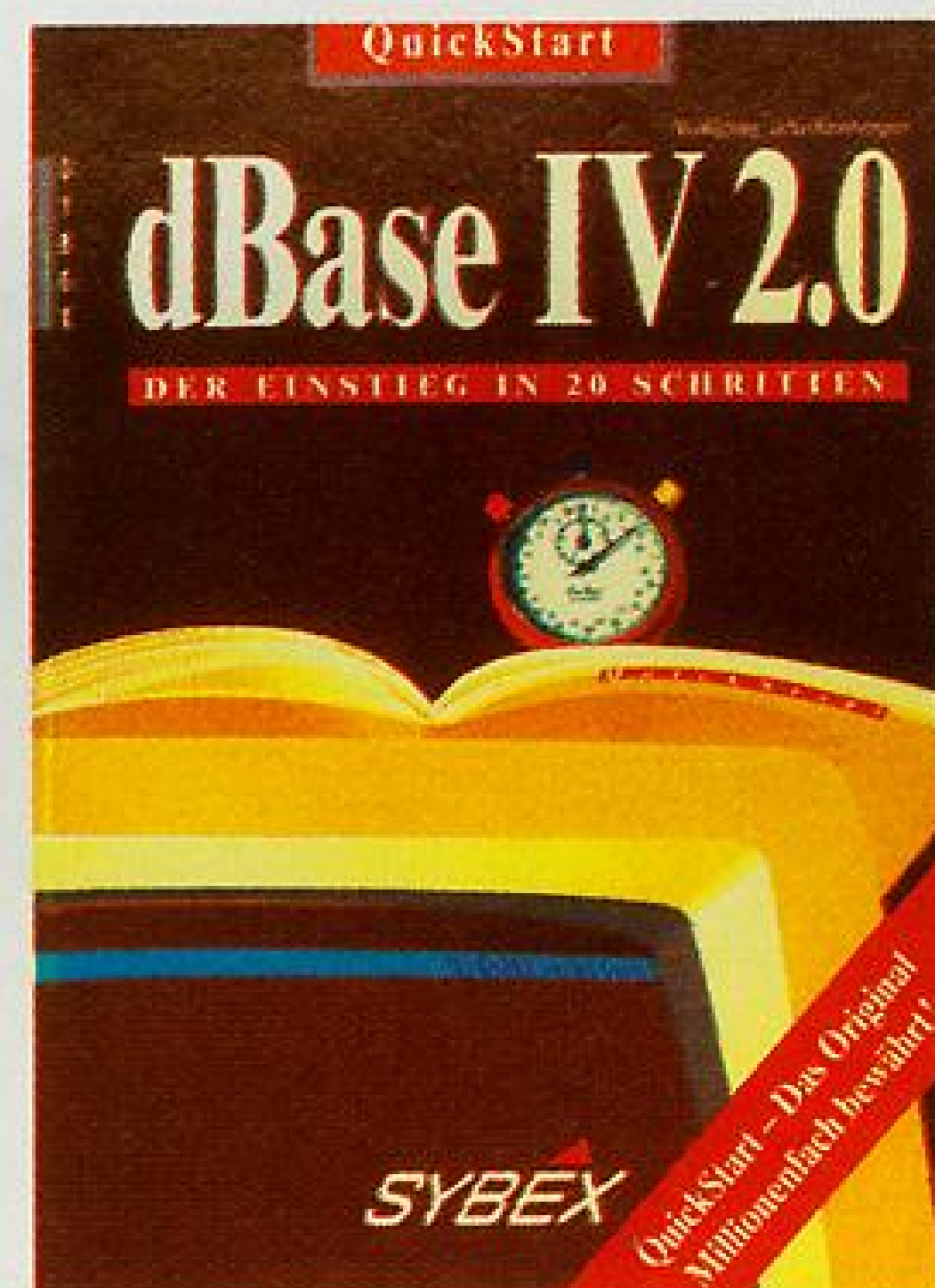
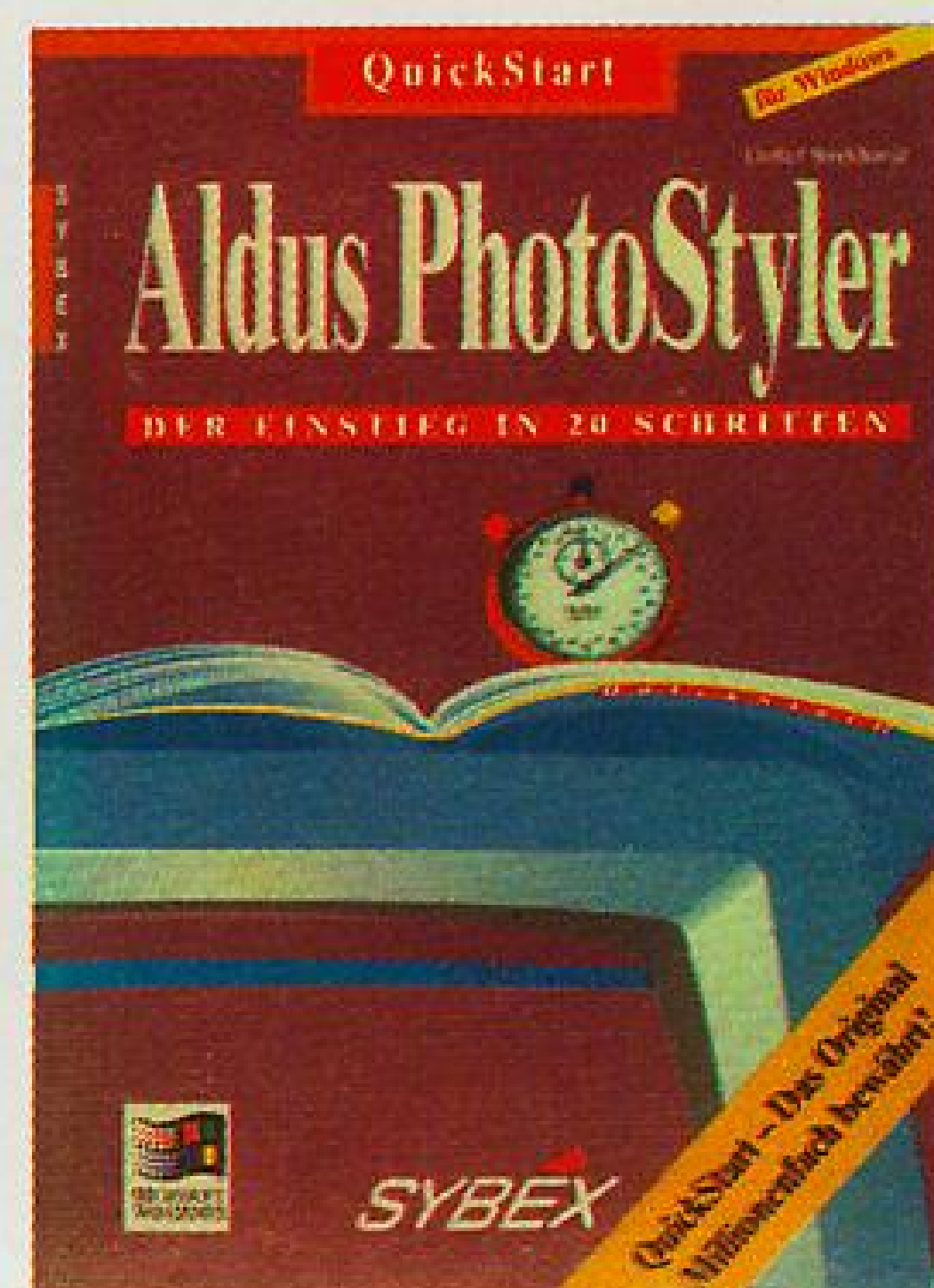
Neues für den Bücherschrank

Blue Byte Sound

Ihr wolltet schon immer einmal den digitalen Klängen der Historyline folgen oder zu Ugh den Dancefloor wienern? Kein Problem, ab sofort könnt Ihr Euch die "Song Collection" von Haiko Ruttman, mit insgesamt sechs Titeln, direkt bei Blue Byte, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr bestellen. Der Preis: Knapp DM 20,-. Sounds good.

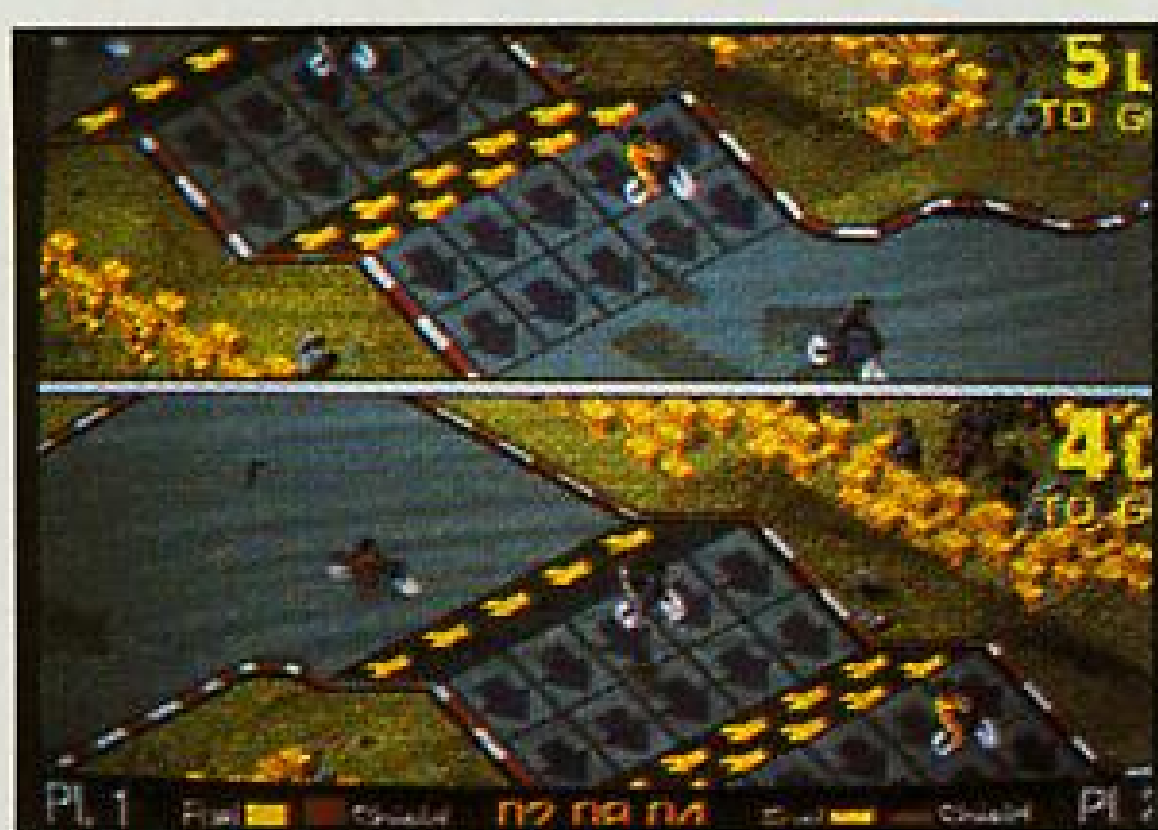
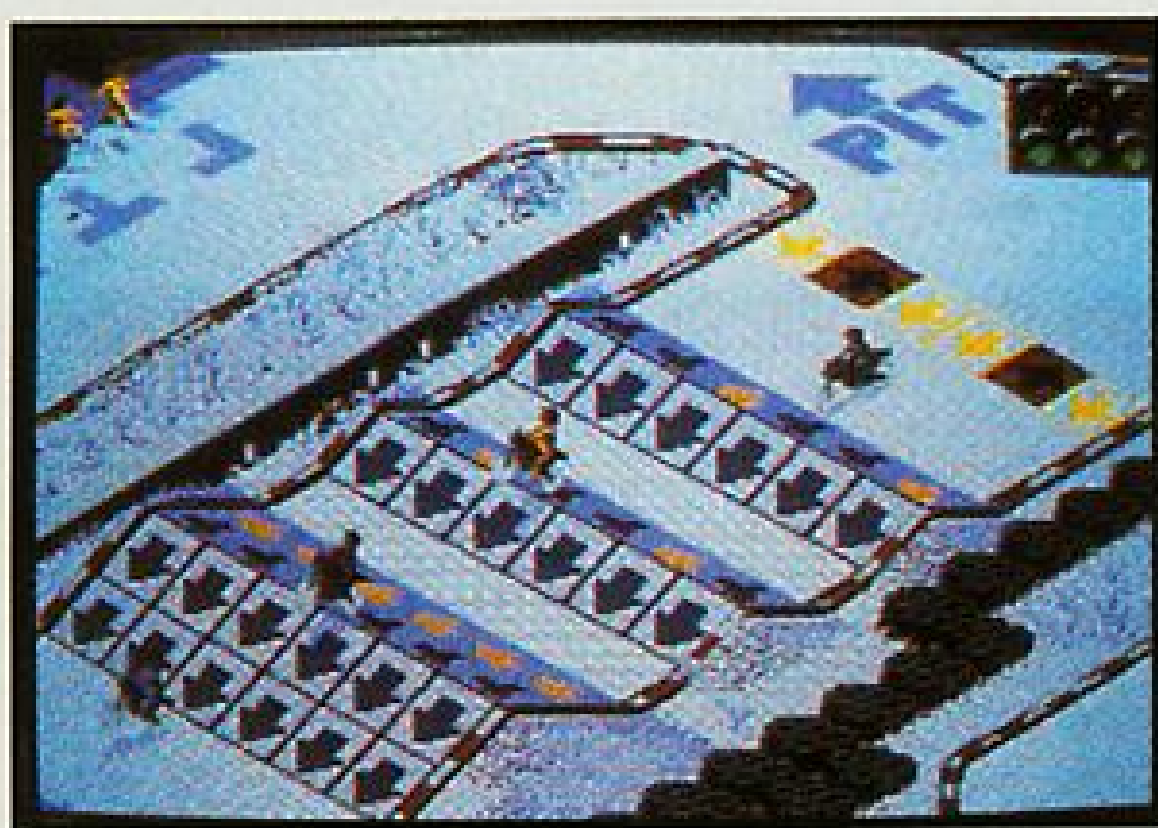


Sybex füllt den Bücherschrank. Unter den Neuerscheinungen dieses Monats befinden sich unter anderem der vorprogrammierte Bestseller: MS-DOS 6 von Jörg Schieb, welches sich auf über 1.100 Seiten mit der neusten Dos-Version beschäftigt. Eine ausführliche Einführung in alle Neuheiten und "Geheimnisse" von Nr. 6. Wer sich intensiver mit Corel Draw! 3.0 beschäftigen möchte, für den gibt es nun das Buch "Corel Draw! 3.0 sofort einsetzen", mit dem es dem Anwender leichter gemacht wird, sich mit den Grundzügen und Einsatzmöglichkeiten des Programmes vertraut zu machen. Ebenfalls auf schnellen Durchblick programmiert sind die "Schnelleinsteiger Bücher" "dBase IV 2.0", "Aldus PhotoStyler" und "MS-DOS 6". Für je knapp DM 20,- erhält man eine leicht verständliche, in 20 Stufen aufgebaute Einführung zu den jeweiligen Themen. Und auch das Buch "Ausgerechnet Windows" läßt sich der Rubrik "Hilfe zur Selbsthilfe" zuordnen. Das gleiche Thema, allerdings etwas ausführlicher, wird in "Ways für Windows 2.1" erörtert. Wer es dann doch lieber etwas "tiefergehend" möchte, dem seien die Bücher "Programmierkurs Borland Pascal 7.0" und "Object Windows mit C++" empfohlen. Methoden und Lösungshilfen stehen dabei im Vordergrund. Zu einigen der genannten Bücher erhält man Begleitdisketten, die den Inhalt softwaretechnisch unterstützen und die direkte Umsetzung des Beschriebenen erleichtern.



Thierry Magnaldi Rally Cross

Motorräder sind für Euch das Größte? Dann dürftet Ihr an "Thierry Magnaldi Rally Cross" Euren Spaß haben. Auf den verschiedenen Rennstrecken, die Euch auf dem Amiga mit 50 Bildern pro Sekunde vermittelt werden, könnt Ihr dann dem berühmten Paris Dakar-Fahrer nachzueifern. Eine Vielzahl verschiedener Hindernisse erschweren den Weg an die Spitze.



Bestellannahme

Montag - Freitag 8 - 18 Uhr
 Samstag 9 - 13 Uhr
Telefon: 0581 - 5006
Telefax: 0581 - 14461

INTER SOFT

TOP TEN PC

1. X-Wing	DA	89,50
2. Comanche	DV	89,50
3. Indiana Jones 4	DV	89,50
4. History Line 1914-1918	DV	81,50
5. Ultima Underworld 2	DA	77,50
6. F 15 Strike Eagle 3	DA	87,50
7. Der Patrizier	DV	83,50
8. Links 386 Pro	DA	83,50
9. Sherlock Holmes	DV	83,50
10. Airbus A 320	DV	89,50

NEUHEITEN PC

Abandoned Places 2	DV	82,50
Balance	DV	41,50
Battle toads	DA	55,50
Buzz Aldrin's Race into Space	DA	87,50
Eishockey Manager	DV	70,50
Hired Guns	DA	82,50
Liberation-Captive 2	DA	63,50
Mac Donalds Land	DA	55,50
Patriot	DA	76,50
Pinball Dreams	DA	59,50
Ringworld	DA	70,50
Sensible Soccer 92/93	DA	59,50
Serpent Isle (Ultima 7-Teil 2)	DA	87,50

TOP TEN Amiga

1. Lemmings 2	DA	65,50
2. Indiana Jones 4	DV	83,50
3. History Line	DV	81,50
4. Wing Commander	DV	67,50
5. Der Patrizier	DV	72,50
6. Das schwarze Auge	DV	75,50
7. Bundesliga ManagerPro 2.0	DV	72,50
8. Monkey Island 2	DV	83,50
9. Civilization	DV	75,50
10. Sensible Soccer 92/93	DA	55,50

NEUHEITEN AMIGA

A - Train	DV	98,50
Arabian Nights	DA	a.A.
Combat Air Patrol	DA	83,50
Creepers	DA	a.A.
Dragon's Lair 3	DA	87,50
Desert Strike	DA	a.A.
Eishockey Manager	DV	74,50
Football Manager III	DV	80,50
Gunship 2000	DA	77,50
Kings of Adventure	DA	a.A.
Ragnarok	DV	92,50
Star Trek	DV	a.A.
Super Frog	DA	55,50
Universal Monsters	DA	a.A.

PC

1 8 6 9	DV	89,50
Air Traffic Control	E	83,50
AV 8 B Harrier Assault	DA	95,50
Burning Steel	DV	83,50
Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50
Campaign	DA	72,50
Car + Driver	DA	75,50
Civilization	DV	87,50
Comanche	DV	88,50
Dark Seed 1,5	DV	71,50
Das schwarze Auge	DV	80,50
Dune 2	DA	65,50
Erben des Throns	DV	78,50
F 16 Falcoon 3.0	DA	87,50
Formula One Grand Prix	DA	87,50
Humans	DA	60,50
Inca	DV	89,50
Jimmy White Snooker	DA	65,50
K G B	DV	64,50
Lemmings 2	DA	81,50
Lethal Weapon	DA	71,50
Monkey Island 2	DV	83,50
Nigel Mansell	DA	77,50
On the Road	DV	66,50
Rail Road Tycoon	DV	86,50
Star Trek	DV	69,50
Task Force 1942	DA	87,50
The Legend of Myra	DA	83,50
Transarctica	DV	55,50
Valhalla	E	64,50
Ween	DV	89,50
Wayne Gretzky 3	E	79,50

PREISLISTEN - AUSZUG

Jetzt auch Ladenlokal

Gr. Liederner Str. 27
 3110 Uelzen

NICE PRICE PC

Contraptions	DA	46,50
D- Generation	DA	47,50
Das Boot	DA	46,50
Dynablarter	DA	69,50
Heart of China	DV	49,50
International Eishockey	DA	30,50
Mech Warrior	E	59,50
Racing Masters	DA	43,50
Shadowlands	DA	35,50
4-D-Sports Boxing	DA	32,50

NICE PRICE Amiga

Air Support	DA	53,50
Apidya	DA	51,50
Archer Mac Leans Pool	DA	49,50
Birds of Prey	DA	72,50
Captain Planet	DA	35,50
D-Generation	DV	45,50
Edd the Duck	E	29,50
Excalibur	DA	31,50
F16 Combat Pilot	DA	29,50
Ghostbusters 2	E	31,50
Over the Net	DA	29,50
Panza Kick Boxing	DA	35,50
Red Zone	DA	54,50
Zool	DV	53,50

Amiga

1 8 6 9	DV	72,50
Air Warrior	DA	72,50
Airbus A 320	DA	89,50
Assassin	DA	55,50
Battle Team	DA	69,50
Campaign	DV	66,50
Epic	DA	65,50
Formula One Grand Prix	DA	75,50
Harrier Assault AV8B	E	64,50
Hexuma	DV	83,50
Humans	DA	60,50
Jimmy White Snooker	DA	60,50
Kings Quest 5	DV	62,50
Nigel Mansell 6P	DA	55,50
No second Price	DA	58,50
Oil Imperium	DA	26,50
Pacific Island	DA	67,50
Pinball Fantasies	DA	60,50
Piracy on the High Seas	E	58,50
Populous 2	DA	64,50
Project X	DA	59,50
Railroad Tycoon	DV	73,50
Secret of Monkey Island 2	DV	83,50
Sensible Soccer 92/93	DA	52,50
Space Crusade	DA	59,50
Special Forces	DA	75,50
Streetfighter 2	DA	59,50
Troddlers	DA	55,50
Zak Mac Kracken	DV	42,50

SPIELE-SAMMLUNGEN PC

Air Commander (Apache Strike, F 14 Tomcat, F 15 Strike Eagle, F 16 Combat Pilot, Fighter Bomber + Mission Disk)	DA	72,50
Bard's Tale Trilogy (Bard's Tale 1, 2 und 3)	DA	75,50
Fantastic Worlds (Pirates, Populous, Realms, Wonderland)	DA	82,50
PC Hits (Indiana Jones 3, Meniac Mansion, Zak McCracken)	DV	79,50
Ultima Trilogy 2 (Ultima 4, 5 und 6)	DA	76,50

LOW BUDGET PC

Berlin 1948	DA	26,50
Budokan	DA	32,50
Go for Gold	DA	29,50
Heroes of the Lance	DA	29,50
Imperium	DA	32,50
Jack Nicklaus Golf	E	28,50
Lombard Rac Rallye	E	28,50
North vs. South	E	33,50
Oil Imperium	DV	25,50
Populous	DA	29,50
TV-Sports Boxing	DA	29,50

AMIGA

1. Dream Team (Simpsons, WWF 1, Terminator 2)	DA	53,50
2. Fantastic Worlds (Populous, Realms, Wonderland, Pirates) (Megalomania)	DA	78,50
3. Super Heroes (Last Ninja 2, Indiana Jones, Strider 2, James Bond, der Spion, der mich liebte)	DA	65,50

AMIGA

4-D Sports Boxing	DA	29,50
Bard's Tale 3	DA	29,50
Berlin 1948	DV	29,50
California Games	DA	28,50
Double Dragon	DA	29,50
F 1 Tornado	DA	29,50
M.U.D.S.	DA	29,50
Outlands	DA	29,50
Pinball Magic	DA	28,50
Striker	DA	29,50
Turrican 2	DA	28,50
Wing Commander	E	32,50

Irrtum und Druckfehler vorbehalten

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

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS 9,- DM und Postnachnahme 8,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Ausland Vorkasse 15,- DM, Gesamtpreisliste kostenlos, Händleranfragen erwünscht

AB 300,- DM VERSANDKOSTENFREI!

INTER SOFT

GmbH

Postfach 19 32 - 3110 UELZEN

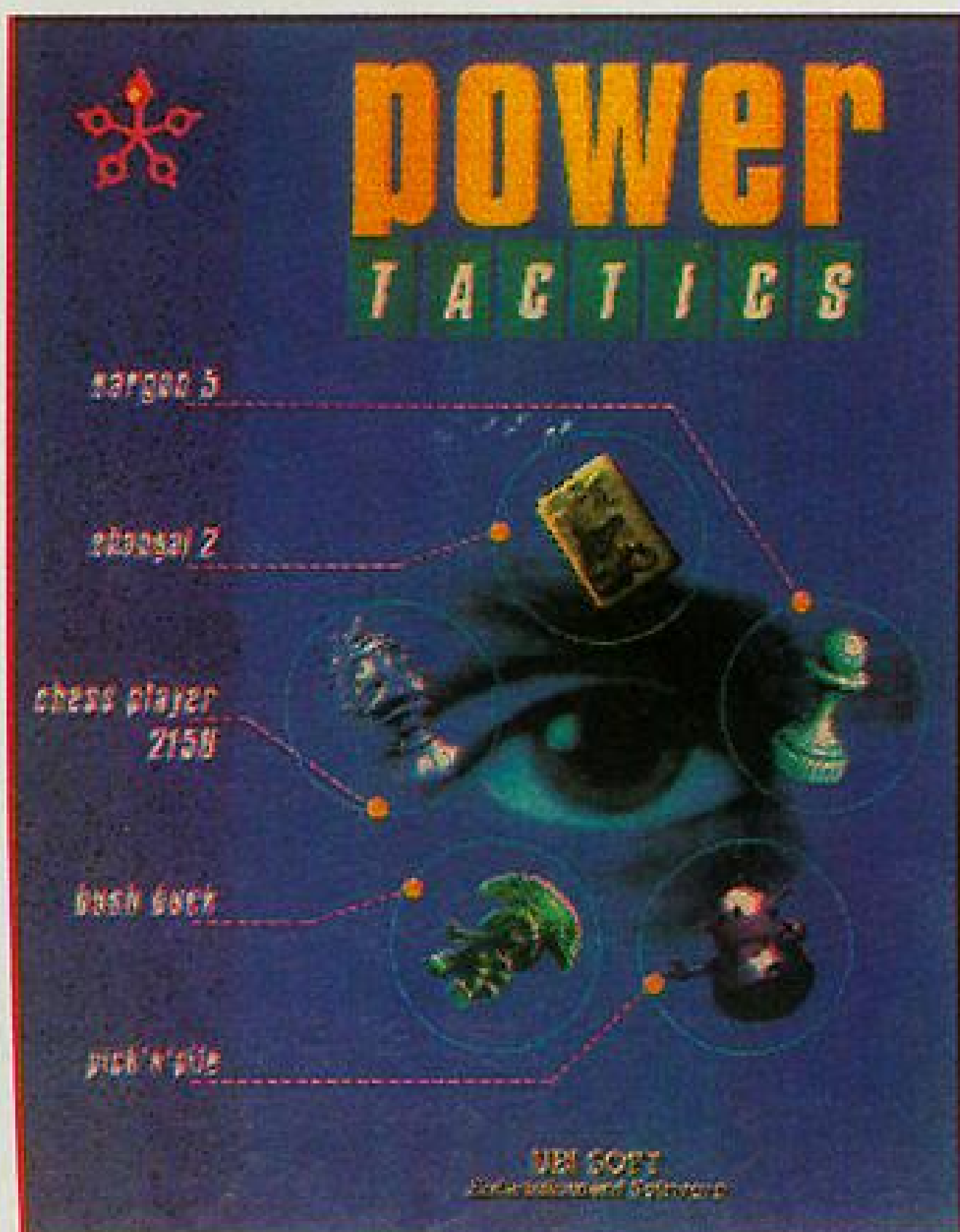
Brandheiß

Rechtzeitig für die News erreichten uns auch noch die ersten Bilder zu "Eye of the Beholder 3" und Lollypop. Laßt sie einfach auf Euch wirken.



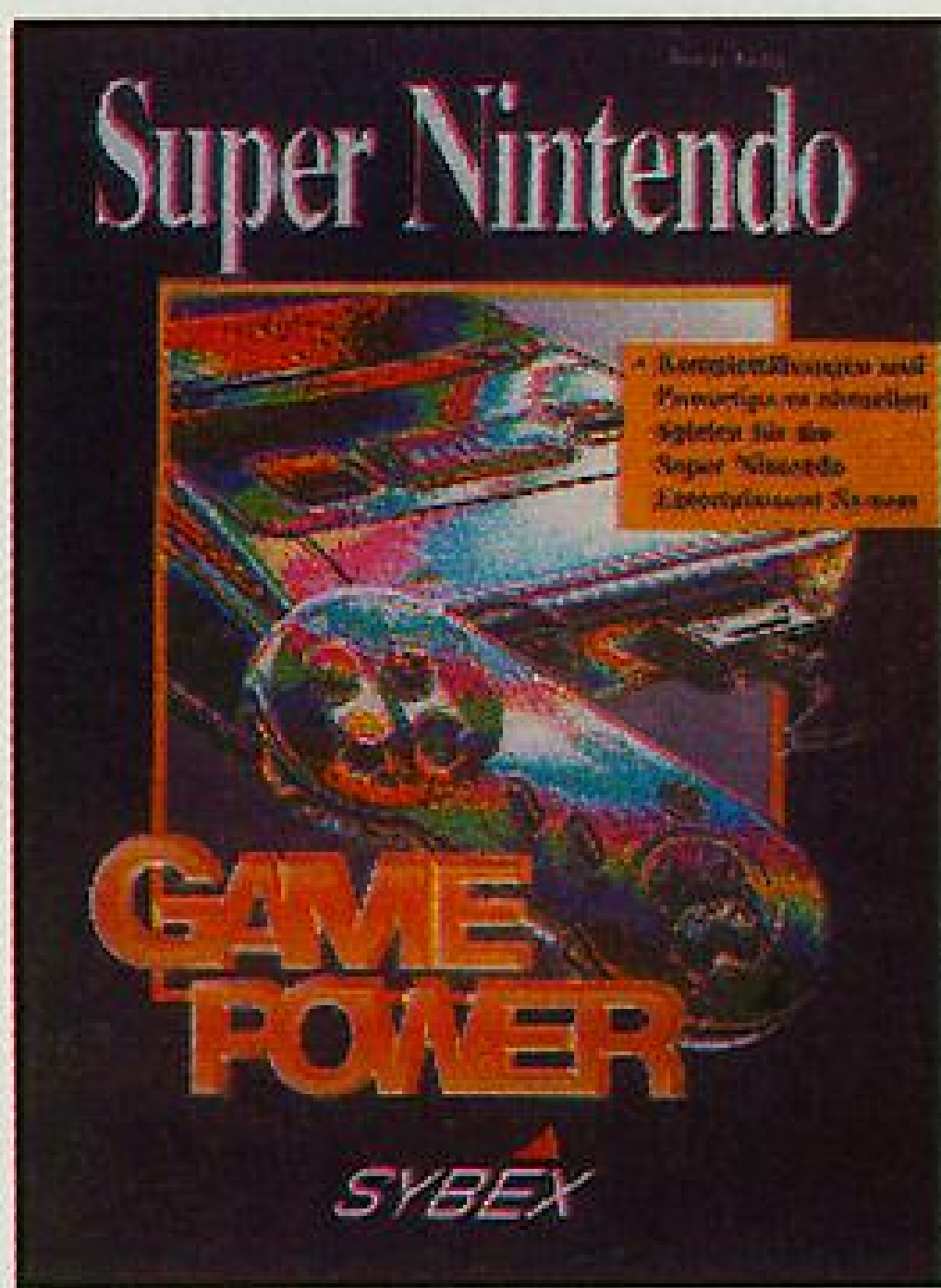
Neue UBI Soft-Kompilation

Mit den "Power Tactics" entsteht der Käufer dieser Compilation die Strategiespiele Saragon 5, Shanghai 2, Bushbuck, Chessplayer 2150 und Pick 'n Pile. Für alle Strategen eine preisgünstige Art und Weise an eine Reihe ordentlicher Spiele zu kommen.



Neue Mega-Lo-Mania-CD

Unter dem bekannten Spieletitel erscheint nun eine neue, stark hitverdächtige Maxi-Single oder alternativ eine Spezial-Mix MC. Wer auf den aktuellen Sound der Hip und Hopper abfährt, für den liegt Mega-Lo-Mania voll im Trend.



Super Nintendo Book

Rainer Babel zeichnet sich für das neue Super Nintendo-Buch aus dem Sybex Verlag verantwortlich. Auf knapp 200 Seiten findet der interessierte Leser Komplettlösungen und Tips zu den aktuellen Spielen für das SNES.

Golden Games von Data Becker

Wer sich derzeit im einschlägigen Buchhandel umschaut, der wird auch auf die "Golden Games" von Data Becker stoßen, die zum Preis von knapp DM 40,- ausgesuchte Spiele für den PC unter der Buchhülle verbergen. So zum Beispiel zwei Spiele für Windows, "Quaak" und "Bubble", wobei es sich beim ersten um eine "Frogger"- und beim zweiten um eine "Manic Miner"-Variante handelt. Lobenswert sei hier die vorbildliche, wenn auch teure Dokumentation zum Spiel hervorgehoben.



Gremlin and the Madness

Ihr erinnert Euch? "Our House, in the middle of the Street..." so klang einer der größten Hits der Gruppe "Madness" in den Achtzigern. Nun haben Sie einen neuen Partner, das englische Softwarehaus Gremlin (Zool, Nigel Mansell...). Zusammen will man ein neues Spiel mit dem Titel "Madness - House of Fun" herausbringen. Zu den besten Melodien der Band wird sich der "Held" Nutz einer ganzen Reihe von witzigen Aufgaben zu stellen haben. Die Mega Drive-Version soll noch im Sommer dieses Jahres auf den Markt kommen.

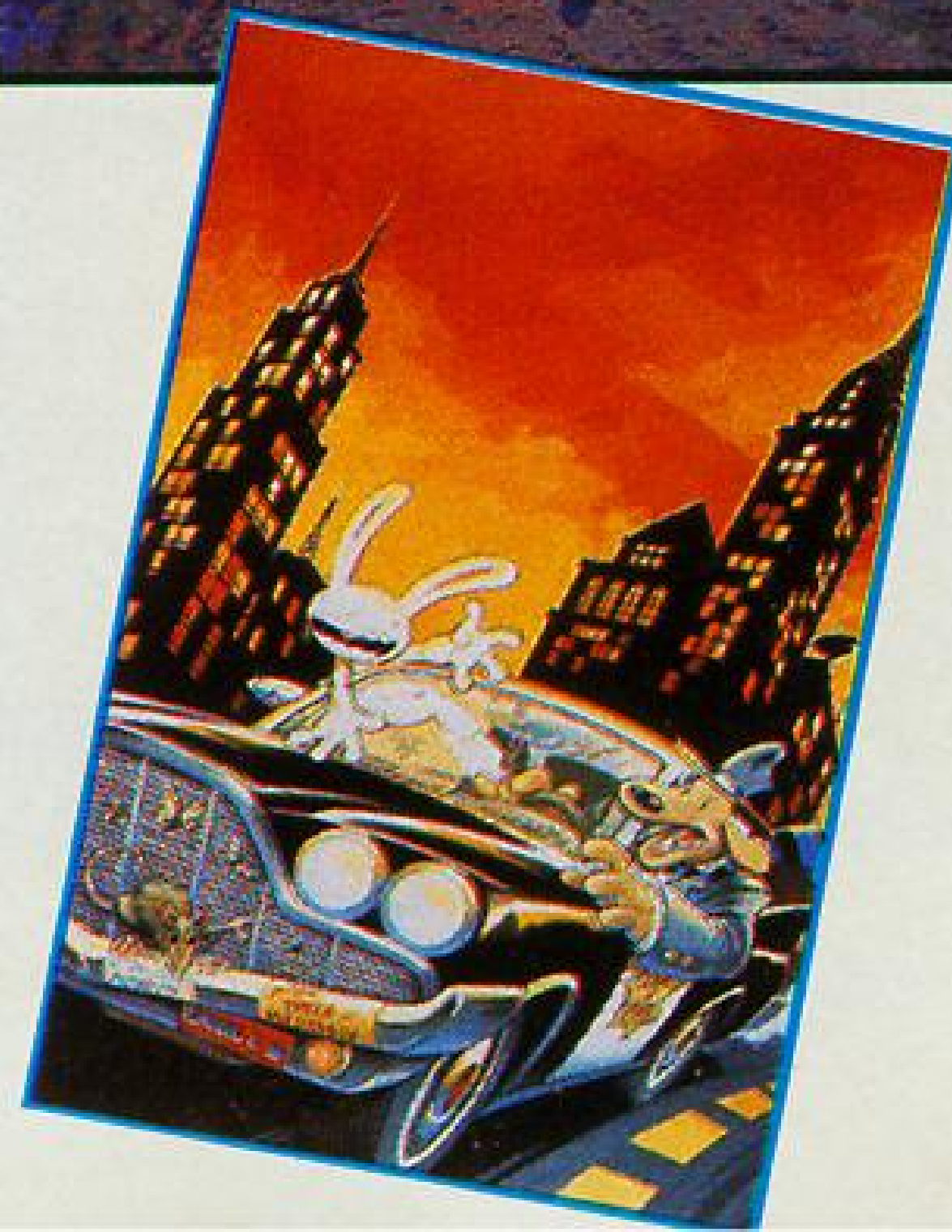


BiBaBobble B.O.B.

Electronic Arts präsentiert mit B.O.B. einen Ballerknaller vom Feinsten. In der Manier eines "Probotectors" muß sich B.O.B. durch die verschiedenen Szenarien kämpfen, wobei es auf lobenswerte Art gelungen ist, den androiden Alien ins Bild zu setzen. B.O.B. scheint alle Merkmale eines Hit-Aspiranten zu beinhalten. Lassen wir uns überraschen.

Neues von Lucas Arts

Lucas Arts präsentiert in den nächsten Monaten eine ganze Reihe neuer und vielversprechender Programme. Als da wären "Day of Tentacle", "The Dig", "Rebel Assault", "Super Empire" und "Sam and Max". Die ersten Bilder lassen bereits eine gewisse Erwartungshaltung in uns aufkommen.



Sega sucht die Besten

Ihr wollt Euch mit den Besten messen und versteht bis jetzt nur Bahnhof? Dann bietet Euch Sega genau das Richtige. Vom 8. Mai bis 6. Juni tourt der Sega "Champion Train" durch ganz Deutschland und legt 30 Stops ein. Wann er sich in Deiner Nähe befindet, kannst Du der nachfolgenden Liste entnehmen. Gespielt wird in zwei Altersgruppen, einmal bis zwölf Jahre und einmal ab zwölf Jahre. Um Dich als "Bundesland-Bester" für das Finale in Hamburg zu qualifizieren, mu Deine Score-Karte (im Handel oder direkt vor Ort erhaltlich) das beste oder zumindestens das zweitbeste Ergebnis Deines Bundeslandes aufweisen.

Wie man das anstellt? Einfach in den Zug steigen und zeigen, da Du nahezu unschlagbar bist, wenn es um "Taz-Mania", "Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix", "Sonic 2", "Mc Donalds Global Gladiators" und "Thunder Force IV" geht. Die Gesamt-Punktzahl aus den fnf Spielen ergibt dann

Deinen Mega-Score. Noch unsicher?

Dann schau doch einmal in Deiner Stadt, wo es die "Trainings-

camps" gibt (in Kaufhusern, Fachgeschften usw.). Dort kannst Du Dir zum einen schon einmal Deine Score-Karte abholen und zum anderen schon einmal trainieren.

Auf das der Bessere gewinnt!

Der Tourenfahrplan:

Von 10.00-18.00 Uhr steht Euch der Zug an den folgenden Tagen und Orten zur "freien" Verfgung.

- 08.05 Mnchen Hbf (ausnahmsweise nur bis 17:00 Uhr)
- 09.05 Nrnberg Hbf
- 10.05 Offenbach Hbf
- 11.05 Fulda Hbf
- 12.05 Kassel Hbf
- 13.05 Erfurt Hbf
- 14.05 Chemnitz Hbf
- 15.05 Cottbus Hbf
- 16.05 Leipzig Bayer. Bahnhof
- 17.05 Braunschweig Hbf
- 18.05 Berlin-Lichtenberg
- 19.05 Schwerin Hbf
- 20.05 Kiel Hbf
- 21.05 Hamburg Sternschanze
- 22.05 Bremen
- 23.05 Oldenburg
- 24.05 Mnster Hbf
- 25.05 Hagen Hbf
- 26.05 Bochum Hbf
- 27.05 Oberhausen Hbf
- 28.05 Aachen Hbf
- 29.05 Koblenz Hbf
- 30.05 Wiesbaden Hbf
- 31.05 Mainz Hbf
- 01.06 Heidelberg Hbf
- 02.06 Saarbrcken Hbf
- 03.06 Karlsruhe Hbf
- 04.06 Freiburg Hbf
- 05.06 Ulm Hbf
- 06.06 Augsburg Hbf



PROGRAMME!

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NURNBERG 80

Die aktuellen Hits:

- Populous 2 dt. PC 79.90 Amiga 69.90
- Rea.f.th.Sky.dt. PC 69.90 Amiga 59.90
- Transarctica dt. PC 49.90 Amiga 49.90
- Patrizier PC 79.90 Amiga 59.90
- Indiana Jones 4 PC 79.90 Amiga 79.90
- Pinball Fantasies PC 79.90 Amiga 59.90
- 1869 PC 89.90 Amiga 79.90
- KGB dt. PC 79.90 Amiga 59.90
- Monkey Island 2 PC 79.90 Amiga 79.90
- Civilisation PC 89.90 Amiga 69.90
- Rome AD 92 PC 79.90 Amiga 79.90
- History Line PC 79.90 Amiga 69.90
- Legend of Valour PC 79.90 Amiga 69.90
- Dynatech PC 59.90 Amiga 55.90
- Pushover PC 59.90 Amiga 59.90
- EPIC PC 59.90 Amiga 49.90
- Crazy Cars 3 dt. PC 69.90 Amiga 49.90
- Humans dt. PC 79.90 Amiga 65.90
- Putty dt. PC 79.90 Amiga 49.90
- Nick Faldo Golf PC 99.90 Amiga 89.90
- Sleepwalker PC 79.90 Amiga 79.90
- Human Race (Zusatz zu Humans) PC 49.90 Amiga 39.90
- Datadisk PC 89.90 Amiga 79.90
- Standalone PC 89.90 Amiga bald
- Ragnarock PC 99.90 Amiga bald
- Chuck Rock 2 PC 99.90 Amiga bald
- Lionheart dt. PC 99.90 Amiga bald
- Whales Voyage PC 99.90 Amiga bald

Lemmings 2

(jawohl, das neue ... endlich) fr Amiga PC
DM 49.90
DM 59.90
(Die englische Anleitung ist doch fr SIE kein Problem, oder?)

Zool (Amiga) jetzt bei uns fr nur 39.90

Lotus 3

Rennsimulation zum Hitpreis 39.90

Bodyblows Der Amiga-Hit jetzt nur 49.90

LOTUS 3 Rennsimulation (Amiga) zum Hitpreis 39.90

Chaos Engine

Was mssen wir da noch sagen? Der Super-hit (dt. Anleitung) bei uns nur 49.90

GEM'X

Unser Hittitel mit 92% Amiga Power 91% Amiga Fun GUT Amiga Test HIT Amiga Joker Preis: 19.90

NEU-NEU-NEU fr PC und verdammt gut, verdammt schnell... X Wings (dt.)..... 89.90

Sensible Soccer

Die Fuball-Sensation fr den AMIGA mit Deutscher Anleitung bei uns nur 39.90

Diskbox fr 9.90 ???

Genau richtig gelesen: Bei uns gib'ts fr 3.5" Disketten eine Diskbox mit Schlo und Deckel im Rauchglasdesign fr ca. 80 Disks fr aufgerumte DM 9.90

Hardware und Software gibts auch bei unserem Partner Computer Technik Shop Andreas Rott Schneeberger Str. 5 O-9430 Schwarzenberg 03774/26038

Die Hits

- Flies..... 65.90
- Trolls..... 59.90
- Euro Soccer..... 59.90
- Starbyte No.2 C 69.90
- Streetfighter 2... 59.90
- Turricane 3..... bald
- Bundesliga Man. 65.90
- Wingcommander 79.90
- Creatures 2..... 59.90
- Sensible Soccer. 39.90
- EPIC..... 59.90

So, - wenn Sie bis jetzt nichts gefunden haben, hilft nur noch eins: Unser kostenloses Info anfordern per Telefon 0911/288286 per Fax 0911/268973 per Postkarte und Kuli

Qualittsdisketten

Klar wissen wir, da die Disketten neben Ihrem Computer das WICHTIGSTE an Ihrer EDV sind. Deshalb bieten wir Ihnen 1 Jahr Garantie ohne Wenn und Aber auf unsere Qualittsdisks:

3.5" 2DD

- 10 Stck 8.90
- 100 Stck 79.90
- 200 Stck 155.90
- 400 Stck 299.90

Der Action-Hit (dt.): Streetfighter 2 Amiga DM 59.90

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

Hiermit bestelle ich fr den Computer nachstehende Programme per _____ auf....." Disk

Nachnahme (+ Kosten 8,90)

Vorkasse und Scheck (+ Kosten 4,50)

Ich mchte gerne ein kostenfreies Info!

Bitte Anschrift nicht vergessen

Unterschrift _____ Platz 5/83
T. S. Datensysteme · Denisstrae 45 · 8500 Nrnberg 80

Inserentenverzeichnis

Bomico.....2	Raguzi87
Brachtendorf97	Rushware13,15,17
Business to Business.....57	Sega105
ComCon43	Soft-Point47
Commodore.....23	Soft & Sound69
Computerworld, Nürnberg....85	Softdreams.....27
CPS7	Softgold13,15,17
CP.....99, 111, 117, 129	Softsale.....39
CT.....95, 109, 123, 125	Software 200033
CWM107	Software Discount.....63
Groovers67	Storbeck.....65
Groß Electronic57	SSI.....13,15,17
Interplay2	Thalion.....131
Inter-Soft.....9	T.S. Datensysteme.....11
Joysoft29	Top 4103
Konami132	Top Soft.....97
Leisure Store57	United Entertainment.....53
Microprose58	Verkosoft64
Multimedia Soft61	Videogame-Center101
New Point101	Wial-Versand34
Okay Soft.....31	Zapp Games93
Pfister-Spieleversand73	

Impressum Play Time

Verlag:

CT Computec Verlag GmbH & Co.KG,
Innere Cramer-Klett-Straße 6,
8500 Nürnberg 1,
Telefon 0911/53 25-0

Anschrift der Redaktion:

CT Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion "Play Time",
Isarstraße 32,
8500 Nürnberg 60

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Leitender Redakteur:

Arthur Kreklau (ak)

Public Relations:

Thorsten Szameitat (ts)

Redaktionsberatung:

Christian Müller (cm)

Text- und Bildredaktion:

Michael Erlwein (me)

Redaktion Deutschland:

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

Freie Mitarbeiter:

Markus Gurnig (mg), Thomas
Borovskis (tb), Mathias Ritz (mr),
Martin Müller (mm), Thomas Brenner
(br), Rainer Weckwerth (ray), Robert
Reischmann (re), Harald Wagner (hw),
Tony Jones (tj), Dietmar Langner (dl),
Mathias Kolb (mat), Peter Wölfli (wl),
Klaus Martin (km), Armin Thielen (art)

Redaktion England:

Timothy Wilkins (tw), Paul Rigby (pr)

Layout:

Michael Schraut, Simon Schmid,
Hansgeorg Hafner, Dieter Steinhauer

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH,
Falkstraße 45-47,
4100 Duisburg,
Telefon 0203/305 11 11
Fax 0203/305 11 34

Werbung:

Stefanie Arzberger

Druck:

Cooper Clegg Ltd,
Tewkesbury, U. K.

Logo-Entwicklung & Namensfindung:

Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

Abonnement:

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

Manuskripte und Programme:

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

Urheberrecht:

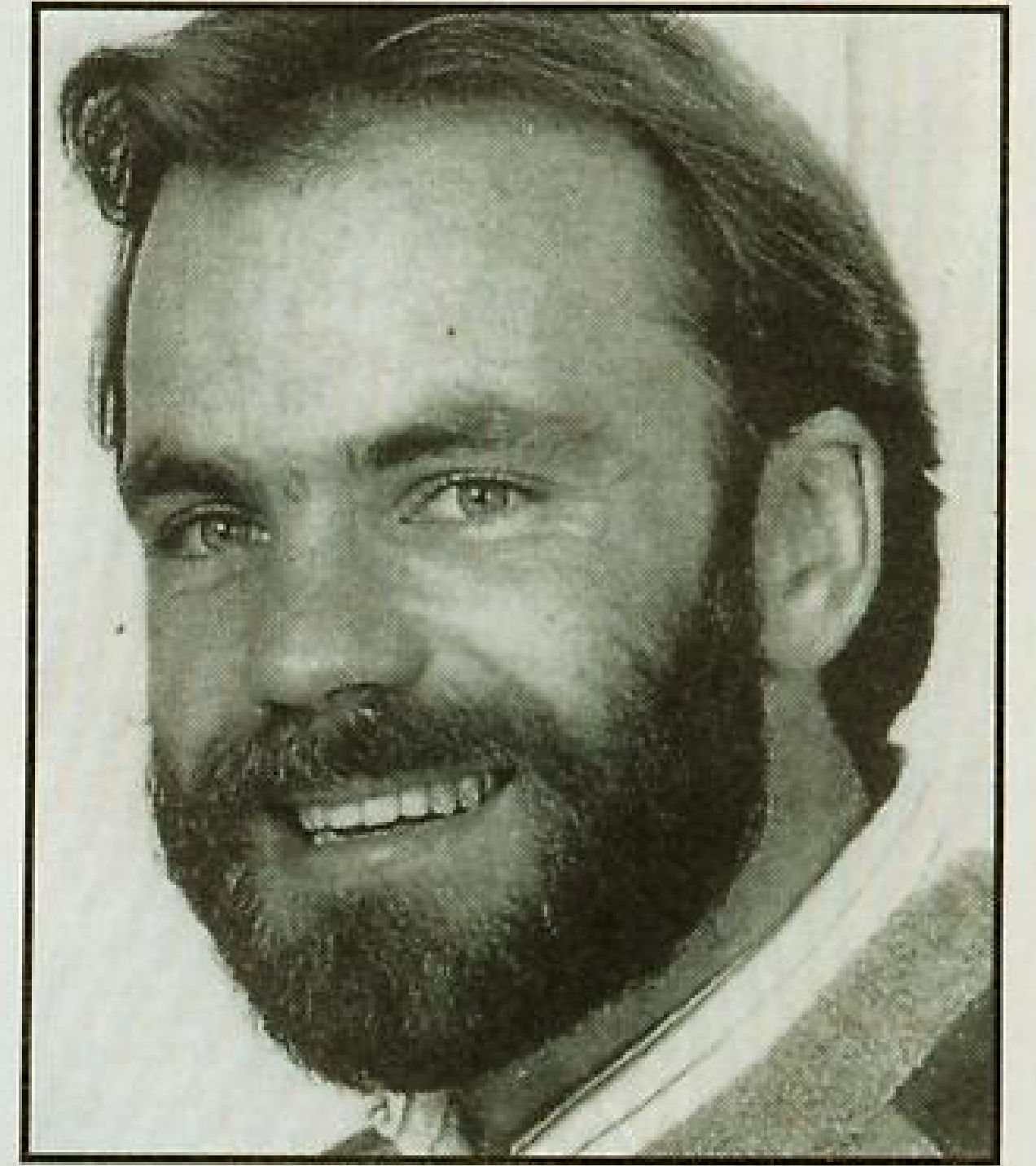
Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge
sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche
Reproduktion oder Nutzung bedarf der
vorherigen, schriftlichen Genehmigung
des Verlages.



NEWS ••• NEWS ••• NEWS

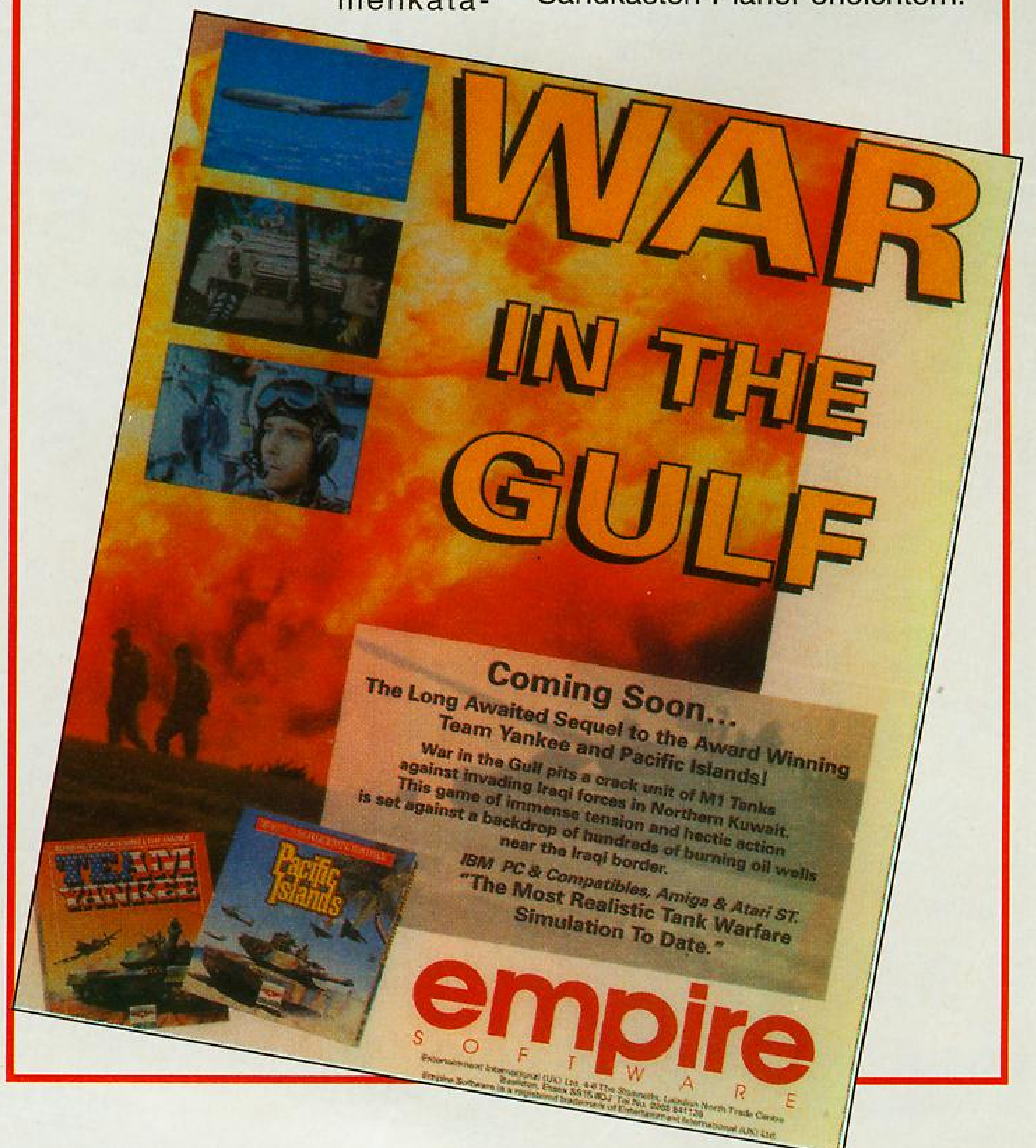
Der Golfkrieg in einer Neuauflage

Der Rauch ist noch nicht ganz verzogen und vereinzelt findet man noch Coke-Dosen im Wüstensand, da bringt Empire auch schon seine Golfkriegssimulation "War in the Gulf". Im Grunde genommen handelt es sich dabei um die Fortsetzung der Erfolgsprogramme "Team Yankee" und "Pacific Islands". Und sie hat eigentlich gar nichts mit dem medienwirksam aufbereiteten Golfkrieg des Jahres 1990 zu tun. Vielmehr wurde das Setting einige Jahre in die Zukunft verlagert um das ohnehin schon empfindliche Thema nicht auch noch überstrapazieren. Bereits im Juni soll es für Amiga, ST und PC in Deutschland erhältlich sein. Gekämpft wird mit den bewährten M1 Panzern im Norden Kuwaits. Brennende Ölfelder begleiten einen auf dem Weg. Der handelnde Kern des Geschehens ist das "Team Kuwait" eine erfahrene Truppe, die sich auch nach dem Abzug der eigentlichen US-Truppen noch im Land aufhält um etwaige Nachwirkungen zu kurieren. Die Komplexität und der Umfang des strategischen Maßnahmenkata-



David Pringle -
Der Macher von „War in the Gulf“.

logs verleihen "War in the Gulf" eine besondere Note in Sachen langanhaltender Motivation. Insgesamt gilt es 25 Schlachten zu schlagen, bevor man sich zur wohlverdienten Ruhe setzen kann. Dabei gilt es besonders die landschaftlichen Besonderheiten bei der Planung der strategischen Maßnahmen zu berücksichtigen. Zur Unterstützung erhält man ein äußerst umfangreiches Handbuch mit einer Vielzahl strategischer Tips und Kniffe, die einem den Einstieg in die Welt der Sandkasten-Planer erleichtern.



CeBit 93-Splitter

CeBit und Computerspiele? Noch vor wenigen Jahren als verzögerter Aprilscherz abgestempelt worden, ergab diese Konstellation 1993 sogar Sinn. Abgesehen vom spieldominanten ASI-Stand in Halle 1, Ihr wißt schon, die Jungs mit dem T-Bird, zeigten sich auch Commodore, Atari und Philips dem Entertainmentbereich sehr angehen. So fand man dann auch an den Hardwareständen Unterstände von Bomico, Softgold

und Microprose. Und alle hatten Ihre Neuheiten auf den ungezählten Monitoren wie auf dem Silbertablett präsentiert. Doch wie ist es zu werten, wenn ASI, deren Hauptgeschäft sicherlich noch nicht im Entertainmentbereich zu sehen ist, wenn eben diese Firma einen Löwenanteil ihrer Ausstellungsfläche den Spielen als Forum offeriert? Sollte ein Unternehmen, welches sicherlich eher auf der Profischiene fährt, die



Die neue Rechner-Generation von ASI.

kommenden Zeichen der Zeit schon deutlich früher erkannt haben als so manch anderer, der nach außen zwar lieber den "seriösen" Firmen zugeordnet werden will, innerlich aber nur vom Freizeitbereich seines Unternehmens profitiert? Oder will man dem Ganzen ein marktgerechtes Erscheinungsbild verpassen? Wie dem auch immer sei, der Zuschauerzustrom gab ASI recht, der Stand war

zu den Zeiten meiner Anwesenheit immer besser besucht als der Rest. Noch nicht ganz für die Ohren der Öffentlichkeit bestimmt, konnte man aus gut unterrichteten Kreisen heraushören, das Commodore noch Mitte dieses Jahres eine 32-Bit Konsole vorstellen wird, die sich zu einem lukrativen Standbein für die Amigaväter und zu einer ernstzunehmenden Konkurrenz für 3DO entwickeln könnte.



Kaum zu glauben, aber wahr! Der Mega-Drive PC von Amstrad.

Professional Partners

Hinter diesem neuen Label verbirgt sich die Zielsetzung, semiprofessionelle Anwendersoftware unter Multitaskingumgebungen zu publizieren. Das Angebot umfaßt dabei die Bereiche Arbeit & Hobby, Computerservice, Lernen mit PP, Schriftensammlung, Sharewarepublikationen usw. Für die Zukunft sind auch noch einige Veröffentlichungen für den Bereich CD-ROM geplant. Die gesamte Angebotspalette wird im ausgesuchten Fachhandel präsentiert.

A1200- und Atari Falcon-Versionen

Speziell für den A1200 und den Atari Falcon wurden die letzten beiden Silmarils-Spiele noch einmal neu aufgelegt. Sowohl "Ishar" als auch "Transarctica" gehen noch einmal systemkonform auf die besonderen Leistungsdaten der beiden Rechner ein und stellen so auf jeden Fall eine Bereicherung in deren Angebotspalette dar. Erhältlich werden die verschiedenen Versionen voraussichtlich noch diesen Monat sein.

Von der Wüste in den Dschungel

Nach "Desert Strike" erreichten uns nun die ersten Shots zu "Jungle Strike", der uns das gleiche Spielprinzip in nochmals verbessertem Gewand vorstellt. Im Juli dieses Jahres werden wir uns diesen Mega Drive-Hit genauer anschauen können. Vorab aber schon einmal einige der besten Bilder.



LÜFTEN
SIE
DEN
SCHLEIER
DER
DUNKELHEIT



Die ECTS in London, das größte Schaufenster der Computer-Spiele-Industrie in Europa.

Ist die Vielzahl der Programme auch beeindruckend, so ist es um so interessanter zu beobachten, wie sehr diese Branche von der Improvisation lebt. Da gibt es zum einen die fünfte, definitiv letzte und unumstößbare Auslieferungsdatierung eines Programms die lediglich von Nummer sechs noch übertroffen wird, oder im genau gegenteiligen Fall die Auslieferung eines mit Fehlern durchsetzten Programms, welches in der Reklamationsbearbeitung und Aktualisierung Unsummen verschlingt, nur um zu Beginn der Auslieferung schnelles Geld in die insolventen Kassen der Unternehmen zu schleusen, damit diese wenigstens ihren akutesten Zahlungsverpflichtungen nachkommen können. Andererseits gibt es aber auch Unternehmen, die mit äußerstem Weitblick planen und mit ausgereiften und umfassenden Marketingstrategien zu Werke gehen. Alles in allem ein Multiformat-Angebot an Unternehmenskulturen und natürlich auch an Software.

Jedesmal, wenn es an die an- und abschließende Messeberichterstattung geht, stellt sich die Frage der Aufbereitung dieser Informati-

onsflut. Um es dem Leser einfacher zu machen, sich die Informationen herauszupicken, die für ihn von Interesse sind, habe ich den Text in einzelne, eigenständige Blöcke zerlegt, die sich im einzelnen in Amiga-Software, PC-Software, Konsolen-Software, Zubehör und Randnotizen unterteilen. Die bisher

allerorts übliche bloße Auflistung der Firmen, wie man sie auch dem Messekatalog entnehmen kann, scheint, gerade im Bereich der Multi-Format-Titel, eher unpraktisch.

Alle halbe Jahre wieder, verwandelt sich die Ausstellungsfläche des "Business Design Centers" in London in das größte europäische Schaufenster für Computer-Entertainment-Software und Zubehör. Ein Schaufenster, an dem sich vor allem die Journalisten der diversen Publikationen die Nase platt drücken oder drücken lassen. Immer auf der nervenaufreibenden Suche nach noch mehr Input, noch neueren Bildern oder gar der langersehnten und heißbegehrten Testversion des längst überfälligsten und doch immer noch unvollendeten Überprogramms.



Cyberace im Cyberspace. VR „zum Anfassen“.

Amigo Amiga

Totgesagte leben länger. Wer auch immer auf diesen Spruch gekommen sein mag, er könnte recht haben. Der Amiga ist ein "lebendes" Beispiel für diese etwas abstrakte Theorie. Fangen wir gleich beim britischen Soft-

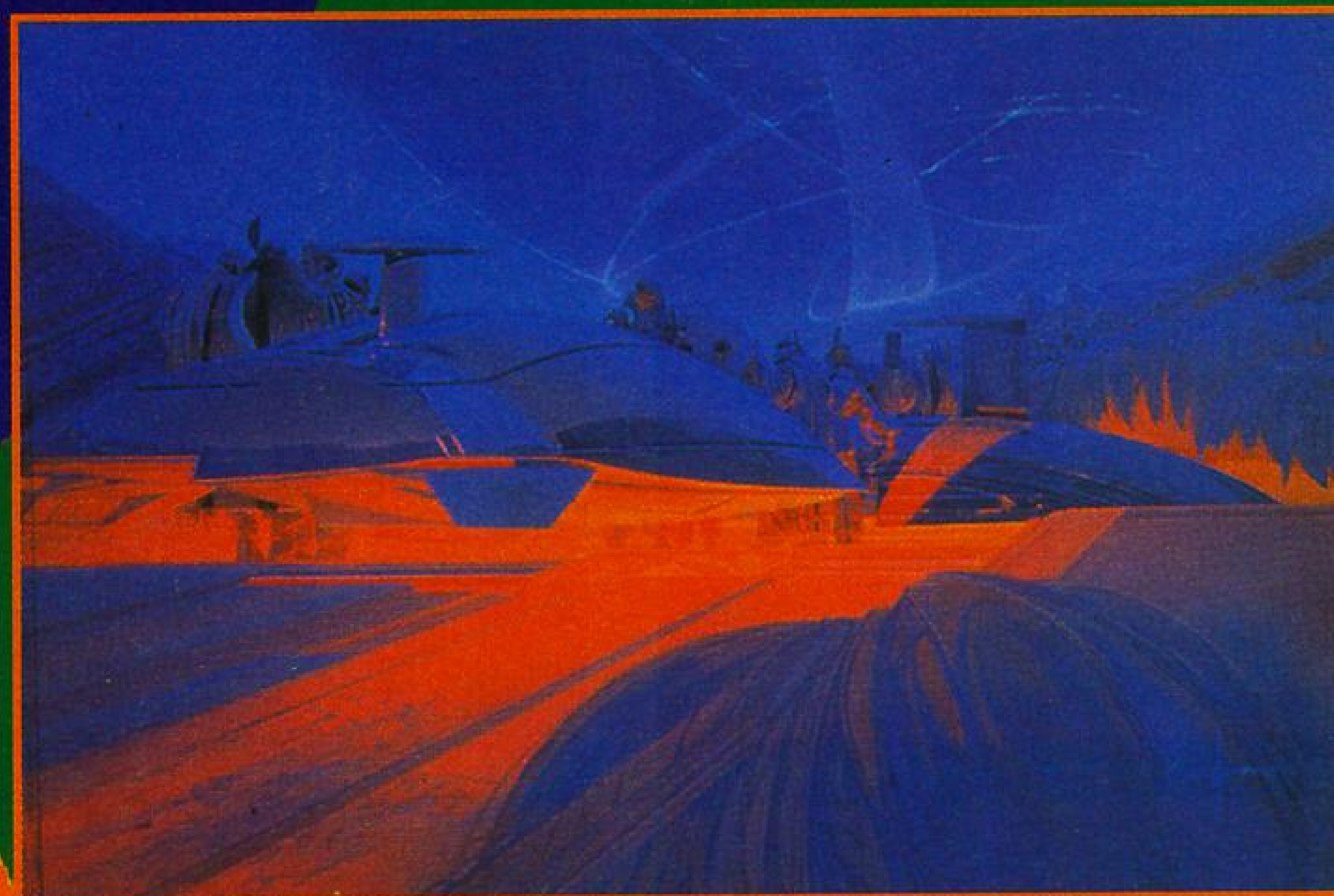
warehaus Codemasters/Camerica an, die mit "Firehawk" das martialische im Amiga suchen und aufgrund der leichten Spielbarkeit auch finden. Wer es dagegen lieber etwas putziger mag, der wird mit der "European Selection" bestens bedient. Fünf Top-Seller aus den Lagerbeständen kommen so hocheinmal in die Regale.

Und es gibt sie doch. "Die Goblins 3". Diesmal der Analogie folgend wohl nur noch mit einem "i" geschrieben. Am Stand von Cocktail Vision konnte man sich dazu die ersten Informationen abholen und es sieht gewohnt gut aus. Noch interessanter allerdings die Nachricht, daß auch das Überspiel "Lost in Time", welches in der aktuellen noch nicht verkäuflichen PC-Version nahezu 50 MB verlangt, für den Amiga geplant ist. Allerdings dürfte es bis dahin klimatisch schon wieder kälter werden.

Im gleichen Zeitraum dürfte auch der Cyberdreams-Knaller "Cyberrace" auf den Markt kommen. Wie sich die PC-Voxel-Grafik-Orgie auf dem Amiga machen wird, dürfen wir gespannt erwarten.

Vollkommen fertig im wahrsten Sinne des Wortes ist der "Son of Chuck" aus dem Hause Core Design, von dem es zwar schon den ein oder anderen Postkarten-

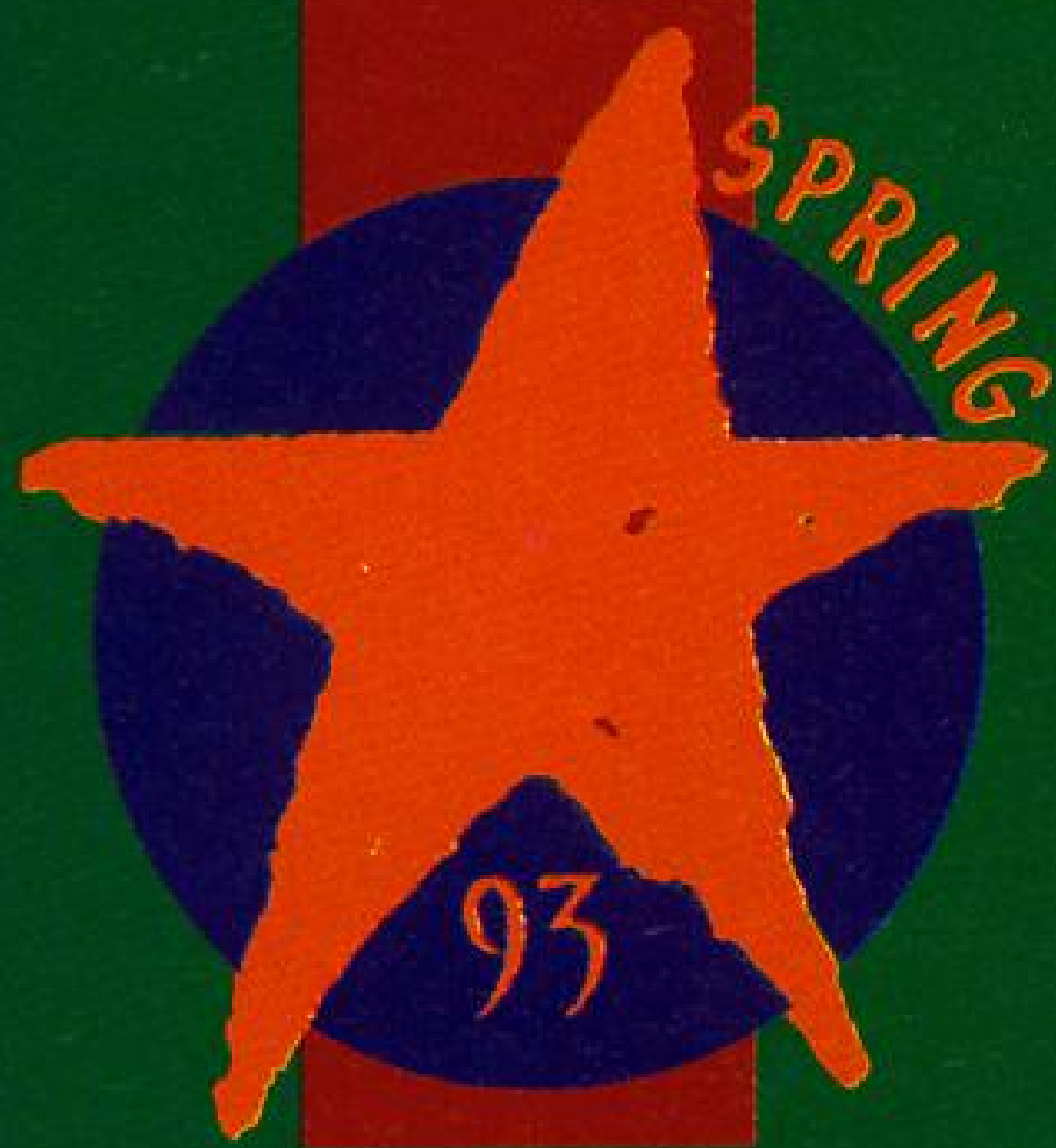
UND TRETEN
SIE IN EINE
NEUE
DIMENSION
DES
HORRORS!



Zwei angekündigte Highlights: Goblins 3 und Cyberrace.

Mit letzter Kraft befreien Sie sich aus dem brennenden Wrack Ihrer Transportmaschine und stolpern in ein verlassenes Dorf in einem Tal. Mit jedem Schritt entfernen Sie sich weiter von der Zivilisation und werden in ein Grauen jenseits Ihrer Vorstellungskraft verstrickt. Eine furchtbare Geschichte hat sich hier abgespielt - von Kairn, einem Mann, der zwanghaft seinen Vater und seine Brüder getötet hat und von einer alles verzehrenden Lust nach Macht angetrieben wird. Ein Mann, der zum Vampir wurde.

Nur Sie können diesem blutdürstigen Dämon und seinen furchterregenden Schergen das Handwerk legen.



test gab, der aber so aussagelos wie ein Luftballon ohne Gummihülle war. In den Bereich der Vorankündigungen fallen der slapstickartige "Bubba 'N' Stick", ein kurios-witziges Jump & Run, sowie "Blaster" und "Darkmere", das langersehnte, in der Vorversion brillant aussehende Rollenspiel. Für alle Freunde von "Top Gun" wird demnächst auch die Amiga-Version des Flug-Kampf-Simulators "Tornado" käuflich zu erwerben sein. Solltet Ihr allerdings lieber auf dem grünen Rasen stehen, oder noch besser auf der Managerbank sitzen, dann dürfte "Championship-Manager '93" von Domark genau das Richtige für Euch sein. Aus allen Kanonen feuert man auch bei Empire, was

ness" angetan sein. "Tensai" ist dann mehr etwas für den Schwertkämpfer in Dir, und mit "The Seventh Sword of Mendor" kommen alle Rollenspieler auf ihre Kosten.

Wie so manch anderes Programm schon lange auf der Erwartungsliste, scheint es mit "Heroquest 2" von Gremlin jetzt doch noch Ernst zu werden. In zehn neukreierten Szenarien mit vier neuen Hauptcharakteren dreht sich alles um "The legacy of Sorasil".

Reichlich Stoff lieferte auch der Besuch bei Impression: "Cohort 2", "Air Bucks v.1.2", "Air Force Commander", "When two Worlds war", "Rules of Engagement 2" und "The Blue & The Gray" bilden den diesjährigen Releaseplan. "Scotty, beam mich auf den Amiga." Gesagt, getan, und schon erreicht "Star Trek 25th Anniversary" unsere Freundin, zusammen mit den "Lost Vikings". Zwei Vorzeigespiele von Interplay. Arabische Nächte und Mächte erwarten uns in "Arabian Nights" von Krisalis. Ein niedliches Jump & Run mit einer Vielzahl Features für langwährenden Spielspaß. Noch eine Nummer besser erscheint "Soccer Kid", eine brillante Idee in einer tollen Umsetzung. Fußballspielend kämpft Ihr Euch durch die



Die Air Force und ihr Commander. Air-Force-Commander von Impression in der aktuellen Version.

einzelnen Welten. Auch von Mindscape kommt frohe Kunde: Der Konsolen-Knaller "Battletoads" ist so gut wie konvertiert, "Mavis Beacon 2" ist fertig und "Worlds of Legend", sowie "Sim Life" (A1200) sind in Vorbereitung. Ebenso: "Libaration Captive 2" und "Alfred Chicken", das Hühnchen zum schießen. Millennium, uns allen als die Amiga-Schmiede schlechthin bekannt, macht Ihrem Namen alle Ehre: "Metamorphosis", "James Pond 1", "James Pond 2", "Diggers", "James Pond 3", "Dino Worlds" und "Beastball" sorgen für jede Menge Neuheiten, wobei besonders die James Pond-Reihe für Aufsehen sorgen wird. Ebenfalls Garant für meist erstklassige Amiga-Produkte ist Microprose. Heiß erwartet werden hier der Weltkriegssimulator "B-17 Flying Fortress", die Amiga-Version von "Gunship 2000", für alle Flügakrobaten, "ATAC" für alle Drogenfahnder und das just auf PC releaste "Dogfight". Doch die Planungen reichen noch weiter. Ebenfalls noch 1993 sollen erscheinen: "The Legacy", "Starlord", "Fields of Glory", "F-117 A" und "Sub War 2050". Wer schon ein begeisterter "Humans"-Fan ist, für den muß auch "Human Race" - die Dino-

Levels eine Herausforderung sein. Und auch Ocean hat den Amiga nicht vergessen: Horrormäßig geht es bei "Universal Monsters" zur Sache, etwas bedächtiger, dafür aber auch realistischer dann beim "International Open Golf Championship" und am rasantesten dann beim gummimäßigen Abrubbeln in "Burnin' Rubber". Damit aber noch nicht genug: "Odyssey" und "Inferno" zwei artverwandte Begriffe und Spiele befinden sich ebenfalls schon in der Endphase der Produktion.

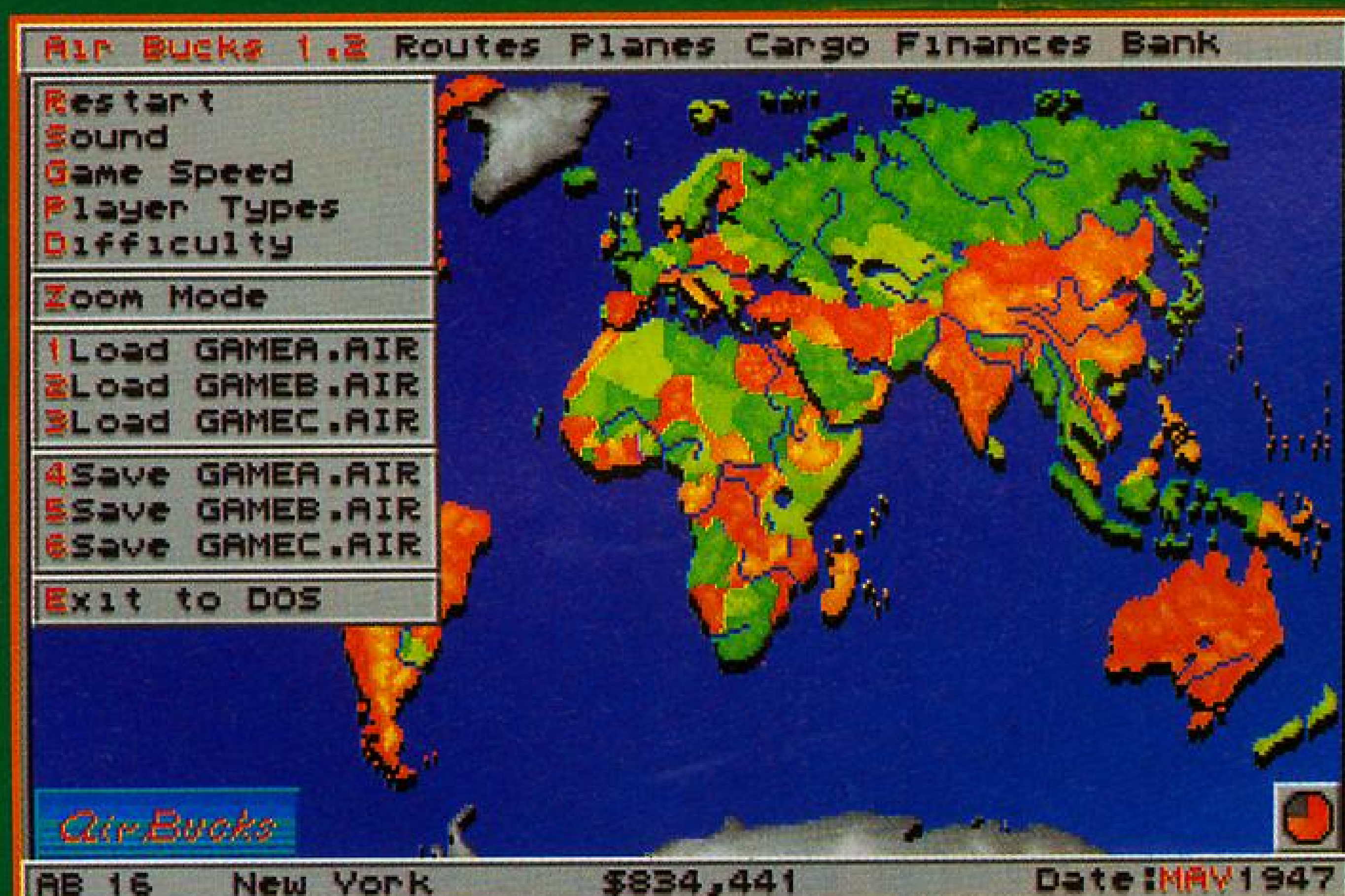
"Combat Air Patrol" heißt der erste wirkliche Flugsimulator aus dem Hause Psygnosis, der zusammen mit "Walker" und "Hired Guns" die interessante Produktpalette für dieses Jahr abrundet. Nicht viel, dafür aber immer beste Ware erreichte uns bisher von Renegade und nach den Wünschen der Verantwortlichen soll das auch so bleiben: "Sensible Soccer 2", "Uridium 2" und "Ruff & Tumble" heißen die vielversprechenden neuen Titel. Lassen wir uns überraschen.

Sierra und Amiga, da war doch was. Richtig, eigentlich sollte es da keine Produkte mehr geben. Aber wie beim Film und Profi-Boxen, man sollte niemals nie sagen (außer man gehört zu den Rittern die immer nie sagen (Monthly Pyton)). Also ganz im Vertrauen und unter vorgehaltener Hand: Kings Quest 6 erlebt seine Wiedergeburt auf unserer Freundin.

Sport pur kommt derzeit aus Eutin in Deutschland: Software 2000 landet mit dem "Ice Hockey Manager" einen wahrscheinlich ähnlich großen Hit wie mit dem Vorgänger aus der Fußball-Bundesliga.

Ubi-Soft, wenn auch personell etwas schwach vertreten, präsentierte das von Hudson entwickelte Yo Joe, ein erstklassiges Jump & Run mit Zwei-Spieler-Modus, sowie eine neue Compilation, die "Power Tactics" mit fünf ordentlichen Spielen.

"Goal", "Beneath a Stell Sky", "Dune 2", "Apocalypse" und "Cannon Fodder" heißen die Virgin-Vertreter für den Amiga-Markt.



Die neue Version von Airbucks wurde mit großem Aufwand überarbeitet und in vielen Punkten verbessert.

die Neuankündigungen angeht: Zweimal wird es eine Animations-Sammlung geben, dannach kommt "War in the Gulf" in die Regale, gefolgt von "Space Legends", "Twilight 2000", "Maelstorm", "Campaign Mission Disk", "Cyberspace" und "Magic Boy", "Campaign 2" und "Dreamweb". Da sage noch einer es käme für den Amiga nichts mehr heraus. Gute Zähne sind die Grundvoraussetzung für Grandslams "Beavers", bei dem sich unser Nagerfreund durch 18 Levels beißen muß. Nur einen Level und einen Ball müssen sich dahingegen die 22 Spieler in der neuen Fußball-Simulation "Liverpool" teilen. Wer es lieber mystisch mag und dabei auch noch gute Grafiken erwartet, der dürfte von "Realms of Dark-



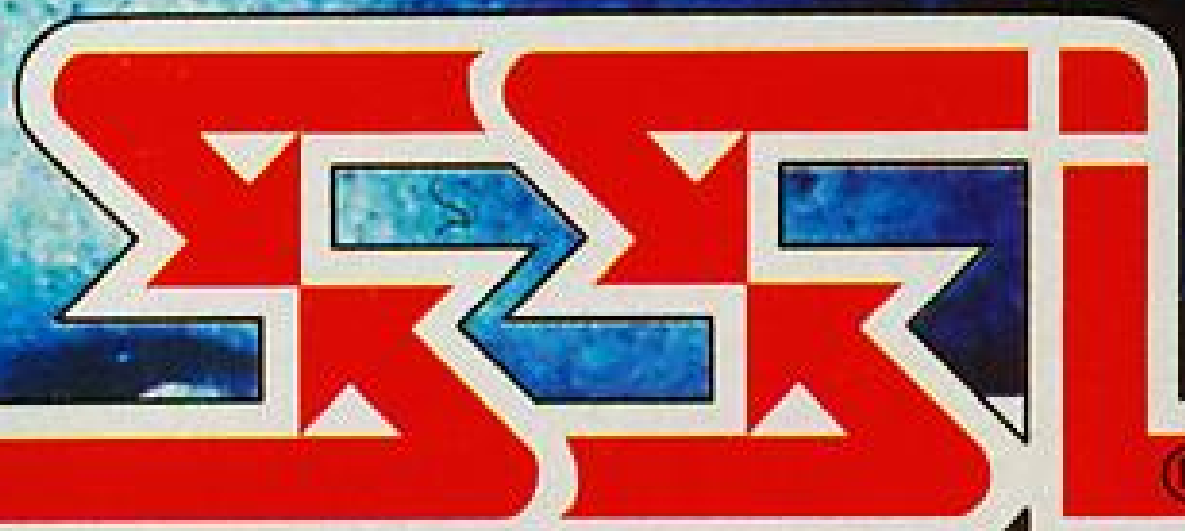
Na, ist das nicht...? Nein, ist es nicht. Aber World of Legends sieht ebenso vielversprechend aus wie...

SIND IHRE NERVEN STARK GENUG FÜR DIE VIERTE
DIMENSION DER VORSTELLUNGSKRAFT...

Veil of Darkness™

VEIL OF DARKNESS ist ein eingetragenes Warenzeichen von Strategic Simulations, Inc. © 1993 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten. IBM ist ein eingetragenes Warenzeichen von International Business Machines Corp.

Erhältlich
für IBM-AT



Komplett in deutsch

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

Published by SOFTGOLD; Infohotline: 02131/66 02 38

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2; Österreich: Darius Handels GmbH & Co KG; Schweiz: Thali AG

BODY BLOWS



Die Blasen an meinen Fingern, die ihren Ursprung im intensiven STREET FIGHTER-Test der Ausgabe 4/93 hatten, waren gerade verheilt, als mir unser leitender Redakteur das neueste Spiel des britischen Programmiererteams TEAM 17 zum Test überreichte. Um einem weiteren heimtückischen Angriff auf meine zarten Fingerspitzen zu entgehen, leitete ich Gegenmaßnahmen in Form einiger vorsorglich um die Finger gewickelter Heftpflaster ein und schob die erste von insgesamt vier "BODY BLOWS"-Disketten in meinen Amiga.

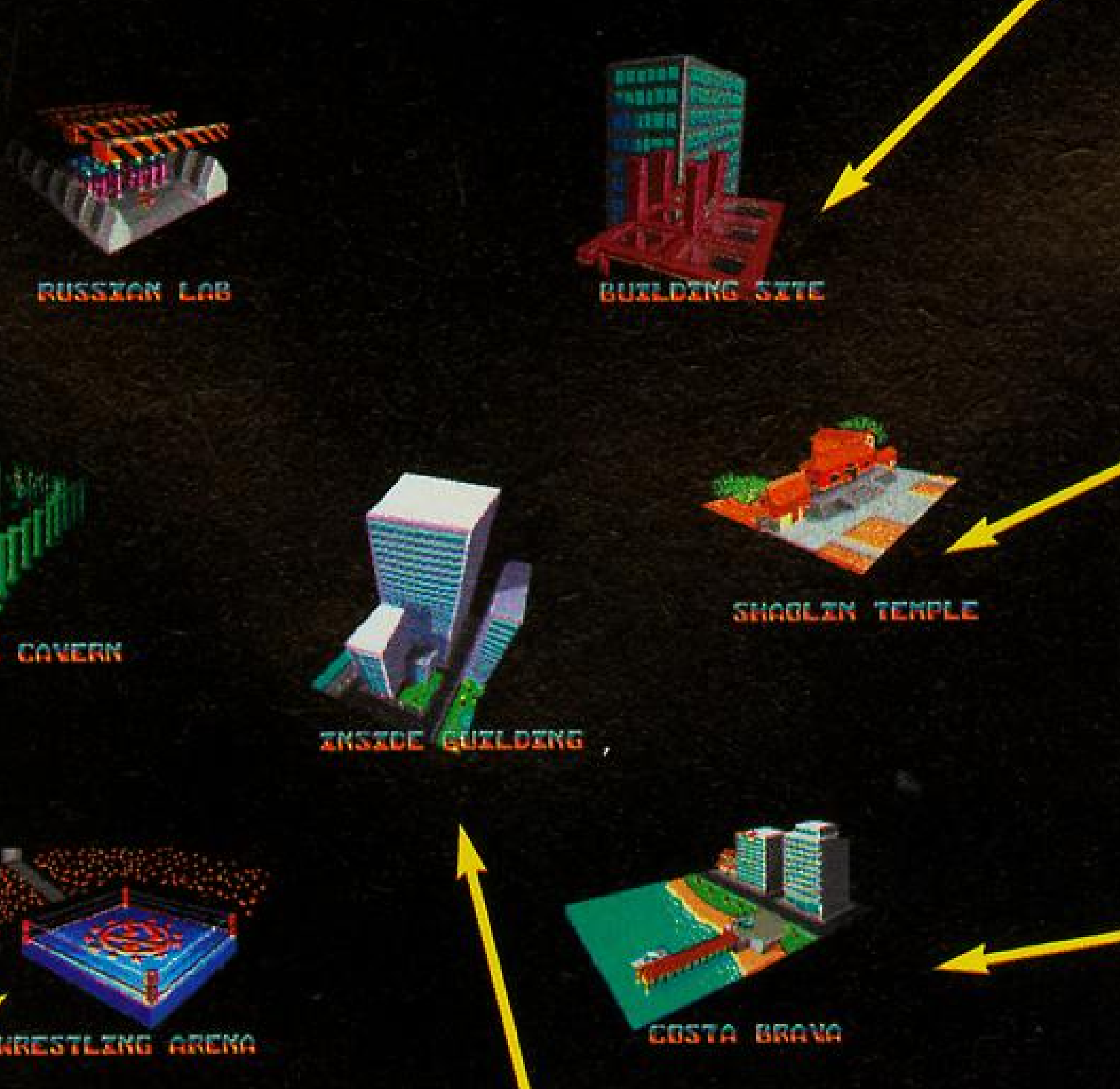


Das Spielprinzip ist dem von STREET FIGHTER II völlig gleich, so daß man bei TEAM 17 auf eine Beschreibung der Story von Anfang an verzichten konnte. Zudem ließe sich diese mit den

Worten "Schlage alle Gegner und werde der Beste" leicht zusammenfassen. Das Handbüchlein beschränkt sich demzufolge im wesentlichen auf die Ladeanweisungen und eine Beschreibung der

Belegung des Joysticks. Wie üblich beginnt das Spiel mit dem Hauptmenü, in dem man sich entscheiden muß, ob man gegen den Computer, gegen einen Mitspieler oder im Turnier-Modus kämpfen

möchte. Im Ein-Spieler-Modus kann man sich aus vier Charakteren seinen Helden aussuchen und muß anschließend gegen immer stärker werdende Gegner antreten, um letztendlich den üblen MAX zu besiegen und sein Geheimnis kennenzulernen. Im Zwei-Spieler-Modus können sich beide Spieler für jeweils einen von insgesamt elf Kämpfern entscheiden, wobei auch die gleichen gewählt werden dürfen. Der Turnier-Modus bietet die Möglichkeit, mit vier oder acht Spielern ein Turnier zu bestreiten, in dem jeder gegen jeden antreten muß. Außerdem existiert natürlich ein Option-Screen, in dem man z.B. einstellen kann, ob der Kampf auf Zeit geht





Team 17 ist ein Spiel gelungen, an dem einfach alles goldrichtig paßt.

oder nicht. Im Gegensatz zu STREET FIGHTER II besitzen die Computergegner eine deutlich größere Spielstärke und selbst die ersten Gegner sind nur sehr schwer zu schlagen. Auch die Steuerung der Kämpfer ist wesentlich einfacher und ergibt, verbunden mit einer guten Joystickabfrage, eine nahezu perfekte Spielbarkeit. Wo bei STREET FIGHTER mehrere Joystickkombinationen in der richtigen Reihenfolge, mit der richtigen Geschwindigkeit nötig waren, genügt es bei BODY BLOWS den Joystick in eine der acht Richtungen zu ziehen und den Feuerknopf zu drücken. Die damit möglichen acht Schläge werden durch drei ergänzt, welche nur in der Luft möglich sind, womit sich für jeden Kämpfer elf verschiedene Kombinationen ergeben. Die Animationen der Kämpfer sind unglaublich detailliert und absolut fließend. Eine ähnliche Perfektion habe ich bisher auf dem Amiga noch nicht gesehen. Auch das Scrolling ist anstandslos, ebenso die Vielfalt der Farben (32), sowie deren Wahl. In Sachen Sound wurde ebenfalls nicht gespart. Zum Hintergrund passende Songs, sowie digitalisierte Schreie und Sprachausgabe machen BODY BLOWS auch akustisch zu einem Genuß. Lediglich die sehr häufig notwendig werdenden Diskettenwechsel störten mich immer wieder, zumal eine Installation auf Festplatte nicht möglich ist. Mit externen Laufwerken und einem über 1MB reichenden Speicher kann hier jedoch Abhilfe geschaffen werden. Mein Fazit: Hut ab, besser kann ein Beat'em-Up-Spiel zur Zeit wohl nicht programmiert werden. (mat)

CHARAKTER PROFILE

DAN



Dan ist der Bruder von Nick. Er ist mäßig schnell, besitzt dafür aber eine gute Schlagkraft. Sein fürchterlicher Uppercut und sein mächtiger Roundkick lehren jedem Gegner das Fürchten. Gefährlich sind auch seine Energiekugeln, welche die Lebensenergie des Gegners stark herabsetzen.

YIT-U



Yit-U ist der schnellste aller Kämpfer, hat dafür aber nicht sehr viel Kraft. Rast er mit Lichtgeschwindigkeit auf seinen Gegner zu, hat dieser keine Chance mehr auszuweichen. Er kann so hoch und so schnell springen, daß er den meisten Attacken seines Gegners ausweichen kann.

KOSSAK



Kossak ist der mit Abstand schlagkräftigste Kämpfer. Bereits wenige Treffer genügen, um den Gegner ins Reich der Träume zu schicken. Dafür ist er gleichzeitig der Langsamste. Sein gewaltiger Ellenbogenschlag ist seine effektivste Waffe. Doch auch sein "Earthcharge" kann seine Gegner stark erschüttern. Zudem besitzt er die Fähigkeit, sich wie ein Bohrer in den Boden zu schrauben, um an einer anderen Stelle wieder aufzutauchen.

DUG



Dug ist mit Sicherheit der gewichtigste Kämpfer. Nichtsdestoweniger ist er relativ schnell und hat vor allem einen gewaltigen Bumms. Seine wuchtigen Handkantenschläge und sein kräftiger Kopfstoß hauen viele Gegner aus den Schuhen. Dug ist so schwer, daß die Erde bebt, wenn er auf den Boden stampft, so daß sich seine Gegner nicht mehr auf den Füßen halten können.

MIKE



Mike ist der coolste aller Kämpfer. Selbst während des Kampfes nimmt er seine Sonnenbrille nicht ab. Er ist ziemlich schnell, hat aber keine besondere Schlagkraft. Am meisten Spaß macht es ihm, seine wirbelnde Faust in das Gesicht des Gegners zu bohren. Doch auch sein furchterregender "Whirlwindkick" läßt andere blaß werden. Ebenfalls nützlich ist seine Fähigkeit, sich in einen "Tornado" zu verwandeln und seine Gegner von den Beinen zu reißen.

NIK



Nik ist der Bruder von Dan. Er ist diesem ebenbürtig und besitzt die gleichen Fähigkeiten wie dieser. Er ist ebenfalls nur mäßig schnell und besitzt eine gute Schlagkraft.

LORAY



Ein buddhistischer Mönch, der seine Kampf-techniken im Kloster verfeinert hat. Er ist ziemlich schnell, hat dafür aber nur eine begrenzte Schlagkraft. Seine Spezialitäten sind eine pfeilartig hervorschnellende Hand und die Fähigkeit, beim Radschlagen Handkantenschläge auszuteilen. Seine tiefe geistige Verbundenheit zu Buddha erlaubt es ihm Flammen zu werfen.

NINJA



Ein echter Ninja, bewaffnet mit einem fürchterlichen Schwert. Er ist mäßig schnell und besitzt eine gute Schlagkraft. Kommen seine Säbel zum Einsatz, fließt auf gegnerischer Seite Blut. Zu allem Überfluß kann er sich noch unsichtbar machen und so seine Gegner vollends verwirren. Seine verschiedenen Schläge sind wirklich ein Augenschmaus.

JUNIOR



Junior ist ein waschechter Boxer. Er ist schnell und hat auch die nötige Kraft. Er besitzt den "Iron Uppercut" und kann mit einer blitzartigen Schlagfolge seinen Gegner auf die Matte werfen. Durch langes Training hat er die Fähigkeit Feuerkugeln zu werfen erworben, um seinen Gegner auch auf Distanz zu treffen.

MARIA



Maria ist die einzige Frau im Team. Sie hat die geringste Kraft, ist dafür aber sehr schnell und beherrscht fünf verschiedene Spezialschläge, um ihren Gegnern zu beweisen, daß auch eine Frau kräftig austeilen kann.

AMIGA

A A⁵⁰⁰ plus
unterstützt

1 MByte HD Drive
2. Drive 2 Player

BEAT'EM UP

Hersteller Team 17
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Hersteller

Besonderheiten
- Turniermodus mit vier oder acht Spielern



Historisch festgehalten werden muß allerdings auch, daß "Ultima 7 - The Serpent Isle" der monumentalste Teil der buchstäblich unendlichen Geschichte ist, verschlingt das neueste Werk doch satte 25 MByte. Interessierte Rollenspieler können sich also jetzt schon einmal Gedanken machen, wie sie den benötigten Platz frei machen, denn an diesem Spiel führt eigentlich kein Weg vorbei. Lediglich die bedauernswerten Besitzer eines 286ers müssen sich keinen unnötigen Streß auferlegen, dieser Rechner wird bei den harten Systemanforderungen sofort ausgeschlossen.

Die Hintergrundgeschichte schlägt eine Brücke zwischen den beiden Parallelserien "Ultima" und "Ultima Underworld". Während der Avatar mit viel Geduld und noch mehr Geschick die geladenen Gäste aus ihrer Gefangenschaft im prunkvollen Schloß befreite, holte der gewissenlose Guardian bereits zum nächsten Schlag gegen Lord British und seine Mannen aus. Diesmal hat aber nicht der Vertreter aller Tugenden, der Avatar, die volle Härte seiner Niederträchtigkeit zu verspüren, nein, der arme lolo ist das indirekte Opfer. Indirekt deshalb, weil seine geliebte Ehefrau Gwenno vom Oberprediger Batlin und einer Handvoll finsterner Schergen entführt worden ist. Die Spuren weisen auf eine Flucht zur weitgehend unbekanntem Schlangeninself hin, die lediglich über ein Dimensionentor zu erreichen ist.

ULTIMA 7

The Serpent Isle

Neben "Wizardry" und "Flight Simulator" ist Origins Musterrollenspiel "Ultima" wohl die längste Serie, die je das Licht der Welt erblickt hat. Nun schreibt das viel gerühmte Programmiererteam um Richard Garriot erneut Geschichte, denn sie sind bestimmt die ersten, die zu einem siebten Teil einen zweiten Teil herausbringen.



Wohl gewappnet und frisch gestärkt machen sich nun der Avatar, Dupre, Shamino und selbstverständlich lolo auf, um auch auf diesem Eiland kräftig aufzuräumen...

Auf der Schlangeninself geht es nicht mit rechten Dingen zu. Ein magischer Sturm bringt das feste Gefüge durcheinander und macht auch vor der Ausrüstung der eingeschworenen Gemeinschaft nicht halt. So muß man schon nach wenigen Minuten auf all die tollen Waffen verzichten, die man sich in "Ultima Underworld" unter den

Nagel gerissen hat. Doch keine Sorge, diese wirklich unverzichtbaren Gegenstände treten über kurz oder lang wieder ans Tageslicht, denn schließlich tauscht der verrückte Wirbelsturm die Gegenstände nur unter den einzelnen Insulanern aus. Möchte man also seinen alten Ritterhelm wieder voller Stolz tragen, so muß man sich erst einmal auf die Suche nach einer Dame machen, die eine schicke Pelzmütze vermißt. Das Gleiche gilt für die treuen Weggefährten, die ebenfalls von den kuriosen Blitzen an einen anderen Ort telepor-

tiert werden. Aus diesem Grund macht man sich in dieser fremden Welt zunächst nur auf die Suche nach seinen verlorenen Kameraden. Schon nach kurzer Zeit treten die mysteriösen Mönche zum ersten Mal in Erscheinung. Eine junge Schülerin behauptet steif und fest, daß der Avatar nur mit Hilfe seiner drei Freunde diese schwierige Aufgabe meistern kann. Ein älterer Meister ist hingegen der Meinung, daß gerade diese erfahrenen Weggefährten den Avatar in sein Verderben stürzen werden. Wem soll man nun Glauben schenken? Nach einem kurzweiligen Gefecht zwischen den beiden Magiekundigen (Liebhaber der Zauberei werden von dieser kleinen Einlage begeistert sein) erhält man schließlich das "Hourglass Of Fate", das sich im Laufe des Spiels als überaus wichtig herausstellt. Sollte der Avatar einmal sein Leben verlieren, so wird er zusammen mit seinen gefallenen Recken wieder zu eben diesem erweckt und er kann seiner Mission voll gestärkt weiterhin nachgehen. Frustende Speicherorgien sind also nicht nötig, was in Anbetracht der relativ langen Ladezeiten sehr lobenswert ist.

In der ersten Stadt Monitor bewahrheitet sich der Alptraum, der in der ausführlichen Anleitung bereits erwähnt wird. Die Bewohner dieser idyllischen Insel kehrten vor vielen Generationen ihrem Mutterland Sosaria den Rücken, weil ein herrschsüchtiger König in seinem Reich unbedingt die acht Grundprinzipien der Tugend einführen wollte. Sein Name ist nicht schwer zu erraten! Lord British oder besser Beast British, wie er auch liebevoll genannt wird. Natürlich muß man nun versuchen, seine wahre Identität nicht gleich dem Nächstbesten auf die Nase zu binden, wobei sich vor allem die drei treuen Gefährten zu einem ernstzunehmenden Problem entwickeln. Verheimlicht man sein eigentliches Ich nämlich im Rahmen einer Unterhaltung, so mischen sich die beiden Herren lolo und Shamino nur allzu gern mit

„Serpent Isle“ besticht durch enorme Detailgenauigkeit.



altklugen Sprüchen und Warnungen in das Gespräch ein: "Wie sprichst Du mit dem Avatar? Das hört sich ja ganz nach Lord British an!"

Aufgrund des fürchterlichen Intrigenspiels, das diese Insel beherrscht, ist es natürlich nicht gerade vorteilhaft, wenn sich die Aussagen der Kollegen mit den eigenen nicht überschneiden. Man muß also ständig überlegen, wie man der Rolle des Avatars am besten gerecht wird. Stiehlt man zum Beispiel aus tiefster Hungersnot einen belanglosen Apfel, so stürzen sich Iolo, Shamino und Dupre mit gemeinsamen Kräften auf den vermeintlichen Dieb, selbst wenn es sich dabei um den Avatar handelt.

In punkto Grafik hat sich nicht allzu viel getan. Bemerkenswert ist lediglich, daß die zahlreichen Portraits der einzelnen Personen astrein digitalisiert und die Bilder der bereits bekannten Figuren aus "Underworld" übernommen wurden. Mehrstöckige Gebäude gehören dabei genauso zum faszi-



Wo habe ich nur den Schlüssel hingelegt?

Verbesserungen:

Zieht man den ersten Teil zu einem direkten Vergleich heran, so lassen sich oberflächlich nur wenige Unterschiede feststellen. "The Serpent Isle" wirkt geringfügig schneller, jedoch wurde die sehr hohe Detailstufe in Verbindung mit dem nervenden Ruckelscrolling beibehalten. Spielerisch liegen die Verbesserungen allerdings klar auf der Hand. Haben die fantastischen vier im ersten Teil noch munter aufeinander eingepugelt, sobald es zu einem Kampf kam, so gehen sie nun mit mehr Geschick zur Sache und versehentliche Treffer innerhalb der eigenen Gruppe sind eher selten der Fall. Außerdem wurde am nicht ganz einwandfreien Kommunikationssystem gearbeitet. Konnte man sich bislang durch meterdicke Mauern und verschlossene Eisentüren unterhalten, so antworten die angesprochenen Personen nun nur noch mit einem fragenden "What?" oder "Step Forward!". Tastatureingaben entfallen völlig, denn jedes Gespräch, jeder Handel wird mit Hilfe der Maus geführt. Das ist aber nicht gerade ein Novum, beherrschte doch auch schon der Vorgänger diese äußerst bedienerfreundliche Option.

nierenden Dorfbild wie plätschernde Springbrunnen und groß angelegte Gärten. Die enorme Detailgenauigkeit ist wirklich verblüffend, denn jeder Raum wurde mit genau den Gegenständen versehen, die man als erfahrener Rollenspieler zwangsläufig erwartet. Der Clou dabei ist, daß tatsächlich jeder Bestandteil der Zimmereinrichtung angeklickt und aufgenommen werden kann, so daß der Ein-

druck entsteht, leibhaftig in dieser abstrakten Welt zu leben. Soundtechnisch hätte man sich ruhig mehr Mühe geben können, ist man doch eigentlich die stimmungsvollen Melodien von "Underworld 2" gewohnt. Stattdessen finden nur halbherzige Musikstücke ihren Weg zum Ohr, die zum Teil abrupt unterbrochen werden. Sprachausgabe und Soundeffekte sind hingegen wieder von erster Güte. (om)



PC unterstützt		ROLLENSPIEL	
Joystick	<input type="checkbox"/> AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller Origin	Besonderheiten
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 140,-	- deutsche Anleitung
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	<input checked="" type="checkbox"/> Muster von	
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere	<input type="checkbox"/> Selling Points/Alliance	

65% 80% 90% **82%**

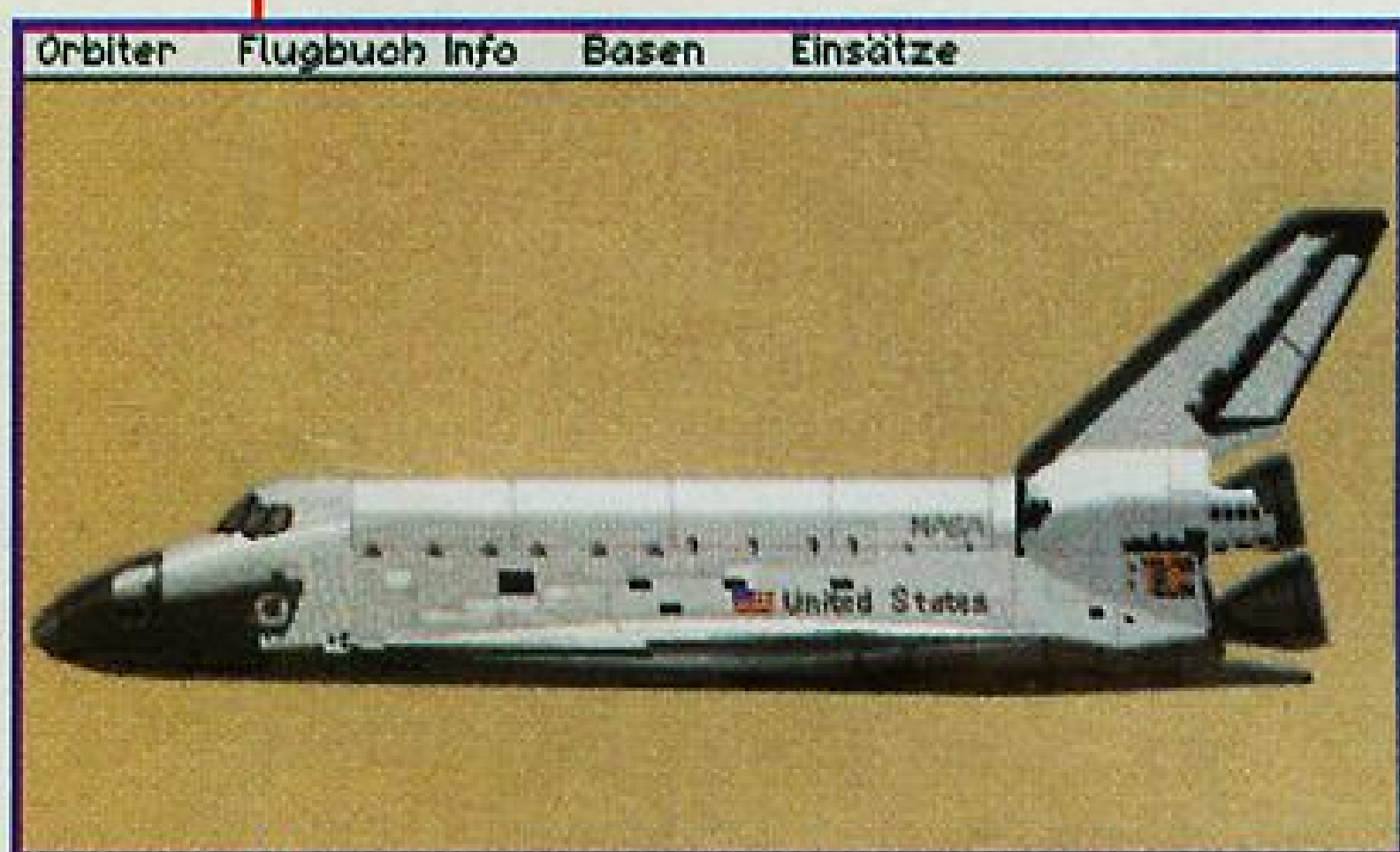
BEAU JOLLY The Greatest

Mit "The Greatest" beschert uns Beau Jolly eine Spielesammlung der besonderen Art: Eine Simulation, ein Adventure und ein Rollenspiel, alle aus dem Hause Virgin und keines älter als ein Jahr. Da die Qualität der enthaltenen Programme darüber hinaus recht hoch liegt, lohnt sich ein genauerer Blick auf die einzelnen Spiele.

DIE SIMULATION : SHUTTLE

Rein wertungstechnisch gesehen den schwächsten Teil der Compilation bildet der im letzten Mai erschienene Raumfahrtsimulator "Shuttle". Bis zum letzten Hebel und Schalter wurde hier das amerikanische Space Shuttle dermaßen akkurat nachgebildet, daß man sich als Normalsterblicher schon verdammt anstrengen muß, um zumindest einigermaßen den Überblick zu behalten. Doch sobald man sich damit abgefunden hat, daß ein "kurzer Hüpf ins All" bei realistischer Betrachtung eben nicht möglich ist und ein Shuttlestart eine Menge Vorbereitung und Zwischenphasen erfordert, lassen sich mit dem Programm praktisch alle möglichen Situationen im und am Shuttle hautnah selbst erleben. Durch die stufenweise zu- und abschaltbare Unterstützung durch das Programm gelingen die ersten kurzen Ausflüge in den Orbit schon recht bald, an jeder Stelle des Ablaufes steht es Euch aber frei, den falschen Hebel umzulegen und so die ganze Mission zum Scheitern zu bringen (versucht doch mal, kurz nach dem Start den externen Tank abzuspren-

gen...). Trotz der nicht besonders spektakulären, für eine so komplexe Simulation aber noch recht ansehnlichen Grafik kommt ein wirklich ausgezeichnetes Fluggefühl auf, so daß "Shuttle" nach der entsprechenden Einarbeitungszeit wirklich zu fesseln vermag.



DAS ADVENTURE : LURE OF THE TEMPTRESS

In den Fantasybereich entführt Euch das jüngste Programm der Sammlung, "Lure of the Temptress". Euer Alter Ego beginnt sein Bildschirmdasein in einer modrigen Kerkerzelle, in die es von orkähnlichen Kreaturen, den Skorl, gesteckt worden ist. Euer Ziel ist es natürlich zunächst einmal, aus dem Gefängnis zu fliehen und im Anschluß zu versuchen, die Gewaltherrschaft der Skorl zu beenden. Ähnlich wie bei den meisten Sierra-Adventures könnt Ihr über einen "Smart-Zeiger" mit der Maus praktisch alles und jeden untersuchen, aufnehmen, ziehen, schieben, öffnen, benutzen usw. usw. Alle im Programm vorkommenden Personen führen ein Eigenleben, man kann sich mit ihnen unterhalten, Handel treiben und ihnen u.U. sogar Befehle erteilen, die sie dann normalerweise sehr gewissenhaft ausführen. Viele

der recht anspruchsvollen aber immer sehr logisch aufgebauten Rätsel lassen sich nur von oder mit anderen Figuren zusammen lösen. Auch sonst geht es im ganzen Spiel ausgesprochen realistisch zu, die ausgezeichnete Grafik und die stimmungsvollen Soundeffekte tragen ihr übriges dazu bei, den Spielspaß und die Motivation hochzuhalten.



Jedes Spiel für sich ist den Preis bereits wert. Wer hier nicht zulangt ist selber Schuld.

DIE SAMMLUNG : THE GREATEST

Nimmt man all das zusammen, so machen Virgin's Programme dem Namen der Compilation wirklich alle Ehre. Selten vorher hat man in einer Compilation drei so hochwertige und zudem noch relativ neue Programme gefunden - also holt Euch das gute Stück, Ihr werdet lange Freude daran haben!

(mm)

PC

Hersteller Beau Jolly/Virgin Games
Preis ca. DM 120,-
Muster von Hersteller

SPIELESAMMLUNG

➔ 78%

DAS ROLLEN- SPIEL : DUNE

Den Abschluß der Sammlung bildet die Filmumsetzung des Sci-Fi-Klassikers von Frank Herbert über den sagenhaften Wüstenplaneten Arrakis. Wer den Film gesehen oder das erste Buch gelesen hat, der weiß ohnehin, was ihn erwartet, für alle anderen (gibt's da überhaupt noch jemanden?) ein kurzer Abriß der Handlung: In einer fernen Zukunft ermöglicht die Wunderdroge "Spice" der Menschheit Reisen durch die ganze Galaxis. Dummerweise gibt es dieses Spice nur auf einem einzigen Planeten, Arrakis, einer mörderischen Wüstenhölle mit kilometerlangen Sandwürmern und vielen weiteren Gefahren. Auf diesem Planeten bekämpfen sich die Fürstenhäuser der Harkonnen und der Atreides bis aufs Blut um die Vorherrschaft beim Spiceabbau, bis der junge Prinz Paul Atreides mit Hilfe seiner besonderen Fähigkeiten und der Unterstützung durch das eingeborene Volk der Fremen die Herrschaft erringt. Genau wie in der Filmvorlage müßt Ihr Euch also im Spiel als Paul der Hilfe der Fremen versichern, um zunächst die Spiceproduktion zu steigern und schließlich über die Harkonnen zu triumphieren und Arrakis einer alten Prophezeiung gemäß wieder in einen grünen und blühenden Planeten zu verwandeln. Auf Eurer Mission stehen Euch viele verschiedene Personen mit Rat und Tat zur Seite, ausgiebige Gespräche bilden also einen Hauptteil des Spieles. Eure nach und nach erstarkenden Sonderkräfte müssen richtig eingesetzt werden, viele Reisen auf Arrakis stehen auf dem Programm und überhaupt ist eine Menge los. Grafiken und Sound sind wirklich sehens- bzw. hörens- und schaffen eine herrliche Atmosphäre.

EINZELWERTUNG:

Shuttle 66 %

Lure of
the Temptress 82 %

Dune 78 %

AMIGA 600

POWERPLAY



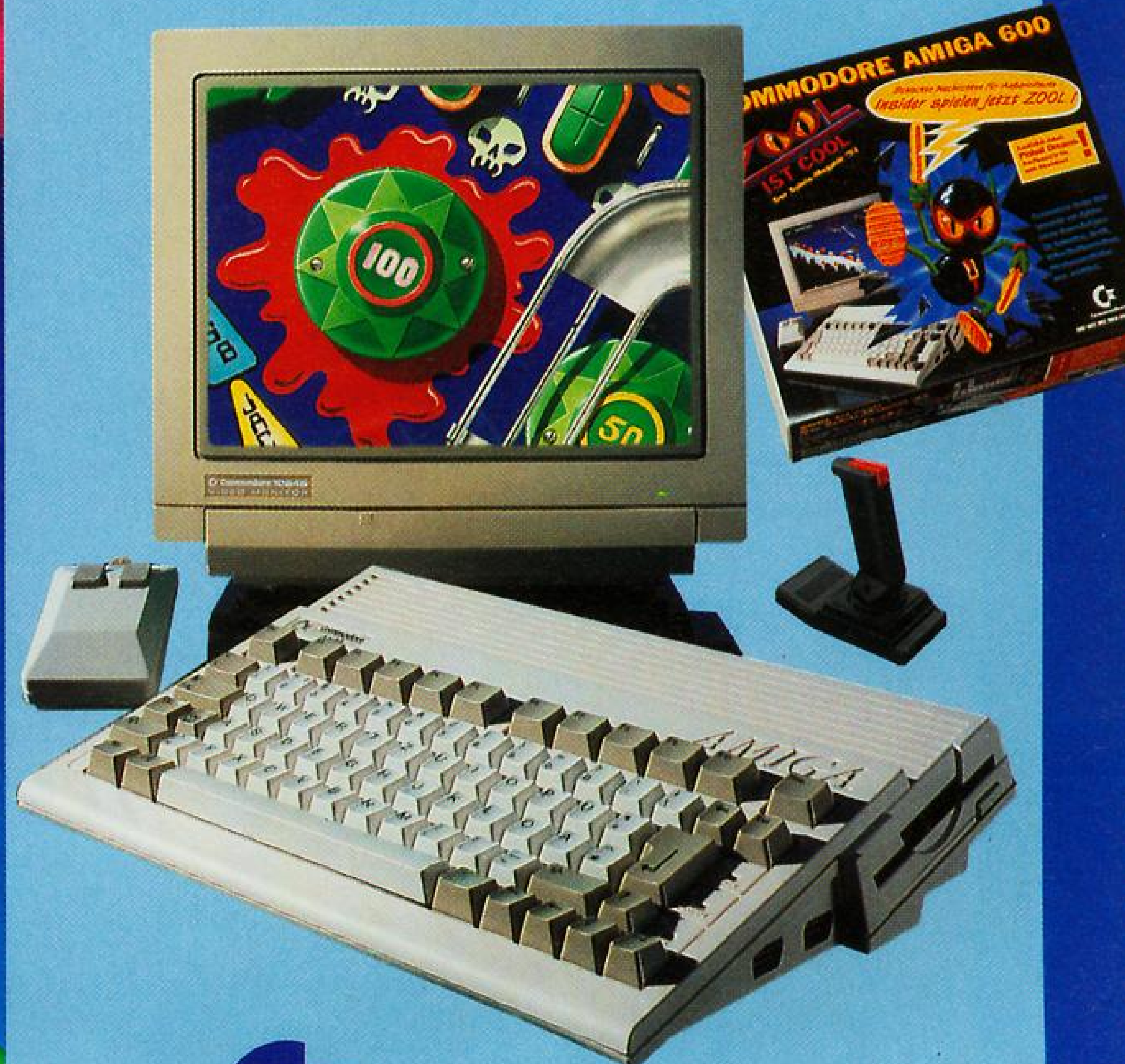
Commodore Amiga 600 - die neue Generation. Jetzt auch im Spiele-Pack!

Zum Spielen, Lernen und Arbeiten: der Amiga 600 ist voller Fun und Action. Integriertes Memory Card Interface (PCMCIA) ermöglicht das Einstecken von kreditkartengroßen Speicherkarten bis 4 MB RAM. Super Grafik durch 4096 Farben. Direkt anschließbar an jedes TV-Gerät.

Megastark und intergalaktisch: **ZOOL**

Ganz oben in den Spiele-Charts: der intergalaktische Ninja ZOOL. Gegen soviel Action haben Igel keine Chance. Insider spielen jetzt ZOOL!

Drei verschiedene Flipper mit tollen Geräuschen und allen Schikanen auf einer Software: das Trainingsprogramm für Champions. **pinball Dreams**



Commodore

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN



An alle Amiga-Besitzer:
ZOOL gibt's ab sofort als pures Software-Pack für DM **79,95** (unverb. Preisempf.) in allen bekannten Verkaufsstellen.



Wer den amerikanischen und russischen Raumfahrtexperten zeigen möchte, wie ein erfolgreiches Raumfahrtprogramm auszusehen hat, kann mit Buzz Aldrins Race Into Space sein Können unter Beweis stellen. Das Spiel beginnt in den späten 50er Jahren. Die Weltwirtschaft ist stabil genug, um die Träume einiger Wissenschaftler und Politiker zu finanzieren. Auf beiden Seiten der Welt werden riesige Summen in die Raumfahrt gesteckt, der Wettlauf um die Vorherrschaft im Weltall beginnt. Der Spieler übernimmt die Verantwortung für die Raumfahrtgesellschaft-

Buzz Aldrins

Seit über 30 Jahren tastet sich der Mensch an die Sterne heran, eine lange Zeit, in der fast keines der vielen ehrgeizigen Ziele erreicht wurde. Die Raumfahrt ist eine unendliche Geschichte voller Fehlplanungen, Katastrophen und einigen wenigen Erfolgen.

ten einer der beiden Seiten, die andere Seite wird von einem zweiten Spieler oder dem Computer gesteuert. Insgesamt 55 Missionen müssen ausgeführt werden,

teils in der richtigen Reihenfolge, teils gleichzeitig. Hierzu muß der Spieler Raketen, Satelliten und Raumkapseln entwickeln, die Missionen planen und darauf achten,

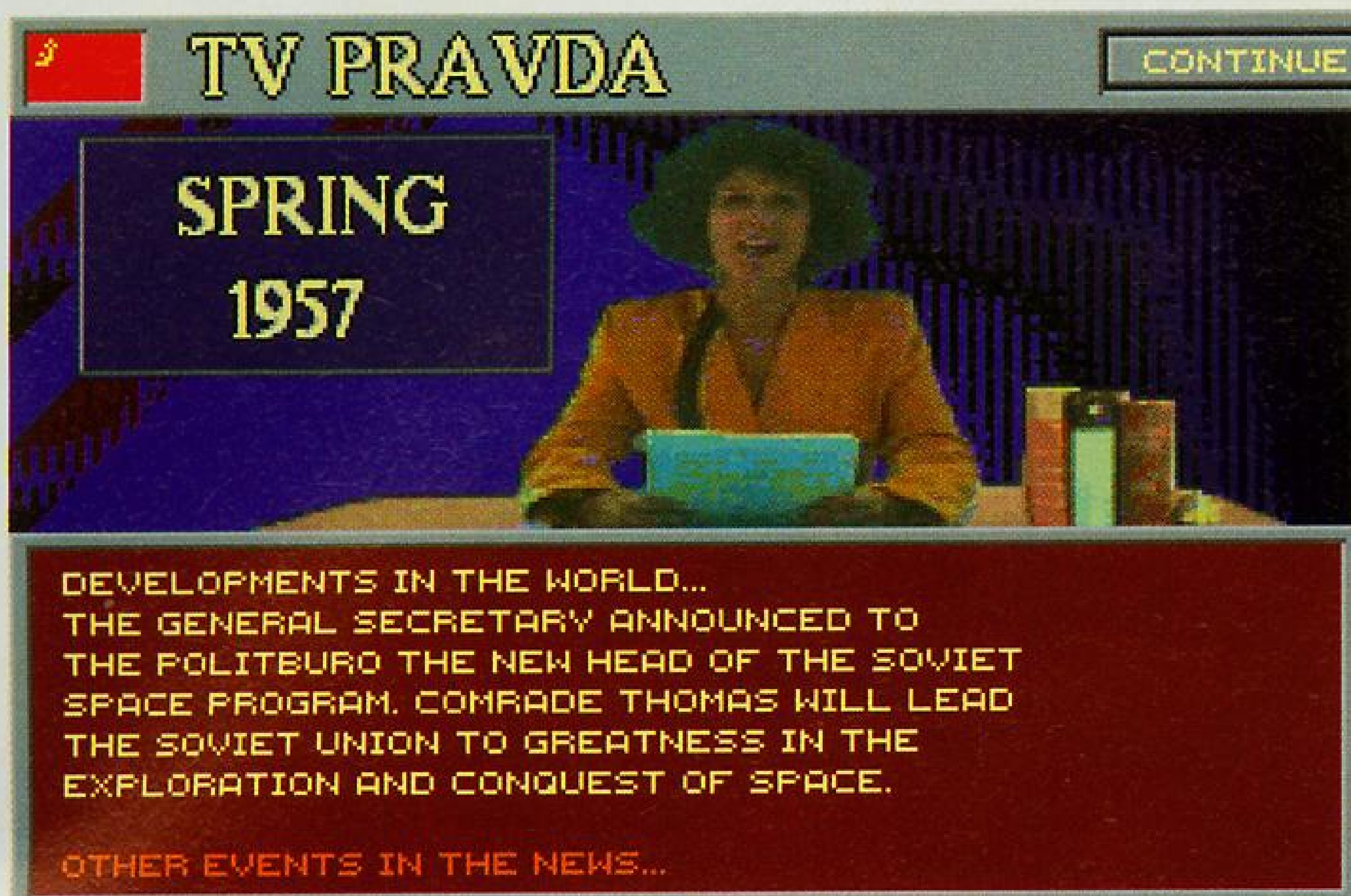
daß die staatliche Finanzierung wegen allzu vieler Rückschläge nicht gekürzt wird. In einer anfangs nur schwer überschaubaren Anzahl von Menüpunkten muß das



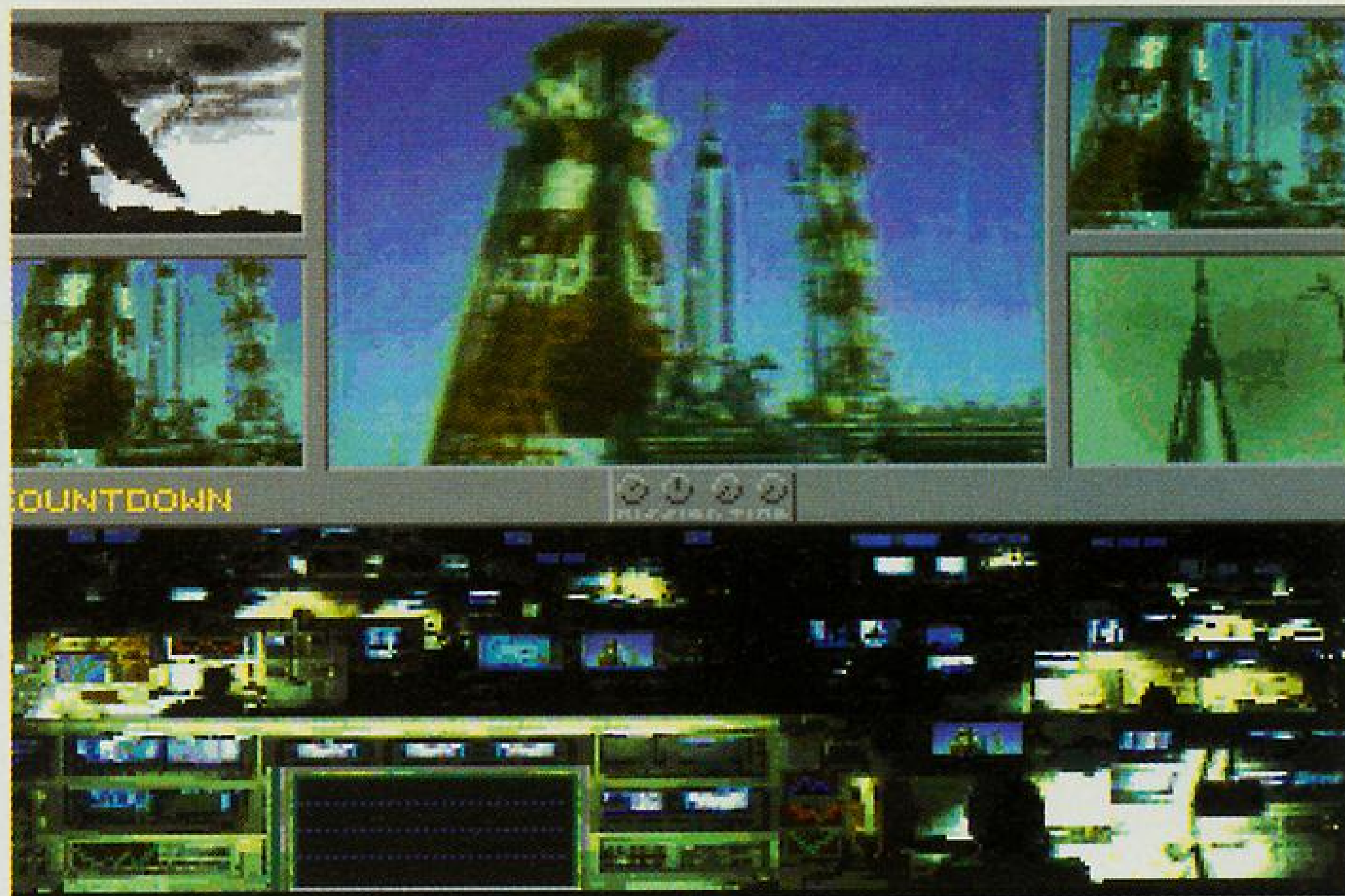
Der noch nicht ausgebaute Weltraumhafen.



Die Flugroute mit den Missionspunkten.



Origineller Nachrichtenüberblick.



Digitalisierte Kurzfilme halten die Motivation hoch.

stets zu knappe Budget für die Entwicklung auch fernliegender Projekte angelegt werden. Wer sich da der Einfachheit wegen nur auf ein einziges Projekt spezialisiert, hat im späteren Spielverlauf wenig Chancen, mit dem Gegner mitzuhalten, es ist unbedingt notwendig, mindestens vier bis fünf Eisen im Feuer zu haben. Bereits 1960 sollten die ersten Pläne für das Spaceshuttle geschmiedet werden. Erschwerend kommt hinzu, daß einige politische Entscheidungen direkt auf das Spiel Einfluß nehmen, immerhin befindet man sich in den Zeiten des kalten Krieges. So steht man ständig unter dem Erwartungsdruck der Regierung, die schnelle Erfolge verlangt.

Die ersten Schritte Richtung Mond:

12. 04. 1961	Gagarin	18.-19. 03. 1965	Beljajew, Leonow
06.-07. 08. 1961	Titow	23. 03. 1965	Grissom, Young
20. 02. 1962	Glenn	03.-07. 06. 1965	McDivitt, White
24. 05. 1962	Carpenter	21.-28. 08. 1965	Cooper, Conrad
11.-15. 08. 1962	Nikolajew	04.-17. 12. 1965	Bormann, Lovell
12.-15. 08. 1962	Popowitsch	15. 12. 1965	Schirra, Stafford
03. 10. 1962	Schirra	16. 03. 1966	Armstrong, Scott
15. 05. 1963	Cooper	03.-05. 06. 1966	Stafford, Cernan
14.-19. 06. 1963	Bykowski	18.-20. 07. 1966	Young, Collins
16.-19. 06. 1963	Tereschkowa Komarow	12.-14. 09. 1966	Conrad, Gordon Lovell, Aldrin
12. 10. 01 964	Feoktistow Jegorow	11.-14. 11. 1966	
		23.-24. 04. 1967	Komarow

Leonow und White waren die ersten, die Ihr Raumschiff, nur an einer Leine gesichert, für kurze Zeit verließen. Am 21. 7. 1967 war es soweit: Armstrong und Aldrin waren die beiden ersten Menschen auf dem Mond.

gut und atmosphärisch, auf längere Dauer jedoch etwas nervtötend, da die Melodie allzu dramatisch gewählt wurde. Weitere Geräusche wie etwa das Starten der Raketen sind leider nicht vorhanden. Die Grafik ist guter Durchschnitt - wären da nicht die historischen Filmaufnahmen, die eingescannt wurden und einen guten Teil der benötigten 16 MB Festplattenspeicher belegen. Doch auch auf wirklich schnellen Rechnern ruckelt die Anzeige deprimierend langsam vor sich hin und stört den Spielfluß. Die Bedienung der Oberfläche ist nicht ganz einfach, man sollte sich ein paar Tage Zeit nehmen, um sich mit den unzähligen Menüs, Einstellungen

Race Into Space

Wissenswertes über den Mond:

Die mittlere Entfernung zum Erd-Trabanten beträgt 384.400 km. Sie schwankt zwischen 363.300 und 405.500 km. Er hat einen Durchmesser von 3.470 km. Die Schwerkraft beträgt nur ein Sechstel der Erdanziehung. Die Mondoberfläche dürfte im wesentlichen aus Lava und Bimsstein bestehen. Die Temperatur schwankt zwischen +130 und -150 Grad Celsius. Der größte Einfluß des Mondes auf die Erde macht sich durch die Schwerkraft in Form der Gezeiten bemerkbar.

Der Entwicklungsstand der einzelnen Komponenten ist hingegen nie zufriedenstellend hoch, so daß große Risiken beim Start einer Rakete in Kauf genommen werden müssen. Die Musik ist zwar sehr

und Planungsreihenfolgen vertraut zu machen. Ist dies erstmal geschafft, geht das Spiel gut von der Hand und der Kopf bleibt frei für das komplexe Spielgeschehen. (hw)



Fazit:

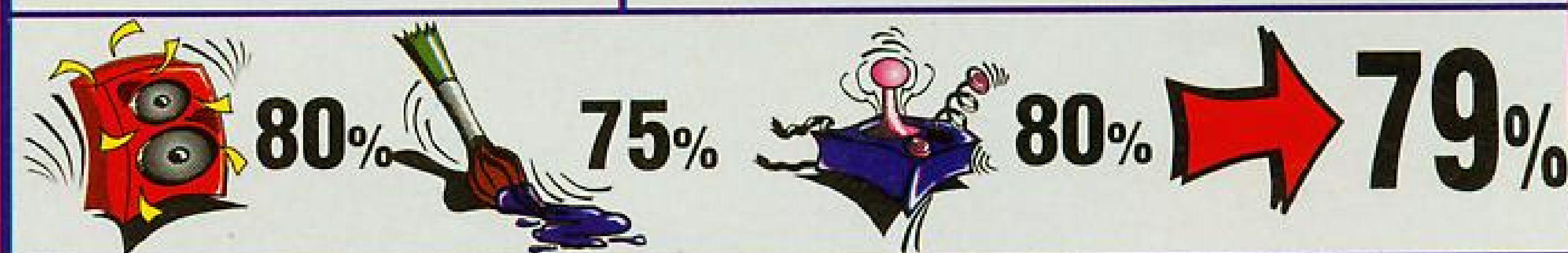
Buzz Aldrins Race Into Space ist eine Wirtschaftssimulation für gehobene Ansprüche, da das Spiel weitaus komplexer ist als die meisten anderen Vertreter dieses Genres. Überdies tritt man gegen einen recht starken Computergegner an, der sich im Laufe des Spiels sogar noch steigert. Diese Wirtschaftssimulation ist für jeden zu empfehlen, der die Zeit und die Geduld aufbringt, sich lange mit einem Spiel auseinanderzusetzen. Wer nur kurz eine Runde "wirtschaften" möchte, ist hiermit falsch beraten. Doch Vorsicht - das Spiel kann einen wochenlang vor den Bildschirm bannen, der Augenarzt wird sich freuen.

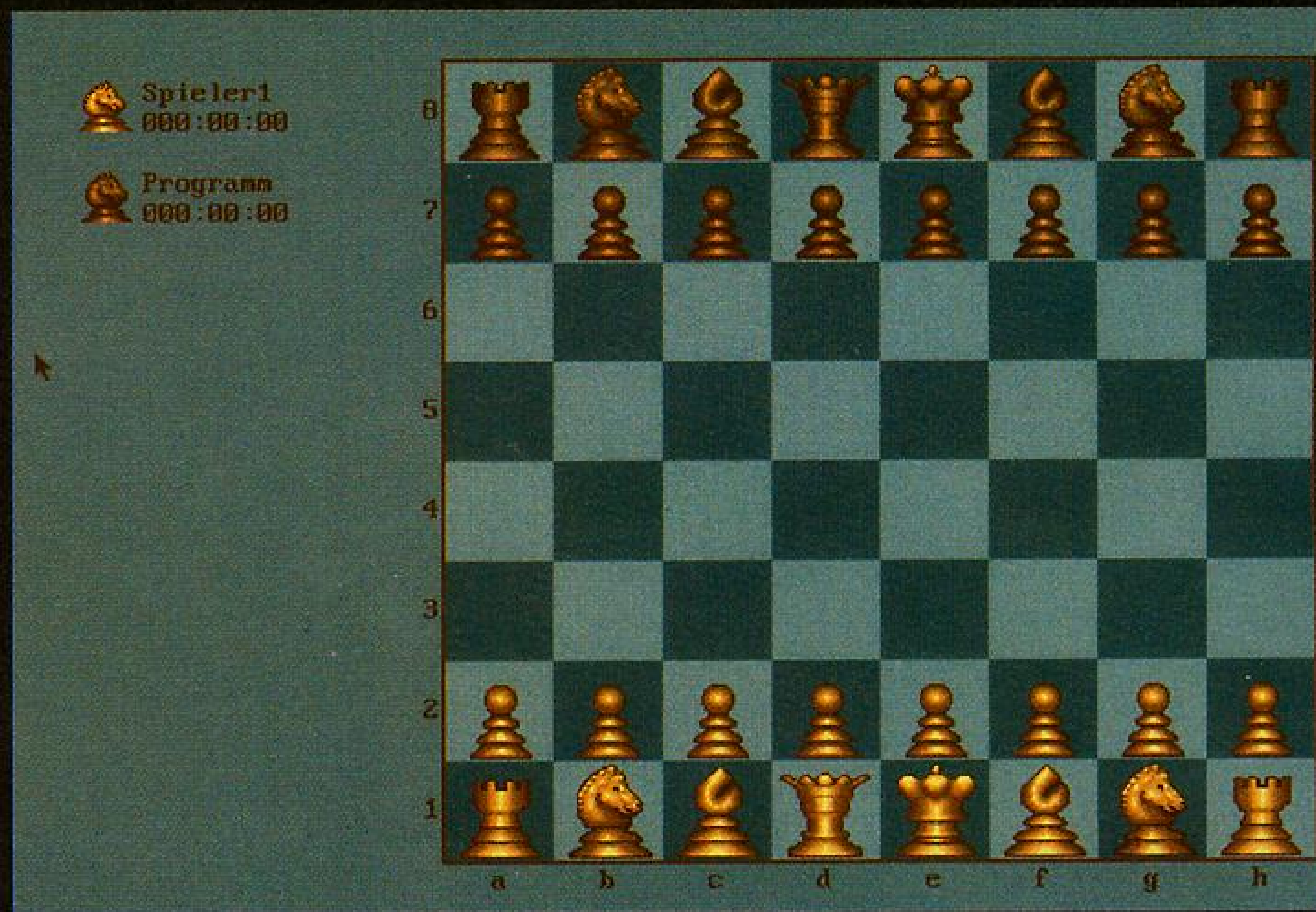
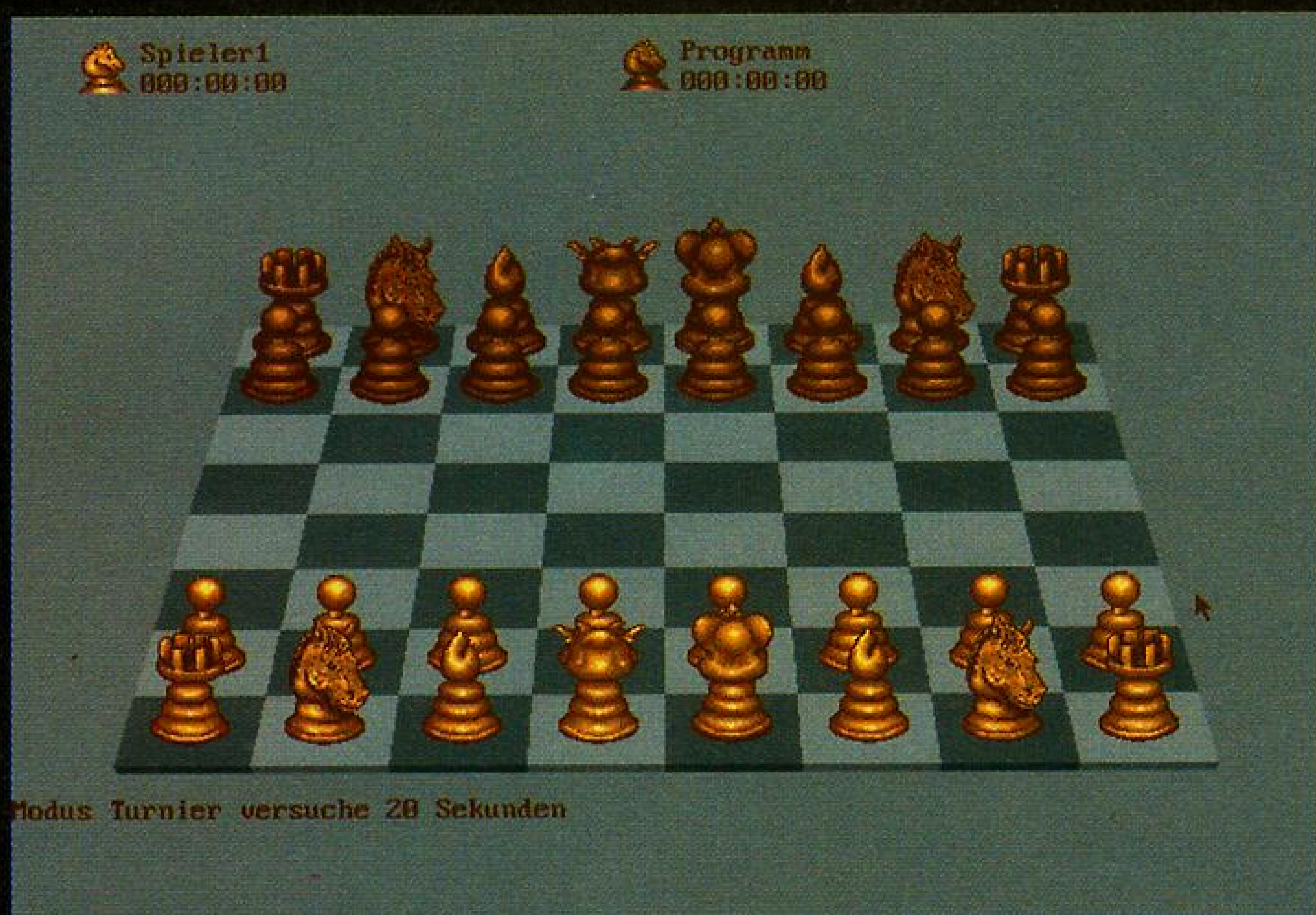
PC unterstützt

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

WIRTSCHAFTSSIMULATION

- Hersteller Interplay
- Preis ca. DM 130,-
- Besonderheiten
 - digitalisierte Filmsequenzen
 - Zwei-Spieler-Modus
- Muster von Selling Points/Alliance





In der Flut der aktuellen Schachprogramme immer noch durch glänzende Innovationen aufzufallen ist heutzutage keine leichte Aufgabe. Zweidimensionale und dreidimensionale Ansichten, verschiedene Figurensätze etc. gehören heute praktisch zum vorgeschriebenen Standard eines jeden vernünftigen Computerschachs. Ganz zu schweigen von den spieltechnischen Werkzeugen, die dem Schachenthusiasten zur Verfügung stehen. Zugrücknahme, Seitenwechsel, Speicherfunktion und sogar die Ermittlung des eigenen ELO-Ranges - Das Complete Chess System läßt keinerlei Wünsche offen. Die wichtigste Neuerung, die dieses Programm mit sich bringt, liegt aber eindeutig in der Art, wie es seine Züge berechnet, denn nach einer über zehnjährigen Entwicklungszeit ist den Programmieren von Oxford Softworks die Kunst gelungen, die Spielstärke menschlichen Geistes zu simulieren. Also eine Software zu schaffen, die aus allen möglichen Zügen aufgrund von erlerntem Wissen und Erfahrung und eben der menschlichen Intelligenz dazu in der Lage ist, die guten Züge von den schlechten zu unterscheiden. Diese Funktion ist den gewohnten Brute-Force Programmen wohl eindeutig überlegen. In der deutschen ELO-Liste

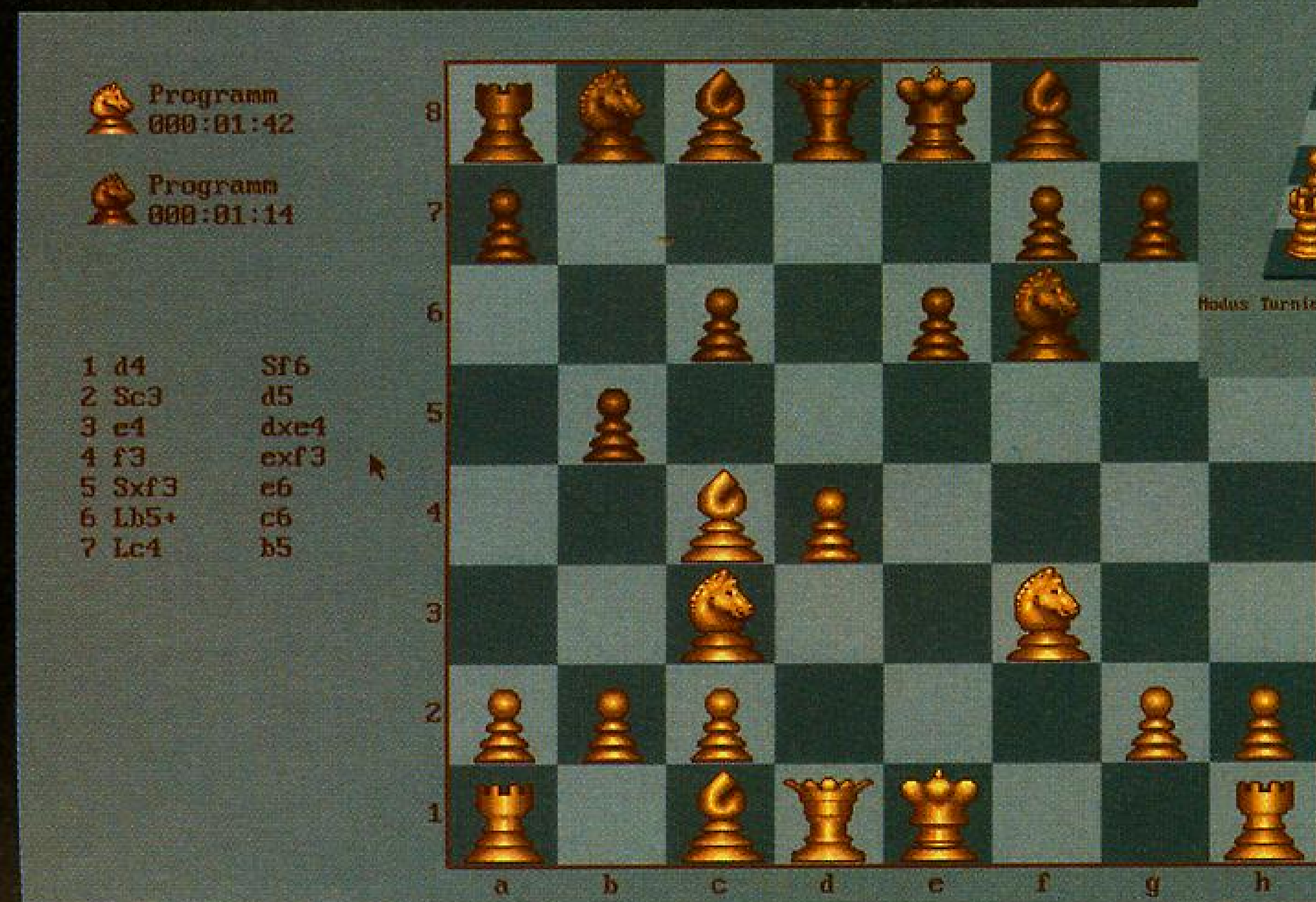
CHESS SYSTEM

Durch die regelmäßigen Neuauflagen des königlichen Spiels, dem Schach, ist man an Floskeln wie "The Most Powerful Chess Programm" eigentlich mehr als gewöhnt. Trotzdem beruhen die meisten Algorithmen der gängigsten Schachprogramme auf ähnlichen Paradigmen. Mit dem Erscheinen des Complete Chess Systems wird endlich mal wieder etwas völlig Neues auf dem Sektor des Königspiels geboten.

ist das Programm mit über 2.083 Punkten vertreten, Großmeister Karpow rangiert in derselben übrigens mit 2710 Punkten. Wenn man also das Spiel mit genügend EMS-Speicher (4MB) versorgt und es ständig denken läßt, haben wohl 90% der Freizeit-Schachspieler kaum eine Chance den Rechner Schach-Matt zu setzen. Die eingebundene Hilfefunktion gibt aber durchaus hilfreiche Tips zu der

jeweiligen Spielsituation. Da das CCSsystem in der Lage ist, aus seinen eigenen Fehlern zu lernen, ist es aber auch hervorragend für Schachanfänger geeignet, und da das Programm sich sozusagen der Spielstärke des Spielers anpaßt, bleiben die Partien auch über längere Zeit interessant, und Siege

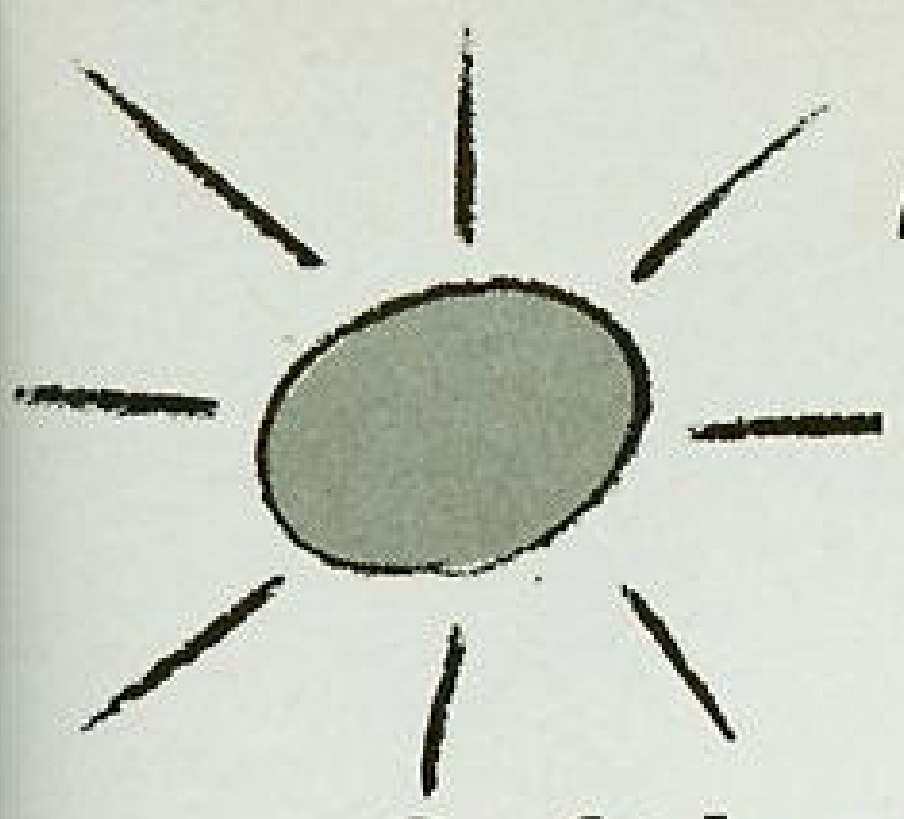
können durchaus erzielt werden. Das Complete im Titel des Spiels steht aber wohl eindeutig für die gespeicherte Datenbank des Programms, die viele Partien großer Meister gespeichert hat und beliebig erweitert werden kann. So hat der Spieler die Möglichkeit eine historische Partie zu laden, nachzuspielen, die einzelnen Züge zu analysieren und sogar das Programm darüber zu befragen. Ein starkes Schachprogramm mit durchschnittlicher Grafik, und standardgemäßen Tools, das durch seinen Berechnungsalgorithmus, und den damit verbundenen erfreulich kurzen Denkphasen, dem begeisterten Schachspieler über lange Zeit Spielspaß garantiert. (br)



Die Stärken des Chess System liegen nicht bei der Grafik, sondern in der Stärke der Spiel-Algorithmen.

PC unterstützt		SCHACHPROGRAMM	
Joystick	<input type="checkbox"/> AdLib	Hersteller Oxford Software	Besonderheiten
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	Preis ca. DM 120,-	- Deutsche Anleitung
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	Muster von Hersteller	- Spiel in Deutsch
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere		- Code-Abfrage

20% → 75% → 80% → **73%**

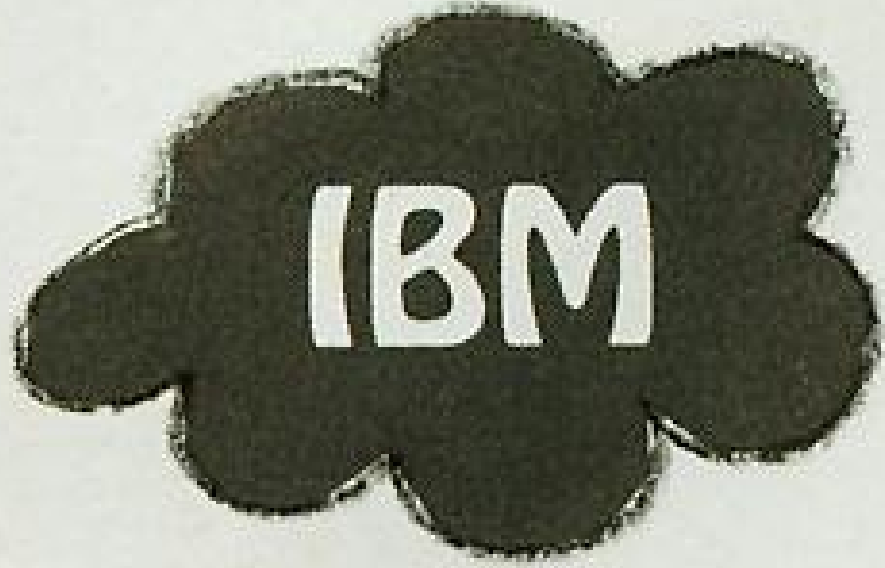


Tel.: 05 61/28 54 61



SOFTDREAMS

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #
Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 3500 Kassel



1869	79,- DV
A-Train	91,- DV
Abandoned Places 2	*80,- DV
Aces of T. Pacific	66,- DH
-Mission Disk 1	47,- EV
Adventure Coll.	68,- DH
Air Warrior	85,- DH
Airbus A 320	85,- DV
Alone in The Dark	85,- DV
Amberstar	78,- DH
A.McLeans Pool Bi	*63,- DH
Astalin	26,- DH
B 17 Flying Fortr.	92,- DH
B.A.T. 2	81,- DV
Bards Tale 3	23,- DH
Bards Tale Constr.	60,- DH
-Trilogy (BT 1-3)	71,- DH
Battle Chess	23,- DH
Battle Chess 4000	65,- DH
Battle Isle Team	73,- DH
Battletoads	*51,- DH
Bitmap Brothers 1	53,- DH
Bitmap Brothers 2	*53,- DH
Budokan	24,- DH
Bug Bomber	60,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	69,- DV
Burning Steel	79,- DV
Buzz Aldrin	*87,- DH
Campaign	77,- DV
Car and Driver	75,- DH
Castles 2	66,- DH
Centurion Def.Rome	23,- DH
Chuck Y.Aft.2.0	23,- DH
Civilization	92,- DV
Comanche	85,- DV
-Data Disk	56,- EV
Command HQ	49,- EV

Compl.Chess System	77,- DV
Crisis in Kremlin	83,- EV
Cruise f.a.Corpse	59,- DV
Crusaders of Dark	83,- DV
Curse of Enchantia	59,- EV
D-Generation	43,- DH
Daily Cov.Girl Pok	63,- DH
Darkseed 1.5	73,- DV
Das Boot	42,- DH
DSA (Amiga:1.5 MB)	80,- DV
Daughters of Serpe	74,- DH
Der Patrizier	79,- DV
Dogfight	90,- DH
Double Dragon 3	61,- DH
Dream Team Com.	66,- DH
Dune 2	61,- DV
Dyna Blaster	69,- DH

Sonderangebote**

CD Rom Wing Com. 1	
+Ultima 6	40,- EV
Rocket Ranger	15,- DH
Crazy Cars 2	15,- DH
Shanghai 2	25,- DH
Hero of the Reagan	25,- DV

Dynatech	63,- DV
Elite Plus	80,- EV
Elvira 1	42,- DV
Elvira 2 Jaws of C	51,- DV
Elysium	63,- DV
Empire Deluxe	78,- EV
Erben des Throns	73,- DV
Euro Soccer	47,- DH
Eye of Beholder 1	79,-
Eye of Beholder 2	79,- DV
F 15 Str. Eagle 3	91,- DH
F-19 Stealth Fight	49,-
Falcon 3.0	89,- DV
-Mission Disk 1	53,- DH
Fallen Empire	86,- DV

Fantastic Worlds	77,- DH
Fire And Ice	*53,- DH
Flames of Freedom	31,- DH
Flashback	*66,- DV
Flies Attack on Earth	78,- DH
Formula One GP	91,- DH
Front P.S.Football	66,- EV
Go Simulator	79,- DH
Gobliiins	62,- DV
Gobliiins 2	87,- DV
Greatest Comp.	61,- DV
Gunship 2000	93,- DH
Gunship 2000 Data	55,- DH
Hannibal	80,- DV
Harrier Jump Jet	96,- DH
Heart of China	68,- DV
Hired Guns	*78,- DH
History Line 14-18	77,- DV
Humans	56,- DH
Humans Race	65,- DV
Hyperspeed	29,- DV
Imperium	27,- DH
Inca	92,- DV
Incredible Machine	66,- DV
Indiana Jones 3	79,- DV
Indiana Jones 4	85,- DV
Ishar	65,- DV
Jonathan	*79,- DV
Jordan in Flight	75,- DV
KGB	61,- DH
Kings Quest 5	79,- DV
Kings Quest 6	78,- DV
Laura Bow 2	68,- DV
Legends o.Kyrandia	68,- DV
Legends of Valour	79,- DV
Leisure S. Larry 5	67,- DV
Lethal Weapon	67,- DH
Links 386 Pro	93,- DH
-Bay Hill Club	36,- DH
-Bountifull	36,- DH
-Buff Springs(386)	41,- DH
-Firestone	36,- DH
-Hyatt	36,- DH
-Mauna Kea (386)	41,- EV
-Pinehurst (386)	41,- DH

-Troon North	36,- DH
Locomotion	63,- DH
Lord of The Ring 2	67,- DH
Mad TV	78,- DV
McDonald Land	*51,- DH
Mega Collection	48,- DH
Mercenaries	74,- EV
Might and Magic 3	77,- DV
Might and Magic 4	77,- DV
Monkey Island 2	79,- DV
Nigel Mansells WC	59,- DH
On The Road	59,- DV
Patriot	*74,- DH
Penthouse Hot Numb	36,- DV
Perfect General	79,- DV
-Data Disk	42,- DH
Police Quest 3	66,- DV
Populous 2	73,- DH
Quest for Glory 3	67,- DV
Reach f.t.skies	*61,- DH
Red Baron	68,- DV
-Mission Disk 1	49,- EV
Ringworld Revenge	*68,- DH
Risky Woods	62,- DH
Rome AD 92	66,- DH
Secret Monkey Isl	81,- DV
Secret Weap.of LW	80,- EV
-DO 335,HE 162 je	37,- EV
-P 80,P 80 je	33,- EV
Sensi.Soccer 92/93	*57,- DH
Shadow o.t. Comet	86,- DV
Shadowlands	69,- DV
Sherlock Holmes	78,- DV
Sim City Deluxe	81,- DV
Sim Earth	83,- DH
Sim Life	81,- DV
Sleepwalker	66,- DH
Snoopys Game Club	35,- EV
Space Hulk	*84,- DH
Space Quest 4	68,- DV
Sports Collection	65,- DH
Star Control 2	65,- DH
Star Trek	79,- DV
Starbyte N.2 Coll.	78,- DH
Steigenbg. Hotelm.	56,- DV

Strategy Master	74,- DH
Street Fighter 2	*59,- DH
Strike Com. Speeach	43,- DH
Stunt Island	92,- DV
Super Tetris	76,- EV
Take a break (Wind.)	*66,- EV
Task Force	90,- DH
Terminator 2	65,- DH
The Legacy	*92,- DH
Transarctica	53,- DV
Trivial Pursuit	69,- DV
Trolls	50,- DH
UGH !	56,- DH
Ultima 7	81,- DV
-Data Forge of Vir	45,- DH
Ultima 7-2 Serp.ls	77,- DH
Ultima Trilogy 2	71,- DH
Ultima Underworld	71,- DH
Ultima Underw. 2	73,- DH
Waxworks	60,- DV

Top-Games

Battleisle Data 2	*41,- DH
Eishockey Manager	*80,- DV
Lemmings 2	79,- DH
Space Quest 5	68,- DV
Strike Commander	90,- DH
X-Wing	77,- EV

Whales Voyage	*71,- DV
Wing Commander	43,- DH
Wing.Comm Edition	87,- DH
Wing Commander 2	77,- DV
WC 2 Special Op.1	43,- DH
WC 2 Special Op 2	43,- DH
WC 2 Speech Acc.	43,- DH
Wordtris	67,- DV
WWF Wrestling 2	68,- DH
X-Wing DH	83,- DH
Xenobots	72,- DH
Zool	56,- DH



1869	67,- DV
Abandoned Places 2	*62,- DV
Adventure Coll.	62,- DH
Airbus A 320	85,- DV
Alien Breed SE 92	27,- EV
Ambermoon	*71,- DH
Amberstar	69,- DH
Aquatic Games	57,- DH
A.McLeans Pool Bi	51,- DH
Assassin	51,- DH
Astalin	26,- DH
B 17 Flying Fortr.	65,- DH
B.A.T. 2	75,- DV
Bards Tale 3	23,- DH
Bards Tale Constr.	60,- DH
Battle Chess	23,- DH
Battle Isle Team	67,- DH
BC Kid	59,- DH
Big Box 2	54,- DH
Bitmap Brothers 2	*53,- DH
Budokan	24,- DH
Bug Bomber	54,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	69,- DV
Campaign	71,- DV
Centurion Def.Rome	23,- DH
Chaos Engine	54,- DH
Cheat'Em Up 3	24,- DV
(Amiga-Lösungen)	

Chuck Y.Aft.2.0	23,- DH
Civilization	77,- DV
Combat Air Patrol	*61,- DH
Crazy Cars 3	51,- DH
Cruise f.a.Corpse	59,- DV
Curse of Enchantia	59,- EV
D-Generation	43,- DH
Daily Cov.Girl Pok	57,- DH
Darkseed 1.5	73,- DV
Das Boot	36,- DH
DSA (Amiga:1.5 MB)	72,- DV
DSA 1 MB	72,- DV
Daughters of Serpe	*74,- DV
Deluxe P.4.5 AGA	186,- DV
Deluxe Paint 4.1	186,- DV
Der Patrizier	67,- DV
Desert Strike	*62,- DH
Double Dragon 3	49,- DH

Sonderangebote**

Wing Commander	27,- EV
Elvira 2	18,- DV
Nitro	18,- DH
Austerlits	10,- DH
Silkworm	9,- DH
Shinobi	9,- DH
Strip Poker de Luxe	15,- DH
Waterloo	12,- DH

Dream Team Com.	60,- DH
Dune 2	*55,- DV
Dyna Blaster	63,- DH
Dynatech	52,- DV

Elysium	*52,- DV
Emerald Mine	24,- DH
Emerald Mine 2	29,- DH
Emerald Mine 3 Pro	24,- DH
Erben des Throns	67,- DV
Euro Soccer	47,- DH
Eye of Beholder 1	68,- DV
Eye of Beholder 2	79,- DV
F-19 Stealth Fight	74,- DH
Fallen Empire	83,- DV
Fantastic Worlds	71,- DH
Fire And Ice	47,- DH
Flashback	60,- DV
Flies Attack on Earth	*66,- DH
Formula One GP	76,- DH
Fuzzball	27,- DH
Gobliiins	62,- DV
Gobliiins 2	69,- DV
Greatest Comp.	55,- DV
Gunship 2000	*81,- DH
Häger d.Schreckl.	56,- DV
Hannibal	*68,- DV
Heart of China	68,- DH
Hired Guns	*60,- DH
History Line 14-18	77,- DV
Humans	56,- DH
Humans Race	65,- DV
Imperium	27,- DH
Indiana Jones 3	67,- DV
Indiana Jones 4	79,- DV
Ishar	65,- DH
Jonathan	79,- DV
KGB	58,- DH
Kings Quest 5	79,- DH
Knights of the sky	76,- DH
Legends o.Kyrandia	68,- DV
Legends of Valour	79,- DV

Top-Games

Battleisle Data 2	*41,- DH
Body Blows	51,- DH
Chuck Rock 2	47,- DH
Eishockey Manager	*74,- DV
Lemmings 2	61,- DH
Superfrog	47,- DH

Leisure S. Larry 5	67,- DV
Lion Heart	52,- DH
Locomotion	57,- DH
Lotus 3	51,- DH
Lotus Compil.(1-3)	53,- DH
Mad TV	66,- DV
McDonald Land	51,- DH
Mega Collection	48,- DH
Megamix	61,- DH
Might and Magic 3	65,- DV
Monkey Island 2	79,- DV
Nick Faldo Golf	62,- EV
Nigel Mansells WC	53,- DH
No Second Price	56,- DH
Penthouse Hot Numb	36,- DV
Perfect General	73,- DV
-Data Disk	42,- DH
Pinball Dreams	48,- DH
Pinball Fantasies	57,- DH
Piracy of Highseas	65,- EV
Police Quest 3	63,- DV
Populous 2	61,- DH
-Data Disk	30,- DH
Populous 2 Plus	67,- DH
Project X	62,- DH

Putty	50,- DH
Reach f.t.skies	*55,- DH
Red Zone	54,- DH
Risky Woods	56,- DH
Robocop 3	61,- DH
Rome AD 92	60,- DH
Secret Monkey Isl	69,- DV
Sensi.Soccer 92/93	51,- DH
Shadow o.t.Beast 3	56,- DH
Shadowlands	69,- DV
Sim City Deluxe	81,- DV
Sim Earth	77,- DH
Sleepwalker	60,- DH
Space Hulk	*72,- DH
Space Quest 4	62,- DV
Sports Collection	59,- DH
Starbyte N.2 Coll.	66,- DH
Steigenbg. Hotelm.	50,- DV
Strategy Master	68,- DH
Street Fighter 2	53,- DH
Super Tetris	70,- EV
Tearaway Thomas	51,- DH
Terminator 2	59,- DH
The Kristal	30,- DH
Transarctica	53,- DV
Troddlers	48,- DH
Trolls	50,- DH
UGH !	50,- DH
Ultima 5	39,- DV
Ultima 6	39,- DH
Walker	*60,- DH
Waxworks	60,- DV
Whales Voyage	65,- DV
Wing Commander DV	77,- DV
WWF Wrestling 2	62,- DH
Zool	50,- DH
Zool Amiga 1200	49,- DH

Versandkosten:

Vorkasse (Scheck) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr)
 ab 250,- DM frei • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,-
 Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung:

* Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar – Vorbestellung möglich

**Solange der Vorrat reicht

DH = Deutsche Anleitung/Handbuch • DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch)

EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf • Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30



Dogfight

Flugsimulatoren herkömmlicher Machart haben es seit dem Erscheinen von Novalogic's Comanche sehr schwer, die Gunst der PC-Fliegerasse zu erlangen. Microprose, nie um eine neue Idee verlegen, bringt jetzt zeitlosen Multi-Flugsimulator-Spaß. Denn Dogfight bietet alles, was in der 80-jährigen Geschichte des Luftkampfes Rang und Namen hat(te).

Die Wahl beim Kauf eines Flugsimulators wird einem in der heutigen Zeit nicht gerade leicht gemacht. Die Palette der angebotenen Produkte scheint schier endlos. Angefangen bei High-Tech-Voxelspace Simulationen (die aber auch einen ebenso High-Tech-mäßigen Rechner erwarten) über die komplette Auswahl der neuen und alten Fluggeräte, von der guten alten Fokker-Dreidecker des Roten Barons bis hin zur ultramodernen MiG-29, läßt der Markt keine Wünsche offen. Was liegt also näher, um die Qual der Wahl zu erleichtern, als einen Multisimulator zu schaffen, der es erlaubt, nahezu alles zu fliegen,

was sich seit dem Ersten Weltkrieg auf den Krisenschauplätzen der Welt bewährt hat.

Etwas Ähnliches muß wohl in den Köpfen der Microprose-Designer vorgegangen sein, als sie die Idee zu ihrem neuesten Spiel "Dogfight" hatten.

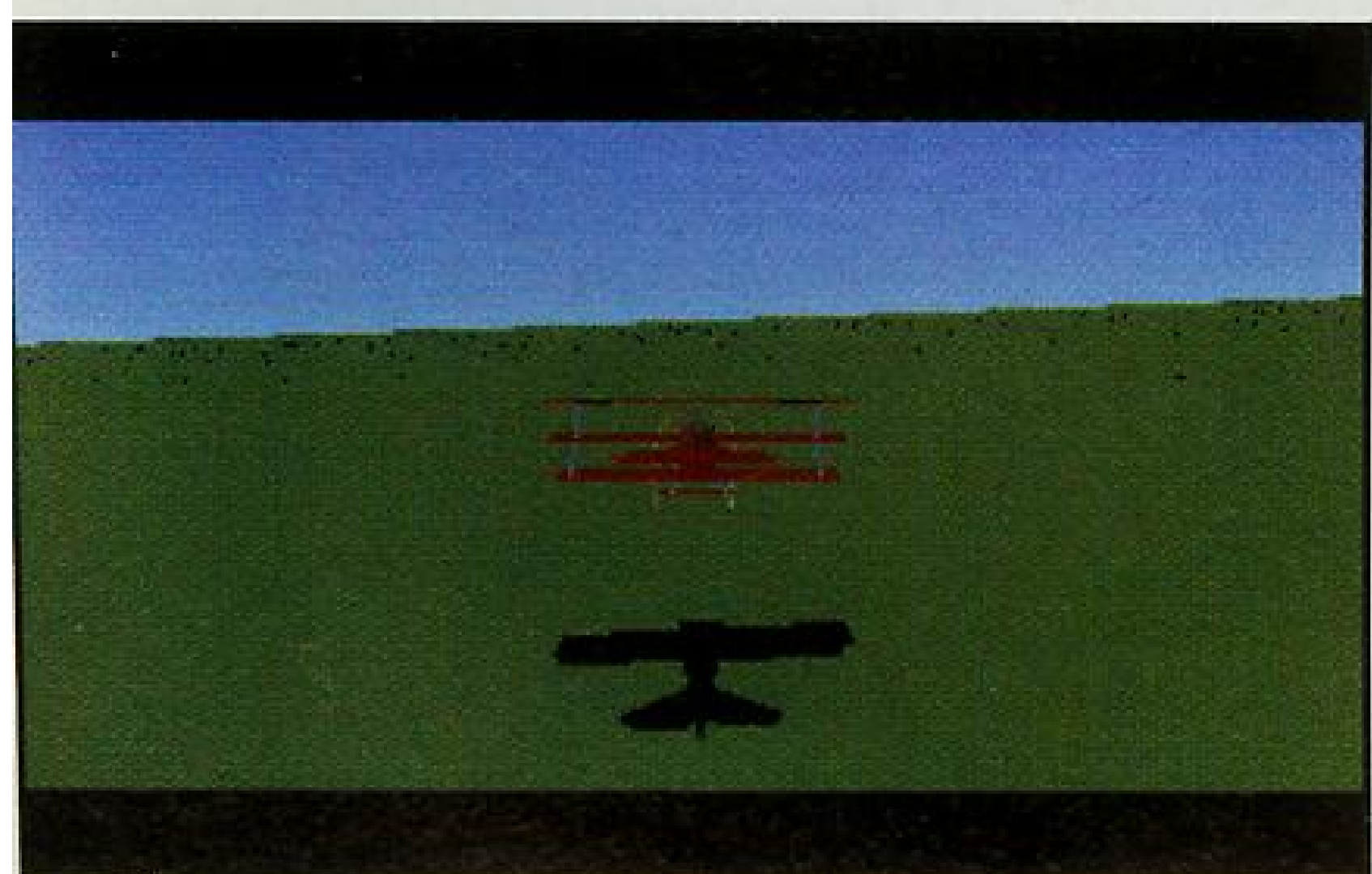
Nach fast zweijähriger Entwicklungszeit, stellt das englische Soft-

warehaus damit einen Flugsimulator in den Dienst, der sich von den momentan amtierenden entscheidend abhebt. Wurden bisher noch haarsträubendste Hintergrundgeschichten, von weltweiten Krisensituationen bis hin zu Drogenkriegen, als Rechtfertigung für die Lust am Fichten erfunden, so findet man dererlei bei Dogfight nur

wenig. Zwar wurden für Missions-Fetischisten verschiedene Flugaufträge eingearbeitet, der eigentliche Clou des Programms ist aber sicherlich der "WHAT IF?" Modus, der es ermöglicht, Flugzeuge jeder Epoche gegeneinander starten zu lassen. So ist es doch äußerst reizvoll, mit einer Spitfire gegen eine F-16, oder mit der Fokker gegen eine

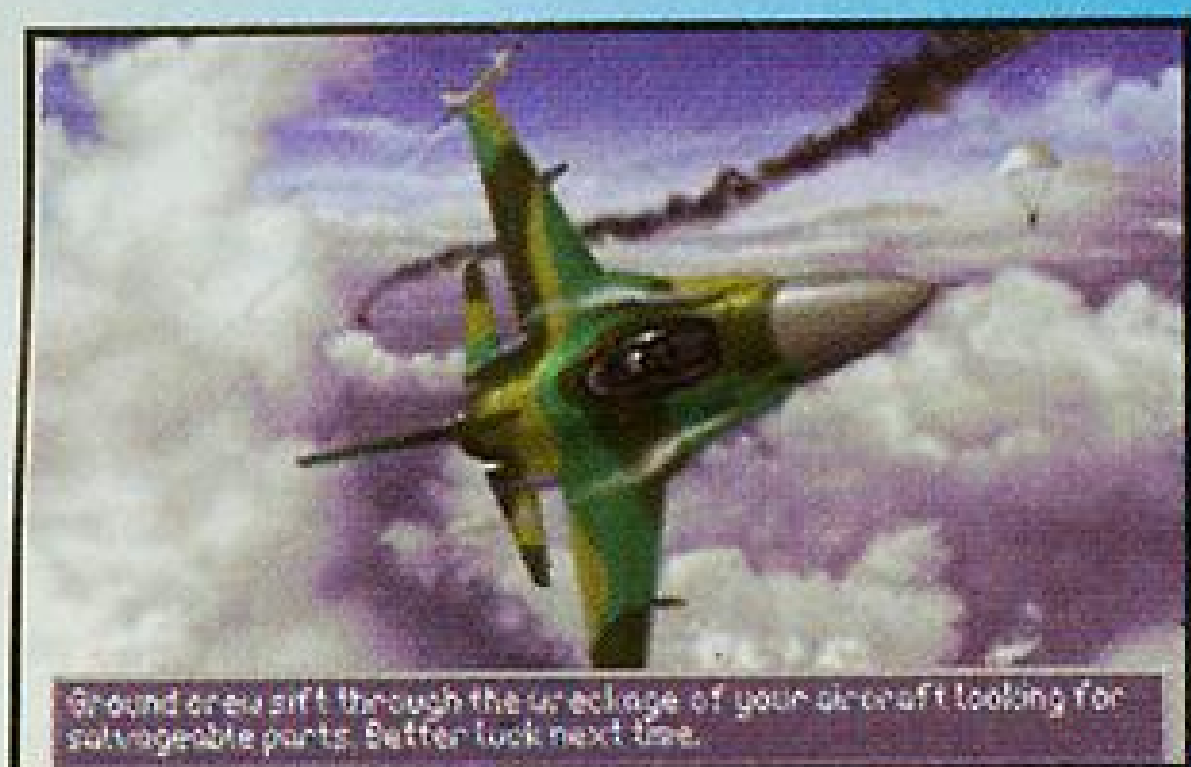


Dogfight bietet eine Vielzahl an Perspektiven.



Die Technik

Zunächst kann sich die Programmierertechnik von Microprose neuestem Streich durchaus sehen lassen. Nach einem hervorragenden Intro, das bislang noch seinesgleichen sucht, wählt man die Spielkonfiguration mittels komfortabler Menüs, welche natürlich mausgesteuert sind. Beim eigentlichen Flug muß der Spieler aber doch einige Abstriche bei der Grafik machen. Zwar stehen, wie bei anderen Produkten des englischen Simulationsriesen, wieder verschiedene Ansichten des Flugspektakels zur Auswahl,



zwischen denen der Spieler nach Lust und Laune umerschalten kann, trotzdem sind Landschaftsdarstellung und Zielaufnahme zumindest grafisch etwas zu kurz gekommen. Eine bemerkenswerte Neuerung ist der sogenannte "Sun Blindspot", welcher den Flieger bei direkter Kursnahme gegen die Sonne blendet, indem der Bildschirm immer heller wird, bis man schließlich nur noch grelles Weiß erkennen kann.

Trotz der Grafikmankos möchte Dogfight flott getaktet sein. Ein 386er PC mit 25 MHz stellt wohl die Schmerzgrenze dar, richtiges Fluggefühl kommt im Vektoren-Himmel erst ab 33MHz auf. Standesgemäß lassen sich aber die Grafikdetails einstellen, was wohl zu angenehmerem Flugverhalten, keineswegs aber zum anhaltenden Augenschmaus beiträgt.



Die Detailgenauigkeit der Landschaft ist nicht mehr zeitgemäß.

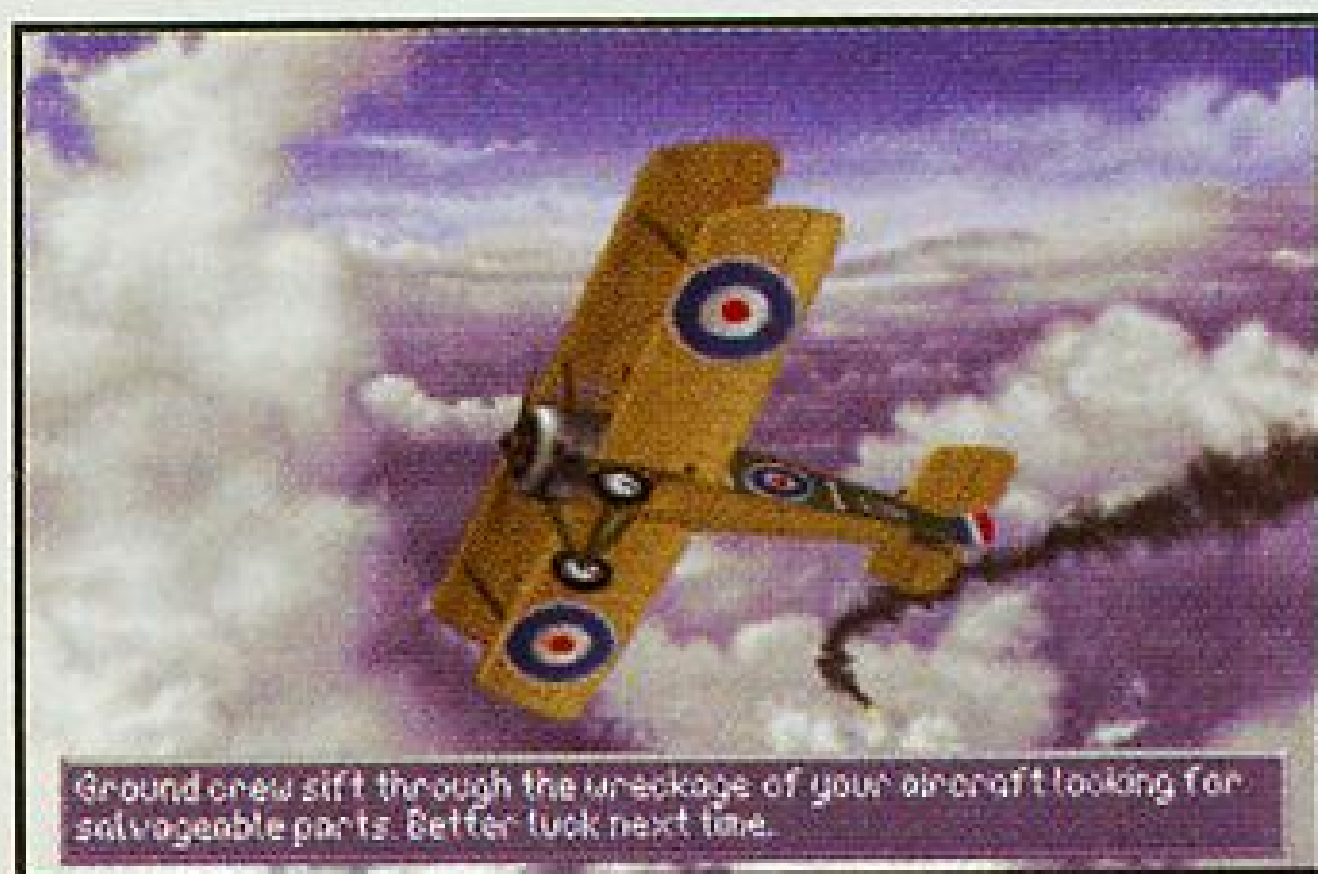
MIg-23 anzutreten. Insgesamt stehen zwölf verschiedene Flugzeuge zur Auswahl.

Immer nur den Computer als Gegner zu haben, wird aber doch sehr schnell langweilig, deshalb bietet Dogfight die mittlerweile fast selbstverständliche Modem-Link-Option an. Speziell für diesen Zweck, wurde wohl auch die Grafik in etwas einfacherem Rahmen gehalten. So können sich die Byteübertrager puristisch den Flugdaten widmen und werden von luxuriösen Grafikdetails befreit. Grund zur größeren Enttäuschung gab das Programm, weil es trotz

anderslautender Vorankündigungen nicht netzwerkfähig sein wird. So bleibt Dogfight hinter Spielen wie Kesmai's Air Warrior leider zurück. Denn eigentlich wäre das Spiel geradezu prädestiniert mehreren Kampfpiloten die Chance zu geben ihre Kräfte im Luftkampf zu messen. Als Stand-Alone Flugsimulator aber hat das Programm doch Probleme zu überzeugen. Dazu ist das Gameplay und die grafische Finesse, kurz gesagt die Motivation, doch etwas zu kurz gekommen.

Wer aber einen Flugsimulator erwerben will, welcher es ermöglicht, mit Flugzeugen verschiedenster Herkunft und Technik zu fliegen, kommt an Dogfight, zumindest momentan, nicht vorbei.

(br)



Joysoft



FEIERT MIT UNS UNSEREN GEBURTSTAG
10 JAHRE
SA. 7.8.93 IN BONN, D'DORF, KÖLN, F'FURT
HINGEHEN UND STAUNEN!
SUPER PREISE UND VIELE ÜBERRASCHUNGEN!

STRIKE COMMANDER

BODY BLOWS

**

PC

AMIGA

99.90

54.90

PC	Preis
ABAND.PLACES II*	94.90
BATMAN RET. **/*	74.90
BATTLE I.DATA 2*	49.90
BUZZ ALDRIN **/*	99.90
COLUMBUS*	74.90
CREEPERS**	89.90
D-DAY*	104.90
DAY OF TENTACLE*	94.90
DOGFIGHT*	99.90
DUNE II**	69.90
EISHOCKEY MAN.cf	89.90
ELITE 2*	99.90
ENTITY*	79.90
FLASHBACK*	89.90
FLIES cf.*	94.90
HANNIBAL cf.	94.90
JONATHAN cf.*	94.90
JORDAN IN FLIGHT	89.90
LEMMINGS 2**	89.90
MAELSTROM **/*	94.90
MAGIC CAND.3 cf	79.90
NIGEL MANSELL**	69.90
PATRIOT*	84.90
PRIVATEER*	99.90
RAGNAROK **/*	94.90
RINGWORLD **/*	79.90
SHAD. OF COMET cf	89.90
SHADOWWORLD**	99.90
SLEEPWALKER**	79.90
SPACE QUEST 5cf.*	89.90
STRIKE COM.	99.90
STREETFIGHTER 2*	74.90
STUNT ISLAND cf.	99.90
TORNADO*	94.90
TRANSARCTICA**	64.90
ULTIMA 7 TEIL 2	89.90
ULTIMA UNDERW.II**	84.90
WHALES VOY.**/*	79.90
X-WING**	99.90
XENOBOTS**	84.90

GOTTESWEG 159
5000 KÖLN 41
0221 425566

MATTHIASSTR.24
5000 KÖLN 1
0221 239526

MÜNSTERSTR. 18
5300 BONN 1
0228 659726

PEMPELFORTER 47
4000 D'DORF 1
0211 364445

FAHRGASSE 87
6000 F'FURT 1
069 280170

AB SOMMER IN
AACHEN

AB SOMMER IN
ESSEN

AB SOMMER IN
KOBLENZ

AMIGA	Preis
A-TRAIN **/*	99.90
ABAND.PLACES II **/*	79.90
ALIEN III*	69.90
AMBERMOON cf.*	99.90
ARABIEN NIGHT **/*	69.90
BATTLE I. DATA 2 cf.	49.90
BATTLELOADS*	69.90
BODY BLOWS	54.90
CAPTIVE II **/*	79.90
CHAOS ENGINE**	64.90
CREATURES II **/*	69.90
D-DAY*	99.90
DARKMERE **/*	74.90
DARKSEED **/*	99.90
DAY OF TENTACLE*	79.90
DUNE 2 **/*	79.90
EISHOCKEY MAN.cf	84.90
ELITE 2*	79.90
ENTITY **/*	79.90
FLASHBACK **/*	89.90
FLIES**	79.90
FOOTB. MAN.III**/*	69.90
GUNSHIP 2000 **/*	84.90
HANNIBAL cf.	79.90
HUMAN ST.ALONE**	79.90
JONATHAN	89.90
LEMMINGS 2**	74.90
LIONHEART**	69.90
LITTL DEVIL*	69.90
METAMORPHOSIS*	69.90
RAGNAROK**	79.90
SLEEPWALKER**	69.90
SOCCER KID **/*	74.90
ST.THOMAS*	79.90
THE CARTOONS **/*	69.90
TORNADO*	94.90
TRANSARCTICA**	64.90
VALHALLA**	69.90
WALKER **/*	69.90
WHALES VOYAGE**	69.90

BUZZ ALDRIN

ULTIMA 7 TEIL 2

60 SEITEN SUPER SOFTWARE KATALOG

**

**

99.90

89.90

KOSTENLOS

***DU MÖCHTEST DEIN PROGRAMM SO SCHNELL WIE MÖGLICH? DU WOHNST IN KÖLN, BONN, D'DORF ODER F'FURT? RUF SOFORT DIE FILIALE IN DEINER STADT AN.**

WAS...DU WILLST DEIN PROGRAMM IN 1 Std.??*

WENN DEIN PROGRAMM VORRÄTIG IST, WIRD ES DIR EIN KURIERDIENST, SO SCHNELL WIE MÖGLICHE, BRINGEN. ZUSÄTZLICHE KOSTEN ERFRAGST DU BEI DEINEM VERKÄUFER.

bis 140 DM : 8 DM-ab 140 DM : kostenlos-UPS + 4 DM-EILPOST + 7 DM bei VORKASSE : 4 DM VK-AUSLAND : 15 DM postbar

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



Das Königreich Telermain liegt in seinen letzten Zügen und selbst die fähigsten Berater des Herrschers finden keine Erklärung für diese schreckliche Tatsache. Einst blühende Landstriche verwandeln sich plötzlich in öde Wüste oder verdorrnde Steppe. Deshalb wird ein tugendhafter Jüngling beauftragt, den Grund für diese vernichtende Eigenart der Natur herauszufinden. Mit rechten Dingen geht es jedenfalls nicht zu. Natürlich muß unser tapferer Krieger nicht allein ins Feld ziehen, sondern wird von drei weiteren Freiwilligen unterstützt, die in einem übersichtlichen Menü ausgewählt und modifiziert werden können. Der Held selbst kann auf zwei Arten gebildet werden. Entweder man ist im Besitz eines alten Spielstands, dann muß nur noch seine Entwicklung in den vergan-

Magic Candle III

Obwohl der Softwaremagnat Origin das Ruder auf dem Rollenspielsektor seit Jahren fest in der Hand hat, geben manche Hersteller die Hoffnung nicht auf, ein klein wenig an diese Spitzenklasse heranzukommen. "Magic Candle III" ist eine dieser unbekannteren Serien, die vom Großteil der Käuferschicht einfach übersehen wird.



Bei der aktuellen Auswahl an Rollenspielen greifen wohl nur Fans und Freaks zu diesem Teil.



genen Jahren festgelegt werden, oder man würfelt ihn komplett neu aus. Dabei stehen die gängigsten Eigenschaftswerte zur Verfügung, so daß man nicht lange die ausführliche Anleitung wälzen muß. Die Spielelemente kann man in allen großen Programmen der letzten Zeit wiederfinden. Die Fortbewegung erfolgt generell wie bei Ultima 7, d.h. man steuert den Titelhelden und alle anderen Kumpanen trotten diesem blind hinterher. Die Darstellung aus der Vogelperspektive dürfte ebenfalls nicht unbekannt sein. Das Kampfsystem könnte der AD&D-Serie entsprin-

gen, da man jedem Akteur einzeln befehlen kann, welche Waffe oder welchen Spruch er als nächstes anwenden soll. Das Magiesystem kann übrigens durchaus überzeugen, ist man doch in der Lage auf ein Repertoire von satten 42 Sprüchen zurückzugreifen. Möchte man einen Spruch in seinen täglichen Magiewortschatz aufnehmen, so gelingt das nur bei einer Übernachtung, während der man das entsprechende Buch eifrig studieren kann. Schlecht ist die Idee nicht, aber leider auch nicht neu. Die Möglichkeit verschiedene Fertigkeiten auszubilden, lockt heut-

Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig getan. Die zahlreichen Zwischenbilder kommen über das Mittelmaß nur schleppend hinaus und die Animation der Helden läßt arg zu wünschen übrig. Diese wuseln wie ein aufgeschreckter Ameisenhaufen durch die Landschaft und sind - bei einem schnellen Rechner - nur sehr ungenau zu steuern. Der Grafik kann aber zugute gehalten werden, daß sie sehr farbenfroh in Szene gesetzt wurde. Soundtechnisch pendelt sich "The Magic Candle III" ebenfalls im gesunden Mittelmaß ein. Die wenigen digitalisierten Effekte wirken etwas blechern und auf die musikalische Untermalung kann bereits nach einigen Spielminuten ruhig verzichtet werden.

Fazit: In Anbetracht des sehr hohen Preises empfiehlt sich "The Magic Candle III" nur für absolut fanatische Rollenspieler, die bereits alle großen Programme durchgezockt haben. Alle anderen sollten auf die etablierten Serien zurückgreifen, denn da wird wenigstens in allen Belangen Qualität geboten. (om)

zutage auch keinen Rollenspieler mehr hinter dem Ofen hervor. Wendet man eine Fähigkeit oft an, so können die Helden im Laufe der Zeit aus ihren eigenen Fehlern lernen und sich in der entsprechenden Sparte verbessern. Wer also beim ersten Schwimmversuch nicht untergeht, kann durch fleißiges Training seine Leistung stabilisieren und braucht sich in Zukunft auch bei reißenden Bächen nicht zu fürchten. Sehr realitätsnah.

PC unterstützt		ROLLENSPIEL	
Joystick <input type="checkbox"/>	AdLib <input type="checkbox"/>	Hersteller Mindcraft	Besonderheiten
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	Preis ca. DM 110,-	- englische Anleitung
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Roland <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	
VGA <input checked="" type="checkbox"/>	Andere <input type="checkbox"/>		
50%		55%	
55%		54%	

Diese Manager-Simulation muß das letzte Jahrzehnt in der Schublade des Herstellers CDS verschlafen haben, bis man sich dazu entschloß, sie doch der Öffentlichkeit preiszugeben. Ich habe wirklich lange gerätselt, aber anders kann ich mir all die Negativ-Superlative dieser Perle einfach nicht erklären: Zum einen ist Leeds United die erste Wirtschaftssimulation der letzten beiden Jahre, die gänzlich ohne Maussteuerung auskommt. Erschwerend hinzu kommt die grauenhafte Uebersetzung inß Doidsche, die durch fehlende Umlaute, fehlende Silben und weitere Hämmer den schlechten ersten Eindruck noch verstärkt. Trotz dieser bösen Vorahnungen setzte ich das Spiel (leider) über das fehlerhafte Installationsprogramm hinaus fort, und erlebte als "Bundesliga Manager Professional"-verwöhnter Sportsfreund einige der schlimmsten Stunden meines jungen

Daseins: Die angekündigte, brillante VGA-Grafik entpuppte sich als der magere 320 mal 200 Punkte Modus in 16 Farben, dessen Existenz ich bis dato schon fast wieder vergessen hatte. Weder aus der Soundkarte noch aus dem Lautsprecher war ein einziger Ton zu hören - was natürlich nicht weiter schlimm war, denn mein lautes Fluchen über die im Handbuch teil-

Seit es Zeitschriften wie diese gibt, trauen sich Softwarehersteller - Gott sei dank - nur noch sehr selten mit Spielen wie diesem auf den Markt: "Leeds United - Champions!" ist ein Fußballmanager-Programm, für das sich selbst auf dem Public Domain- oder Freeware-Markt kaum Abnehmer finden lassen dürften.



weise falsch abgedruckte Tastaturbelegung hätte jeglichen Sound sowieso übertönt. Nur um die Zeit, die ich mich mit dem Spiel beschäftigt habe, nicht völlig als 'sinnlos verschwendet' abschreiben zu müssen, hier noch eine kurze Beschreibung, was Leeds United dem potentiellen Käufer alles zu bieten vermag: Zwei grellbunte Hauptmenü-Bild-

schirme, aus denen der Spieler Aktionen wie "Spieler kaufen", "Trainingsplan aufstellen" oder "Statistik betrachten" anwählen kann. Weiterhin wären zu erwähnen: Vollständige "Bankfazilitäten" (Was ist das?), neun Trophäen, sowie ein Crashkurs im englischen

Ligasystem. Der Multiplayer Soccer Manager, der in der Play Time Ausgabe 11/92 vom Kollegen Oliver Menne immerhin 15 Prozent Gesamtwertung bekam, nimmt sich im Vergleich zu diesem Spiel wie ein technisches Wunderwerk aus. (tb)

PC unterstützt		WIRTSCHAFTSSIMULATION	
Joystick	<input type="checkbox"/> AdLib	Hersteller CDS	Besonderheiten
Maus	<input type="checkbox"/> Soundblaster	Preis ca. DM 80,-	- keine
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	Muster von	
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere	Hersteller	



Bei diesem Game von Magergrafik zu reden, ist noch geprahlt.

Division 1			
Chelsea (2)	4	2	(1) Aston V
Zuschauerzahl	21131		
Coventry (2)	4	0	(0) Arsenal
Zuschauerzahl	26851		
Crystal P (0)	0	0	(0) Southpton
Zuschauerzahl	20304		
Everton (0)	1	0	(0) Sheff Wed
Zuschauerzahl	30175		
Ipswich T (0)	0	2	(0) Sheff Utd
Zuschauerzahl	25136		
Liverpool (0)	0	1	(0) QPR
Zuschauerzahl	12924		
Man City (0)	0	0	(0) Oldham A
Zuschauerzahl	24587		
Man Utd (0)	1	2	(0) Notts For
Zuschauerzahl	12515		
Middlesboro (0)	3	1	(0) Norwich C
Zuschauerzahl	20367		
Blackburn (0)	0	3	(0) Tottenham
Zuschauerzahl	15572		

Teleprinter Ja
Weiter

Okay Soft

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

200110096741279 BTX * -8405

	PC	AMIGA		PC	AMIGA
1869	DV	81.90	Might + Magic 3	DV	82.90
3D Construction Kit 2.0	DV	120.90	Might + Magic 4	DV	80.90
Airbus A 320	DV	88.90	Monkey Island 2	DV	79.90
Aces of Pacific	DA	74.90	Nigel Mansell	DV	62.90
- Mission WW 2 1946		47.90	No.2 Collection	DV	89.90
Alone in the Dark	DV	90.90	Patrizier	DV	81.90
B17 Flying Fortress	DA	86.90	Pinball Dreams	DA	a.A.
B.A.T 2	DV	80.90	Populous II	DV	76.90
B.C. Kid	DA	55.90	Push over	DA	67.90
Betrayal at Kondor		95.90	Quest for Glory 3	DV	69.90
Birds of Prey	DA	75.90	Quest for Glory 3	DV	75.90
Black Jack - Windows	DA	59.90	Red Baron	DV	75.90
Body Blows	DA	49.90	- Mission Disk	DV	46.90
Bundesliga Man.prof.II	DV	69.90	Robosports	DA	59.90
Campaign	DV	70.90	Sherlock Holmes	DV	84.90
Car - Driver	DV	74.90	Sleepwalker	DV	72.90
Chess Net - Windows	DV	81.90	Space Quest V	DV	69.90
Chess System	DA	63.90	Special Forces	DA	81.90
Chuck Rock II	DA	47.90	Sportsmasters	DA	61.90
Civilization	DV	86.90	Streetfighter 2	DA	66.90
Comanche	DV	87.90	Strike Commander	DA	86.90
Combat Classics	DA	64.90	- Speech Pack		41.90
Cool World	DA	66.90	Stunt Island	DV	95.90
Creepers	DA	64.90	Super Frog		61.90
Darkseed 1.5	DV	70.90	Task Force 1942	DA	85.90
Das schwarze Auge	DV	81.90	Transarctica	DA	53.90
Dogfight	DA	85.90	Troddlers	DA	57.90
Dune II	DV	64.90	Trolls	DA	49.90
Eishockey Manager	DV	79.90	Ultima Underworld II	DA	76.90
Erben des Throns	DV	78.90	Ultima 7 Teil II	DA	76.90
Eric the Unready	DA	61.90	Ultima Underworld II	DA	75.90
Eye of the Beholder 2	DV	80.90	Veil of Darkness		71.90
Falcon 3.0	DA	88.90	W.W.F. 2 European Ramp.		58.90
Goblins 2	DV	90.90	Waxworks	DV	64.90
Grand Prix	DA	83.90	Whales Voyage	DA	a.A.
Gunship 2000	DA	88.90	Wing Commander	DV	77.90
- Missions Disk	DA	56.90	Wing Commander 2	DV	84.90
Harrier Jump Jet	DA	85.90	Wizardry 7	DV	87.90
Hexuma	DV	82.90	X-Wing	DA	87.90
History Line 14-18	DV	80.90	Zool f.A1200	DA	51.90
Humans	DA	58.90	Zyconix	DA	52.90
Inca	DV	96.90			
Incredible Machine	DV	68.90			
Indiana Jones 4	DV	86.90			
KGB	DV	62.90			
Kings Quest 6	DV	75.90			
Larry 5	DV	75.90			
Lemmings II	DA	79.90			
Legacy	DA	86.90			
Legend of Kyrandia	DV	66.90			
Legend of Valour	DV	80.90			
Links 386 pro	DA	86.90			
- Mauna Kea/Pinehurst	je	46.90			
Lionheart		57.90			
Lotus 3	DA	50.90			
Magic Candle 3		74.90			

Spiele auf CD ROM:

Battle Chess	DA	96.90
Chessmaster 3000	DA	91.90
Der Patrizier	DV	86.90
Inca	DA	116.90
Loom	DA	85.90
Monkey Island 1		90.90
Sherlok Holmes II		96.90
SWOTL incl. 3 Miss.		90.90
Ultima 1-6		71.90
Wing Commander/Ultima 6		43.90
Wing Commander 1 Ed.		101.90
Wing Commander 2 Ed.		97.90
Zork Trilogie		68.90

CPS

AUDIO BLASTER-JUNIOR	109.-	GRAVIS Ultra Sound	359.-
AUDIO BLASTER 2.5	179.-	Wave Blaster	399.-
AUDIO BLASTER PRO 4.0	299.-	AdLib GOLD	439.-
		Roland SCC-I	799.-
		Advanced Gravis	75.-
CREATIV LABS:		GRAVIS Analog Pro	85.-
SOUNDBLASTER 2.0	169.-	GRAVIS Gamepad	53.-
Soundblaster PRO 3	299.-	Thrustmaster Weapon C.	165.-
Soundblaster 16 ASP	475.-	SUNCOM Analog Xtra	75.-
CD-ROM intern	535.-		

Mit "Mario teaches Typing" hat Electronic Arts dem rotbemühten Italiener jetzt eine neue Umschulung spendiert: Diesmal vom unerschrockenen Retter gefangener Prinzessinnen zum Herren über die Computertastatur. In mehreren Lektionen könnt Ihr unter Marios Aufsicht Eure Fingerfertigkeit am Keyboard verbessern, wobei jeder Schwierigkeitsgrad in ein simples kleines Spielchen eingebettet worden ist. Zunächst muß Mario einen Parcours durchlaufen, der mit den bekannten Schildkröten und Bonus-Steinen gefüllt ist. Auf jeder Schildkröte und jedem Stein erscheint ein Buchstabe oder Satzzeichen, dessen Taste Ihr möglichst schnell und richtig drücken solltet. Macht Ihr alles richtig, kann Mario ein Stück weiterlaufen und neue Hindernisse erscheinen. Ist die Lektionszeit abgelaufen und



Mario teaches Typing

Wofür Nintendos ParadeKlempner schon alles herhalten mußte, wissen inzwischen wohl nur noch seine Schöpfer genau. Ob als Affenbändiger, Kammerjäger, Abenteurer, Rennfahrer, Malkünstler oder einfach als Universalheld, bis auf ganz wenige Ausnahmen hat Mario wohl schon so ziemlich jeden Beruf, aus dem sich ein Computerspiel machen läßt, ausgeübt.

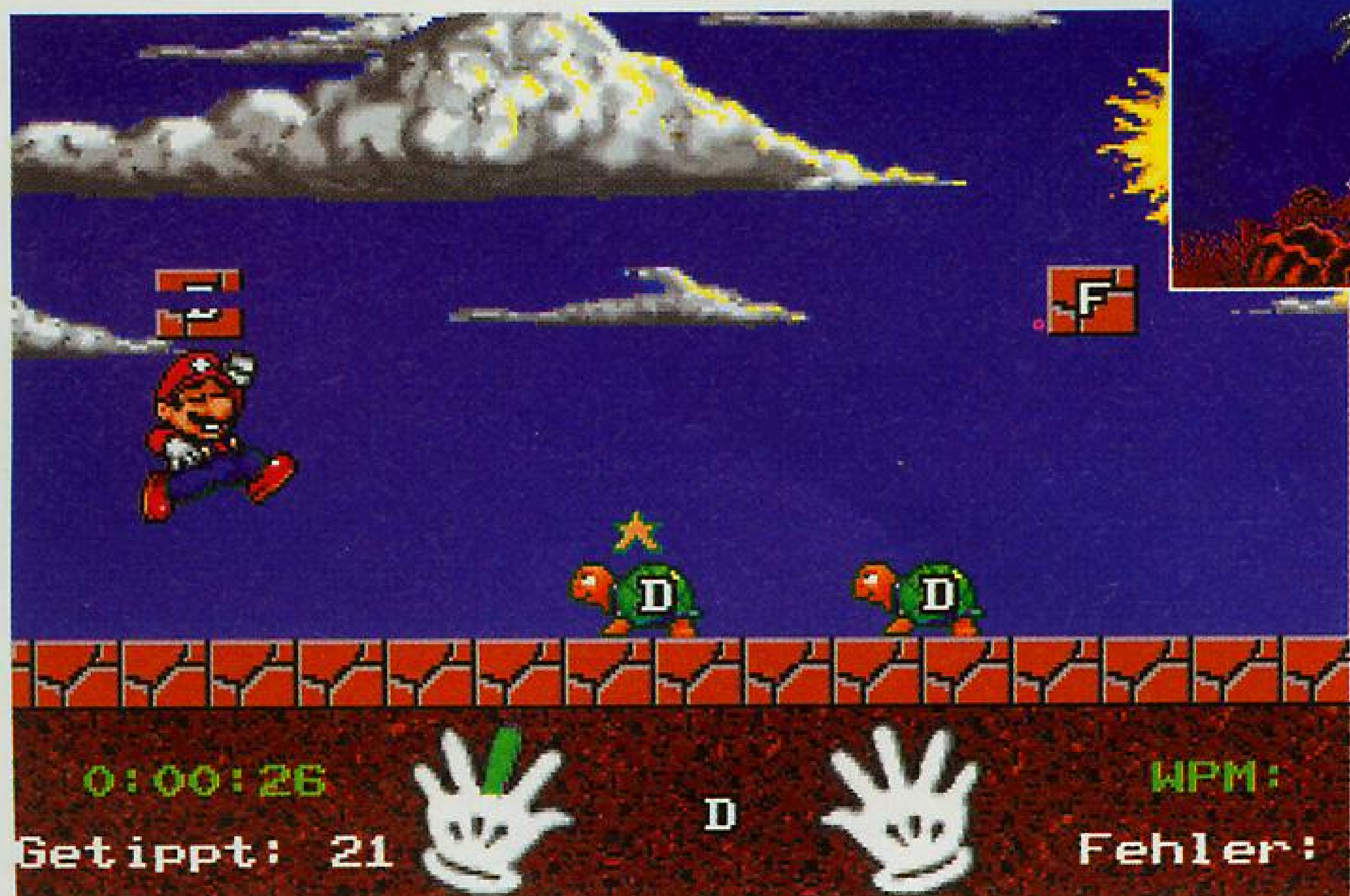


könnt Ihr mindestens zehn getippte Wörter in der Minute nachweisen, wartet die Unterwasserwelt auf Euch. Hier schwimmt Mario von links nach rechts quer über den Bildschirm, ständig verfolgt von Tintenfischen oder Haien, die ein wenig an seiner blauen Arbeits-hose knabbern wollen. Oben am Bildschirm scrollt eine Liste mit Wörtern entlang, die Ihr wiederum möglichst schnell und korrekt eingeben müßt, damit Mario nicht zu Fischfutter wird. Seid Ihr schließlich bei 30 Wörtern/Minute angelangt, erhaltet Ihr Zugang zum letzten Level, dem Schloß, in dem Euch herabfallende Steinblöcke und Treibsand das Leben schwer machen. Auch hier erscheint am

oberen Bildschirmrand ein Text, der Marios Fortkommen sichern soll. Wer meint, die Ablenkung durch solche Spielchen beeinträchtigt seine Leistungsfähigkeit, der kann als Alternative dazu auch einfach eine vierte Spielstufe wählen, in der ohne großes Drumherum verschiedene Texte getippt werden müssen. Als einziger "Luxus" ändert sich hier der Ausdruck auf Marios allgegenwärtigem Gesicht mit unseren



Leistungen, um anzuzeigen, ob wir unter, auf oder über dem angestrebten Schnitt liegen. Auf Wunsch gibt es einen weiteren Bildschirm, auf dem einige statistische Daten wie Fehlerrate oder bisherige Übungszeit angezeigt werden. "Mario teaches Typing" erkennt sogar selbständig, bei welchen Tasten wir besondere Schwierigkeiten haben und listet auch diese unsere Schwachstellen gnadenlos auf. Sowohl Grafik als auch Sound sind im typischen Mario-Comicstil gehalten, die Titelmelodien diverser Mario-Jump'n'Runs wurden gekonnt für den heimischen PC umgesetzt. Bleibt eigentlich nur noch die Frage, ob die Welt einen Mario-Schreibmaschinentrainer wirklich braucht, aber das sollte jeder für sich entscheiden. Mir jedenfalls hat "Mario teaches Typing" trotz recht flotter Tastaturbedienung meinerseits zwischendurch immer mal wieder Spaß gemacht. (mm)



Lernen mit Spaß - Das gibt es wirklich.

PC unterstützt		LERNSPIEL	
Joystick <input type="checkbox"/>	AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Electronic Arts	Besonderheiten
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	Preis ca. DM 110,-	- Deutsche Version
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Roland <input checked="" type="checkbox"/>	Muster von	- Sprachausgabe
VGA <input checked="" type="checkbox"/>	Andere <input type="checkbox"/>	Selling Points Alliance	
65% 75% 75% 73%			

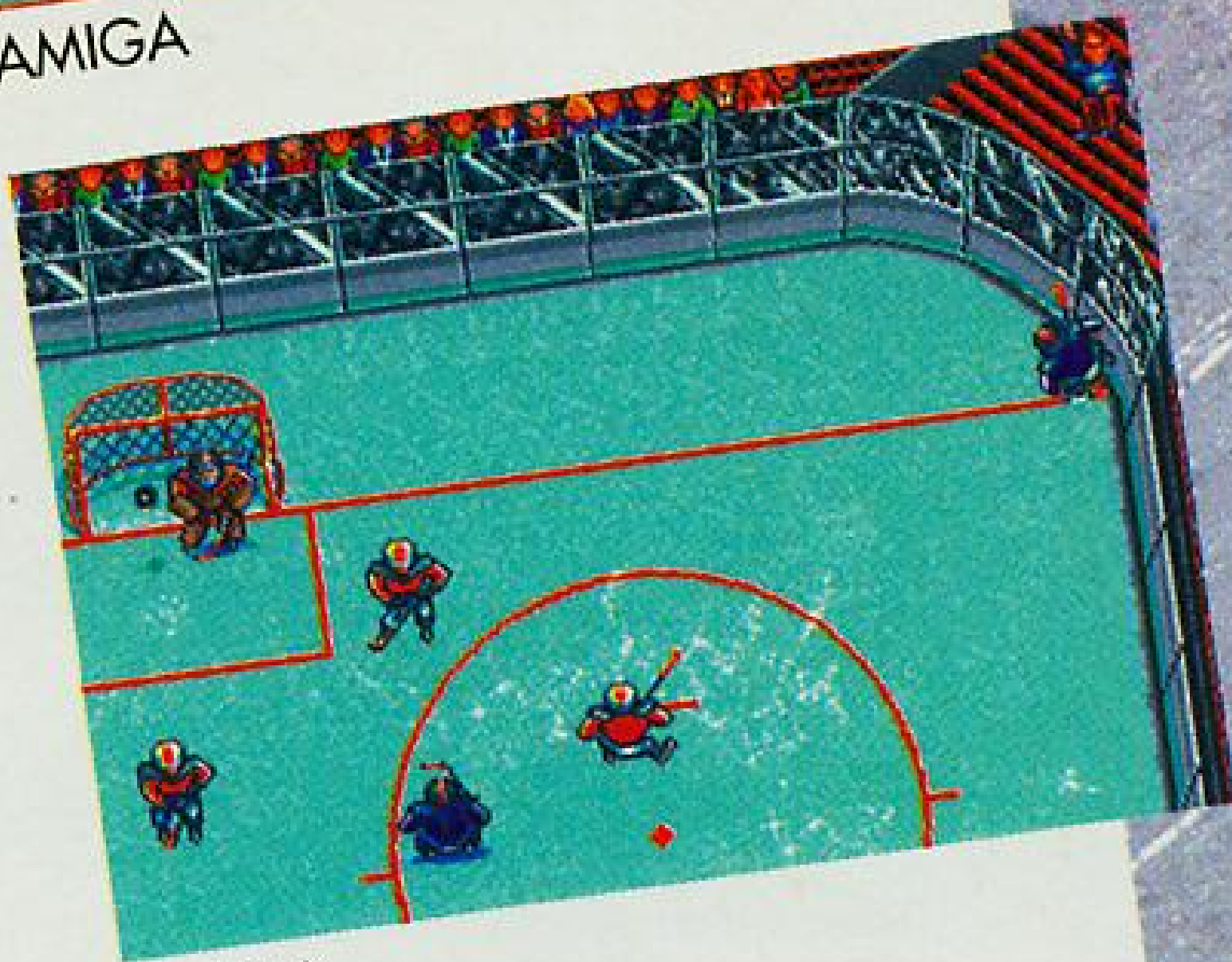
WEHE, WENN KÜHNHACKL KOMMT!

Für AMIGA und PC

Glückwunsch, Sie haben es geschafft. Den "Eisbären" haben Sie das Fell über die Ohren gezogen, die "Haie" haben sich die Zähne an Ihnen ausgebissen. Nächste Woche müssen Sie in der Brehmstraße antreten. Puckjäger und Penalties, Powerplays und Playoff-Runden bestimmen ab sofort Ihr Leben. Sie sind der Manager - entscheiden Sie!



AMIGA



AMIGA

FEATURES

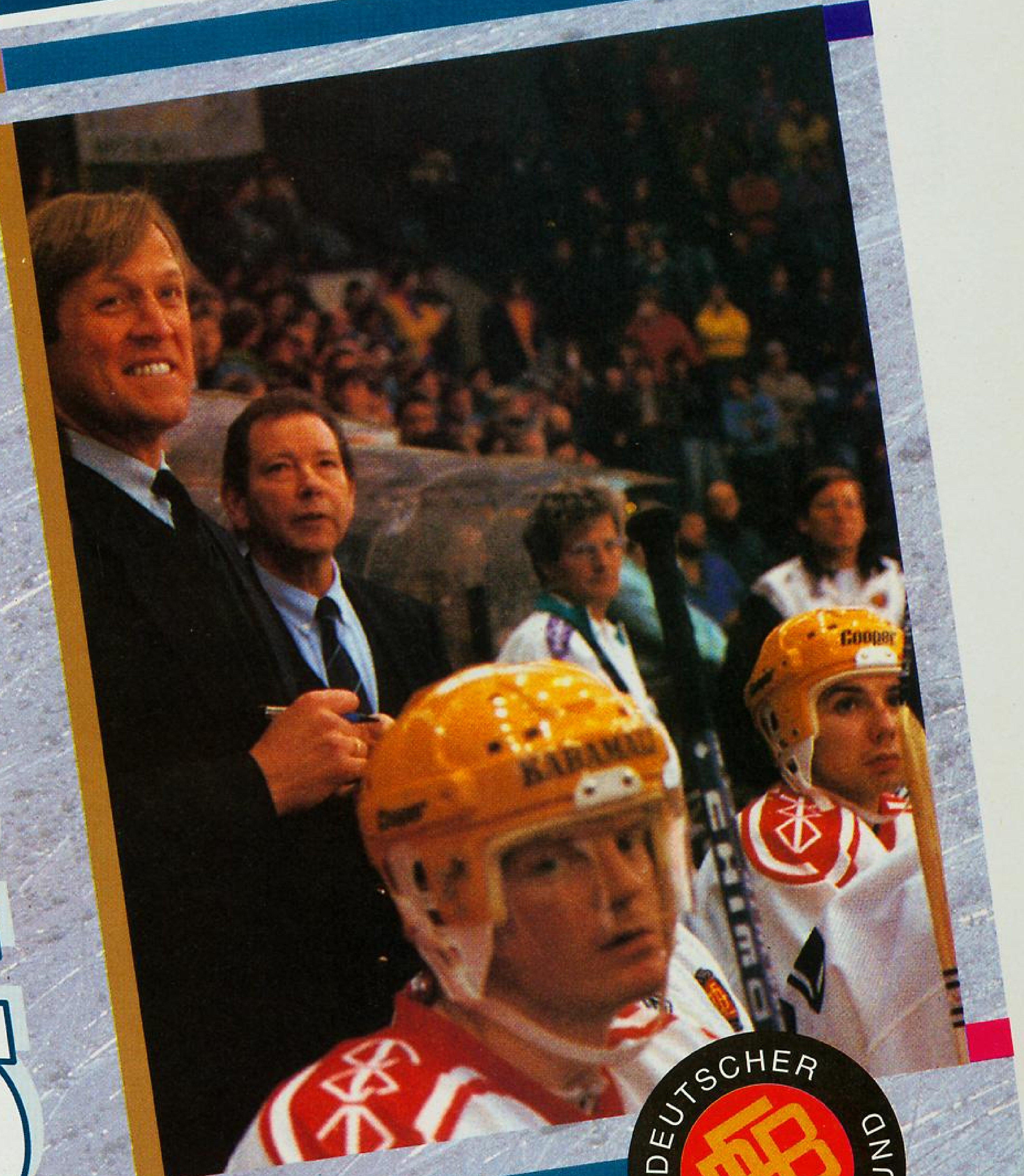
- 1- 4 Spieler • 6 Schwierigkeitslevel • jede Liga incl. Play-Offs, DEB- und Europapokal • Weltmeisterschaft mit Berufung der Spieler in den Kader und WM-Statistiken
- alle Tabellen, Statistiken und Highscore-Listen • animierte Torszenen über den ganzen Bildschirm • Taktikeinstellungen manuell, computergestützt oder automatisch • 12 Manager zur Auswahl mit allen Aufgaben

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 2420 Eutin • Hotline (04521) 800444 • Mailbox (04521) 800447

EISHOCKEY MANAGER



Spielbare Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 5 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Eishockey", Postfach 110, 2420 Eutin.



Memory mit Fun-Grafik.

Snoopys Game Club

Der Sinn und Zweck von Lernprogrammen liegt klar auf der Hand. Die junge Nachkommenschaft soll spielerisch an den Umgang mit dem PC herangeführt werden, denn schließlich kommt man um leistungsstarke Büro- und Privatrechner einfach nicht mehr herum.

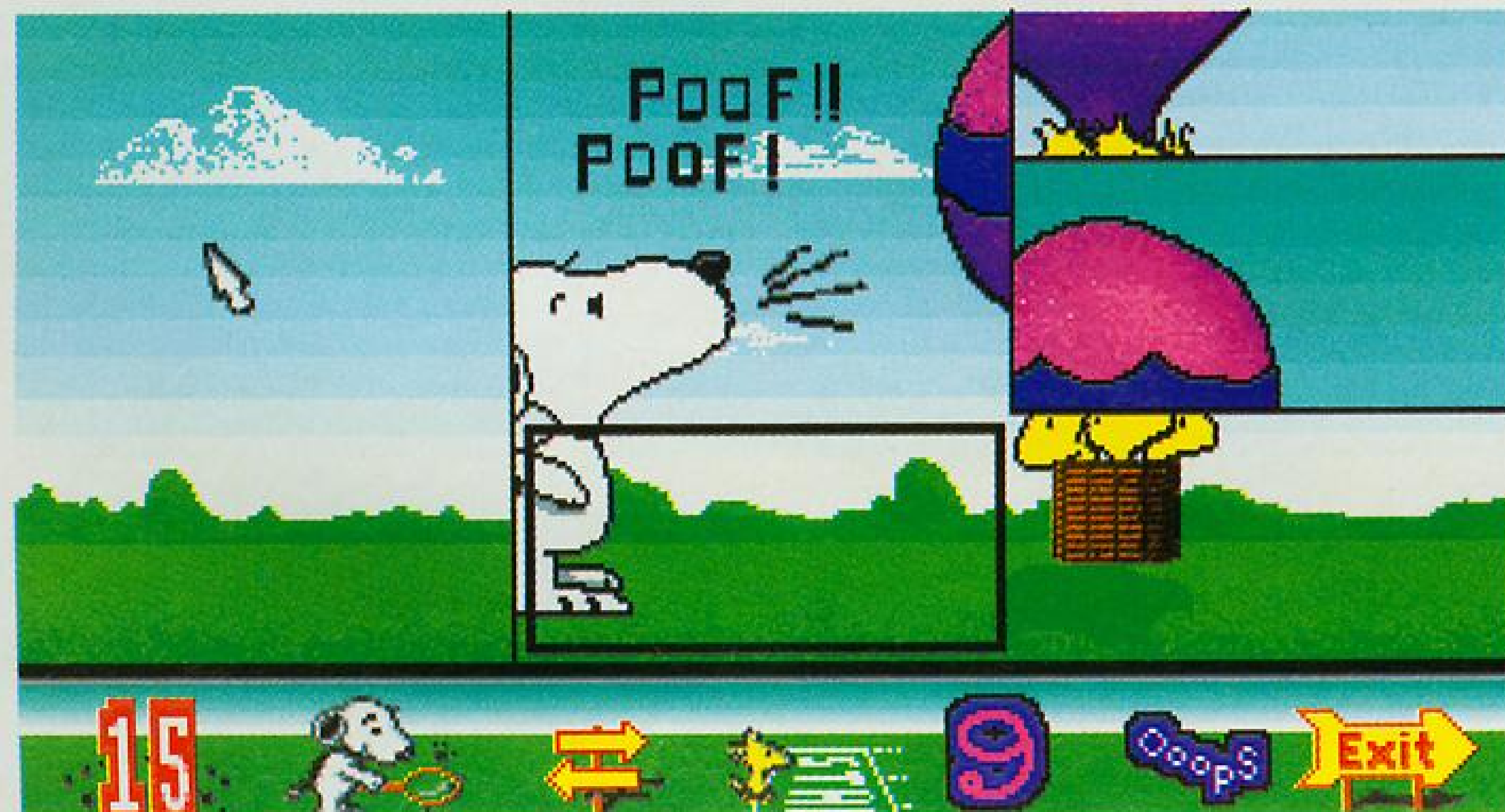
Das Manko bei den meisten Lernprogrammen ist die englische Sprache oder die ungenügende deutsche Übersetzung. "Snoopy's Game Club" hat damit nur wenig zu kämpfen, beinhaltet es doch ausschließlich Spiele, die einem drei- bis achtjährigen (Herstellerangabe auf der Verpackung) durchaus geläufig sind. Da wäre zum einen das gute alte Memory. In dieser Variante können die Anzahl der Karten und sogar die Darstellungsform fast stufenlos festgelegt werden. Besonders empfehlenswert erscheint dabei das Alphabetmemory, auch wenn die englische Sprachausgabe für ein deutsches Kind kaum nachzuvollziehen ist. Ein weiterer Dauerbrenner unter den kleinen Reiseparties ist wohl die Schiebematrix. In diesem Fall wird ein animiertes Bild in eine frei wählbare Anzahl an Teilen zerlegt und durch geschicktes Umstellen muß nun versucht werden, das Originalbild wiederherzustellen. Je höher die Zahl, um so kniffliger.

Als wahrer Hit entpuppt sich Snoopys persönliches Lieblingsspiel. Hierbei handelt es sich um eine umgekehrte Version von "Suche



den Fehler". Vor immer wieder wechselnden Hintergründen werden bis zu 18 Gegenstände oder Personen dargestellt, von denen sich aber nur zwei haargenau gleichen. Daß sich der Schwierigkeitsgrad langsam steigert, bemerkt man daran, daß man nach wenigen Minuten bereits auf die Form der Schuhe oder der Pudelmützen achten muß. (om)

Fazit: Auch wenn Grafik und Sound dem heutigen Standard nicht ganz gerecht werden, kann "Snoopys Game Club" doch empfohlen werden. Wenn ein Erwachsener seinem Kind erst einmal die Regeln erklärt hat, können die englischen Bildschirmtexte schnell vergessen werden.



PC/IBM

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERS.	49,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
ACES MISSION DISK WW II 1946 VGA	49,90
ACES OVER EUROPE VGA *	75,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	69,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
ARMORED FIST VGA *	79,90
ARMOUR GEDDON DT. ANL. VGA	85,90
B.A.T. 2 VGA DT.	89,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BETRAYAL AT CONDOR VGA *	75,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KOMPL. DT. VGA	79,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE VGA	95,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA	99,90
CASTLES 2 - SIEGE AND CONQUEST - DT. ANL. VGA	85,90
CHESS GENIUS KOMPL. DT.	139,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADV. COMP. INCL. LOOM/MONKEY ISLANDS/	
INDIANA JONES/MANIC MANSION/ZAK MCKRACKEN	99,90
COBRA MISSION VGA	109,90
COMANCHE KOMPL. DT. VGA	95,90
COMANCHE DATA DISK NUR F. ENGL. VERSION	59,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE	
/688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CREEPERS VGA DT. ANL.	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
DARK MARE VGA *	89,90
DARK SEED VERS. 1.5 VGA KOMPL. DT.	85,90
DAS SCHWARZE AUGE	
- SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DOG FIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	99,90
DRAGONS LAIR 3 VGA	79,90
DREAM TEAM COMP. DT. ANL. INCL. SIMPSONS	
/TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING	65,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DYNABLASTER DT. ANL. VGA	75,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90
ECOQUEST 2 - LOST SECRET OF RAINFOREST VGA	65,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
EL FISH DT. ANL. VGA	65,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DE LUXE VGA	69,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. VGA	89,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
EURO SOCCER DT. ANL.	49,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 3 VGA ENGL. VERS. *	79,90
EZ KOSMOS - ASTRONOMIEPROGRAMM KOMPL. DT.	89,90
F15 STRIKE EAGLE 3 ENGL. VERS. VGA	69,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	89,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. VGA	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA *	85,90
FLIES ATTACK ON EARTH KOMPL. DT. VGA	85,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA *	69,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/RUHRGEBIET	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE .. KOMPL. DT. VGA	89,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GOLF - MICROSOFT - FÜR WINDOWS VGA	109,90
GRAND MASTER CHESS DT. ANL.	75,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HARRIER ASSAULT JUMP JET - DOMARK - VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HIRED GUNS VGA *	85,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS RACE DATA DISK DT	49,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA *	89,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	69,90
K G B DT. ANL. VGA	79,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - VGA	99,90
LEGACY DT. ANL. VGA *	99,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGEND OF MYRA DT. ANL. VGA	75,90
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA	89,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
MARIO IS MISSING DT. ANL.	75,90
MC DONALDS LAND *	54,90
MEGA LO MANIA VGA DT.	89,90
MERCENARIES VGA	89,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NIGEL MANSELL DT. ANL. VGA	69,90
ON THE ROAD KOMPL. DT. VGA	65,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90
PATRIOT DT. ANL. VGA *	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA *	59,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
PUTT PUTT FUN PACK VGA	65,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK DT. ANL. VGA *	89,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA *	85,90
ROBOSPORTS NUR F. WINDOWS	65,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS -	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA *	59,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEGE VGA	75,90
SIEGE DATA DISK	45,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT'92 KOMPL. DT.	65,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACEWARD HO 1 KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90

PC/IBM

SPELLCASTING 301 - SPRING BREAK- VGA	79,90
SPELLJAMMER VGA	99,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. PGA TOUR GOLF	
/INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER	
/BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTREK 25th ANNIV. KOMPL. DT. VGA	79,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
TASK FORCE DT. ANL.	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	69,90
THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRESS	
/DUNE / SHUTTLE DT. VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA *	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 TEIL 2 SERPENT ISLE VGA	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	89,90
VALHALLA VGA	65,90
VEIL OF DARKNESS VGA	79,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WEEN DT. ANL. VGA	95,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBL.	39,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WORDTRIS DT. ANL.	65,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
X WING DT. ANL. VGA	85,90
ZOOL DT. ANL. VGA	69,90

PC/IBM Sonderposten

4D SPORTS BOXING	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2	29,90
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	24,90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA DT.	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHESSMASTER 2100	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5 "	24,90
CRASH COURSE VGA 5,25"	29,90
CYCLES - ACCOLADE-	19,90
DEADLINE - INFOCOM -	15,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE KOMPL. DT. NUR 3,5"	29,90
ELITE PLUS VGA VERS. NUR 3,5"	34,90
ELVIRA 1 MISTRESS O. T. DARK KOMPL. DT. VGA	29,90
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS VGA 3,5"	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	15,90
FACE OFF ICEHOCKEY - GAMESTAR-	29,90
FLAMES OF FREEDOM MIDWINTER 2 DT. ANL. 3,5"	34,90
GUNBOAT - ACCOLADE- NUR 5,25"	29,90
HARDBALL 3 ACCOLADE	29,90
HEART OF CHINA KOMPL. DT. VGA 5,25"	45,90
HERO QUEST - BRETTSPIELUMSETZUNG	29,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HYPERSPEED - MICROPROSE - nur 3,5"	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
KGB - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5"	34,90
KING ARTHUR - INFOCOM -	9,90
LIFE AND DEATH 1	39,90
LIGHTSPEED - MICROPROSE- NUR 5,25"	29,90
LINKS GOLF - ACCESS VGA	49,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. NUR 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	
INCL. FISH/CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MINDGAMES INCL.	
WATERLOO/CONFL. EUROPE/FINAL FRONTIER	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
PINBALL MAGIC 3,5"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5" SIERRA	49,90
POLICE QUEST 3 VGA DT. VERS.	45,90
PROPHECY - INFOCOM -	9,90
RAILROAD TYCOON CLASSIC ENGL. VGA	39,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	29,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SIMPSONS VGA	29,90
STREET FIGHTER 1	29,90
SUPREMACY NUR 3,5"	29,90
TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION DT. ANL.	29,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	29,90
TROLLS DT. ANL. NUR 3,5"	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA 5	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
WILLY BEAMISH NUR 5,25" DT. VGA	39,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5"	29,90
WISHBRINGER - INFOCOM	9,90
WWF WRESTLING VGA	29,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5"	29,90

Soundkarten/Zubehör

CD ROM LAUFWERK INTERN	469,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
GRAVIS ULTRASOUND - SOUNDKARTE-	329,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS - SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS - TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	389,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 16 ASP	429,90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	159,90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY NX	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
VIDEOBLASTER	529,90

WIAL-VERSAND GmbH
 Liegnitzerstraße 13
 8038 Gröbenzell
 Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
 Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"



IBM/PCD-Rom

360 COMPILATION	
INCL. MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX	49,90
ANIMATION MAGIC	75,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD CADDYS	19,90
CHESSE MASTER 3000	99,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIERER KOMPL. DT.	89,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
GRAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND - KINGS QUEST 5	109,90
LOOM	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MANTIS - MICROPROSE	99,90
MIG 29 FULLCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2	79,90
PIXEL PERFECT	54,90
RAILROAD TYCOON	95,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat,...	45,90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-SOUND SENSATION	109,90
SPACE QUEST 4	49,90
SUPREMACY	79,90
THE 7TH GUEST *	95,90
TRAVEL MAGIC	69,90
ULTIMA 1 - 6	69,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER. 1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	99,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

C64 Disketten

3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	24,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	9,90
BACK TO THE FUTURE 2 & 3 PACK	9,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
COOL WORLD	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	9,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	9,90
EUROPEAN SOCCER CHALLENGE	9,90
GRAND MONSTER SLAM	9,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	9,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZUNG	9,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	9,90
KICK OFF	9,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MICROPOSE SOCCER	9,90
MIGHTY BOMB JACK	9,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
POWER UP COMP. INCL. X-OUT/ALTERED BEAST/TURRICAN/CHASE H.O./RAINBOW ISLANDS	19,90
PUZZNIK DT. ANL.	9,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	19,90
RBI 2 BASEBALL	9,90
SHANGHAI	9,90
SPACE HARRIER 2	9,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT.	49,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	42,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	9,90
SUPER SPACE INVADERS	9,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.	14,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
WINTER CAMP	9,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL. *	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	75,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FANTASIA MICKY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
GRAND SLAM DT. ANL.	79,90
HARDBALL 3	79,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JAMES BOND 007 - THE DUELL - DT. ANL.	85,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL.	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL. *	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKY & DONALD DT. ANL. *	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	79,90

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1 MB	119,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.	65,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB	65,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CATCH EM DT. ANL.	55,90
CHAMPIONSHIP KARATE BEST OF BEST *	59,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK- DT. ANL.	49,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	69,90
COHORT 2	59,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE / 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CREATURES DT. ANL.	49,90
CREEPERS DT. ANL.	69,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGEN DSK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DARK SEED VERS. 1.5 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB	75,90
DREAM TEAM COMP. INCL. TERMINATOR2 / WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT. *	75,90
ELYSIUM DT. ANL.	59,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ERBEN DES THRON KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGALOMANIA/WONDERL. DT. ANL.	85,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB *	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GOLLIANS DT. ANL.	65,90
GOLLIANS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GODS DT.	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	69,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter & MIG29 Super Fulc. 1MB	85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT.	79,90
HOOK KOMPL. DT.	65,90
HUMANS RACE DT. ANL. *	45,90
INDIANA JONES 4	89,90
-FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT. *	79,90
K G B KOMPL. DT. 1 MB	59,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND OF FAIRHAIL KOMPL. DT.	65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOTUS 1 - 3 COMPILATION DT. ANL.	65,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MC DONALDS LAND DT. ANL. *	54,90
MEGA MIX COMPIL. INCL. LEANDER /AGONY/ORK DT. ANL.	59,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF 1 MB	59,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	65,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIERER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
PIRACY ON THE HIGH SEAS 1 MB	59,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.	54,90
PROPHCY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS /ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1MB	65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL. *	65,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90

Atari/Amiga

ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB	79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH KOMPL. DT.	85,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SWORD OF HONOUR	55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
TERRAWAY THOMAS DT. ANL.	49,90
THE GREATEST COMPILATION INKL. DUNE, JIMMI WHITE SNOOKER, LURE OF TEMPTRESS	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1MB	75,90
TRODDERS DT. ANL.	65,90
U G H ! DT. ANL.	49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL. *	75,90
WAXWORKS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GREZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WEEN DT. ANL. 1MB	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB *	75,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
ZOOL DT. ANL.	59,90

PreishitsAmiga

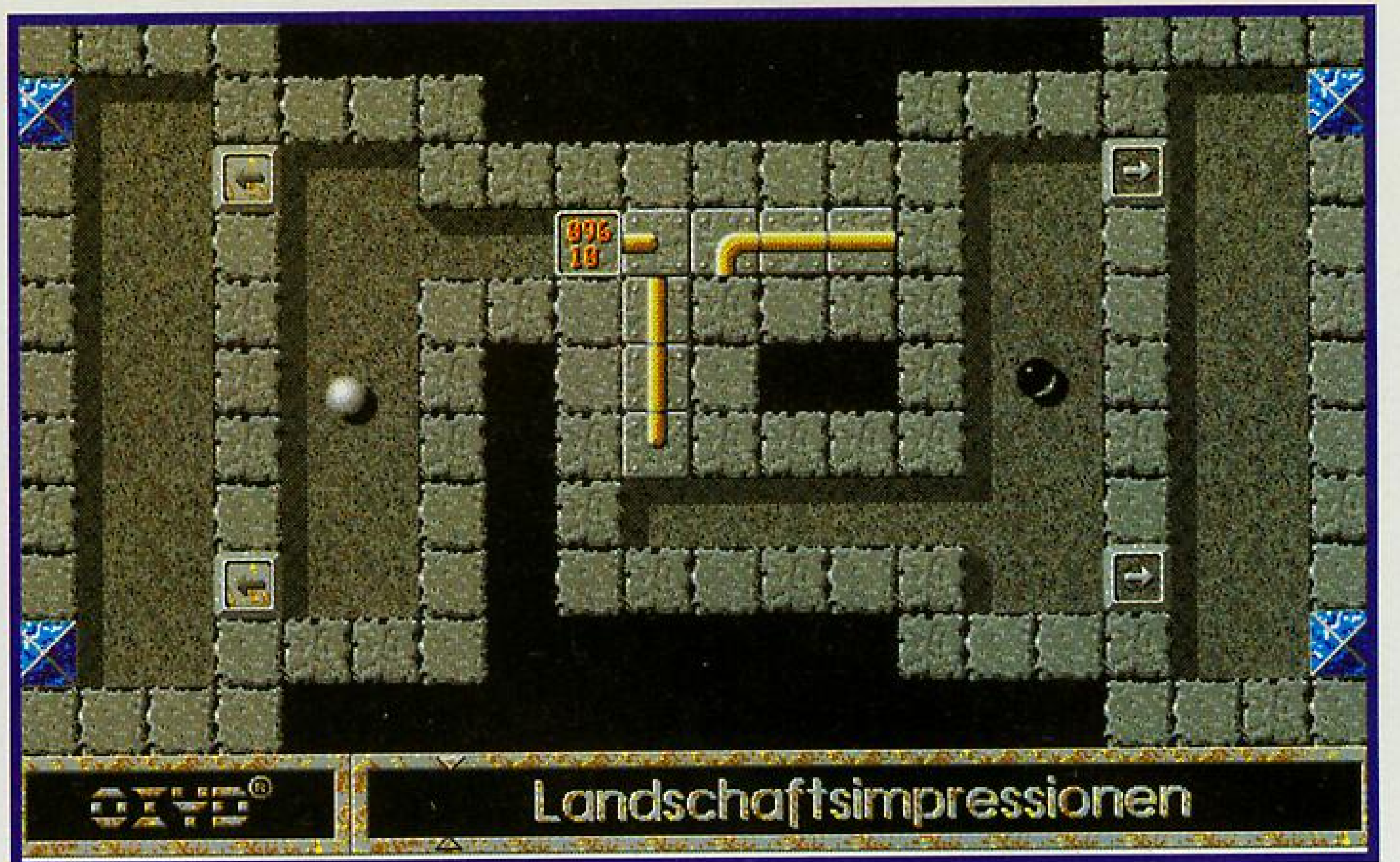
3 D POOL BILLARD	29,90
4D SPORTS BOXING	19,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	24,90
ADRENALIN	29,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	19,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIO	15,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON	24,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	29,90
BUDOKHAN	29,90
CAPTIVE	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	9,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE - INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	29,90
DR. DOOMS REVENGE	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	29,90
F19 STEALTH FIGHTER	35,90
FIRE & ICE DT. ANL. 1 MB	29,90
FUTURE WARS - TIME TRAVELLER	29,90
GEM "X"	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HERO QUEST - BRETTSPIELUMSETZUNG	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUNTER DT. ANL.	15,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDY HEAT	15,90
INTERNATIONAL TRUCK RACING	24,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ220 DT. ANL.	39,90
KHALAAN KOMPL. DT.	15,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	15,90
KICK OFF 2	29,90
KINGS QUEST 1 MB	29,90
KINGS QUEST 5 DT. ANL. 1 MB	35,90
KNIGHTS OF THE SKY 1,5 MB	29,90
KULT	15,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB SIERRA	35,90
LIFE & DEATH 1	39,90
M1 TANK PLATOON 1 MB	34,90
MAGNETIC SCROLL COMP. INCL. FISH /CORUPTION/GUILD OF THIEVES	29,90
MAGNUM COMPILATION	19,90
MANIAC MANSION	29,90

PreishitsAmiga

MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NORTH & SOUTH	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PEGASUS	15,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES 1 1 MB	29,90
P. P. HAMMER	29,90
PREHISTORIC	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
PUZZNIK	15,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW COLLECTION INCL. BUBBLE BOBBLE /RAINBOW ISLANDS/NEW ZEALAND STORY	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SIMPSONS DT. ANL.	24,90
SKYCHASE	15,90
SOCKERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE QUEST 1 SCI DT. ANL. 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
STRICKER - SOCCER -	29,90
SUPAPLEX	9,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER TETRIS	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
SWIV	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TERMINATOR 2	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUEL -	29,90



Vorsicht! Oxyd macht definitiv süchtig!



Im Two-Player-Mode geht nächtelang der Punk ab.

Zwar machten sich die Hersteller die Mühe, eine äußerst kurze Hintergrundgeschichte zu entwerfen, diese ist aber ziemlich mißlungen: Über Nacht haben sich die sauerstoff-erzeugenden Oxydsteine im Computergehäuse geschlossen. Um nun die Welt der Bits und Bytes zu retten, müssen die paarweise auftretenden Steine mit einer Glaskugel berührt und damit geöffnet werden...

Die Idee ist ganz einfach: Auf einer Landschaft sind farbige Steine verteilt, denen eine Farbe zugeordnet ist. Trifft man nun auf zwei Steine mit der selben Farbe, werden beide nacheinander berührt - diese öffnen sich und sind für den Rest des Levels abgearbeitet. Diese

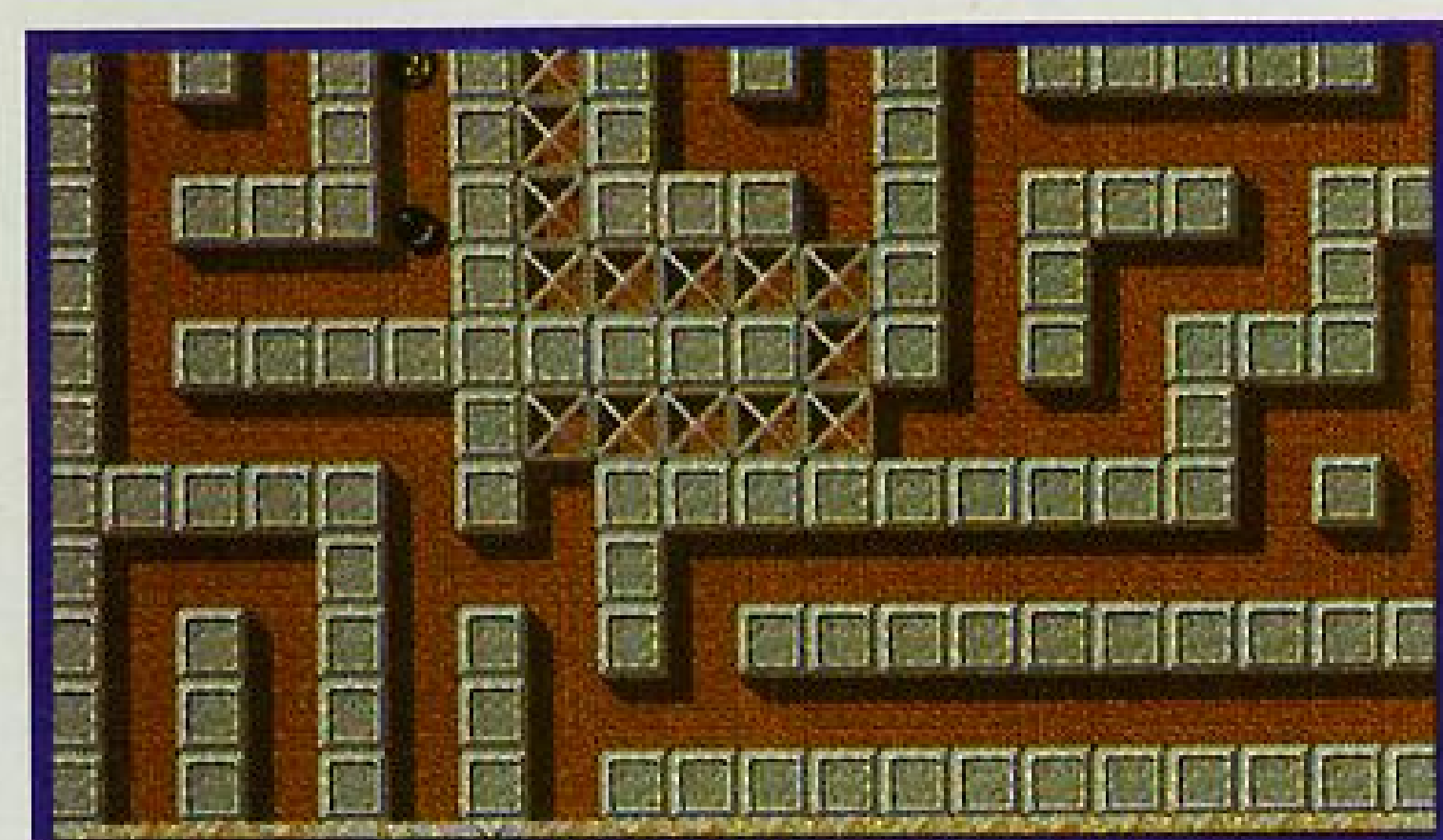
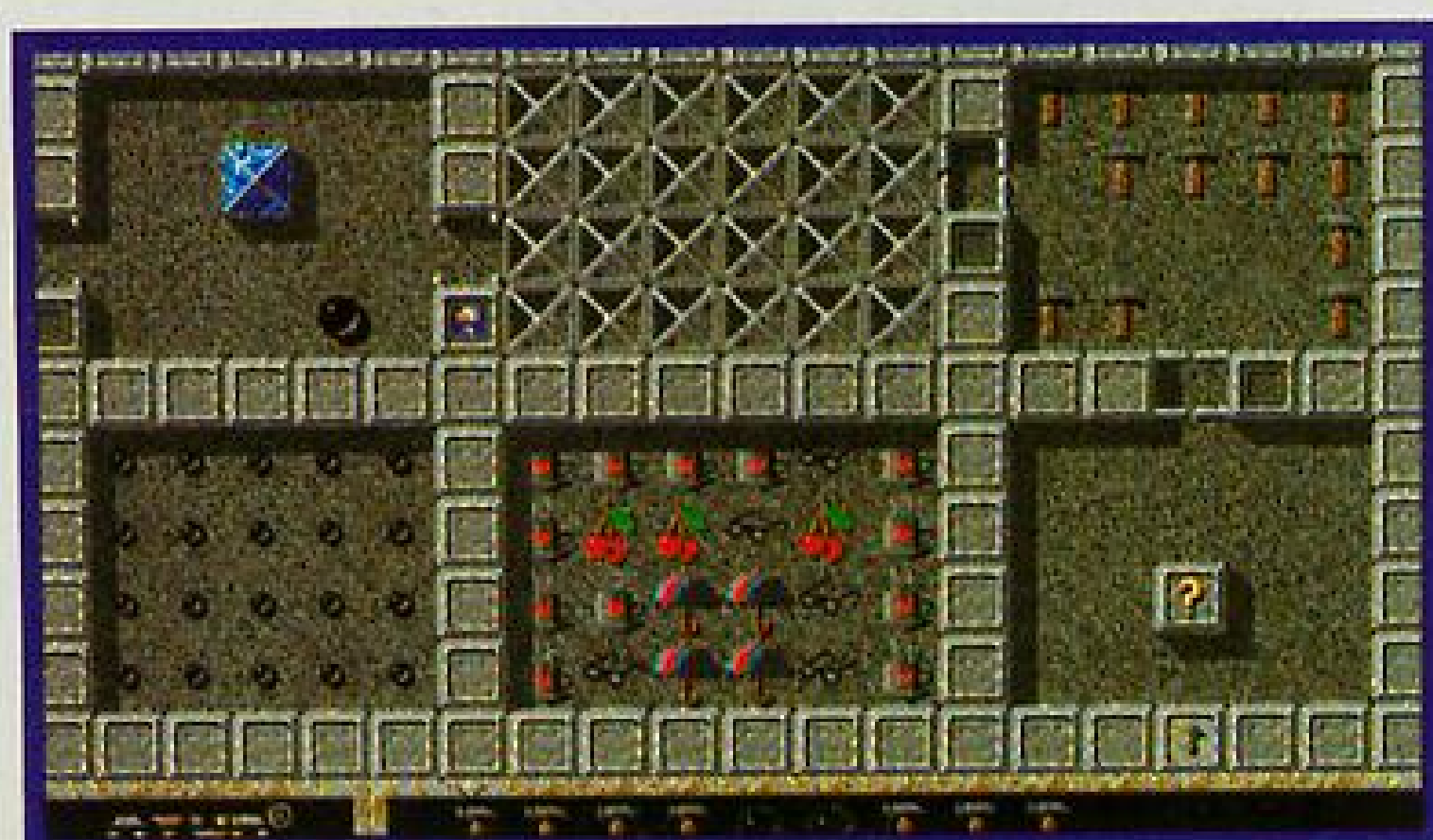
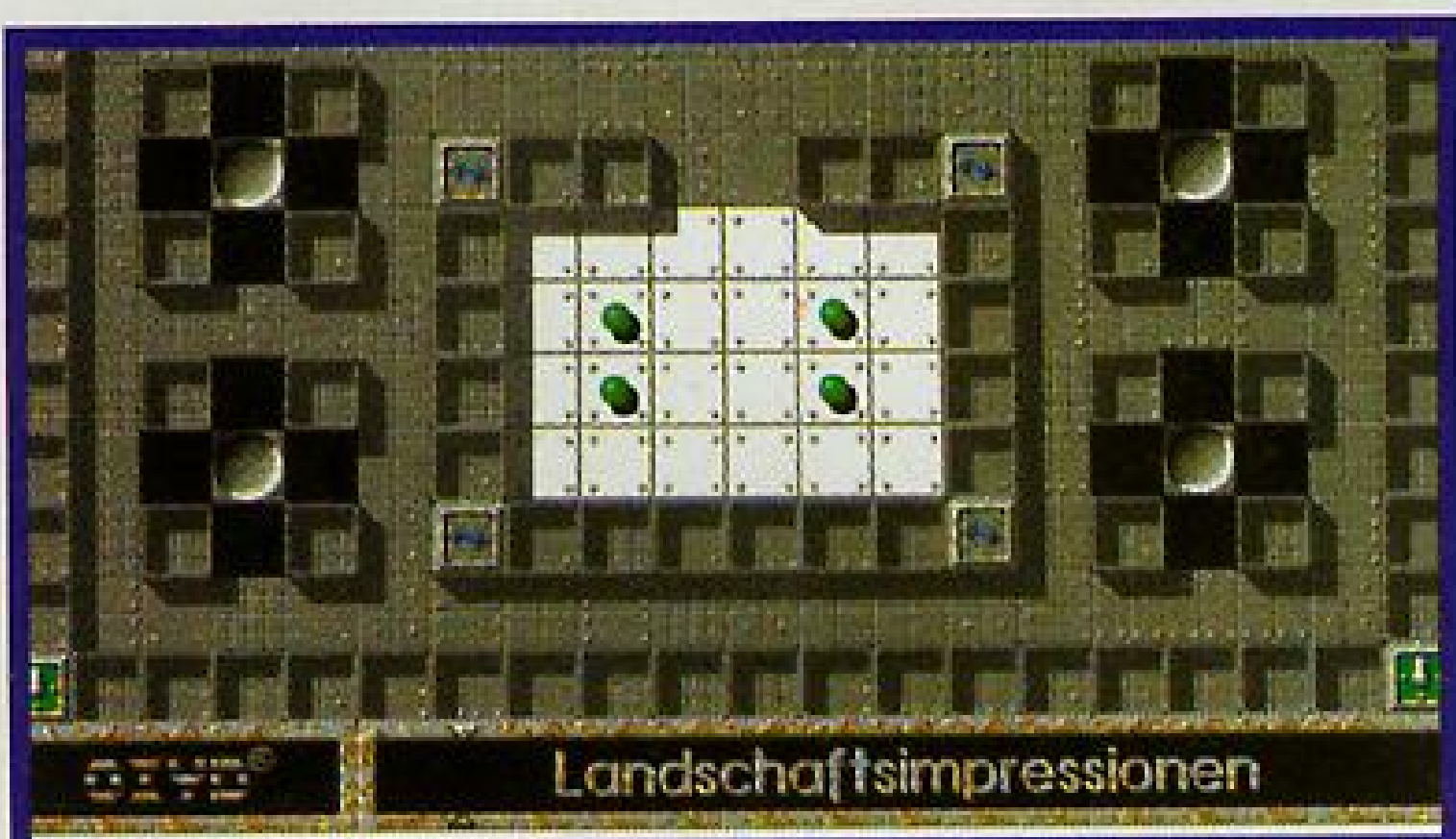
OXYD

Computerspiele, die nichts als nur die Idee selber darstellen, werden immer seltener. Diese auch bei Brettspielen zu betrauernde Tatsache bescherte uns zwar Rollenspiele und Adventures, wirklich neue Spielideen aber müssen mit der Lupe gesucht werden. Eines dieser relativ seltenen Spiele ist Oxyd.

zeitiges Ende des Levels bedeutet. Die Charaktere der Landschaften sind weit gestreut, es kommen riesige Irrgärten, atemberaubende Balanceakte aber auch einige Sokoban-Elemente vor, die damit verbundene Abwechslung hält die Motivation bis zum letzten Level aufrecht. Angeblich um die teils erhebliche Nervenanspannung wieder abzubauen, muß öfters ein sogenannter "Meditationslevel" gelöst werden. Die Lösung ist hier im allgemeinen offensichtlich, die Schwierigkeit besteht hier im gleichzeitigen Steuern von vier Kugeln, die in vier Bodensenken gebracht werden sollen - Minuten, in denen dem Spieler der Wahnsinn so nah ist wie nie zuvor. Dies allein gäbe schon ein wirklich gutes Spiel ab, aber es kommt noch besser. Wer zu dem erlauchten Kreis derjenigen Spieler gehört, die zwei Computer oder ein Modem besitzen, kann Oxyd auch mit einem zweiten Spieler spielen. Dabei werden (meistens) zwei Kugeln gesteuert und gemeinsam auf die Jagd geschickt. Die Landschaften sind größer, die Rätsel-elemente kniffliger und die meisten Levels nur mittels gemeinsamer Absprachen lösbar. Denn manchmal steuert ein Spieler die (für ihn unsichtbare) Kugel des anderen, mal muß einer den anderen aus einer Falle befreien. Weiterhin gibt es Wände, die nur für einen Spieler durchlässig sind oder Fehler, die nur der andere begehen kann - diese stellen auch beste Freund-

hier steuern beide Spieler alle Kugeln, allerdings unterschiedlich stark. Spätestens hier zeigt sich die Nervenstärke - aber auch die Feinfühligkeit, mit der die Maus bewegt wird. Die Verbindung der beiden Computer erfolgt ohne Einstellung von Baudrate, Parity-Bit oder IRQ: Verbindungskabel einstecken - fertig (bei Verwendung eines Modems muß noch die Telefonnummer gewählt werden). Die notwendige Verständigung der beiden Spieler geschieht ähnlich einfach, was auf der einen Seite eingetippt wird, erscheint auf der anderen Seite auf dem Bildschirm. Oxyd ist eine herausragende Kombination aus Denk-, Geschicklichkeits- und Strategiespiel, die ohne Effekthascherei fast jeden Spielertypus begeistern kann. Wer sich nicht ganz so sicher ist, kann sich das Spiel kostenlos und straffrei kopieren lassen und die ersten zehn Runden problemlos spielen, ab der elften Runde werden Codes aus dem Handbuch verlangt - dieses ist nicht kostenlos.

(hw)



Landschaften sind unterschiedlich gestaltet, mal ist die Lösung nach wenigen Sekunden offensichtlich, mal bringen diverse Hindernisse den Spieler schier zur Verzweiflung. Ob schiefe Ebenen, Glatteis, Schluchten oder Sümpfe, irgendwann bringen einen die vermeintlichen Gefahren zu unüberlegten Handlungen - was meist ein vor-



schaften auf eine harte Probe. Auch die Meditationslandschaften werden jetzt gemeinsam gelöst,



PC unterstützt		DENKSPIEL	
Joystick <input type="checkbox"/>	AdLib <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Dongleware
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Besonderheiten
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Roland <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	- Zwei-Spieler-Modus
VGA <input checked="" type="checkbox"/>	Andere <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	- 200 Levels vorhanden
		<input type="checkbox"/>	- Telefonseelsorge
		Muster von Hersteller	
30% 70% 95% 84%			

Jonathan

Zwei Monate nachdem sich die Amiga-Version von "Jonathan" dem eingehendem Urteil der Redaktion stellte (siehe Play Time 4/93), liegt uns nun auch das PC-Pendant vor.

Spieltechnisch hat sich nichts geändert, warum auch. Wir befinden uns immer noch in Kronstadt und auch die Verwirrung unter der Bevölkerung über die merkwürdigen Vorfälle, die sich seit geraumer Zeit häufen, ist nicht gewichen. Nur der an seinen Rollstuhl gefesselte Jonathan scheint in der Lage, Licht ins Dunkle der finsternen Mächte zu bringen. Was schon die Amiga-Version auszeichnete, findet auch auf dem PC seine gelungene Fortsetzung: Die Komplexität und Vielfalt der verschiedenen Handlungsstränge garantiert eine langanhaltende und hohe Motivation bei der Lösung dieses Text-Adventures. Das unaufhörliche Sammeln von Hinweisen und Spuren an den verschiedenen Orten läßt einen immer tiefer in einen Sumpf aus

Aberglauben, Mystik und Götterzorn sinken. Verschiedene Magiesysteme sichern einem nur dann ein Weiterkommen, wenn man es versteht die einzelnen Stärken und Schwächen richtig zu gewichten, sprich zum richtigen Zeitpunkt den rechten Spruch zu wählen.

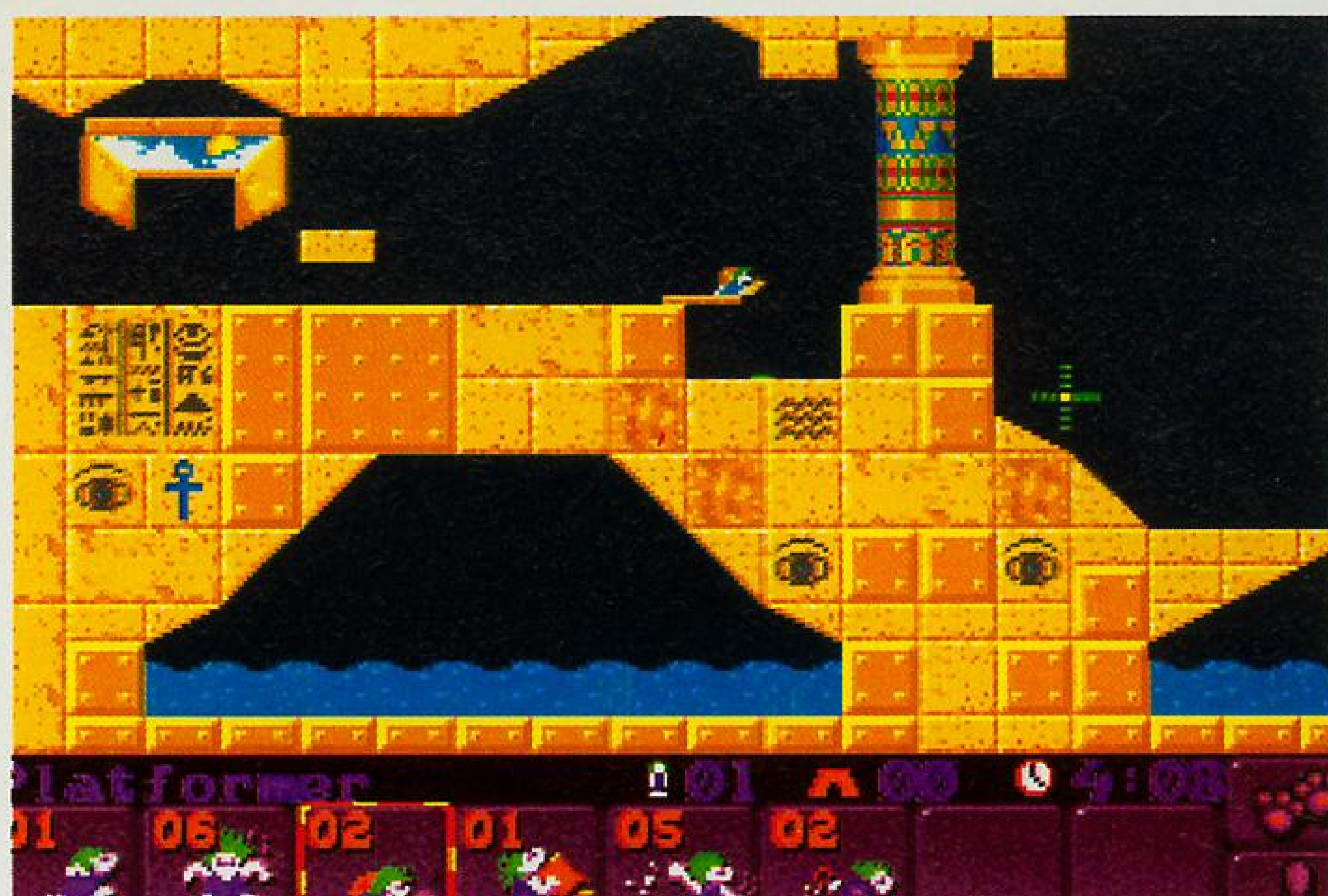
Die digitalisierten Grafiken sorgen für realistische Szenarien, die durch entsprechende Tracks, soundtechnisch bestens unterlegt worden sind.

Auch die Möglichkeit das Ganze unter SVGA ablaufen zu lassen, kommt einem da sehr gelegen.

Die leichte und teils intuitive Steuerung läßt auch dem Textadventure-Neuling die Chance, sich vorab schon einmal umzusehen. Eine eingehende Beschäftigung mit dem Background von Magiesystemen und Götterkonstellationen ist

allerdings zu einem späteren Zeitpunkt unabdingbar. Die gepackte PC-Version findet auf 6 HD Disketten Platz, die sich zusammen mit dem "Fernsehprogramm", dem übersichtlichen und umfangreichen Handbuch und dem beiliegenden Poster in der Verpackung befinden.

(ts)



Einfach zu putzig diese Pelzlinge.

Lemmings 2 - The Tribes

Endlich ist es soweit. Monate nachdem bereits die Amiga-Gemeinde die kleinen Lemmings genießen durfte, erscheint die zweite Version nun auch für den PC. Die Aufgabe ist die gleiche wie beim Vorgänger geblieben, die Umsetzung wurde völlig neu durchdacht.



Zwölf Lemmingsstämme müssen Teile eines Talismans vom Rand in das Zentrum einer Insel tragen, um den Untergang der Lemmingskultur zu verhindern. Dabei geht jeder Stamm seinen eigenen Weg, gespickt mit vielen Gefahren für die anfangs noch sechzig Männchen. Ob Ninja, Sportler, Clown oder Ritter, mindestens ein Lemming muß den Weg durch die einzelnen Levels schaffen. Dazu stehen über sechzig unterschiedliche Fähigkeiten zur Verfügung, die die Lemmings zu Gräbern, Spreng- und Baumeistern, Schwimmern und vieles mehr machen können. Ein simples Fähigkeit auswählen, Lemming anklicken genügt, trotzdem sind einige Levels so schwer, daß sie nur durch langes Planen zu lösen sind. Die Hintergrundmusiken sind wirklich hervorragend. Jeder einzelne Stamm hat seine eigene mitreißende Musik, die zusammen einen guten Soundtrack ergeben.

Auch die Grafik glänzt mit liebevollen Details. Von den Landschaftselementen bis hin zur Frisur der einzelnen Lemmings wurde jeder Stamm einzeln designed. Unter der Erneuerung mußte leider das Gameplay leiden, da die Fähigkeitsknöpfe nun nicht mehr ihre feste Reihenfolge besitzen. So ist der ständige Weg zur Pausetaste ein Muß, um sich auf dem Bildschirm zu orientieren. Weiterhin ist es fast unmöglich, alle der über fünfzig Fähigkeiten auswendig zu lernen, der notwendige Blick in das kurze Handbuch bremsst auch hier den Spielverlauf. Trotzdem brilliert Lemmings 2 mit unglaublichem Spielwitz, die einzelnen Levels weisen unterschiedlichste Charaktere auf, mal kurz und witzig, mal zum Verzweifeln strategisch anspruchsvoll. Auch wenn es sich hier um Lemmings 1 de Luxe handelt, ist es doch ein Muß in jeder Spielesammlung.

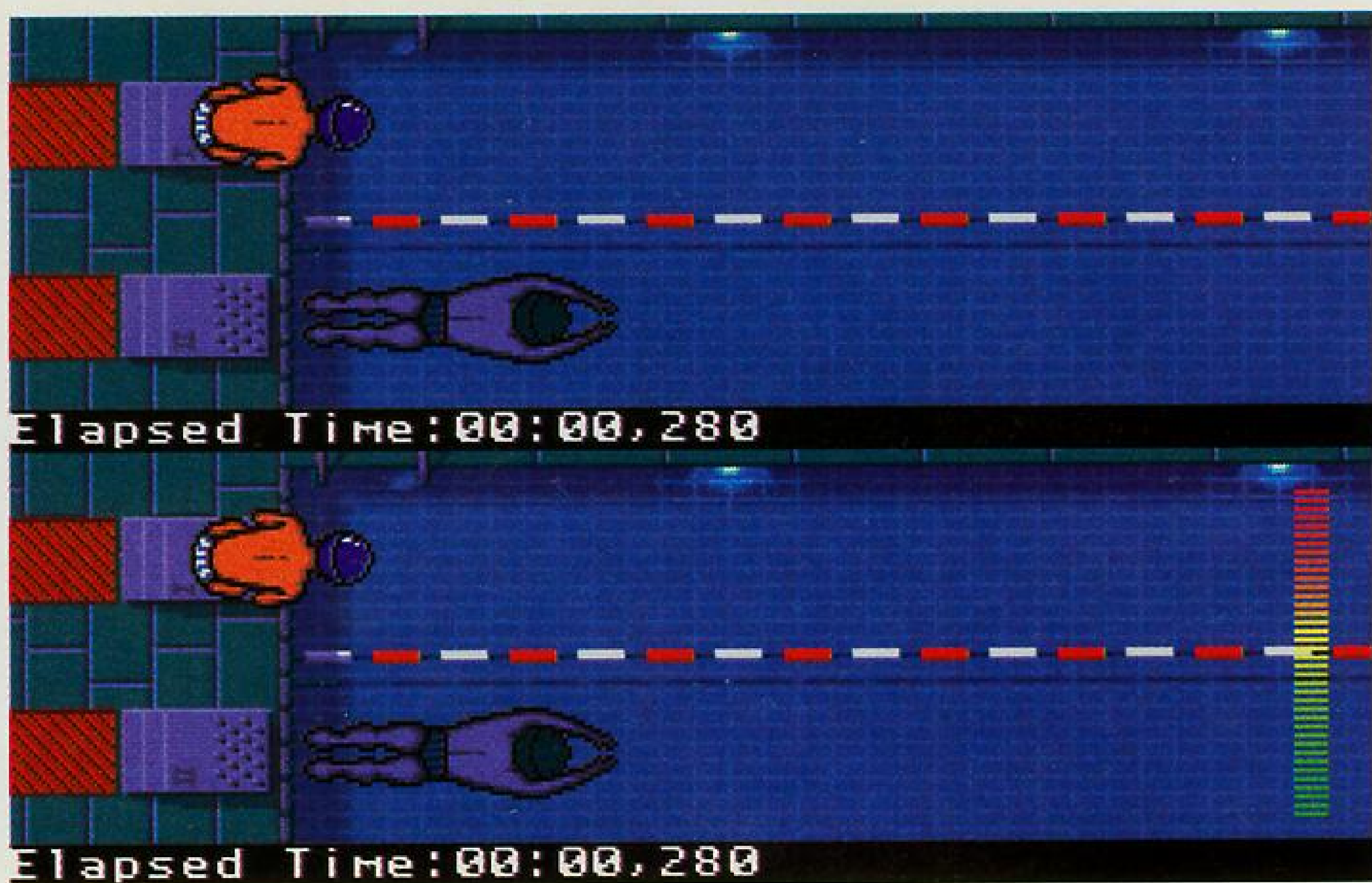
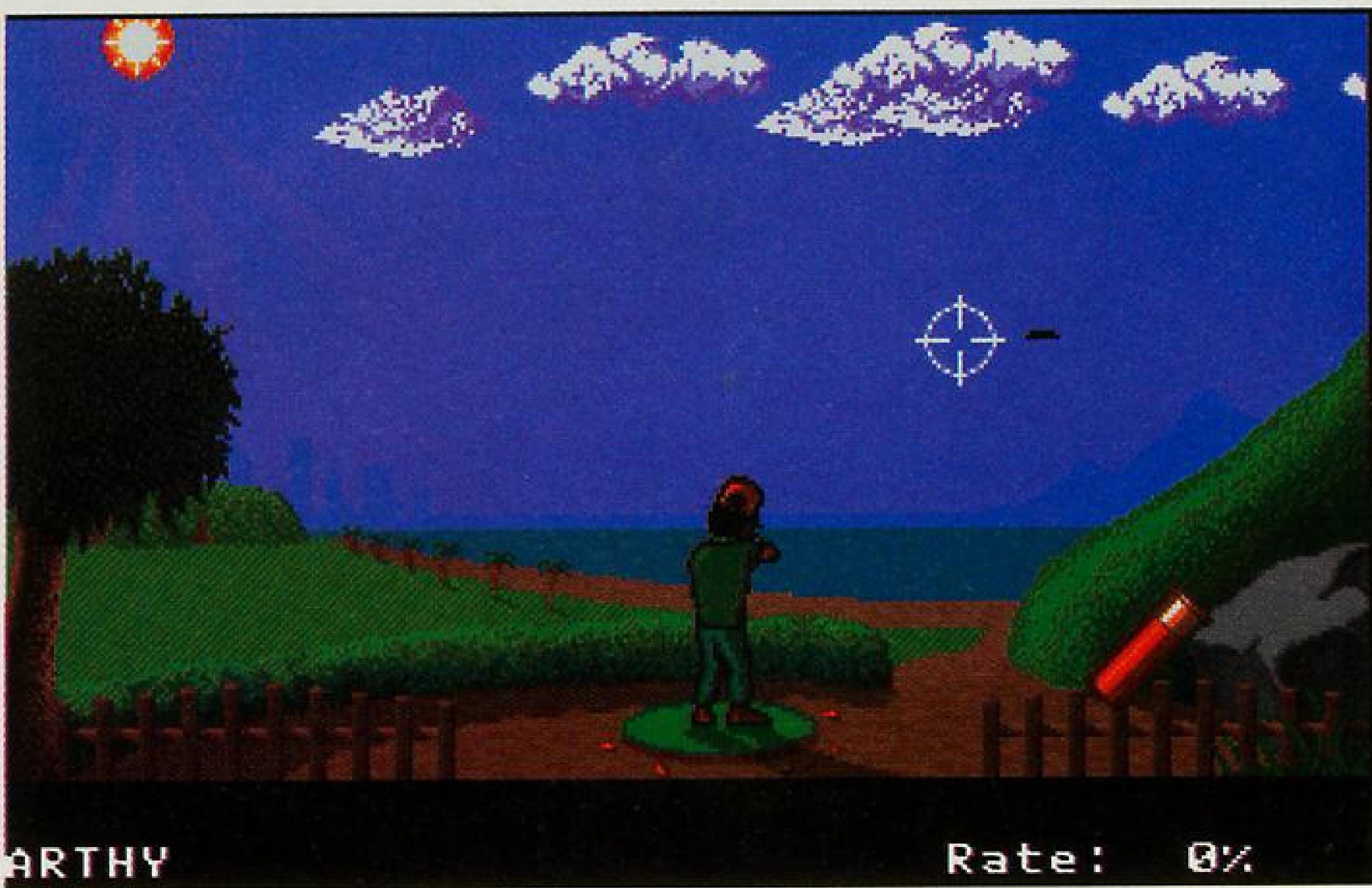
(hw)



Das Eingabe-Interface ist vorbildlich.

<p>PC unterstützt</p> <p>Joystick <input checked="" type="checkbox"/> AdLib <input type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Roland <input type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/></p>	<p>ADVENTURE</p> <p>Hersteller Software 2000 Besonderheiten Preis ca. DM 120,- - Poster</p> <p>Muster von Hersteller</p>
<p>80% 80% 85% → 82%</p>	

<p>PC unterstützt</p> <p>Joystick <input checked="" type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur <input type="checkbox"/> Roland <input checked="" type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input type="checkbox"/></p>	<p>STRATEGIE</p> <p>Hersteller Psygnosis Besonderheiten Preis ca. DM 90,- - Märchenbuch enthalten</p> <p>Muster von Selling Points/Alliance</p>
<p>85% 80% 85% → 83%</p>	



Reach out for

Schon in der Anleitung ist zu lesen, daß dieses Spiel keine gewöhnliche Sportsimulation darstellt, sondern mehr als eine humoristische Olympia-Parasiffage zu bezeichnen ist. Gespielt werden kann mit bis zu vier Teilnehmern, aber auch wenn Du einsam und verlassen vor Deinem Computer sitzen solltest, kann im Practice-Mode das olympische Feuer entzündet werden. Wie bei Summer Games für den C64 kann man seinem Wettkämpfer einen Namen geben und für ihn eine gewünschte Nationalität aussuchen. Mit dem Anklicken einer bestimmten Flagge wechselt dann die Farbe seines Sportdresses in die Landesfarbe. Bevor jedoch voll ins Spielgeschehen eingestiegen wird, empfiehlt es sich die Weltrekorde zu betrachten, die aber nach Durchlauf des ersten olympischen Zyklus als äußerst utopisch erscheinen werden. Doch keine Selbstzweifel, mir gelang es auch nach einer dreitägigen Marathon-

Anfangs dachte ich mir: "Schon wieder eine langweilige Olympia-Simulation", als ob es nicht schon genug mächtige Sport-Compilations auf dem Softwaremarkt geben würde. Wie ich dann schnell meine Meinung änderte, werdet Ihr in dem folgenden Artikel erfahren.

Am ersten Wettkampftag erwartet Euch Tontaubenschießen. Mit den Cursortasten müßt Ihr mit einem Fadenkreuz auf die von Euch wegfliegenden Tonscheiben zielen und wenn Ihr meint, daß Ihr sie im Visier habt, mit der Spacetaste den punktebringenden Schuß auslö-

sen. Die erzielten Treffer werden dann in Prozent angezeigt. Durch die gute Umsetzung der Steuerung und nicht zuletzt durch den, für diese Compilation typischen Schlußgag (der Schütze dreht sich um und ballert mit seiner Schrotflinte Löcher in den

Screen) ist diese Event sehr spaßbringend. Habt Ihr Euch durch eine gute Leistung für den nächsten Wettkampf qualifiziert, kann's gleich weitergehen. Ansonsten... Noch einmal.

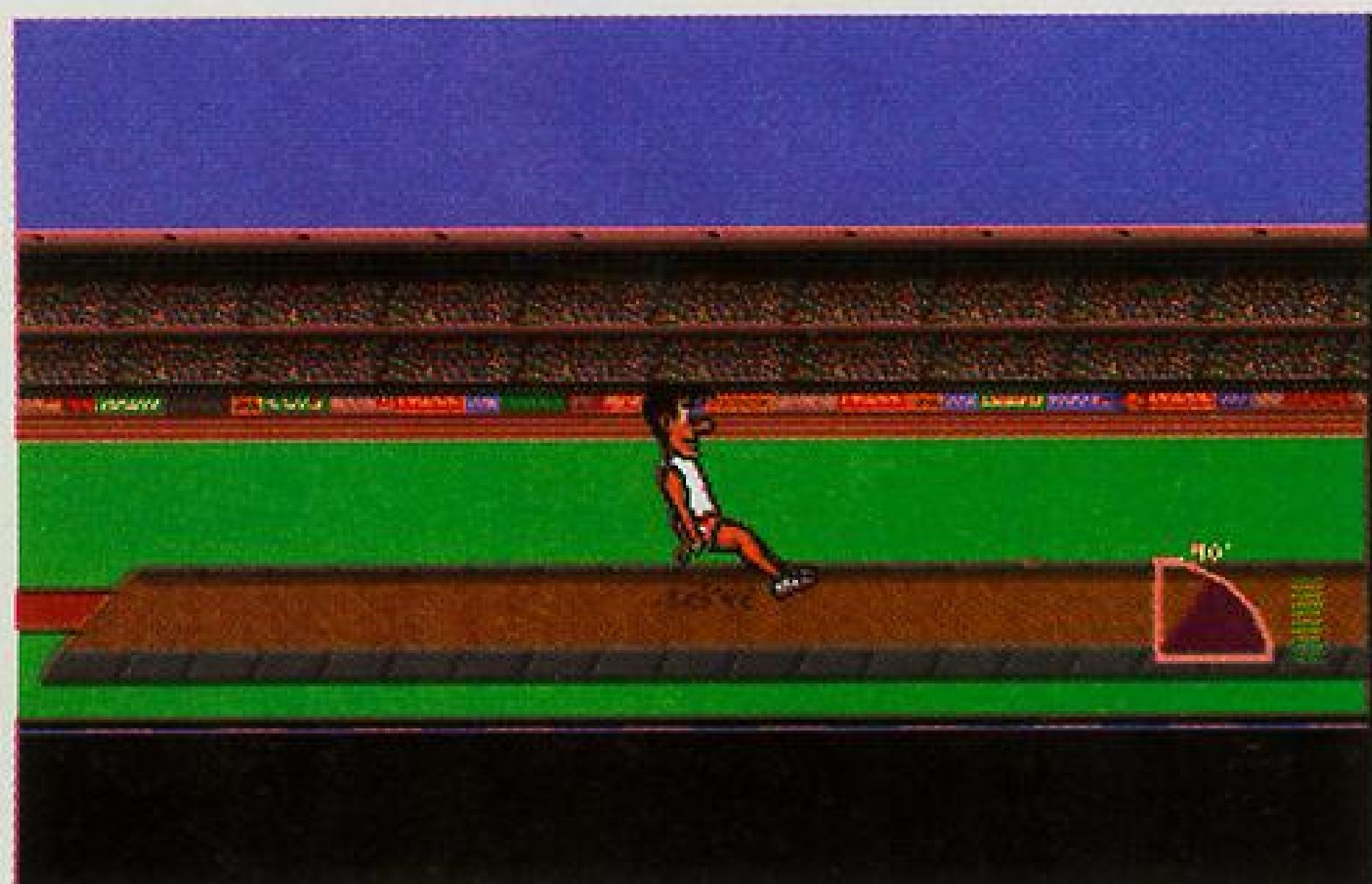
Die 2. Disziplin: Der 100 Meter Lauf. Mark Set Go und los geht's, entweder gegen einen Computergegner oder im Split Screen-Modus gegen einen Rivalen aus

Fleisch und Blut. Durch das immer schneller werdende rhythmische Drücken von zwei Tasten kann der Sprinter beschleunigt werden. Nach 50 Metern werdet Ihr in etwa die ersten Fingerkrämpfe erleiden, doch nun heißt es die Zähne zusammenbeißen und durchhalten. Solltet Ihr nicht gedoped sein, wie unser guter alter Ben Johnson, dürftet Ihr wohl mit einigem Abstand hinter dem Computewettkämpfer ins Ziel gelangen. Dieses Rütteln am Computer und das wilde Einschlagen auf die Tastatur hat mich irgendwie an meine jugendlichen Hyper Olympics-Spielhallenzeiten erinnert. So... nun den Kopf nicht hängen lassen, wenn Ihr Euch wieder nicht qualifiziert habt, dabei sein ist ja bekanntlich alles.

Gleich weiter zum nächsten Wettkampf. Bogenschießen. Der Bogenschütze erinnert mich zwar nach seinem Äußeren etwas an Robin Hood und auch die Zielscheibe steht mitten im Gehölz, doch das Spielvergnügen ist bei diesem Wettkampf sehr groß. Beim Einstellen der Schußrichtung muß auf Windrichtung und Stärke geachtet werden, da sonst der Pfeil an der Scheibe vorbeischnellt und einen blumenpflückenden Passanten geradewegs in seinen Allerwertesten trifft. Laut aufschreiend und mit hochrotem Kopf bedankt sich dieser dann bei Euch. Im bis auf den letzten Platz aus-

verkauften Olympiastadion, müßt Ihr nun Euer Stärke im Weitsprung unter Beweis stellen. Durch rhythmisches Tastendrücken läßt sich der Wettkämpfer beschleunigen, dann ist der richtige Absprungwinkel einzustellen und achtzugeben, daß die Linie nicht übertreten wird. Der Bewegungsablauf des Springers wurde zwar gut animiert, doch wurde beim Styling des Stadions insbesondere der Bandenwerbung jegliches Detail übersehen. Weiter über acht Meter hinaus werdend, wohl einigen Profis vorbehalten sein. Mir gelang es nicht. Weg vom Olympiastadion, hinein in den Ring: Boxen steht auf dem Programm. Es kann gegen Gegner gekämpft werden, die so lustige Namen tragen wie Babyface Bill oder Bloody John. Graphisch ist dieser Wettkampf zwar etwas besser, dafür aber billig bei den Steuermöglichkeiten des Boxers. Der Kämpfer kann lediglich vor und zurück bewegt werden und man kann nur mit einer Schlagvariante auf seinen Gegner einprügeln, bis er entweder umfällt oder man selbst soviel einstecken mußte, daß man am Boden liegend ausgezählt wird.

Babyface Bill k.o zu schlagen dürfte aber auch für den größten Amateur kein Problem sein. Mit Jubelsprüngen winkt der Gewinner ins Publikum, der Verlierer läßt dagegen seinen verschwollenen Kopf hängen. Diese vier Wettkämpfe rauben einem Sportler schon die Puste, doch gilt es noch drei weitere Disziplinen zu bestreiten. Zurück ins Olympiastadion zum Speerwurf. Die Steuerung läuft genauso ab wie beim Weitsprung: Spieler beschleunigt



sitzung vor meinem Rechner nicht, mich in die ewige Bestenliste einzutragen. Schon die Existenz dieser Weltrangliste und die Möglichkeit seine Rekorde abzuspeichern erhöht die Spielermotivation und somit auch den Unterhaltungswert des Spieles. Soweit zum allgemeinen Teil des Games, doch nun stürzen wir uns voll ins Olympiageschehen.





Gold

gen, Winkel einstellen und aufpassen, daß man nicht übertritt, und schon fliegt der Speer einige Meter weit. Es ist zwar nicht schwer einen gültigen Versuch zustande zu bringen, doch bedarf es etwas Training eine ansehnliche Weite zu erzielen. Nach einer kurzen Verschnaufpause geht es weiter ins Schwimmstadion, wo Ihr in die

anspruchsvoller, doch ein schäumendes Wildwasser mit einer nahezu monotonen blauen Fläche, die von einer genauso langweiligen Wiese umgeben wird, ist für das Auge kein Genuß. Es gilt mit gekonnten Paddelstichen jedes Tor zu durchfahren und zum Schluß noch eine gute Zeit zu erreichen. Wie gesagt nicht ganz



Fußstapfen des legendären Michael Groß treten oder schlicht im Wasser einschlafen könnt. Auf die Startblöcke und sobald der Startschuß fällt, mit einem gekonnten Startsprung ins kühle Naß. Durch das Hämmern auf der Spacetaste läßt sich die Kraulfrequenz steuern und somit die Geschwindigkeit erhöhen. Meiner Ansicht nach ist diese Disziplin langweilig und gerade keine Programmierhöchstleistung.

einfach, aber Übung macht den Meister. Soweit zu den einzelnen Wettkämpfen.

Reach out for Gold kann alles in allem eine gute Programmierleistung bescheinigt werden. Eine Sport Compilation dieser Güte ist auf dem Softwaremarkt schwer

zu finden, wobei die graphische Gestaltung mit Sicherheit nicht rekordverdächtig ist, das hohe Spielvergnügen und die langanhaltende Motivation aber durchaus darüber hinwegsehen läßt. Besonders aufgefallen ist mir die gute Bewegungsanimation bei den einzelnen Sportarten, die durch die Geräuschkulisse angemessen untermalt wird. Im großen und ganzen ist das Spiel sein Geld wert, aber mit Sicherheit ausbaufähig.

(dl)

Die letzte Disziplin: Kajakfahren. Diese Event ist zwar von der Steuerung des Kanuten her etwas

Softsale Schloßplatz 19 3070 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335
05021/910416 und 910417

IBM	IBM	IBM	IBM
1869* 79,90 DM	Der Patrizier* 79,90 DM	Island Dr. Brain* 69,90 DM	Street Fighter 2** 64,90 DM
A-Train* 89,90 DM	Dogfight* 94,90 DM	Jonathan* 79,90 DM	Strike Comm.** 89,90 DM
Aband. Places 2* 79,90 DM	Dominus*** A.A.	Jordan in Flight** 74,90 DM	-Speech** 49,90 DM
Aces of Pac.** 74,90 DM	Eco Quest 2** A.A.	Kings Quest 6* 79,90 DM	Stunt Island* 94,90 DM
-Mission 49,90 DM	Eishockey Man.* 79,90 DM	Legacy** 94,90 DM	Task Force** 89,90 DM
Aces over Eur.** A.A.	Elisabeth 1* A.A.	Legend Kyrandia* 74,90 DM	The Legacy** 94,90 DM
Adv. Coll.** 69,90 DM	Elite 2*** A.A.	Liberation** 64,90 DM	Tornado*** A.A.
Alone in Dark* 89,90 DM	Empire Del. A.A.	Links 386** 89,90 DM	Ultima 7* 89,90 DM
Archer Mc Lean** 64,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	-Mauna Kea 44,90 DM	Ultima 7/2*** 89,90 DM
B-17 Fly. F.** 89,90 DM	Eye of Beh. 3*** A.A.	-Pinehurst 39,90 DM	Ult. Underw.** 69,90 DM
Battlechess 4000 69,90 DM	F-15 Str. Ea. 3** 89,90 DM	Might & Magic 4* 79,90 DM	Ult. Underw. 2** 74,90 DM
Battle Team** 69,90 DM	Falcon 3.0** 84,90 DM	Monkey Isl. 1* 79,90 DM	Ultra Bots*** A.A.
Battle Isle Data 2 A.A.	-Mission 1 59,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM	Veil of Darkn. 64,90 DM
Betrayal at K.** A.A.	Fant. Worlds** 79,90 DM	Nigel Mansell** 59,90 DM	Vision*** A.A.
Bitmap Br. 2** 54,90 DM	Fire & Ice** 59,90 DM	No. 2 Coll.* 79,90 DM	W. Comm. Del. 89,90 DM

Space Quest 5* 69,90 DM Ultima 7/2** 74,90 DM

IBM	IBM	IBM	IBM
Budget*** A.A.	Flashback*** A.A.	Penthouse HN** 39,90 DM	Wing. Comm. 2* 79,90 DM
Bun. Man. Prof.* 64,90 DM	Flies-Atl. on E** A.A.	Pinb. Dreams** 59,90 DM	-Sp. Oper. 1 44,90 DM
Burn. Steel* 79,90 DM	Form. I GP** 89,90 DM	Quest f. Glory* 79,90 DM	-Sp. Oper. 2 44,90 DM
Buzz Aldrin** 89,90 DM	Front Page 69,90 DM	Railroad Tyc.** 79,90 DM	-Speech 39,90 DM
Carmen USA*** A.A.	Goblins 2** 59,90 DM	Reach for Skies** 64,90 DM	Whales Voy.* 74,90 DM
Castles 2** 74,90 DM	Gunship 2000** 84,90 DM	Red Baron* 79,90 DM	Winter Chall.** 59,90 DM
Civilization* 84,90 DM	-Mission** 59,90 DM	-Mission* 49,90 DM	Wizardry 7* 84,90 DM
Cobra Miss.*** A.A.	Hannibal* 79,90 DM	Sens. Soccer** 59,90 DM	Wordtris* A.A.
Columbus*** A.A.	Harp. Chall.*** A.A.	Sherl. Holmes* 74,90 DM	W. Tennis Ch.** 59,90 DM
Comanche* 84,90 DM	Harrier Jumpjet** 84,90 DM	Shad. of Comet* 89,90 DM	WWF Eur. R.** 54,90 DM
Combat Cl.** 59,90 DM	Hired Guns** 79,90 DM	Simulations*** A.A.	Xenobots** 74,90 DM
Compl. Chess S. 79,90 DM	History Line* 79,90 DM	Sleep Walker*** A.A.	X-Wing 79,90 DM
Creepers** 64,90 DM	Humans** 59,90 DM	Space Hulk** 89,90 DM	X-Wing** 84,90 DM
Cyber Race* 79,90 DM	Human Race** A.A.	Spaceward Ho!* 79,90 DM	Yeager Air C.* 69,90 DM
Das schw. Auge* 74,90 DM	Indy 4* 84,90 DM	Star Trek* 64,90 DM	Zyconix** 49,90 DM

Strike Commander** & Speech Pack** zus. 129,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
1869* 69,90 DM	Desert Strike** 64,90 DM	Nick Faldo Golf 64,90 DM	Space Hulk** 74,90 DM
Abandoned Pl. 2* 64,90 DM	Dream Team** 54,90 DM	Nick Faldo Golf** 79,90 DM	Spec. Forces** 74,90 DM
Adv. Coll.** 59,90 DM	Dune 2* 59,90 DM	Nicky Boom*** A.A.	St. Thomas* 69,90 DM
Ambermoon*** A.A.	Dynablaster** 54,90 DM	Nigell Mansell** 54,90 DM	Street Fight. 2** 59,90 DM
Arab. Nights** 49,90 DM	Dynatech* 59,90 DM	No. 2 Coll.* 69,90 DM	Super Hero** 64,90 DM
Archers Pool** 49,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	No greater Gl. 59,90 DM	Tentacle*** A.A.
Astar*** A.A.	Eye of Storm*** A.A.	No second Pr.** 59,90 DM	Tornado*** A.A.
Astalin*** A.A.	Fant. Worlds** 74,90 DM	Outlander*** A.A.	Train it*** A.A.
A-Train*** A.A.	Flashback*** A.A.	Penthouse HN** 39,90 DM	The Greatest* 59,90 DM
ATAC** 79,90 DM	Fly Harder** 64,90 DM	Perf. General** 74,90 DM	Transarctica* 59,90 DM
B-17 Fly. F.** 79,90 DM	Footb. Man. 3*** A.A.	-Data 59,90 DM	Twilight 2000** 59,90 DM
Bards T. Con.** 64,90 DM	Form I GP** 74,90 DM	Pinb. Dreams** 54,90 DM	Ultima 6** 54,90 DM
Bard vs. World*** A.A.	Hannibal* 69,90 DM	Pinb. Fant.** 39,90 DM	Walker** 64,90 DM
Bat 2** 74,90 DM	Hired Guns** A.A.	Piracy high S.** 59,90 DM	Warlords 49,90 DM
Battle Team** 69,90 DM	Hist. Line* 74,90 DM	Premier Man. 49,90 DM	Warr. of Rel.** 54,90 DM

Body Blows** 54,90 DM Chaos Engine** 49,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	AMIGA
Best of Best*** A.A.	Humans** 54,90 DM	Prophecy*** 69,90 DM	Waxworks* 59,90 DM
Bitmap Br. 2** 49,90 DM	Human Race** 44,90 DM	Proph. of Shad.* 69,90 DM	Ween 54,90 DM
Buck Rogers 2* A.A.	Indy 4* 79,90 DM	Push over** 49,90 DM	Whales Voy.* 69,90 DM
Budget* 64,90 DM	KGB* 59,90 DM	Railroad Ty.** 74,90 DM	Wild West W.** 79,90 DM
Bug Bomber** 59,90 DM	Legend Kyr.* 59,90 DM	Reach for Skies** 59,90 DM	Willy Beamish** 69,90 DM
Bun. Man. Prof.* 64,90 DM	Lemmings DP** 59,90 DM	Rome* 64,90 DM	Wing Comm.* 79,90 DM
Chuck Rock 2** 54,90 DM	Lemmings 2** 69,90 DM	Sens. Soccer** 49,90 DM	Winter Chall.** 64,90 DM
Civilization* 74,90 DM	Liberation** 59,90 DM	Shad. Beast 2** 59,90 DM	Winzer* 59,90 DM
Comb. Air Patr.** 64,90 DM	Lotus 3er Pack** 59,90 DM	Shad. Worlds** 49,90 DM	Wizardry 7*** 79,90 DM
Daemonsgate*** A.A.	Mad TV* 69,90 DM	Shuttle* 54,90 DM	Wiz Kid** 49,90 DM
Darkseed* 69,90 DM	Mc Don. Land** 64,90 DM	Sil. Service 2** 74,90 DM	WWF Wrestl.** 49,90 DM
Das schw. Auge* 69,90 DM	Mega Sports** 54,90 DM	Silly Putty** 49,90 DM	WWF Eur. R.** 49,90 DM
Daily Girl. Pok.** 49,90 DM	Might & Magic 3 69,90 DM	Simulations*** A.A.	Zack** 29,90 DM
Daught. Serp.** 74,90 DM	Monkey Isl. 1* 79,90 DM	Sleep Walker** 49,90 DM	Zool** 49,90 DM
Der Patrizier* 69,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM	Space Crus. 54,90 DM	Zyconix** 44,90 DM

Eishockey Man.* 69,90 DM Lionheart** 59,90 DM

CD-ROM	CD-ROM	SUPER NES DT.	SUPER NES DT.
7 th Guest A.A.	Hot Stuff 2 39,90 DM	Another World 119,90 DM	Super Mar. W. 114,90 DM
Clipart Goliath 44,90 DM	Lost Treas. 1 104,90 DM	Desert Strike 104,90 DM	Pilot Wings 89,90 DM
Deathstar Arc. 89,90 DM	Lost Treas. 2 84,90 DM	Ghousht n Ghoulsh 89,90 DM	Protector 114,90 DM
Der Patrizier 94,90 DM	SWOTL 99,90 DM	Jimmy Connors 119,90 DM	Sim City 89,90 DM
Dinosaur Adv. 74,90 DM	Sherlock H. 1 114,90 DM	John Madden 114,90 DM	Streetfighter 89,90 DM
Game Power 64,90 DM	Sherlock H. 2 114,90 DM	Legend of Zelda 89,90 DM	Strike Gunner 124,90 DM
Gif Galore 39,90 DM	Ultima 1-6 BV 84,90 DM	Mickey Mag. Q. 114,90 DM	Tiny Toons 124,90 DM
Hot Stuff 1 29,90 DM	W. Comm. 2 kpl. 104,90 DM	Mario Kart 89,90 DM	Wing Comm. 134,90 DM

PC unterstützt	SPORTSPIEL
Joystick <input checked="" type="checkbox"/> AdLib <input checked="" type="checkbox"/> Maus <input type="checkbox"/> Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/> Tastatur <input checked="" type="checkbox"/> Roland <input type="checkbox"/> VGA <input checked="" type="checkbox"/> Andere <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller LINEL Besonderheiten Preis ca. DM 100,- - bis vier Spieler Muster von Hersteller



FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE FÜR PC+AMIGA+CD-ROM+SUPER-NES+GAMEBOY MIT ÜBER 1.600 TITELN AN

WERDEN SIE MITGLIED IM SOFTSALE-CLUB UND BESTELLEN SIE COMPUTERSPIELE AUF RECHNUNG ! INFO ANFORDERN !

*=DT. VERSION **=DT. ANLEITUNG/HANDBUCH ***=NOCH NICHT BEKANNT
Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar.
Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.



Die Zahl der Spiele, bei denen man orientierungslose Wesen über den Bildschirm führen muß, reißt nicht ab. Nach bestem Lemmings-Muster gestrickt, wartet Ocean jetzt mit einer neuen Variante des Tolpatsch-Lotsenspiels auf. Gut in Szene gesetzt und mit einer äußerst witzigen Hintergrundstory versehen, kann Sleepwalker durchaus begeistern.

Sleepwalker

Mit Schlafwandlern ist das so eine Sache. Während die meisten von uns nachts nur zielstrebig zum gut gefüllten Kühlschrank wandeln, haben die "richtigen" Schlafwandler, darunter auch unser Spielheld Lee, weitaus größere Gefahren zu bestehen, als nur den simplen Angriff auf den körpereigenen Kalorienhaushalt.



Der hohe Schwierigkeitsgrad drückt stark auf die Wertung.

Lee, eigentlich die Nebenfigur in diesem Spiel, schläft in dieser Nacht wieder einmal sehr unruhig. Plötzlich verläßt er sein schützendes Bett, um einmal mehr seine nächtlichen Touren durchzuführen, denn Lee ist Schlafwandler. Dies stellt normalerweise kein allzu großes Problem dar, da er sich normalerweise damit begnügt, ein paar Runden in seinem Schlafzimmer umherzulaufen. Doch diesmal bricht er - sehr zum Erstaunen seines schlaftrunkenen Haus und Hofhunds - in den nächtlichen Dschungel der Stadt auf. Sicherlich wäre er hoffnungslos verloren, wäre da nicht sein treuer vierbeiniger Freund, der Pluto-Ver-

schnitt Ralph. Vom Spieler gesteuert, riskiert Ralph Kopf und Kragen, um sein Herrchen wieder sicher aus diesem Schlamassel zurück ins heimische Schlafzimmer zu bringen. Mitternacht in Kidville, für einen hilflosen Schlafwandler bedeutet das: Tiefe Abgründe, finstere Gestalten und rasende Autofahrer, um nur einige der vielen potentiellen Gefahren zu nennen, denen es auszuweichen gilt. Aufopferungsvoll muß sich Ralph um sein Herrchen bemühen. Mittels einiger Tritte in Lee's Hinterteil, ist Ralph aber mit zarter Gewalt in der Lage, den Weg seines Herrchens zu bestimmen. Da immer nur ein Teil der Stadt auf

dem Bildschirm zu sehen ist, sollte man Lee zunächst an einem ungefährlichen Ort umherwandeln lassen, um selbst erst einmal die Gefahren des jeweiligen Levels auszumachen. Um nachher sein

Herrchen wiederfinden zu können, steht eine Auto-Mapping-Funktion zur Verfügung, worauf man die gesamte Stadt und die jeweilige Position von Lee und Ralph erkennen kann.

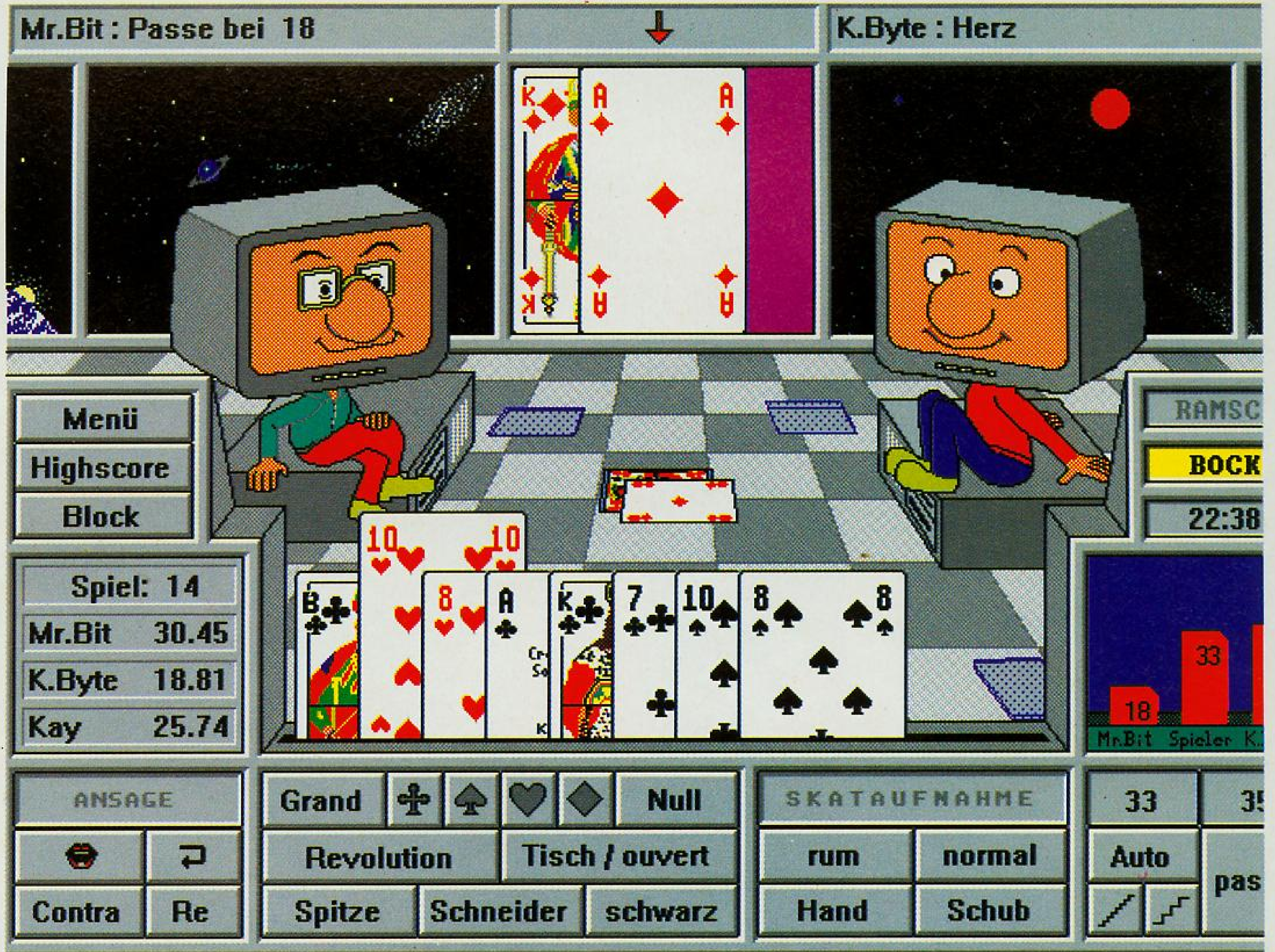
Aufgegliedert ist das Spiel übrigens in sechs verschiedene Levels. Die technische Realisierung ist durchaus gelungen, besonders das rasend schnelle Scrolling, das seine Geschwindigkeit, ähnlich wie bei Sega's Sonic, dynamisch an die der Hauptfigur anpaßt, ist äußerst beeindruckend. Auch die einzelnen Bewegungen der Spielfiguren sind detail- und einfallsreich gestaltet.

Der zunächst gar nicht so schwer erscheinende Auftrag, Lee sicher zurückzubringen, entpuppt sich schon ziemlich früh als sehr hektisch und fordernd. Doch nicht verzagen, es wäre doch schade, wenn man jeden Level gleich im Ex- und Hopp-Verfahren durchspielen könnte. Für Schlafmützen und Leute mit besonders langer Leitung ist das Spiel aber, aufgrund zu großer Frustrationsgefahr, nicht empfehlenswert.

(br)

PC unterstützt		JUMP & RUN	
Joystick <input checked="" type="checkbox"/>	AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Ocean	Besonderheiten - Deutsche Anleitung - Kein Spiel für Schlafwandler
Maus <input type="checkbox"/>	Soundblaster <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 80,-	
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Roland <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	
VGA <input checked="" type="checkbox"/>	Andere <input type="checkbox"/>		

SKAT 2010 nennt sich das Ergebnis und läuft unter Windows 3.X ab einem 386er aufwärts. Das Programm findet auf einer Diskette Platz und benötigt lediglich 1,5 MB Platz auf der Festplatte. Nach der Installation und dem Start erscheint bereits der Hauptbildschirm, in dem man die Möglichkeit hat, SKAT 2010 nach seinen Wünschen zu konfigurieren. So kann man beispielsweise einstellen, wer den Stock nach einem Ramsch bekommt, wann Bock- und Ramschrunden gespielt werden sollen und ob mit Revolution, Spitze und "rum" gespielt wird. Die Idee, dem Spieler diese Möglichkeiten zu bieten, ist zwar im Prinzip gut, jedoch hätte man hier noch einiges mehr an Einstellungen bieten können, zumal sich die Skatgewohnheiten in den verschiedenen Bundesländern nicht völlig gleichen. Ansonsten wurde aber an alles gedacht, was das Skatspielen so reizvoll macht. Gespielt wird immer allein gegen zwei Computergegner. Angefangen beim Reizen über die Spielsage und die Möglichkeit zum Contra, bis hin zum eigentlichen Spiel in allen Variationen wurde an alles gedacht. Die Steuerung erfolgt über die Maus und ist äußerst einfach. Nur mit der Spielstärke der Computergegner ist es nicht allzuweit her. Meist spielen sie überlegt, doch vergessen sie manchmal im rechten Augenblick zu schmieren oder spielen die unsinnigsten Karten aus. Besonders beim Ramsch ist ihre Taktik allzu leicht zu durchschauen und selbst wenig fortgeschrittene Spieler kommen schnell zu Erfolgserlebnissen in Form hoher Punktzahlen auf dem simulierten Block. Eine Herausforderung dürfte SKAT 2010 lediglich für Anfänger und wenig geübte Spieler sein, wenngleich es auch Fortgeschrittenen Spaß machen kann, wenn man Lust zum Skatspielen hat, einem aber keine Mitspieler zur Verfügung stehen. Grafisch bietet SKAT 2010 die von Windows her gewohnte Oberfläche. Zusammen mit der gelungenen Darstellung der Spielkarten und der als Karikatur



Auf den ersten Blick zwar etwas unübersichtlich, ist die Oberfläche aber doch gut durchdacht.

SKAT 2010

Schachsimulationen oder Abwandlungen davon (siehe Ragnarok) erscheinen mittlerweile beinahe monatlich für den PC. Kartenspieler wurden dagegen bisher sträflich vernachlässigt. Lediglich im PD-Sektor erschienen vereinzelt einige Programme, deren Qualität jedoch meist zu wünschen übrig ließ. Wie gut, daß sich CreaTeam Software ein Herz gefaßt hat und zumindest die Skatfans in unserem Lande einen Horizont erblicken läßt.



Die Abrechnung erfolgt selbstverständlich automatisch.

gezeichneten Mitspieler ergibt sich eine stimmige, wenn auch etwas unübersichtliche Atmosphäre. Für Freude sorgen die Gesichter der Computerspieler, die sich entsprechend ihrem Gemüt verändern. Halten sie ein gutes Blatt, so lachen sie fröhlich, erhalten sie dagegen ein Contra,

verfinstert sich ihre Miene schnell. Akustisch wird das Ganze von passendem Sound und einer guten Sprachausgabe untermalt, sofern man die entsprechenden Treiber unter Windows besitzt und installiert hat. Alles in allem ist SKAT 2010 ein gelungener Versuch, Skat auf den PC umzusetzen, zumal es derzeit nicht viel Konkurrenz gibt. Skatfans und vor allem die, welche es werden wollen, sollten auf jeden Fall einen Blick riskieren.

(mat)

PC unterstützt		STRATEGIE	
Joystick	<input type="checkbox"/> AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller CreaTeam	Besonderheiten
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> Software	- Windows erforderlich
Tastatur	<input type="checkbox"/> Roland	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 60,-	mind. 386er
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere	<input type="checkbox"/> Muster von Hersteller	

70% → 70% → 75% → **72%**

Mit Bram Stokers "Dracula" fand der Vampirmythos seinen Weg in die Literatur. Zahlreiche Abhandlungen über die blutsaugenden Untoten, von keinem geringeren wie Lovecraft oder zeitgenössischen Schriftstellern wie etwa Altmeister Stephen King oder Anne Rice horrorshowmäßig oder eher romantisiert dargestellt, lassen einen den Weg zum nächsten Blutspendetermin scheuen.

DIE STORY:

Das Medium Film bannte die mit den spitzen Beißerchen ausgestatteten Herren und Damen, welche bekanntlich zu nächtlicher Stunde aktiv werden, in mehr oder minder gekonnten Darstellungen auf die stets geduldige Leinwand. Nunmehr will Dich auch SSI von den



Veil Of Darkness

vertrauten Dungeons, Dragons und Beholdern in die unwirtliche, abgeschiedene Welt der Karpaten entführen. Wir schreiben das Jahr Neunzehnhundert-x-undfünfzig. Du befindest Dich nämlich gerade mal wieder mit Deiner alten Frachtmaschine auf einem ursprünglich eher routinemäßigen Flug, der Dich diesmal tief in das Herz Rumäniens verschlägt. Urplötzlich spielen sämtliche Instrumente verrückt! Du kannst die Maschine gerade noch abfangen, als auch schon ein Schwarm wildgeworde-

ner Fledermäuse gegen das Cockpit knallt. Das Letzte, was Deine schwindenden Sinne noch wahrnehmen, ist der unangenehme Klang zerspringenden Plexiglasses. Als Du Deine Augen aufschlägst, nimmst Du die über Dich gebeugte, wohlgeformte Gestalt einer besorgt dreinblickenden Dorfschönheit war. Das hübsche Kindchen, mit Namen Dejdre, teilt Dir mit, daß sie und ihr Diener Juan Dich aus dem Wrack einer metallenen Zaubermaschine gerettet haben. Zugegeben, die Maschine

ist nicht gerade der neueste Typ - aber Mann, muß diese Hinterwäldlergend abgelegt sein, daß die guten Leutchen noch nicht mal ein Flugzeug kennen! Als Du den Hausherrn aufsuchst, um Dich für die Rettung und Pflege zu bedanken (Dejdre hatte sich erfolgreich gegen Deine Gunstbezeugungen gewehrt), bittet dieser um einen Gefallen: Du sollst ihm einen Hammer, vor geraumer Zeit an einen gewissen Eduard ausgeliehen, wiederbringen. Daß dieser Auftrag, von Dir zunächst überlegen

grinsend angenommen, alles andere als leicht ist, wird Dir beim Betreten des Hauses von Eduard klar: Du findest in dessen Wohnzimmer nichts anderes als eine blutige Schleifspur und einen mysteriösen, kultartigen Gegenstand vor. Beim anschließenden Kneipenbesuch munkeln die seltsamen Gäste etwas von Werwölfen und undurchsichtigen Begebenheiten. Auch die Tochter des Kaufmannes ist von einer merkwürdigen Krankheit ans Bett gefesselt.



Die extrem detaillierte Grafik besteht größtenteils aus Verzierungen.



Selbst in einem Stall lassen sich wichtige Gegenstände auffinden.

DIE TECHNIK:

Trotz der kauzigen Art der Bürger solltest Du mit ihnen in Kontakt treten, da sie Dir auf der Suche nach der ersten Quest in "Veil of Darkness" durch Informationen behilflich sind. Mittels eines Parsers bist Du in der Lage, interaktive Dialoge zu führen, wobei bestimmte Schlüsselwörter in den Antworten vorgegeben sind. Daneben bist Du aber auch in der Lage, selbst entsprechende Begriffe einzugeben, auf die Dein jeweiliges Gegenüber anspricht oder nicht. Wenn der Hammer schließlich zu Kirill, so heißt Dein Gastgeber, zurückgebracht wurde, kannst Du das Dörfchen verlassen. Dabei wirst Du nicht nur auf labyrinthartige Katakomben, einen Irrgarten und auf die Farm des Bauern Boris stoßen, sondern auch auf unheimliche Wesen wie Geister, Werwölfe, Skelette und sonstige Monstren. Diese haben meist keinen eigenen Willen, sondern Du bemerkst bald, daß hinter dem Ganzen eine einzige Kraft steckt, nämlich die des Vampirs Kairn. In seinem mächtigen Schloß verfolgte er Deinen Flug, bis er Dich durch geheimnisvolle Mächte abstürzen ließ. Nun ist Dir klar, wer es letztendlich auf Dich abgesehen hat und wen Du besiegen muß, um aus dem verunsicherten Tal herauszukommen!

Spätestens nach Verlassen des Dorfes steht Dir eine Karte der Gegend und der Dungeons zur Verfügung, welche durch Auto-mapping vervollständigt wird. Diese Karten werden auch durch das Erwähnen eines bestimmten Ortes durch einen Einwohner des Tales entsprechend ergänzt. Landkarten als auch Textdialoge können praktischerweise ausgedruckt werden.

Mit Hilfe eines "Prophecy"-Icons werden außerdem einige Hints betreffend des Spielverlaufs und Informationen über den aktuellen Spielstand gegeben. Auf dem Boden, in Truhen oder bei geschlagenen Monstern findest Du verschiedene, mehr oder minder hilfreiche Gegenstände, die Du wahlweise vergrößert darstellen kannst. Leider ist jedoch die Tragkapazität Deines Rucksackes begrenzt, so daß Du Dir reiflich überlegen solltest, welche Waffen, magische Gegenstände, Münzen oder Tränke Du mitnimmst. Durch das Gewicht dieser Sachen verlangsamt sich auch Deine Reaktionsfähigkeit. Außerdem ist nicht jedes Monster durch dieselbe Waffe oder Magie verwundbar! Die anschließenden Kämpfe laufen in Echtzeit und in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden ab, wobei Hitpoints und Kampfdauer entsprechend erhöht werden können. Der Screen wird durch eine 3D-Grafik Deines Sichtbereiches mit Blickwinkel von schräg oben sowie verschiedenen Displays der mitgeführten Gegenstände und Deines Gesundheitszustandes



Die bereits aus *Summoning* bekannte *Benutzeroberfläche* wurde noch durch das *Karten-Icon* ergänzt.

unterteilt. Wird das Adventure auch durch zahlreiche Soundeffekte untermalt (Digi-Sound nur mit Soundblasterkarte), so schaltet man die sicherlich zum Genre passende, aber äußerst schrille und nervige Musik sehr bald ab.

FAZIT:

Läßt sich *Veil of Darkness* am Anfang etwas zäh und - SSI ungewohnt - relativ lasch an, so bereitet das Spiel im weiteren Verlauf einige durchwachte Nächte.

(mr)

PC unterstützt		ADVENTURE	
Joystick	<input type="checkbox"/> AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller SSI/Event Horizon	Besonderheiten
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 90,-	- mind. 286er
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	<input checked="" type="checkbox"/> Muster von Hersteller	- komplett in Englisch
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere		- VGA-Karte

55% 85% 75% → 74%



2360 Bad Segeberg
Hamburger Str. 68
Tel. 0 45 51 / 93 575
Fax 0 45 51 / 93 673

comCON Computer Handelsgesellschaft mbH
ComCon kommt gut !!

Super Nintendo
Star Wars
139,94

Mega Drive
Thunderface IV 119,94
Chili Chili Boys 109,94
Fatal Fury 139,94
Flintstones 109,94
Humans 119,94

Game Boy
Star Hawk 69,94
Kid Dracula 64,94
Adv. Island II 64,94
Milon's Secret Castle 64,94

Star Fox 149,94
Tom + Jerry 119,94
Super Conflict 129,94
Wayne's World 129,94
Desert Strike dt.!!! 119,94

Super Nintendo

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil.

GAME BOY SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE ENTERTAINMENT SYSTEM

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Nintendo, Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of America Ltd.

Die Details



VDA

Dieses Wüstenfahrzeug ist sehr schnell und wendig. Zu allem Überfluß ist es auch noch sehr treffsicher und schießt mit gewaltigen Kanonen.



RAPIER

Ein Treffer von diesem statischen Monstrum genügt, und man geht zu Boden. Oberflächen-Luft-Raketen jagen dem Hubschrauber hinterher.



AAA

Speziell für Eindringlinge im Luftraum wurde diese Waffe entwickelt. Die Zielgenauigkeit ist zwar mäßig, jedoch schießt sie extrem häufig.



MIA's

Mehrere Missing in Action-Soldaten warten auf Eure Hilfe. Bis zu sechs Vermißte könnt Ihr per Leiter im Hubschrauber aufnehmen.



Fuel Drums

Sollte sich Euer Treibstoffvorrat dem Ende zuneigen, könnt Ihr Euch hier Sprit holen. Ihr dürft ihn auf keinen Fall zu früh holen!



Ammo Crates

Wenn in der Hitze des Gefechts die Bewaffnung verballert wurde, kann man sich hier auf die weiteren Kämpfe vorbereiten.



Landing Zones

Bei Rettungsmissionen können die geretteten Leute hier abgesetzt werden. In die Hubschrauber paßt nur eine begrenzte Anzahl!



LISTEN UP, PILOTS YOU ARE ABOUT TO EMBARK ON A CAMPAIGN TO SAVE THE WORLD FROM A PSYCHO MADMAN. UNLESS YOU STOP THIS MADMAN HE WILL START WORLD WAR III. OR EVEN WORSE.

Desert

Electronic Arts griffen bei ihrem neuesten Spiel auf ein brisantes Thema zurück. Die Umsetzung des Golfkrieges sorgte nicht nur für Verkaufsrekorde der Mega Drive-Version, sondern auch für Entrüstungstürme seitens der Kriegsveteranen.

Um die Herkunft des Namens Desert Strike herauszufinden, muß man lediglich den Golfkrieg in das Gedächtnis zurückrufen. Unter der Operation Desert Storm ging die UNO, oder vielmehr die U.S.A., gegen den Irak vor, der unter der Führung von Diktator Saddam Hussein sich seinerzeit in das Gebiet von Kuwait vorwagte und sämtliche Ölquellen unter Beschlag nahm. Der reale Hintergrund des Spiels hat eine geradezu erstaunliche Ähnlichkeit zur Story des Spiels. Der mittlere Osten ist durch die verschiedenen Religionen und Rassen ständig in Aufruhr. Genau dort wagt es ein wahnsinniger, selbsternannter General einen Amoklauf zu unternehmen. Von der UNO werden militärische Aktionen in der Wüste durchgeführt.

Von einem schönen Intro eingestimmt, begeben wir uns schließlich in den Kampf gegen den Diktator. Man darf nun keineswegs ein simples Shoot 'Em Up erwarten, das lediglich einen kräftigen Daumen am Feuerknopf erfordert. Vielmehr ist Abgeklärtheit

und taktisches Vorgehen notwendig, wenn man die verschiedenen, spielerisch unterschiedlichen Missionen bestehen will. Je nach Einsatz, muß man sich schon einmal den passenden Co-Piloten mitnehmen, der für die Bedienung der Waffen und das Kurbeln der Strickleiter zuständig ist. Es erweist sich nicht gerade als taktisch klug, einen kaltblütigen Rambo an die MG zu setzen, wenn man eine Rettungsmission vor sich hat. Da kann



THE MADMAN BUILT HIS REPUTATION BY SHOWING NO MERCY FOR THOSE WHO STOOD IN HIS WAY.



IT TO WORK NOW OR YOU WILL BE FROM WHICH YOU CAME.

Ähnlichkeiten mit lebenden Diktatoren sind nicht zufällig.



Strike



Spielbarkeit und Grafik sind vom Feinsten. Die Idee leider nicht.

es schon einmal passieren, daß gerettete Leute nicht hochgezogen werden. Genauso wenig Sinn macht es, wenn man mit den teuren Hellfire-Raketen ein paar umherlaufende Soldaten bekämpft, deshalb sollte man mittels der Leer-Taste auch die richtige Bewaffnung auswählen. Das grundsätzliche Vorgehen muß genau geplant werden. Man sollte sich an die strikte Vorgabe des Führungsstabes halten und die einzelnen Ziele in der richtigen Reihenfolge zerstören. Dazu kann man auf einem detaillierten Menüscreen ständig die aktuelle Lage abrufen, die eigene Position auf der Karte feststellen und den genauen Standpunkt des nächsten Zieles orten. Wenn man einmal den Einstieg in dieses Spiel gefunden hat, wird man absolut an den Monitor gefesselt. Ich habe selten ein anspruchsvolleres Actionspiel



gesehen, bei dem man gut durchdacht jedes kleine Manöver planen mußte. Teilweise hat man sogar den Eindruck, daß man an einem Strategiespiel teilnimmt, jedoch ohne dicke Handbücher und komplexe Steuerungen lernen zu müssen. Die tolle Benutzerführung und die durchdachte Aufbereitung des komplexen Stoffes ist absolut toll gelungen. Lediglich in Sachen Grafik muß man leichte Abstriche hinnehmen.

Das Scrolling ist keineswegs ruckelfrei, um nicht zu sagen es ruckelt recht unangenehm. Die beschriebenen 64 Farben konnte ich auch nicht gerade bewundern, doch es stört einfach nicht. Die pixelgroßen Soldaten laufen und robben herrlich animiert über den Screen, der Wachturm richtet seine Kanone genau in Richtung des eigenen Helikopters und die Einschläge der Raketen hinterlassen eindrucksvolle Beschädigungen. Die digitalisierten Schreie der Mega Drive-Version gibt es in der deutschen Version geschmackvollerweise nicht zu hören. Als Amiga-Besitzer sollte man sich keinesfalls die tolle Atmosphäre in Desert Strike entgehen lassen. Vier Missionen sorgen für Langzeitpaß, und der ansteigende Schwierigkeitsgrad hält selbst Profis auf Trab. Desert Strike ist das erste Actionspiel mit Niveau. (hi)

Die Co-Piloten

DESERT STRIKE
D. COLCLOUGH
CALLSIGN
BIG DAVE
SPECIAL FORCES
A BIKER WITH A LOVE OF SPEED AND THRILLS THAT MAKE HIM ENJOY THE MOST DANGEROUS OF MISSIONS BUT THIS MAKES HIM BETTER AT BATTLE THAN RESCUE!!
CO-PILOT

Big Dave

DESERT STRIKE
LT RUPERT F.O. EASTERBROOK
CALLSIGN
SNAKEBITE
SPECIAL FORCES
A STEADY EYE MAKES HIM IDEAL FOR ANY MISSION (EXCEPT EARLY MORNING ONES). HE LOVES VIDEO GAMES, SO GIVE HIM ACTION AND HE'LL BE THERE.
CO-PILOT

Snake Bite

DESERT STRIKE
GAZ ROBERTS
CALLSIGN
MAD GAZ
SPECIAL FORCES
SLIGHTLY PSYCHOTIC, MAD GAZ IS QUITE ACCURATE ON THE CHAIN GUN BUT OFTEN LOSTS IT IN THE HEAT OF BATTLE. KNOWN TO DROP PEOPLE HE DOESN'T LIKE WHEN WINNING.
CO-PILOT

Mad Gaz

DESERT STRIKE
BOB DEWAR
CALLSIGN
FLASH
SPECIAL FORCES
A TRAINED SPECIALIST IN DAMAGE MAXIMIZATION TECHNIQUES, FLASH WILL TAKE THE ENEMY WITH HIS RAPID FIRE, WHILST TAKING FULL ACCOUNT OF THE WINCH.
CO-PILOT

Flash

DESERT STRIKE
TUG GURNEY
CALLSIGN
BLIND
SPECIAL FORCES
A SEASONED WAR VET. TUG LIVED ON SLUGS AND TREE BARK FOR 3 WEEKS WHILE TRAPPED IN NAM. TUG WILL GET YOU THROUGH THE TOUGH STUFF.
CO-PILOT

Tug Gurny

DESERT STRIKE
LT CLIVE STEELE
CALLSIGN
WILD THANG
SPECIAL FORCES
CLIVE GOT DRUNK ONE NIGHT AND WANDERED INTO THE AIRBASE. THE NEXT DAY HE WAS FLYING CHOPPE CLIVE IS ALWAYS ON THE JOB.
CO-PILOT

Wild Thang

DESERT STRIKE
FIONA MURPHY
CALLSIGN
FIE
SPECIAL FORCES
KNOWN TO GO THROUGH MAGAZINES OF AMMO LIKE A CRAZY PERSON. FIE WILL PRESS ON AGAINST ALL ODDS AND KEEP CONTROL OF THE WINCH.
CO-PILOT

Fie

DESERT STRIKE
CHRIS JOHNSON
CALLSIGN
HUWIE
SPECIAL FORCES
A SURVIVOR OF MANY WARS. CJ M NOT BE ABLE TO PICK OFF A TARGET WITH ONE SHOT, BUT COULD WINCH WORM OUT OF A TEQUILA BOTTLE BLINDFOLDED.
CO-PILOT

Huwie

DESERT STRIKE
MATT WEBSTER
CALLSIGN
MAMBA
SPECIAL FORCES
MAMBA LIVES UP TO HIS NAME, STRIKING OUT WITH SPEED AND DEADLY ACCURACY ON THE GUN. HE IS A BIT SLIPPERY ON THE WINCH.
CO-PILOT

Mamba

DESERT STRIKE
MAX COUNT
CALLSIGN
CHARGER
SPECIAL FORCES
CHARGER'S MARKSMANSHIP IS AT ALL HE IS LET DOWN BY HIS WINCH. USE HIM IF YOU WANT TO MAXIMIZE DAMAGE ON THE ENEMY WHILST MINIMIZING ROUNDS FIRED.
CO-PILOT

Charger

AMIGA

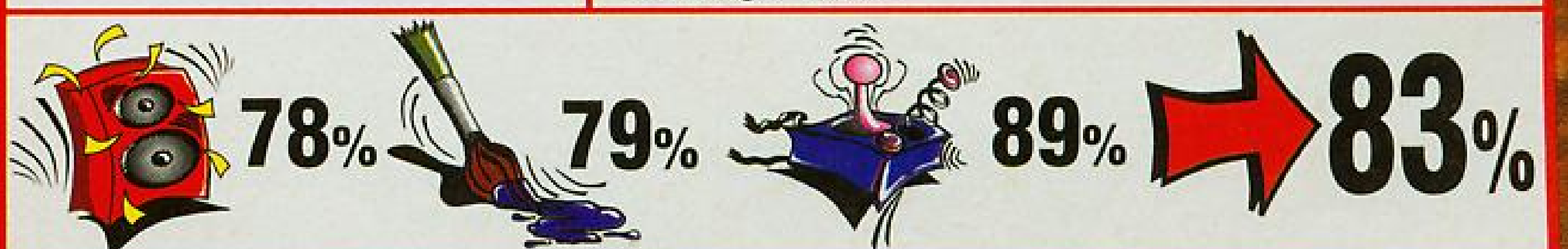
A A ⁵⁰⁰
plus
unterstützt

1 MByte HD Drive
2 Drive 2 Player

ARCADE ACTION

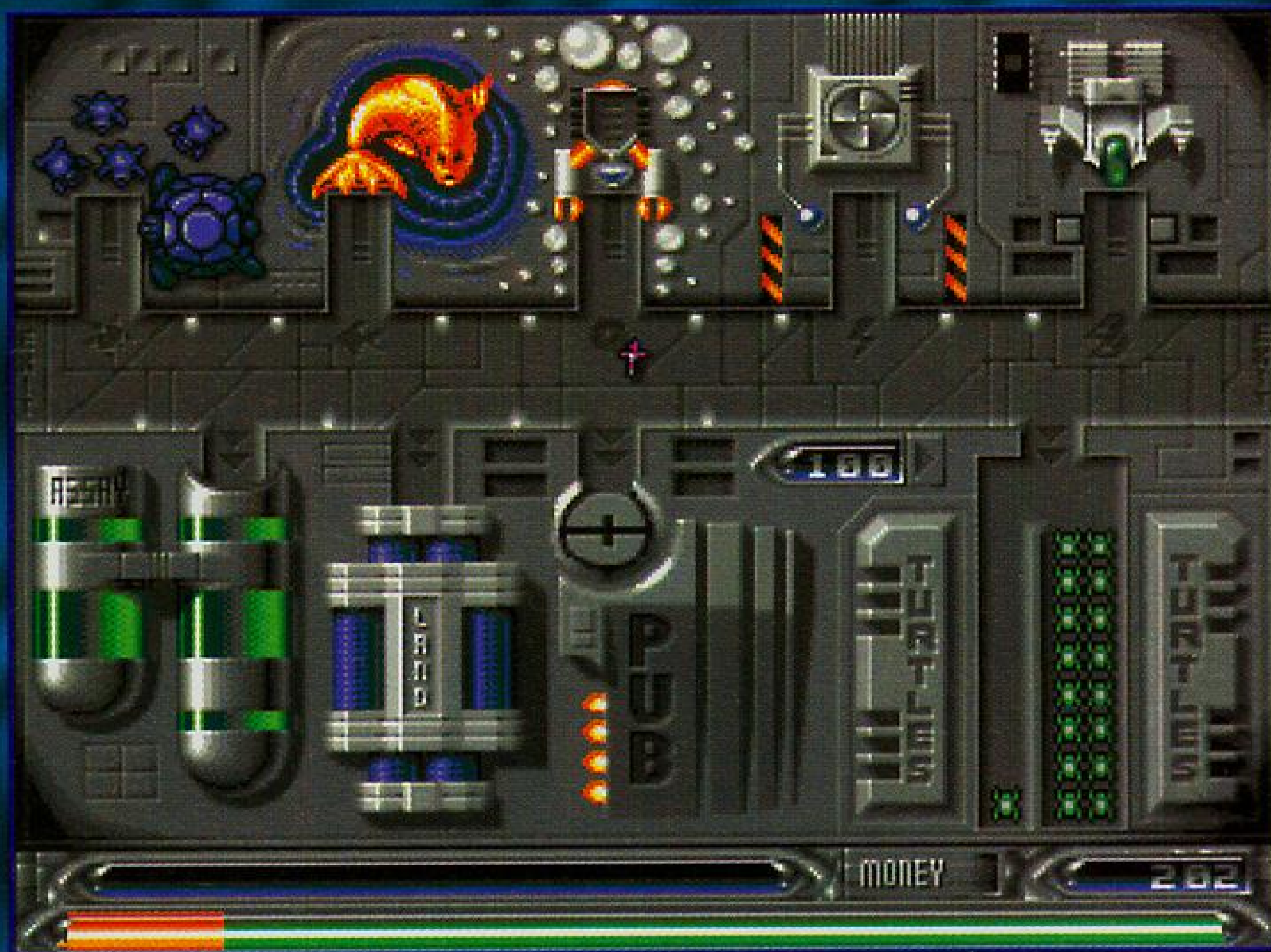
Hersteller Electronic
Arts
Preis ca. DM 90,-
Besonderheiten
- Anspruchsvolle
Actionunterhaltung

Muster von
Selling Points





IN THE YEAR 2151 EARTH'S NATURAL RESOURCES WERE EXHAUSTED AND THE ENTIRE PLANET WAS SPOILED BY MANKIND'S WORST CHEMICALS.



M.U.L.E.- Ein echter Klassiker von Dan Buntten. Er wurde niemals offiziell auf den Amiga umgesetzt. Es gab wohl Traders, einen passablen Clone von Linel, doch nun gibt es Subtrade von Century Software, die zeitgemäße 16-Bit Version von M.U.L.E.

Mit Cyberzerk, einem gelungenen Alien Breed-Verschnitt, konnten sich die Jungs von Century Software schon einen guten Namen machen. Nun schicken sie sich jedoch an, in die Eliteklasse der deutschen Softwarehäuser vorzustoßen. In Zusammenarbeit mit Boeder, den Disketten-Giganten, wollen sie ihr Label Century Software auf dem Markt etablieren. Wenn Jörg Schwiezer, Felix Unger & Co in Zukunft so gute Arbeit abliefern,

sehe ich keinerlei Probleme für sie. Sie sahen sich den Klassiker genauestens an und produzierten eine zeitgemäße 16-Bit-Version, wie man sie erwarten darf. Subtrade - The Return To Irata spart auch nicht mit neuen Ideen. Irata ist übrigens ein Wortspiel, das sich auf die Urversion von M.U.L.E. bezieht, die auf einem Atari XL erschien. Handelte es sich bei Traders noch um einen einfachen Abklatsch, der noch nicht einmal das alte Spielsystem exakt kopierte und mäßige Grafiken bot, so präsentiert sich Subtrade komplett anders.

Dieses Remake ist durch und durch hervorragend gestylt und macht optisch einen glänzenden, professionellen Eindruck. Außerdem beschränkten sie sich nicht

Subtrade



Getreu dem Motto „In der Kürze liegt die Würze“ kommt dieser Clone ohne Schnörkel aus.

auf einfaches Kopieren, sondern integrierten auch noch neue Ideen und nette Gags.

Wie gehabt dürfen sich bis zu vier Spieler gleichzeitig an der Wirtschaftsschlacht beteiligen. Bei zwei Playern erfolgt dies über die Joysticks, wenn man mehreren die

Möglichkeit bieten will, kann man auf den Vier-Spieler-Joystick-adapter zurückgreifen. Insgesamt sind immer vier Teilnehmer beteiligt, denn die restlichen übernimmt das elektronische Gehirn unseres Amigas. Hat man sich aus den acht verschiedenen Charakteren und vier verschiedenen Farbtönen

seine Favoriten ausgesucht, darf der Wettlauf um die besten Plätze beginnen. Über die Karte läuft automatisch ein großer Cursor, und wer seinen Feuerknopf drückt, bekommt das darunter liegende Feld auf dem Meeresgrund zugewiesen. Das Spiel findet auf insge-

Die Geschichte

Obwohl das Spiel lediglich eine Diskette umfaßt, wurde nicht an einem Intro gespart. Man verzichtete vollkommen auf aufwendig Effekte, wie man sie aus Psygnosis-Intros kennt, sondern erzählt die Geschichte mit kleinen, gelungenen Bildern und originellen Texten. Die Zukunft der Erde sieht nicht gerade rosig aus, wenn man nach den Visionen von Century geht. Exakt im Jahre 2151 macht

sich ein Teil der Menschheit in einem riesigen Raumschiff auf, neuen Lebensraum zu finden. Grund für diese Aktion ist die akute Überbevölkerung auf der Erde, die Nahrungsmangel und Seuchen hervorruft. Leider läuft dabei nicht alles glatt. Man wird ironischerweise von einem Piratenraumschiff der Cyberzerks angegriffen, die das eigene Schiff in einen riesigen Feuerball ver-

wandeln. Du kannst Dich gerade noch mit ein paar Kollegen in einer Kapsel aus dem Desaster befreien und schwebst durch den Weltraum. Schließlich landest Du auf dem Planeten Irata, der dummerweise komplett mit Wasser bedeckt ist. Auf dem Grund des Meeres müßt Ihr Euch nun eine neue Zivilisation einrichten, da mit einer Rettung auch in den nächsten Jahrzehnten nicht zu rechnen ist.

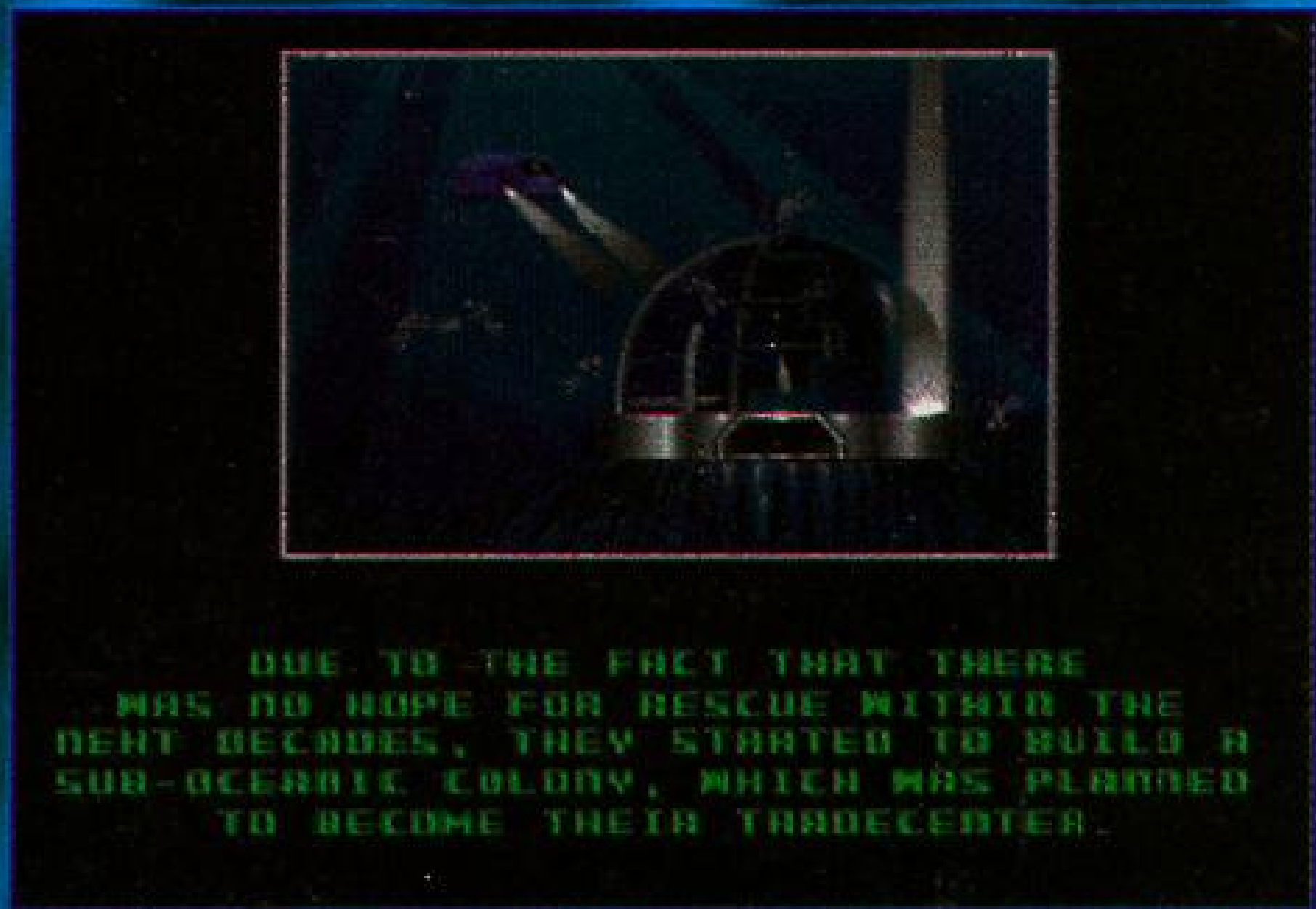




ade

samt drei verschiedenen Screens statt. Beim beschriebenen Kartenscreen taucht man über den Screen, fängt ab und zu Wanda, und hofft auf Glück bei der Landverteilung, die zu Beginn jeder Runde noch einmal stattfindet. Ein wichtiges Gebäude ist in der Mitte dieses Screens zu sehen. In dieser schwarzen Kuppel kann man sich seine Meeresschildkröten abholen und für die fünf verschiedenen Warengruppen definieren. Hat man diese bestimmt, sollte man schnellstmöglich zu einer seiner Parzellen schwimmen, wo diese dann zu arbeiten beginnen. Der letzte Screen ist finanziell gesehen am wichtigsten, denn dort wird gehandelt, was mittels einer originellen Auktion geschieht. Kleine herumlaufende Schildkröten werden zur Abgabe des Gebots eingesetzt. Ihr solltet übrigens den kleinen Screen nicht überse-

hen, wo ab und zu schon einmal eine MTV-Einblendung oder eine Nachrichtensendung zu bewundern ist. Wer den Klassiker noch nicht kennt oder unbedingt eine Amiga-Version benötigt, der muß bei hier einfach zugreifen. (hi)



LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE

Hiermit bestelle ich
"LOTUS 3 - the ultimate challenge"
 zum Preis von nur **DM 49,-** (nur für Amiga)

meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme(+ Versandkosten) über :

**CP Verlag, Leserservice, Postfach,
 8500 Nürnberg 1.**

**Dieses Angebot gilt nur
 solange der Vorrat reicht!**



AMIGA

A A ⁵⁰⁰plus
 unterstützt

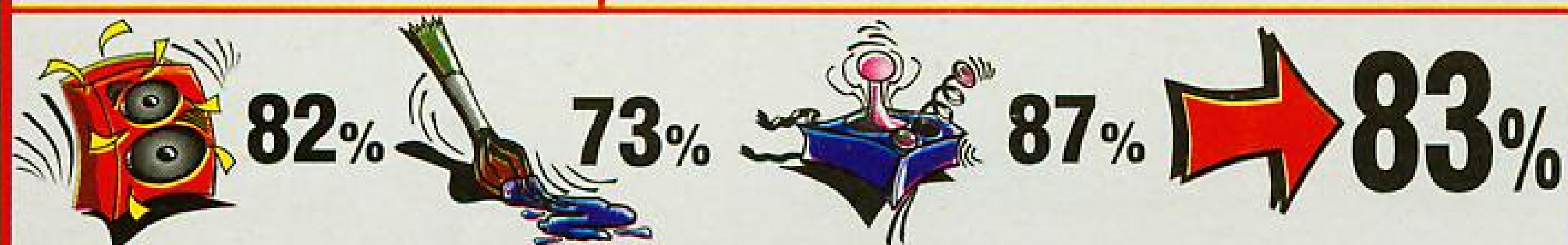
1 MByte HD Drive
 2. Drive 2 Player

STRATEGIE

Hersteller Century
 Preis ca. DM 80,-

Muster von
 Hersteller

Besonderheiten
 - M.U.L.E. Remake
 - unterstützt Vier-
 Player-Joystickadapter





Killer Ball



Grand Prix 500 II

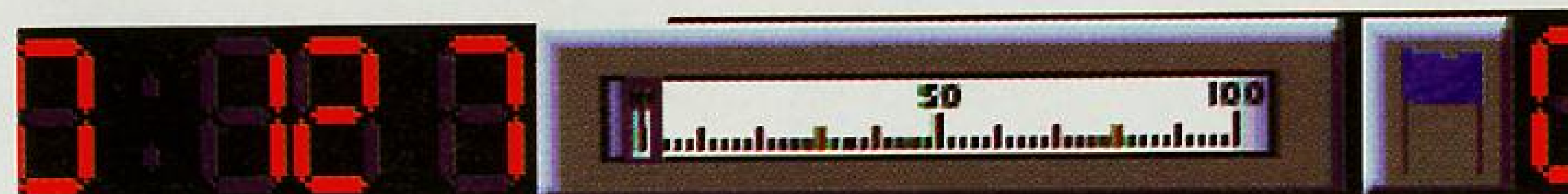
ACTION SPORT

Bei dieser Compilation trifft man erneut auf die alte Weisheit, sich lieber erst zu informieren, bevor man sprichwörtlich die Katze im Sack kauft. Die vier darin enthaltenen Uralt-Sportgames locken nämlich allenfalls unentwegte Nostalgiker vor den Amiga. Einfachste, längst nicht mehr heutigem Standard entsprechende Grafiken lassen hierbei vermuten, daß wieder einmal ausgereizte Ladenhüter aus den Anfangszeiten unserer "Freundin" an taschengeldbewußte Käufer verramscht werden sollen.

Superski 2 beinhaltet sechs Wintersportarten, wobei man sich in Abfahrtslauf, Slalom, Riesenslalom, in Ski-sprung und -akrobatik sowie Bob-fahren versuchen kann. Allenfalls der gekonnte Aufprall des Sportlers auf im Wege stehende Bäume und Felsen konnte mir ein hämisches Wiehern entlocken. Zumindest haben bis zu vier Mitspieler die Möglichkeit, neben einem Trainingsmodus im heroischen Wettstreit in einer der oben genannten Einzeldisziplinen oder auch im Olympic-Modus gegeneinander anzutreten. Gesteuert wird hierbei mittels Joystick oder Tastatur, die Anleitung ist in Englisch.

Die Grafik bei Advantage Tennis ist keineswegs so ein Vorteil, wie uns der Titel vorgaukeln will: Die sich auf dem Spielfeld tummelnden Boris-Kollegen sind gerade mal dem Strichmännchendasein entwachsen. In einem "Press Book" könnt Ihr Euch über die Zahl Eurer Siege, Eure momentane Klassifizierung sowie über die Kohle, die dadurch verdient worden wäre, informieren. Gleichzeitig dürft Ihr Euch über das Geld, welches Ihr in dieses Spiel gesteckt habt, kräftig ärgern! Auch der Umstand, daß zwei Spieler ihre Schläger bzw. Joysticks schwingen können, macht das Kraut leider nicht mehr fett.

Das futuristische Killerball spielt im Jahr 2005. Trotzdem orientiert es sich eher an archaischen Gladiatorenkämpfen als an dem gewöhn-



Superski



Advantage Tennis

ten, mehr oder minder fairen Ball-sport. In einer Arena treten zwei Teams gegeneinander an, wobei ein ständig zirkulierender, drei Kilo schwerer Stahlball aufgefangen werden muß. Dieser soll dann im nächstliegenden, ungedeckten Gegnertor plaziert werden. Je nachdem, ob man im Besitz des Balles ist oder nicht, beruht die Taktik also auf Defensive bzw. Offensive. Bei entsprechendem Score steigt man in drei Leagues auf. Davor hilft ein Trainingsmodus, Eure Kondition aufzufrischen. Daneben habt Ihr die Option zweier Schwierigkeitsstufen. Auch bei Killerball können zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen.

Freunden des Motorradsportes bietet Grand Prix 500 II durch eine unpräzise Steuerung ein eher zweifelhaftes Vergnügen. Auch hierbei besteht für zwei Spieler die Möglichkeit, sich gegenseitig durch die Runden zu jagen. Vier sich lediglich im Menü unterscheidende 500ccm Maschinen sowie zwölf bekannte Rennstrecken stehen zur Auswahl. Ein Splitscreen gewährt Ausblick aus der Vogelperspektive sowie auf den Rücken des Fahrers. Außerdem werden Rundenzahl und -zeit sowie momentan gefahrene Geschwindigkeit angezeigt. Alles in allem sollten diejenigen von Euch, die Wert auf zeitgemäßen Standard legen, tunlichst die Finger von "Action Sport" lassen. (mr)

AMIGA

Hersteller Microids
Preis ca. DM 90,-
Muster von
Hersteller

SPIELESAMMLUNG

➔ **33%**

Arabische Nächte dauern lang...

Präsentiert wurde die erste Version von Arabian Nights bereits im September 92 auf der ECTS in London. Das damals Gezeigte war zu diesem Zeitpunkt ganz nett, konnte jedoch keineswegs begeistern. Der erste Level im Dungeon bot gewöhnliche Jump & Run-Hausmannskost, wie man sie jederzeit sieht. Die Zeichen der Zeit haben sich jedoch geändert. Mittlerweile erschienen mit Lionheart und Assassin Spiele, die sich als Referenzspiele dieses Genres bezeichnen lassen. Sichtlich beeindruckt von den Qualitäten der Konkurrenz wurde der Erscheinungstermin flugs verschoben, und das Spiel einer großen Überarbeitung unterzogen. Die mitgegebene Review-Version unterzog sich mit einem Vorurteil einem gnadenlosen Test, an dessen Ende ich eine gnädige Durchschnittswertung erwartete. Doch ab und zu Geschehen noch Zeichen und Wunder.....

Die Wunderlampe brennt

Ein anwählbares Intro warf schon seinen Schatten voraus. Herrlich animiert wird die Geschichte von Sindbad Junior, dem Hauptdarsteller, erzählt. Sindbad Jun. arbeitet als Leibwächter zweiter Klasse im Palast des Kalifen. Ab und zu steht er vor dem Balkon der wunderschönen Prinzessin, wo er auf einen einzigen Blick von ihr hofft.

Arabian Nights

Sorgte Krisalis bislang hauptsächlich durch seine verschiedensten Fußballspielvarianten wie Manchester United und Graham Taylor Soccer für Aufsehen, so haben sie mit Arabian Nights nun ein schnuckeliges Plattformspiel auf der Veröffentlichungsliste.



Für alle die Prince of Persia nicht mehr sehen können.



Jump & Run Spiele erleben zur Zeit eine Renaissance auf dem Amiga.

Eines Tages geschieht das Unfaßbare. Ein giftgroter Dämon flattert auf den Balkon und entführt die Prinzessin. Schnell eilt Sindbad hinauf, um ihr zu helfen. Dummerweise wird er jedoch dort ertappt und für das Verschwinden der Prinzessin verantwortlich gemacht, weshalb er in die dunkelsten Dungeons geworfen wird, und

fortan einem Leben hinter schwedischen Gardinen ins Auge blickt. Doch Sindbad gibt nicht auf, und sieht seine einmalige Chance, die Prinzessin für sich zu gewinnen. Er flieht aus dem Kerker und macht sich auf die Befreiungstour. Zehn Levels voller Action erwarten unseren kleinen Helden. Bot Level 1 noch die erwartete Durchschnittskost, so präsentieren sich die restlichen neun Levels als packendes Action-Spektakel voller Abwechslung. Technisch wurde das Spiel um etwa 300 Prozent verbessert.

genschweben. Schöne Rätsel nach dem Motto 'Wo ist bloß der verdammte Schlüssel' und geldträchtige Bonushöhlen und kapitalistische Shops heben Arabian Nights in die gehobene Klasse der Arcade-Actionspiele auf dem Amiga. Wer an BC Kid oder Fire & Ice Gefallen gefunden hat, wird auch an diesem Spiel seine Freude haben, wenn dies auch die erste Version noch nicht vermuten ließ. Wunder geschehen eben immer wieder! (hi)



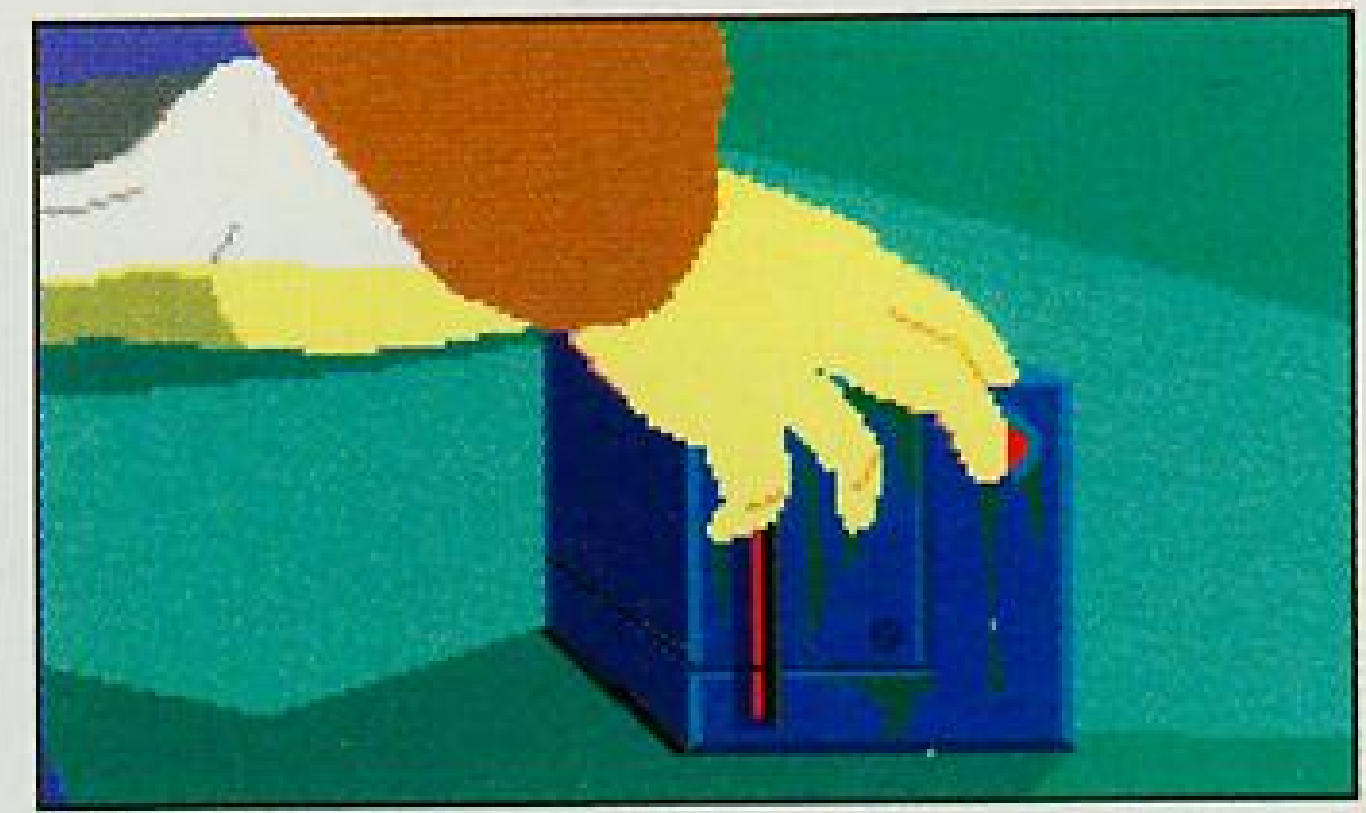
AMIGA		ARCADE ACTION	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A ^{500 plus} <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Krisalis	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 80,-	- deutsche Bildschirmtexte
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive <input type="checkbox"/>	Muster von	
2. Drive <input checked="" type="checkbox"/>	2 Player <input type="checkbox"/>	Hersteller	

FLASHBACK

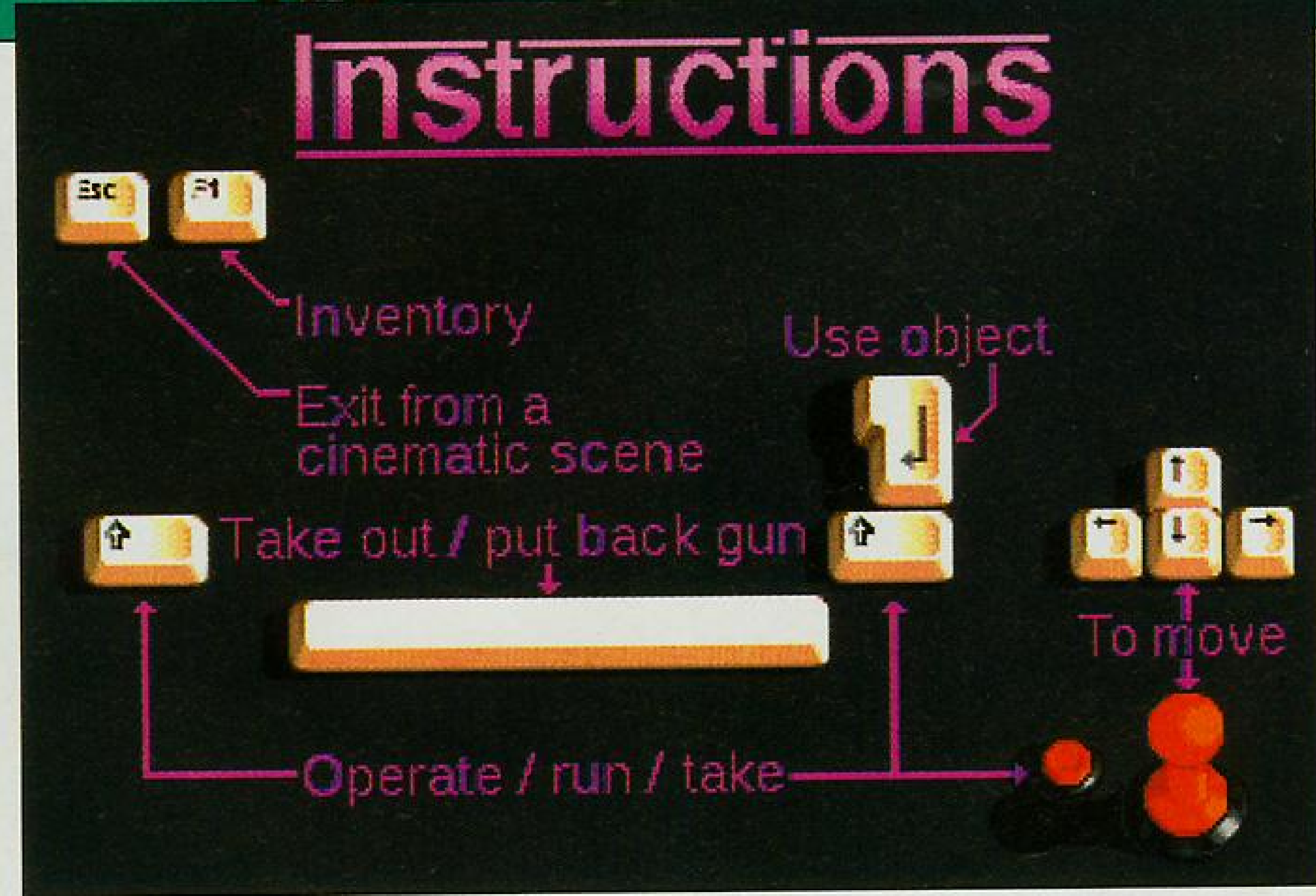
Daß auch in der Zukunft gewisse Mittel, um die lieben Mitmenschen in die Grube zu bringen, noch nicht abgeschafft wurden, verdeutlicht

Gedächtnis verlor. Wer oder was hat ihn in diese Gegend gebracht? War er einem Geheimnis auf der Spur, dessen Aufklärung einige Leuten verhindern wollten?

Realaufnahmen von Schauspielern auf den Compi umgesetzt werden, ermöglicht. Da der Animationsknüller immerhin vier Disketten umfaßt, sollte Flashback auf der



Im 21. Jahrhundert ist die Menschheit auf der Suche nach neuem Lebensraum und Ersatz für die mittlerweile ausgebeuteten Rohstoffe bis auf den Planeten Titan vorgedrungen. Der an sich durch seine Methanatmosphäre lebensfeindliche Himmelskörper wurde durch eine Kuppel, in der ein riesiger, künstlich angelegter Dschungel für den notwendigen Sauerstoffvorrat sorgt, bewohnbar gemacht. Mittelpunkt dieser terrestrischen Enklave ist die Stadt New Washington mit ihren Sektionen Europa, Asien, Afrika und Amerika. Beliebtestes Fortbewegungsmittel ist die motorradähnliche Anti-Schwerkraftmaschine B.M.Zaki 5000 ST.



Das Game ist gut durchdacht und glänzt neben guter Grafik mit vorbildlicher Online-Hilfe.

die neueste Errungenschaft der Waffentechnik: Eine Molekularpistole ist in jedem einschlägigen Geschäft New Washingtons erhältlich. Am 15. April 2142 erwacht im titanischen Dschungel ein junger Mann namens Conrad B. Hart aus seiner Ohnmacht, durch die er sein

“Flashback”, der Nachfolger von “Another World”, besticht auf jeden Fall durch seine Grafik. Ein äußerst flüssiges Figurenscrolling, vergleichbar mit dem guten alten “Prince of Persia”, vermittelt Trickfilmniveau. Dies wird mit Hilfe von “Rotoscoping”, einer speziellen Animationstechnik, bei der u. a.

Festplatte installiert werden. Das Adventure kann in drei Schwierigkeitsstufen durchlaufen werden. Verschiedene Icons, welche die Aktionen Nehmen, Betrachten, Sprechen und Benutzen anbieten, erleichtern das Gameplay. Außerdem kann jederzeit ein Display mit den mitgeführten Gegenständen aufgerufen werden. Leider ist die Codeabfrage ziemlich umständlich, ein Umstand, der auf Dauer etwas nervt. Musikalische Untermalung gewährt nur das Intro. Getestet wurde die französische Version, eine deutsche Umsetzung Flashback's wird sicherlich bald erscheinen.

(mr)

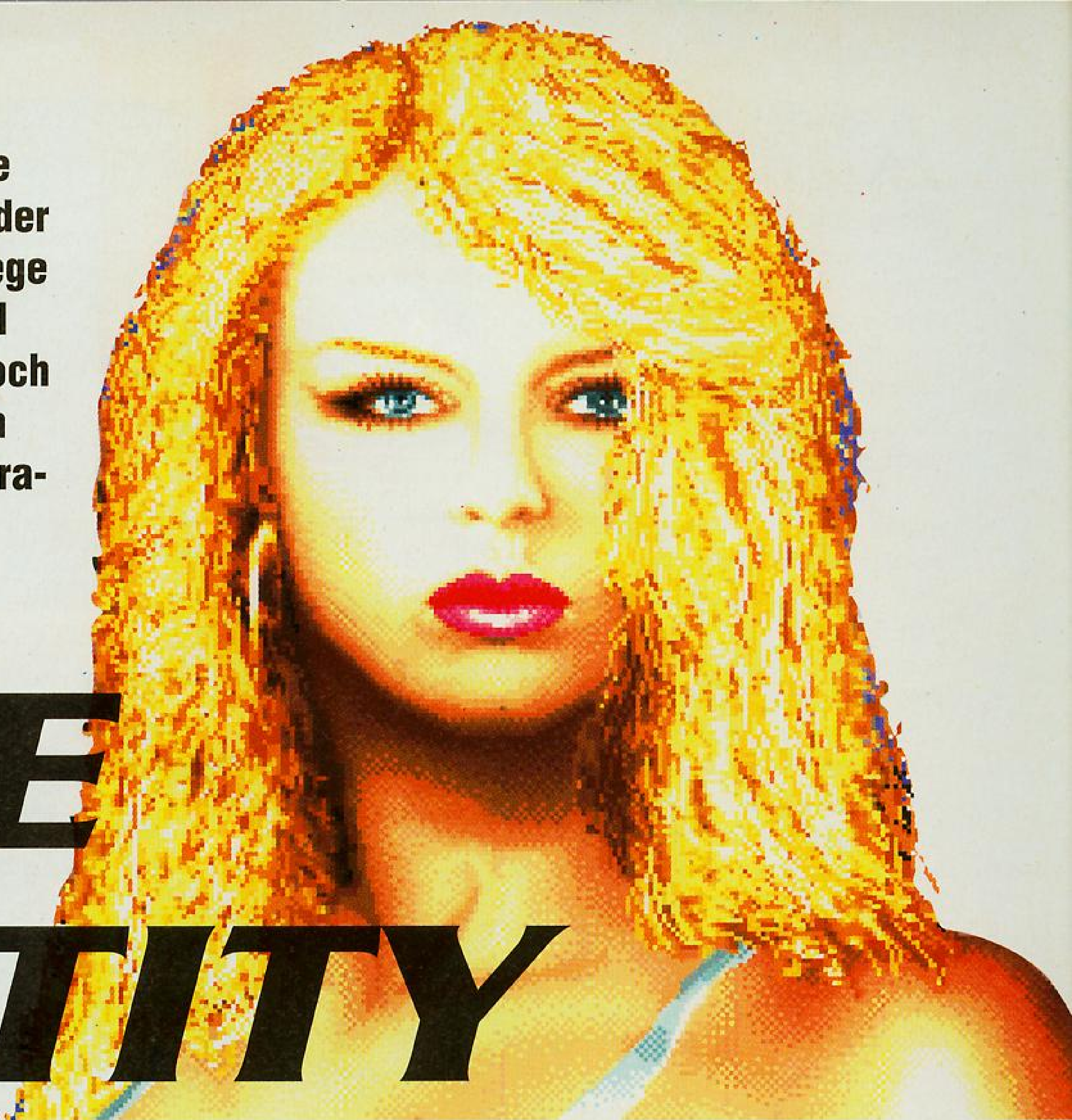


AMIGA		ADVENTURE	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A ^{500 plus} <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller U.S.Gold	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 90,-	- „Another World“-Nachfolger
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive <input checked="" type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	
2.Drive <input checked="" type="checkbox"/>	2 Player <input checked="" type="checkbox"/>		
65% 85% 70% 74%			

Loriciel hatte in diesem Genre schon einschlägige Erfahrung mit ihrem Raumfahrerhelden Jim Power gesammelt, der demnächst als Buck Rogers die Konsolen unsicher machen soll. Nun schicken sie per schönem, äußerst farbenprächtigen Intro eine Heldin in den Jump & Run-Kampf. Angehtan von dem wirklich spektakulären Intro machte ich mich voller Freude und Hoffnung auf ein neues Lionheart auf, das Mädels durch die schrecklichsten Gefahren zu geleiten, wie es schon immer mein eigener, persönlicher Stil war. Sechs verschiedene Levels, die jeweils verschiedene Zeiten repräsentieren, lassen zumindest auf grafische Abwechslung hoffen. Das Ganze beginnt in der Urzeit, als noch fröhliche Flugsaurier ihre Runden drehen und gigantische Saurier auf der Suche nach gesunden Pflanzen das Kleingetier niederstampfen. Die Grafiken sind äußerst detailgenau und wirken sehr realistisch. Man könnte fast glauben, Fotos aus dem Naturatlas wurden eingescannt, so echt sieht das Szenario aus. Ebenso wenig läßt die Animation unserer Amazone zu wünschen übrig. Gleiches trifft für die Schar der Gegner zu. Teilweise können sie mit prächtiger Größe überzeugen, oder aber sie flattern im halben Dutzend über den Screen. Auch in den anderen Levels läßt sich nichts an der Grafik bemängeln. An die Spektakuläreffekte aus Lionheart kommen zwar alle Grafiken nicht heran, jedoch machen sie zweifellos ein gutes Bild. Auch in Sachen Sound haben die Jungs aus Frankreich,

Ups! Haben wir hier doch glatt ein Mädels, das in die männliche Vorherrschaft der Arcade-Action-Helden-Riege eindringen will. Die Mittel einer Frau sollte man jedoch nicht unterschätzen, auch nicht das Gewicht der getragenen Textilien.

THE ENTITY



wie fast zu erwarten war, Gutes geleistet. Jedoch hat Loriciel immer Probleme, was die Spielbarkeit angeht. Wie auch bei Jim Power, das grafisch, soundmäßig und technisch toll war, jedoch sich wie eine Tonne verschimmelter Holz spielte, läßt sich The Entity kaum als wesentliche Innovation bezeichnen. Alle Elemente, die vorkommen, kennt man schon aus anderen Computerspielen. Lionheart war zwar auch komplett abgekupfert, jedoch von namhaften Spielen wie Super Mario und Sonic. Dies wäre jedoch auch noch nicht so tragisch. Jedoch spielt sich The Entity nicht gerade gut. Schmale Landstellen in der Luft müssen pixelgenau besprungen werden, und das

unter der Bedrohung von fliegenden Gegnern. Meist müssen solche Aktionen mehrmals wiederholt werden, was sich als äußerst frustrierend erweist. Außerdem ist die Übermacht der Gegner meist erdrückend, und ohne Glück kommt man nicht gerade weit. Nur mit Geschicklichkeit kann man vielleicht einmal den ersten Level schaffen. Letztendlich kann man dem Mädels zwar opti-

sche Qualitäten bescheinigen, tiefgründigere Sinne konnte ich jedoch nicht entdecken. Wie das eben bei den Mädels so ist: Sieht ganz nett aus, aber.... (hi)



Selbst ist die Frau - Hier beim Erstellen einer Handtasche.

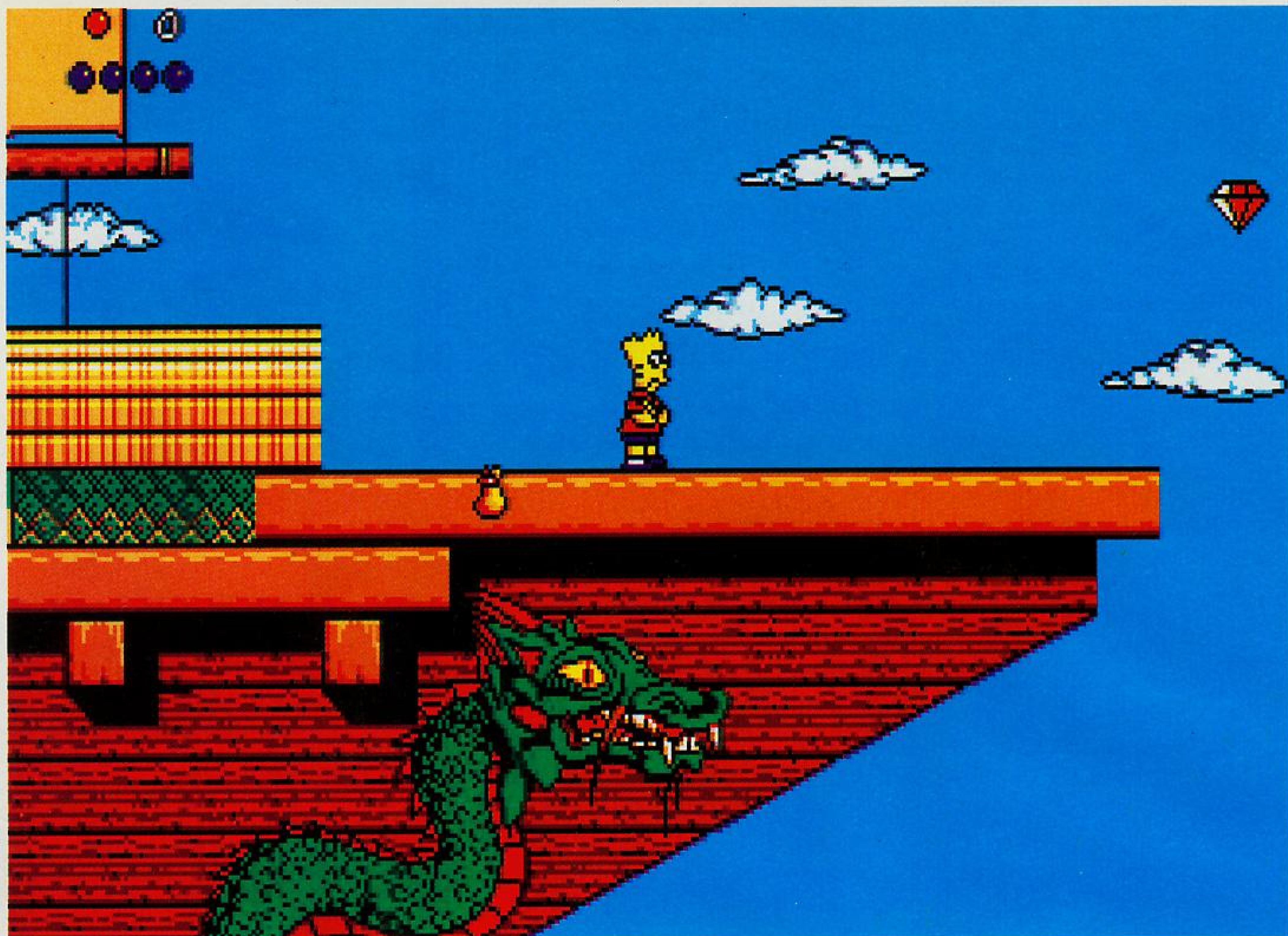


AMIGA A <input checked="" type="checkbox"/> A ⁵⁰⁰ plus <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt		ARCADE ACTION Hersteller Loriciel Preis ca. DM 80,- Besonderheiten - weibliche Hauptdarstellerin	
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> 2. Drive <input checked="" type="checkbox"/>	HD Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	
68%		73%	
63%		68%	

Ausnahmsweise zeigt sich nicht Lizenzierungsexperte Ocean für dieses Spiel verantwortlich, die ja bereits ein passables Jump and Run zu den Simpsons produziert haben. Accolade packte ein abwechslungsreiches Spielepotpourri auf die Disketten, das sowohl technisch als auch konzeptionell zu überzeugen weiß. Kämpfte sich Bart im Amiga-Vorgänger noch gegen die Übermacht der Space Mutants durch, so wartet nun gleich die gesamte Welt als Gegner. Jeder der diversen Schauplätze kann mit verschiedenen Sub-Games aufwarten, die zwar wenig aufwendig, dafür jedoch um so abwechslungsreicher sind. In China warten gleich fünf Spiele auf Bart.

Ein gewöhnliches Jump and Run trägt sich auf einem Drachenschiff zu, das vollgepackt mit schlitzäugigen Männchen ist. Zunächst ist es ratsam, genügend Munition einzusammeln, um sich später in Ruhe auf das Punktesammeln konzentrieren zu können. Dynamitwerfende Gegner sind hierbei an der Tagesordnung. Die Animation von Bart ist sehr putzig geworden. Extrem zuverlässig ist die Steuerung. Pixelgenau lassen sich entfernte Stellen erreichen oder umherliegende Bonusgegenstände einsammeln. Schlichte Grafiken im Stil der Zeichentrick-Serie und nette Effekte wie parallaxscrollende Wolken und Auf- und Niederschwappen des Schiffes runden dieses Spielchen ab.

Wie kaum anders zu erwarten war, hat Bart natürlich auch keinerlei Respekt vor der Chinesischen Mauer, die als Schauplatz für ein flottes Geschicklichkeitsintermezzo herhalten muß. Per Skateboard rollt er über das gewaltige Denkmal, weicht Drachen aus, überspringt Löcher und schließt dieses Rennen mit einem gewaltigen Sprung ab. Flottes Scrolling und gute Steuerung zeichnen diesen Teil aus, dem eine Verwandtschaft mit dem BMX-Fahren aus California Games nachgesagt werden kann. Die weiteren Sub-Games sind nicht so aufwendig, jedoch keineswegs ohne Reiz. Im Cardgame darf man seine Fähigkeiten als alter Memory-Spieler unter



Bart Simpson und kein Ende in Sicht.

Bart vs The World

Bevor Bart Simpson in Vergessenheit gerät, meldet er sich im neuesten Streich von Accolade eindrucksvoll und in gewohnter Manier zurück.

Die Simpson-Mania kann weitergehen!

Beweis stellen. Wo liegt die Karte mit dem gleichen Symbol versteckt?

Wer kann sich noch an die alten Spiele im Taschenformat erinnern, wo man aus verschiedenen Bausteinen und einer Lücke per Verschieben ein Bild zusammensetzte? Genau darum geht es in dem Puzzle, in dem man Bart zusammensetzen darf. Als Abschluß des China-Levels bietet sich ein einarmiger Bandit, der wohl keinerlei Erklärung bedarf.

Insgesamt gesehen kann Bart vs The World sehr wohl überzeugen. Die Grafik ist nicht unbedingt als

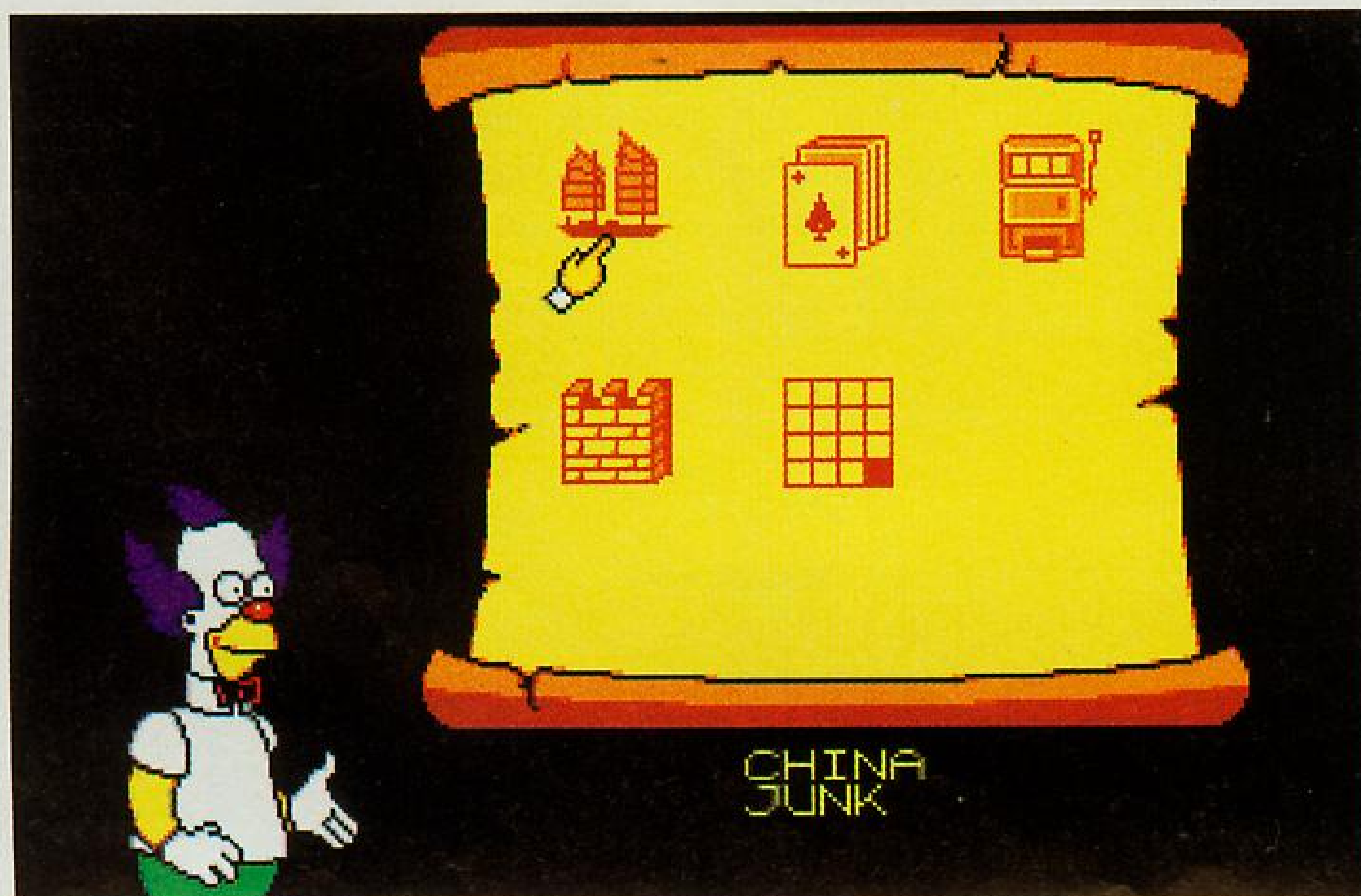
extra auffällig zu bezeichnen, hält sich aber tadellos an das Vorbild. Wer auf abwechslungsreiche Spie-

le steht, ist mit dieser Simpsons-Variante sicherlich gut bedient.

(hi)



Auch ein Jump & Run-Teil ist eingebaut.



AMIGA		JUMP & RUN	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A ⁵⁰⁰ plus <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Accolade	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 90,-	- keine
1 MByte <input type="checkbox"/>	HD Drive <input type="checkbox"/>	Muster von Hersteller	
2.Drive <input type="checkbox"/>	2 Player <input type="checkbox"/>		
70%		75%	
78%		75%	



DUNE II

Vergnügen sich die PC-Besitzer schon seit Januar mit diesem prachtvollen Strategiespektakel von Westwood, so kommen die Amiga-Besitzer erst jetzt in den Genuß, der durch nichts getrübt werden kann.

Es dauerte lange genug, bis der Filmklassiker mit Pop-Hero Sting anständig auf den Computer übertragen wurde. Kaufte doch Virgin schon vor über einem Jahr die Lizenz zu dem Buch & Filme Dune: Der Wüstenplanet. Exxos, das französische Programmiererteam zauberte daraufhin zwar prächtige Grafiken und klangvollen Sound aus dem Amiga, vergaß dabei jedoch die spiele-



rischen Qualitäten. Die Reviews waren ziemlich unterschiedlich ausgefallen. Waren die einen begeistert, so haßten es die anderen. Nun fand sich mit den Westwood Studios, die schon für Kyandia und Eye Of The Beholder I & II verantwortlich waren, jedoch ein wesentlich besseres Entwicklungsteam ein, das die Redakteure einhellig für dieses Dune-Spiel begeistern konnte. Sie nahmen sich des Buches genau an, zeichneten hervorragende Grafiken und ließen den Reiz des Wüstenplaneten ungehemmt auf die Programmierer wirken. Auf den ersten Blick erinnert Dune II noch sehr an Sim City, jedoch treffen diese Beden-



Perfekte Strategie-Freude durch Edel-Grafik und erstklassiges Gameplay.



ken nur geringfügig zu. Hat man eines der verschiedenen Häuser ausgewählt, entwickelt sich die Schlacht um das Spice zum wahren Kapitalisten-Wettrennen. Wer hat am ehesten stärkere Waffen und größere Generatoren. Das müßt ihr auf alle Fälle selber erle-

ben. Selten wurde ein PC-Spiel so gut auf den Amiga übertragen. Die Grafiken wirken mit ihren 32 Farben immer noch sehr gut und der Sound dröhnt wie eh und jeh. Was kann man mehr erwarten? Eine Gratulation an die Westwood Studios & Virgin! (hi)

AMIGA A <input checked="" type="checkbox"/> A ⁵⁰⁰ plus <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt 1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HD Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2.Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/>		STRATEGIE Hersteller Virgin Preis ca. DM 100,- Besonderheiten - Exzellente Umsetzung Muster von Westwood	
77%		86%	
88%		83%	

NIX WIE RAN!

AMIGA	PC/5.25"	PC/3.5"
Zack!	3,50	Betrayal 6,50
Carver	4,90	Ninja Rabbits 7,90
Typhoon	9,50	Archipelagos 8,90
Conflict Europe	9,50	In. Ninja Rab. 8,90
3D-Pool	9,90	Pinball C. Set 8,90
Tri-Star P.	10,50	Winter Oly. 9,50
Tangram	11,90	Nebulus 9,50
Moonfall	16,50	Netherworld 9,50
Sonic Boom	16,90	Shiftrix 19,90
Omicron C.	18,50	Ski or Die 19,90
Manix	18,50	SWAP 24,50
Murder	22,90	Battle Chess 2 39,00
Neuronics	25,90	Stone Age 44,90
Rubicon	29,90	Megatraver 2 45,90
Champion/Raj	29,90	Crime City 49,90
Blues Brothers	31,10	Kathedrale 54,50
Cubulus	33,90	Carl Lewis C. 64,90
Lemmings-Oh	37,90	Elvira II - Jaws 69,50
Gauntlet 3	44,50	Bards T. Trio. 69,90
U.S.S. John Y. 2	49,90	Heroes of 357 69,90
		Highlights H. 5,50
		Flipp It 8,90
		Ninja Rabbits 11,90
		Off Shore W. 15,90
		Volfield 23,50
		Soccer Stars 34,90
		Weaver 2.0 38,70
		Sporting Gold 39,50
		Chuck Yeager 45,10
		Gazza 2 45,50
		Magic Cand.2 45,10
		Bundesl. Ma. 49,50
		Stone Age 49,90
		Obitus 49,90
		NCAA Basket 49,90
		Accolade i. A. 53,50
		Kathedrale 54,50
		Dungeon M. 54,90
		Blues Broth. 55,90
		Les Manley 59,90

Darüberhinaus bieten wie Ihnen Commodore 64 und Atari ST-Produkte. Außerdem erwartet Sie eine große Auswahl von Video's, CD's und CD-ROM-Artikeln!

Noch mehr? Fordern Sie Ihren Katalog gegen einen freien Rückumschlag (Porto: DM 1,-) an und ab geht's! Katalog liegt jeder Bestellung automatisch bei.

United Entertainment, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2

Versandbedingungen: Versand per Nachnahme: DM 10,-
 Vorkasse (Scheck): DM 6,- / Ausland: DM 26,- / Schnellversand mit UPS: DM 15,-



Das Intro hat Trickfilm-Qualität



Suchbild: Wo ist der Frosch?

“Superfrog?”, darf es wirklich wahr sein, daß der einstige Kultschlager “Frogger” neu aufgelegt wurde, um all den fanatischen Anhängern ein letztes Mal Tränen in die Augen zu treiben. Weit gefehlt, denn bei diesem Spiel handelt es sich vielmehr um ein astreines Jump & Run.

Die Hintergrundgeschichte wird auf einer Extradiskette mitgeliefert, so daß man sich nicht mit der mäßigen Story, die in der Anleitung geboten wird, begnügen muß. In einem fernen Märchenland verzauberte einst eine gemeine Hexe einen stolzen Königssohn in einen kleinen, quakenden Frosch. Doch damit nicht genug. Seine holde Maid und Verlobte wurde zu allem Unglück auch noch entführt, so daß er nun in der Gestalt eines hüpfenden Frosches zur Rettung eilen muß. Als normaler Frosch ist das ein schier unschaffbares Unterfangen, aber mit Hilfe einer mysteriösen Mixtur wurden die eingeschränkten Möglichkeiten des ehemaligen Prinzen ins exakte Gegenteil verwandelt. Er wurde zu Superfrog!

SUPERFROG

Erinnert die Präsentation der Hintergrundgeschichte noch stark an “Dragon’s Lair”, so melden sich im Spiel andere Bekannte zu Wort. Die Herren Sonic und Mario, die scheinbar übermächtig den Konsolenmarkt beherrschen, üben jetzt ihren gewaltigen Einfluß auch auf den Amiga aus. So durchstreift Superfrog riesige Hügelketten, benutzt spannungsgeladene Sprungfedern und kann mit zahl-

reichen Extrawaffen seine fiesen Gegner, die allesamt aus der Tierwelt stammen, überraschen. Viel Wert wurde dabei auf die witzige Darstellung gelegt. Benutzt man ein Unverwundbarkeits-Item, so wuseln nur noch ein paar überquellende Froschaugen über den Bildschirm, der restliche Körper ist vollkommen verschwunden. Die Destructo-Spud (Zerstör-Kartoffel) kann im Stile eines Bumerangs eingesetzt und in alle Himmelsrichtungen abgefeuert werden. Das ist auch bitter nötig, denn an manchen Gegnern kann nicht einfach vorbeigesprungen werden, sie müssen mit einem gezielten Schuß auf den Boden der Tatsachen zurückgebracht werden. Fledermausflügel und Geschwindigkeitsspielen kennt man ja auch bereits aus anderen Spielen dieses Genres.

In punkto Spielbarkeit braucht sich “Superfrog” nicht vor seinen namhaften Kollegen verstecken. Der kleine Frosch läßt sich einwandfrei und sauber steuern, nur die Sprungfunktion hätte etwas komfortabler ausfallen können. Meist macht das grüne Tümpelwesen gleich einen großen

Satz nach oben, der nur schwer kontrolliert werden kann und oft in den Armen des nächstbesten Gegners endet. An dieser Stelle sei auch der steigende Schwierigkeitsgrad erwähnt, denn die ersten Levels können leicht durchgespielt werden, um ein wenig Gefühl für dieses Jump & Run zu bekommen. Später wird es dann schon ganz schön happig.

Am Ende eines Levels kann man sich schließlich entscheiden, ob man einen bestimmten Betrag auf seinem Punktekonto gutgeschrieben bekommen oder lieber sein Glück am Spielautomaten versuchen möchte. Hat man sich in einem Level besonders gut angestellt, so erhält man gleich mehrere Credits, die an dem einarmigen Banditen verzockt werden können. Hochdrücken bzw. Punkte erzielen kann man jedoch erst, wenn man drei gleiche Icons gezogen hat. Diese Idee ist zwar ganz nett, aber meistens hat man bei diesem Glücksspiel nur wenig Erfolg.

Läßt sich die Grafik aufgrund des butterweichen Scrollings und der schönen Animation gerade noch als gut beurteilen, so erreichen die verwendeten Musikstücke diese Qualitätshürde nur knapp. Anfangs wippt der Fuß zwar noch im Takt mit, doch nach einigen Spielminuten dreht man die Lautstärke herunter. Die Soundeffekte wurden da schon etwas einfallsreicher programmiert. (om)



AMIGA

A A⁵⁰⁰ plus
unterstützt

1 MByte HD Drive
2. Drive 2 Player

JUMP & RUN

Hersteller Team 17 Besonderheiten
Preis ca. DM 80,- - deutsche Anleitung
- speicherbarer Highscore
Muster von Hersteller

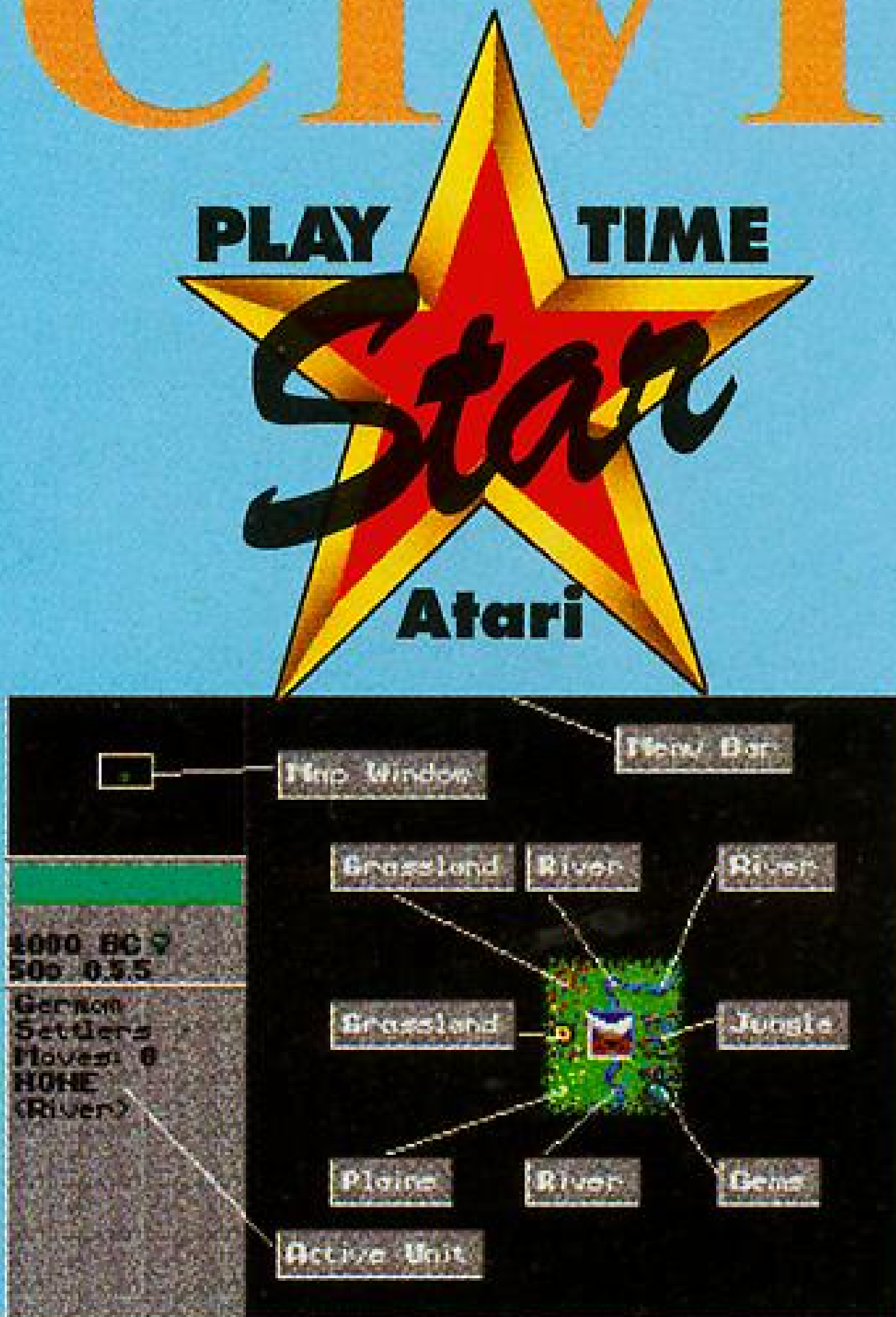


Keine Frage, es handelt sich hierbei um Sid Meier's CIVILIZATION aus dem Hause Microprose. Sowohl die außergewöhnliche Spielidee, wie auch die Aufmachung des Ganzen lassen die Neugier steigen, besonders wie die Konvertierung auf dem ST gelungen ist. Für einen Preis von rund 100 Märkern erhält man vier Disketten sowie ein rund 180 Seiten umfassendes deutsches Handbuch. Das Handbuch alleine läßt schon ahnen, daß man wohl einige Zeit brauchen wird, um "Civilization" vollends zu begreifen und alle Möglichkeiten auszunutzen. Das Spiel selbst ist in Englisch verfaßt, doch ist es mit etwas Sprachkenntnis kein Problem, zudem sind im Handbuch sowieso die wichtigsten Sätze übersetzt und erklärt. Auch die technischen Anforderungen, die an den ST gestellt werden, sind nicht unerheblich. Ein MB Speicher muß ebenso zur Verfügung stehen, wie ein doppelseitiges Laufwerk und ein Farbmonitor. Eine Festplatte wird unterstützt und empfiehlt sich stark. Trotz der vier Disks unterstützt das Spiel nur eine Floppy. Ein Installationsprogramm gehört aber zum Lieferumfang. Nach relativ kurzer Zeit ist die Eröffnungssequenz geladen. Mystische Klänge in ST-Qualität sowie eine ruckelige Reise durchs Weltall führen zum Eröffnungsmenü. Hier kann man sich entscheiden, ob man ein neues Spiel beginnen, ein gespeichertes Spiel laden oder einen Blick in die Ruhmeshalle werfen will. Auch die Wahl, ob auf der Erde oder in einer fiktiven Welt gespielt werden soll,

"Schaffen Sie ein Reich, daß die Zeit überdauert". So jedenfalls fordert mich schon der Autor des Verpackungstextes auf. Hierbei habe ich mich als eine Art Halbgott um die Erforschung von Gegenden, das Bauen von Städten, die Entwicklung neuer Technologien sowie den Bau von Weltwundern, kurzum um alles was mein Volk so zu tun hat, zu kümmern.



CIVILIZATION



Für die einen ein Planwagen, für die anderen die wohl kleinste Stadt der Welt.

entscheidet sich hier. Wählt man die Erde bekommt man eine nette Reise durch die Geschichte, vom Urknall bis in die heutige Zeit. Auch verschiedene Schwierigkeitsstufen stehen zur Auswahl. Als Anfänger entscheidet man sich natürlich für Chieftain, also Häuptling. In diesem Level werden einem vom Programm immer wieder Tips gegeben wie man sich verhalten soll oder wo man das Problem im Handbuch beschrieben findet. Die Möglichkeiten erscheinen auch

hier unbegrenzt. Erforschung von Land, Bauen von Städten sowie Schließen von diplomatischen Verträgen mit anderen Zivilisationen und (wenn es denn auch sein muß) das Führen von Kriegen kann dazu dienen, daß sich das eigene Volk gut entwickelt. Der Fortschritt wächst ebenso mit der Entwicklung, so daß man sich nach einiger Zeit immer neuere Errungenschaften aneignen kann, so das Schmieden von Eisen, Reiten oder in der fernen Zukunft dann sogar

EXTRA! **The Berlin Tribune** EXTRA!
January 1, 3760 BC 10 cents

German wise men discover the secret of Alphabet!



Schlechte Neuigkeiten für den Rest der Welt.

Genforschung und die Besiedelung des Weltalls. Mit jeder einzelnen Erfindung bieten sich dann natürlich auch immer mehr Möglichkeiten für die Zivilisation. Höhepunkt des Ganzen ist natürlich der Bau eines Weltwunders, der Zufriedenheit und Ansehen bringen kann. Paßt dem Spieler die Situation nicht mehr, kann er die ganze Regierungsform durch Revolution ändern. Von Despotismus bis Kommunismus ist alles möglich. Ziel des Spiels ist natürlich die Zeit zu überdauern, andere Zivilisationen auszuschalten und am Ende den Mond zu besiedeln.

Für jede gute Aktion gibt es eine bestimmte Anzahl von Punkten, die am Ende zu einer guten Platzierung in der Ruhmeshalle verhelfen können. Technisch und optisch lassen sich über das Spiel keine schlechten Punkte einbringen, die Spielidee verdient besonderes Lob. Nur der Sound ist einfallslos. Wenn ich mich nicht grundlegend täusche, bietet Microprose einen ganz ähnlichen Sound wie in Pirates an, und der stammt aus den späten 80er-Jahren. Dennoch ist "Civilization" ein Spiel, das auf Dauer fesseln kann und auch zu empfehlen ist.

ATARI unterstützt		STRATEGIE	
520 ST <input type="checkbox"/> HDDrive <input checked="" type="checkbox"/> 1040 ST <input type="checkbox"/> s/w <input type="checkbox"/> Mega ST E <input checked="" type="checkbox"/> Farbe <input checked="" type="checkbox"/> TT <input type="checkbox"/> 2.Drive <input type="checkbox"/>	Hersteller Microprose Preis ca. DM 100,-	Besonderheiten - Festplatte empfohlen - deutsche Anleitung	
Muster von Hersteller			

LOTUS TURBO CHALLENGE 2



Das Warten hat sich gelohnt: Der Amiga-Renner überholt nun auch auf dem Archimedes die Konkurrenz.

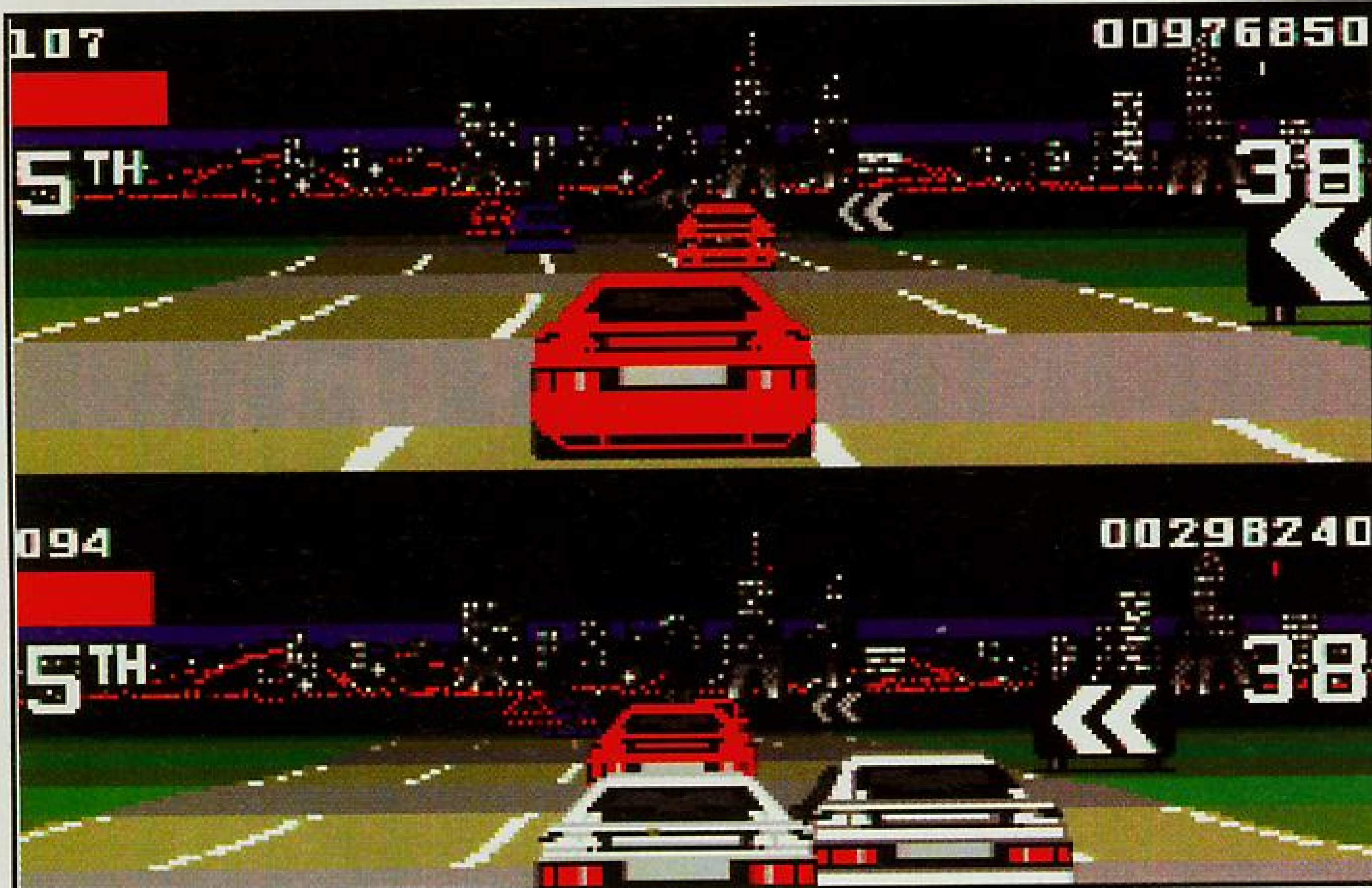
Gespanntes Warten während des Ladens. Das Ladebild hinter sich gelassen und die Tastenbelegung neu gewählt heißt es jetzt MARKS...SET...GO aus dem Lautsprecher. Die Reifen quietschen, das Feld der Autos rast los, ich liege so ziemlich an letzter Position. Ich überhole die ersten Autos und kämpfe mich zu den Checkpoints durch, die Zeit im Nacken. Endlich, das Ziel taucht auf - aber was soll das?! Ich werde langsamer und bleibe kurz vor dem Ziel auf der Strecke. Verdammt - dann eben nochmal starten!

So oder ähnlich ergeht es einem, wenn man erst einmal angefangen hat, LOTUS 2 zu spielen. Die Grafik ist der Hammer, sogar ein bißchen schneller und fließender als beim Amiga rast man über die Pisten. Die Steuerung ist präzise, reagiert sofort und läßt auf normalem Untergrund auch nichts zu wünschen übrig (ja, ja, die Wüste läßt grüßen). Der Motorensound, die digitalisierte Sequenz am Anfang und die Musik im Hauptmenü wurden direkt vom Amiga übernommen. Auch der Zwei-Spieler-Modus, der ja bei der Archimedes-Version von Lemmings leider "vergessen" wurde, hat hier die Konvertierung zu neuen Ufern überlebt. Und es macht höllisch Spaß, gegeneinander zu fahren, vor allem mit Joystick - denn mit der Tastatur kommt man zu zweit nicht klar, es kann schon mal passieren, daß man das Keyboard vom Tisch reißt...

Durch die Passwörter, die man nach jeder Strecke bekommt, kann man nach Belieben wieder dort einsteigen, wo einem der Sprit (oder besser die Zeit) ausgegangen ist. Für die Langzeitmotivation sorgen acht verschiedene Strecken und die sehr gute Zwei-Spieler-Option.

Fazit: Anschlallen, Starten, los geht's!

(pw)



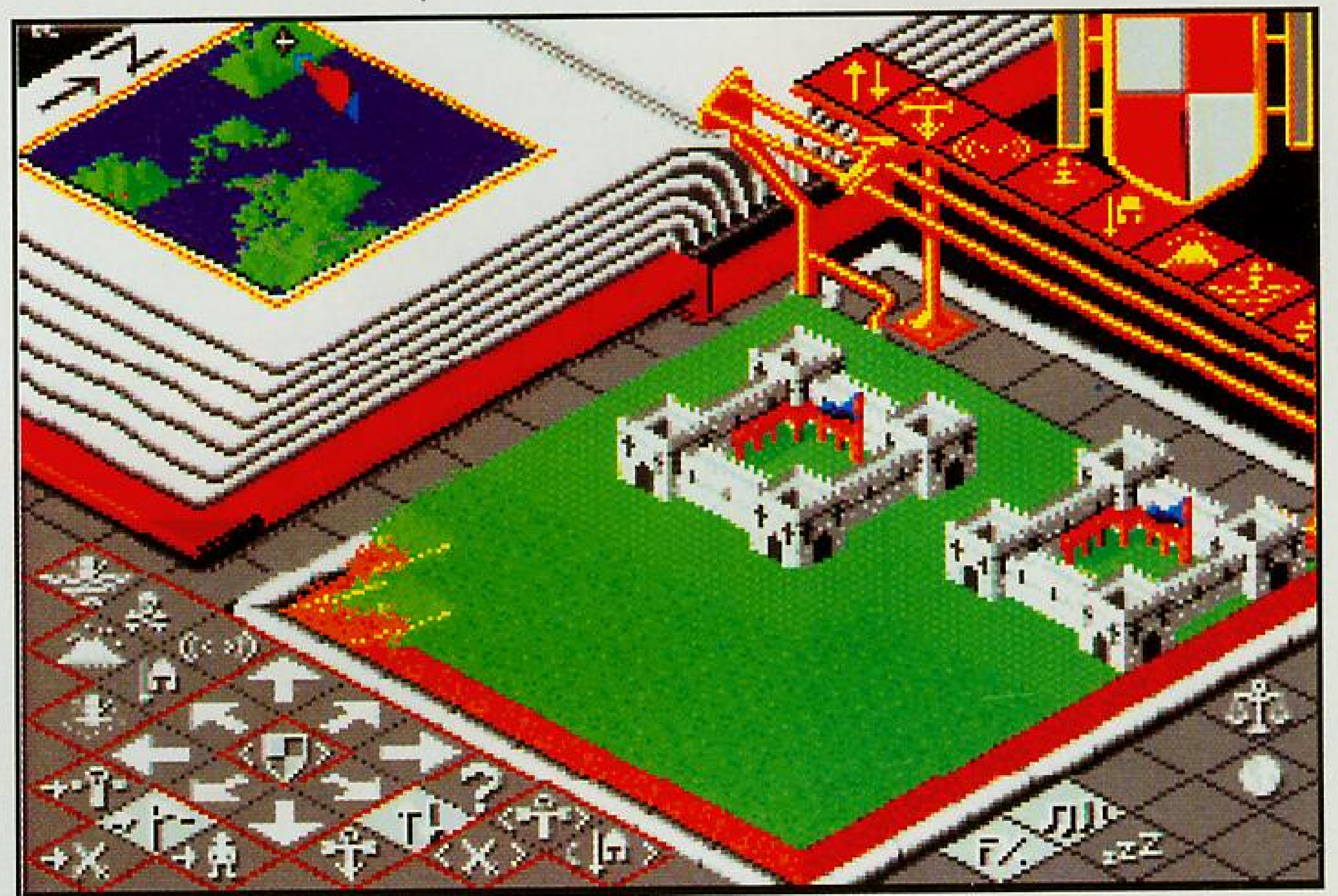
War Lotus schon auf dem Amiga eine Augenweide, legt der Archimedes noch ein paar Brickets nach.

POPULOUS

Nachdem dieses Game auf anderen Rechnern bereits ein Klassiker ist, kommen jetzt auch ARCHIMEDES-Besitzer in den Genuß einmal Gott zu spielen...

Als solcher besitze ich natürlich ein Volk, das mir treu ergeben ist und nur für mich - und den von mir bestimmten

Untertanen ein wenig in Ruhe. Durch geschickte Flurbereinigung habe ich diesen inzwischen den Bau von Burgen ermöglicht, denn da kommen die stärksten Kämpfer heraus, die dann wiederum den Gegnern besser auf die Pelle rücken können; am besten in Form eines alles zerstörenden Ritters! Ist meine Macht (laut Anzeige) der des Gegners endlich hoch überlegen, kann ich den Level abkürzen, indem ich meine Mannen zur Entscheidungsschlacht zusammenrommele. Kurze Zeit später erhalte ich dann hoffentlich den Code



Populous wurde hervorragend auf den Archie umgesetzt.



Anführer - arbeitet. Damit sich mein Volk vermehren und somit meine Macht steigern kann, sollte ich ihm aber flaches, bebaubares Land schaffen - ein Maus-Klick und schon ist's passiert! Nebenbei muß selbstverfreilicht dem bösen Gegner und seiner Meute das Leben zur Hölle gemacht werden: Hier ein Erdbeben, da ein Vulkan, dort ein bißchen Sumpf... und schon hat er wieder mit dem Neuaufbau seines Landes zu tun und läßt meine

für den nächsten, schwierigeren Level... Nach wie vor hat dieses Spiel nichts an Reiz eingebüßt! Die gelungene Umsetzung fesselt alle 'Nachwuchsgötter' immer noch wochenlang an den Bildschirm! Allerdings sollte man zwecks Nervenschonung die "Musik" abschalten, sonst bekommt man bald einen göttlichen Nervenkollaps...

(kw)

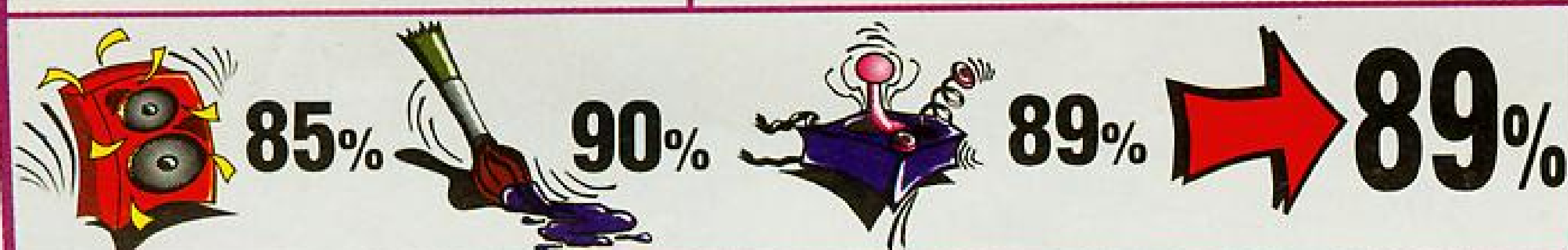
ARCHIMEDES

RENN-SIMULATION

Hersteller Krisalis
Preis ca. DM 80,-
Besonderheiten
- Sehr flüssige Animation

Joystick Tastatur
Maus Andere

Muster von
Uffenkamp Computer



ARCHIMEDES

STRATEGIE

Hersteller Bullfrog
Preis ca. DM 100,-
Besonderheiten
- Harddisk mit Key Disk

Joystick Tastatur
Maus Andere

Muster von
Uffenkamp Computer



BUSINESS TO BUSINESS

Händler suchen Händler durch die PLAY TIME • Anzeigenkontakt: Tel. 02 03/3 05 11 54 • Vector Medienmarketing

Groß Electronic
Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

AMIGA

GAME CLEAR

GAME BOY

CD-ROM

MEGA
DRIVE

SNES

Fordern Sie unsere
Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1.-DM für Porto belegen)

**Händler-
Anfragen
erwünscht!**

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



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

Super Sonderangebot

- | | |
|--------------------------------|-------|
| 1. 512 KB A 500 intern mit Uhr | 45,- |
| 2. 1,8 MB A 500 intern mit Uhr | 198,- |

Angebote

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

AMIGA-Reparaturen
schnell und preisgünstig

(Anfrage bei Ihrem Soft-Point -Partner)

Sie finden uns in folgenden Städten:

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

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

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

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

4700 Hamm 1
Wilhelmstr.40 b
Tel. auf Anfrage

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

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

O-2000 Neubrandenburg
Woldegker Str. 32
Tel.: 03 95-44 15 37

O-9700 Auerbach
Breitscheidstr. 14
Tel.: 0 37 44 / 21 74 15

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

O-6060 Zella-Mehlis
Lämmermannstr. 4
Tel.: 0 36 82 / 27 86

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

Telefon-Hotline:

Tel.: 051 21 / 13 04 62 • Autotel. 01 71-600 44 91 • Fax: 051 21 / 13 04 64

LEISURE STORE
THE POWERFULL CHALLENGE OF YOUR IMAGINATIONS

DEALERS CONTACT POINT



GAME HARD- & SOFTWARE
SPEZIELL FÜR HÄNDLER

- SCHNELLER VERSAND
- GÜNSTIGE KONDITIONEN
- IMPORT- EXPORT SOFTWARE

HERMANNSTR. 12
W- 1000 BERLIN 44
TEL.: 030 - 621 40 66
FAX: 030 - 621 40 68

LIFEFORCE WERBEKONZEPT AGENTUR BERLIN • 030 - 454 47 54 • POUR ELLEN

GESCHÄFTS- ANBAHNUNG

Wer im
Versandgeschäft
top bleiben will,
braucht
beste Marktkontakte.

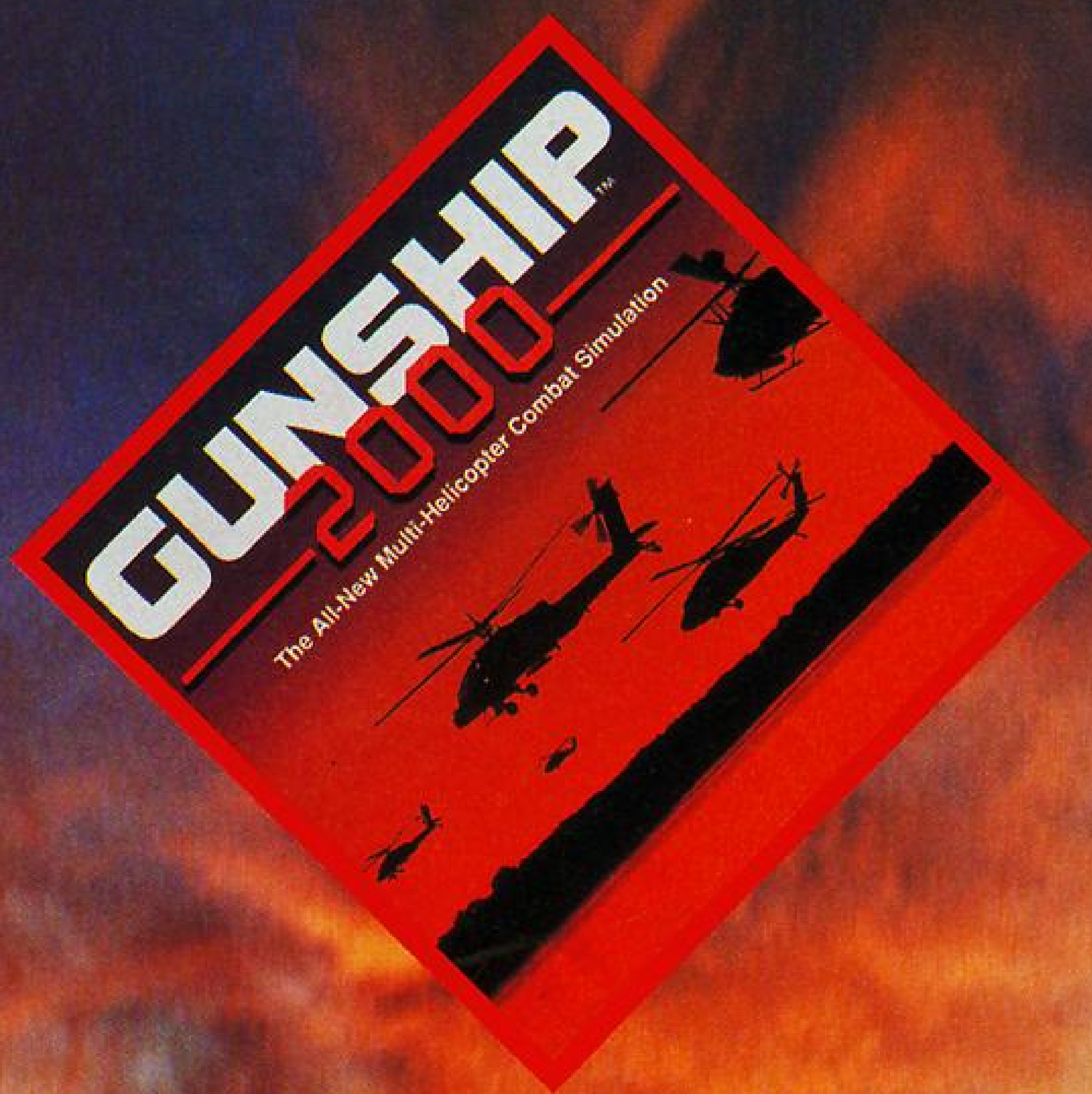
Finden Sie über die
PLAY TIME neue
Geschäftspartner,
Lieferanten,
Kooperationen.

Kontaktaufnahme
durch die PLAY TIME-
HÄNDLERSEITE - wir
informieren Sie gern!

Vector
Medienmarketing
Oliver Diemers

02 03/305 11 54

Fliegen erster Klasse



Als Meister der Flugsimulation setzt MicroProse die Maßstäbe für Spannung am Himmel. An den Realismus der hier abgebildeten Spiele zum Beispiel reicht kein anderer Hersteller auch nur annähernd heran.

Und all diese preisgekrönten Spiele sind für den Amiga erhältlich.

Von der eindrucksvollen "Flying Fortress" des zweiten Weltkrieges bis zur senkrechtstartenden Harrier jüngerer Konflikte sind diese Flugsimulationen mit unübertroffenen Grafiken und einmaligem Gameplay ausgestattet. Damit liegt die rasante Action vom ersten Moment an ganz in Ihrer Hand. In derartig realistisch gestalteten Maschinen kann nur Ihre eigene Vorstellungskraft dem Flug durch die Lüfte Grenzen setzen!

Wo immer Sie fliegen und mit wem Sie auch Ihre Kräfte messen wollen - Sie sollten sich für MicroProse entscheiden. Sie finden unsere Spitzenprodukte gleich um die Ecke beim nächsten Amigaspielhändler. Warum also Economy Class wählen, wenn die erste Klasse so leicht erreichbar ist?

MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software

MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury,
Glos. GL8 8LD, England. Tel: +44 (0)666 504 399.



TIPS & TRICKS

AUSGABE 6/93

Wanted!

Jede abgedruckte Komplettlösung belohnen wir mit DM 500.-

Schickt Eure Meisterwerke an:

CompuTec Verlag GmbH

"Komplettlösung"

Isarstraße 32

8500 Nürnberg 60

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

AMIGA

Lionheart

Lemmings 2

Chaos Engine - Teil 1

Chaos Engine - Teil 2

SEITE 60

KONSOLEN

Super Mario Kart - Teil 1

Super Mario Kart - Teil 2

Super Mario Kart - Teil 3

Muhammad Ali Heavy-
weight Boxing

Soulblazer

SEITE 60

PC

Street Fighter II

X-Wing - Teil 1

X-Wing - Teil 2

SEITE 60

KOMPLETT- LÖSUNG

Ultima Underworld II

TEIL 1

AB SEITE 61

Lionheart
Lemmings 2
Chaos Engine Teil 1
Chaos Engine Teil 2

AMIGA

LIONHEART

Der neue Actionknaller hat es wirklich in sich. Um alle Süchtigen ein wenig zu unterstützen, sind hier zwei Freezeradressen für das Action Replay Cartridge:
Energ6ie - C142E9
Leben 6- C1413D2

Stefan Hartmann

LEMMINGS 2 - THE TRIBES

Zuerst wählt Ihr über die Karte einen beliebigen Lemmingsstamm aus. Dann spielt Ihr den ersten Level dieses Stamms und rettet nur einen einzigen Lemming. In den nächsten neun Levels bringt Ihr dann diesen einen Lemming ins Ziel und bekommt jedesmal eine goldene Medaille. Wenn das zehnte Level geschafft ist, klickt Ihr "Replay Level" an. Nun noch schnell alle 60 Lemminge des ersten Levels retten, und Ihr bekommt auf legale Weise ein goldenes Stück des Talismans ("Award Me" anklicken).

Harm Bremer

CHAOS ENGINE - TEIL 1

Die Freezeradressen zu diesem neuen Spielehit lauten (Action Replay Cartridge):

Spieler	Leben	Geld
1	C21407	C223BD-C223BF
2	C21409	C223E5-C223E7

Paßwörter für 30 Leben und ausreichend Geld für volle Bewaffnung:

Spieler 1 - HC4BKMP0VBFL
Spieler 2 - YJJBKM4NT7D4

Daniel Westhues

CHAOS ENGINE - TEIL 2

Level 2 Navvie - L7KT5QGSPS788
Level 2 Preacher - ZVDFD-TYQ#8H8
Level 2 Gentl - 48ZTXK\$JWC#P
Level 3 Navvie - 1SKNF31MS78N
Level 3 Brigand - 9JFJC5Z#500J
Level 3 Gentl - #2XMKZ9JWBGB
Level 4 Brigand - V7R3MYGXCH-QN

Michael Miggel

Super Mario Kart - Teil 1

Super Mario Kart - Teil 2

Super Mario Kart - Teil 3

Muhammad Ali
Heavywiegth Boxing
Wing Cammander
Soulblazer

KONSOLEN

SUPER MARIO KART - TEIL 1 (SUPER NES)

Um bei diesem rasanten Rennen und Redaktionsdauerbrenner einen Super-Pilz-Start hinzulegen, den eigentlich nur unser Leitender Redakteur Arthur perfekt beherrscht, müßt Ihr gleich am Anfang Vollgas geben. Springt die Ampel auf Rot, so müßt Ihr den Feuerknopf für einen kurzen Moment loslassen, um ihn dann bei Gelb wieder voll zu belasten. Übung macht den Meister!

Stefan Oukaci

SUPER MARIO KART - TEIL 2 (SUPER NES)

Wenn Ihr auch einmal das Special-Cup-Race bestreiten möchtet, so müßt Ihr im Zeit-Rennen-Menü auf die einzelnen Cups (linke Seite) schalten und anschließend folgende Kombination drücken: L, R, L, R, L, L, R, R und A.

Peter Lechner

SUPER MARIO KART - TEIL 3 (SUPER NES)

Allen Maniacs und Vollprofis wird folgender Cheat sehr gelegen kommen, reduziert er doch die Größe der beiden Spieler auf ein Minimum und gestaltet das Rennen auf diese Weise ein wenig schwieriger. "L" und "R" gedrückt halten, dann schnell von "B" zu "Y" und nach "X". Anschließend noch zu "A" und schon darf man sich eines Miniaturfahrers erfreuen. Voraussetzung: Man wendet diesen Cheat im Kartauswahlmenü an.

Dominic Probst

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING (MEGA DRIVE)

Level 1 - 007KEH7Z
Level 2 - 007EBX7Z
Level 3 - 0075C77Z
Level 4 - 007B4N7Z
Level 5 - 0072N47Z
Level 6 - 007C7C7Z
Level 7 - 007WXB7Z
Level 8 - 0074XE7Z

Mike Langer

WING COMMANDER (SUPER NES)

Pilot: Armin
System, Paßwort, Raumschiffe
01, McAuliffe, XHBFMCBB8C Raptor
02, Gimle, 1RBYFFVCZ0, Raptor
03, Dakota, XHDKCHWB7W, Rapier
04, Kurasawa, 1QNFJWNB0, Rapier
05, Venice, X6NWTXKP3C, Scimitar
06, Rostov, DRDHMF4B7H, Scimitar
07, Brimstone, DQBWCKLB70, Scimitar
08, Port Hedland, JHDFCHMB7W, Scimitar
09, Huble's Star, 1QDFMKML8L, Scimitar
10, Apocalypse, DRDHMF4B7H, Scimitar

Armin Anzenberger

SOULBLAZER (SUPER NES)

Die Freezeradresse "7E1B 8808" macht Euren Helden unsterblich, jedoch muß die beste Rüstung trotzdem getragen werden. Jetzt ist sogar der hammerschwere Endgegner kein Problem mehr, oder?

Norbert Besgen

TINY TOONS (MEGA DRIVE)

Level 2 - NRKL LLDD LLGL LLLD LDVD
Level 3 - XUBD DDDD DDKD DLDL LDND
Level 4 - BBBG LLDL DLBL DLDL LLTG
Level 5 - TYBK DLDL DDBG LDLD LDTV
Level 6 - GMBB DLLD LLBK DDDL DLTN
Level 7 - JMBB PDLL LDBB DLDL LLDQ
Level 8 - YMBB MLLL DLBB PDL DDMQ
Level 9 - GMBB TDDL LLBB MDDD DLPD
Level 10 - ZMBB TGDD DLBB TLLL DDNG
Level 11 - DHBB TYDL LLBB TGLL DLNM
Level 12 - HRBB TXLD DDBB TYLL DDNP
Level 13 - ZHBB TXGL DLBB TXDL LLZN
Level 14 - PNBB TXKL DLBB

TXGL LLTN
Level 15 - YNBB TXZL LDBB TXKD DLRZ
Level 16 - BZBB TXZG LDBB TXZL DLDX
Level 17 - MZBB TXZK LDBB TXZG LDDD
Level 18 - GJBB TXZB LLBB TXZK LLDM
Level 19 - XZBB TXZW LLBB TXZB DDDP
Level 20 - BJBB TXZQ GLBB TXZW DDGN
Level 21 - MJBB TXZQ KDBB TXZW GDUN
Level 22 - ZXBB TXZQ ZDBB TXZQ KLTN
Level 23 - ZTBB TXZQ ZGBB TXZW ZDMJ
Level 24 - JTBB TXZQ ZKBB TXZQ ZGMQ

Markus Höger

Street Fighter II X-Wing - Teil 1 X-Wing - Teil 2

PC

STREET FIGHTER II

Bei der Spielerauswahl müßt Ihr lediglich "Live Forever" eingeben, um die Straßenkämpfer unsterblich werden zu lassen.

X-WING - TEIL 1

Wenn Ihr Euch im Cockpit eines Raumjägers befindet, müßt Ihr sofort "WIN" eingeben. Auf diese Weise erhaltet Ihr absolute Immunität gegenüber feindlichen Laserstrahlen. Auch nicht schlecht, oder?

Frank Schäfer

X-WING - TEIL 2

Große Raumschiffe könnt Ihr nur aus größerer Entfernung mit dem elektronischen Zielsystem anvisieren. Da Euch nicht unendlich viel Munition zur Verfügung steht, schießt nur, wenn ein Treffer auch sicher ist. Die Protonentorpedos ausschließlich gegen riesige Gegner anwenden und ebenfalls sehr sparsam mit ihnen umgehen. Schaltet den Schub immer hoch und fliegt nicht zu lange geradeaus, denn Eure Hauptgegner, die Tie-Interceptors, sind sehr viel wendiger und schneller als ein X-Wing. Tip: Der Griff zum Schleudersitz ist überflüssig. Das Rettungssystem Eures Raumschiffs übernimmt diesen Teil automatisch im richtigen Augenblick. Also bis zum letzten Moment draufhalten!

Kai Michel

Ultima Underworld II

KOMPLETT LÖSUNG

ULTIMA UNDERWORLD II

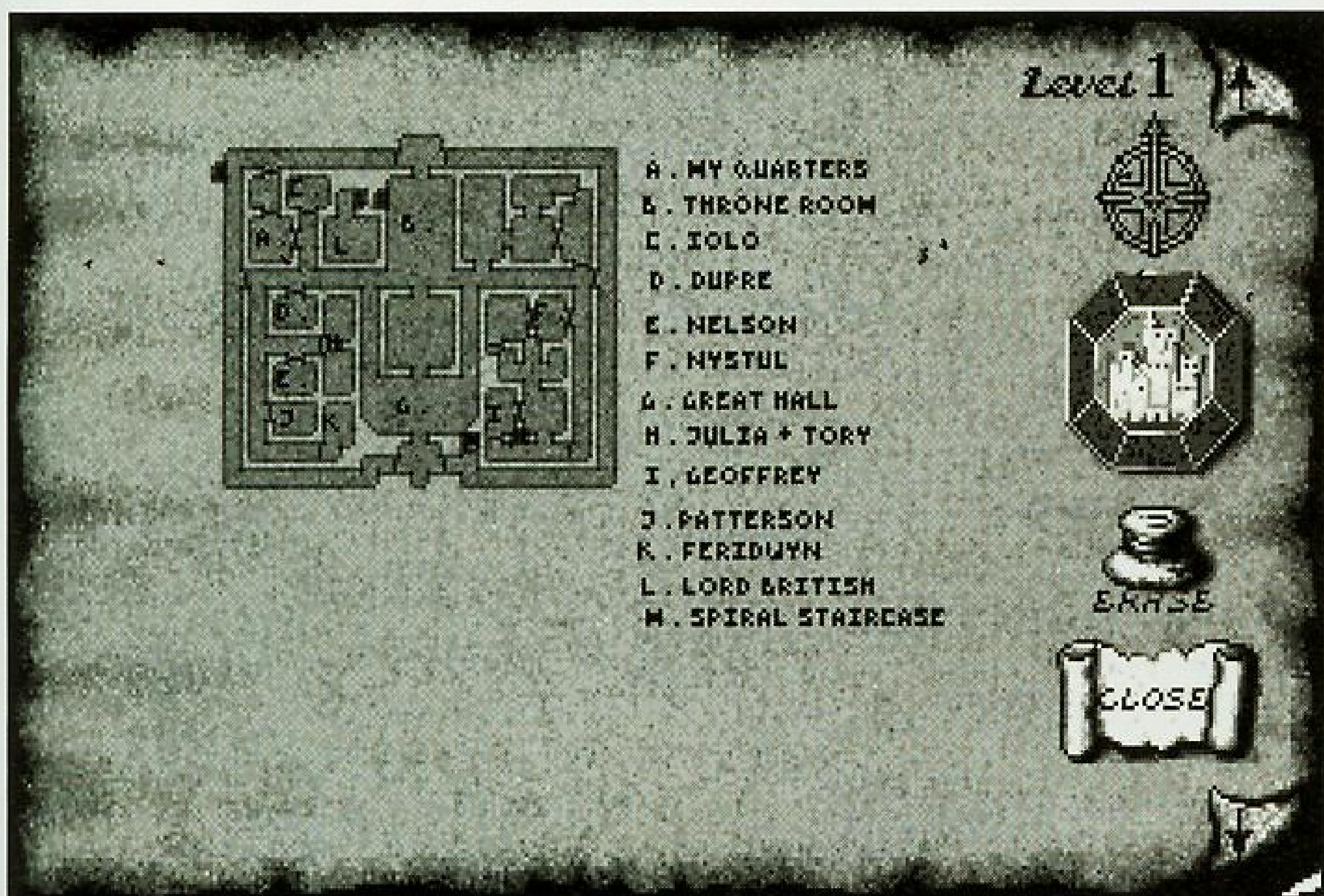
Einführend ist zu sagen, daß es sich bei dem folgenden Text um einen Lösungsweg handelt, der alle vorhandenen Aufgaben berücksichtigen soll, soweit sie zum Beenden des Spiels nötig sind. Auch habe ich versucht, ein paar Hilfen zur Entwicklung des Charakters sowie zur Ausstattung zu geben. Dieser Lösungsweg ist jedoch beileibe nicht der einzig mögliche, und mit Sicherheit nicht der in jedem Falle effektivste oder eleganteste. Ich lege zugrunde, daß der Leser mit dem Wunsch an diese Lösung herangeht, sich an dem Punkt, wo er gerade feststeckt, möglichst genau die Anregung zu holen, die es ihm ermöglicht, in der Logik seiner bisherigen Ansätze weitermachen zu können,

auch wenn es sich nicht um die perfektteste Methode handelt. Ich habe im Laufe des Spiels feststellen können, daß das vielfältige Fertigkeitenkonzept aus UW 1, das in UW 2 übernommen wurde, im Verlauf des Spieles kaum zur Anwendung kommt. Das wird dadurch kompensiert, daß man einerseits schon von Anfang an spezielle Fähigkeiten trainieren kann, aber diese um maximal zwei, meistens einen Punkt pro Skill-Point steigern kann. Aus diesem Grund dürfte es vernünftig sein, am Anfang einen Paladin zu wählen, wobei ich mit etwa gleicher Stärke, Dexterity und IQ die besten Erfahrungen gemacht habe. Diesem Paladin sollte man die Grundfertigkeiten Mana, Casting, Attack und Defense sowie eine spezielle Waffenfertigkeit auf den Weg geben.

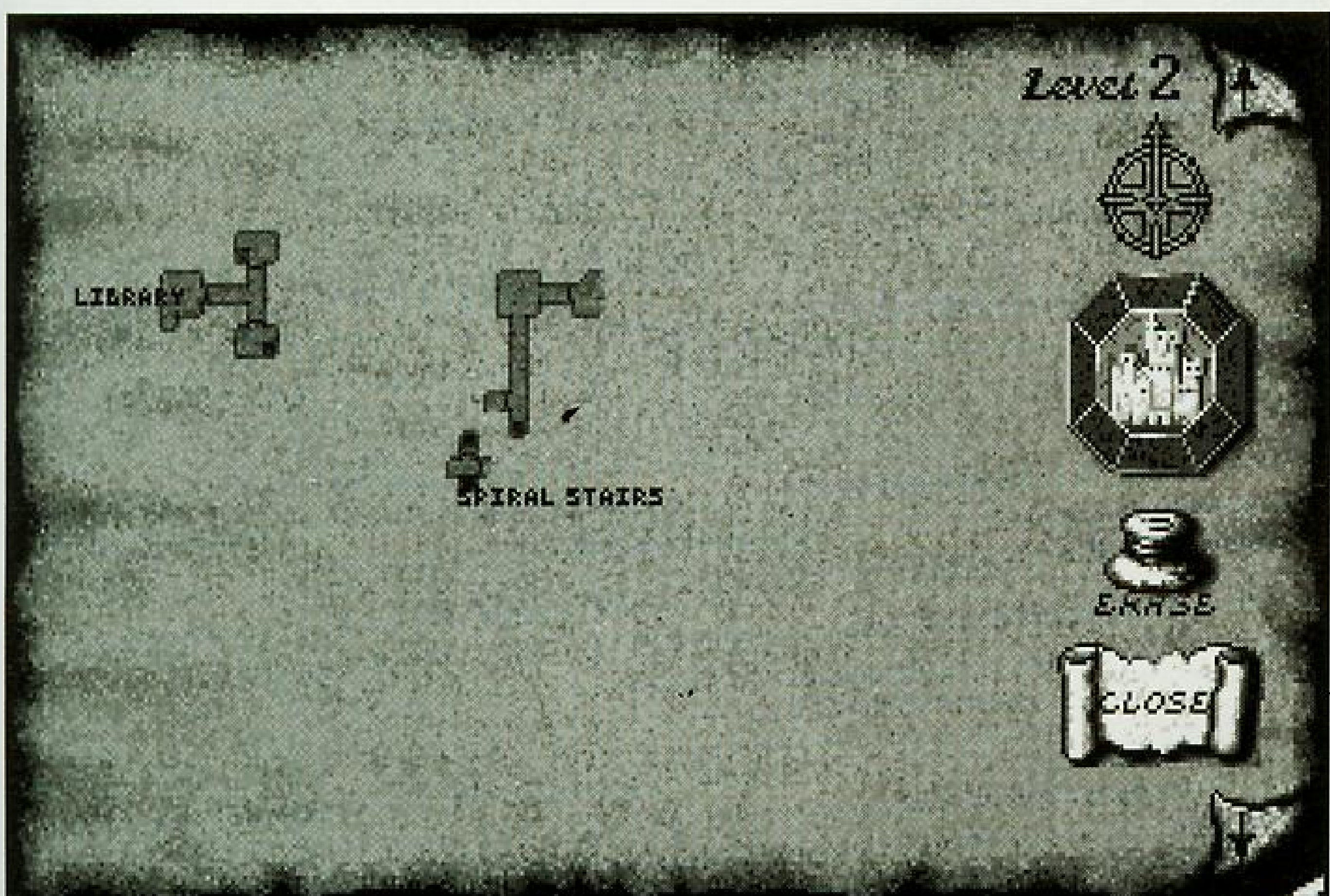
BRITANNIA

Level 1:

Im Raum des Avatar finden wir zunächst die wichtigsten Bekleidungsgegenstände sowie zwei Dolche und etwas Essen. Wenn wir uns die nördliche Wand genauer ansehen, finden wir auch die auf der mitgelieferten Karte eingezeichnete Geheimtür. In der Geheimkammer können wir dann unseren Runenbeutel sowie die Runen Bet, In, Jux, Mani, Ort und



British Castle - Level 1



British Castle - Level 2

MultiMedia Soft



Play a Game

COMPUTERSPIELE

MultiMedia Soft- Läden

finden Sie in:

O-1058 BERLIN,	Dimitroffstr. 67
O-1150 BERLIN,	Mark Twain Str. 7 Tel. 0 30-9 98 61 64
O-2500 ROSTOCK,	Computer & Software Waldemarstr. 21 Tel. 01 71-4 11 17 79
O-5020 ERFURT,	Meienbergstr.20 Tel. 03 61-66 97 42
O 5020 ERFURT,	Györerstr. 14
O-5230 SÖMMERDA,	Franz Mehring Str. 1 Tel. 0 36 34-4 25 64
O-8046 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239 Tel. 03 51-2 23 02 01
2000 HAMBURG 20,	Heußweg 67 Tel. 0 40-4 90 88 91
2000 HAMBURG 70,	Wendemuthstr. 57 Tel. 0 40-6 52 84 26
2390 FLENSBURG,	Dorotheenstr. 37 Tel. 04 61-5 40 75
2430 NEUSTADT,	Waschgrabenstr. 11 Tel. 0 45 61-1 61 89
2440 OLDENBURG,	Große Schmützstr. 4 Tel. 0 43 61-13 65
4000 DÜSSELDORF,	Bertha v. Suttner Platz Hauptbahnhof Tel. 02 11-7 88 37 76
4100 DUISBURG 1,	Gravelottestr. 28 Tel. 02 03-66 74 94
4400 MÜNSTER,	Weseler Str. 48 Tel. 02 51-52 40 01
4500 OSNABRÜCK,	Martinistr. 82 Tel. 05 41-43 47 92
4630 BOCHUM 6,	Sommerdellenstr. 54 Tel. 0 23 27-1 00 63
5100 AACHEN,	Mörgensstr.4 Tel. 02 41-40 78 93
5100 AACHEN,	Guiatastr. 2 Löhergraben
5160 DÜREN,	Kölustr. 51 Tel. 0 24 21-18 93 68
6000 FRANKFURT,	Mühlgasse 20 Tel. 0 69-7 07 75 75
6600 SAARBRÜCKEN,	PC-World Stengelstr. 8 Tel. 06 81-5 89 80 18
8460 SCHWANDORF,	Klosterstr. 8 Tel. 0 94 31-17 20

Spielen - Testen - Kaufen

Haben Sie Interesse an einem MultiMedia Soft Laden?
Fordern Sie unsere Information an.

INFO:
5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 0 24 21-18 93 68 (11-19h)

VERSAND für O:
O-5020 ERFURT, Meienbergstr. 20
Tel. & Fax: 03 61-66 97 42

Versandzentrale:

5160 DÜREN, Kölustr. 51
Tel. 0 24 21-18 93 68 (11-19h)

Jeder Bestellung liegen POSTER und eine aktuelle, spielbare DEMO bei!

PREISVERGLEICH empfohlen

IBM-PC:

X-Wing, EV	89,95 DM
Strike Commander, DA	89,95 DM
Strike Commander Speech Pack	34,95 DM
Dogfight, DA	89,95 DM
Eishockey Manager, DV	79,95 DM
Human Race, EV	69,95 DM
Pinball Dreams, DA	54,95 DM
Streetfighter 2, DA	64,95 DM
Nigel Mansell, DA	59,95 DM
Flies, Attack on Earth, DV	79,95 DM
Spaceward HOT, DV(DOS/WIN)	79,95 DM
Empire de Luxe	39,95 DM
Balance, DV	89,95 DM
Buzz Aldrins Race into Space, DA	79,95 DM
St. Thomas, DV	124,95 DM
CD-ROM	89,95 DM
The 7th Guest, DA	99,95 DM
Daughter of Serpents, DV	99,95 DM
Chessmaster Pro, DA	99,95 DM

**CD-ROM Laufwerk,
Philips, ext. 333,33 DM**

AMIGA:

Wing Commander	49,95 DM
Eishockey Manager, DV	69,95 DM
Atac, DA	64,95 DM
Desert Strike, DA	64,95 DM
Gunship 2000, DA	79,95 DM
Jonathan, DV	69,95 DM
Lionheart, DA	54,95 DM
The Chaos Engine, DA	44,95 DM
Walker, DA	64,95 DM
Flashback, DA	49,95 DM
Q 17 Flying Fortress, DA	69,95 DM
Chuck Rock 2, DA	49,95 DM
Super Hero, DA	59,95 DM
Battle Isle Data Disk 2, DA	39,95 DM
Superfrog (Team 17), DA	49,95 DM
St. Thomas, DA	69,95 DM
Flies Attack on Earth, DV	69,95 DM
Super Hero, DA	59,95 DM

**Prozessorkarte 68030 mit 2 MB
für A 2000 599,99 DM**
Diskdrive 3,5" ext., abschn., Bus 129,95 DM
Umschaltplatine Kick.Rom 2.0 29,95 DM
Markendisketten 3,5" DD 10 Stk. 9,95 DM
Nur zusätzlich zu einer Bestellung (AMI/PC)
Dalck Attack 29,95 DM
Penthouse Hot Numbers, DV 29,95 DM

Wir sind weder teuflisch noch
himmlisch, sondern einfach
preiswert!

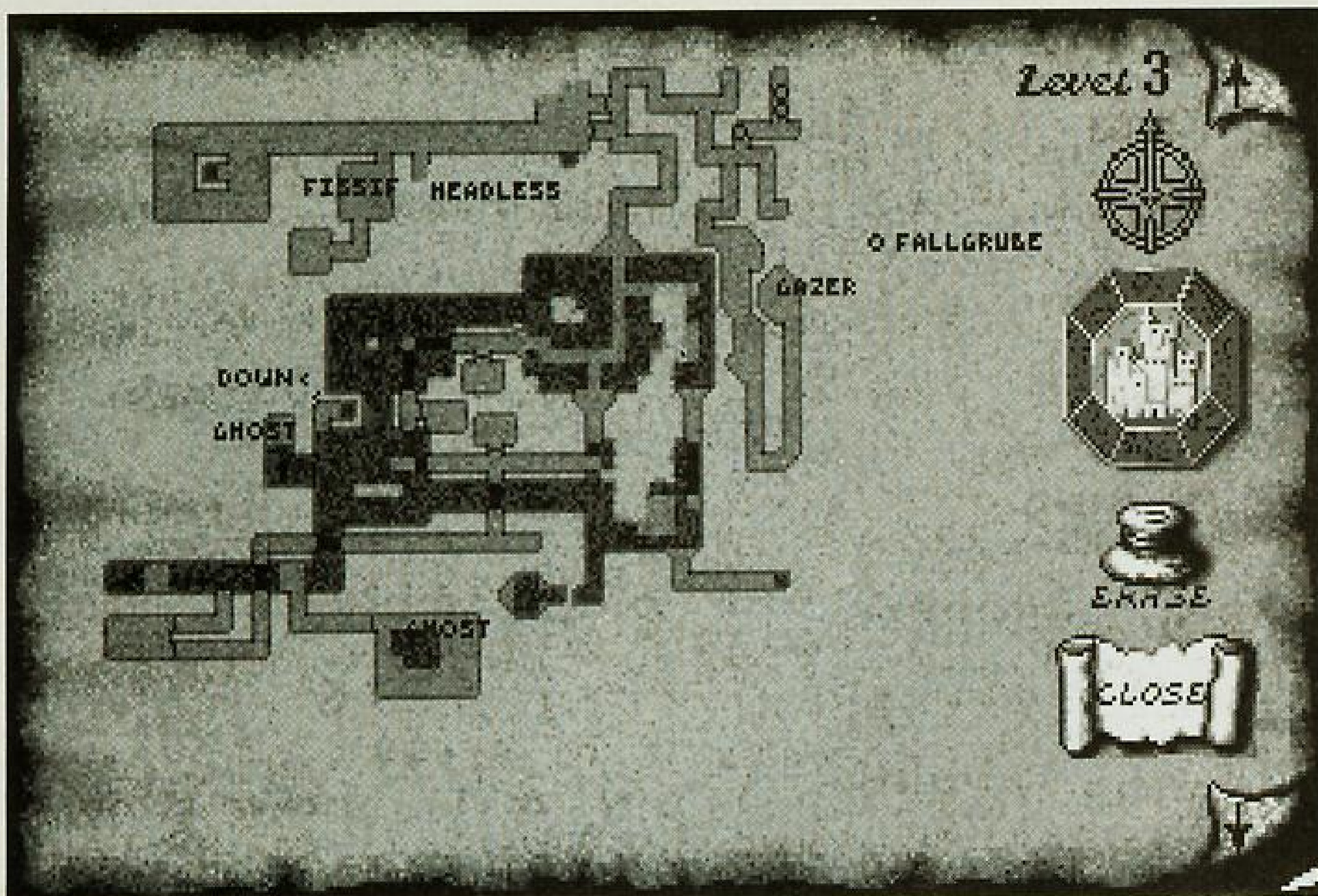
Über 2000 Computerspiele und
über 300 Brettspiele lieferbar!

Die Preise verstehen sich als Versandpreise. Ladenverkauf ist teurer, da mit höheren Kosten verbunden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung und Preise solange unser Vorrat reicht. Titel, die nicht wie vorgesehen erscheinen, werden nachgeliefert. Versandkosten 10,50 DM, ab 300 DM Bestellwert 6,50 DM, ab 600 DM Bestellwert frei. Nicht alle Artikel werden in allen MultiMedia Soft Geschäften angeboten, bitte nachfragen.

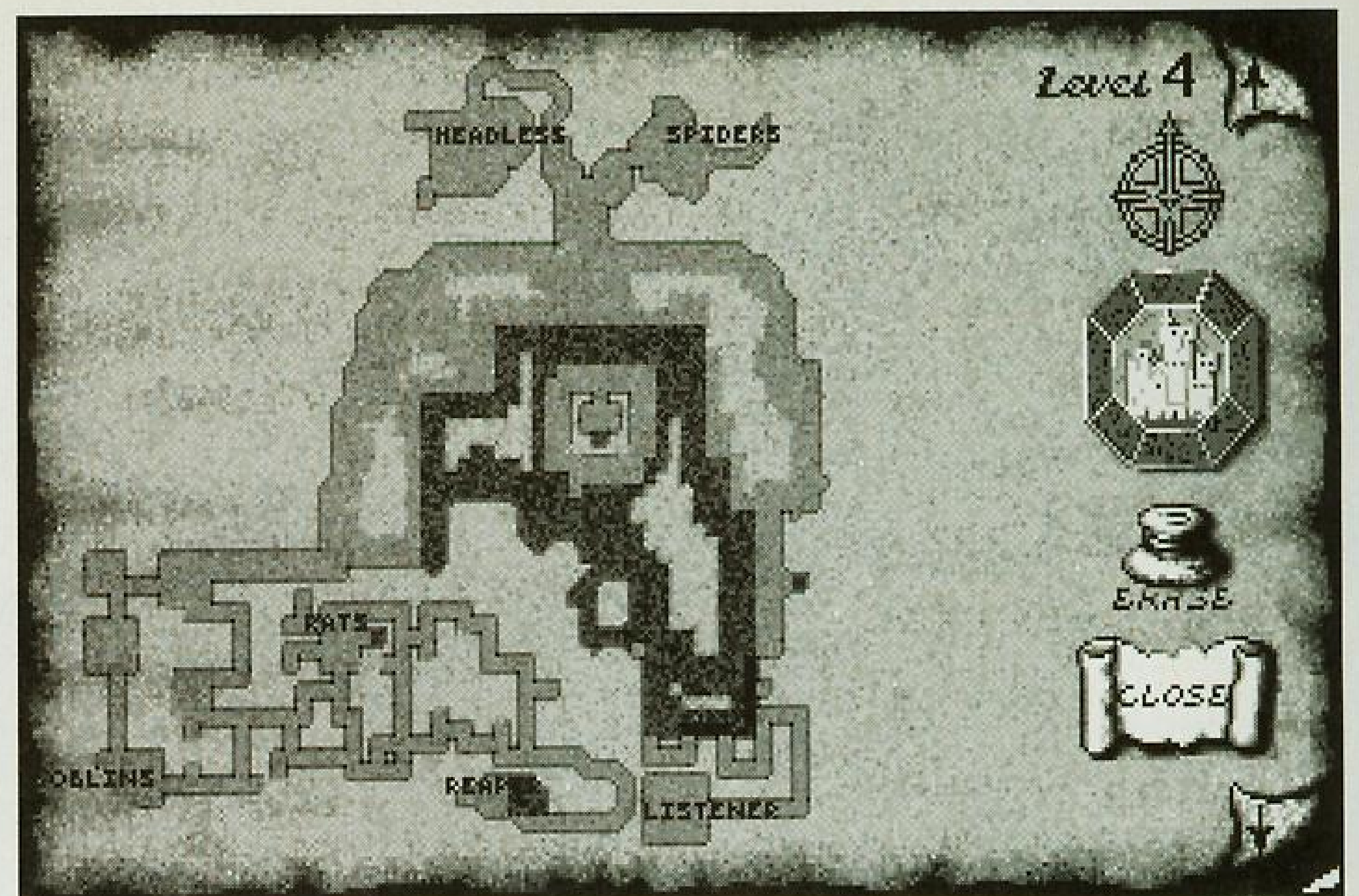
Haben Sie Interesse an einem
MultiMedia Soft Laden? Fordern
Sie unsere Information an.

5160 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 0 24 21-18 93 68 (11-19h)

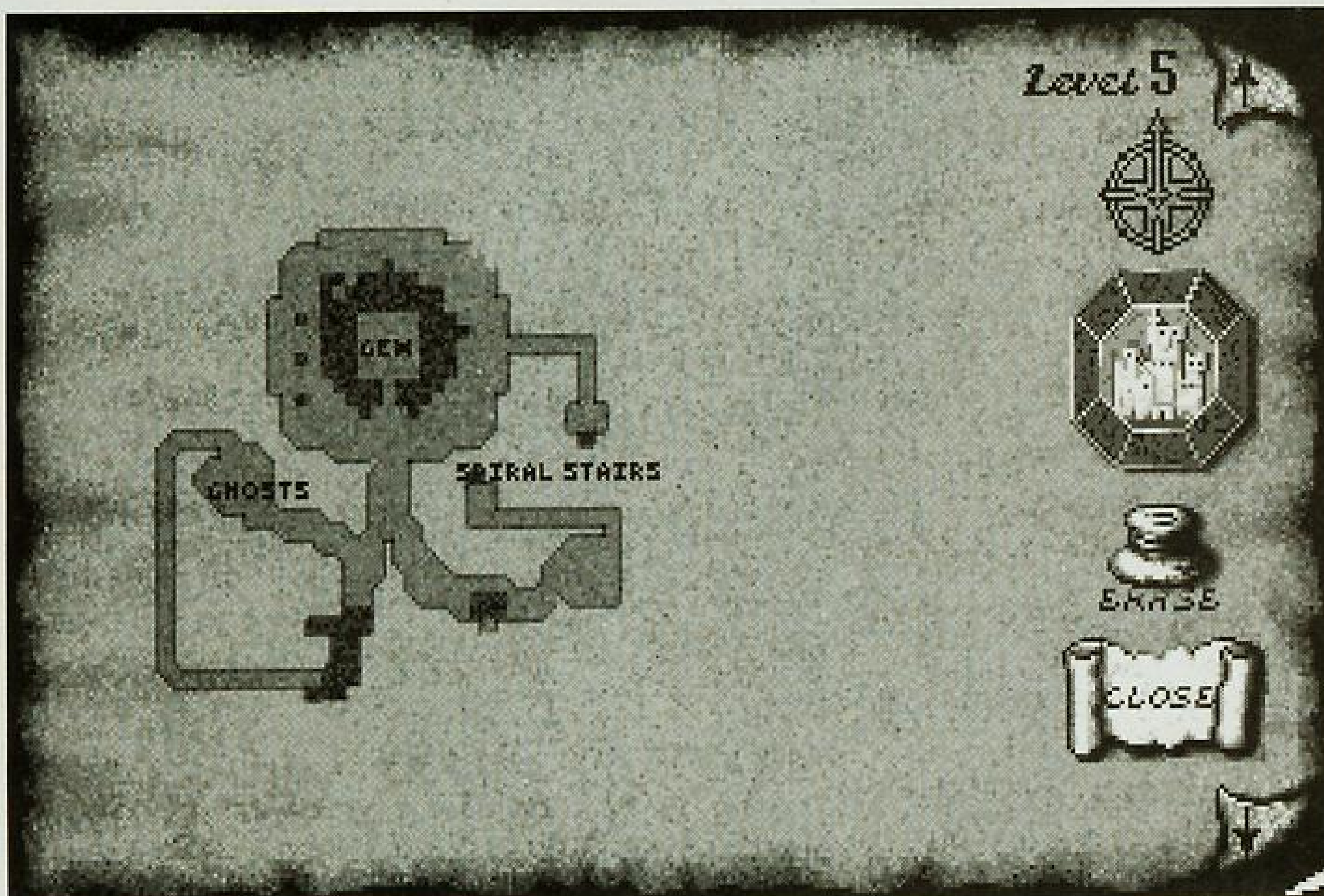




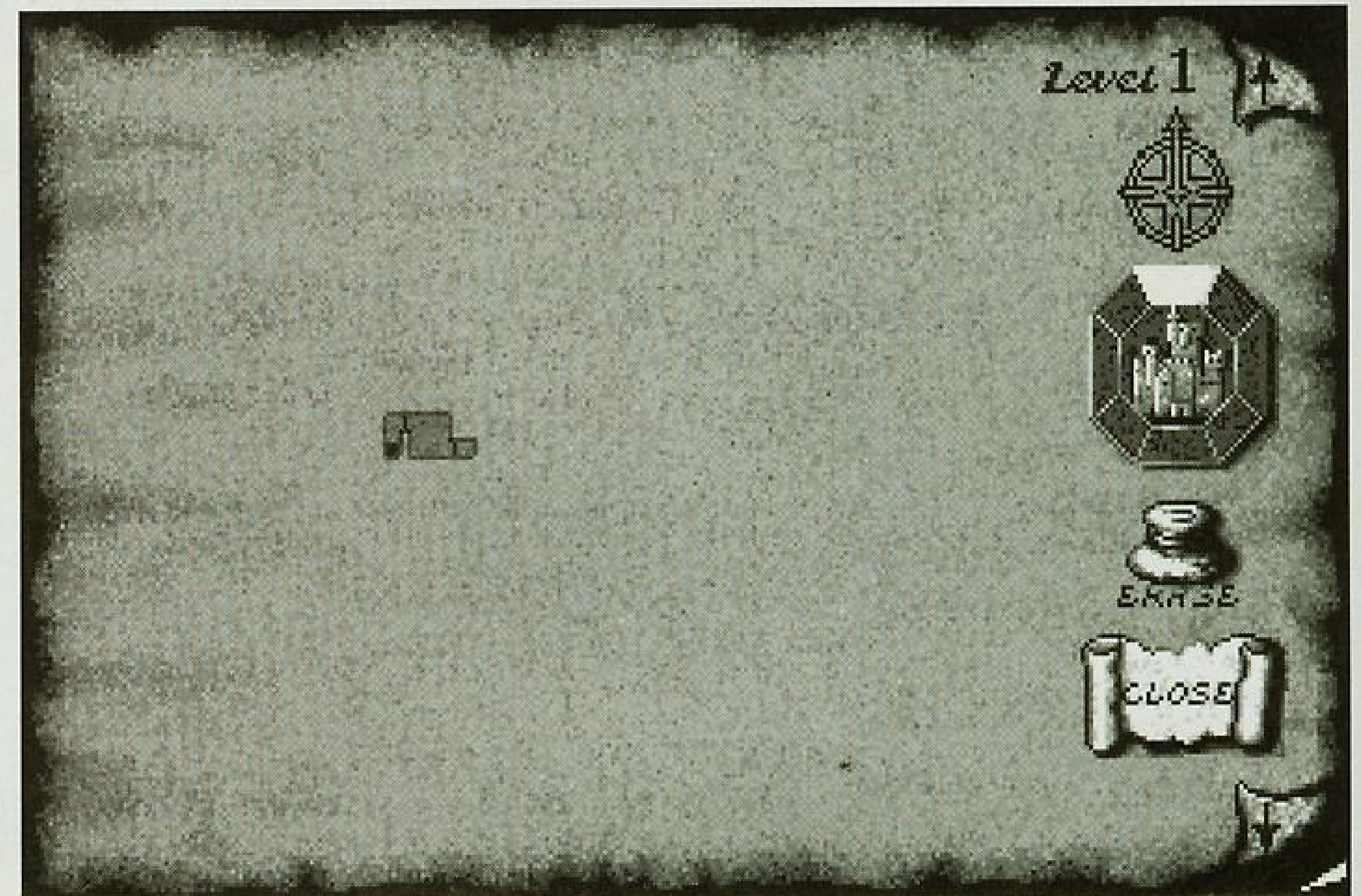
British Castle - Level 3



British Castle - Level 4



British Castle - Level 5



Prison Tower - Level 1

Sanct in Empfang nehmen. Nun empfiehlt es sich, dem Befehl von Lord British nicht sofort folge zu leisten, sondern sich erst einige Ausrüstungsgegenstände von den alten Freunden des Avatars -ähem - auszuborgen. So finden wir bei Dupre ein Kurzschwert und ein Schild (was ihn leicht verärgern kann, wenn wir es während seiner Anwesenheit nehmen) und bei Nystul ein paar Potions (diese können wir aber auch nach dem Treffen holen). Wo wir gerade dabei sind, können wir genausogut auch gleich weitersuchen. Hinter Nystuls Raum finden wir die Bibliothek und dahinter eine Teleportationskammer, welche uns in den Keller befördert, wo wir die Runen Uus, Des, Por, Rel, Ylem bekommen und erfahren, daß die ersten drei zu dem Zauberspruch BOUNCE gehören (Uus Des Por). Dieser empfiehlt sich, wenn man irgendwo runterhüpft und damit für Heiterkeit sorgen möchte....

Nun begibt sich unser Held in den Thronsaal. Dort gibt es nichts weiter für ihn zu tun, als den Meinungsäußerungen der eingeschlossenen Schloßbewohner zu lauschen und von Lord British (der übrigens seinem irdischen Gegenstück nun wirklich aus dem Gesicht geschnitten ist) den Auftrag entgegenzunehmen, nach Mitteln zu suchen, dem Gefängnis des Guardian zu entinnen. Als nächstes erfahren wir von Miranda, daß wir

ihr häufig Bericht erstatten sollten, da wir möglicherweise von Miranda die neuesten Informationen erhalten können. Den Ratschlag sollte der Avatar unbedingt befolgen! Dann haben uns noch Nystul und Nelson wichtige Beobachtungen mitzuteilen, die uns ein wenig Aufschluß über die Art des Gefängnisses geben. Jetzt sprechen wir unseren alten Freund Iolo an, der zusammen mit Dupre das Abwassersystem unter dem Schloß untersucht hat. Dort ist definitiv etwas im Argen, möglicherweise befinden sich ja dort die Echoeffekte, von denen Nystul berichtet hat. Wir holen uns von Dupre den Schlüssel für das Abwassersystem, die Sewers, und gehen der Sache auf den Grund. Der Eingang befindet sich in der Nähe unserer Geheimkammer im Nordosten des Schlosses. Die Leiter führt direkt runter bis Level 3, deswegen füge ich vorher noch eine Beschreibung der Kellerräume in Level 2 ein.

Level 2:

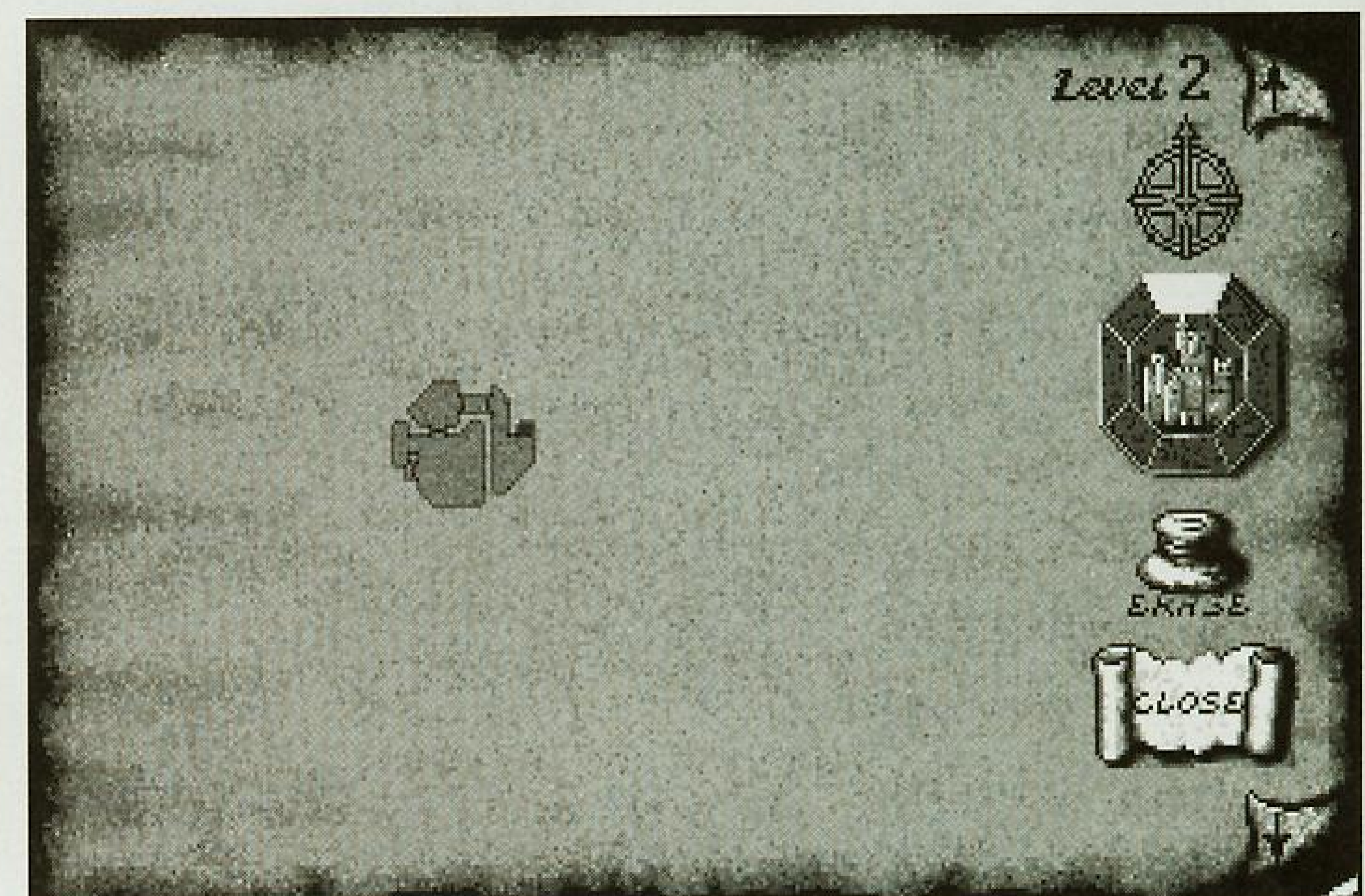
Im Schloß gibt es drei Zugänge zu diesem Stockwerk, jener in der Nähe der Eingangshalle ist aber zunächst durch ein Gitter versperrt. Die beiden anderen gehen von der Seite des Gefängnisses aus von Süden und Norden auf die Waffenkammer zu, wobei sich im Norden der Vorratsraum für Lebensmittel und im Süden ein

Amboß befindet, an dem wir unsere "Repair"-Fähigkeit anwenden können. Diese brauchen wir aber nicht zu erlernen, wenn wir soviel Geduld haben, bis wir den Zauberspruch "Mending" erlernt haben.

Level 3:

Nun sind wir auf dem Weg, dem Guardian die Tour zu vermasseln, und treffen als erstes auf einen Dieb aus Buccaneers Den. Fissif finden wir, wenn wir an der nördlichen Wand nach Osten gehen, und den ersten Gang nach Süden nehmen. Seinen Tip, uns von den Headlesses (nächster Gang) fernzuhalten, müssen wir am Anfang auch befolgen. Weiterhin sagt er uns, wenn wir diplomatisch vorge-

hen, wie wir ein Level runter kommen. Außerdem gibt er uns unsere Taschenuhr zurück und läßt sich sogar überreden, freiwillig ins Gefängnis des Schlosses zu gehen, wo er uns als Verkäufer von Dietrichen und als Lehrer in der Fähigkeit Picklock behilflich ist. Nun gehen und springen wir zügig, aber nicht hektisch über den sich bewegenden Boden im Nordosten und öffnen schnell das nördliche der beiden Gitter, um uns dann zunächst nach Süden zu wenden (nicht vergessen an der Kette zu ziehen, damit sich auch das andere Gitter öffnet und wir diese Prozedur nicht wiederholen müssen). In den Norden geht der Avatar erst später, da sich dort ein paar Gazer



Prison Tower - Level 2

SUPERBILLIG

Software Discount Mann

Bezahlung auf
Rechnung
innerhalb von
14 Tagen
oder
Vorkasse
oder
Nachnahme.

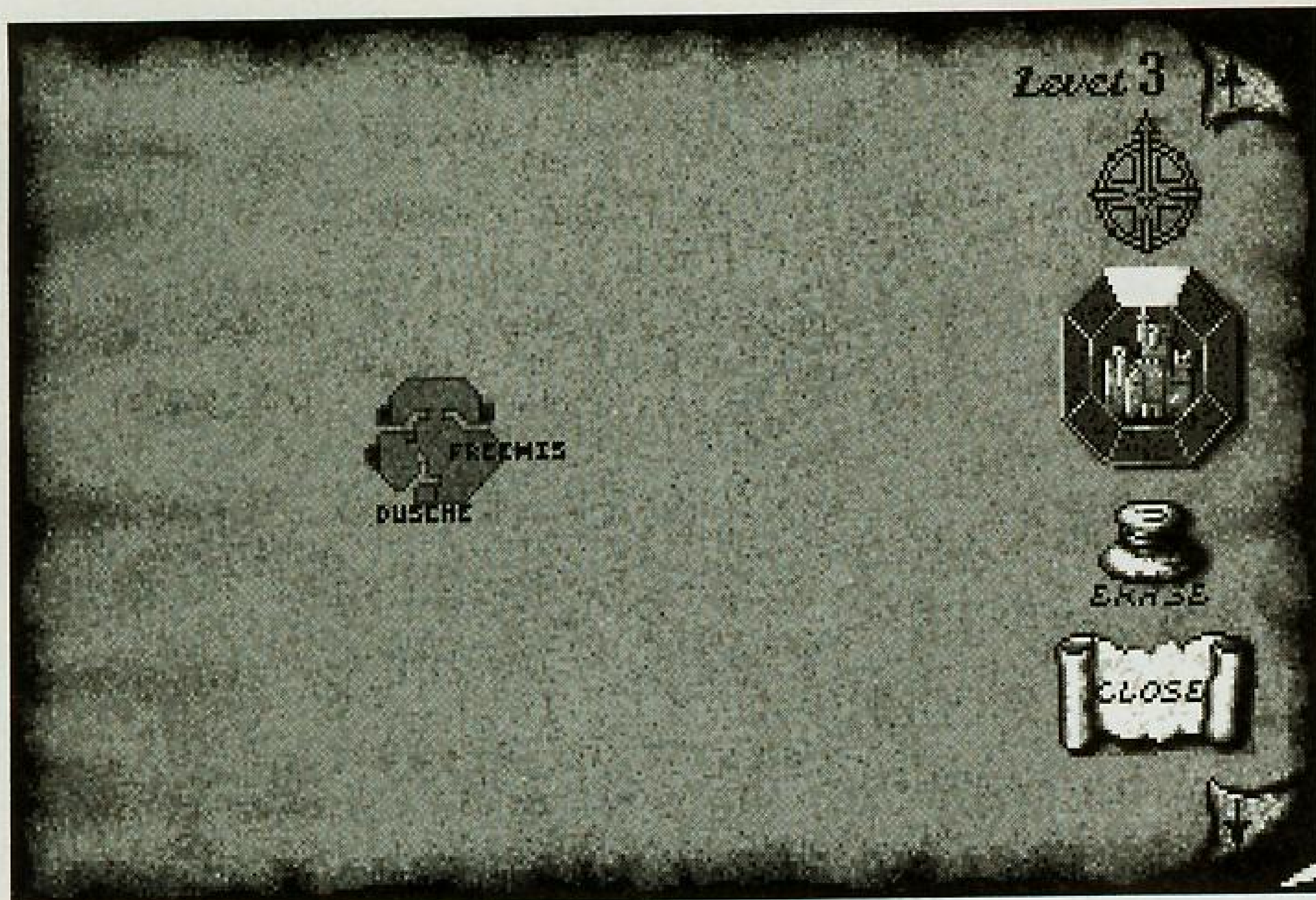
Händler-
anfragen
erwünscht!

	empfohlener Verkaufspreis	bei uns	Unterschied in %
X-Wing	129,90	79,90	38,50 %
Chaos Engine	69,90	44,90	35,77 %
Eishockey Man. (Amiga / PC)	109,90 / 119,90	64,90 / 74,90	40,95 % / 37,53 %
Strike Commander + Speech	179,80	119,90	33,36 %
Civilization (PC)	149,90	79,90	46,70 %

Inhaber: Christian Mann, Inselstraße 9, 6500 Mainz 1, Tel.: 06131/23 80 85 (weitere folgen noch), Fax: 06131/23 80 62

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa. und So.) von 10-22 Uhr (So. ab 12 Uhr). Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele die nicht in dieser Liste stehen für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Gameboy usw. Für 4,00 DM in Briefmarken schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage. Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4 DM zzgl. NN-Gebühr, auf Rechnung: 7,90 DM (!!!), zahlbar innerhalb von 14 Tagen (!!!); Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

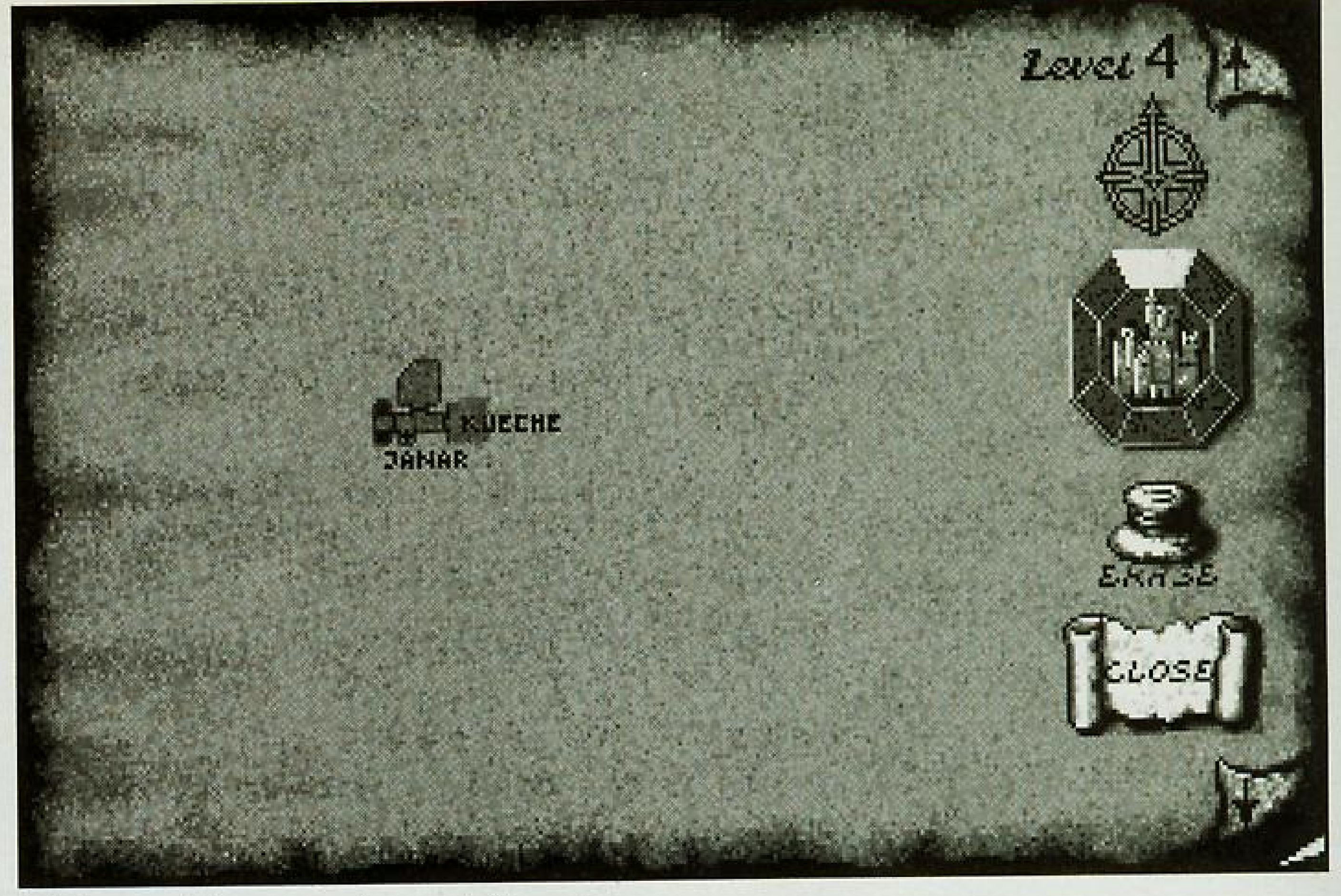
Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC		
1869	DV	64,90	74,90	Harrier Jump Jet	DA	84,90	Shadow of the Beast 3	DA	59,90	
3 D Construction Kit 2		89,90	89,90	History Line 14/18	DV	74,90	74,90	Shadow of the Comet	DV	79,90
A-Train	DV	a. A.	89,90	Hook	DA	49,90	59,90	Sherlock Holmes	DV	74,90
A. Macleans Pool Billard	DA	49,90	59,90	Humans		49,90	49,90	Shuttle	DA	49,90
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90	Humans Race	DV	64,90	74,90	Siege		59,90
Abandonees Places 2	DV	59,90	74,90	Inca	DV		84,90	Siege Data		34,90
Aces of the Pacific			64,90	Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90	Silent Serviese II	DA	69,90
Aces Miss. Disk	DA		44,90	Island Dr. Brain	DV		69,90	Sim Life	DV	a. A.
Armour Geddon 2	DA	59,90	a. A.	Jonathan	DV	74,90	74,90	Sleep Walker	??	49,90
Astar	DA	a. A.		Jordan in Flight	DA		69,90	Space Hulk	DA	69,90
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90	KGB	DV	54,90	59,90	Space Quest 5	DV	a. A.
B. C. Kid	DA	54,90		Kings Quest 5	DV	64,90	49,90	Sport Gold	DA	49,90
Balance	DV		34,90	Kings Quest 6	DV		74,90	Sports Best		49,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90	Leapheal Weapon 3	??	a. A.	a. A.	Sports Coll.	DV	64,90
Bat 2	DA	69,90	74,90	Leather Goddesses 2	DA		94,90	St. Thomas	DV	64,90
Batman Returns	DA		84,90	Legend of Kyrandia	DV	59,90	64,90	Strategie	??	a. A.
Battle Chees 4000	DA		64,90	Lemmings 2	DA	59,90	74,90	Street Fighter 2	DA	54,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	49,90	Lemmings Doppelpack				Strike Commander	DA	79,90
Battle Team (B.Isle + Data)	DA	54,90	59,90	Lemmings + Oh no more...	DA	59,90		Strike Commander Spe.	DA	39,90
Bill's Tomato Game	DA	59,90		Line in the Sand	??		a. A.	Strike Commander + Spe.	DA	119,90
Birds of Prey	DA	64,90	69,90	Links 386 Pro	DA		84,90	Stunt Islands	DA	a. A.
Bitmap Br. 1	DA		44,90	Links Banff			a. A.	Super Tetris	DA	64,90
Bitmap Br. 2	DA		44,90	Links Barton Creek			34,90	Task Force 1942	DA	84,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90	Links Bay Hill			34,90	Tentacle	??	a. A.
Burning Steel	DV		74,90	Links Bountiful		34,90	34,90	Terminator 2029		84,90
Caesar Pal	??		a. A.	Links Firestone		34,90	34,90	The Greatest	DV	54,90
Campaign	DV	74,90	69,90	Links Harbour Town			44,90	Tracon 2		74,90
Car and Driver	DA		69,90	Links Hyatt Dorado			39,90	Train it	??	a. A.
Carmen USA Deluxe			a. A.	Links Mauna Kea			39,90	Transarctica	DV	49,90
Carrier Strike			69,90	Links Pinehurst			34,90	Trolls	DA	44,90
Carriers at War			64,90	Links Tron North			34,90	Ultima 6	DA	54,90
Castles	DA	59,90		Lion Heart	DA	54,90		Ultima 7	DV	39,90
Castles Data Disk	DA	29,90		Liverpool		49,90	49,90	Ultima 7 Data		44,90
Castles 2	DA		64,90	Two Tower	DA		69,90	Ultima 7 II	DA	79,90
Chaos Engine	DA	44,90		Lost Treas. 1		84,90	89,90	Ultima Underworld 1	DA	69,90
Civilization	DV	69,90	79,90	Lost Treas. 2			64,90	Ultima Underworld 2	DA	69,90
Columbus	??		a. A.	Lotus Comp. (1,2,3)	DA	49,90		V for Victory 1		64,90
Comanche	DV		79,90	Mad TV	DV	64,90	74,90	V for Victory 2		64,90
Combat Air Patrol	DA	59,90		Maelstorm	??		a. A.	Veil of Darkness		54,90
Combat Classics	DA	54,90	59,90	Mc Donald Land	DA	49,90	49,90	Vision	??	a. A.
Creepers	DA	59,90	64,90	Maniac Mansion 2	DV	a. A.	a. A.	WWF European Rampage		49,90
Dagger of A. RA	DV		69,90	Microleag. Football	??		a. A.	Walker	DA	59,90
Daily Girl Poker	DA	49,90	59,90	Might & Magic 3	DV	64,90		Whale's Voyage	DV	59,90
Dark Queen of Krynn	DV	a. A.	74,90	Might & Magic 4	DV		74,90	Wing Commander 1	DV	74,90
Dark Sun	??		a. A.	Monkey Island 1	DV	64,90	74,90	Wind Gommander 1 Del. E.	DA	79,90
Dark World	??		a. A.	Monkey Island 2	DV	74,90	74,90	Wing Commander 2	DV	74,90
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90	Nick Faldo Golf	DA	64,90		Wing Commander 2 Op. 1	DA	39,90
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90	Nicky Boom	??		a. A.	Wing Commander 2 Op. 2	DA	39,90
Der Patrizier	DV	64,90	74,90	Nigel M. World Champ.	DA	54,90	59,90	Wing Commander Speech		39,90
Desert Strike	DA	59,90		No. 2 Collection	DV	64,90	74,90	Winter Chall.	DA	59,90
Die Kathedrale	DV	74,90		Nova 9	??		a. A.	Wizardry 7	DV	79,90
Dogfight	DA		89,90	Origin Screen Saver	??		59,90	Wordtris	DV	64,90
Dream Team	DA	49,90	54,90	Outlander	??		a. A.	X-Wing	DA	79,90
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90	Patriot	DA	a. A.	69,90	X-Wing		74,90
Dune 2	DV	54,90	59,90	Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	34,90	Xenobots	DA	69,90
Eishokey Manager	DV	64,90	74,90	Perfect Gernerl	DA	69,90	74,90	Zool	DA	44,90
Elite 2	DA		a. A.	Perfect Gernerl Data		39,90	39,90			
Elvira 2	DV	49,90	49,90	Pinball Dreams	DA	44,90	49,90	CD-Rom		
Eye of Storm	??		a. A.	Pinball Fantasia	DA	49,90	a. A.	360 Compalation		59,90
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90	Populous 2	DA		69,90	7th Guest		a. A.
Eye of Beholder 3	DV		a. A.	Populous 2 Plus	DA	64,90		Der Patrizier		89,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90	Premier Manager		49,90		Inca		104,90
Falcon 3.0	DA		79,90	Premiere	DA	54,90		SWOOL		99,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90	Privateer	??		a. A.	Wincomander + Ultima 6		59,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA		59,90	Quest of Glory 3	DV		64,90			
Fantastic Worlds	DA	69,90	74,90	Railroad Tycoon	DA	49,90	79,90	Super NES		
Fire & Ice	DA	49,90	54,90	Reach for the Skies	DA	49,90	59,90	Jimmy Connors Tennis		114,90
Flashback	??		a. A.	Red Baron	DV		64,90	Mario Cart		89,90
Flies - Attack on Earth	DA	64,90	74,90	Red Baron Data	DV		44,90	Micky Mouse		109,90
Fly Harder	DA	59,90		Ringworlds	DA		69,90	NHLPA Icehockey		114,90
Football Manager 3	??		a. A.	Roma AD 92	DV	64,90		PGA Tou Golf		114,90
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90	SWOTL			69,90	Phalanx		114,90
Front Page Football	DA		69,90	SWOTL DO 335			39,90	Sim City		89,90
Goblins 2		54,90	59,90	SWOTL He 162			39,90	Star Wars		129,90
Gunship 2000	DA	64,90	79,90	SWOTL P 38			34,90	Street Fighter		89,90
Gunship 2000 Senario	DA		49,90	SWOTL P 80			34,90	Tiny Toon Adv.		119,90
Hannibal	DV	64,90	74,90	Sensible Soccer 92/93	DA	44,90	49,90	Wing Commander		129,90



Prison Tower - Level 3

befinden, die ihm am Anfang ziemlich gefährlich werden. Nun können wir gemächlich über die Fahrstuhlplattformen gehen und erstmal ein wenig forschen. Wenn wir davon genug haben, befindet sich die Treppe nach unten im Mittelwestlichen Rand dieses Levels, der Held kann diese aber nur schwimmend erreichen. Es befinden sich auf diesem Stockwerk ansonsten noch einige interessante Dinge, aber wir kommen später darauf zurück, da wir die Monster, die diese bewachen, mit Sicherheit noch nicht besiegen können.

Level 4:



Prison Tower - Level 4

einem Lagerraum heraus, wo zu den interessantesten Dingen ein paar Ölflaschen gehören, die wir später für unsere Laterne brauchen. Außerdem läßt sich ein Lieferschein entdecken. Diesen brauchen wir, um an den Goblins in Level 2 vorbeizukommen.

Level 2:

Hier gehen wir zur Gittertür und sprechen den nächsten Goblin an. Diesem geben wir offen zu, daß wir das Paßwort nicht kennen und erzählen ihm, daß wir nur ein kleiner Lieferant sind. Wir zeigen ihm den "Delivery Voucher" und er läßt uns durch. Dahinter finden wir eine Tür an der vermerkt ist, daß die "Standard-Sicherheitsvorkehrungen" einzuhalten sind. Wir fragen einen Goblin, und dieser teilt uns gegen eine nicht unerhebliche Bestechung mit, daß wir die erste Tür schließen müssen, bevor wir die zweite öffnen können. Hinter der zweiten Tür geht's ins nächste Level.

Level 3:

Hier stoßen wir auf ein paar Goblins, die es lustig finden, ihren miserablen Geschmack durch ignorante Äußerungen über das exquisite Äußere des Helden kundzutun. Rädelsführer ist ein gewisser Freemis, dem wir die Meinung sagen sollten, aber so, daß er uns nicht angreift.

Level 4:

Hier begegnet uns Janar, der uns dazu einlädt, uns an den Speisen in der Küche gütlich zu tun. Die Sklaven verraten nichts, besonders einer von beiden nicht. Dieser ist taubstumm, jedoch sein Mitsklave Felix ist um so gesprächiger. Mit etwas Geschick schüttet er uns sein Herz über den grausamen Freemis aus und nötigt uns das Versprechen ab, ihm den Garaus zu machen. Als Gegenleistung hat er eine Schachtel anzubieten, die Futter erzeugt. Gedankenvoll entschließen wir uns aber, erst einmal ein paar Butterbrote mehr zu essen, weil Freemis mit seiner ganzen Kumpanei zurückschlägt. Nun gibt es an diesem Punkt zwei

Möglichkeiten, weiterzukommen: Eine diplomatische Lösung und eine weniger diplomatische. Zuerst die weniger diplomatische: Wir reden mit Janar und vertrauen ihm an, daß wir ein Feind des Guardian sind, daraufhin zückt er sein Schwert, weicht zurück und schlägt planlos um sich. Wenn wir jetzt seiner Existenz ein Ende setzen, finden wir zwei Schlüssel. Der eine hat eine unlesbare Inschrift, der Griff des anderen ist in der Form einer Dämonenfigur graviert.

Level 5:

Falls wir vorhin Janar entleibt haben, sollten wir uns jetzt sputen, weil jetzt alle Goblins auf Alarmposition stehen. Wir finden im fünften Level eine Tür an der steht "Enter only with armed escort", welche wir mit dem Schlüssel mit der Inschrift öffnen können. Dort ist ein großer Troll namens Garg, dem wir begreiflich machen, daß wir sein Freund sind und ihn jetzt freilassen. Daraufhin läßt er sich nicht davon abhalten, mit den Goblins "zu spielen". Wenn wir diesen Lösungsweg benutzen, entgehen uns allerdings ein paar interessante Dialoge (und an die Gegenstände kommen wir ohnehin, da wir Garg auch später freilassen können). Den Blackrock-Gem finden wir in diesem Fall unter den Leichenteilen in diesem Level, wie auch zwei Paar Fraznium-Gauntlets im Turm zu finden sind. So, jetzt die diplomatischere Methode: Zunächst begeben wir uns im fünften Level zum Schmied. Dieser klagt uns sein Leid über den unmöglichen Auftrag, aus Fraznium Handschuhe zu schmieden. Wir können ihm einen Tip geben, dafür gibt er uns ein Gratispaar. Außerdem finden wir bei ihm noch die Runen Rel, Sanct und Ylem. Diese bilden den Mending-Spell, einen Spruch der fünften Stufe, der es uns erlaubt Ausrüstungsgegenstände zu reparieren (sobald wir den neunten Erfahrungslevel erreichen). Nun besuchen wir den Chef in seinem Büro, welcher uns für den Inquisitor hält, der Bishop die Geheimnisse entlocken soll. Wenn wir ihn in dem Glauben las-

Zunächst befindet sich hier ja der Lurker, mit dem wir schon Bekanntschaft gemacht haben, falls es dem Avatar nicht auf Anhieb gelungen ist, über die Grube in Level 3 drüberzukommen. Hinter dem Abfluß befindet sich ein Stab (Magic Missile) den wir uns nehmen können, wenn wir einfach durch das Abflußrohr schwimmen. Zum Schwimmen ist zu bemerken, daß ich persönlich gegen Ende immer noch null Punkte in dieser Fähigkeit hatte und in voller Rüstung geschwommen bin. Dabei schluckt man zwar etwas Wasser (was sich auf die Vitalität auswirkt), aber man überlebt es im allgemeinen.

Wenn wir die Leiter runterklettern, treffen wir zunächst auf ein paar vollkommen harmlose Ratten und im Südwesten auf Goblins. Von Rogwump können wir mit etwas Brot, Fleisch bzw. Bier eine Angel kaufen, aber wir finden diese auch am nördlichen und am südlichen Ufer des Sees in diesem Stockwerk.

Im Süden dieses Levels befindet sich außerdem ein Reaper, den zu stören anfangs nur Ärger einbringt und sich auch nicht lohnt. Die Hauptsache in diesem Level, auf die wir uns jetzt konzentrieren sollten, ist die Insel in der Mitte des Sees, die wir am besten von Norden aus erreichen. Auf dieser befindet sich die Leiter zum fünften Level.

Level 5:

Ja! Wir haben's geschafft! Nachdem wir einen Gang hinuntergegangen sind, strahlt uns ein seltsames Leuchten entgegen, und der ganze zentrale Raum ist von einem leuchtenden kleinen Stein aus Pechstein erhellt, für den dieser Raum wie geschaffen scheint. Nachdem wir ihn ein wenig betastet haben, finden wir im Norden eine Facette, die uns in eine andere Dimension führt.

PRISON TOWER

Level 1:

Im Gefängnisturm kommen wir in

VERKOSOFT

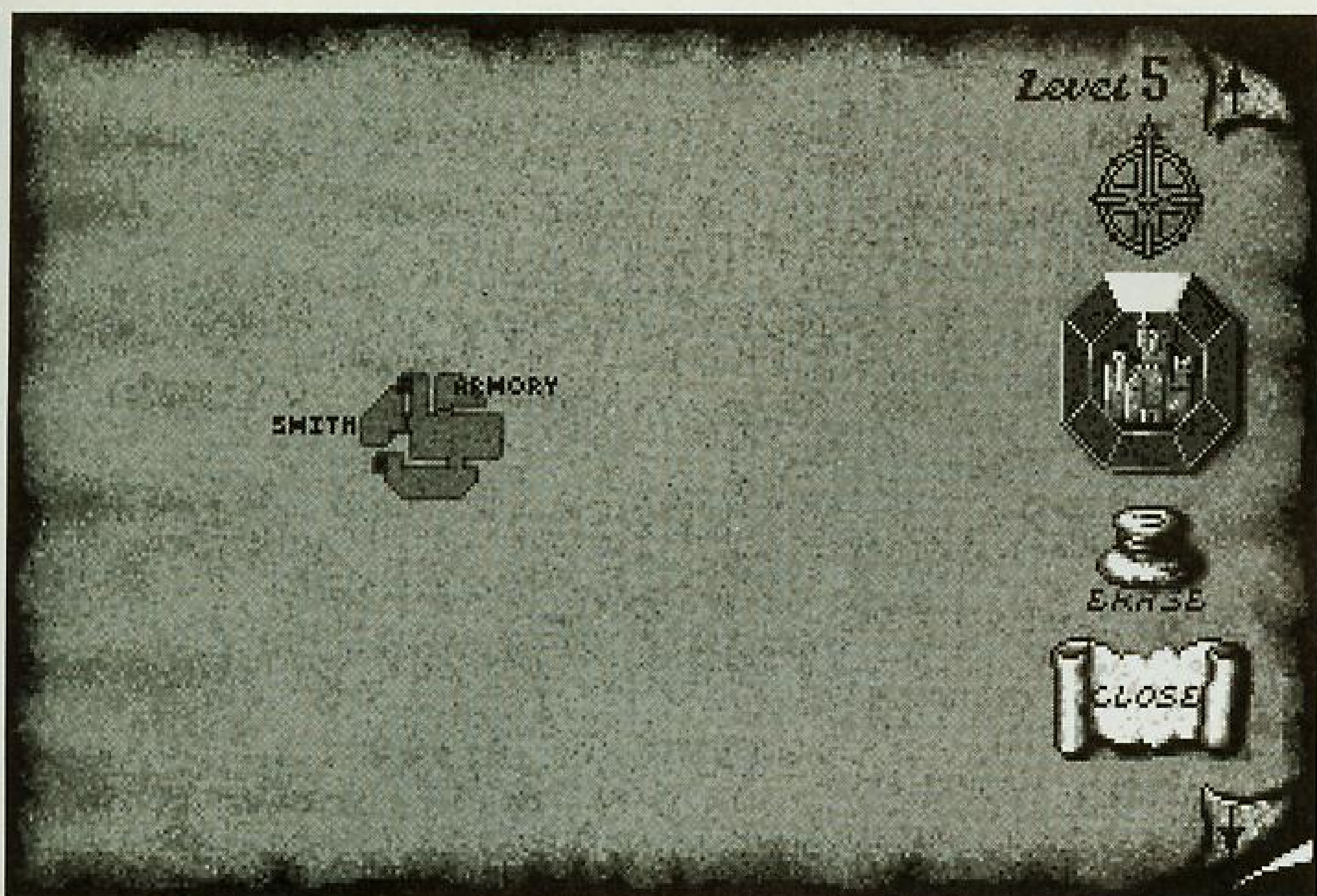
		PC	Amiga
1869	DV	85,-	71,-
Battle Isle	DA	71,-	71,-
Civilization	DV	99,-	79,-
Comanche	DV	90,-	—
Das schwarze Auge	DV	85,-	78,-
DUNE II	DV	67,-	59,-*
F15 Strike Eagle 3	DA	99,-	—
Historien Line 1914-18	DV	85,-	85,-
Inca	DV	99,-	—
Indianer Jones 4	DV	90,-	85,-
Leg. of Kyrandia	DV	78,-	78,-
Lemmings 2	DA	85,-	67,-
Links 386 Pro	DA	99,-	—
Links Course Banff Spr.	EA	47,-	—
Monkey Island 2	DV	85,-	85,-
Niguel Mansell's W.C.	DA	65,-	—
Pinball Fantasia	DA	—	59,-
Pinball Dreams	DA	59,-	—
Sherlok Holmes	DV	85,-	—
Space Quest 5	DV	71,-	—
Strike Commander	DA	90,-*	—
Transarctica	DV	59,-	59,-
Underworld II	DV	85,-	—
Whale's Voyage	DV	78,-	67,-
Wing Commander 2	DV	85,-	—
Wizardry 7	EA	85,-	—
X-Wing	EA	78,-	—

Weitere Spiele auf Anfrage
Nachnahmegebühr DM 12,-

* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
DV= Deutsche Version
DA= Deutsche Anleitung
EA= Englische Anleitung
Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

Bestellannahme :
Montag - Samstag 10-21.00

Tel.04181-8892 / Fax 97868
Steinbecker Str. 81g
2110 Buchholz



Prison Tower - Level 5

sen, verrät er uns, daß wir mit dem Paßwort "Fisticuffs" an den Wachen im sechsten Level vorbeikommen und gibt uns außerdem noch ein Paar der Handschuhe!

In diesem Stockwerk finden wir, falls wir Garg freigelassen haben, weiterhin einen Schlüssel, der die Truhe des Captains öffnet. Außerdem gibt es einen Schlüssel, in den Wellenlinien und krakelige Fische einbeschrieben sind. Dieser öffnet die Waffenkammer, in der wir eine Plate-Mail finden.

Level 6:

Weiter! Entweder können wir den Wachen jetzt das Paßwort sagen, oder sie haben sich ohnehin erledigt und wir gehen einfach nach oben durch. In diesem Fall können wir uns auch schon an den Schwertern und Schilden bedienen.

Level 7:

Wir gehen durch und legen unsere Fraznium-Gauntlets an. Bishop gibt uns einen Hinweis auf eine Frau in einem Schloß, hoch über einer Wüste und versichert uns, daß er das nicht vergessen wird, als wir ihm unser zweites Paar Handschuhe geben. Weiterhin erhalten wir einen Hinweis auf die kleine Kopie des Pechstein-Kristalles, der sich bei dem Goblin-Führer befinden muß.

Weiteres:

Wir können nun hinunter zum Leader gehen, und ihm den "cool Blackrock-Gem" und die Schlüssel für die anderen Zellen abverlangen. Wenn er dumm fragt, behaupten wir einfach, daß wir auf Befehl des Guardian handeln. Die Hauptsache haben wir dann, es lohnt sich aber noch, runter zu Janar zu gehen, und ihm zu sagen, daß wir vom Captain autorisiert sind, die Schlüssel zu nehmen. Wir sagen ihm das Paßwort "Beacon" und können nun Garg und außerdem noch den weiteren Gefangenen in Level 7 befreien. Wenn wir wieder runter gehen, schauen wir bei Felix vorbei, der uns die versprochene Essenszauberbox gibt. Die hat ungefähr 10 bis 15 Ladungen des

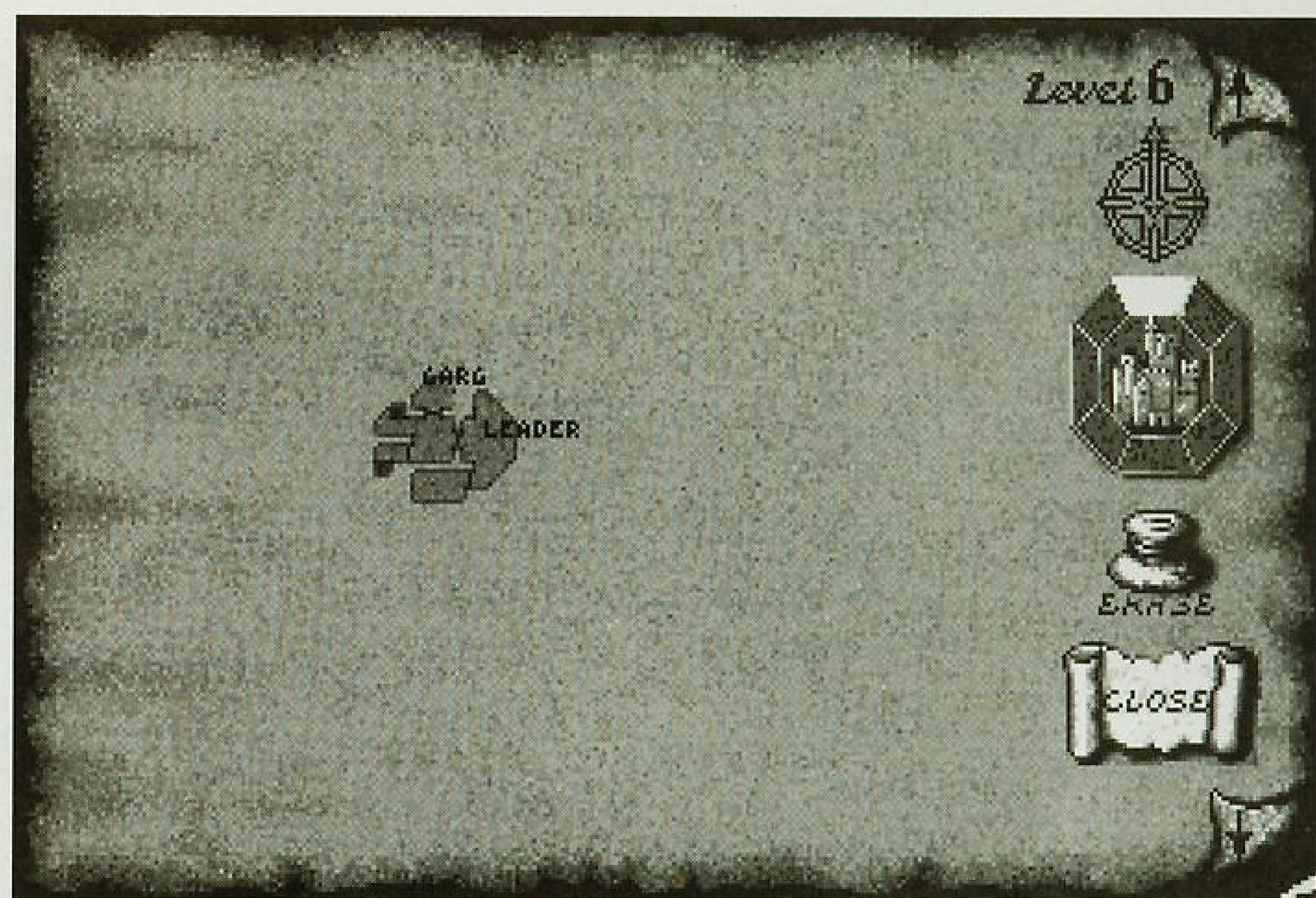
ganz normalen Create-Food-Spruchs. Weiterhin können wir uns nun freimütig beim Gold und den Ausrüstungsgegenständen der Goblins bedienen.

Rückweg naja:

Wenn wir vom Blackrock-Gem aus dem Pfad nach Süden folgen und uns links halten, finden wir eine Wendeltreppe, die direkt in den zweiten Level des Schlosses führt. Jetzt können wir die Fallgitter öffnen und gelangen über die Leiter direkt zum Schloßeingang. Dort stürmt uns Miranda entgegen. Wie wir hören verhält sich das Personal des Schlosses etwas eigenwillig. Wenn wir Nanna fragen, hören wir Beschwerden über das Verhalten von Lord British. Wir sollten Nanna auf jeden Fall sofort versprechen, daß wir mit ihm reden. Wenn wir ihn über den Streik informieren, muß er nachdenken und fällt dann für den ganzen Rest des Spiels aus. Die beste Möglichkeit scheint zu sein, überhaupt nicht auf die Schwierigkeiten mit dem Personal einzugehen. Auf keinen Fall sollten wir aber zulassen, daß das Personal streikt, denn dies hat letztlich die Auswirkung, daß Nystul sich geschwächt fühlt und wir seinen Rat nicht mehr in Anspruch nehmen können. Haben wir uns für eine angemessene Vorgehensweise entschieden, können wir Nystul den Blackrock-Kristall zeigen, der ihn mit seiner Magie präpariert, so daß wir ihn als Schlüssel für die Facetten des größeren Edelsteins in Level 5 verwenden können. Wir sollten auch mit Nelson reden, der uns weitere Theorien und Informationen geben kann.

An dieser Stelle habe ich gute Erfahrungen gemacht, meine Spezialwaffe zu trainieren. Schwert sollte unser Held am besten nicht bei Syria trainieren, da man bei ihr manchmal nur einen Punkt dazugewinnt. Wir finden in der nächsten Welt einen Schwertkämpfer, der ein wenig kompetenter zu sein scheint.

Wenn wir das Gem benutzen, öffnet sich die Facette des Pechsteins, die zum Gefängnisturm führte. Jetzt besteht die Möglich-



Prison Tower - Level 6

keit, entweder in die Facette links daneben oder in die übernächste Facette zu gehen. Erstere führt uns nach Killorn Keep, letztere in die Ice Caverns. Ich meine, daß es ein wenig effektiver ist, im Uhrzeigersinn die Realitätsebenen abzugrasen, da die Schwierigkeitsgrade der Gegner dementsprechend zunehmen. Ich gehe in der weiteren Lösung nach dieser Reihenfolge vor.

KILLORN KEEP

Level 1:

Hier reden wir zunächst mit dem Wachsoldaten, der uns als erstes

entgegenkommt. Er gibt uns den Tip, zu Mystell zu gehen, beschreibt den Weg zu ihrem Büro und warnt uns, daß wir das Gesetz des Guardian kennen sollten, wenn wir zu ihr gehen. Aus diesem Grund sollten wir erst andere Bereiche des Schlosses erkunden. Als erstes begeben wir uns in die Kneipe im Nordosten und sprechen Kintara an. Die erzählt uns wo sie herkommt und wo sie hinget, was wir hinterher Mystell auf-tischen. Die von ihr angebotenen angeblichen Drachenhaut-Stiefel sind jedoch reiner Betrug! Lobar ist unser Mann, um Näheres über die "Tugenden" des Guardian zu

SÖHNKE STORBECK

VIDEOGAMES

Eppendorfer Landstr. 120, 2000 Hamburg 20

VERSAHND

KEINE
Versand-
kosten

24 Std.
Bestell-
service
Anrufbeantworter

MEGA DRIVE®			
Talespin	99,-	Lethal Weapon	US 139,-
Chakan, Forever Man	109,-	Power Moves	US 139,-
Streets Of Rage 2	99,-	Tiny Toon's	US 139,-
Turtles	109,-	Firepower 2000	US 139,-
M. Ali Boxing	109,-	Star Fox	US 149,-
Rolo To Rescue	99,-	Best Of The Best	US 139,-
Ecco The Dolphin	119,-	Warp Speed	US 139,-
Sunset Riders	a.A.	Super Goal	US 139,-
Grand Slam Tennis	109,-	Super Star Wars	US 139,-
Road Rash 2	109,-	Batmans Return	US a.A.
Predator	99,-	J. Connors Tennis	US 139,-
GAME BOY™			
Megaman 3	69,-	Death Valley Rally	US 139,-
Bonk's Adventure	69,-	Skulljagger	US 129,-
Best of the Best	69,-	Tom & Jerry	US a.A.
Empire Strikes Back	79,-	Aerobiz	US 149,-
Mr. Do	69,-	California Games	US 139,-
		Terminator 2	US 139,-
		H. Humongous Adventure	US 139,-

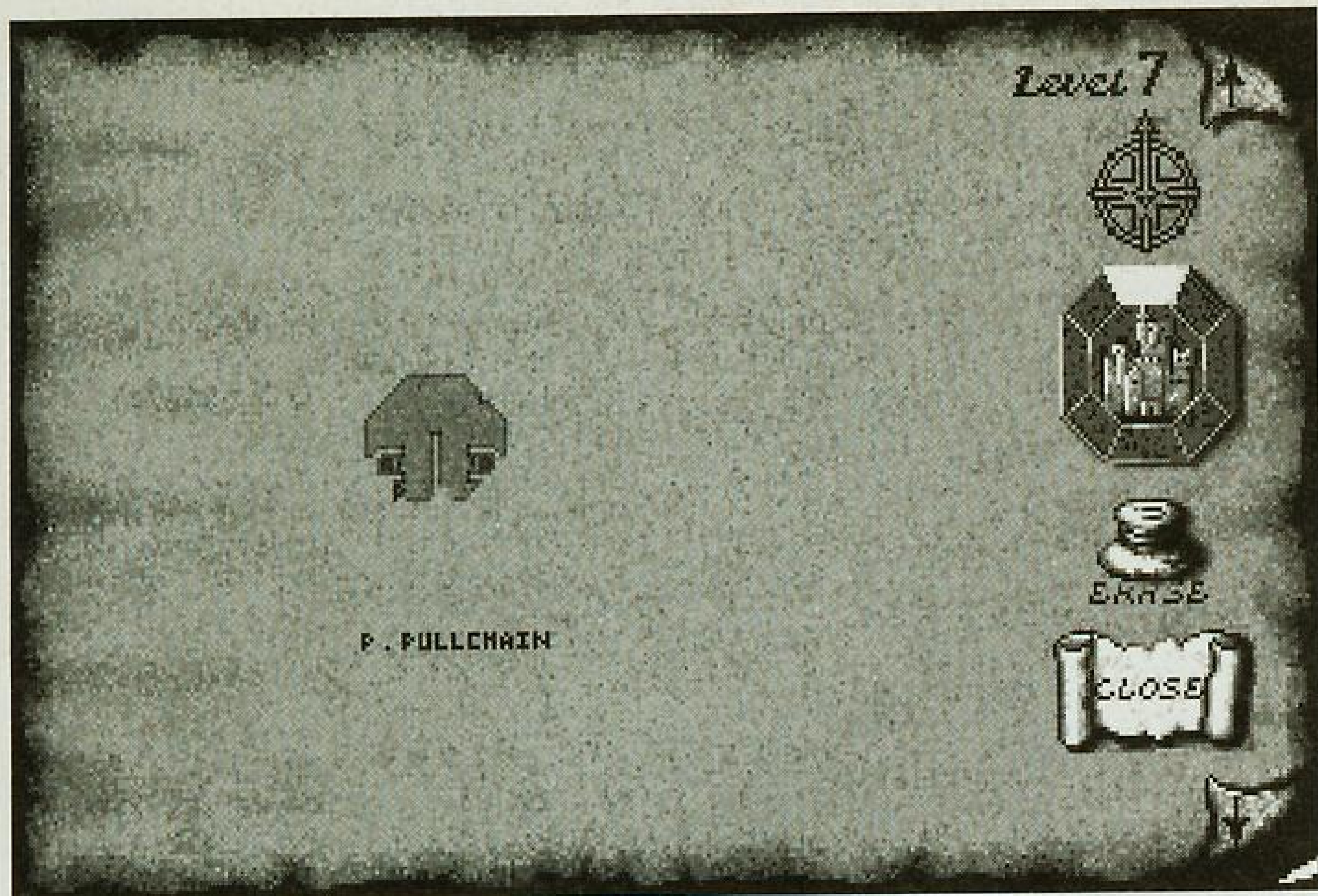
weitere Titel auf Anfrage

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Nintendo Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Die Anleitung der Spiele sind in englisch, deutsch oder japanisch abgefaßt. (US, D oder jap.) Beachten Sie bitte, daß es sich zum Teil um Vorankündigungen handelt! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

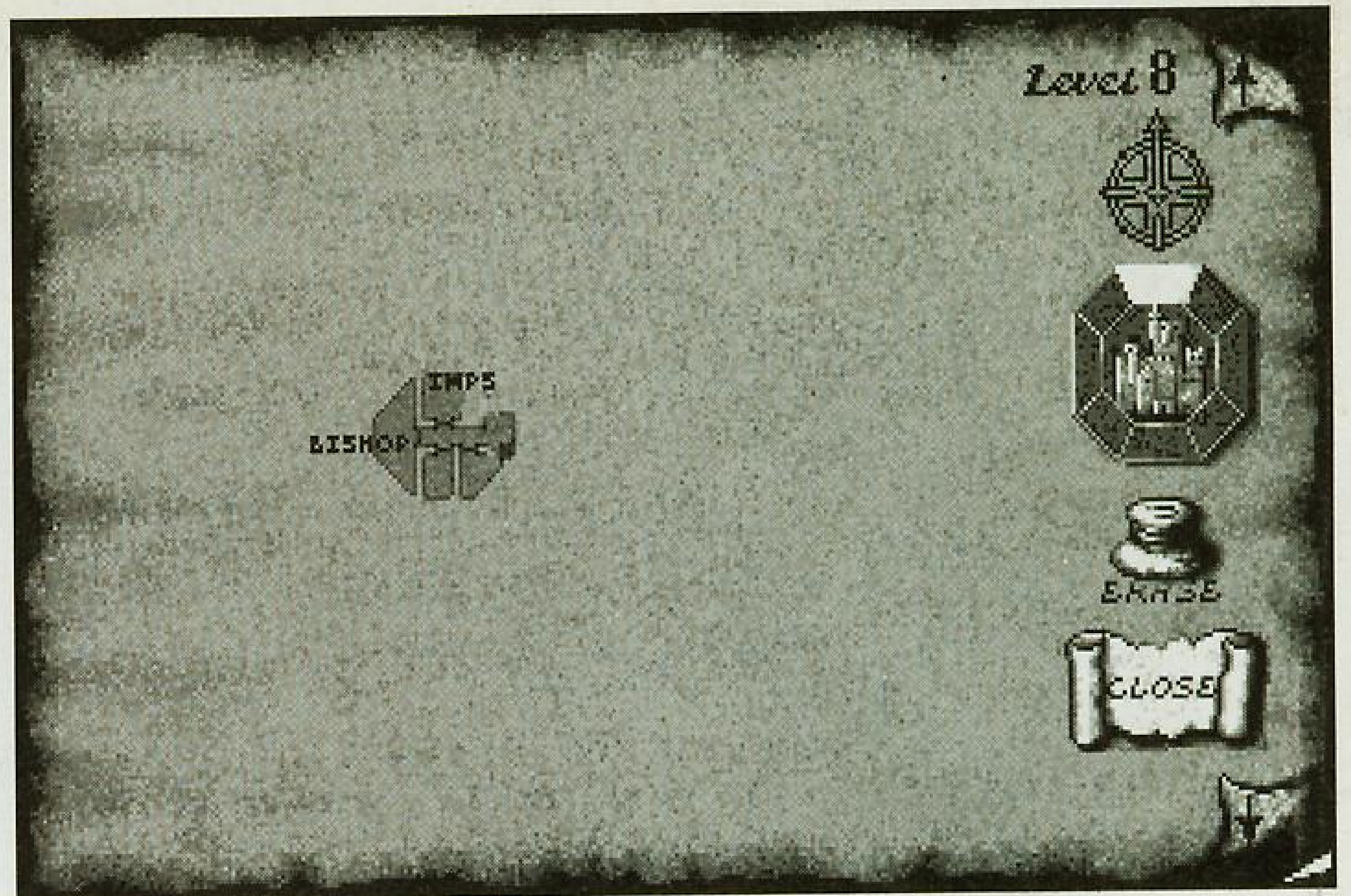
Lieferung per Post u. Nachnahme. KEINE Porto und Versandkosten!
24 Std. Bestellservice (zeitweise Anrufbeantworter)

Tel./Fax 040-4602396 + 0172-4002601

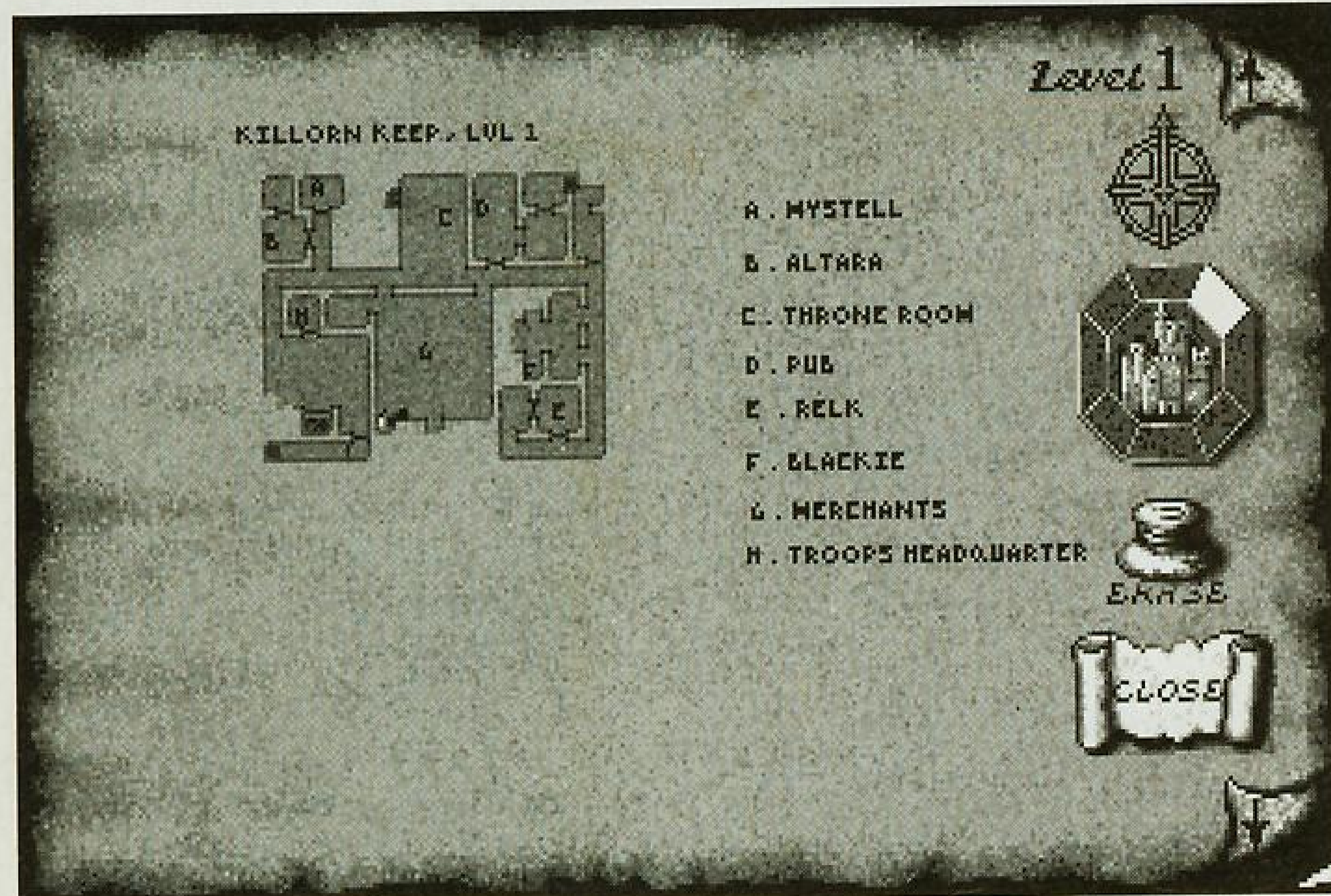
IMPORTE-NEUHEITEN



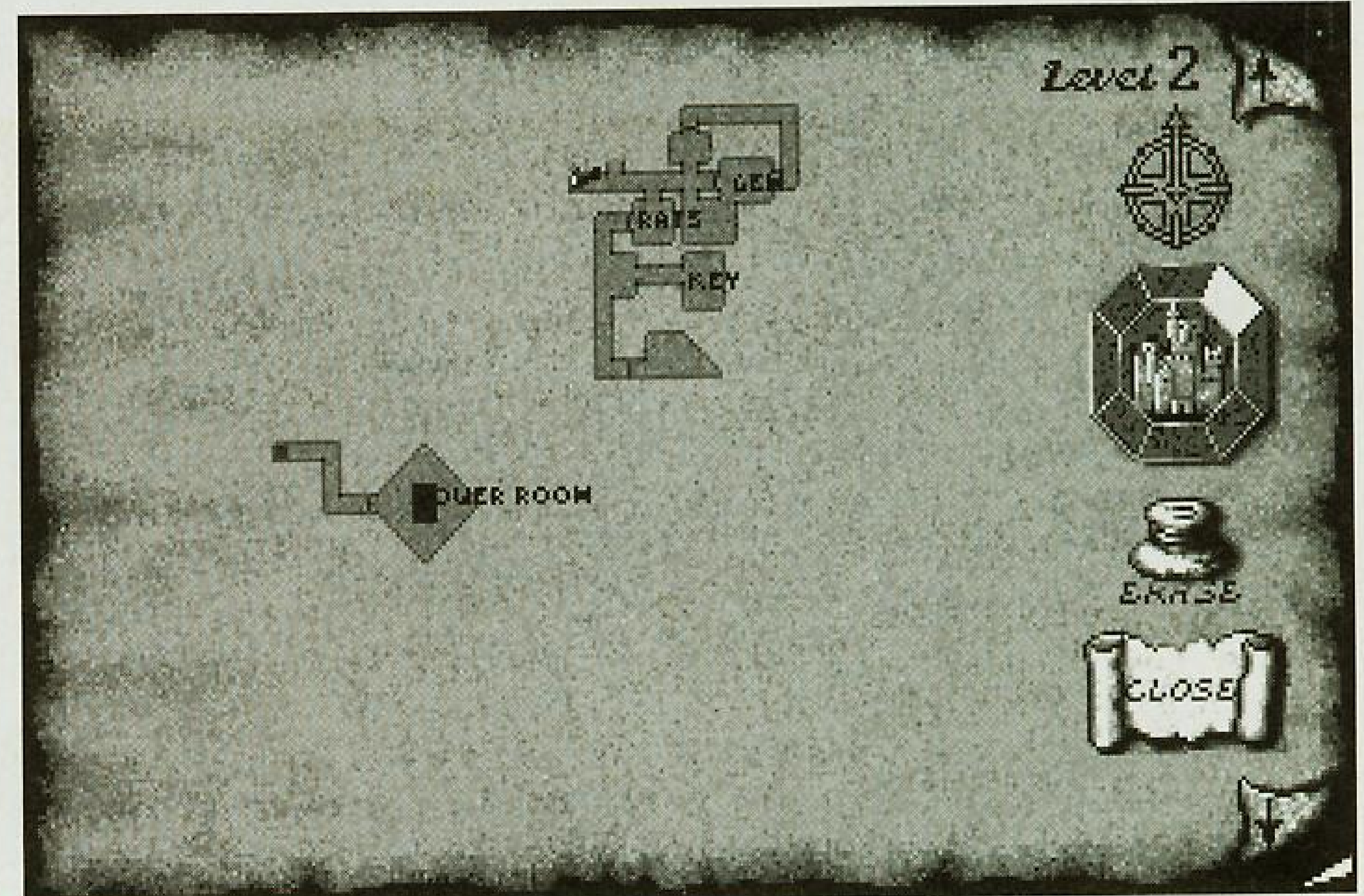
Prison Tower - Level 7



Prison Tower - Level 8



Killorn Keep - Level 1



Killorn Keep - Level 2

erfahren. Außerdem vertraut er uns nach ein paar Humpen Bier an, daß ihm dieser auf den Sender geht und bietet sich noch an, uns seine Fähigkeit im Schwertkampf zur Verfügung zu stellen. Weiterhin unterhalten wir uns mit Ogrü, der uns die Geschichte über den Verlust des Killorn-Blue Banners erzählt. Weitere Informationen darüber bekommen wir von Lord Thibris (man stelle die Buchstaben des Namens ein wenig um...), der

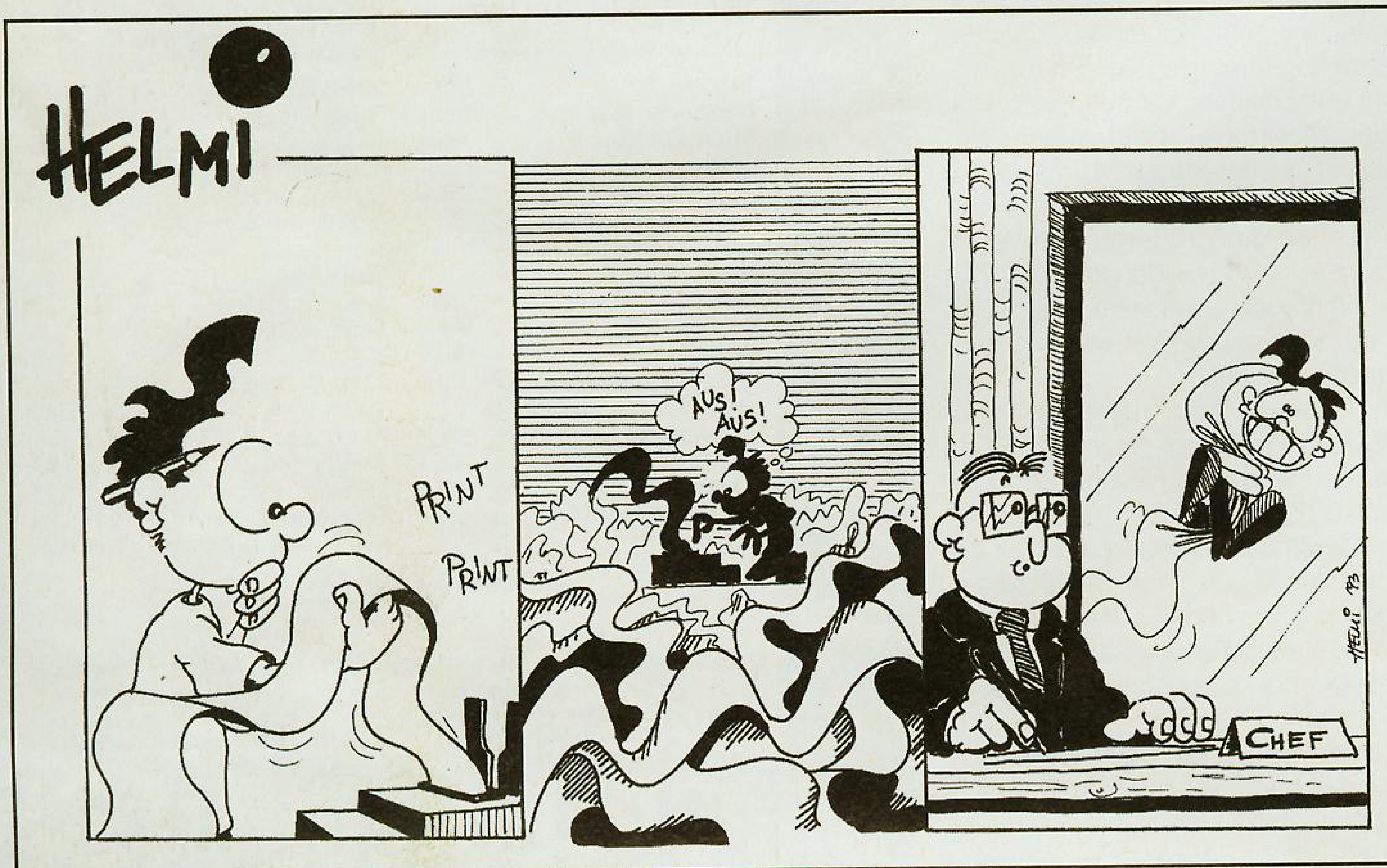
uns von einem gewissen Pracor Loth erzählt. Nun gehen wir aber zu Mystells Büro. Diese fragt uns erstmal aus, glücklicherweise haben wir uns die Informationen schon beschafft. Auf ihren Auftrag, Altara zu beschatten, sollten wir nur zum Schein eingehen, diese ist nämlich genau jene "Sorcerous Lady" von der Bishop gesprochen hat. Als solche gibt sie uns die Information, daß im Schloß British im vierten Level hinter einer Feuer-

wand im Süden des Sees ein Imp, der "Listener", versteckt ist, der für den Guardian spioniert. Wir erhalten von ihr einen Spezialdolch, mit dem wir den Listener töten können. Nebenbei können wir uns Altaras Laterne, ein paar Potions und einen Zauberstab klauen, worüber sie sich zwar aufregt (sie sollte nicht angreifen!), aber wir haben jetzt eine vernünftige Lichtquelle und können Kerzen und Fackeln wegwerfen. In den Ställen im

Südosten finden wir die Trilkhun Blackie, welche uns bittet, Informationen über die Vergangenheit ihrer Rasse zu beschaffen. Mit sämtlichen Wachen können wir handeln, lohnender ist es aber, sich mit den Händlern in der Mitte der Empfangshalle zu befassen. Bishay muß man seine Griesgrämigkeit nachsehen, der lohnendste Händler ist jedoch Merzan, der uns gegen gutes Geld die Sprüche "Rune of Stasis" (In, Tym, Jux) und "Repel Undead" (An, Kal, Korp) verrät und außerdem unsere Gegenstände identifiziert, Zauberstäbe auflädt und nützliche Tränke verkauft. In der Nähe des Hinterzimmers der Kneipe ist die Treppe zum zweiten Level.

Level 2:

Richtung Süden finden wir ein paar Ratten, ein paar mehr oder weniger nützliche Gegenstände und einen Schlüssel, den wir später (gegen Ende des Spiels) noch gebrauchen können, er ist nämlich von einer ätzenden Flüssigkeit angegriffen worden. Im Osten finden wir ein Gatter und nördlich davon ein Zimmer mit einer Geheimtür. Dem Abgang folgend, finden wir ein schwarzes Stück Boden mit ein paar Kerzen. Ahnungslos tapen wir in eine (recht hübsch gestaltete) tödliche Falle. Diese entschärfen wir, indem wir die Kerzen entfernen. Nun überzeugen wir die beiden



Headless im folgenden Raum davon, daß unsere Anwesenheit hier gerechtfertigt ist, werfen danach ihre Knochen in die Ecke und sammeln etwas Gold, den "Blackrock-Gem" und noch ein magisches Langschwert (Major Accuracy) ein.

Nun können wir wieder nach Britannia zurück, schwimmen in Level 4 nach Süden und steigen auf die Balkone am Wehr. Wir nehmen den Dolch von Altara in die Hand und finden unseren Weg durch die Feuerwände. Den "Listener" erfolgreich entschärft, begeben wir uns auf den Weg nach oben, um wie vorher unseren Kristall behandeln zu lassen. Dort wird uns von dem Mord an Lady Tory berichtet. In ihrem Zimmer finden wir einen Kal-Stein (was ein Indiz dafür ist, daß möglicherweise eine Beschwörung stattgefunden hat), den wir unserem Runenbeutel einverleiben können. Ansonsten finden wir wenig Hilfreiches zu diesem Mord und können nur hoffen, daß es der letzte bleibt. Mit dem Stein begeben wir uns wieder nach unten, um die Ice Caverns zu erforschen.

ICE CAVERNS

Level 1:

Wir gehen entlang der rechten Wand in Richtung Südwesten und begrüßen ein paar Skelette. Hierbei handelt es sich offenbar um eine Reiseexpedition, deren Karten uns Aufschluß über den Standort der Treppe (im Südwesten des Stockwerks) geben. Weiterhin finden wir eine Wis-Rune, eine Ölflasche und einen Rockhammer (letzterer wird in späteren Welten wichtig).

Obwohl es in diesem Level noch einiges mehr gibt, führt der Weg dahin über das zweite Stockwerk.

Level 2:

Unten angelangt finden wir zur Rechten die Höhle eines gewissen Mokpo. Der teilt uns total versponnene Ansichten über die Welt mit und schildert Visionen. Diese sollten wir (obwohl sie total lachhaft sind, natürlich nur zur Belustigung unserer Freunde) aufschreiben. Von einem Szepter ist da die Rede, von einem goldenen Labyrinth und Feuer. Im Süden an der westlichen Flußküste finden wir den Blackrock-Gem. Wir schwimmen (oder gehen per Waterwalk) nun nach Norden zur Treppe. Währenddessen machen wir uns ein wenig Gedanken über Fortbewegung auf Eis und Wasser:

Wenn man sich zu schnell auf dem Eis bewegt, wird man wie eine Billardkugel zwischen den Wänden hin- und herschliddern. Das kann man manchmal abstellen, indem man auf "J" drückt und hochhüpft. Vermeiden kann man das aber

indem man sich im Einzelschrittmodus (Shift) auf die Eisfläche zu bewegt. Man hat sie erreicht, wenn die Einzelschritte sehr klein werden, dann kann man wieder (halbwegs) normal weiterlaufen. Auf diese Weise gelangen wir nach Norden und finden eine Rampe zum ersten Level. Wir begegnen dort Sentinel 868, einem Eis-Golem, dem wir seinen Schlüssel abnehmen (der Griff hat Einbuchtungen, damit man ihn besser anfassen kann).

Dam Control:

Wenn wir uns den Zettel ansehen, der dem Skelett eines der Ingenieure beiliegt, bekommen wir einigen Anlaß zum Experimentieren. Hier eine vervollständigte Übersetzung:

Instrumente der Schleusensteuerung:

Manipulation verändert das Labyrinth in zwei Schritten: Um an den Schlüssel zu gelangen, stelle sicher, daß Schaltehebel, Schalter, Knopf und Kette allesamt oben stehen. Zur Tür kommt man, indem der Schaltehebel und Schalter heruntergestellt und der Knopf gedrückt wird. Durch das Kraftfeld gehen, um zum Labyrinth zu kommen. Zerstöre diese Nachricht nach dem Lesen, sonst hängen wir beide.

Der Knopf ist oben, wenn er heller aussieht. Ansonsten sollte man das Labyrinth mit der Rechten-Hand-Regel abgrasen, man wird dann sicherlich den Schlüssel und die Tür finden.

Der Schlüssel trägt die Inschrift A.S.G. Am Hauptkontrollhebel angelangt, bewegen wir ihn und bemerken zunächst nichts. Wenn wir die Treppe wieder runtergehen, sehen wir, daß jetzt ein riesiger Fluß direkt vor der Treppe verläuft. Zunächst bleiben wir aber noch etwas in Level 1. Wenn wir uns von den vier Schaltern aus nördlich ins Wasser fallen lassen und westlich an der Steinsäule vorbeizuschwimmen versuchen, finden wir einen Wasserweg zu der Wohnung eines Geistes, bei dem wir die Lor und Ort Rune und etwas Gold finden. Wir können uns jetzt genau-sogut den Fluß heruntertreiben lassen. Wir finden gegenüber der Treppe, die uns zum Sentinel führte etwas nördlich am westlichen Flußufer nun den Zugang zur legendären Stadt Anundunos. Dort begegnen wir dem Geist Beatrice, der uns über die Vergangenheit ihrer Welt aufklärt. Wenn wir die stabilen ("sturdy") Türen einschlagen, finden wir Pflanzen des legendären "Dream Spice", das wir mitnehmen und aufbewahren sollten.

	Button	Chain	Lever	Switch
Anfang	Dunkel (Down)	Up	Up	Down
Key	Up (Hell)	Up	Up	Up
Door	Down	Up	Down	Down

Groovers Paradise

Postfach 410 · 3104 Unterlüß
Fax 05827-7724

Versand per Nachnahme + Kosten (9,00 DM)
Vorkasse (Scheck) + 6,00 DM



Software zu Hammerpreisen!!!

IBM PC 3,5"

4D SPORTS BOXING

18,95

AFRICANTRAIL SIMULATOR 13,95

ARACHNOPHOBIA 12,95

ARCHIPELAGOS 11,90

BACK TO THE FUTURE 3 15,90

BARBARIAN 2, 5,25" 11,95

BASEBALL R.B.I.TWO 15,95

BASKET MASTER 13,95

BATTLE TECH 2 18,95

MAVIS BEACON TEACHES TYPING 13,95

BLUES BROTHERS 14,95

BUSH BUCK 17,95

CAPTIVE 18,95

CASINOS OF THE WORLD 9,95

CENTREFOLD SQUARES 16,95

CHESSMASTER 2100 21,95

CISCO HEAT 15,90

COMMAND H.Q. 29,95

CONFLICT IN EUROPE 15,90

CRAZY CARS 2 12,95

CRISIS IN THE KREMLIN 29,95

DELUXE STRIP POKER 10,95

DEMONIAK, 5,25" 13,95

DICK TRACY 14,95

DOUBLE HIT PACK 1 21,95

DOUBLE HIT PACK 2 21,95

DOUBLE HIT PACK 3 21,95

DAILY DOUBLE HORSERACING 10,95

ELITE PLUS 29,95

ENGLAND FOOTBALL 19,90

ESPIONAGE 9,95

EUROPEAN SUPERLEAGUE 15,95

FANTASY PAK 13,95

FIRE & FORGET 2 12,95

FOOLS ERRAND 13,95

FOOTBALL MASTER 13,95

FREDDY HARDEST 13,95

GAME OVER 2 13,95

GAZZA II 15,95

GFL BASEBALL 11,50

GFL FOOTBALL 9,95

GHENGHIS KHAN 15,95

GOLF DOCTOR 13,95

HAMMER BOY, VGA 13,95

HOME ALONE (KEVIN) 24,95

HOYLE BOOK OF GAMES 3 21,95

HUNT FOR RED OCTOBER 10,95

HUNT FOR RED OCTOBER 2 15,90

HYPERSPEED 29,95

KILLING CLOUD 15,90

KINGS QUEST IV, EGA 33,95

KUNG-FU WARRIOR 15,95

THE LEGEND OF ROBIN HOOD 33,95

LONE WOLF 10,95

FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED. 15,95

MANCHESTER UNITED, 5,25 15,95

MAYA, VGA 13,95

MAZE ADVENTURES 5,95

MEGA PHOENIX, VGA

13,95

MEGATRAVELLER 2, 5,25" 21,95

MIGHTY BOMB JACK, 5,25" 12,95

MINDBENDER 13,95

MINI OFFICE PERSONAL 33,95

MIXED UP FAIRYTALE, EGA 27,95

MIXED UP FAIRYTALE, VGA 36,95

MOTO GRANDPRIX 11,95

MOUNTAIN BIKE RACER 13,95

JACK NICKLAUS GOLF+1 COURSE 29,95

OBITUS 21,95

OILS WELL 18,95

PAPERBOY II 12,95

POKER 11,90

POWER PACK 21,95

PREHISTORIK, 5,25" 12,95

PRO LEAGUE BASEBALL 9,99

PRO-TENNIS SIMULATOR 13,95

RACE DRIVIN' 18,95

RIDERS OF ROHAN, 5,25" 14,95

SARGON V (SCHACH) 21,95

SHANGHAI II 21,95

SILENT SERVICE, 5,25" 17,95

SINBAD 15,90

SLEEPING GODS LIE 15,95

SPACE HARRIER 13,95

SPACE QUEST 4, EGA 31,95

SPOT 8,95

SPY VS SPY 3 9,95

STELLAR 7 31,95

STRIKE FORCE HARRIER 13,95

SUPER TETRIS 29,95

TAKING OF BEVERLY HILL 18,95

TEAM YANKEE, 5,25" 26,95

TEST DRIVE 2 24,95

THUNDERBLADE 13,95

TIME QUEST 34,95

TOOBIN' 10,95

TV SPORTS BASEBALL 33,95

TV SPORTS BOXING, 5,25" 14,95

ULTIMA V, 5,25" 14,95

UMS 2, 5,25" 26,95

WILD STREETS 9,95

WINDSURF WILLY 13,95

B.S.S. JANE SEYMOUR 13,95

BACK TO THE FUTURE 2 12,95

BASEBALL R.B.I.TWO 15,95

BIG RUN 13,95

BLOODWYCH 15,90

BLUE BOY 12,95

BLUES BROTHERS 14,95

BOSTON BOMBER CLUB 13,95

BRIDES OF DRACULA 13,95

BUSH BUCK 17,95

CAPTAIN FIZZ 9,95

CAPTAIN PLANET 15,90

CAPTIVE 17,95

CAP'N CARNAGE 9,95

CHALLENGE GOLF 14,95

CHAMBERS OF SHOALIN 15,90

INT. CHAMPIONSHIP ATHLETICS 11,50

CHRONICLES OF OMEGA 9,95

CHUCKIE EGG 22,95

CHUCKIE EGG II 22,95

CLASSIC 4 14,95

CLOUD KINGDOMS 10,95

COMBO RACER 10,95

CONFLICT IN EUROPE 11,50

CONQUEST OF LONGBOW 33,95

CONTINENTAL CIRCUS 10,95

COUNT DUCKULA 2 17,95

CROSSBOW 15,90

CYBER-COP 9,95

CYBERBLAST 8,95

KENNY DALGLISH SOCCER MANAGE 7,95

DAYS OF THUNDER 15,90

DEADLINE 10,95

DEATH BRINGER 15,90

DEFENDER 2 14,95

DELUXE STRIP POKER 16,95

DEMOLITION 7,95

DEMONIAK 13,95

DENARIS 9,95

DEUTEROS 15,95

DOJO DAN 17,95

DOUBLE DOUBLE BILL 13,95

DOUBLE HIT PACK 1 21,95

DOUBLE HIT PACK 2 21,95

DOUBLE HIT PACK 3 21,95

DOUBLE HIT PACK 4 21,95

DRAGON SPIRIT 8,95

DREAM TEAM 39,95

DUGGER 13,90

EDD THE DUCK 9,95

ENCHANTER 10,95

ENGLAND FOOTBALL 15,90

EUROPEAN SUPER LEAGUE 15,90

THE EXECUTIONER 15,90

F I TORNADO 8,95

FALLEN ANGEL 11,90

FIRE & FORGET 2 12,95

FLINTSTONES 11,50

FLIP IT MAGNOSE 10,95

FRANKENSTEIN 13,95

FUTURE CLASSICS 15,95

G-LOC 17,95

GERM CRAZY 13,90

GODFATHER 17,95

GRAEME SOUNESS SOCCER 13,95

GRANDSTAND

13,95

GRAVITY 19,95

GRID START 14,90

HAMMER BOY 9,99

HOME ALONE (KEVIN) 13,95

HORROR ZOMBIES 24,95

HUNT FOR RED OCTOBER 15,90

HUNT FOR RED OCTOBER 2 13,95

HUNTER 15,90

HYPERFORCE/ARTIFICAL D 13,95

INSECTS IN SPACE 9,95

INT. NINJA RABBITS 13,90

INTERPHASE 11,95

JAWS 13,90

JET SET WILLY 9,95

JUNGLE JIM 18,95

THE KEYS OF MARAMON 9,95

KICK OFF + EXTRA TIME 10,95

KID GLOVES 10,95

KIDS PACK 10,95

KILLING CLOUD 19,95

KING'S QUEST IV 15,90

KNIGHT FORCE 34,95

LANCASTER 9,95

LAST BATTLE 12,95

LAST NINJA 3 15,90

LEGEND OF THE LOST I 24,95

LETHAL WEAPON 11,50

LIGHT CORRIDOR 39,95

LINE OF FIRE 11,90

LIVING JIGSAWS 11,95

LOMBARD RAC RALLY 8,95

MAGIC FLY 17,95

MAGNETIC SCROLLS 9,95

FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED. 17,95

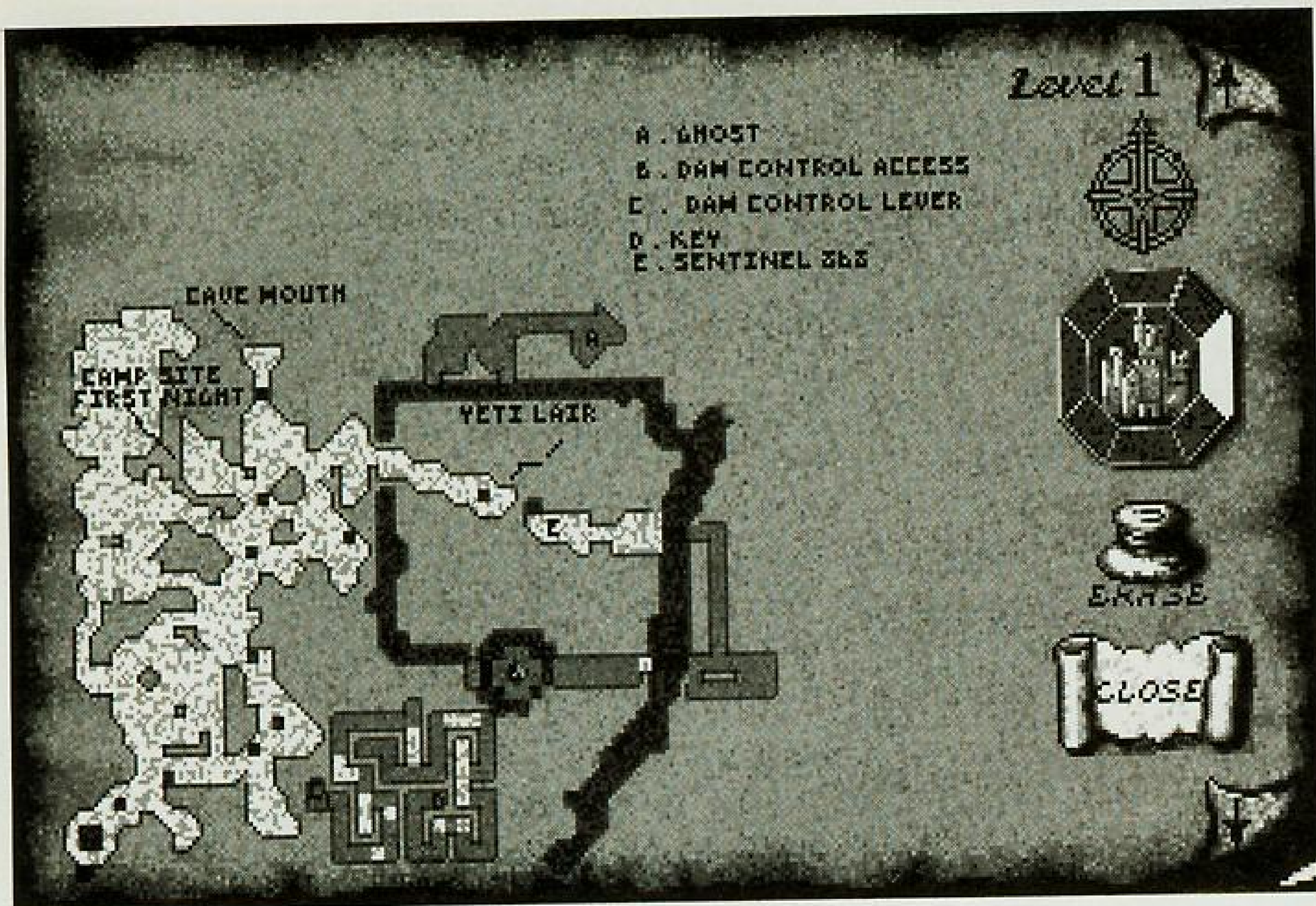
MANIC MINER 15,95

MATRIX MARAUDERS 18,95

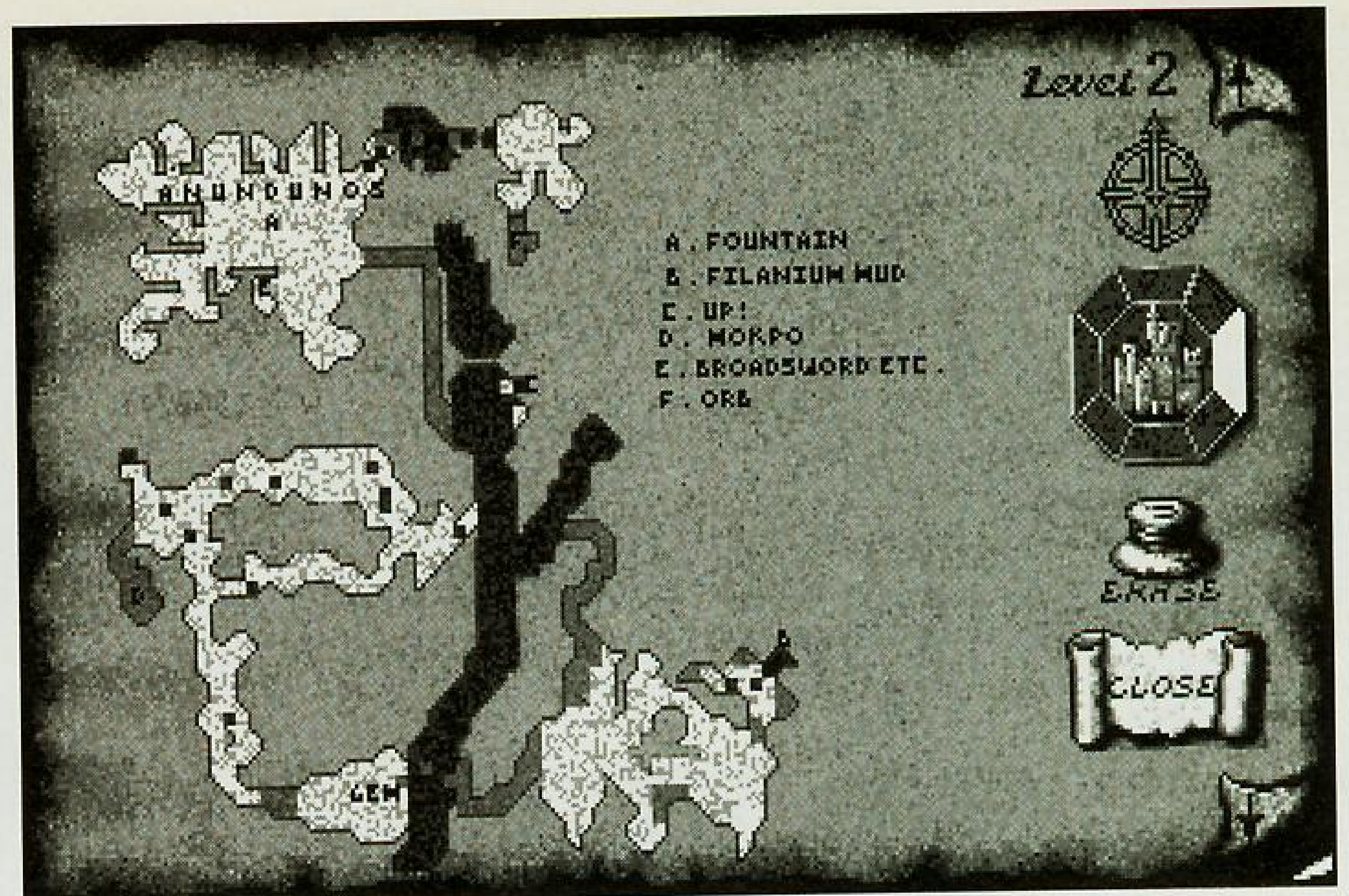
MAX PACK 9,95

MEGA PHOENIX 23,95

MAYA 13,95



Ice Cavern - Level 1



Ice Cavern - Level 2

Auch "Plate Mail" und "Plate Boots" finden wir dort. über die Brücke hinüber, finden wir in einem Raum die Runen In, Quas und Mani, einen "Tower Shield", leider verflucht, sowie einen Zauberstab. Außerdem bekommen wir hier die Information über die Zauber "Locate" (Bet, Wis, Ex) und "Speed" (Rel, Tym, Por). Die massiven Türen kriegen wir erst auf, wenn wir den Zauber "Open" benutzen können.

ZURÜCK NACH BRITANNIA:

Jetzt können wir uns daran wagen, die Gazer im Nordosten des dritten Levels von Britannia zu besuchen. Bei diesen finden wir eine verfluchte Krone, einen Ex-Runenstein (jetzt können wir "Open" zaubern), eine Laterne und eine Flasche mit Basilisk Oil. Spätestens jetzt ist es übrigens angeraten, sich irgendwo ein Warenlager anzulegen, wo

man die Gegenstände ablegt, die man zwar nicht sofort braucht, die aber für die Lösung der Aufgabe wichtig sind. Dazu gehört das Basilisk-Öl, die Dream-Spice Pflanzen, der Felshammer und andere Dinge. Es bietet sich an, dieses Lager bei dem großen Blackrock im fünften Level des Schlosses anzulegen. Geld und Wertgegenstände sollte man besser bei Merzan ablegen, falls man dort häufig einkauft. An dieser Stelle war ich in der Erfahrung so weit, daß ich einige Sprüche höherer Stufen (z.B. Mending) prinzipiell zaubern konnte, diese aber häufig fehlschlügen. Aus diesem Grunde halte ich es jetzt für angeraten bei Nystul oder Altara "Casting" zu trainieren. Außerdem sollte man sein "Mana" erhöhen, um nicht so oft rasten zu müssen.

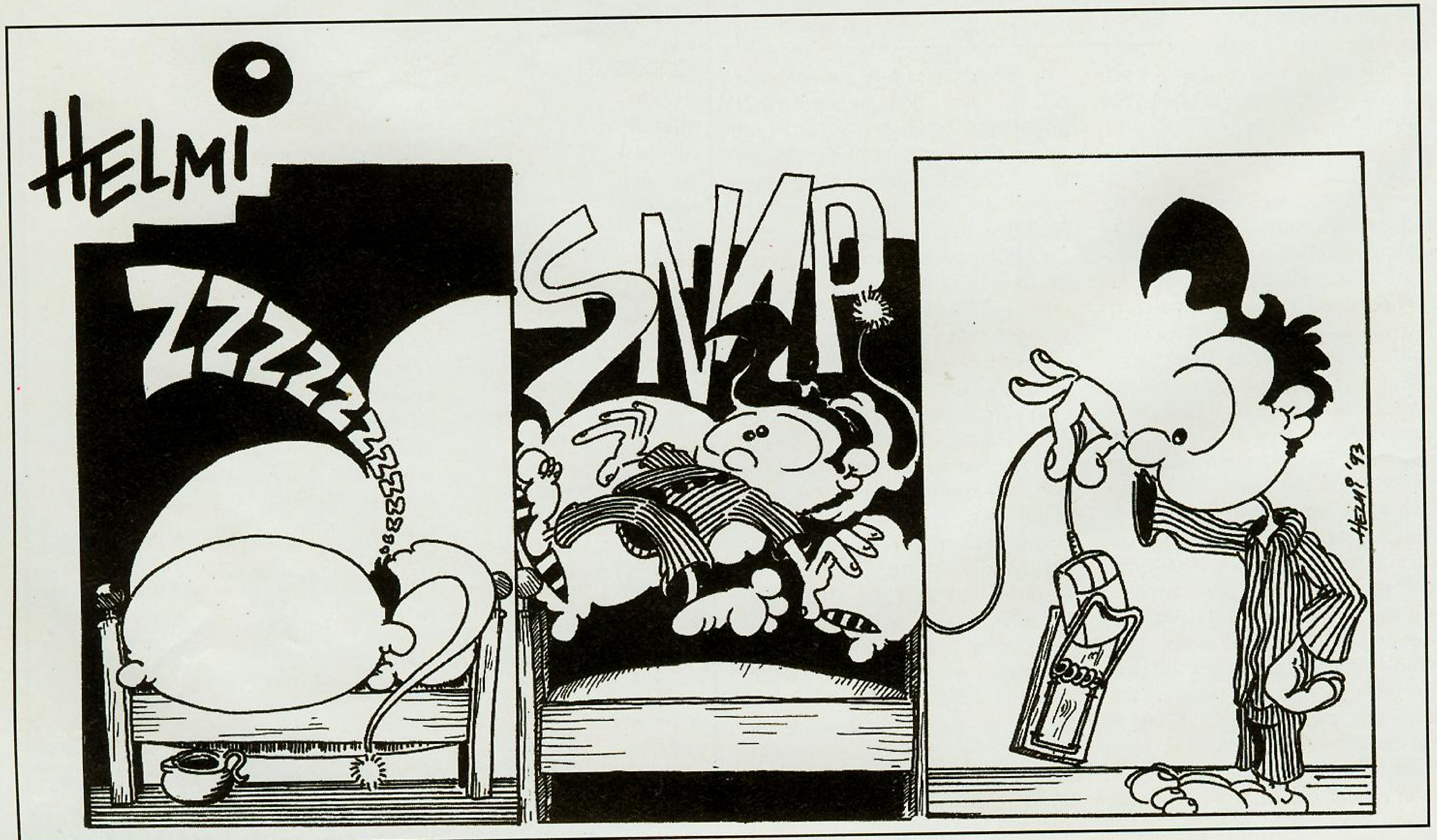
Wie vorher erwärmen wir den Blackrock-Gem und öffnen eine weitere Facette des Edelsteins. Falls wir den Listener getötet

haben, ist es jetzt sinnvoll, Altara noch einmal zu besuchen. Dort bekommen wir von ihr den Auftrag, Zutaten für einen Zauberstab zu sammeln. Die verlangte Eierschale finden wir im vierten Level, im Nordosten bei den Spinnen. Den Amethyst-Stab finden wir später...

Erst einmal bietet uns Altara noch die An-, Corp- und Quas-Runen an. Wie wäre es mit einem kleinen Angelurlaub, um unsere Sachen zu reparieren und herauszufinden, was die ganzen magischen Dinge tun? Bei der Gelegenheit können wir nochmal nach Anundunos gehen und mit "Open" ein paar Türen öffnen. Wenn wir linksherum gehen, lohnt sich aber nur die erste Tür im ersten Raum. Dort finden wir ein magisches Breitschwert (Poison Weapon) und ein "Tower Shield", das diesmal nicht verflucht ist. Wenn wir über den Fluß zum östlichen Teil herübergehen, finden wir in dem Raum, wo wir vorher das verfluchte Schild gefunden

haben, eine Geheimtür, die wir mit "Open" ebenfalls öffnen können. Dort erhalten wir eine Kristallkugel, die uns sowohl über die Vergangenheit als auch die Zukunft des Avatars informiert, sowie die Runen Grav, Uus, Rel, 30 Münzen und ein magisches Szepter (Mana Boost, viermal). Wenn wir jetzt unsere Ausrüstung sortiert und vervollkommen haben, können wir nocheinmal Garg besuchen, der im fünften Level des "Prison Tower" mittlerweile im Raum des Goblinführers residiert. Von ihm erhalten wir einen Brief von Bishop, der uns darüber informiert, daß wir einen Magier namens Zoranthus besuchen sollten.

**Fortsetzung
in der nächsten
Ausgabe**

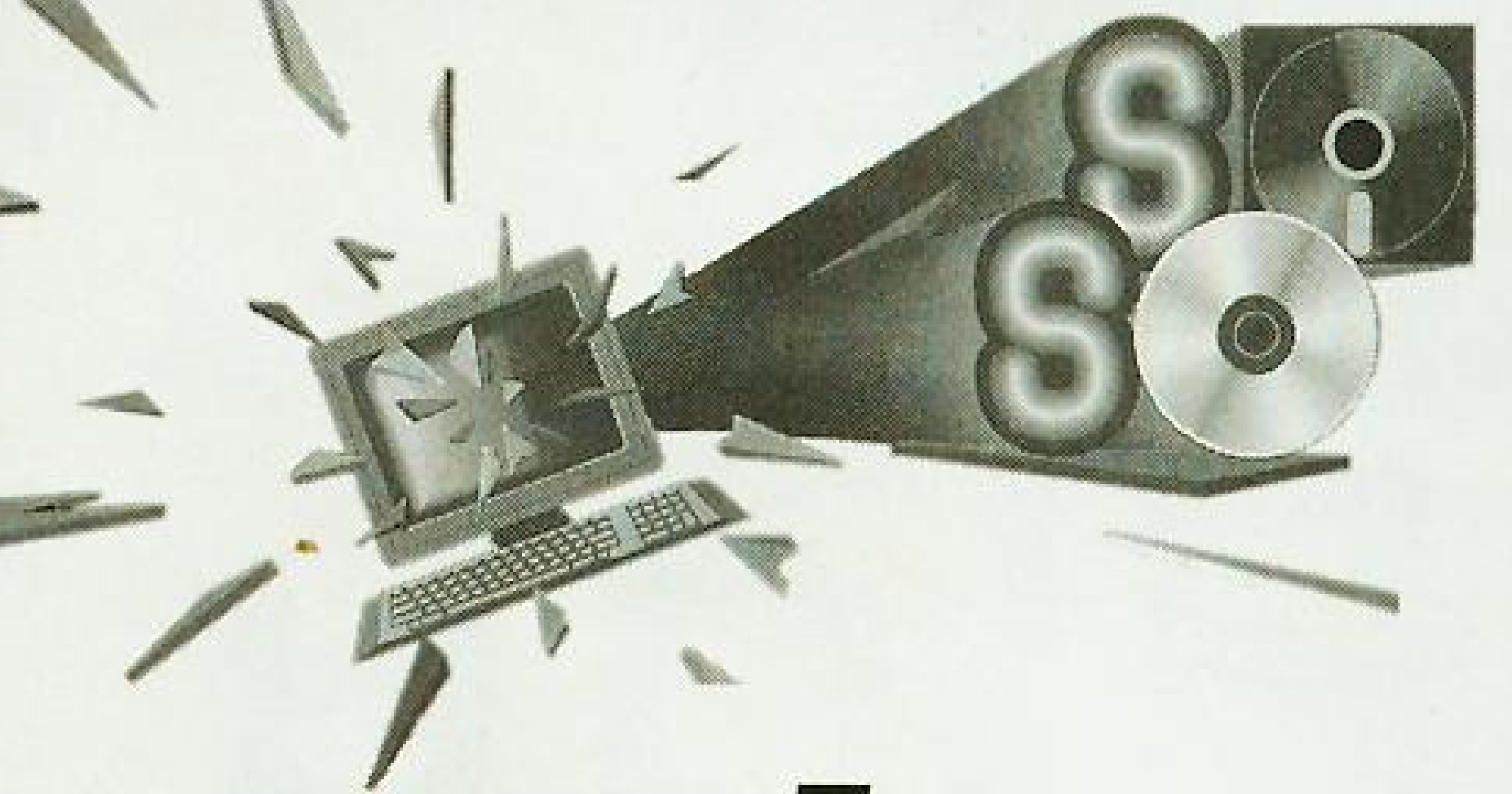


W-1000 Berlin 21
 Oldenburger Str. 44
 Ecke Waldenserstr.7
 Tel.: 030/3962821
W-1000 Berlin 45
 Osdorfer Str. 13
 Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
 Boxhagener Str. 23
 Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
 Rodenbergstr. 6
 Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
 Ringstr. 8
 Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
 Beethovenstr. 57
 Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
 Beim Schlump 21
 Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
 Sternstr.18
 Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
 Wakenitz Str.7
 Tel.: 0451/794345
W-2900 Oldenburg
 Edewecker Land Str. 47
 Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
 Braunschweiger Str. 104
 Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
 Eichelkamp 5
 Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
 Holwedestr. 10
 Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
 Ahornstr. 11
 Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
 Heimstättenweg 23
 Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
 David-Hilbert-Str. 2
 Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
 Lange Str. 81
 Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
 Gneisenaustr. 1
 Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
 Hamiorstr. 20
 Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
 Neusser Str. 210
 Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
 Ulrichstr. 2-4
 Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
 Kölner Str. 485
 Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
 Friedrich-Ebert-Str.93
 Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
 Essener Str. 6
 Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
 Mollke Str. 36
 Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
 Delle 47
 Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
 Dortmund Str. 31
 Tel.: 02361/491239
W-4400 Münster
 Ferdinand Str. 8
 Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
 Auf dem Thie 8
 Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
 Petersburger Wall 17
 Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
 Kavalierrstr.9
 Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
 Stockumer Str.420
 Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
 Herner Str. 383
 Tel.: 0234/531018

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

1. SENSATION DES MONATS!

Laserwave Supra 16 Soundkarte, 549,-- / *30,-- mtl.
 zwei der besten Soundkarten, Soundblaster 16-Bit und
 Microsoft-Soundsystem comp., auf einer Karte oder als
Kit mit Mitsuni CD-Rom LU 005 S, 948,-- / *34,-- mtl.
 Multi-Session-fähig, 16-Bit Controller, Foto-CD-tauglich



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:

***Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**

Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

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

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

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

SUPER-SONDERANGEBOTE nur solange der Vorrat reicht!

A1200 Festplatte intern, 85MB, 16ms	nur 555,-- / *29,-- mtl.
AdLib-compatible Soundkarte	nur 49,90
Mediaconcept 2.0 mit deutscher Kurzanleitung	nur 149,90
Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte, oder als	
Super D.J.Kit plus Boxen, Micro und Tonstudio-Samplesoftware	nur 179,90
AdLib Gold 1000 High-End Soundkarte	nur 399,00
10 HD Disketten 3,5" fertig formatiert, Hardbox	nur 17,90

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

W-5840 Schwerte
 Friedenstr. 2
 Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
 Schützenstr.2
 Tel.: 02351/86 02 81
W-6000 Frankfurt-Bockenheim
 Am Weingarten 11
 Tel.: auf Anfrage
W-6300 Gießen
 Bahnhofstr. 6
 Tel.: 0641/71967
W-6330 Weitzlar
 Altenbergstr.30
 Tel.: 06441/54520
W-6520 Worms
 Luisenstr. 10
 Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
 Mainzerstr.78
 Tel.: 0681/638629
W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
 Saarbrücker Str. 22
 Tel.: 06831/88159

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

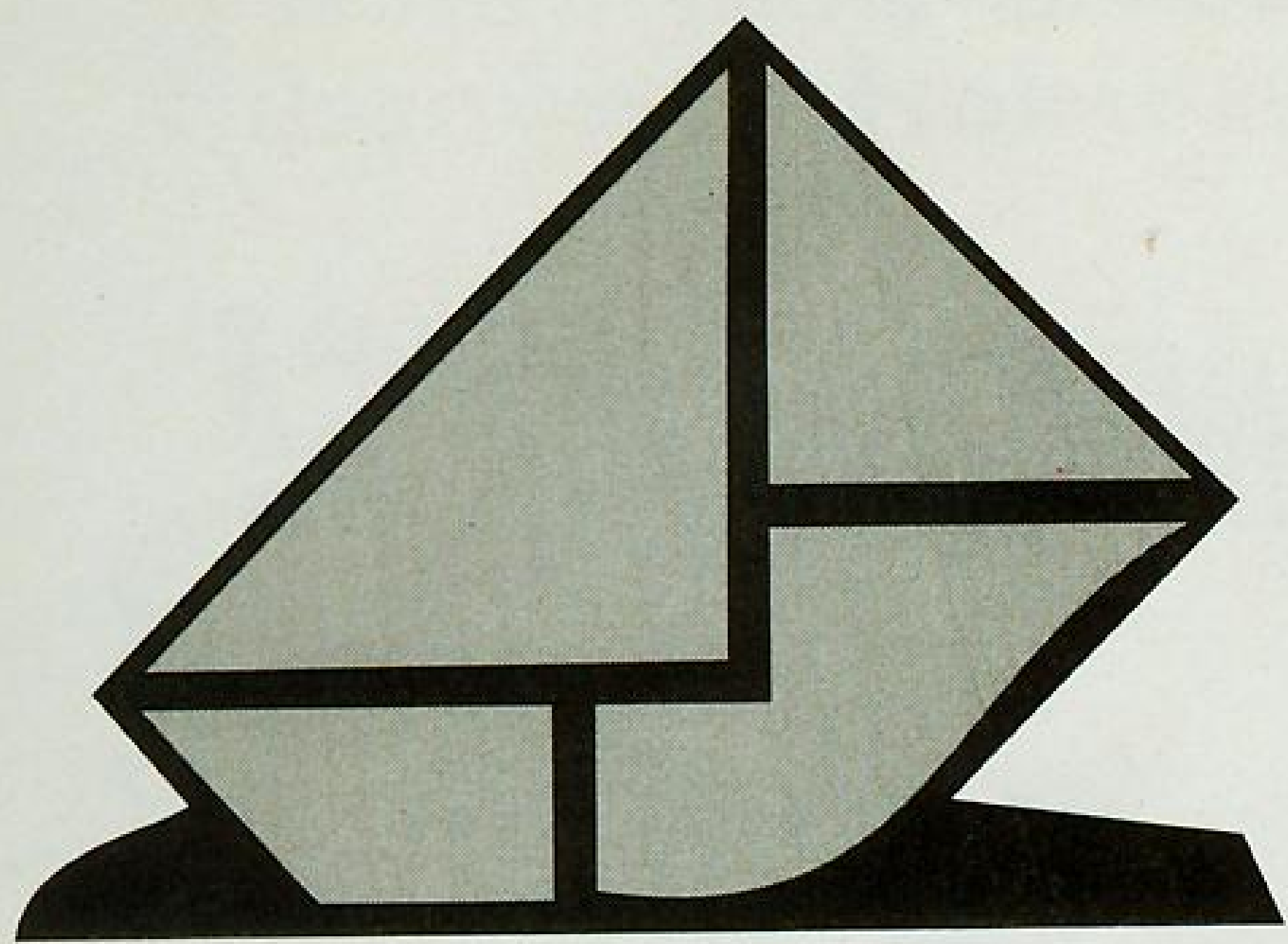
W-7000 Stuttgart 40
 Straßburger Str. 45
 Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
 Dreilindenstr. 17
 Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
 Lessingstr. 5
 Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
 Lehener Str. 24
 Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
 Kreuzstr. 104
 Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
 Reichenbachstr. 33
 Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
 Schloßberg 2/
 Im Bahnhof Possenhofen
 Tel.: 08157/4088
W-8520 Erlangen
 Lange Zeile 82
 Tel.: 09131/26658
W-8630 Coburg
 Kasernenstr. 26
 Tel.: 09561/63831

W-7000 Würzburg
 Bergmeistergasse 2
 Tel.: 0931/12290
W-8960 Kempten
 Kronenstr. 33
 Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
 Uhlandstr.20, Tel. auf Anfrage

Aktuelle Preisliste anfordern! Lieferung ab DM 50,-- versandkostenfrei!

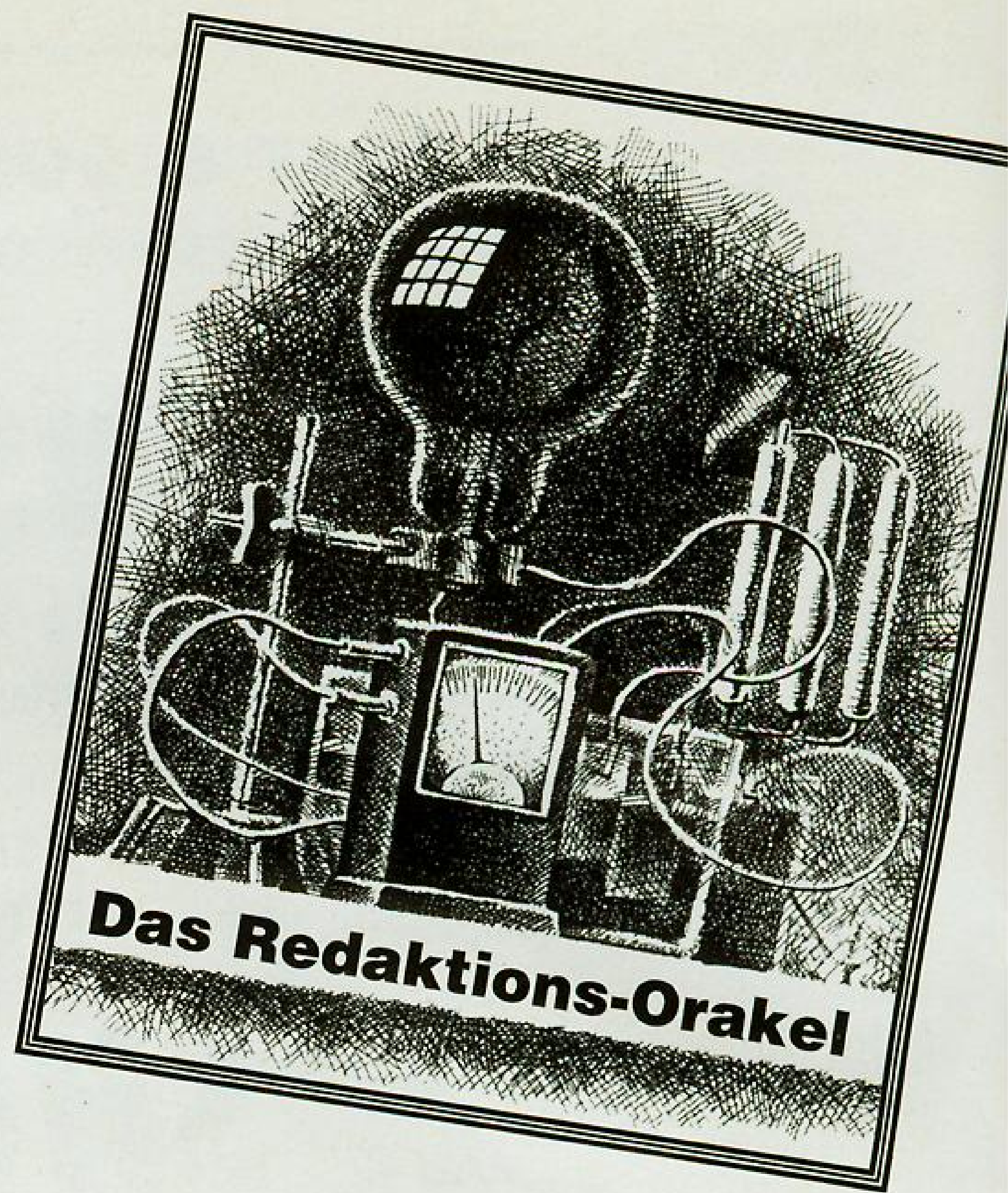
Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06

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



Play

Hallo Time!



Liebe Leser, heute wollen wir uns einmal im Vorwort einem stark verbreiteten Übel zuwenden: Der allgemein um sich greifenden Hektik und dem Streß, der uns Magenschmerzen verursacht, uns am Einschlafen hindert und der dafür verantwortlich zu machen ist, daß wir schon vorzeitig altern und die Pizza von heute Mittag Kapriolen schlägt.

Doch was kann man gegen diese neue Geisel der Menschheit unternehmen? Play Time - das Magazin für homöopathische Lebenshilfe - kann auch hier Hilfe anbieten. Mit einer einfachen, für jeden

nachvollziehbaren Übung. Rezeptfrei und nahezu ohne Nebenwirkungen!

Wir setzen uns in einen bequemen Stuhl und sind ganz entspannt. Unsere Beine werden müde, unsere Zehen verspüren eine angenehme Wärme und wir sind völlig entspannt. Wir schließen unsere Augen, lassen die vergangenen Stunden vor unserem geistigen Auge vorüberziehen und sind ganz entspannt. Nun nehmen wir uns ein Stück Papier (je nach Neigung können wir auch die Tastatur eines Computers oder einer Schreibmaschine verwenden), fühlen uns ganz entspannt, und

schreiben uns von der geplagten Seele was uns bewegt. Diese Zeilen werden mit einem Gefühl der Befreiung in einen Briefumschlag gesteckt, mit einer hübschen Briefmarke versehen und an den Verlag, zu meinen Händen geschickt. Der Weg zum Briefkasten ist eine gute Möglichkeit Atemübungen an der frischen Luft zu machen.

Ob das gegen Hektik und Streß hilft? Versprochen! Und zwar gegen meine Hektik, wenn am Monatsende noch nicht genug Leserbriefe eingingen.

Der Eure bis die Hölle gefriert: RR

CHE-FRED

Hallo Raini

(dieser Spitzname schien Dir zu gefallen)!

Ich kaufe auch nur die PT der Leserbriefe wegen (die absolut genialste Literatur der Weltgeschichte), da der Brotkasten durch die Mikrowelle abgelöst wurde. Ich habe meinen, wegen seiner Minderwertigkeitskomplexe zum Psychiater geschickt, und kann jetzt nur noch fernsehen.

Auch bei mir stürzte der Blutzuckerspiegel in den Keller, als die Leserbriefe auf einen anderen Platz gebeamt wurden und ich die technische Meisterleistung von "Scotty" nicht gleich bemerkte.

In Deinen Antworten taucht immer wieder dieser Name auf: Che-Fred (oder so ähnlich) - ein Pseudonym für Freddy Krüger? Deinen Antworten konnte ich bis jetzt nur entnehmen, daß diese Person (?) ein jähzorniger Diktator ist, der ständig in die Luft geht, dumm guckt oder mit einem Flammenwerfer auf harmlose Schecks zielt. Stimmt diese Charakterisierung?

Adios: Daniel Bleyenber

Wer hat das Gerücht aufge-

bracht, daß mir das beknackte "Raini" gefällt? Ich kann es nicht mehr lesen - von hören ganz zu schweigen. Wenn Ihr schon nicht meinen Namen nehmen wollt, denkt Euch wenigstens etwas Besseres aus.

Wenn das auf dem beigelegten Foto Dein Hund war, fand ich das Bild sehr nett (ich liebe Hunde), und Deiner kann besonders cool durch die Sonnenbrille gucken. Sollte es aber ein Foto von Dir gewesen sein, käme ich ernsthaft ins Grübeln. Das nächste Fettnäpfchen bitte!

Natürlich hat unser Chefred keinerlei Ähnlichkeit mit Freddy. Er sieht viel gepflegter aus, hat bessere Manieren und einen ausgezeichneten Geschmack, was seine Art sich zu kleiden betrifft. Er ist weder zornig, noch ein Diktator. Er ist ein ungemein liebenswürdiger Mensch, der es immer wieder versteht, seine Mitarbeiter mit psychologisch ausgefeilten Methoden zu motivieren.

War das jetzt gut so, Chef? Darf ich wieder heraus aus der Besenkammer?

FLIPPER

Betr.: Erbetener Ratschlag zu Flipperspielen

Hallo liebe Tastenquäler und Mausfummler, obwohl ich noch relativ jung (geblieben) bin, differiert mein Alter von 55 Jahren doch wohl um einige Jährchen von dem Eurer Durchschnittsleser. Bei aller seriöser Arbeit darf der Spaß jedoch nicht zu kurz kommen. Deshalb lege ich zwischendurch gern einmal eine Pause ein, um ein Spielchen zu wagen.

Am liebsten Spiele ich Flipper, habe bislang jedoch für meinen AT, 386 SX, 16 MHZ, noch kein ordentliches Spiel bekommen. Kürzlich kaufte ich mir die "Fun-Collection" von Data Becker, weil dort ein solches Spiel dabei ist, aber mein Rechner ist zu langsam dafür. Aus der PD-Szene hatte ich bereits welche, die zum Teil aber wirklich schlecht programmiert waren oder auf meinem Gerät viel zu schnell liefen, auch nach einer Taktreduzierung.

Als mein Sohn Eure Zeitschrift mit-

brachte und mir zeigte, sah ich, daß Ihr vielleicht jene Quelle sein könntet, die mir zu einem guten Spiel rät, denn Ihr seid auf diesem Gebiet Profis, das steht für mich fest. Meine Frage also: Wie komme ich heran? Wie nennen sich die guten Spiele? Und nichts für ungut, was die vertrauliche Anrede angeht, aber ich wollte nicht allzu sehr aus dem sonst bei Euch üblichen Rahmen fallen!

Mit freundlichen Grüßen:
Hermann Krieger

Um bei uns (mir) aus dem üblichen Rahmen zu fallen, muß man sich inzwischen schon etwas Besonderes einfallen lassen.

Um das Thema Alter aufzugreifen: Ich denke, daß man so alt ist wie man sich fühlt, und da scheinen Sie noch lange nicht rostig zu sein.

Auch ich spiele sehr gerne Flipper auf dem PC (486er) und im wirklichen Leben. Darum hatte ich auch schon das zweifelhafte Vergnügen, den einen oder anderen digitalen Tiefschlag zu erleben. Allerdings habe ich seid einiger Zeit einen Flipper, der kaum Wünsche offen läßt. Es handelt sich um "Tristan"

von Amtex Software. Das gute Stück sollte bei einem guten Händler im Regal liegen oder von diesem ohne Probleme von der Firma "Rushware" zu bestellen sein. Wenn Sie Einzelheiten wissen wollen, können Sie in der Redaktion anrufen (oder faxen), wo man Sie gerne (?) an mich weiterleiten wird.

DER GAMER

Hallo Rainer
(oder besser gesagt: Hallo Leser der Play Time)!

Wie wäre es, wenn wir unserem Rainer so viel mit der Frage: "Wann kommt endlich das Play Time-Team Poster?" nerven, bis er alle seine Kumpels zum Fotografen schickt, um unserem ewigen Gequengel ein Ende zu setzen?

Tschüb: Skywalker

Nun zu Dir, Rainer und zu etwas ganz Ernstem. Ich habe eine Brieffreundin, die einen Amiga besitzt, ihn aber nicht zum "Gamen" nutzt, sondern nur zum Schreiben etc. Sie hat geschrieben, daß man von Computerspielen verblöden würde. Ich game fast drei Stunden am Tag! Sie muß ja letztlich mitkriegen, daß Computerspiele mich nicht blöd gemacht haben. Schreib doch dazu bitte einmal Deine Meinung. Ich würde gerne wissen, was Du davon hältst. Bitte drucke diesen Brief ab, da bestimmt auch andere Leser etwas dazu zu sagen haben.

Noch mal tschüb: Skywalker

Wir auf ein Poster? Das erscheint uns doch etwas übertrieben. Diesen Personenkult läßt unsere natürliche Bescheidenheit nicht zu! Aber vielleicht seid Ihr schon mit einem Foto (unscharf und schwarz/weiß) zufrieden?

Wie alles andere ist die Sache mit dem "Gamen" eine Frage der persönlichen Einstellung und der Dosis. Allerdings kann ich mir nicht vorstellen, daß Spiele wirr zwischen den Ohren machen. Mir ist auch kein einziger Fall bekannt, wo das eingetroffen wäre. Was sagt des Volkes Stimme? Ich lausche!

LEGAL

Hi Rainer!

Diesmal nur eine Frage: Ist es verboten Computerspiele zu kaufen und gewinnbringend zu verkaufen?

Viele Grüße: T.D.

Natürlich ist das legal. Wohlge-merkt, ich rede hier von gekauften ORIGINALEN! Oder was dachtest Du, wovon die ganzen

Softwarehändler leben? Wie Du allerdings Software im Laden kaufen - und dann noch gewinnbringend verkaufen willst, wüßte ich auch gern. Aber vielleicht kannst Du mir ja einen Tip geben?

GLOBAL

Hallo Raaihnaah!

Zuerst einmal ein großes Lob an Euch! Nicht nur Eure Zeitschrift hat sich zum Positiven hin verbessert, sondern auch das Aussehen von Eurem leitenden Redakteur Arthur Kreklau (ak). Er sieht ja jetzt richtig zivilisiert aus.

Doch nun etwas zum Thema Amiga vs PC. Wir sind zwei Freunde, von denen einer einen Amiga, der andere einen PC hat, trotzdem verstehen wir uns prächtig. Was soll also der Glaubenskrieg?

Nun aber auch noch etwas zu Eurer Zeitschrift: Die Screenshots sind inzwischen das Beste, was uns je unter das Glasauge gekommen ist, und die Leserbriefe, besonders die Beantwortung von Dir, Onkel Rainer, sind ein Ultrahammer. Aber wo ist das herrliche, handliche Tips & Tricks-Heftchen geblieben? So, das war's!

Schönen Gruß an das gesamte PT-Team von: Nossi und Joe

Na, das freut uns aber, das sich die Arbeit, die wir mit dem guten AK hatten endlich auszahlt. Das viele Geld, das für Friseur, Imageberatung und die Kosmetikerin ausgegeben wurde, war also nicht zum Fenster herausgeworfen. Aber auch hier ist die Zivilisation nur eine dünne Schale. Darunter lauert immer noch der alte, schreckliche AK! Was der Glaubenskrieg soll, ist mir auch schleierhaft. Angefangen hat es mit Amiga vs Atari. Da es sich bei Letzteren um eine bedrohte Gattung handelt (siehe meine Aktion "Rettet das Atari") mußte das alte Feindbild einem neuen weichen. Und viele PC-User ziehen da mit. Warum? Keine Ahnung! Kann es mir einer von den Lesern verraten? Das herrliche, handliche Tips & Tricks-Heftchen mußte den besonders herrlichen und noch viel handlicheren Tips & Tricks-Seiten weichen, die nun endlich problemlos abgeheftet werden können. Zudem verschwinden diese nicht gelegentlich.

LIBERAL

Hallo RR!

Ich bin JK und schreibe Dir endlich einmal, da ich bis jetzt leider keine Zeit dafür hatte. Aber die ersten zwei Briefe der Ausgabe 3/93 ver-

anlaßten mich dazu, endlich einmal meine Meinung zu äußern. Zu den Briefen selbst halte ich mich lieber zurück, sonst rege ich mich bloß wieder auf. Ich glaube, in der Beziehung haben wir die selbe Meinung. Ob nun PC, Amiga oder sonst etwas ist doch - ehrlich gesagt - s.....egal. Tschuldigung! Jedes System macht doch auf seine Art Spaß. Die, die solche fast perversen (wieder tschuldigung) Briefchen schreiben, haben meist wenig Ahnung von Computern selbst. "Boykottieren", so ein Quatsch. Kennen die eigentlich das Wort Marktwirtschaft? Play Time - Ihr seid wirklich spitze, und für die Gegenleistung ist der oft angekratzte Preis von 4,90 voll gerechtfertigt. Eure Screenshots werden auch immer besser. Ich hoffe, daß ich mit dem allmonatlichen Kauf den Boykott verhindern kann. Da gibt es bestimmt noch mehr Leute, die der selben Meinung sind! Also, ich bitte Dich, den Brief wenigstens auszugsweise abzdrukken, da ich meine, eventuell wieder ein bißchen geschlichtet zu haben.

*Tschüb: Jens Käbermann
P.S. Deine Antworten sind echt gut - immer druff!*

Einen Grund - geschweige denn Sinn - sehe ich in diesem Kleinkrieg auch nicht, wenn man einmal von einem gewissen Unterhaltungswert absieht, der sich aber auch abnutzt. Von dem Boykott haben wir nichts bemerkt. Offensichtlich mögen uns die meisten Leser (ja ich weiß - Du nicht, Master) so wie wir sind. Ich denke die "Kriegsberichterstattung" sollte an dieser Stelle enden.

FATAL

Sehr geehrter Herr Rosshirt!

Hier meldet sich wieder einmal die 12 MHz-Gemeinschaft. Erst einmal wollen wir Dir herzlich danken, denn Du hast es ermöglicht, daß unsere Mitgliederzahl sich um 50% erhöht hat. Offiziell gesagt: Du wurdest in die 12 MHz-Gemeinschaft (als Ehrenmitglied) aufgenommen. Obwohl Du nur einen 486er hast!

Das war das Erste. Als Zweites hätten wir eine Bitte an Dich. In der Play Time 3/93 machtest Du einige Aussagen, die wir Dir nicht ganz abnehmen. Wir hoffen für Deine Ehre, daß Du gute Erklärungen findest!

1. Wer so gute Antworten auf manchmal so idiotische Leserbriefe gibt wie Du, muß einfach intelligent sein. Über Dein Gehalt sagtest Du, es reiche gerade so weit, daß Du die finanzielle Unterstützung Deiner Oma brauchst. Jetzt fragen wir Dich: Welcher normal intelligente Mensch arbeitet für ein

bißchen Krawatte im Monat? Oder hast Du vielleicht pro Stunde gemeint?

2. Bei Deinem Diskettentest (3,5" vs 5,25") sagtest Du: "Nein - ich habe dem Hund nichts gegeben." Das glauben wir Dir nicht, denn Du hast selber geschrieben "Mein persönliches Ergebnis". Das mit dem Hund war gemein, denn den Magen auspumpen lassen ist wirklich eine schlimme Sache!

Trotz Deiner Gemeinheit gegen das Tier, verzeihen wir Dir noch, da wir denken, daß Du sonst ein vernünftiger Mensch bist. Das beweist auch die Aufnahme als Ehrenmitglied. Wir wissen genau, daß Du eiskalt kontern wirst, wie Du es immer bei Anschuldigungen tust. Da Du gern versuchst die Dummheit mancher Leser durch gram. Fehler aufzudecken, haben wir uns bei diesem Brief besonders bemüht (Duden etc.).

Advancer, Conan + RR (?) gegen Tierversuche

Nun bin ich also Ehrenmitglied in der 12 MHz-Gemeinschaft. Toll! Ihr habt Euch mit dem Brief auch echt Mühe gegeben (Duden etc.), was eigentlich nicht so notwendig gewesen wäre. Mal ehrlich - ich habe Euch doch immer ganz sanft und schonend behandelt! Oder nicht? Ich bin der Meinung, daß man solch zarte Pflänzchen wie die 12 MHzer vorsichtig angehen muß, damit sie nicht vor Schreck verschwinden.

Nun aber zu den Vorwürfen:

1. Natürlich verdiene ich mehr als das Geld für eine Krawatte im Monat, aber da man ja immer damit rechnen muß, daß die Jungs vom Finanzamt auch lesen können, muß man auf alles gefaßt sein! Wer nun allerdings denkt, ich würde bei diesem Job Reichtümer scheffeln, ist schief gewickelt. Die Wahrheit wird wohl irgendwo dazwischen liegen - allerdings mit einer überdeutlichen Tendenz zur Krawatte!

2. Der Hund eines Bekannten hat einmal eine 3,5" Diskette gefressen (aus freien Stücken!). Ich habe dem Hund WIRKLICH nichts gegeben! Ich mag Hunde!!

FRONTAL

Hi PT!

Ich halte es nicht für nötig Euch zu loben, da Ihr ja sowieso wißt, daß Ihr eine prima Computerzeitschrift macht. Auch ich würde gerne ein Poster von Euch haben, daß ich mir eventuell über mein Bett hängen würde, wenn Ihr mir gefällt. Ansonsten - ab damit in den Müllschlucker!

Eure Leserin: Katja Gehlken

Sind wir heute aber ungnädig! Gegenvorschlag: Schick uns ein Bild von Dir, wenn Du uns gefällst, bekommst Du Dein Poster. Ansonsten - auch ab damit in den Müllschlucker.

BANAL

Hi RR, wie geht's Dir denn? Eigentlich kann es Dir ja vor lauter Beruhigungsspielen gar nicht so schlecht gehen. Stop! Kommen wir zu meinen Problemen:

A. Mein Computer (286er, 60 MB Festplatte, VGA, 640 KB RAM) ist eigentlich noch für meine Lieblingsspiele (Wirtschaftssim. & Strategie) passend, wenn da nicht Populous 2 wäre. Das dumme Ding braucht nämlich Expanded Memory. Was kann ich tun?

B. Ich armer, kleiner Schüler habe vor, meinen Bestand an Originalspielen zu erhöhen (ääh... von 3 auf 4). Jetzt will ich Deine Meinung hören: Soll ich History Line oder Dune 2 kaufen?

C. Wo sind Eure Charts?

T.D.

P.S. Wenn Du lieb bist und diesen Brief abdruckst, bekommst Du in den Sommerferien eine Ansichtskarte aus Frankreich!

- A. Neuen Rechner kaufen (lassen).
- B. History Line
- C. Auf der Poster-Rückseite.
- D. Her mit der Karte!

An den selbtherrlichen und makellosen Herrn Rainer Rosshirt! Ich finde es sehr gut, daß Sie schon einmal etwas von Kritik gehört haben. Der Nachteil besteht allerdings darin, daß Sie nur die positive Kritik anerkennen! Macht sich ein Leser einmal Gedanken über Euer Käseblatt, und schreibt etwas Negatives, wird dieses sofort ins Lächerliche gezogen. Anstatt etwas aus negativer Kritik zu lernen, stellen Sie, Herr "Rainer Rosshirt", die Schreiber nur als kleinen nichtwissenden Blödmann oder als Klugscheißer dar! Sollten Sie mit dieser Taktik (nein - bei mir gibt es keine gerechte negative Kritik!) fortfahren, werden Sie höchstwahrscheinlich Leser verlieren! Spätestens nach einer Krisensitzung, weil Sie statt 100 Leser nur noch 90 haben (Minus-Umsatz DM 49,-!!), werden Sie Ihre Argumentation einmal überdenken müssen!

Zum Schluß noch folgender Fall: Ein Computerheftchen Ihres Hauses (vom Schreiber in Zukunft "Tiefschlaf PC" genannt) bietet ein Abo an, bei dem man durch eine "unglaublich" geringe Zuzahlung ein Computerspiel zu seinem Abo

dazu bekommt. Z.B. ATAC - Zuzahlung "nur" DM 49,-! Kommentar zu dieser unglaublichen "Werbepremie":

Geht man von einem tatsächlichen Verkaufspreis von DM 80,- (Versand) für den Endverbraucher aus, ist Ihre Rechnung sehr einfach! Als Zwischenhändler und Großabnehmer erhalten Sie einen Rabatt von ca. 40-60%! Dies bedeutet, daß Sie durch das Angebot keinerlei (!) Kosten haben, sondern im günstigsten Fall sogar noch Gewinn machen! Bitte diesen Beitrag unbedingt abdrucken (am besten unter der Rubrik "Vorsicht Falle" oder "Nepper, Schlepper, Bauernfänger"), damit nicht allzu viele Leser auf diese "Super-Prämie" hereinfallen!

Es wünscht Euch weiterhin viel Mißerfolg: The Master

Wow - noch nie habe ich in einem Brief so viele "!" gesehen! Langsam gewöhne ich mich an den Schmierfink. Allerdings wird das der letzte Brief sein, den ich von ihm abdrucke - auf Dauer wird es doch etwas öde und ich kann mir nicht vorstellen, daß dessen Hasstriaden von allgemeinem Interesse sind. Leider habe ich das deutliche Gefühl, daß ich nicht verschont werde.

Lieber Herr Master (oder darf ich Dich einfach "the" nennen?): Denkst Du im Ernst, daß unsere Leser glauben, wir würden in den nächsten Laden rennen und ATAC zum Ladenpreis kaufen? Natürlich erhalten wir Rabatte. Aber wenn du das für Betrug hältst, kannst Du gerne versuchen das Game aus anderen Quellen zu beziehen. Ob Dir das allerdings für DM 49,- gelingen wird, wage ich zu bezweifeln. Sollten wir uns entschuldigen, wenn wir versuchen mit unseren Magazinen Gewinn zu machen? Du arbeitest wahrscheinlich für gute Worte! Tut mir leid - ich wohne nicht im Heim und habe Miete zu bezahlen. Ich frage mich immer wieder, warum Typen wie Du derartig mit Haß und Mißgunst spritzen müssen. Auf Partys bist Du wegen Deines Sinnes für Humor wahrscheinlich der absolute Knaller.

MUSEAL

Hi Twix!

Ich meine Raider heißt doch jetzt Twix! Aber nun Spaß beiseite. Du wirst es zwar nicht glauben, aber dieser Text ist mit einem CPC 6128 getippt. Der CPC ist zwar museumsreif, aber manche haben sogar noch so einen alten Kasten, wie Ihr ihn nennt. Der CPC ist nicht nur ein einfacher Spielecomputer. Und bevor Du nun mit Deiner coo-

len Antwort (nicht geschleimt) kommst, wollte ich Dich fragen, ob Ihr nicht wenigstens ein CPC-Spiel pro Heft testen könntet.

Und hier noch ein Spruch aus unserem Lied: "Rainer der Pausensnack. Die schönsten Pausen sind Rainer."

Das wars dann auch schon. Ihr könnt den Brief wegwerfen, Hauptsache Ihr druckt ihn vorher ab!

Werner & Eckehart

Huch war das witzig - wie Ihr meinen Namen gekonnt in Scherze einbaut. Endlich einmal etwas anderes. So habe ich es höchstens erst 12.864 Mal gehört. Na ja - man gewöhnt sich an alles.

Eigentlich hatten wir nicht vor, CPC-Tests zu bringen, da die anderen fünf User leider unser Magazin nicht kaufen. Für Euch hätten wir aber einmal eine Ausnahme machen können, leider konnte sich unser Hausmeister (Paul - 71 Jahre jung) nicht mehr daran erinnern, wo er damals den CPC hingeräumt hatte. Nachforschungen ergaben, daß er wohl im selben Raum lagern würde, wie seine Sammlung von Platten der "Bay City Rollers". Da ihn an dieser Stelle immer Schwächeanfälle befielen, endeten die Nachforschungen an selbiger.

ATARI

Hey, Tach Junge!

Mir ist nach langem Grübeln klar geworden woher Du Deinen Namen nimmst (das der nicht echt ist, ist ja logo). "Roßshirt" ist doch Dein Pseudonym, oder? Bestimmt wegen des alten Pferdehaar T-Shirts das du immer trägst.

Doch nun etwas Erfreuliches: Deine Antworten sind genial (könnten von mir sein).

Zum Beitrag "Rettet das Atari" wollte ich zwei Ataris paaren, um den Fortbestand zu sichern. Dies ist mir leider nicht gelungen! Wieso? Wie groß müssen geschlechtsreife Ataris sein? Wie groß und wie alt werden sie eigentlich?

Hey - das Flugzeug in der vorletzten Ausgabe war spitze (Dialog im Kiosk: "Mami, Mami ich will auch so ein Flugzeug. Aber nein - Du bist doch schon viel zu groß dafür!") Mein zweijähriger Bruder ist aber vollauf begeistert!

Bis unlängst: Atarizüchterverein Schwetzingen

P.S. Sinngemäße Kürzungen darf nur "Roßshirt" vornehmen.

He - was habt Ihr nur alle mit meinem Namen? Also (hoffentlich) zum letzten Mal: Rosshirt! So - und nie nicht niemals nimmer anders! Ein Pseudonym ist er auch nicht - er wurde (böser

Familienfluch) vom Vater (mein Alter) auf den Sohn (mein Ego) übergeben. Nun fangt aber nicht an, das "Übergeben" allzu wörtlich zu nehmen. Aber warum schreibe ich das eigentlich?

Die Paarung der Ataris geschieht nur in unbeobachteten Räumen (zärtliche Musik kann helfen!) und bei optimaler Temperatur (22,24 Grad C.) zwischen 0 und 3 Uhr. Zweckdienlicherweiße sollte man immer ein weibliches und ein männliches Atari (zu erkennen am beiliegenden Joystick!) zusammenhalten. Andere Konstellationen versprechen wenig Erfolg. Geschlechtsreife Ataris erkennt man an ihrem voll entwickelten Laufwerksschacht, der ohne Hilfsmittel eine 3,5" Diskette aufnehmen können sollte. Über maximale Größe und Alter der Ataris gibt es leider keine zuverlässigen Angaben - zu sehr lebten diese scheuen Tiere doch unbemerkt im Verborgenen.

DIES UND DAS

Hi!

Ich weiß, meine beigelegte Zeichnung ist zum k....! Als erstes muß ich Euch ein dickes Lob geben. Nun aber zu den stahlharten Fragen:

1. Simon Schmid sieht auf der Zeichnung im PT-Profil wie ein Mädchen aus. Sieht er auch in Wirklichkeit so aus?

2. Ein Freund erzählte mir vor kurzem, daß es Street Fighter auch für den PC geben soll. Stimmt das?

3. Laufen alle Spiele auf einem 486SX 25 MHZ oder sollte man sich einen PC mit einer höheren Taktrate kaufen, wenn man Spiele wie "Alone in the Dark" spielen will?

So, daß war's dann - haltet die Ohren steif! Ach übrigens - mein Berufswunsch ist, ein waschechter PT-Redakteur zu werden. Haltet mir einen Platz frei!

Olli

Das war der größte Leserbrief, den ich bisher bekommen habe. Hast Du zuviel Papier? DIN A4 hätte es nicht getan?

1. Simon sieht auch im wahren Leben so ähnlich aus - nur hübscher!

2. Stimmt

3. Eigentlich würde es ein 486SX vollauf tun, aber mehr MHZ ist immer mehr gut.

Willkommen im Wunderland der Unterbezahlten und Unterprivilegierten. Die Arbeitsplätze werden von unserem Bewährungshelfer reserviert.

DAS UND DIES

Hi Rainer!

Also - zuerst möchte ich Dich und Deine Artgenossen grüßen (oder heißt das jetzt neuerdings Kollegen?). Ich finde Deine Antworten auf die Leserbriefe (und wenn sie noch so bescheuert sind) obercool (Stichwort Atari) und lese die Play Time schon seit elf Jahren (Gruß an Peter). So, jetzt zu meinen Fragen:

1. Warum testet Ihr Neo Geo-Spiele, wo sich doch eh kein Schwein diese Dinger leisten kann (400 Eier!!)

2. Um nicht aus der Reihe zu fallen: Wann gibt es endlich ein Poster von Dir? Gibt es eigentlich auch Fan-Artikel von dir, Kugelschreiber, T-Shirts etc.? Wenn ja, dann sei so nett und schick mir eine Wagenladung von dem Zeug!

3. Ich bin froh, daß Ihr den Lifestyle Versand aus Euerem Heft verbannt habt. Jedoch mußte ich in den letzten zwei Ausgaben einen Auf & Davon-Versand (Name von Absender geändert) entdecken, der Superspiele zu verdächtig niedrigen Preisen anbietet. Z. B. Nebulus II für DM 16,80 !! Ich finde, Ihr solltet dem einmal nachgehen,

*Es grüßt Dich aus Werbach,
Dein größter Fan:
Timo Ehrlenbach*

1. Es gibt sehr wohl Leute, die sich ein Neo Geo gönnen. Art of Fighting ist mit seinen knappen DM 400,- allerdings auch das teuerste Game! Es war eben schon immer etwas teurer einen besonderen Geschmack zu haben.

2. Das hatten wir heute schon einmal. Uns behagt es gar nicht, einen Handel mit derartigen Devotionalien zu starten. Aber wenn Du unbedingt einen Kugelschreiber von mir haben willst, kannst Du gerne einen kriegen. Allerdings wäre es dafür zwingend notwendig vorbeizukommen und sich zu bücken.

3. Nicht Jeder, der günstig Spiele anbietet, ist verdächtig. Wir haben von den Jungs noch nichts Schlechtes vernommen. Es soll eben auch ehrliche Geschäftsleute geben.

JENES & WELCHES

Hallo Du da!

Ich habe Dich gemeint, Rainer! Echt Klasse Eure Play Time! Nun aber zu den Fragen:

1. Beantwortet Ihr eigentlich alle Leserbriefe oder landen die meisten im Kamin?

2. Eines stört mich an Eurer PT, die Brettspiele! Könnt Ihr die nicht weglassen und dafür mehr Leserbriefe bringen?

3. Wie verläuft eigentlich so ein Arbeitstag bei Euch?

*Das war's, Euer treuer Leser:
Wolfgang Leiking, der Bösertige*

Deinem Brief nach zu urteilen, bist Du mindestens so bösertig wie Kinderüberraschung - aber lassen wir das.

1. Leider kann ich nicht alle beantworten. Aber ich lese ALLE! Auch wenn man seinen Brief nicht auf diesen Seiten wiederfindet - ungelesen wandert nichts in den Papierkorb! Nicht mal die Absonderungen eines Herrn Master.

2. Wie Du sicher bemerkt haben wirst, sind die Brettspiele bereits herausgefallen, und über mehr Leserbriefe könnten wir evtl. mit dem Chefred reden.

3. Wir stehen auf, fahren (gehen oder robben) ins Büro, streiten ein wenig, machen unsere Arbeit, bis wir vom Nachwächter herausgeworfen werden. Wen interessiert das?

X-WING

Hallöchen Rainer!

Wer sagt, daß wir Frauen mehr Zeit hätten? Ha!! Ihr jagt uns hinterher und wir müssen uns in Sicherheit bringen. Wo bleibt da bitteschön die Zeit?

Themawechsel. Könntest Du mir erklären, was am Atari so toll ist, daß es gerettet werden müßte? Falls Patrick der Vollstrecker gerade seine zarten Händchen dazu benutzt sich mit Eurem Heft den -ZENSIERT- zu wischen, dann soll ihm hiermit gesagt sein, daß er nicht weiß was gut ist!

*Gruß: X-Wing
P.S. Ein X-Wing-Poster
wäre echt super!*

Nichts ist überflüssig. Alles hat seine Daseinsberechtigung. Und wenn es nur als abschreckendes Beispiel dient. Gerade aber das Atari war eine Tierart, die viele in ihr Herz geschlossen haben. Sein Aussterben mit ansehen zu müssen, läßt mir das Wasser in die Augen schießen.

Wenn Du ein Poster von Dir haben möchtest (so war das doch gemeint - oder?) mußt Du Dir schon die Mühe machen und bei uns vorbeikommen. Dann wird sich auch zeigen, ob Du weiterhin noch Zeit hast!

CLUBS

Hi Rainer!

Damit Du heute keine Beruhigungsmittel brauchst, will ich es kurz machen. Ab sofort gibt es den Game Boy-Club! Adresse bei der Ihr Näheres erfahren könnt:

**Marcus Baas
Weberstraße 105
6254 Elz**

Hallo Play Time!

Hier meldet sich ein weiterer Club bei Euch - der "Nintendo User-Club" Alle zwei Monate Clubmagazin, Modulverleih für NES, SNES und Game Boy. Kostenloses Info gegen adressierten und frankierten Rückumschlag bei:

"Nintendo-User-Club"

**Tobias Märker
Stettiner Weg 22
4690 Herne 1**

Wir haben zwar kein festes Forum für Clubs, aber ich bin gerne bereit, auf diesen Seiten gelegentlich eine kurze Vorstellung zu drucken. Findet Ihr das gut? Soll ich weitermachen? Oder wie, oder was?

LIEDERLICH

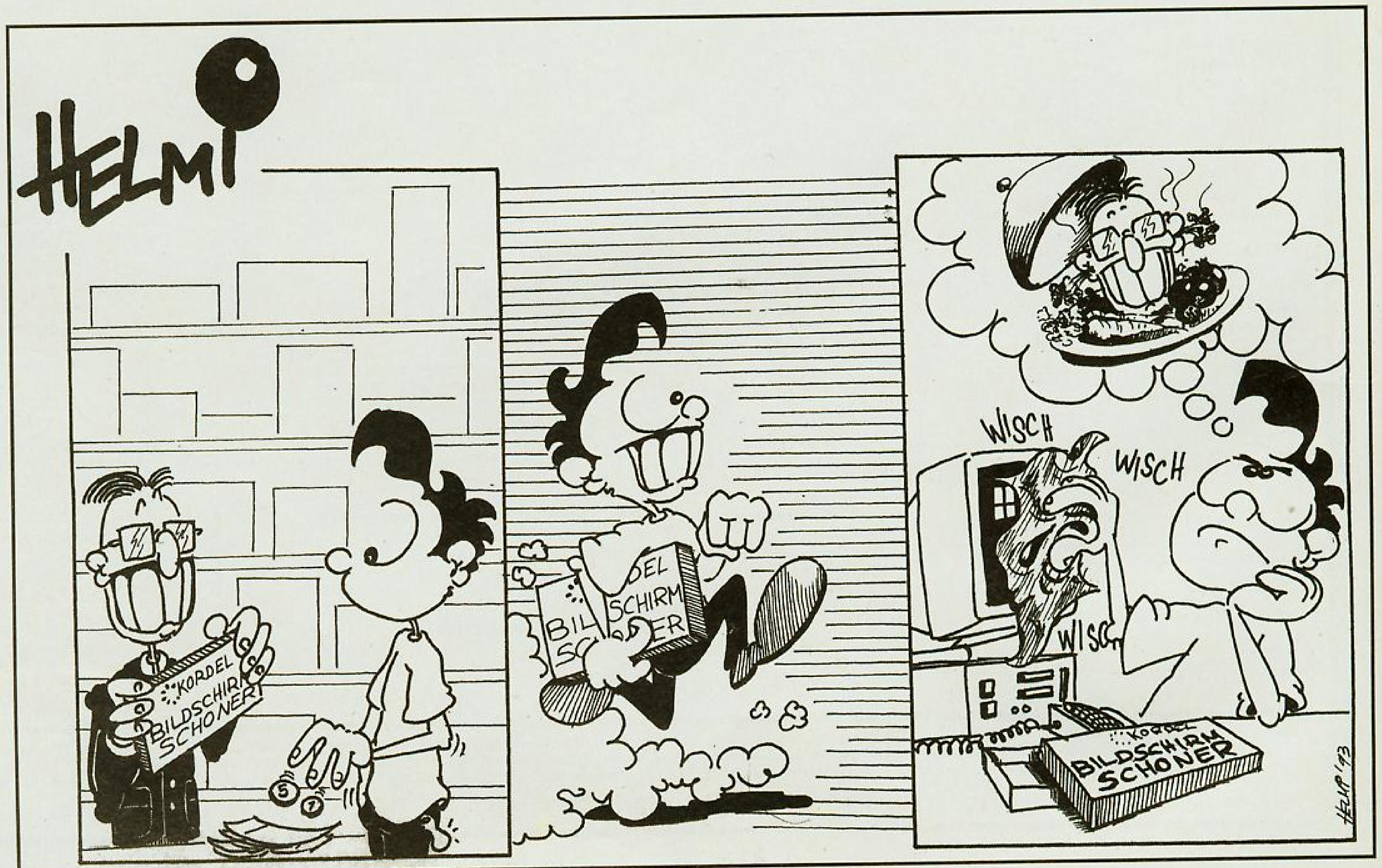
Hallo Rainer!

Ich habe neulich ein Lied gefunden, in dem unser Lieblingsbriefkastenonkel vorkommt!

Wie Karl Dall so kann er schauen,
aber schön muß er sein.
Wie ein Rindvieh kann er kauen,
aber schön muß er sein.
Er kann auch beim Sprechen spucken,
aber schön muß er sein.
Sechs Maß Bier auf einmal schlucken,
aber schön muß er sein.
So wie Clarence kann er spielen,
aber schön muß er sein.
Stundenlang Computerspielen,
aber schön muß er sein.
Aus dem Mund, da kann er riechen,
aber schön muß er sein.
Vom Amiga zum PC kriechen,
aber schön muß er sein.
Er kann Rainer Rosshirt heißen,
aber schön muß er sein.
Alle Welt kann er besch... ummeln,
aber schön muß er sein.
Wie Helmut Kohl so kann er sprechen,
aber schön muß er sein.
Sich an den Ataris rächen,
aber schön muß er sein!

Viele Grüße von: Helmut Sauter

Dem ist nichts hinzuzufügen, außer das ich an dem "schön" noch gewaltig zu arbeiten habe.

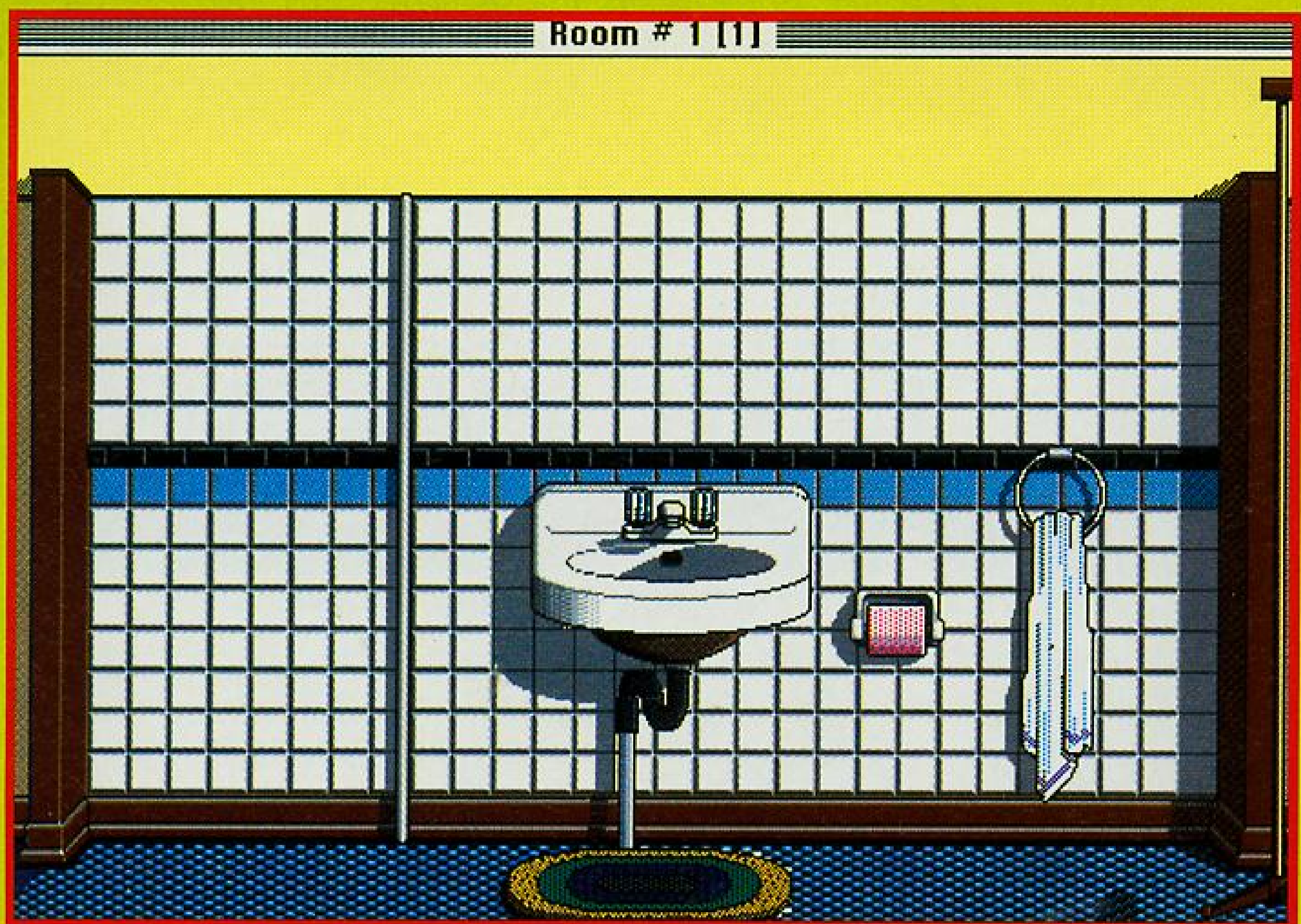




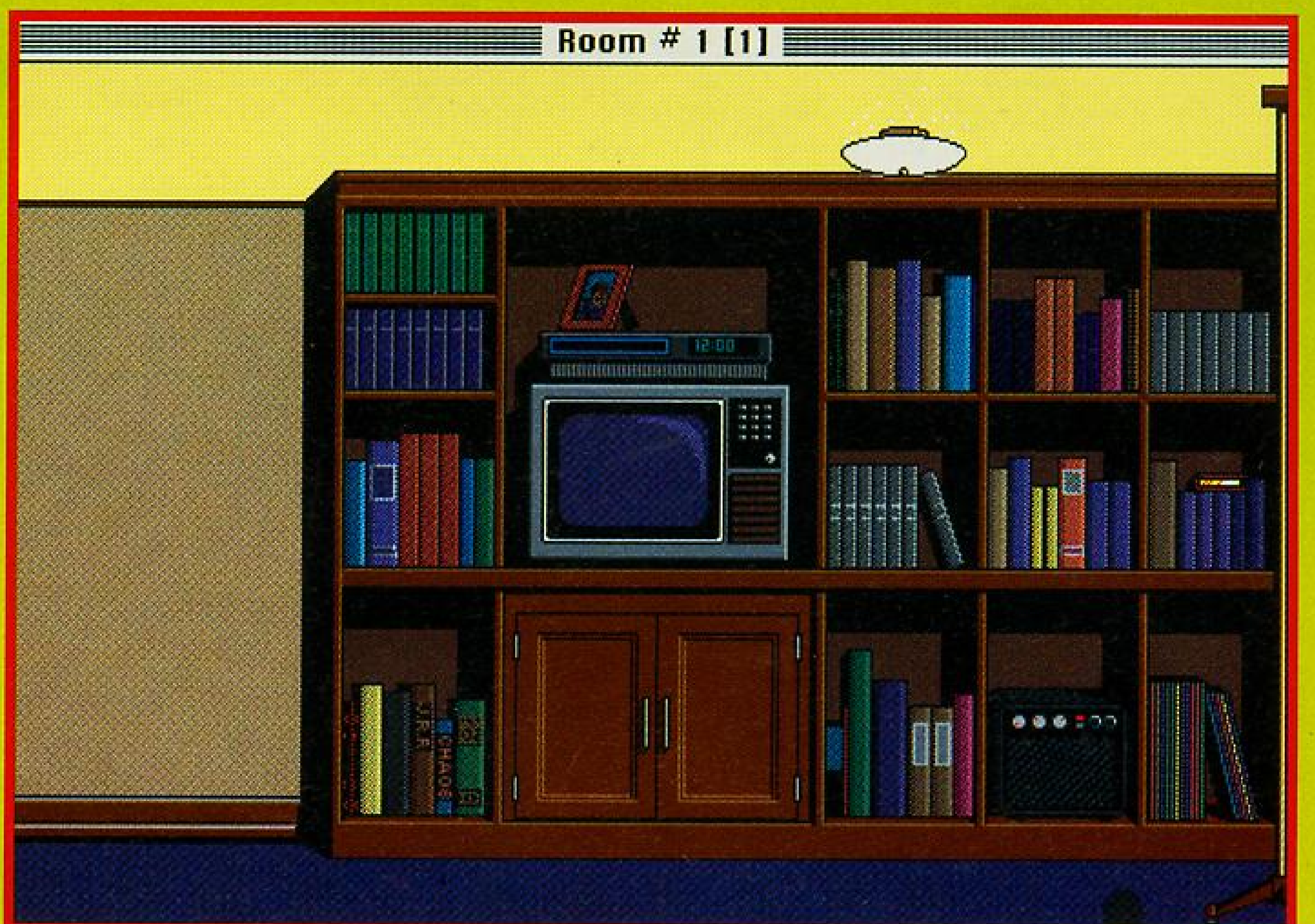
Schon das Menü überzeugt durch tolle Grafiken,...



...die einen beim Spielen leicht ablenken können.



Selbst im Sanitärbereich des Hauses lauern „Gefahren“.



Als Kind verboten, im Spiel erlaubt: Papierflieger im Wohnzimmer.

HACK MÄC

Heute soll sich einmal alles um seltsame Flugzeuge, seltsame russische Bastelarbeit, die Aufgaben eines Bürgermeisters und Ebony and Ivory (siehe Paul McCartney) drehen. Ziemlich viele Rätsel, oder? Aber wer den Text aufmerksam liest, der wird einige Lösungen schnell und andere nur mit dem typischen „Kleinhirn-an-Großhirn-Grips“ finden können.

Tja, womit fangen wir denn an? Russische Bastelarbeit sollte wohl das geringste Problem für den Computerbesitzer darstellen. Obwohl hiermit nur das Rätsel gemeint ist. Das Spiel, um das es sich dreht, gibt oft noch größere auf. Es hat 256 Farben, flotte Musik, ist für zwei Spieler gleichzeitig auch möglich und führt über zehn Schwierigkeitsstufen. Na, klingelt's? Ein gewisser Alexey Pajitnov (vermutlich Satellitenanzapfer beim KGB) hatte gerade wegen einer durch atmosphärische Störungen hervorgerufenen Mondfinsternis ein wenig Zeit, und programmierte das Rennerprogramm für alle Systeme. Es war zwar nicht allzu leicht das



Noch in den Anfängen, aber doch schon mit regem Leben durchzogen: Die eigene Stadt.

1911 Fiscal Budget

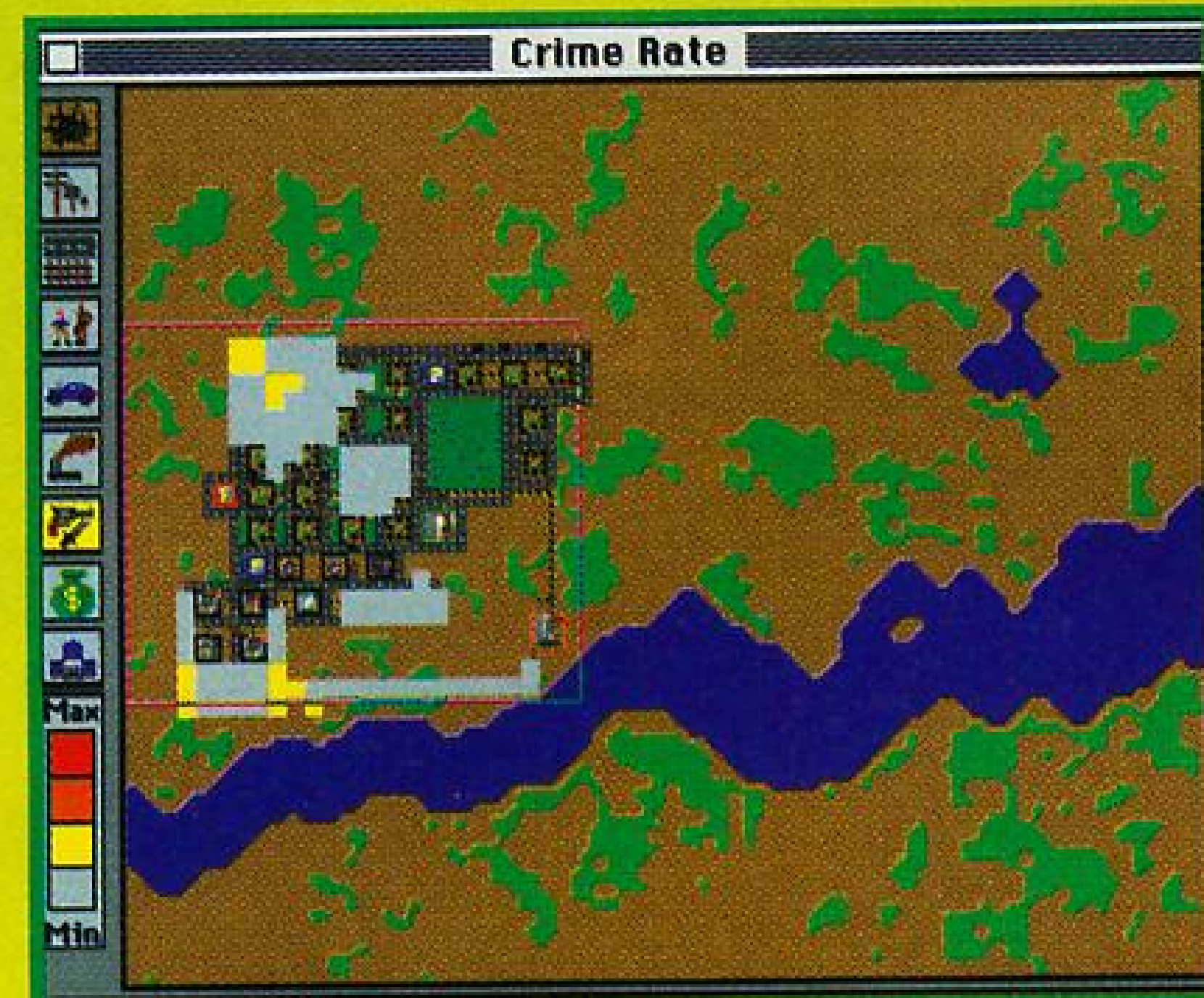
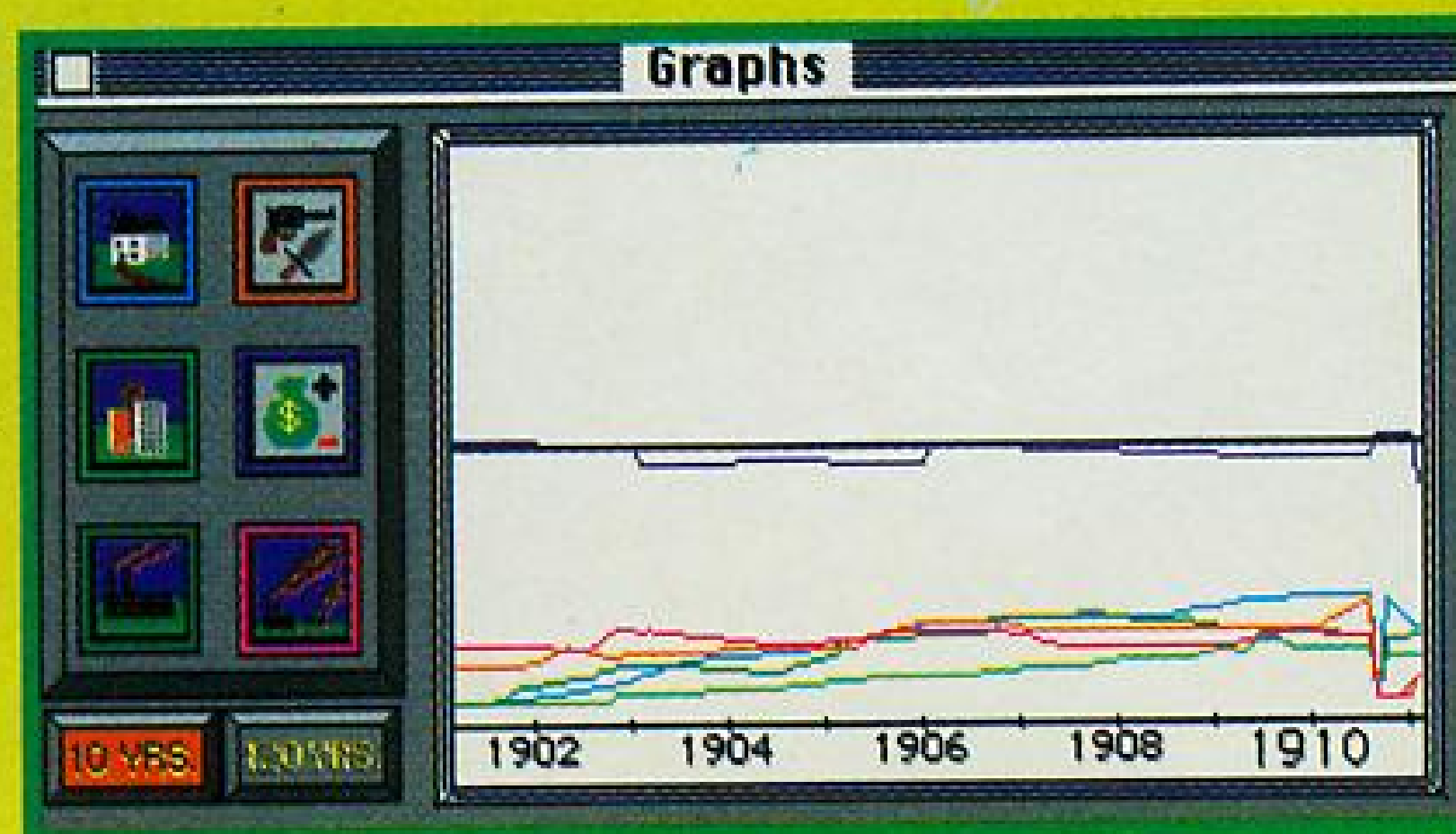
waiting... Tax Rate 7%

Taxes Collected \$166

	Amount Requested	Amount Allocated	Funding Level
Fire Fund	\$100	\$0	0%
Police Fund	\$200	\$0	0%
Trans. Fund	\$363	\$166	45%

Cash Flow +\$0
Previous Funds \$0
Current Funds \$0

Go With These Figures



Stückchen Software zu vermarkten, aber heute gilt diese Programmierleistung als ein Meilenstein in der Computergeschichte (vor allen Dingen in der russischen). Die Idee war die, sieben verschiedene Teile, teils quadratisch, teils L-förmig, so zu stapeln, daß auf einem begrenzten Spielfeld eine durchgezogene Linie entsteht. Diese Linie verschwindet sogleich vom Bildschirm.

Klingt eigentlich einfach. Außerdem weiß schon jeder, um was es sich dreht. Jedoch liegt uns hier für

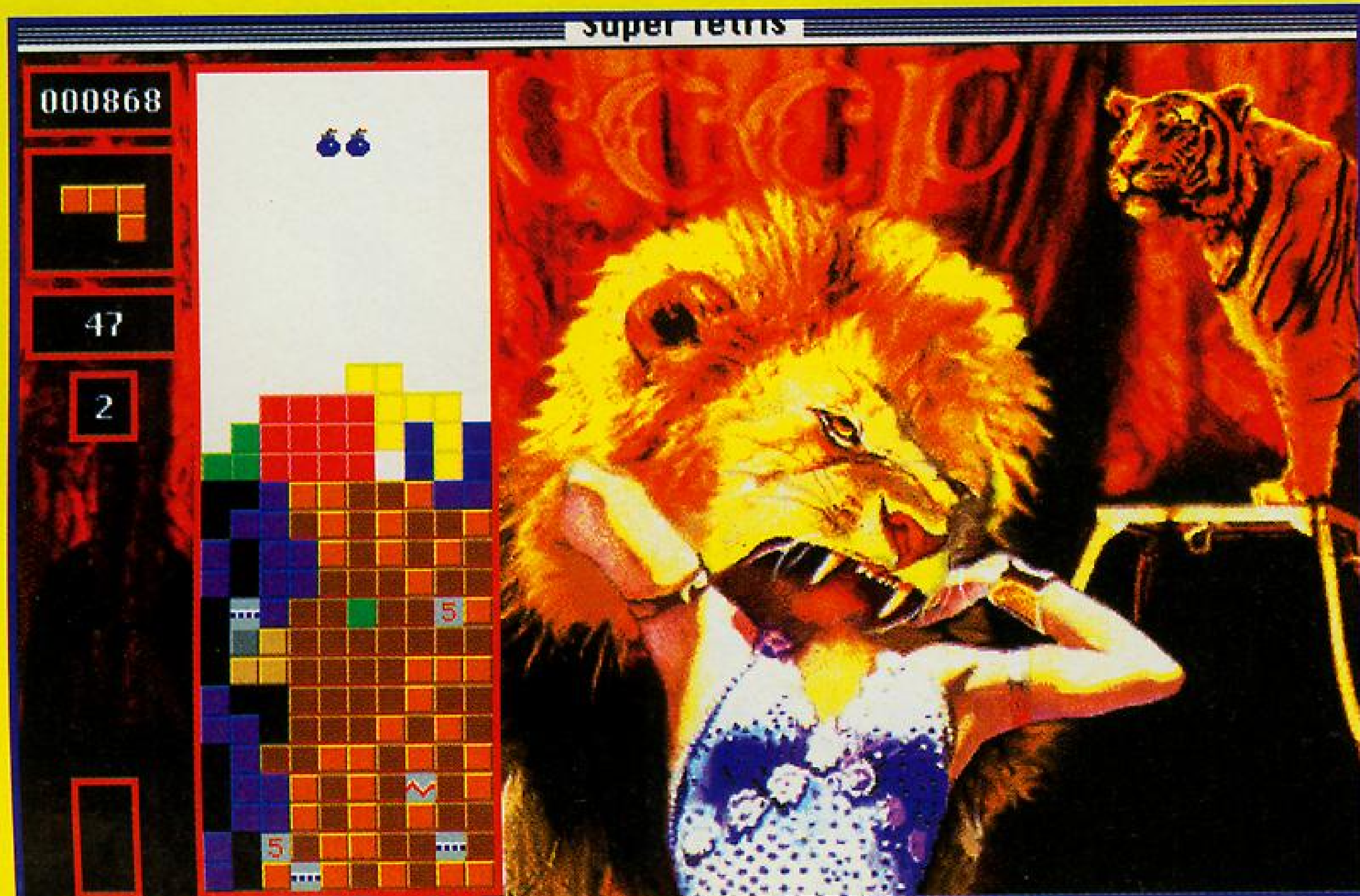
den MAC die Super-.....-Version vor. Es ist, durch das Wort SUPER bedingt, natürlich schwerer geworden. Der Boden, auf den die Teile fallen, ist erstens schon mit einigen Reihen gefüllt und kommt zweitens auch noch wie in den guten alten Edgar Allan Poe-Filmen der Decke näher. Zusätzlich erschwert wird das Ganze durch die begrenzte

beim Zerschneiden der Reihen helfen können, ist es kein Horror- oder Action-Game. Ebenso ist das Spiel zu zweit an einem Rechner (nein, es ist auch nicht Street Fighter für den MAC) oder mittels Nullmodem oder Appletalk spielbar (oh Mann, es ist auch kein Flugsimulator). Außerdem sind inmitten der bereits bestehenden Reihen bis zu neun verschiedene Extras versteckt, was aber auch nicht heißen soll, daß es ein Jump & Run ist. Wer jetzt die Lösung weiß, sollte selbständig oder mit der Unterstützung eines Erziehungsberechtigten oder Bewährungshelfers die sechs fehlenden Buchstaben des Lösungswortes ergänzen.

Also gut, das war leicht. Jetzt mal ein bißchen schwerer. Seltsame Flugobjekte sind angesagt. Gleich vorweg: Das Programm heißt 4.0 und ist aufgrund der Anzahl der Buchstaben nicht mit dem vorherigen Programm zu

verwechseln. Wir haben es alle wahrscheinlich schon einmal in der Schule gemacht (nicht Abschreiben), es wurde nach strengen, alt überlieferten Regeln gebaut, das Grundmaterial war meist ein Bogen DIN A4-Papier und je schneller man es warf, desto weiter konnte es fliegen. Wer jetzt das deutsche Wort leicht verändert, das Ganze ins Englische übersetzt und dann noch die Lösung an den Haaren herbeizieht, der braucht gar nicht weiterlesen. Für alle anderen hier noch ein paar Tips: Im Spiel wird kein Wurf benötigt, sondern genügen die Luftströmungen von unten beziehungsweise oben, die das leichte Fluggefährt durch die Gegend transportieren. Gesteuert wird über frei definierbare Tasten oder über die Maus. Dabei ist darauf zu achten, daß die Luftlöcher durch das geschickte Ausnutzen von Auftrieb und Geschwindigkeit überwunden werden ohne das empfindliche Teil an irgendein Hindernis zu setzen. Und von diesen gibt es mehr als genug, denn wir befinden uns in einem gut eingerichteten Haus, in dem der Alltag voll in Gange zu sein scheint. So stehen so unüberwindbare, gefährliche, angsteinflößende und mysteriöse Barrieren wie Bücherregale oder Goldfischgläser im Wege, die einen unerfahrenen Spieler leicht zur Salzstange erstarren lassen.

Sollte man nach einiger Zeit die 60 mitgelieferten Räume hinter sich gebracht haben, so sollte man schnell zum Room Editor greifen und sich oder seinen geliebten Freunden ein paar neue, knifflige Zimmerchen basteln. Stellt Euren Bekannten die unterschiedlichsten



Bomben können ebenfalls verschoben und gedreht werden.



Spielbereit?

Dann los . . .

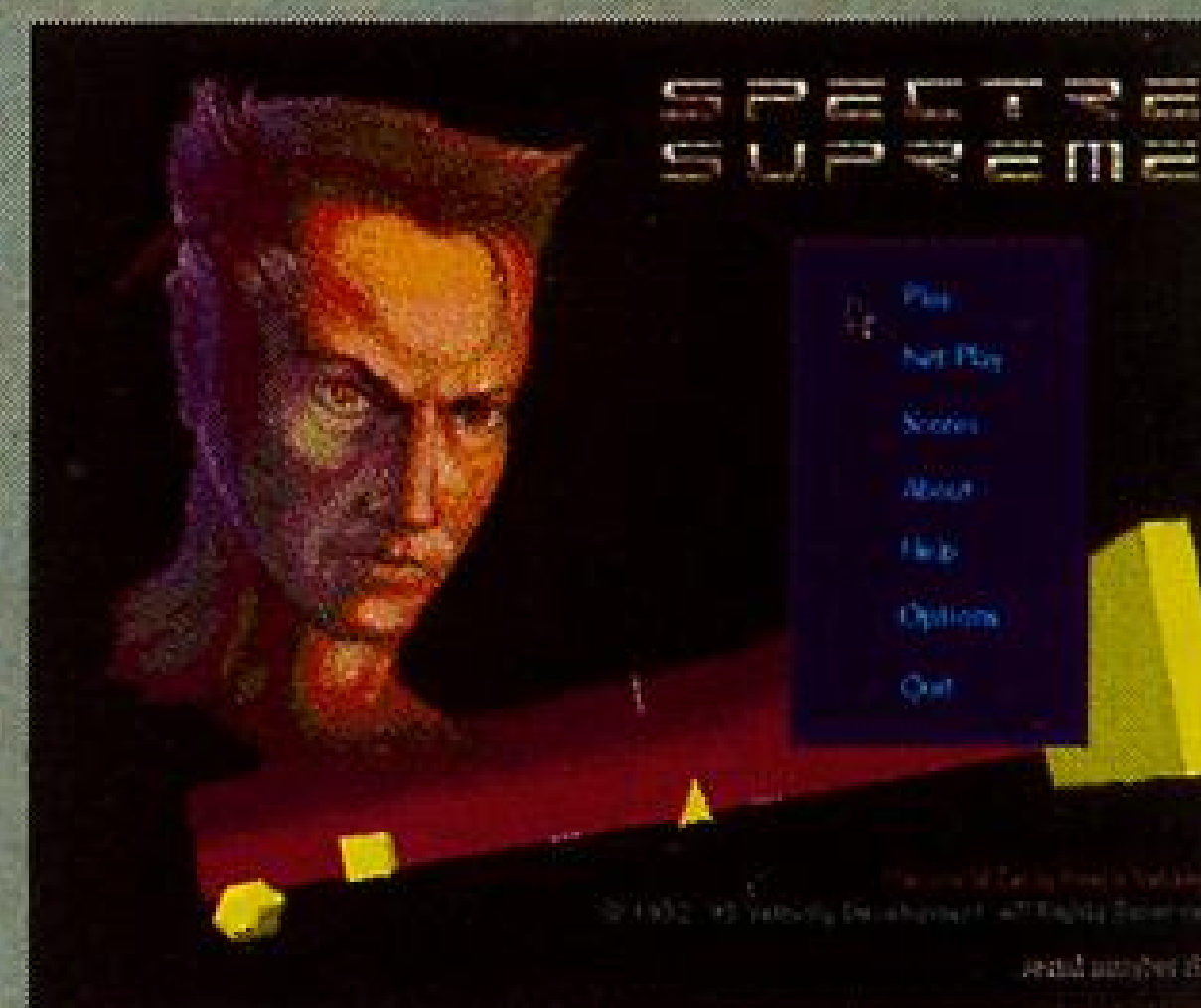
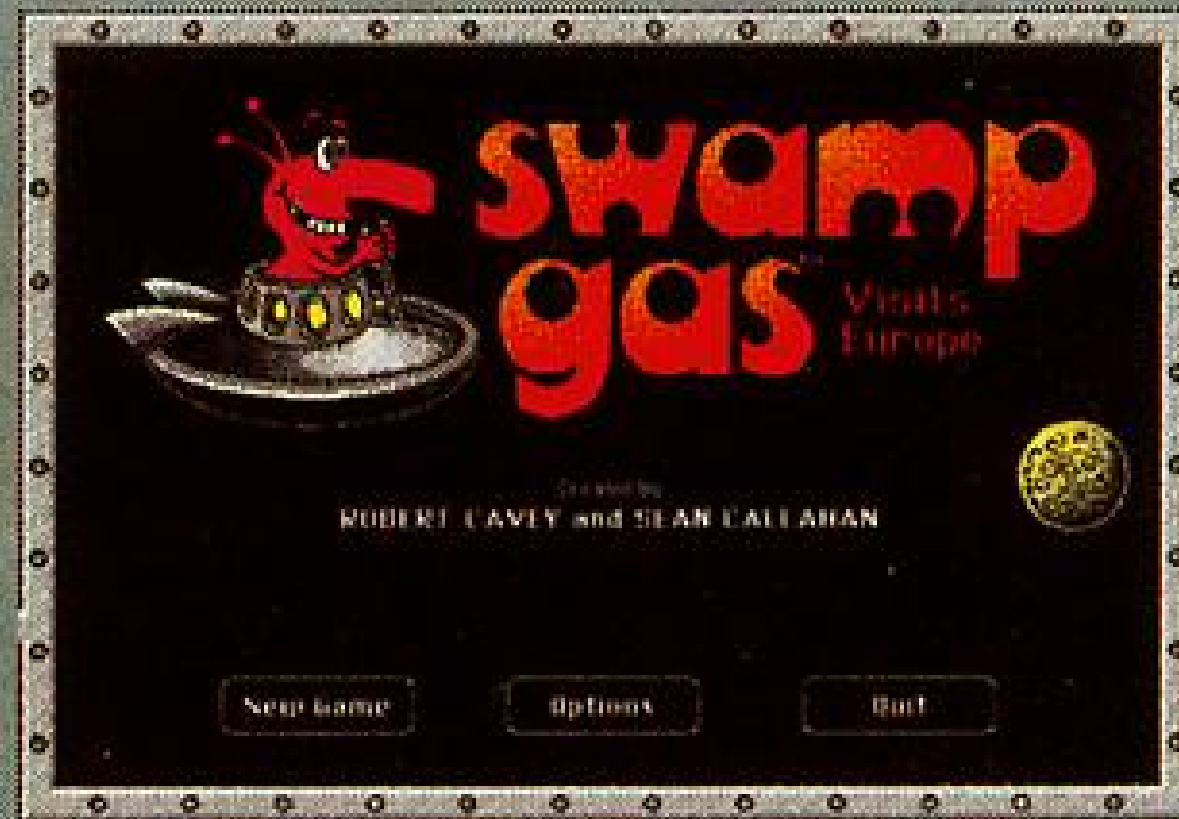


- Lemmings
- Battle Chess
- Darwin's Dilemma
- Harpoon
- Heart Of China
- Leisure Suit Larry V
- Life & Death
- Monopoly
- RoboSport
- Sands of Fire
- SimEarth
- Spectre Supreme
- Swamp Gas Europe
- Tesseract
- Tristan Pinball



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

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



CeBIT '93
Halle 8 bei Apple

Reden Sie mit uns

SC SOFTCODE

Der Fachhandel bezieht dieses Produkt bei der SOFTCODE Vertriebsgesellschaft mbH
Albert-Einstein-Straße 7 · 8910 Landsberg · Tel. 0 8191/30 71 · Fax 0 81 91/3 30 43

Sachen in den Weg. Tapeziert das Zimmer wie Ihr wollt und macht die Aufgaben so schwer, daß man sich die Zähne daran ausbeißt. Alles in allem ein reizvoller Zeitvertreib, der sich wieder einmal einfacher anhört als er in Wirklichkeit ist. Die Räume sind oftmals sehr verzwickelt vollgestellt und können nur durch gutes Taktieren und schnelles Handeln überwunden werden. Noch ein Tip: Der Name des Spieles fängt mit "G" an, hört mit "er" auf, die drei Buchstaben dazwischen haben etwas mit einem Teil des Auges zu tun, wenn man das englische Wort in Deutsch ausspricht, hört es sich unanständig an und außerdem wird der Spielname am Ende der Seite noch einmal erwähnt. Also Lösung wieder eintragen, diesmal bitte nicht mit Wasserfarben, sondern mit einem dünnen Bleistift.

Wer denkt nicht ab und zu, daß im eigenen Ort der Verkehr nicht mehr auszuhalten ist, ein kleines Einkaufszentrum mit einem großen Softwareshop fehlt und ein schönes Sportstadion gerade recht wäre? All das hängt mit Sicherheit von verschiedensten Faktoren ab, kann aber durch eine kluge Politik maßgeblich beeinflusst werden. Werden ordentliche Straßen gebaut und in Schwung gehalten, werden die Steuern niedrig gehalten damit sich Firmen gerne ansiedeln, so wird aus dem Dorf eine Kleinstadt und aus dieser eine Großstadt. Mit anderen Worten Leute ziehen in die Stadt, die zahlen Steuern und mit denen kann man ein Fußballstadion bauen (ha-

ha, alles ganz einfach). Bloß wer leitet das Ganze? Na klar der Bürgermeister. Und die Aufgaben eines solchen kann man in übernehmen. Zum Glück hat man aber sofort ein Startkapital zur Verfügung, das aber gezielt eingesetzt werden sollte. Zuerst werden Wohnsiedlungen benötigt, welche durch Straßen mit den ebenfalls notwendigen Industriegebieten (die Leutchen brauchen ja Arbeit)

RANK		MISSIONS	
	1st Lieutenant		Milk Run
	Captain		Black Bandit
	Major		Battlesnake Roundup
	Lt. Colonel		Double Trouble
	Colonel		Dragon's Tail
			Dragon's Jaw
			Hornet's Nest
			Bear's Den
			Venus Flytrap
			Strike Palace
			Double Dragon
			Grand Slam
		MAXIMUM # OF MICS	
		ARMAMENT	

Je höher der Dienstgrad, desto schwerer der Job.

verbunden werden müssen. Das erarbeitete Geld kann dann wieder in Einkaufszentren ausgegeben werden, doch die müssen auch erst angelegt werden. Alles kostet also Geld, bringt aber wiederum Geld. Je mehr Leute zuziehen, desto höher werden die Ansprüche. Der Verkehr nimmt zu, Polizei und Feuerwehr sollten zur Stelle sein und auch ein Krankenhaus wird

irgendwann von Nöten sein. Damit ist es noch lange nicht getan, jedoch kann jeder Stadtbewohner sich denken, was alles im Laufe der Zeit so ansteht.

Alles ist von allem abhängig und ist Teil eines großen Kreislaufes. Wo keine Polizei und kein Park - da keine Einwohner weil nicht schön - da keine Gelder - da keine Einnahmen - usw. Hat man dann alles im Griff und nennt ein schönes Örtchen sein Eigen, kann es zu einer von acht Katastrophen kommen. Ein Flugzeug kann auf die Stadt stürzen (ein bißchen geschmacklos), ein Tornado kann die Gebäude verwüsten oder Godzilla vergnügt sich zwischen den Häusern. Wer dann immer noch nicht genug beschäftigt ist, der kann auch ein vorgegebenes Szenario anwählen und z. B. versuchen das brennende, von Bomben zerstörte Hamburg des Jahres 1944 innerhalb von fünf Jahren zu neuem Glanz zu bringen.

Jede Stadt sieht also wieder anders aus, sogar jedes Siedlungsgebiet kann mittels 'Terraformer' anders gestaltet werden. Somit ist auch dieser Klassiker unter den Simulationsspielen sicher für jeden leicht zu erraten, kann somit gekauft werden und wird einen über Monate bzw. Jahre hinweg faszinieren. Kleiner Tip hier: Es handelt sich nicht um Sim Ant, Sim Life oder Sim Farm. Zu guter Letzt haben wir noch

ARMAMENT		
AIM 9J	169lb	9
	Sidewinder	▲▼
AIM 9L	195lb	9
	Sidewinder All Aspect	▲▼
AGM 65	464lb	9
	Maverick	▲▼
Mk 84	1970lb	9
	2000lb Low Drag	▲▼
Durandal	751lb	9
	Anti-Runway	▲▼
ALQ 131	675lb	1
	ECM	▲▼
300 gal	2304lb	1
	Fuel Tank	▲▼

Good Morning, Sir.
We pre-configured her last night.
All set and good luck.

Total Weight: 18000 TAKEOFF

Als Anfänger steht einem genug Bewaffnung zur Verfügung.

einen echten Flugsimulator zu bieten, der den Namen eines Raubvogels trägt und uns hier in der Version 2.2 vorlag. Auch dieses Programm ist auf vielen Systemen sehr bekannt, so daß der eifrige Play Time-Leser eigentlich genauestens Bescheid wissen müßte. Das Programm ist trotz Schwarz-Weiß-Grafik aber nicht übel anzusehen. Außerdem wird einem natürlich alles geboten, was das Fliegerherz braucht: Verschiedene Schwierigkeitsgrade, unterschiedliche Waffensysteme und ein Cockpit mit allen Schikanen. Zusätzlich steht die fast schon obligatorische Modemfunktion zur Verfügung, die das Spiel, obwohl es nur über zwei Farben verfügt, genial abrundet.

Also kurz überlegt welcher Flu-Si schon seit langem zum Besten am Markt gehört und die sechs Buchstaben (schon wieder) hier eintragen: 2.2

Nun die Zeichen dieses Textes nachzählen, mit der Seitenzahl der Play Time multiplizieren, durch 132 teilen und die vier Spielnamen zusammen mit diesem Wert an uns abschicken. Auflösung in Salzsäure. (me)

- 1.Preis: Eine Packung Quality Street von Macintosh
- 2.Preis: Eine alte LP von Peter Tosh
- 3.Preis: Eine neue LP von Ernst Mosch

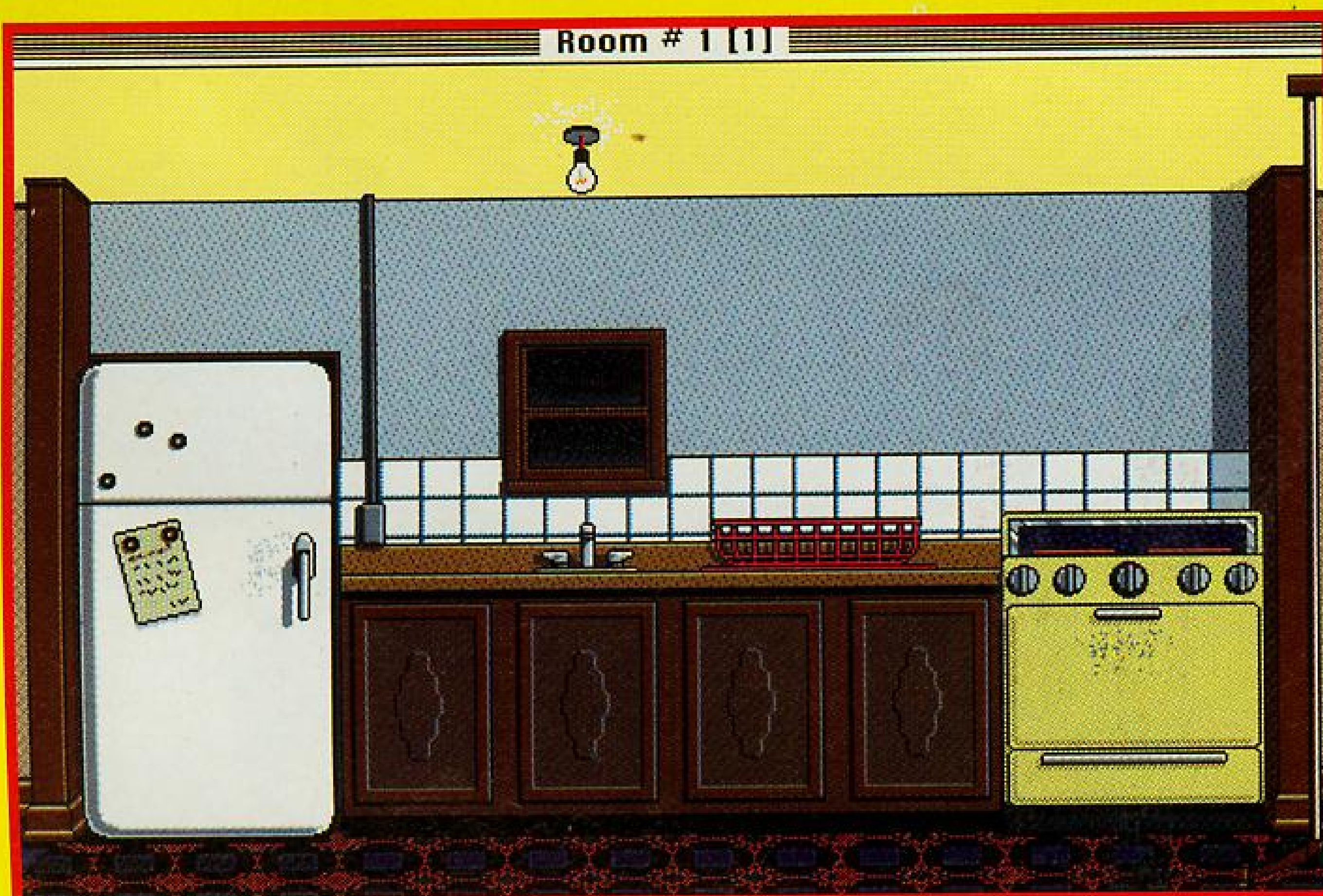
Anschrift:
COMPUTEC Verlag
Kennwort: HACK MAC
Isarstraße 32
8500 Nürnberg

Wertung:	
Falcon 2.2	70 %
Sim City	89 %
Glider 4.0	83 %
Super Tetris	80 %
Muster von SOFTCODE	

Alle Programme sind im autorisierten Apple-Fachhandel erhältlich.



Alle Bilder sind aus dem Zirkus-Milieu entnommen.



Mittels Room-Editor sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt.

FREE move

Software, die Spaß macht!

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

50716 3 In Three Inline Design

50215 A-Train Maxis

50282 Battle Chess Interplay

50162 Chessmaster 2100(The Fidelity)

Software Toolworks

50724 Darwin's Dilemma Inline Design

50242 Harpoon Electronic Arts

50321 Heart Of China Sierra

50258 Indiana Jones: Last Crusade Electronic Arts

50313 Leisure Suit Larry V Sierra

50312 Life & Death Software Toolworks

50344 McGee Lawrence Productions

50702 McGee at the Fun Fair Lawrence

Productions

50325 Monopoly Virgin

50276 PGA Tour Golf Electronic Arts

50277 PGA Tour Golf Course Disk Electronic Arts

50450 RoboSport Maxis

50454 Sands of Fire Electronic Arts

50503 SimAnt Maxis

50504 SimCity Supreme Maxis

50512 SimEarth Maxis

50281 Spectre Supreme Grace Software

50279 Starflight II Electronic Arts

50551 Super Tetris Spectrum Holobyte

50960 Swamp Gas Europe INLINE

50722 Tesserae Inline Design

50552 The Playroom Brøderbund

50280 V for Victory Electronic Arts

50578 Where in Europe is Carmen Sandiego

Brøderbund

50582 Where in the World is Carmen Sandiego?

Brøderbund

50584 Where in Time is Carmen Sandiego

Brøderbund

50596 Yeager's Advanced Flight Trainer Electronic Arts

Ständig hunderte von aktuellen Spielen im Angebot.

Fragen Sie uns nach den Tagespreisen!

Alle Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer von 15 %



Tel. 0 83 15 91 16-0

Fax 0 83 15 91 16-66



MARIOS MAGIC

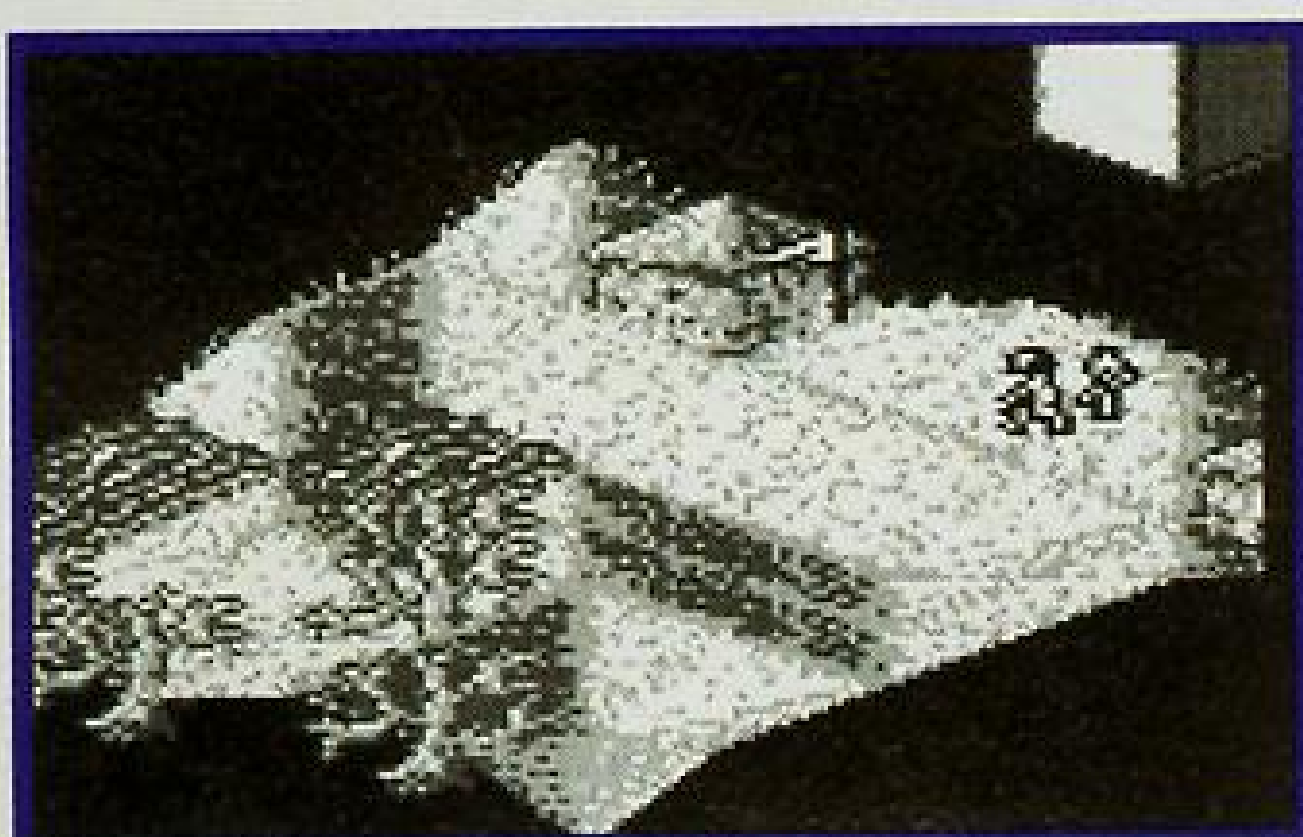
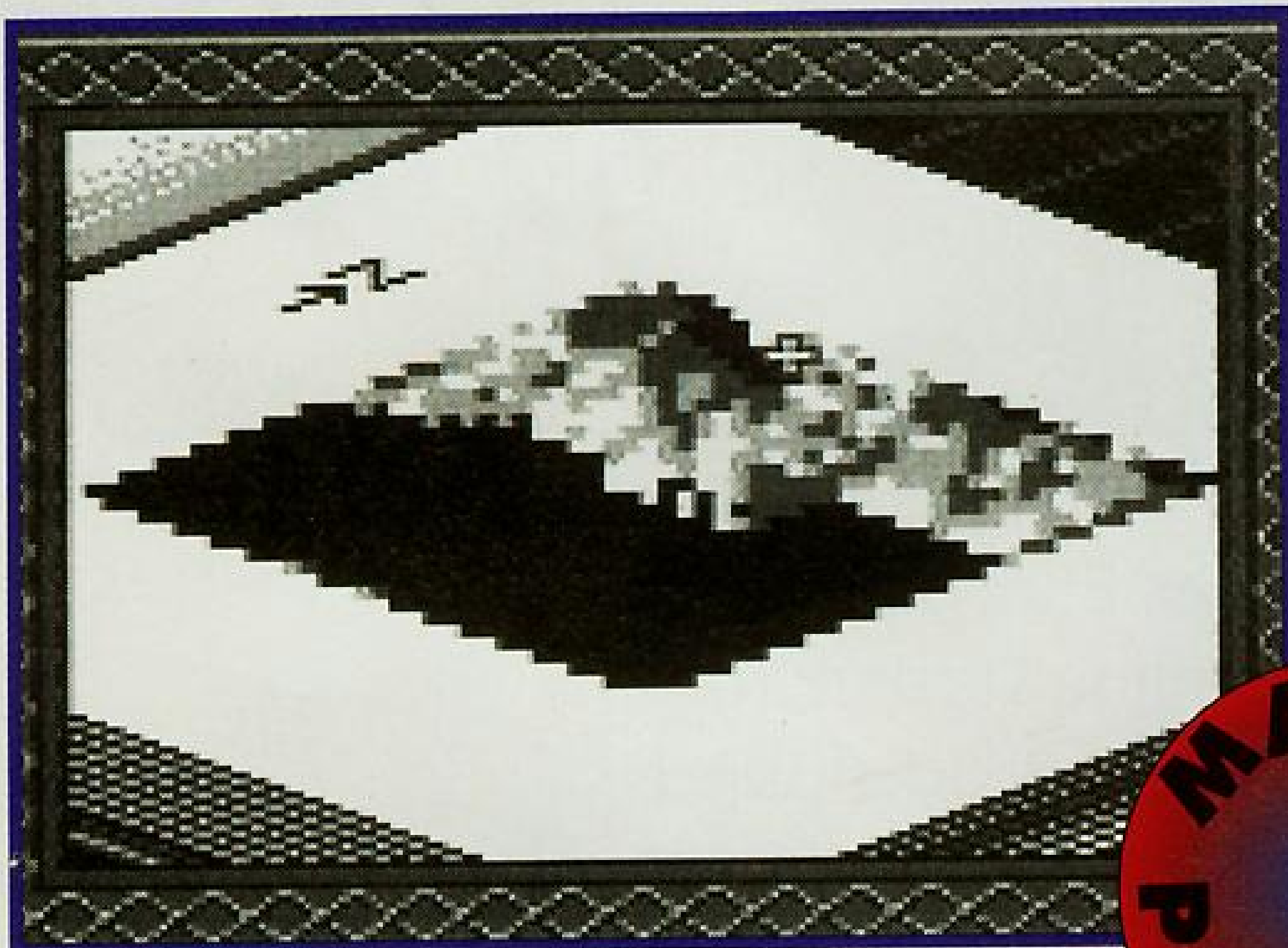
POPULOUS

Populous für den Game Boy? Ein kleiner Aprilscherz in Ehren sei selbst einer großen Firma wie Electronic Arts verziehen. Oder ist vielleicht doch etwas Wahres an dem Gerücht?

Wenn wir die Betaversion des Moduls nicht selbst in der Redaktion hätten, würde uns Imagineers Vorhaben, Populous für den Game Boy zu konvertieren, als wahnwitzige Idee erscheinen. Der Beweis liegt aber - wie schon gesagt - brennfrisch auf einem unscheinbaren EPROM-Chip in unseren Händen. Die ersten Screenshots wollen wir den Lesern natürlich nicht vorenthalten. Die wichtigste Frage eines Fans der PC- oder Amiga-Version,

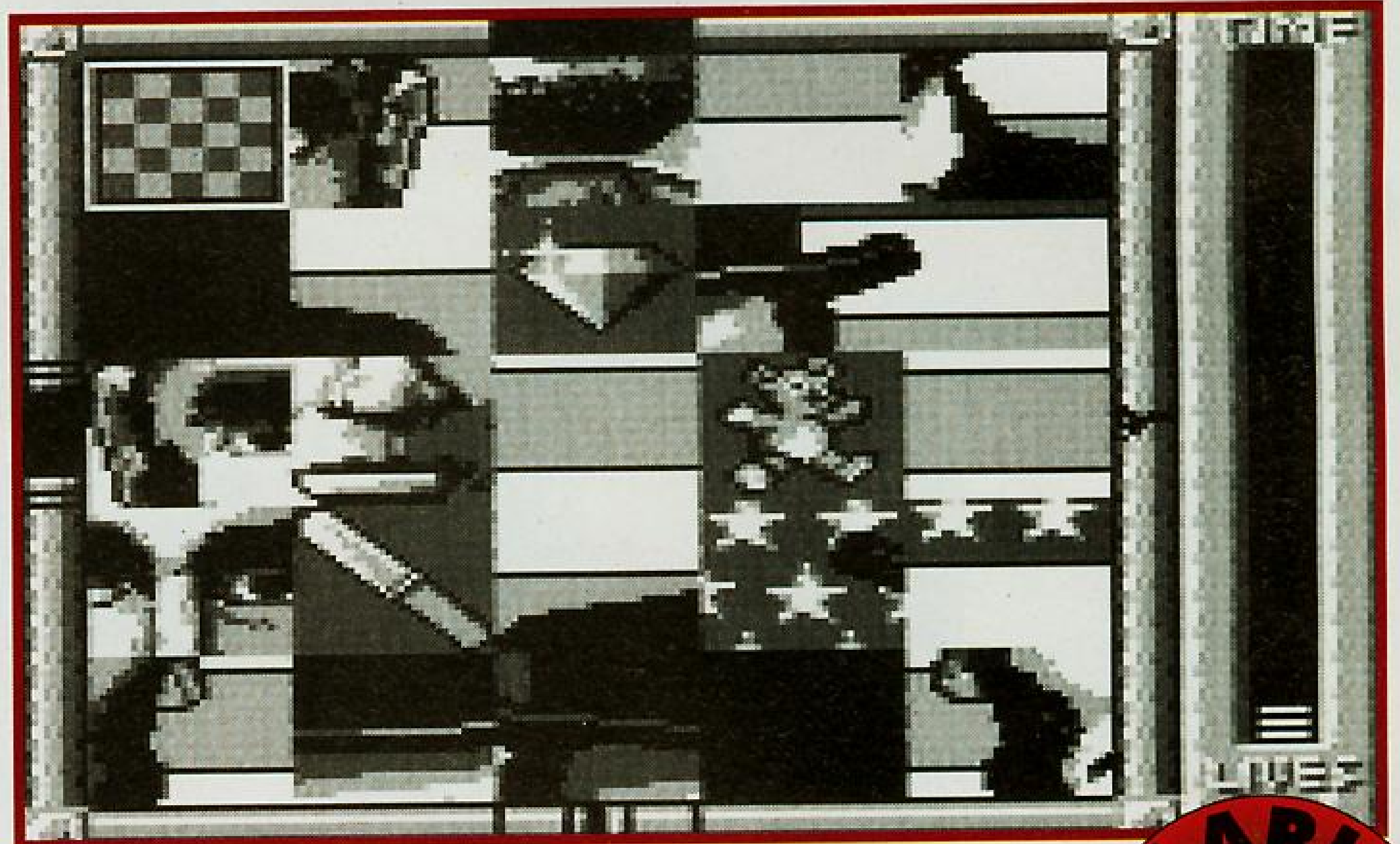
nämlich wie man es bei Imagineer schaffen will, die üppige 3D-Grafik mit sämtlichen Optionen und der wichtigen Übersichtskarte auf das kleine LCD-Display des populären Handheld zu bringen, kann mit diesem Demo erstmals beantwortet werden: Der gewohnte Populous-Bildschirm wird dreigeteilt. Für die 3D-Ansicht des animierten Geländeausschnitts wird das ganze Game Boy-Display benutzt. Bei Druck auf die "Select"- bzw. "Start"-Taste schaltet das Programm dann in zwei eigene Options- und Kartenschirme um. Über das Gameplay des Moduls werden wir bei Vorliegen der endgültigen Version in einer der nächsten Ausgaben berichten.

(tb)



GAME BOY

Hersteller Electronic Arts
Preis ca. DM 80,-
Muster von Hersteller



SPLITZ



Wirkliche Klassiker unter den Computerspielen entstammen nur selten ganz der Phantasie ihrer Programmierer. Oft liegen die Wurzeln dieser Dauerbrenner in jahrzehnte-, teils auch jahrhundertealten Spielen. Splitz ist dafür ein Paradebeispiel.

Die alte Spielidee, die diesem Modul zugrunde liegt, hat keinen Namen, trotzdem müßte sie eigentlich jeder kennen: In der zweiten oder dritten Klasse sammelten wir diese quadratischen, flachen Plastikpuzzles, in denen auf 16 oder 24 verschiebbaren Scheibchen ein Bild abgedruckt war, das der Spieler durch ständiges Verschieben der einzigen Lücke wieder zusammensetzen sollte. Mit der Einführung von MS-Windows wurde dieses Spielprinzip in Form eines Shareware-Spiels vor einiger Zeit wiederentdeckt. Jetzt kommt es in etwas abgewandelter Form auch auf den Game Boy: Die Puzzle-Teile erscheinen in zufälliger Reihenfolge auf dem anfänglich noch blanken Spielfeld; auf Knopfdruck wird der Schirm allmählich mit den qua-

dratischen Schnippselchen aufgefüllt. Auch hier können die einzelnen Teile nach Belieben verschoben werden - ein strenges Zeitlimit sorgt dafür, daß der Spieler dabei nicht ins Träumen kommt. Das Ganze wäre auf die Dauer trotzdem etwas öde, wenn die Programmierer durch zusätzliche Bonussteinchen, Bomben und zurückfedernde Spielfeldwände dem nicht zusätzliches Leben verpaßt hätten. "Splitz" wird so zum ausgesprochen packenden Zeitvertreib, der durch das zugrundeliegende Zufallsprinzip - ähnlich wie Tetris - auch bei längerem Spielen eigentlich gar nicht langweilig werden kann. Ein Klassiker, der seine Bewährungsprobe bereits vor mehreren Jahrzehnten hinter sich gebracht hat!

(tb)

GAME BOY

Besonderheiten
- keine

DENKSPIEL

Hersteller Enigma
Variations
Preis ca. DM 60,-

Muster von
Hersteller





Adventure Island II

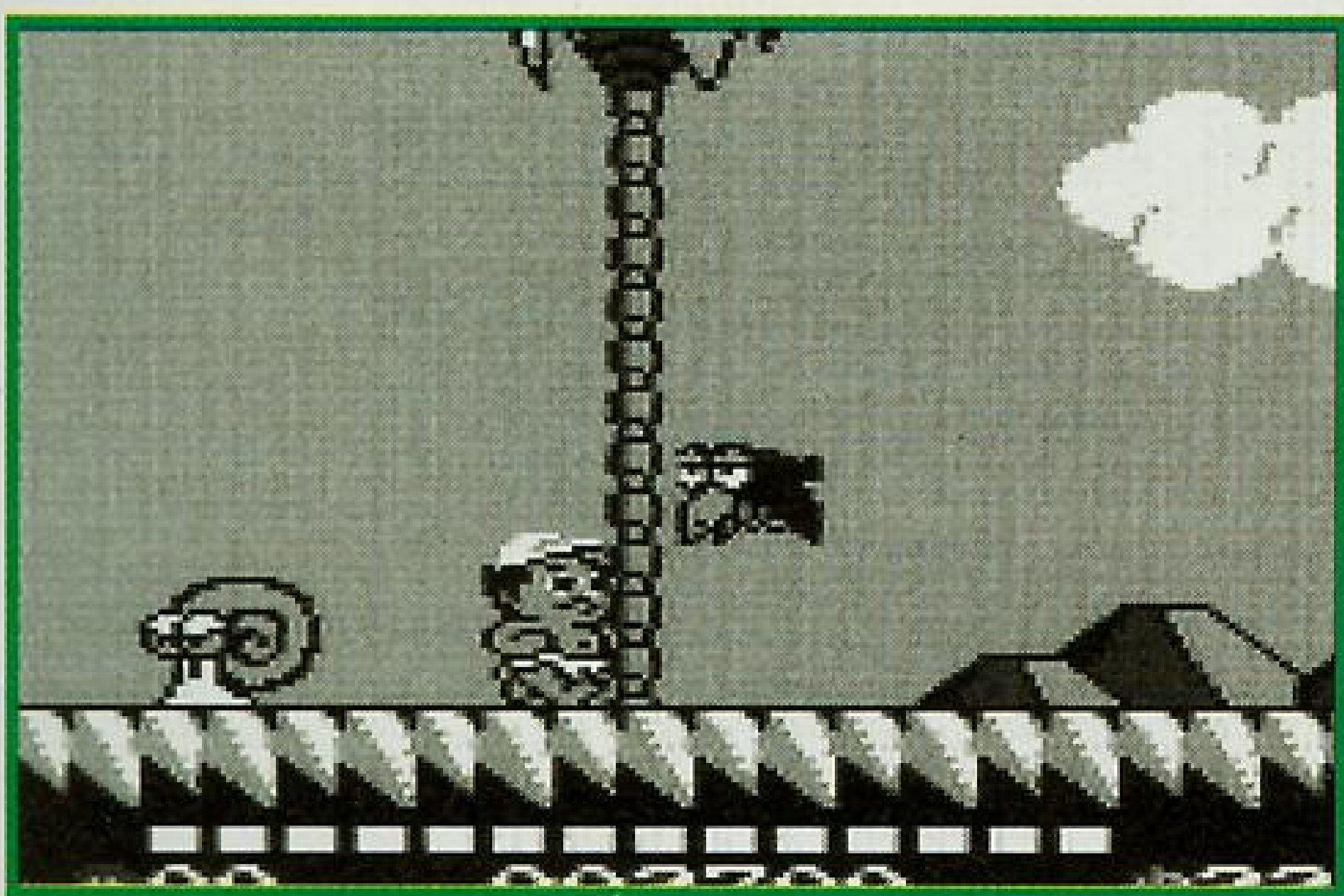
“Adventure Island” konnte bislang schon auf vielen Systemen überzeugen. Besonders auf dem Game Boy wurde Meister Higgins fast schon als zweiter Wunderjunge gefeiert. Was bietet also der zweite Teil?

Jeannie Jungle, die Frau mit dem klangvollsten Namen der blühenden Inselregion, wurde von Außerirdischen entführt. Das ist doch mal was Neues. Sie befindet sich nun auf einer der acht umliegenden Inseln, die diese fiesen Weltallbummler bereits in ihre Gewalt gebracht haben. Deshalb hat der gute Higgins (ist das nicht der mit den beiden Dobermännern?) nicht nur mit den zahlreichen Untieren zu kämpfen, sondern auch mit den Anführern der außerirdischen Bösewichter. Zum Glück kann sich unser Held aber auf seine überaus treuen Dinosaurier verlassen, die er im Stil eines Taschenspielers aus den herumliegenden Eiern zaubert. In diesen Eiern sind aber auch noch andere Utensilien versteckt, die sich wun-

derbar in das gegebene Szenario einfügen: Keule, Bumerang und Skate-Board. Gerade diese drei Gegenstände erzwingen geradezu Erinnerungen an das gute alte “Wonderboy”.

Dabei macht “Adventure Island 2” seine Sache gar nicht schlecht. Die fünf Saurier lockern das Spiel enorm auf, verfügen sie doch allesamt über verschiedene Eigenschaften. So kann Higgins beispielsweise mit dem einen prähistorischen Urvieh durch die Lüfte segeln und aus schwindelnder Höhe seine Gegner unter Beschuß nehmen, mit einem anderen tiefe Gewässer überqueren. Die Vor- und Nachteile müssen also gegeneinander abgewogen werden, um möglichst unbeschadet das Ende eines Levels zu erreichen.

An dieser Stelle sei noch der hohe Schwierigkeitsgrad erwähnt, der den einzigen Unterschied zum Vorgänger darstellt. Grafisch und Soundtechnisch ist alles beim alten geblieben. Überdurchschnittlich, aber nicht überragend. (om)



MARIOS MAGIC



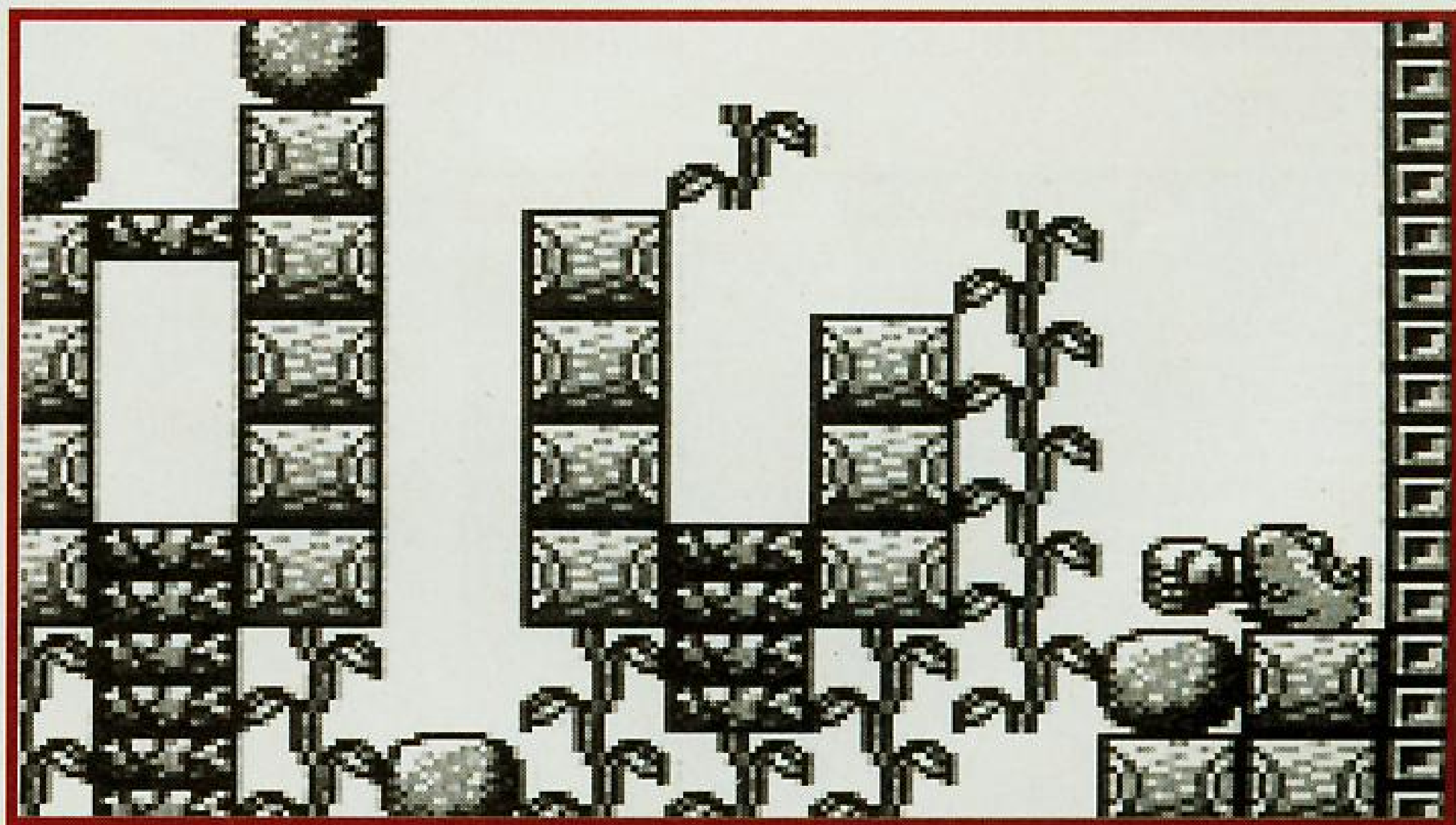
GODZILLA

Die japanische Filmkunst hat sich in den 60er und 70er Jahren fast ausschließlich mit Monstern und Ungetümen beschäftigt, die zwar an die längst ausgestorbenen Dinosaurier erinnern, aber viel mehr Gefühl zeigen als ihre kaum zu leugnenden Vorbilder.

Godzilla ist zu recht wütend. Sein Sohn Minilla wurde von schrecklichen Monstern entführt und in einem gewaltigen Labyrinth versteckt, das den aussagekräftigen Namen Matrix trägt. Dort wimmelt es nur so von gemeinen Urtieren, die nichts unversucht lassen, um Godzilla bei seiner selbstlosen Rettungsaktion in die Quere zu kommen. Zur Wehr setzen kann sich der erzürnte Vater mit seinen riesigen Pranken. Wo er hinschlägt, wächst kein Gras mehr. Das müssen aber nicht nur die bedauernswerten Gegner verspüren, sondern auch die zahlreichen Felsbrocken, die unbedingt zerstört werden müssen, um in den nächsten Level zu gelangen. Dabei muß genau auf das vorgegebene Zeitlimit geachtet werden, denn ist die Uhr erst einmal abgelaufen, erscheint Ghidrah, der mit unnachgiebiger Härte alles vernichtet, was sich ihm in den Weg stellt. Er ist unbesiegbar. Ein Felsbrocken kann nur in Stücke geschlagen werden, wenn

er an einer Wand anliegt. Trifft man einen alleinstehenden Stein, so wird er lediglich in die betreffende Richtung befördert. Auf diese Weise muß genau überlegt werden, in welche Richtung und auf welche Position man einen Felsen schieben muß, um später auch an alle anderen Steine heranzukommen. Ist ein Level geschafft, so können verschiedene Wege eingeschlagen werden. Damit man nicht dauernd im Kreis herumläuft, kann man auf einer speziellen Karte die Matrix betrachten, wobei alle bereits betretenen Szenen gekennzeichnet werden. Tolle Idee!

Erinnert “Godzilla” spielerisch an “Solomon’s Club”, so zeigt es sich grafisch weniger einfallsreich. Eine Handvoll mäßig gezeichneter Gegner und ein tolles Titelbild ist auch schon alles, was die Jungs von Toho auf die Beine gestellt haben. Die tolle Melodie kann dieses Manko jedoch leicht ausgleichen. (om)

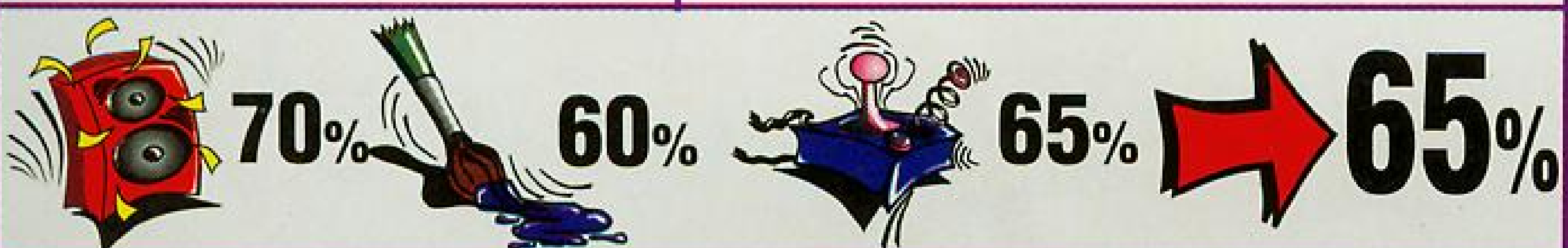


GAME BOY

Besonderheiten
- englische Anleitung

ARCADE ACTION

Hersteller Hudson Soft **Muster von**
Preis ca. DM 60,- **Theo Kranz**

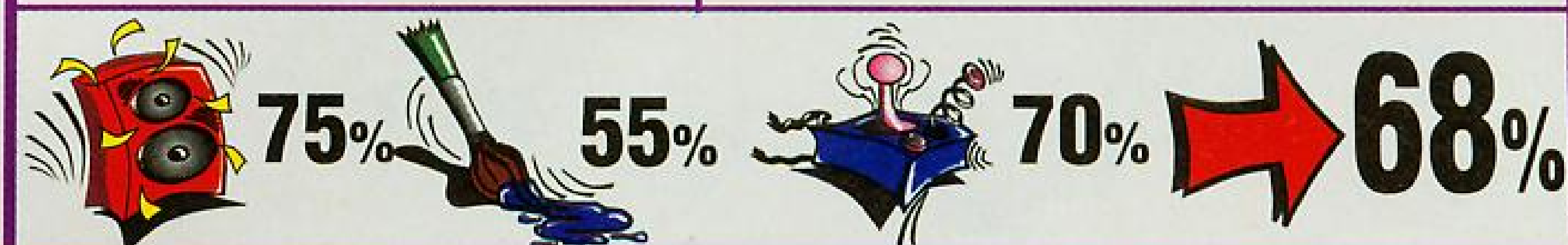


GAME BOY

Besonderheiten
- deutsche Anleitung

ARCADE ACTION

Hersteller Toho **Muster von**
Preis ca. DM 60,- **Laguna**





MARIOS MAGIC

Litti's Summer Challenge

Pierre Littbarski hegt zwar ernsthafte Absichten in den fernen Osten zu wechseln, für Interplay ist das aber noch lange kein Grund dem jetzigen Kölner kein außergewöhnliches Spiel zu widmen. Um ein Fußballspiel handelt es sich jedoch nicht.

Litti hat seinen Namen nämlich für ein knapp überdurchschnittliches Sportspiel hergegeben, daß sich eher mit den unterschiedlichen Disziplinen der Leicht- und Schwerathletik als mit der fröhlichen Kickerei beschäftigt. So muß der Spieler unter anderem an einem 100m-Lauf und einem Stabhochsprungwettbewerb teilnehmen. Sogar Gewichtheben bleibt dem kleinen Fußballstar nicht erspart. Möchte man sich solo an den insgesamt sieben Disziplinen versuchen, so treten unterschiedliche Computergegner an die Stelle des zweiten Spielers,

der natürlich auch von diesem Programm unterstützt wird. Dabei wurde viel Wert auf eine witzige Darstellung gelegt. So poltert ein buckliger Quasimodoverschnitt im Schneckentempo über die Bahn und ein findiger Inder bestreitet fast alle Wettbewerbe auf einem fliegenden Teppich. Von Fairness keine Spur.

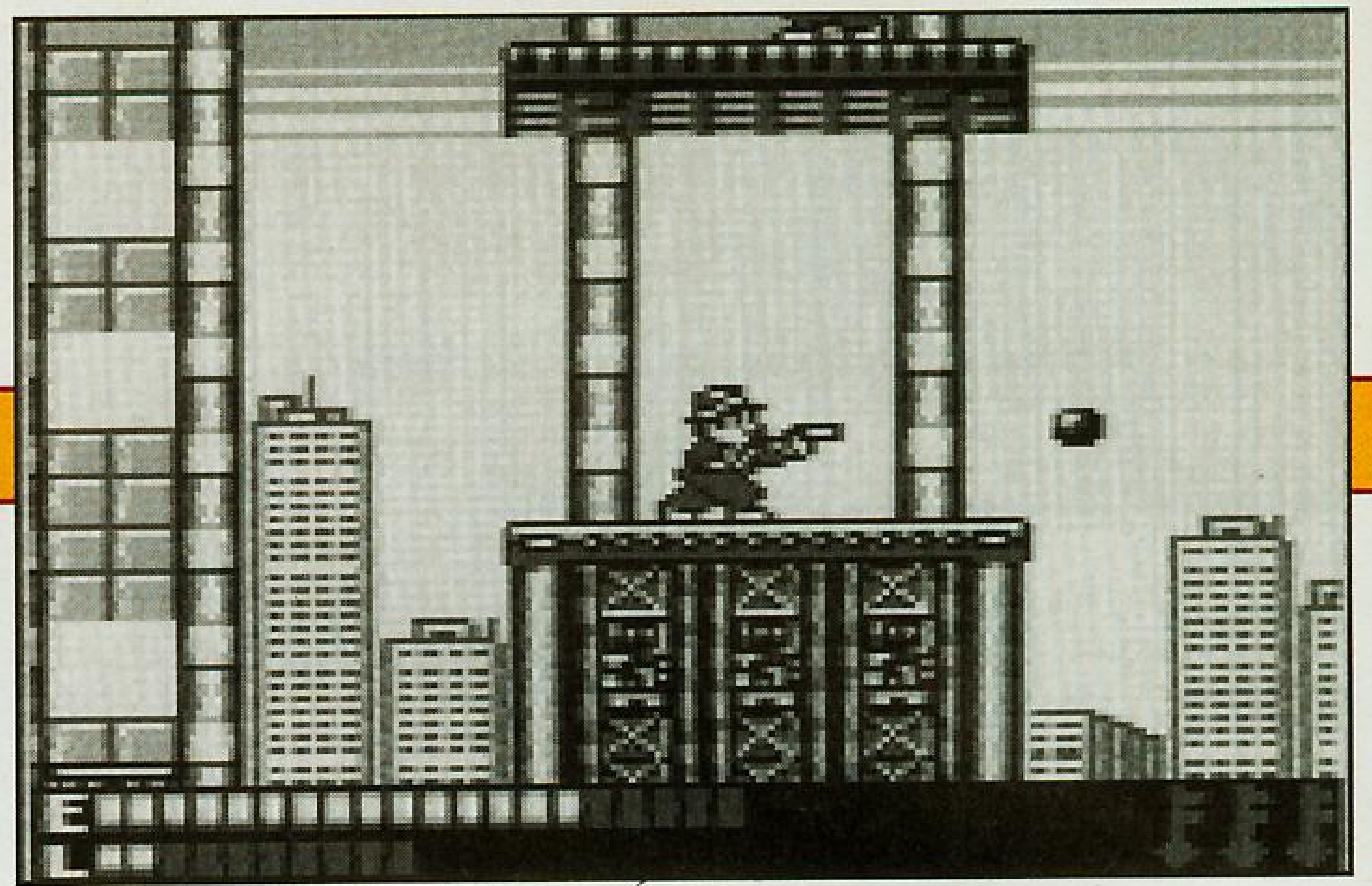
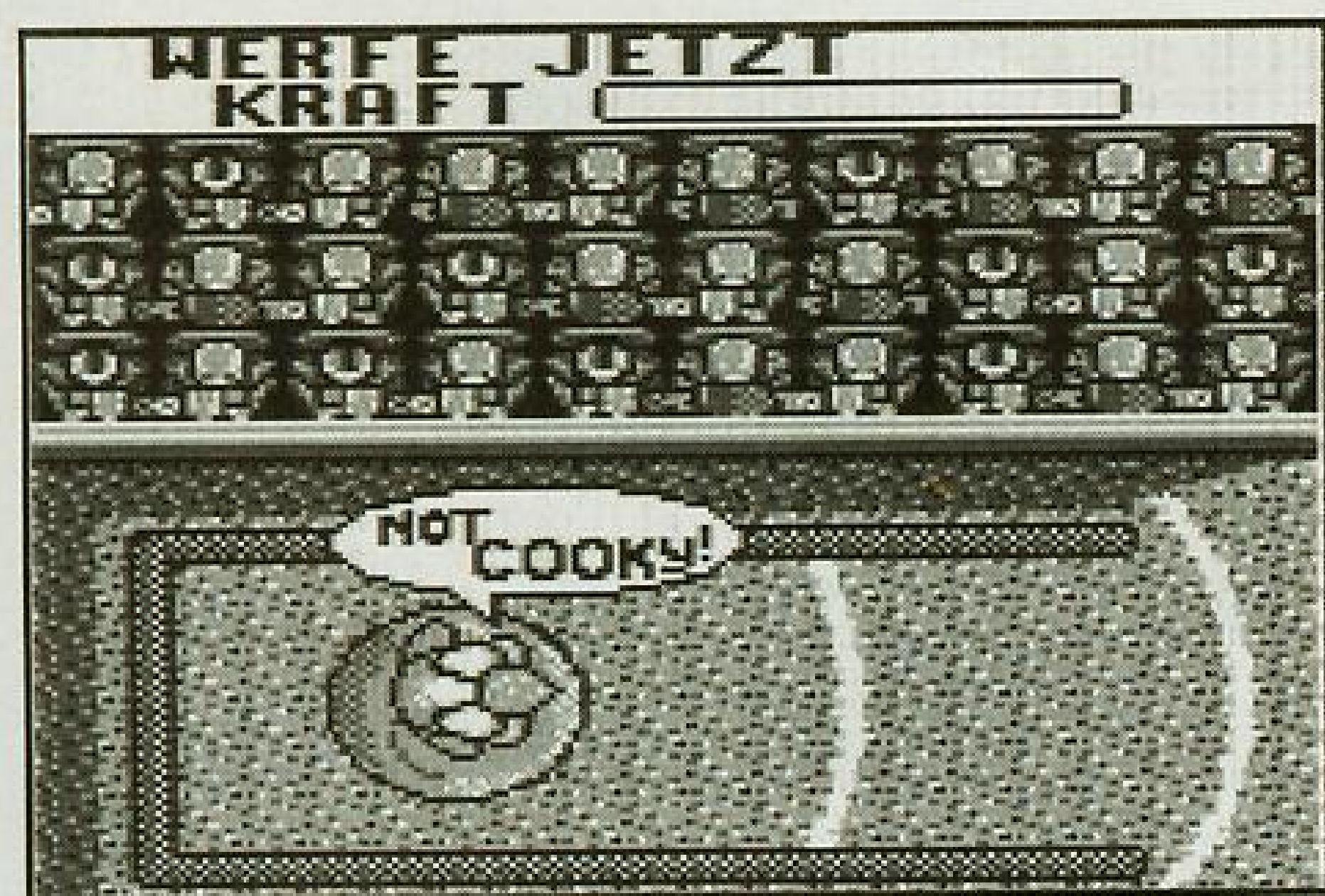
In Sachen Spielbarkeit glänzt "Litti's Summer Sports" durch grenzenlose Eintönigkeit. Mit dem einen Button muß zunächst die nötige Energie erzeugt werden, um mit dem anderen beispielsweise einen Speer abzuwerfen. Der obligatorische Abwurfwinkel darf da natürlich nicht fehlen. Auf Dauer bringt das nur einen schmerzenden Daumen und eine überbeanspruchte Feuertaste. Äußerst langweilig.

Interessant ist hingegen die grafische Gestaltung ausgefallen. Jubelnde Zuschauer feiern eine außerordentlich gute Leistung mit einer stimmungsvollen la Ola-Welle und pfeifen, wenn der Athlet einen groben Fehler begeht. Die

Akteure wurden sehr schön animiert und witzig gestaltet, um sich von der breiten Masse der Sportspiele wenigstens einige Sekundenbruchteile abzuheben. Lediglich im Zwei-Spieler-Modus kann Interplays Einstieg in die Welt des Sports begeistern. (om)



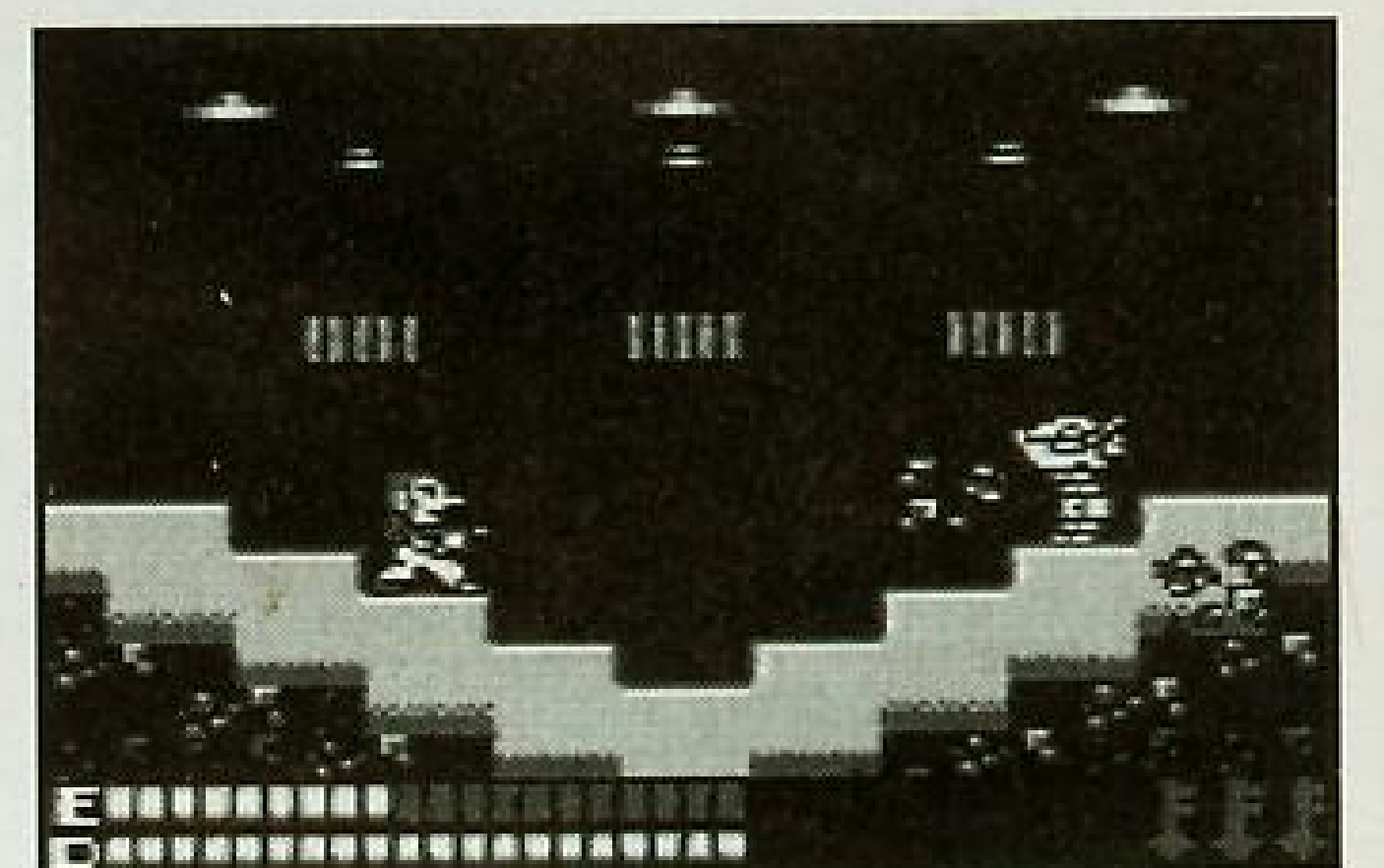
Sehr gehöhnungsbedürftiger Humor.



Avenging Spirit

Auf der Suche nach wohlklingenden Werbesprüchen sind der deutschen Spiele-Vertriebsfirma Laguna anscheinend die Ideen ausgegangen: "Du schmutzige Ratte!" strahlt dem potentiellen Käufer auf der Packungsrückseite in leuchtend gelben Lettern entgegen. Ein einfacher aber letztendlich wirkungsvoller Werbeeinfall - denn mein Interesse an dem Modul war schon geweckt...

Als ganz normaler Junge hätte unser Held Herbert in diesem Abenteuer wohl kaum eine Chance, gegen die Horden eines Gangsterbosses vorzugehen. Als Geist dagegen schon, wie er nach einem heimtückischen Überfall einer Entführerbande feststellen mußte: Durch einen tödlichen Schuß seiner physischen Existenz beraubt, will Herbert seine Freundin Jennifer trotzdem nicht den Entführern überlassen, und macht sich eben als körperloser Geist auf den Weg durch die sechs gefährlichen Level. Da auch die Lebensenergie eines Geistes begrenzt ist, lernt Herbert, wie er sich eines fremden Körpers bemächtigen kann. Genau dieser Einfall macht das Spiel auch so interessant, denn es steht eine stattliche Anzahl von 20 Gegnern zur 'Inkarnation' bereit (Amazonen, Roboter, Vampire usw.). Ist der Spieler erst einmal in einen der Charaktere geschlüpft, so verfügt er auch über dessen spezielle

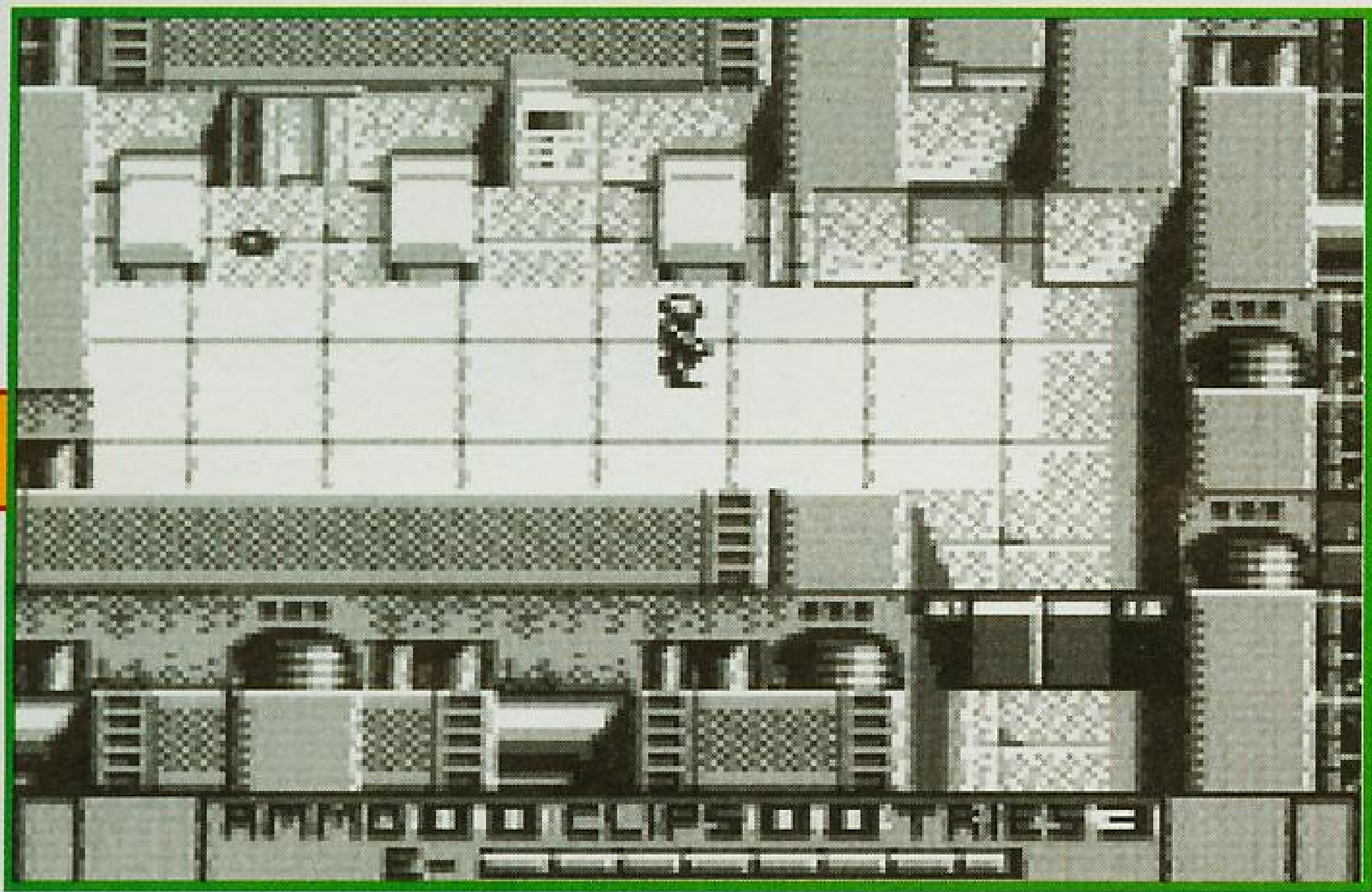


Fähigkeiten. Eine Amazone beispielsweise kann sehr hoch springen, hat aber nicht die Kraft eines Vampirs. Ein Gangster dagegen hat nur mittelmäßige Sprungkraft, dafür aber ein weitreichendes Maschinengewehr. Stirbt die Person, die von Herbert besessen war, so kann er sich flugs der nächsten bemächtigen. Alles in allem stellt sich Avenging Spirit als ein piffiges Jump & Run-Spiel heraus, mit einer witzigen Spielidee aber einem leicht überhöhten Schwierigkeitsgrad. Wer auf der Suche nach einem 'etwas anderen' Actionspiel ist, könnte daran Gefallen finden.

(tb)

GAME BOY	SPORTSPIEL
Besonderheiten - deutsche Anleitung	Hersteller Interplay Preis ca. DM 70,- Muster von Laguna
55% 80% 45% 61%	

GAME BOY	JUMP & RUN
Besonderheiten - 20 verschiedene Spielfiguren	Hersteller Jaleco Preis ca. DM 70,- Muster von Laguna
75% 75% 80% 77%	



MARIOS MAGIC

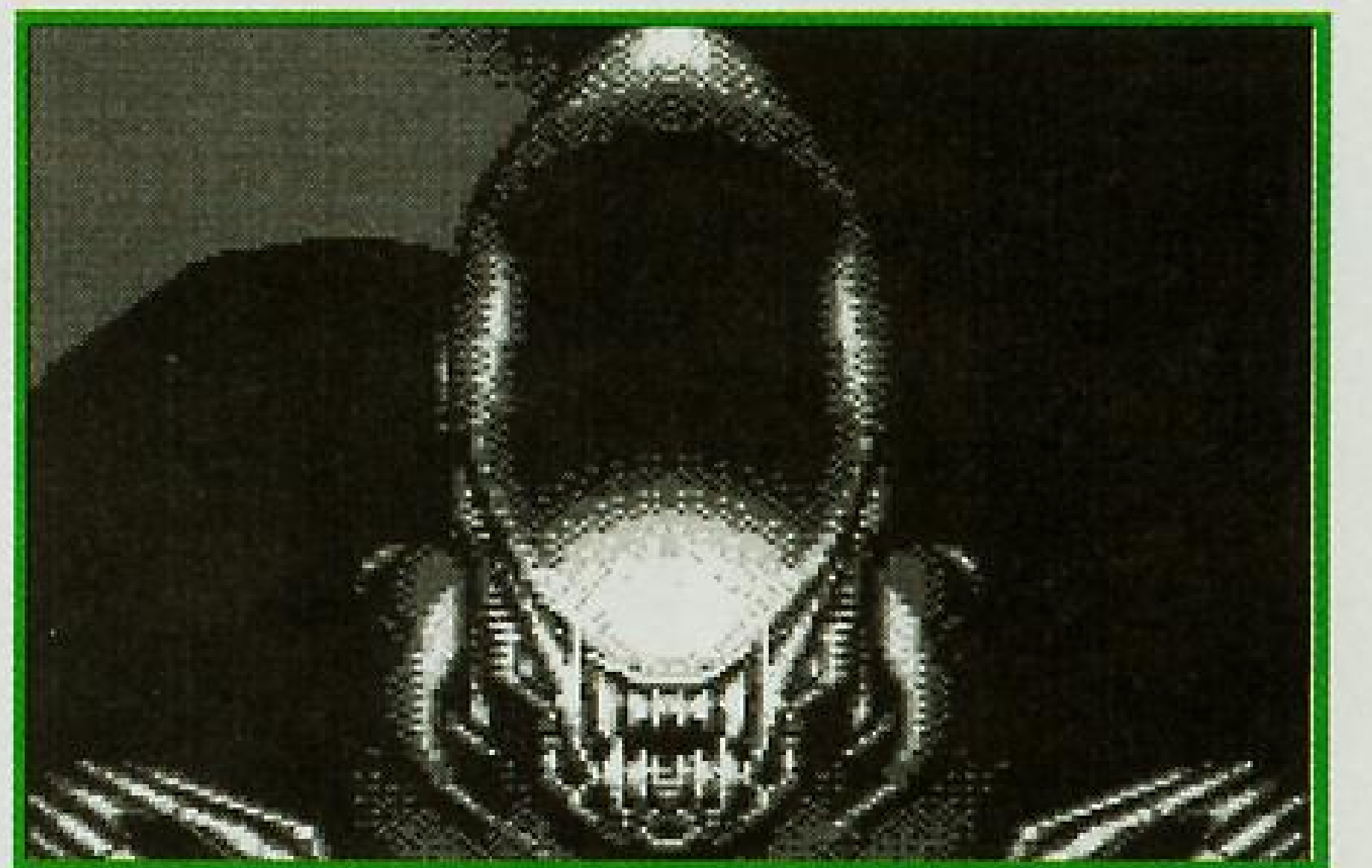
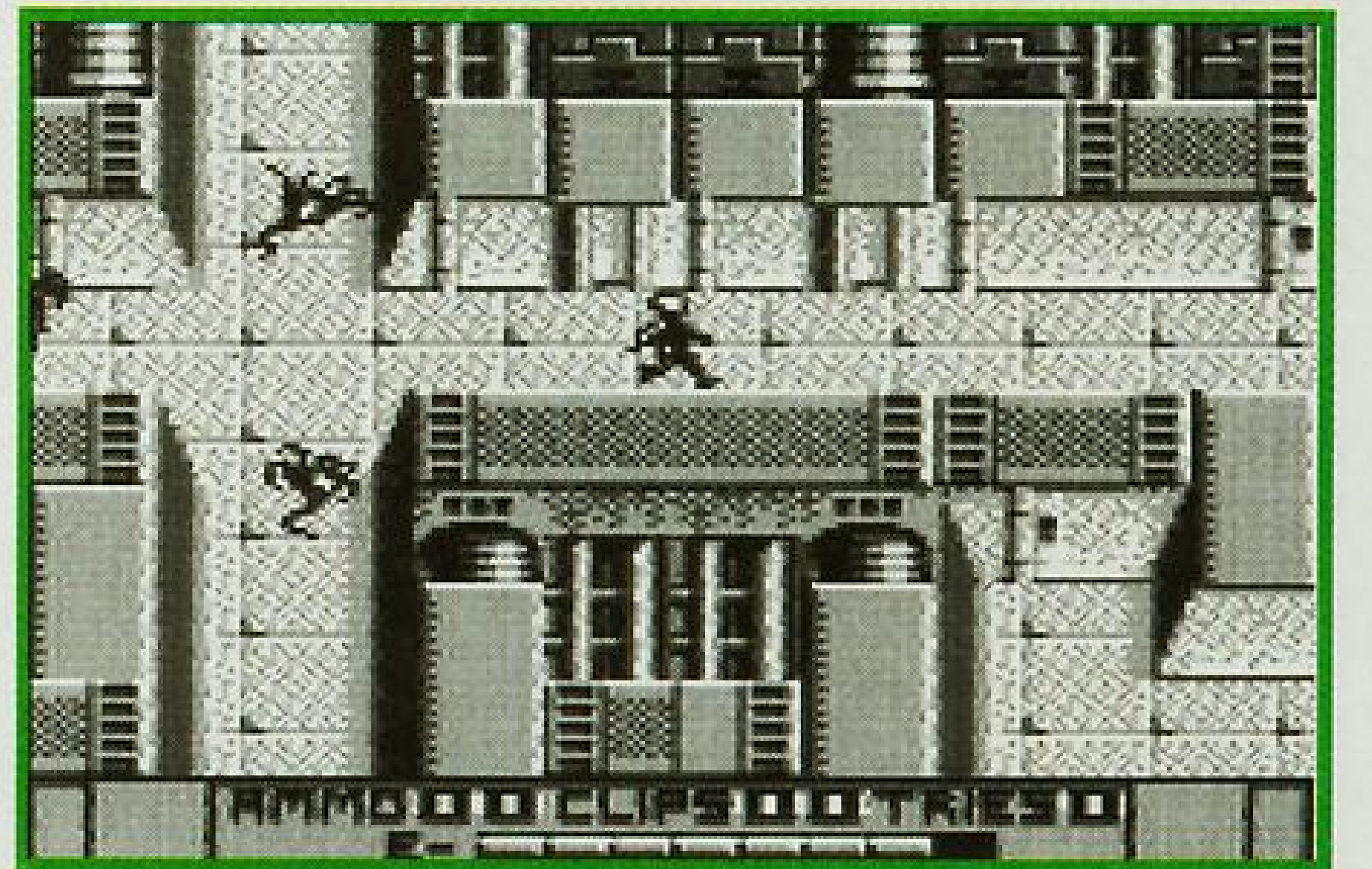
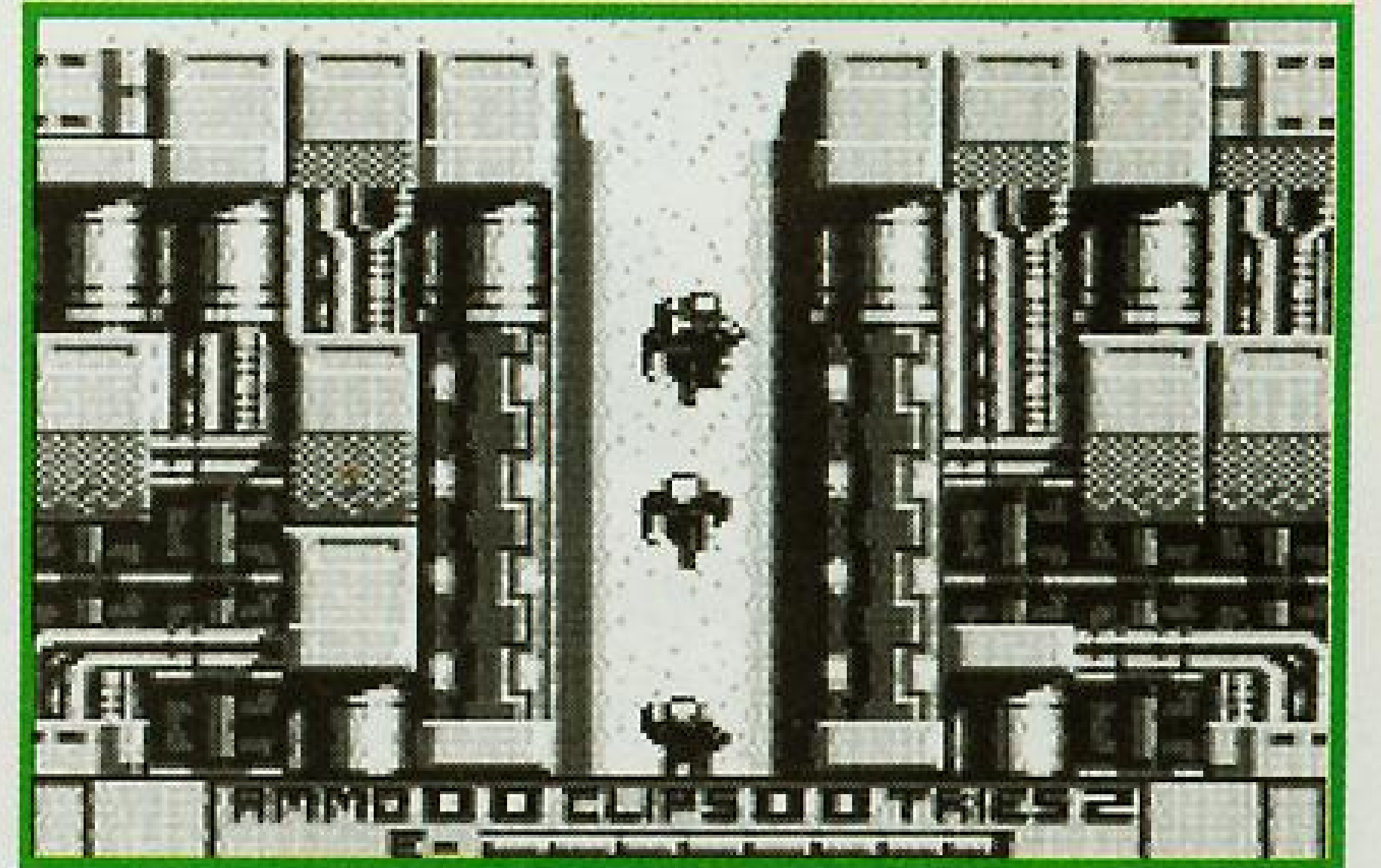


Alien 3

Schon die superfeine Grafik des Titelbildes mit der Großaufnahme eines Xenomorph führt zusammen mit der stimmungsvollen Titelmusik äußerst gelungen in das Spiel ein. War die Mega Drive-Umsetzung dieses Themas eine Baller-Hetzjagd durch den Untergrund von Fiorina 161 mit vertikalem Schnitt durch die unterirdische Anlage, so zeigt das vorliegende Adventure diese Räumlichkeiten in isometrischer 3D-Darstellung (d.h. von schräg oben).

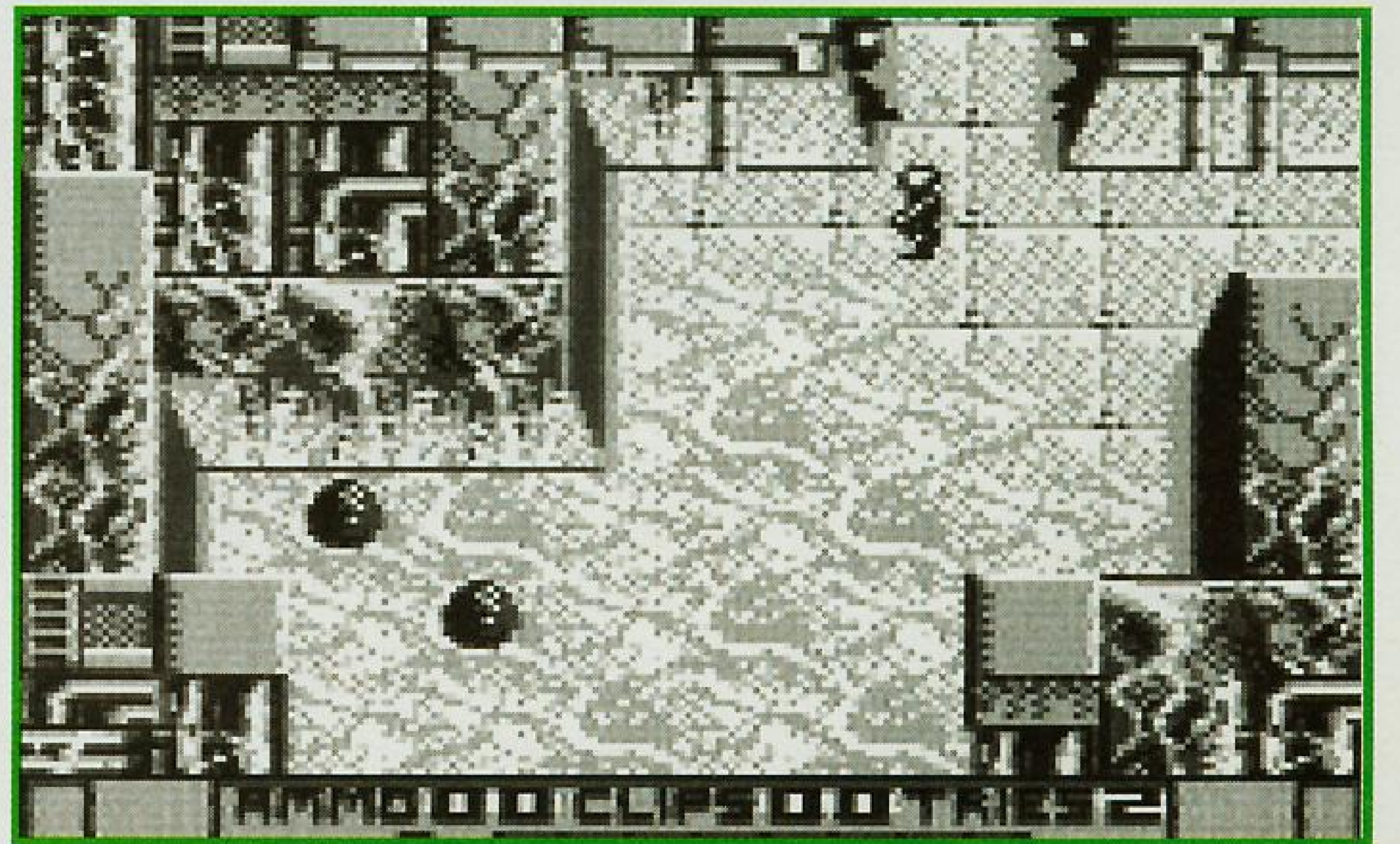
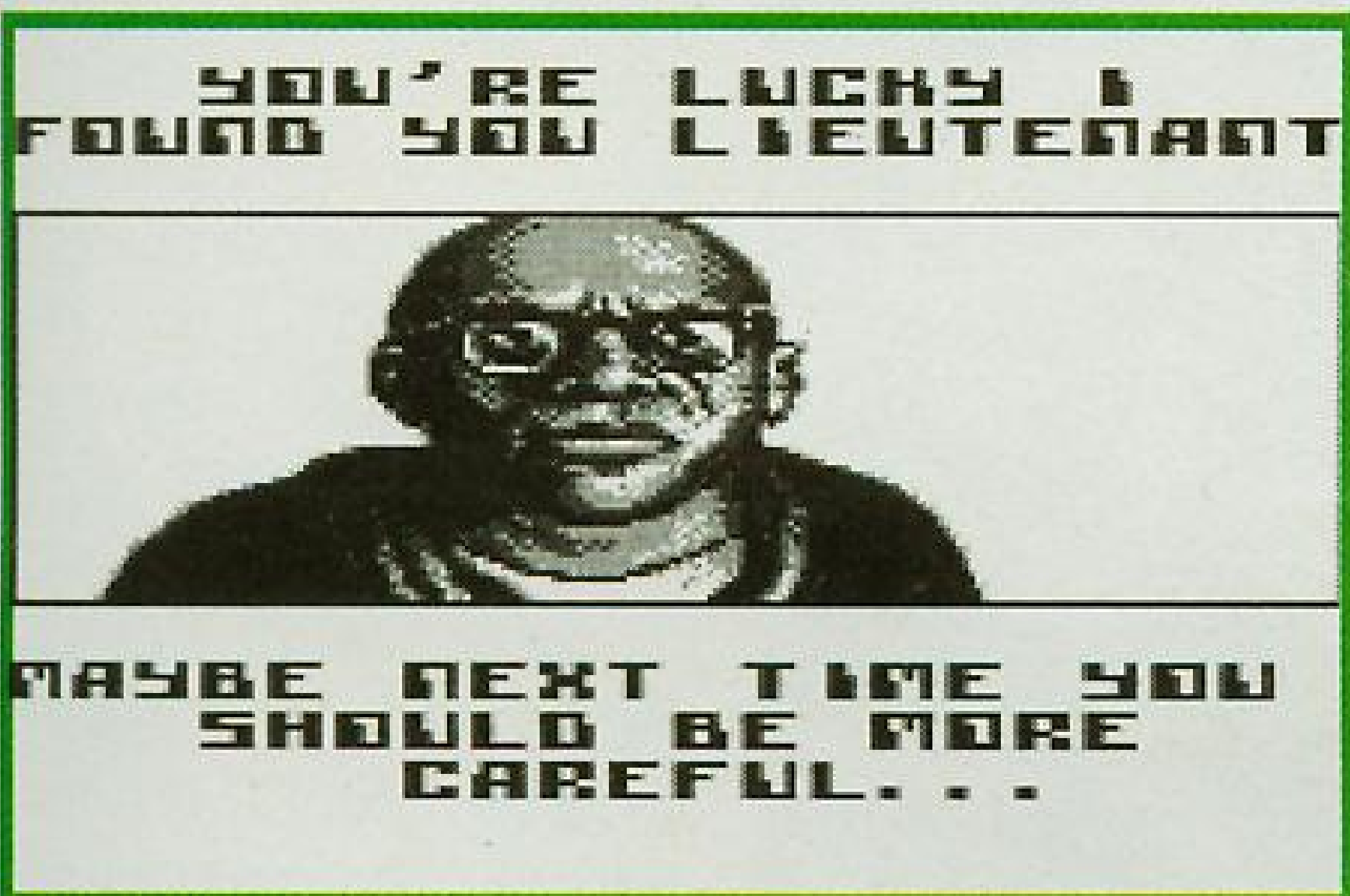
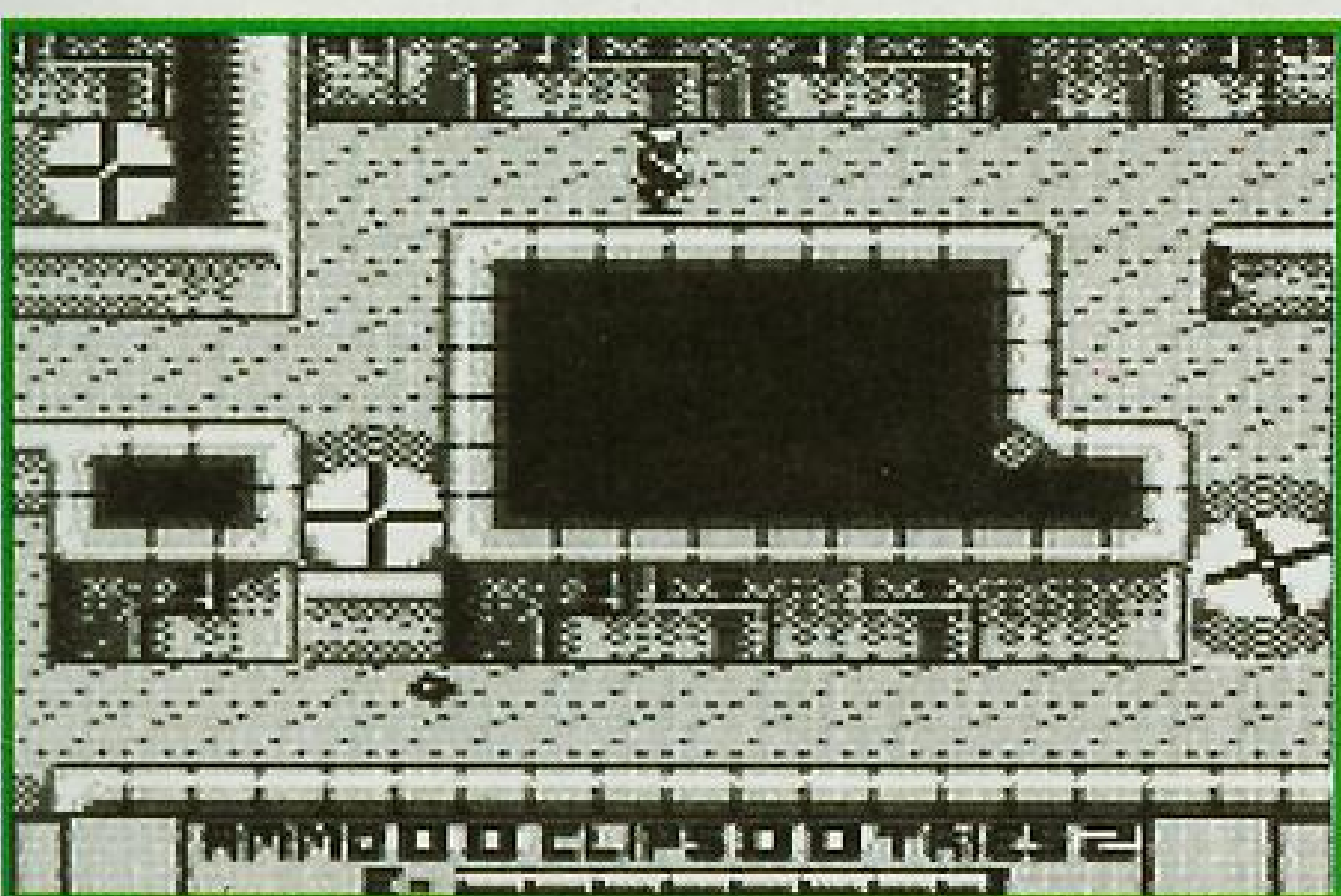


Button wird ein Auswahl-Menü geöffnet, in dem die gewünschten Gegenstände aktiviert werden bzw. die Karte des jeweiligen Levels gezoomt und gescrollt werden kann. In den Räumen und Gängen laufen und rennen die restlichen Insassen herum, ständig auf der Flucht vor den Gegnern, die sich permanent vermehren und die Mission zusehends erschweren. Die Verbindung zwischen den einzelnen Ebenen bilden die Ventilations-schächte mit den großen, laufenden Rotoren. Zum Durchkommen müssen Ein/Aus-Schalter betätigt werden, denn der Sog der Schaufelräder kann schnell eines der vier Continues kosten. Ist das Spiel aus, wird Euer Hi-Score berechnet, der sich aus einer Reihe von Einzeldaten zusammensetzt. Und wie es sich für ein gutes Spiel



Wieder müssen in Echtzeit bestimmte Aufgaben gelöst werden, wie die Rettung der Arbeitslager-Insassen, die Tötung der Alien-Königin und der Start eines Rettungsbootes. Ripley hat also alle Hände voll zu tun. Bezeichnenderweise tendieren die Konsolenspiele zwar

dahin, den Ort der Handlung aus der Filmvorlage zu übernehmen, die Kampftechniken dagegen stammen einhellig aus dem zweiten Teil - Granaten, Tod und Teufel also! Im vorliegenden Game sind die Auseinandersetzungen mit den Metamorphoseformen der Aliens (Ei, Facehugger, Fighter, Alien und Königin) sehr gut in die Adventure-Handlung eingebettet. Eingebundene Bilder der Original-Schauspieler in Kombination mit hilfreichen Texteinblendungen vermitteln die bedrohliche Atmosphäre und den Wettlauf gegen einen gräßlichen Tod hautnah. Ripley startet ihre letzte Mission eingeschlossen im Krankenrevier und muß nun zunächst eine Reihe von Gegenständen finden, mit deren Hilfe sie sich frei bewegen und wehren kann (Key-Cards, Waffen, Bishops Fragmente, Erste-Hilfe-Kästchen, Automapping-Karte). Per Select-



gehört, ertappt Ihr Euch gleich anschließend beim nächsten Versuch, dieses komplexe Spiel mit seiner tollen Grafik, dem phantastischen Spannungs-Sound und sei-

ner fatalen Mischung von Panik und Neugierde endlich zu packen.

(re)

Fazit: Stellt Euch der Gefahr, wenn Ihr den Mumm dazu habt.

GAME BOY

Besonderheiten

- Echtzeitablauf

ADVENTURE

Hersteller LJN/Acclaim Muster von ZAPP Games

Preis ca. DM 60,-





MARIOS MAGIC



Alien vs. Predator *Import*

Die Idee zu diesem Spiel muß die Ausgeburt einer schlechten Nacht mit vielen Alpträumen sein. Vermutlich war da auch noch eine Familienflasche Sake mit im Spiel, als Aliens vs. Predator in die (Un-)Tat umgesetzt wurde. Wie sonst käme jemand auf die Idee, ein Prügelspiel mit den beiden häßlichsten Spezies diesseits und jenseits der Milchstraße zu inszenieren.

Die Story ist kurz und knackig die, daß einer der galaktischen Kopfjäger just auf VEGA IV, einem Planeten der Xenomorph landet, um sich mal eben ein paar makabre Trophäen zu ergattern. Nun sind die Säuretriefer von Haus aus mit extrem wenig Humor ausgestattet und daher ist die totale Randalie vorprogrammiert. Damit Ihr auch etwas zu tun habt, sollt Ihr den Predator auf seinem stressigen Weg durch verschiedene Szenarien auf der Oberfläche von VEGA IV steuern. Sieht die Grafik auf Anhieb noch nicht mal so übel aus, wird Euch beim Bewegen der Sprites die Illusion auf ein paar vergnügliche Viertelstündchen schnell genommen. Unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad ist die Steuerung so schwammig, daß der Großteil der zahlreichen Bewegungen gar nicht aus dem Joypad herausgelockt werden kann. Dazu kommt, daß die vorhandenen Animationsstufen aus dem Game eher einen Prügel-Breakdance machen. Wer starke Nerven hat, kann mit einem Gesinnungsgenossen im Zwei-Spieler-Modus beide Außerirdische gegeneinander in



den Ring schicken. Wem's dann noch nicht schlecht ist, dem ist nicht zu helfen. Da ein mittelmäßiger Sound allein noch nicht die Kohle für ein Spielemodul rechtfertigt, kann ich an dieser Stelle den Testbericht auch schon beenden. Bleibt noch anzumerken, daß die Spielergemeinde bei so offensichtlicher Vermarktung von Kino-Figuren wohl zunehmend mißtrauisch werden sollte, was die Qualität solcher 'Perlen' angeht. Fazit:(ohne Worte).

(re)

Battle



Der Marodeur nähert sich zielstrebig, während seine Autokanone mich unablässig unter Feuer nimmt. Die beiden PPKs (Partikel Pulse Kannons) des Gegners blitzen auf und nur der schnelle Einsatz meiner Sprungdüsen rettet mir das Leben. Meine Maschine landet direkt hinter dem Gegner. Ich löse eine Lafette Mittelstreckenraketen aus, die mit lautem Donnern auf dem Rücken des Metall-Monsters einschlagen. Metallsplinter fliegen durch die Luft und Panzerplatten zerbröseln wie Clubkracker. Meine beiden Laser fressen sich durch den bereits arg in Mitleidenschaft gezogenen Rückentorso, dringen ins interne System ein und verursachen eine Explosion, die den linken Arm des Marodeurs absprengt. Die Hitze in meinem Mech ist schier unerträglich, dennoch laufe ich schnell auf den Gegner zu und schicke einen Schwarm hochexplosiver Kurzstreckenrake-

ten aus, die den anderen Mech in alle Einzelteile zerlegen. Mission complete. Doch erst einmal zu den Wurzeln: Ein Battlemech ist ein bis zu 30 Meter hoher, schwerbewaffneter Kampfroboter, der von einem menschlichen Piloten gesteuert wird. Es gibt unterschiedliche Mechtypen, die sich in Größe, Bewaffnung, Geschwindigkeit und anderen Fähigkeiten unterscheiden. Ihr beginnt das Spiel mit einem kleinen Mech des Typen Hornisse. Die Hornisse ist leicht, wendig und sehr schnell, aber dafür in punkto Panzerung und Bewaffnung etwas schwachbrüstig. Zu Beginn habt Ihr 50.000 Kredite um damit Waffen, Panzerung, bessere Motoren, mehr Wärmetauscher oder leistungsfähigere Sprungdüsen zu kaufen. Wärmetauscher sind wichtige Bestandteile eines Mechs, denn jede Bewegung und das Abfeuern bestimmter Waffen (Laser, PPK) treiben die interne Hitze im Mech höher. Ist eine Maschine total überhitzt, bleibt sie wehr- und bewegungslos stehen und ist somit eine leichte Beute (daher unbedingt ein Übergewicht an Ausrüstung vermeiden!). Bevor der Kampf beginnt, könnt Ihr in der heimatlichen



SNES	BEAT 'EM UP	
Besonderheiten - jap. Anleitung - Zwei-Spieler-Option	Hersteller IGS Preis ca. DM 160,-	Muster von TOP 4
58%	49%	21%
41%		

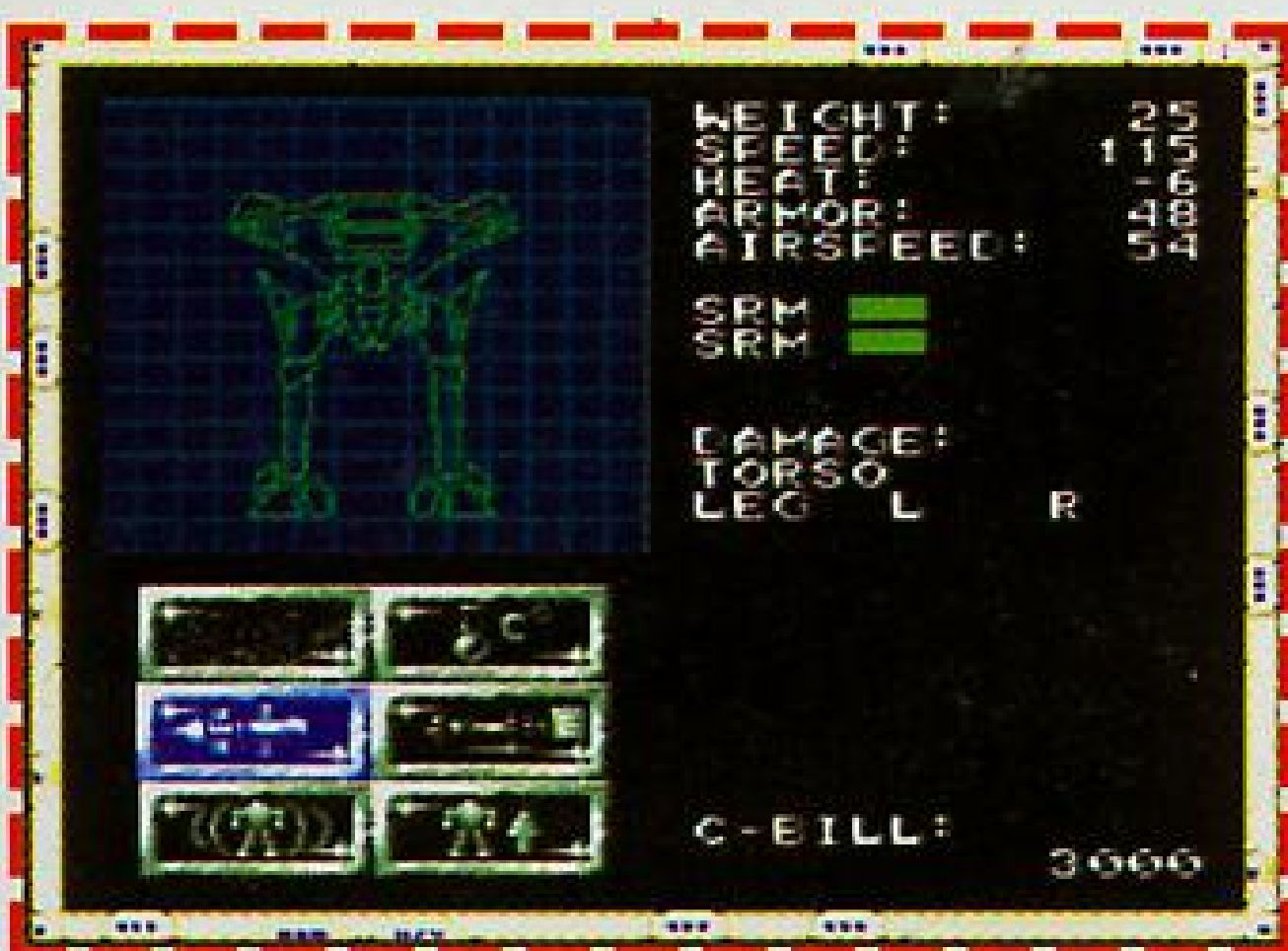
MARIOS MAGIC



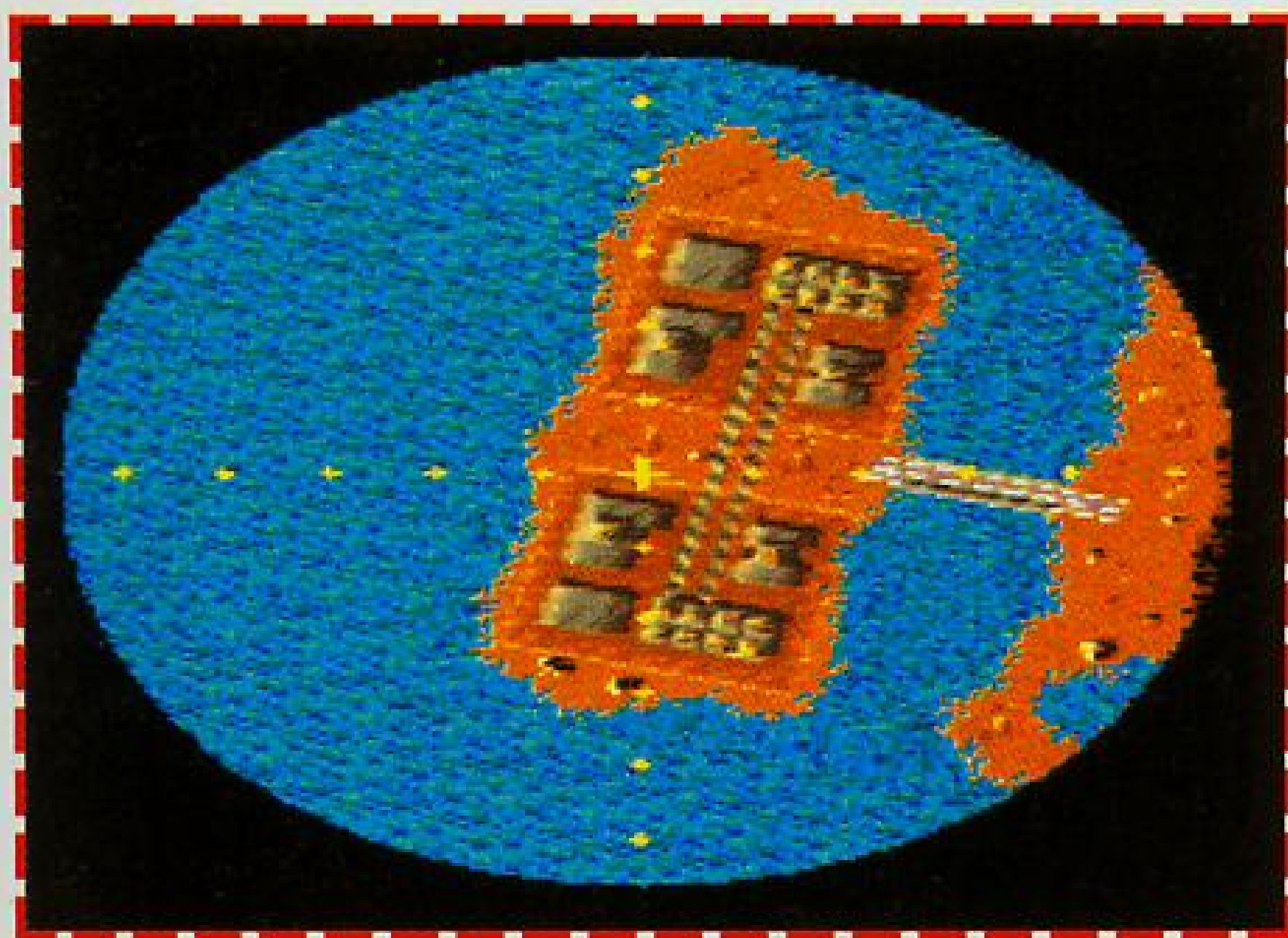
Import

tech

Mit Battletech liegt nun die erste Konsolenversion des beliebten FASA-Szenarios vor. Seit Jahren gibt es neben Brett- und Rollenspielen auch PC-Spiele, Romane und sogar Filme, die im Battletech-Universum angesiedelt sind. In Chicago steht das erste Battletechcenter, in dem bis zu acht Spieler in einzelnen Cockpits sitzend sich in einem virtuellen Szenario gegenseitig ins Nirwana schicken.



Das Ausrüsten der Blechkameraden erfolgt durch übersichtliche Menüs. Der 3-D Effekt im Spiel ist bisher unerreicht.



Basis mit anderen Piloten sprechen oder die aktuellsten Neuigkeiten erfahren. In der Hauptzentrale bekommt Ihr neben dem Einsatzbefehl auch die Möglichkeit, Euren Spielstand zu speichern (drei Speicherstellen stehen

zur Verfügung). Im Spiel selbst seht Ihr das bevorstehende Einsatzgebiet zuerst in der Vogelperspektive, dann wird heruntergezoomt und plötzlich seht Ihr das Spielfeld aus dem Cockpit heraus und es geht zur Sache. Ihr könnt Euren Mech vorwärts und rückwärts laufen lassen oder durch Einsatz der Sprungdüsen Entfernungen im Flug überwinden. Neben einer abrufbaren Übersichtskarte könnt Ihr das Zielerfassungssystem ausrichten, Waffen abfeuern und über die L-R-Tasten die einzelnen Waffensysteme auswählen. Wenn Ihr mit dröhnenden Schritten über das im Mode 7 gezoomte Spielfeld lauft, kommt ein wirklich reales Feeling rüber. Am besten ist der Effekt, wenn Eure Maschine durch das Wasser stapft und die Raketen nach dem Unterwasserstart

durch die Oberfläche brechen. Das Cockpit selbst bietet neben Radar und Wärmeanzeiger auch zwei Displays, in denen neben Eurem eigenen Status (Schäden ect.) auch der des gegnerischen Mechs angezeigt wird. So geht dies acht

Level zu maximal 30 Szenen lang, wobei nach erfolgreich beendeter Mission ins Hauptquartier zurückgekehrt wird. Nach Kassieren der Siegesprämie nehmt Ihr die nötigen Reparaturen an Eurem Mech vor und laßt die Waffensysteme neu bestücken. Habt Ihr genug Geld gesammelt, kauft Ihr Euch einen neuen Mechtyp, von denen acht verschiedene zur Wahl stehen.

Alles in allem halte ich dieses Spiel für eine sehr gelungene Mechkampfsimulation. Steuerung und Bedienungsführung sind gut gelöst, ohne auf irgendwelche mechspezifischen Eigenschaften zu verzichten. Auch kleinste Details wurden beachtet und machen Battletech zu einer anspruchsvollen, aber leicht zu beherrschenden Simulation. Das Anwählen der verschiedenen Stellen in der Heimatbasis wurde über leichtverständliche Icons gelöst. Obwohl es sich um ein japanisches Importmodul handelt, sind Waffen-



typen und dazugehörige Menüpunkte in bestem Englisch. Kenner können ohne zu zögern zugreifen, einzig totalen Battletechanfängern würde ich raten, entweder auf die U.S.-Version zu warten oder sich vorher einige Romane reinzuziehen (Heyne Verlag, München). Übrigens wurden Soundeffekte und Musik von Victor programmiert, der Firma, die bereits bei Star Wars für beide Sparten verantwortlich zeichnete. (at)

COMPUTERWORLD



0911-

437474

Super Nintendo

Lethal Weapon 3 us. 139,-
 Super Star Wars dt. 149,-
 Aliens v. Predator us. 139,-
 King Arthurs World us. 139,-
 Devil Crash Flipper us. 139,-
 Out of this World us. 139,-
 Final Fantasy 2 us. 139,-
 NCAA Basketball us. 119,-
 NHLPA Hockey 93 us. 139,-
 Super Mario Kart us. 119,-
 Dessert Strike us. 129,-
 Hunt for Red October us. 139,-
 Jimmy Conner Tennis us. 129,-
 Super Kick Off dt. 139,-
 John Madden Football 93 us. 139,-
 Streetfighter 2 dt. 99,-
 Mickeys Magical Quest us. 139,-
 Tiny Toons dt. 129,-
 SNES Konsole RGB us. 349,-
 SNES Konsole m. M.Kart us. 299,-
 Outlander us. 139,-
 Star Fox us. 149,-
 Tom u. Jerry us. 129,-
 Terminator us. 149,-

Mega Drive

Streets of Rage 2 dt. 98,-
 USA Team Basketball us. 98,-
 Teenage Turtles us. 98,-
 Uncharted Waters us. 119,-
 Powermonger us. 119,-
 Championship Pro-Am us. 109,-
 PGA Tour Golf 2 us. 115,-
 Universal Soldier us. 109,-
 Sonic 2 dt. 98,-
 Super Shinobi 2 us. 119,-
 Menacer Lichtpistole ml. 169,-
 Magnum Set dt. 359,-
 Tiny Toons dt. 109,-
 Chiki Chiki Boys us. 109,-

PC-Engine

Turbo Duo Konsole us. 749,-
 (incl. 5 Spielen !!!)
 World Power Sports us. 109,-
 Bomberman jp. 109,-
 Devil Crash Flipper us. 109,-
 PC-Kid 3 jp. 109,-

Wir führen eine große Auswahl an Computer Hard- und Software für PC, Amiga, Super Nintendo, Gameboy, Sega Mega Drive, Game Gear, Neo Geo, PC-Engine, Spielhallenplatinen und vieles mehr !!! Außerdem bieten wir für alle aufgeführten Geräte einen guten Wartungs- und Reparaturservice an ! Bei weiteren Fragen wenden sich bitte an unsere Hotline oder hinterlassen Sie eine Nachricht in unserer Computermailbox Tel.0911/451802 od. 451784 ISDN 0911/9452500. Alle Artikel sind im Laden oder Versand erhältlich ! Alle Preise sind Versandpreise. Ladenpreise variieren ! Versandkosten per NN 8,- DM. Öffnungszeiten Laden und Versand : Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr und Sa. von 10.00 - 14.00Uhr. Bestellungen außerhalb dieser Geschäftszeiten nimmt unsere Computermailbox oder Anrufbeantworter gerne entgegen !!! Rufen Sie an und erfragen Sie unsere aktuellen Neuheiten ! Preislisten für Hard- und Software sind für 2,-DM in Briefmarken erhältlich !!!
 Inh. Osuna J. u. Dütsch N. Computerversand und -shop nahe U-Bahn Haltestelle Aufseßplatz
 ComputerWorld Peter-Henlein-Str. 73 8500 Nürnberg 40 Tel.0911/437474

SNES

Besonderheiten
 - jap. Anleitung
 - Mode 7 Programmierung

SIMULATION

Hersteller Activision Muster von
 Preis ca. DM 170,- ZAPP Games





MARIOS MAGIC

Bazooka Blitzkrieg

Ach Du lieber Harry - jetzt ist es passiert! Kaum haben wir in unserer Ausgabe 4/93 in einem Phaser-Artikel darüber geredet, mit welchen Problemen die Software-Anbieter zu kämpfen haben, wenn ein Spiel nur für den Gebrauch einer 'Lichtpistole' geschrieben und programmiert wird, dann passiert es auch schon: BANDAI bringt "Bazooka Blitzkrieg" ausschließlich für das Super Scope auf den Markt.

Nein, Ihr habt den Titel richtig gelesen. Im Prinzip geht es darum, in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Sprites und Gegenstände wie Dosen, Mülltonnen, Fensterscheiben etc. in Stücke zu schießen. Dabei scrollen fünf Levels lang Hintergrundbilder von rechts nach links (Stadt, Highway, Fabrikanlage und DV-Zentrale derselben), die in den total blassesten Farben gezeichnet sind, die mir je bei einem Computer-/Videospiele begegnet sind. Damit Ihr gar nicht erst ins Grübeln

kommt, sind die Gegner immer in der Reihenfolge gelb, grün, blau und rot gefärbt, aufgeteilt in Vorder- und Hintergrund. Angeblich sind alle von einem durchgedrehten Zentralcomputer der SYLON Inc. losgeschickt worden, damit endlich ein neues Super Scope-Spiel ausgeliefert wird - oder so ähnlich. Lieber keine Story als so etwas Kleinhirniges. Für die zerballerte Landschaft gibt's Punkte, je mehr Punkte, desto berühmter wird der Spieler. Wem dies als Motivation auf die Dauer zu infantil sein sollte, der

kann mit bis zu drei weiteren Gleichgesinnten in einem Wettkampf-Modus (nacheinander) den besten Pixeljäger ermitteln. Fazit: Mit sowas kann man vielleicht in der Spielhalle ein paar Besoffenen die eine oder andere Mark aus der Tasche ziehen, bis die endlich merken, wo's langgeht. Wer damit aber den Kids weit über 100 Steine aus der Tasche leiern will, der gehört nach guter Vätersitte geteert und gefedert (und auf der CES ausgestellt). (re)



Bulls vs. Blazers

Electronic Arts hat wieder zugeschlagen. Mit Bulls vs Blazers liegt uns eine Basketballsimulation aus dem Sportfachhandel der EA Sports Network vor, die ähnlich wie ihre Vorgänger eine Menge an Optionen, Mannschaften (18) und Statistiken für uns bereithält.

An Optionen stehen zur Wahl: One Game oder Tournament, ein oder zwei Spieler gegeneinander oder im Team gegen den Rechner, Arcade-Mode oder Simulation, drei Schwierigkeitsgrade und zwei, fünf, acht oder zwölf Minuten Spielzeit pro Periode. Bleibt noch die Wahl, welche der 18 Mannschaften in welcher Aufstellung gegen wen spielt. Der Spielverlauf zeigt schon nach wenigen Minuten, daß Bulls vs Blazers sogar für absolute Nicht-Ballsportler wie mich einiges an Spielreiz mitbringt. Das Spielfeld ist ca. drei Bildschirme breit und am Rand bevölkert von Zuschauern, Funktionären und sonstigem Inventar. Unser allerliebster Schiri sorgt auf seine unbestechliche Art und Weise dafür, daß keine Regelüberschreitung ungesühnt bleibt und kein Sünder zu kurz kommt. Wer sich seine besten Dunks oder dümmsten Fehler noch zehnmals anschauen möchte, kann dies in der Pausenfunktion mittels eingebautem Instant Replay tun, wobei ein beliebiges Vor- und Zurückspulen der letzten Sekunden möglich ist (und das auch noch verschiedenen schnell!). Außer dem Replay kann in der Pause noch ein Timeout genommen und dann die Mannschaftsstatistiken durchgestöbert bzw. Änderungen vorgenommen werden (z. B. an der Auf-

stellung). Die Spieler sind alle individuell gestaltet, was neben den Geräuschen der Zuschauer die Atmosphäre erheblich steigert. Schließlich identifiziert man sich mit einer "echten" Mannschaft besser als mit einem Clone-Team aus

BULLS		CLIPPERS	
GRANT 5-4 -F		MANNING 5 -F	
PIPPEN 33 -F		VAUGHT 35 -F	
CARTWRIGHT 24 -C		POLYNICE 0 -C	
FAXSON 5 -G		HARPER 4 -G	
JORDAN 23 -G		GRANT 23 -G	



Einheitssprites mit lediglich zwei verschiedenen Trikots. Und zu guter Letzt könnt Ihr ausgedehnte Tournaments per Passwort auch später fortsetzen. (km)

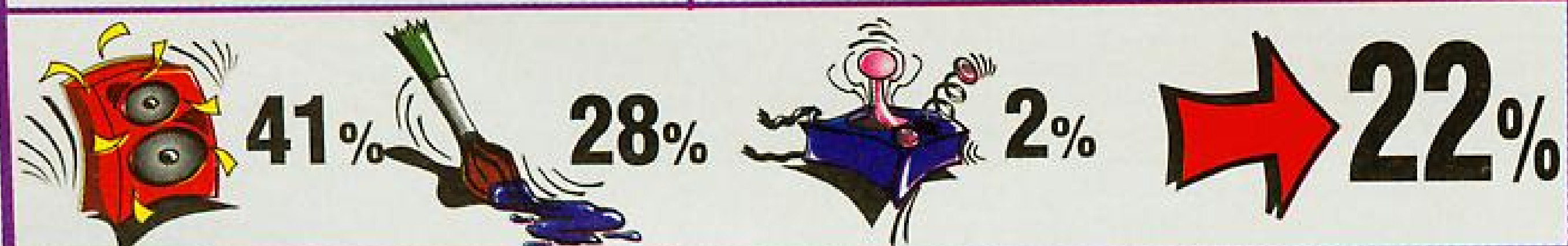
Fazit: Gewohnt gute Kost von EA Sports Network. Für Fans dieses Sportgenres auf alle Fälle empfehlenswert.

SNES

Besonderheiten
- funktioniert nur mit Super Scope
- 1 - 4 Spieler

SHOOT 'EM UP

Hersteller Bandai
Preis ca. DM 140,-
Muster von TOP 4



SNES

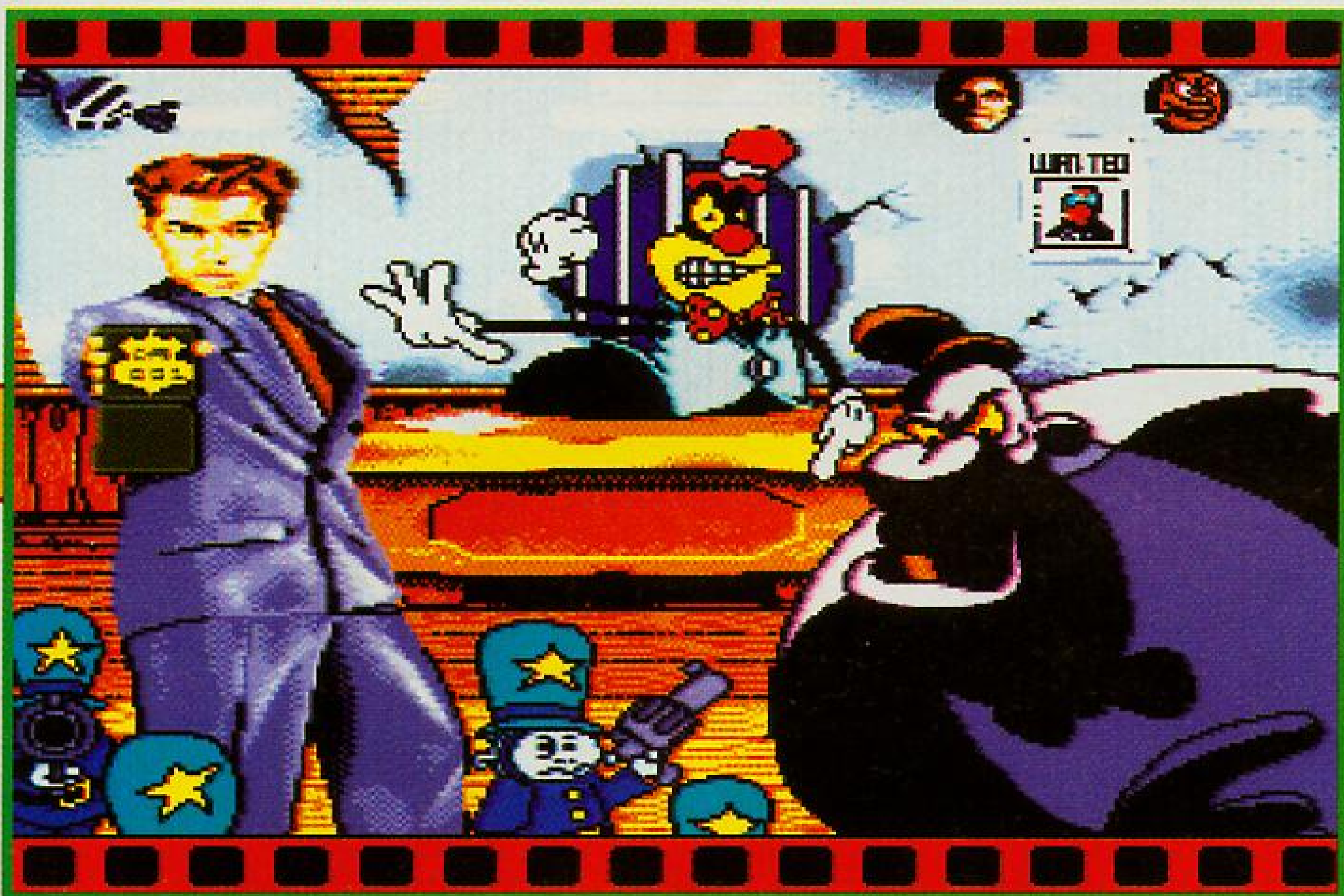
Besonderheiten
- Instant Replay
- Passwortfunktion

SPORTSPIEL

Hersteller EASN
Preis ca. DM 110,-
Muster von TOP 4



MARIOS MAGIC



Cool World

Es war einmal ein Comic-Zeichner. Dieser wurde eines Tages in seine imaginäre Welt hineingezogen und muß sich nun gegen die Doodles zur Wehr setzen und einen Ausweg aus diesem Dilemma finden. Falls Ihr bei dieser Geschichte spontan an Roger Rabbit denkt, so liegt Ihr völlig richtig.

Cool World ist die Dimension der Cartoon-Figuren, Doodles genannt, und just in diese Dimension sind wir von einer hübschen Doodline entführt worden. Jene Lady mit dem Namen Holli Would (ha ha ha) hat mit unserer Hilfe vor in die Real World, d.h. unsere Dimension, überzuwechseln (vermutlich Hollywood). Dahinter steht der Wunsch, endlich einen echten Körper zu bekommen (würde sich echt lohnen, lechzt! Ähnlichkeiten mit Kim Basinger sind durchaus beabsichtigt). Leider haben solche Wünsche immer einen Haken, nämlich den, daß bei Anwendung des begehrten Gegenstandes, der dies ermöglichen würde, die Gefahr der Zerstörung beider Welten besteht. Die Aufgabe unseres Heldensprites im Anzug, Jack Speed, ist es nun,

dies zu verhindern und ungeschoren in seine Dimension zurückzukehren. Dabei helfen uns zwei Continues a drei Leben und eine Menge Geduld. Wir moven zwar Jump & Run-typisch als Sprite durch die bunte Gegend und können uns dabei ziemlich frei bewegen, was die Frage aufwirft - wohin? Mit Springen und Schlagen alleine kommen wir nicht weit. Da hilft nur Ausprobieren und alles einsammeln, was nicht niet- und nagelfest ist. Neben Büchern, Bomben, Boxhandschuhen (ganz links), die ziemlich dehnbare Eigenschaften haben, Süßigkeiten und diversen Sonderboni laufen auch noch eine Menge schräger Gestalten durch die Stadt. Die Polizei (30cm-Typen in Blau) sieht echt süß aus, ist aber überaus lästig. So ein anderer Typ verlangt dauernd Nickles (so 'ne Art Geld) oder Leben. Gebt Ihr ihm keine, werdet Ihr gesprengt, habt Ihr aber welche und seid so nett, dann entpuppt sich dieser zwielichtige Zwerg als wahre Schatzkammer für nützliche Tips. Der Adventureanteil bei Cool World ist relativ groß, obwohl Geschicklichkeit und Reaktion an erster Stelle stehen. Hat man sich erst einmal an die Spielsituation gewöhnt und kennt ein paar nützliche Typen und Tricks, muß man sich nur noch mit dem üblen (nicht einstellbaren) Schwierigkeitsgrad herumplagen. Die Bullen cashen einen dauernd und immer neue Fieslinge wollen



auf alle Fälle nicht zu bewältigen. Grafisch ist alles im Comic-Stil mit Filmatmosphäre gehalten und Musik sowie Sound kommen ganz passabel rüber.

(km)

Fazit: Vor allem der Adventureanteil unterscheidet Cool World von so manchem Jump & Run, aber die vielen versteckten Fiesheiten sorgen für Leute mit normalen Nerven schnell für Frust. Ich kann's nur jenen empfehlen, denen der Schwierigkeitsgrad eines Spieles als Anreiz zum zocken dient (sog. MegaMan-Typen). Alle anderen werden schnell die Nase voll haben.

einem ans Leder. Da man selten auf Anhieb merkt, ob der Doodle Informationen für einen hat oder einen gleich in Stücke zerlegt, hilft nur das gute alte Prinzip: "Try by error" (aus Schaden wird man klug). Auf Anhieb ist dieses Game

SNES	ADVENTURE
Besonderheiten - Continues	Hersteller Ocean Preis ca. DM 110,- Muster von TOP 4
70%	75%
58%	66%

RAGUZI Soft- und Hardware
HRA Siegburg Nr.2.899-Adenauerplatz 9, 5216 Niederkassel 5
Telefon 0228/45 37 63 Telefax 0228/45 40 19
NEUE Anschrift! >>>Adenauerplatz 9, 5216 Niederkassel 5<<<
NEUER Service! >>>Verleih von Konsolen und Spielen<<<
>>>für SUPER-NES® und Megadrive®<<<

Wir räumen auf, damit Sie abräumen können!

- Alle lagervorrätigen SNES-Spiele (US o. JAP) stark reduziert
- ab 85,00 DM bis 100,00 DM
- Alle lagervorrätigen MEGA DRIVE-Spiele (US) stark reduziert
- nur noch 85,00 DM
- Alle lagervorrätigen GAMEBOY-Spiele (US) stark reduziert
- nur noch 50,00 DM

Ab sofort können Sie bei Ihrer Bestellung Ihre Video Games und/oder Play Time mitbestellen!
Ab 300,00 DM entfallen die Porto-/Verpackungs-/Versicherungskosten in Höhe von 10,00 DM. Obige Angebote sind nicht rabattfähig!!



MARIOS MAGIC

Import

Import

NBA All Star Challenge

Nun zähle ich von Haus aus eher zu den kompakteren Hühnen und Basketball war für mich eigentlich immer ein minder favorisiertes Spiel. Besonders mit den Versionen, bei denen nur zwei Spieler gegeneinander antreten und keine unterstützende Mannschaft den Rücken stärkt, stand ich nie auf gutem Fuß.

Nun hat sich LJN/Acclaim ein Herz gefaßt und mir zum üben elektronische Super-sportler zur Verfügung gestellt (wie weiland Jordan vs. Bird, MD). Wer jetzt glaubt, ohne Mannschaft auf dem Platz bräche die totale Langleweiligkeit aus, muß sich eines Besseren belehren lassen. Fünf Spielmodi stehen zur Auswahl, wobei

jeweils Spieler 1 beliebige Würfel vor, die von Spieler 2 imitiert werden müssen. Bei einem Punktverlust des Vorlegers wird gewechselt, versagt jedoch der Nachahmer, erscheint auf der Anzeigetafel ein Buchstabe des Wortes Horse. Verloren hat, wer als erster zum Pferd geworden ist. Grafisch und akustisch gibt es fei-



nach Lust, Laune oder Möglichkeit alleine oder zu zweit angetreten werden kann und dafür die Stürmerasse aller 27 Mannschaften der National Basketball Association (dank der offiziellen NBA-Lizenz mit Digi-Bildchen und richtigem Namen) zur Wahl stehen. Neben dem Einzelspiel gegeneinander bzw. einem Turnier über sieben Runden, den Freiwürfen und dem berühmten 3-Punkte-Wettbewerb gibt es als Neuheit einen Shoot-out-Wettkampf namens "Horse". Bei letzterem legt

ne Sachen zu vermeiden. Von quietschenden Turnschuhen und Ballditschen mit einem Super-Halleffekt bis zu den Spiegelbildern der Sprites im extra polierten Hallenboden ist die Atmosphäre gut getroffen. Die Spieler sind gut animiert, allenfalls beim Springen ist ihnen das viele Känguruhfleisch anzumerken. Wenn so eine Qualität bei einem Spiel mit kompletten Mannschaften geboten würde, wäre sogar ich zu mehr als einem Spielchen bereit. Aber als Einzelkämpfer-Modul geht das Teil im hochmotivierenden Rest meiner Sammlung zügig unter.

(re)

Fazit: Für Fans sicherlich ein Schankerl - Gelegenheitsspieler sollten vor dem Kauf reinschauen.

Uncharted Waters

Nun hänge ich schon zum zweiten Mal innerhalb weniger Wochen in den Hafenkneipen herum und verspiele den Ertrag der gerade versilberten Fracht (unter dem Vorwand mehr aus den Talerchen zu machen). Na, Gott sei's gedankt habe ich am Abend vor diesem Black Jack-Waterloo den Spielstand in den netterweise vorhandenen Batteriespeicher abgeheftet, so daß der Schaden vermieden werden kann. Was soll's, geh'n wir nochmal rein und spielen halt Poker.

Ab und zu erhält man in den Hafenkneipen Tips, daß ein Händler in eine der zahlreichen Häfen der alten Welt ein Geschäft anzubieten hat. Aber können vor Lachen, denn zunächst müssen die allermeisten Hafenstädte mittels des eingekauften Periskops oder Abschnüffeln der Küste entdeckt werden. Die vorliegende Konvertierung für das

würdig zu erweisen. Der irre Reiz des Spieles liegt in der vollkommen uneingeschränkten Beweglichkeit auf allen Meeren der Welt. Ihr könnt alle Kontinente besuchen (ob Hafen oder nicht), eine Flotte mit bis zu fünf Schiffen aufbauen, individuell ausrüsten und seid Euer eigener Herr. Die Unterschiede zur MD-Version sind verschwindend gering. Zum einen ist die Grafik



Fazit: Strategie, Simulation und Action in selten dichter Atmosphäre, von den Meistern der 'spielbaren Geschichte'.

SNES ist mit der bereits in Heft 3/93 besprochenen Mega Drive-Version identisch. Auch diesmal sollt Ihr in einer Mischung aus Handels- und/oder Piratensimulation durch Anhäufen von Barm die Karriereleiter vom Pagen zum Fürsten hochklettern, um Euch des Königs Töchterlein

eine Idee besser, zum anderen sind Rechenzeiten von fünf Sekunden keine Seltenheit und der zeilenweise Menüaufbau erinnert an die Zeiten des guten alten IBM-XT in der Grundversion. Hoffentlich kommt KOEI nie auf die Idee ein schnelles Ballerspiel programmieren zu wollen.

(re)

SNES

Besonderheiten
- Zwei-Spieler-Option
- diverse Spielmodi

SPORTSPIEL

Hersteller LJN/Acclaim
Preis ca. DM 140,-
Muster von TOP 4



SNES

Besonderheiten
- Batteriespeicher
- Echtzeitablauf

SIMULATION

Hersteller KOEI
Preis ca. DM 140,-
Muster von TOP 4





Import

MARIOS MAGIC



SPACEFOOTBALL

Nein, daß kann nicht sein! Da hat doch tatsächlich jemand den guten alten BALLBLAZER (800 XL) grafisch aufgepeppt, ein paar Modis hinzugefügt und das Ganze in 32 Levels Gesamtlänge samt dazugehöriger Paßwörter auf ein Super NES-Modul gequetscht und SPACEFOOTBALL getauft.

Für all jene, die das gute alte XL-Spiel nicht kennen, hier kurz die Regeln. Ihr befindet Euch in einem Ein-Mann-schwebt-knapp-über-dem-Boden-Fahrzeug vom Typ F-Zero und kurvt gegen ein anderes auf einem begrenzten, topfebenen Spielfeld umher. Außer Euch beiden befindet sich noch ein sogenannter Hoverball im Spielbereich (sieht aus wie ein UFO und bewegt sich auch so). Das Ziel des Spiels ist es, diesen Hoverball ins gegnerische Tor zu schießen. Quasi ein Zwei-Mann-Fußball-Spiel nach dem One-on-One-Typus mit technischen Hilfsmitteln. Damit das Ganze nicht so einfach ist, sind diverse Hindernis-



felder in den Spielboden eingelassen, die entweder bremsen, beschleunigen, abheben lassen oder einfach unpassierbar sind. Der Energieinhalt der Mühlen nimmt bei Kollisionen oder durch Beschuß mit der eingebauten Waffe ab. Ihr spielt auf Zeit und könnt

Eure Spieler sowie Schwierigkeit und Gegner einstellen. Damit es nicht nur langweilige Konter gibt, kann der Hoverball nicht länger als ein paar Sekunden gehalten werden und wird dann automatisch nach vorne weggeschossen. Habt Ihr einen Gegner gerade greifbar, zert ihr an den Bildschirm und verpaßt ihm ein Joypad, damit Ihr per Splitscreen gegeneinander



zocken könnt. Falls Ihr auf Splitscreen steht, könnt Ihr das auch beim Spiel gegen die Konsole einstellen (lohnt sich aber nicht). Im Single-Modus habt Ihr freie Aussicht und weniger Hektik auf dem

Screen. Die Mode 7-Programmierung bringt den nun hinlänglich bekannten Effekt des zoomenden 3D-Untergrundes gut zur Geltung, denn die Spielfläche läßt sich in einem Affenzahn durchfliegen (ohne Ruckeln oder Abbremsen).

F-Zero ist auch nicht schneller. Wieder einmal mehr bewirkt gerade die Einfachheit des Spielprinzips bei gleichzeitig guter technischer Umsetzung einen Suchtfaktor, der Dank dem Sound und der Grafik im Vergleich zu XL-

Fazit: Endlich ein Klassiker, der nichts von seiner Faszination verloren hat, sondern durch den Einsatz von neuer Technik sogar verbessert wurde. Wer gute Reaktion mitbringt und Geschicklichkeitsspiele mag, sollte SPACEFOOTBALL in seine Sammlung aufnehmen. Besser wird's nicht.

Zeiten noch um Welten besser ist. Habt Ihr gegen den Computer gewonnen, dann steigt Ihr um einen Level und bekommt ein Paßwort. Mit der Schwierigkeit ändert sich auch das Spielfeld und die Fiesheiten darauf nehmen in Zahl und Wirkung zu.

(km)

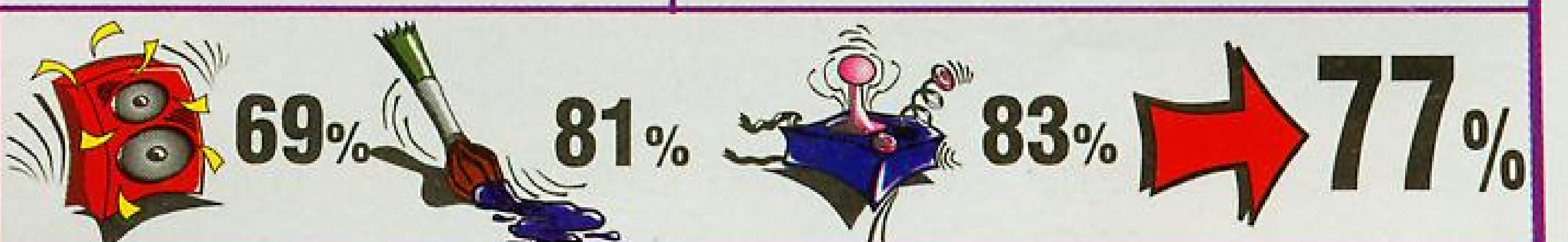


SNES

Besonderheiten
- englische Anleitung
- Paßwortfunktion

SIMULATION

Hersteller Triffix
Preis ca. DM 140,-
Muster von TOP 4





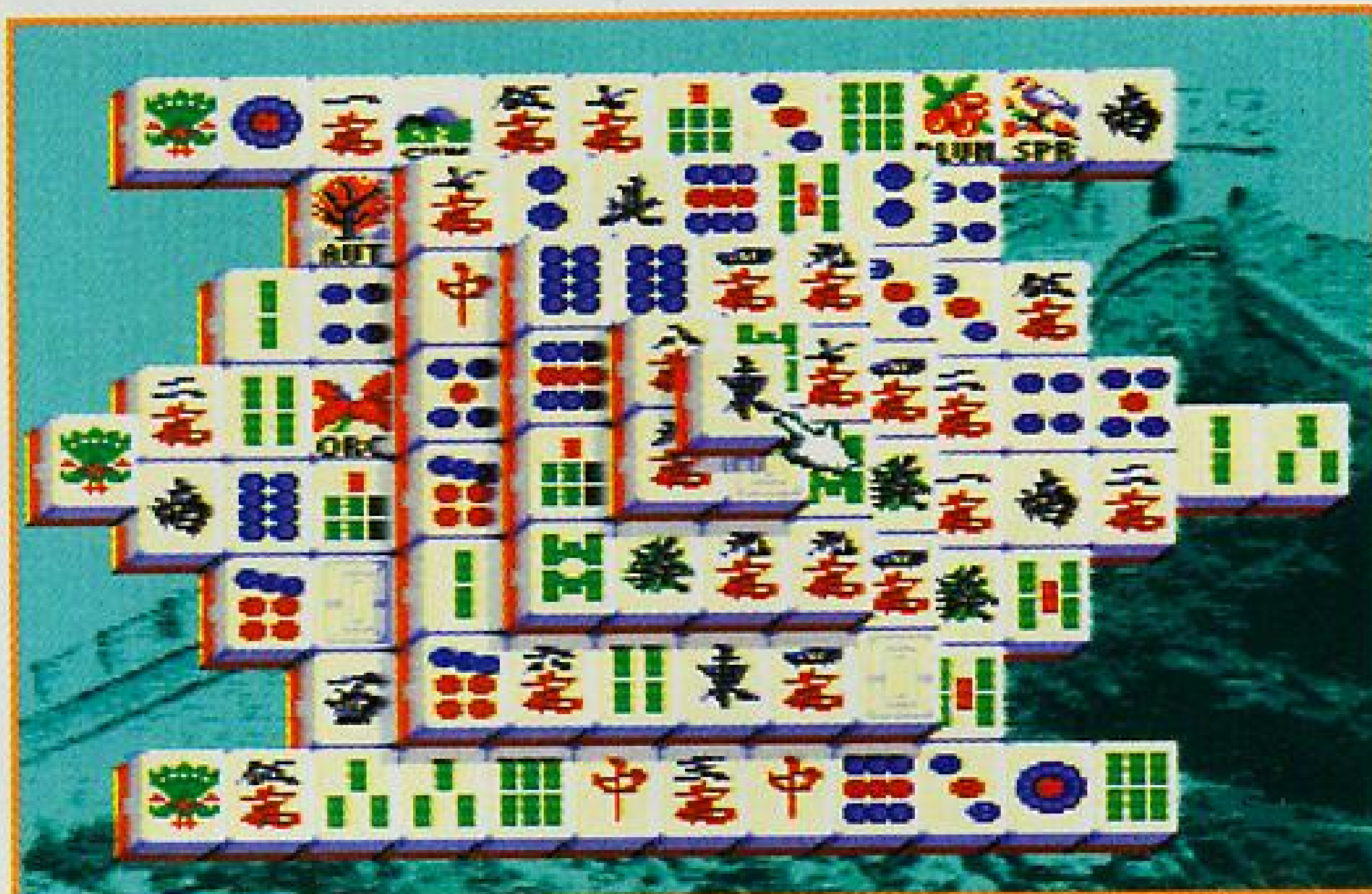
MARIOS
MAGIC

Import

Shanghai II

Wer anders als die alten Chinesen hätte auf die Idee kommen können mit Hilfe von kleinen, standardisierten Plättchen Legespiele zu erfinden - und das vor über 3.000 Jährchen (damals ham` wir das elektrische Licht noch mit der Keule ausgeschlagen). Die Zockergilden im Reich der Mitte haben im Lauf der Jahrhunderte eine ganze Reihe von Varianten entwickelt, und als der erste Europäer so um 1900 eine davon endlich kapierte, erzählte er gleich dem Rest der Welt davon. Das Ganze passierte damals in Shanghai - daher auch der Name.

Das Original-Spiel ist zwar schon seit Jahren auf Konsolen und Computern unterwegs, aber dennoch möchte ich es kurz vorstellen. Zu Beginn des Spieles sind 144 Spielsteine (sog. Tiles) zu einer besonderen Art von Pyramide aufgetürmt, jeweils mit dem Bild nach oben. Jedes Motiv ist zwischen zwei und acht Mal vorhanden und diese Steine müssen nun paarweise von dem Stapel genommen werden. Ein kleiner Haken ist allerdings eingebaut: Es dürfen nur Steine entfernt werden, die nach links oder rechts frei verschiebbar sind. Dabei kann man alleine, zu zweit oder gegen die Uhr antreten. Netterweise hat man bei dem vorliegenden Modul daran gedacht, daß die Form der Pyrami-



de sowie die Darstellungen auf den Tiles ausgewechselt werden können (13 Stapelformen, elf Bilderserien). Sogar das wahlweise Anschauen von kleinen Animationen auf den Spielsteinen wird angeboten. Schade, daß diese Programm- pflege, welche dem "Evergreen" nebenbei bemerkt ausgezeichnet bekommen ist, nicht auch der Musik angediehen wurde. "Abschalten" heißt die dankbare Option, mit deren Hilfe Ihr dem nervigen Gedudel jederzeit entkommen könnt. Zurück zum zweiten Teil des Spiels. Die "Dragon's Eye"-Variante basiert ebenfalls auf den 144 Steinen, nur ist es ein Spiel für zwei gegnerische Parteien, den Dragon und den Knight

(Drache und Ritter) im Kampf um die höchste Punktzahl. Die Spielfläche ist diesmal leer und die Tiles liegen in mehreren Stapeln so vor den Spielern, daß jeweils nur der oberste Stein sichtbar ist. Es wird nun abwechselnd gelegt, wobei der Drache versuchen muß, die vorhandene kleine Fläche - das Herz des Drachen - mit Spielsteinen vollzulegen, während der Ritter bestrebt ist, alle Steine paarweise abzuräumen. Seine Erschwernis liegt darin, daß die Bilder auf den nicht mehr frei entnehmbaren Steinen verschwinden und er im Falle, daß er kein Paar findet, selbst einen Stein auf dem Spielfeld plazieren muß. Brettspielstrategen kommen

so bei diesem Modul voll auf Ihre Kosten. Dank der gut aufgebauten Benutzeroberfläche dürften sich auch Einsteiger schnell zurechtfinden.

(re)

Fazit:

Ein gut konvertierter Oldie mit außergewöhnlicher grafischer Detaillierung. Solche "Modellpflege" ist - wie schon mehrfach erwähnt - immer willkommen.



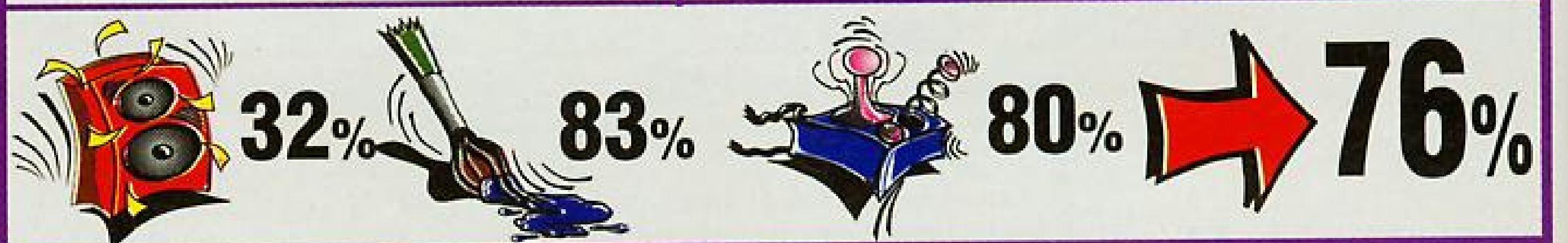
Viele verschiedene Stein-Sätze machen den Klassiker noch abwechslungsreicher.

SNES

Besonderheiten
- englische Anleitung
- Zwei-Spieler-Option

STRATEGIE

Hersteller Activision
Preis ca. DM 140,-
Muster von TOP 4



The Addams Family Pugsley's Scavenger Hunt

Himmelherrschaftszeitenkreuzhalleluja!
Es gibt Spiele, die treiben einen zur Verzweiflung.

Wer Addams Family kennt, weiß auch um den unver-schämte hohen Schwierigkeitsgrad. Pugsleys S.H. setzt da noch einen drauf, denn es läßt selbst Profitester, die sich mit dem Action Replay versorgt haben, die Wände hochgehen.

Drei lange Tage in der Gummizelle hat es gedauert. Aber jetzt ist es vorbei. All die Mühen, die Ent-sagungen und die Blicke der Nachbarn, es hat sich gelohnt: Ich habe den zweiten Level erreicht. Schwer war es und das trotz dieses fiesen Mogelmoduls, daß mich unverletz-

bar gemacht hat. Aber der Reihe nach. Pugsley's Schwester, die süße Wednesday, hat für ihren kleinen Bruder einen kleinen Hinder-nisparcours in Addams Mansion aufgebaut. Sechs wunderschöne, geheimnisvolle Gegenstände wur-den von ihr versteckt, die Bubi jetzt suchen und finden soll. Das Spiel startet in der Eingangshalle, aber da bleibt unser Held nicht lange. Er wird in eine andere Ebene versetzt und da wimmelt es nur so von Geg-nern und Fallen jeder Art. Ein paar lässig auf den Bildschirm geworfe-ne Herzen zeigen uns die Lebens-

energie an, die Pugs-ley zur Verfügung hat. Er kann laufen, ren-nen, springen und sich an Seilen hochziehen. Die auftauchenden Gegner werden übrige-n durch das altbe-kannte Draufspringen aus dem Verkehr gezogen. Ab und zu findet Pugsley Schal-



ter an denen er herumspielen kann. Nur sehr spärlich sind die Extras verteilt. Besonders die lebenswich-tigen Herzen hat man sparsam gestreut, dafür gibt es aber jede Menge Dollars, die ab einer Stück-zahl von 25 den Energiebalken wie-der auffrischen. Pugsley's S.H. ist ein extrem schweres Spiel. Man taumelt von einer unfairen Stelle zur nächsten und nach jedem kleinen Erfolgserlebnis wird man sofort aufs Neue frustriert. Grafik und Sound sind in Ordnung und selbst das etwas angestaubte Spielprinzip birgt seinen Reiz. Wer denkt, Addams Family oder Robocop 3 (beide ebenfalls von Ocean) wären

schwer, der weiß nicht, von was er redet. Ich für meinen Fall muß die-ses Spiel komplett ablehnen, da es wirklich nur bedingt spielbar ist. Dazu kommt noch, daß DM 140,- ein bißchen viel Geld für ein bis zwei Level Spielspaß ist, denn weiter wird man kaum kommen.

(ray)



SNES

Besonderheiten

- englische Anleitung
- unendliche Verzweiflung

JUMP 'N RUN

Hersteller Ocean
Preis ca. DM 140,-

Muster von
TOP 4



Valis IV Import

Die VALIS-Serie wird wohl am Fließband produziert, denn jetzt liegt schon Teil 4 dieser Ich-rette-die-Welt-Geschichte vor. Anscheinend sind die Jungs von ATLUS des Programmierens etwas überdrüssig, denn außer dem Vorspann, ein paar anderen Sprites und etwas variiertem Hintergrund nebst neuer Hel-din hat sich an dem Teil im Vergleich zu seinem Vor-gänger nichts geändert.

Traditionsgemäß stehen uns sechs Levels mit dazu-gehörigem Oberboß und hier und da eingestreuten Hindernis-Monstern bevor. Nachdem sich die bisherige Trägerin des mächtigen Valis-Schwertes in den General-stab zurückgezogen hat und bei ihrer Göttin in den Wolken resi-

diert, geht sie nicht mehr persön-lich auf Monsterhatz, sondern delegiert diesen Job. Schweren Herzens erwählt Yuko Aho (die alte) nun Lena Brande (U.S.-Modul = U.S.-Heldin) zur neuen Trägerin des Schwertes. Wie üblich infor-miert uns ein netter Vorspann über die Moral der Geschichte, die da wäre, daß der Mond rot ward und King Gallagher mit seinem bösen Gefolge unbedingt die Welt unter seinen Bann bringen möch-te. So geht das natürlich nicht! Wir verhindern dies selbstverständlich mit Schwert und Magie (die entsprechenden Items lie-gen so rum). Leider sind die Extraschußwaffen immer in

begrenzter Stückzahl da, was zur genauen Abwägung des Einsatzes zwingt. Meist lohnt es sich nur beim Endgegner, da die Monster unterwegs unter die Kate-gorie wisch-und-weg fallen. Wie beim letzten Teil habt Ihr am unteren Bildrand einen langsam ansteigen-nden Energiebalken, an dem erkennbar ist, wie kräftig unser Endgegner ist. Je länger Ihr bis zu ihm hin braucht, desto schwieriger wird also der Kampf. Leider hat man unterwegs öfter das Gefühl, daß uns unser Ruf vorausseilt, denn Geg-ner sind dünn gesäht und nach maximal zehn Feind-kontakten ist man bereits am Ende des ersten Levels. Die Endgegner sind dafür ein Stück harte Arbeit, selbst wenn die nicht fit sind. Abge-sehen davon, daß das Hinter-grundscrolling leicht zuckelt und der Rest alt ist, bleibt nur zu sagen, daß ein ordentlicher Sound und



eine durchwachsene Grafik alleine auch nicht alles sind. Hoffentlich wird das nächste Teil kein erneuter Aufwasch vom alten Krempel.

(km)



SNES

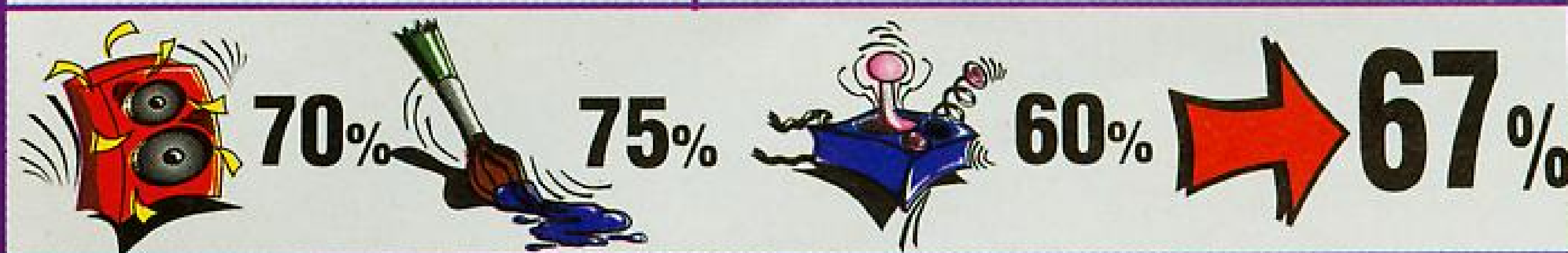
Besonderheiten

- enlische Anleitung
- Continues

ACTION

Hersteller Atlus
Preis ca. DM 140,-

Muster von
TOP 4





MARIOS MAGIC

Import

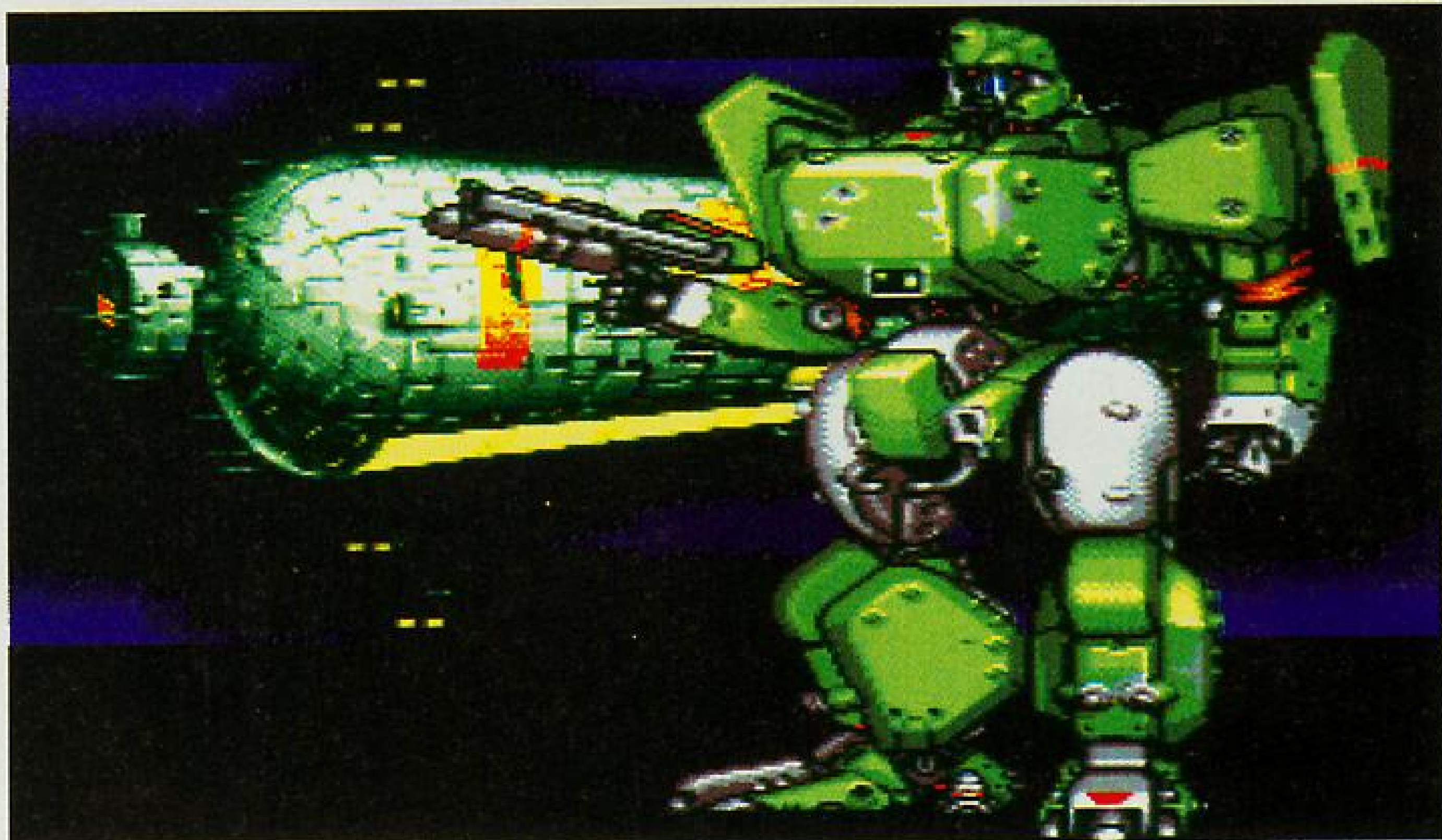
Valken

NCS wurde bei uns bekannt durch so hervorragende Spiele wie Warsong (MD), Gleylancer (MD) ect. Auf dem Super Nintendo machte die japanische Aufnahmefirma nur durch ihr auch hier vertriebenes Prince of Persia auf sich aufmerksam (das mäßige Import-Modul Ranma 1/2 sei nur der Vollständigkeit halber erwähnt). Nun meldet sie sich mit einem neuen Actiontitel zurück.

Jetzt erwartet wieder jeder da draußen, daß ich erst einmal die Spielstory beschreibe. Richtig? Richtig! Diesmal müssen wir aber auf Grund einer sehr japanischen Anleitung (alle Zeichen sehen aus, als wäre ein Wellensittich über Reispapier gelaufen) darauf verzichten. Mein japanischer Butler hat Freigang (er sagt immer "Fleigang") und somit ist aus dieser Richtung mit keiner Hilfe zu rechnen. Also rein ins Spielvergnügen! In Valken lenkt Ihr einen Battlemech. Ein Battlemech ist ein übergroßer Kampfroboter in dessen Cockpit sich ein Mensch befindet, der die ganze Angelegenheit steuert. Im ersten Level gibt es eine Raumbasis zu durchlaufen und einen Maschinenendgegner zu besiegen. Das ganze Spielgeschehen wird hierbei in einer Seitenansicht dargestellt, wobei sowohl von rechts nach links und auch von oben nach unten gescrollt wird. Viele automatische Geschütze wollen unserem gepanzerten Helden das Licht ausblasen und auch einige feindliche Mechs treiben sich herum. Zur Abwehr kann



unser Sprite schlagen, schießen, springen, sich ducken und mit einem Raketenrucksack herumfliegen. Nettes am Rande: Die Schüsse zerstören nicht nur Gegner, sondern hinterlassen auch Löcher im Plattformboden. Auf Knopfdruck kann eine kleine Übersichtskarte



eingebildet werden, die unsere Position im Labyrinth und mögliche Wege zum Endgegner aufzeigt. Ab und zu wird man per Funk mit japanischen Hinweisen durch eigene Verbündete versorgt. Herumliegende Extras müssen erst aus Behältern freigeschossen werden, also auch nichts Neues. In Level 2 heißt es dann Fliegen. Diesmal aber richtig mit konstantem, schnellem Scrolling. Ab hier wird es ganz schön schwer, denn die herumfliegenden Asteroiden sind sehr groß, man kann ihnen nur

schwer ausweichen und jedes Hängenbleiben bedeutet den augenblicklichen Exitus für unsere Spielfigur. Grafik und Sound sind sehr gelungen. Die Animationen passen gut zu einem Kampfroboter, wobei hier noch festgehalten sei, daß die Spielfigur für meinen Geschmack zu groß geraten ist. Dadurch wird das Ausweichen vor gegnerischen Schüssen manchmal zur reinen Glücksache, von den obengenannten Asteroiden ganz zu schweigen. Action-Fans werden trotzdem von Valken begeistert sein, dem Rest der Spielerwelt rate ich zu einem Probeispiel vor dem Kauf.

(ray)

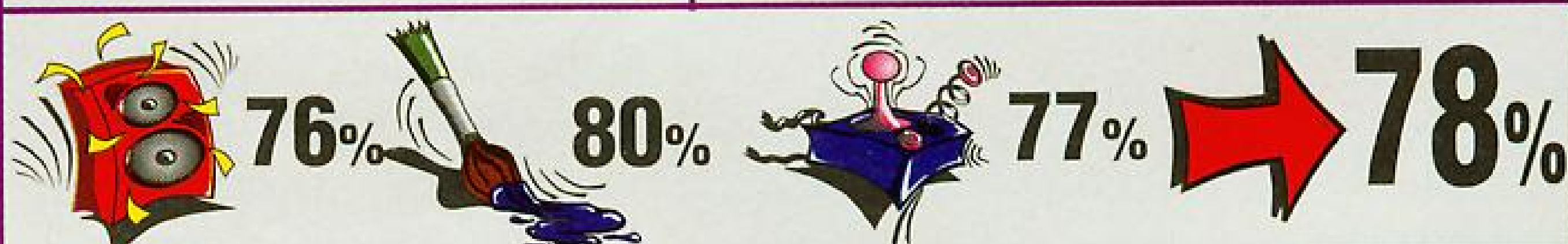


SNES

Besonderheiten
- Japanische Anleitung

SHOOT 'EM UP

Hersteller NCS
Preis ca. DM 140,-
Muster von
Eigenimport



MARIOS MAGIC



Import

WARPSPEED

Es hätte mich ja wirklich gewundert, wenn Wing Commander nicht ebenfalls die Cloner ans Licht gelockt hätte. Der Markt für Weltraum-Kampfsimulationen ist groß und wird (gerade auf Konsolen) noch relativ schwach beliefert. Warpspeed soll dieses Loch etwas stopfen helfen und so hetzen wir im Inneren einer Baller-Rakete nach dem Motto 'Ich allein gegen die Alien-Bande' durch's All.



P fiffigerweise sehen wir nichts außer einem Fadenkreuz vor uns (alle Grafiker hatten mal wieder die Handgelenke verstaucht) und uns fliegen tonnenweise graue Kartoffeln entgegen (die Anleitung sagt dazu Asteroiden). Da ich nach der Start-Sequenz außer dem Trägerschiff nichts finden kann, wird die Übersichtskarte aufgerufen. Oh Grausen! Vor mir breitet sich ein simpler 8x8 Felder großer Raster aus, in dem mein Schiff, meine Heimatbasis sowie ein paar Symbole für Gegner abgebildet sind. Ein Quadrant ist von einem 'Black Hole' belegt, das den Ausgang zum nächsten Spielabschnitt darstellt. Nix wie hin zu den Bösen und etwas Action verbreiten, und mit Hilfe der eingeblendeten Koordinaten rase ich auch schon los - dach-

te ich. Zunächst einmal muß ich erfahren, daß die anderen auf die gleiche Idee gekommen sind und mittlerweile in einem anderen Feld stehen. Irgend so ein Breitmaulfrisch mit Raumhelm quackt mich an und blabbert was von Vernichtung - denen fällt auch nix Neues mehr ein. Als ich dann endlich in ein bereits besetztes Feld vorstoße, meldet meine bislang friedliche Ortung einen Gegner - endlich Zoff! Aber die mittlerweile angestaute Kampfeslust wird ruckzuck zum Frust. Erstens 'springt' mich der Gegner in zwei, drei Zoomstufen an und dann kreiseln wir mit gleicher Geschwindigkeit umeinander. Ein paar ruckelige Kurven, ein paar Treffer und der Spuk ist vorbei. Leider bin ich jetzt wieder in einem Kartoffelgebiet

und weit weg von der Basis, die gerade Ihre Vernichtung durch den Gegner ordnungsgemäß per Funk meldet. Der Versuch, schnell dorthin zu gelangen, scheitert an dem schwachsinnigen Koordinatensystem und der Kästchenhüpferei. Der Rest des Spieles mit den vier verschiedenen Raumjägern und deren Ausstattung sowie der ganzen Story drumherum ist mehr schlecht als recht abgekupfert.

Wegen des fehlenden Flug-Feelings ist das Game mehr eine Arcade-Ballerei als ein Flugsimulator - und zwar eine lausig programmierte (von Design möchte ich gar nicht erst reden). Neben einer Handvoll anwählbarer Szenarien gibt es noch einen Trainings-Modus und die Möglichkeit, diesen geklauten Schwachsinn im Regal liegen zu lassen.

(re)

ZAPP

G • A • M • E • S

ROCHUSSTRASSE 11

6500 MAINZ

Tel. 06131/230492

Fax 06131/230493



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR.

Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

SUPERNINTENDO

Starfox	149,-
Sim Earth	149,-
Tiny Toons	139,-
Military Conflict	149,-
Mech Warrior	179,-
Addams Family 2	139,-
Star Wars Dt.	139,-
Final Fight 2	a.A.
Ultima 6	a.A.
Tecmo Basketball	149,-
Twin Bee	149,-
Desert Strike Dt.	129,-
Super Turrigan	a.A.

TURBO DUO / GRAFX/EXPRESS

Duo incl. 7 Spiele	
Turbo Express	339,-
Crest of Wolf	129,-
Buster Bros.	119,-
Cotton	a.A.
Bonk/Pc Kid 3	a.A.
Long Raiser 2	a.A.
Castlevania	a.A.
Prince of Persia	129,-
Battle Lode Runner	129,-
Lords of Thunder	129,-
Pc Kid 3	129,-
Streetfighter II	a.A.
Champion Edition (20M)	a.A.

Die neuesten Hits für Gameboy & Gamegear & Neo Geo!

MEGA DRIVE

Tiny Toons	119,-
Global Gladiators	119,-
PGA 2	119,-
Cool Spot (7up)	a.A.
Bubsy the Bobcat	a.A.
Battletoads	129,-
Fatal Fury	139,-
Humans	129,-
Shining Force VS	
ab Mai (bitte Vorbestellen!!)	a.A.

Megadriveumbau 50/60 Hz

Us / Jap Chip	60,-
Sega CD US incl. Umbau	779,-
Cobra Command	119,-
Night Trap	129,-
Heimdall	a.A.
Monkey Island	a.A.
Final Fight	a.A.

NEO GEO

Fatal Fury 2	399,-
Sidekicks	399,-
Sengoku 2	429,-
View Point	599,-

SNES

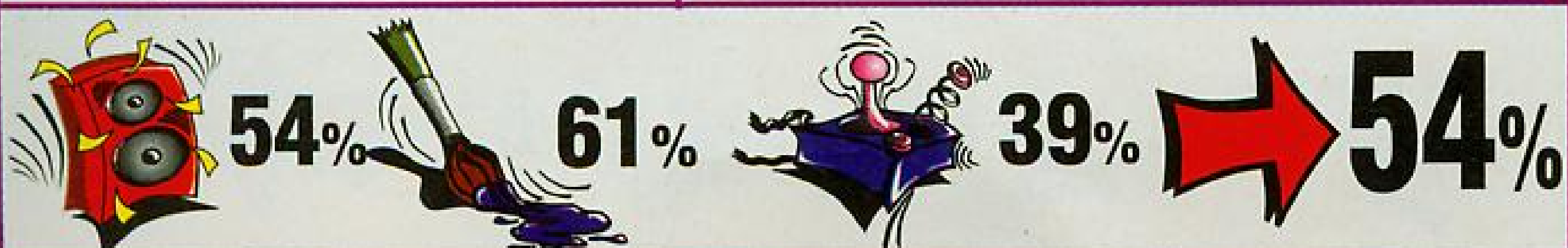
Besonderheiten

- englische Anleitung
- alles geklaut

SIMULATION

Hersteller Ballistic
Preis ca. DM 140,-

Muster von
TOP 4





MARIOS MAGIC

Import

“The official video hockey league” sagt ja schon alles. Diese Jungs spielen Eishockey nach ihren eigenen Regeln. Da gibt es keine Fouls sondern höchsten schlecht (?) gezielte Schläge. Eishockey steht bei diesem Spiel meist an zweiter Stelle, an erster Stelle stehen Prügel (der Puck ist lediglich das Alibi).

Hit the Ice

Zugegebenermaßen hat Hit the Ice einiges von einer Simulation, denn Ihr könnt Solo, zu zweit mit- und gegeneinander, im Tournament auf verschiedene Zeiten mit sechs verschiedenen Mannschaften und drei Schwierigkeitsgraden zocken. Ist Eure Mannschaft allerdings erstmal auf dem Eis, läßt die Sache mit der Simulation schwer nach. Ihr steuert einen von zwei verwegenen aussehenden Typen und kurvt heftig Eis kratzend von einem Tor zum anderen, in der Hoffnung, jenen kleinen schwarzen Klumpen Plastik in ein von Eisenstangen umrahmtes und von einem Typ in Maske (Freitag der 13te?) bewachtes Netz zu versenken. Zuschauergegröle, Pfeifen und andere Stadiumsgeräusche sorgen für den Hintergrund, und einzig und allein das nervige Gekratze der Schlittschuhe auf dem Eis treibt einen nach kurzer Zeit in den Wahnsinn. Musik gibt's nur zwischendurch und vorneweg. Sie ist zwar ziemlich hektisch aber



nicht schlecht. Neben diversen Schlagtechniken in Bezug auf den Puck gibt es noch andere Schlagtechniken, die mehr der zwischenmenschlichen Beziehung gewidmet sind. Treffen zwei Jungs auf dem Eis etwas heftig aufeinander und geben es sich mehr als üblich, so fliegen die Handschuhe und ein Duell ist angesagt. Das Spiel wird unterbrochen und die Kontrahenten üben sich im Boxen. Wer zuerst zu Boden geht, verliert den Puck. Hin und wieder Tauchen auf der Ersatzbank Powerdrinks auf, die man sich reinschütten sollte. Bei Super-Schüssen und Toren wird der Zwischenstand auf einer düsengetriebenen Tafel eingefahren und entsprechend wird



Mit Ice-Hockey hat das Ganze wenig zu tun.

seid noch ganz O.K. Diese Kraken solltet Ihr mal anfahren, dann gibt's was zu lachen. Blödsinn hin Blödsinn her, auf die Dauer kann einen dieses Eismodul nicht am Joypad halten. Hat man erst mal die Gags hinter sich und einige Spielchen absolviert, läßt die Motivation enorm nach, da einfach zuviel Hektik und Geprügel statt echtes Eishockey a la NHLPA 93 (MD) angesagt ist.

(km)

Fazit: Für Eis-Blödsinn-Sammler und Zwei-Mann-Cool-Prügel-Fans vielleicht nach einem Testspiel eine Anschaffung wert. Die Normalbürger und Sportspezialisten brauchen sich Hit the Ice wohl nicht anschaffen, obwohl diese Version erheblich besser ist als die Mega Drive-Variante.

SNES

Besonderheiten
- Zwei-Spieler-Option
- engl. Anleitung

ACTION

Hersteller Taito
Preis ca. DM 140,-

Muster von
TOP 4



N



E



U

MEGA FUN - Das Videospielemagazin

- mit Spieletests aller Neuerscheinungen im Videospiebereich ●
- Hard- und SoftwareNEWS ● HELP-LINE ● COUNTDOWN - die Leserhitparade ● CLASSICA - die besten Spiele im Überblick ●
- MEGAMAIL - Leserbriefe ● ARCADE - Neues aus dem Spielhallenbereich ● SPECIALS - mit Messeberichten, Preisausschreiben...



SNES - MEGA DRIVE - GAME BOY - LYNX

GAME GEAR - TURBO DUO - NES

MASTER SYSTEM - NEO GEO

Ab 19.Mai NEU im
Zeitschriftenhandel
für nur DM 4,90



Super SONIC

Import



Hit the Ice

Import

Flying Edge hat wieder mal zugeschlagen! Bisher haben wahrlich wenige Wunder die Programmierzellen von den Jungs verlassen und mit HIT THE ICE wird diese Serie auch nicht gebrochen.

Der Ablauf des Spiels ist schnell erklärt: Eishockey, zu zweit oder alleine, gegen den Computer oder im Liga-Modus mit Paßwort. Doch leider steht Eishockey als Sportart an sich im Hintergrund, denn Prügeln heißt die oberste Devise und wird vom Computer konsequent durchgeführt. Neben der obervervigen Musik, den miesen Samples (ich weiß

Mannschaft sehen genauso ver wegen aus wie die Gegner, haben jedoch keine Ahnung vom Spiel mit der kleinen harten Scheibe. Der Schiri ist vermutlich noch der Intelligenteste von allen, denn der verzieht sich nach dem "Face off", dem Anspiel, schleunigst vom Eis. Gelingt es mir im Spiel mal zum Torschuß zu kommen, hält der Torwart 99% meiner Attacken.

Ehrlich, vor lauter Prügeln und geprügelt werden, hat man keine Chance eine einzige vernünftige Ballaktion zustande zu bringen. Ignoriert man die sinnlose Brutalität dieses Spieles (ich bin sonst ehrlich nicht zimperlich), wäre mit etwas mehr Simulation und weniger Hektik vielleicht noch wenigstens ein witziges Game daraus

geworden. Doch leider wurden für die Grafik, Musik und Programmierung höchstens drei Tage (zwei davon wahrscheinlich für die Namen der Teams) aufgewendet und entsprechend ist das Resultat.

(km)

Fazit: Flying Edge hat mit diesem Modul höchstens für Puck-Nachschub auf dem Eis gesorgt, denn zu mehr dürfte dieses Modul wohl nicht taugen.



nicht mal ob es wirklich welche sind), den phantasievollen Mannschaftsnamen (Blues, Reds, Pinks...) und der schlichten Grafik besticht vor allem der nicht zustande kommende Spielablauf. Wir haben zwar ein drei Bildschirme breites Stadion mit gröhrenden, flaschen- oder octopuswerfenden Zuschauern, aber leider nur drei eigene Spieler bzw. drei Gegner auf dem Eis. Einer davon ist als Torwart abgestellt und kann sonst nicht im Spielgeschehen mitmischen. Die Jungs der eigenen

NBA All Star Challenge

Da waren sie wieder, meine drei Probleme: Sportspiel, Basketball und FLYING EDGE. Die Jungs verfolgen mich schon im Schlaf. Nun ja, Vorurteile ignorieren und Konsole anwerfen - siehe da, sieht gar nicht so übel aus.

Mit NBA All-Star Challenge liegt uns ein typisches Ami-Modul vor, denn neun von zehn Hiscore-Titeln sind bei denen entweder Basketball, Baseball oder Football. Wie gewohnt ackern wir uns durch die Menüs, um zwischen den Optionen 1 oder 2 Spieler, One on One, Free Throws, 3-Point Shootout, Horse und One on One-Tournament auszuwählen. In Abhängigkeit vom Modus können wir einen bzw. mehrere Spieler aus den 27 NBA-Teams auswählen, wo jeweils der prominenteste verfügbar ist (nebst Digi-Picture und diversen statistischen Daten). An Auswahl mangelt es also nicht, und selbst Laien wie ich finden ihren Liebling recht schnell (Michal Jordan, Larry Bird usw.). Falls Ihr gegen den Rechner zockt, dürft Ihr netterweise Eure Gegner selbst aussuchen und seid nicht ganz der Heimtücke Eurer Konsole ausgeliefert. Neben den üblichen Modi sticht hier HORSE hervor, bei dem es um das Nachahmen von vorgelegten Würfeln geht (sofern der Gegner den Korb trifft). Schafft Ihr den Wurf nicht, so bekommt Ihr einen Buchstaben verpaßt, bis so nacheinander das Wort HORSE an der Anzeigentafel steht. Dann habt Ihr verloren. Die Grafik ist nicht gerade vom Feinsten, aber die Spieler sind wenigstens verschieden und einigermaßen animiert. Das Spielfeld konzentriert sich auf das Teil zwischen Korb und der Drei-Punkte-Markierung. Die Zuschauer bleiben dezent im Hin-



tergrund, der Sound beschränkt sich auf diverse Digits von Pfeifen und Zuschauer-Lärm sowie einen fetzigen Titel. Zur SNES-Version ist so weit alles gleich, nur daß der tolle Effekt des spiegelnden Hallenbodens fehlt (leider!).

(km)

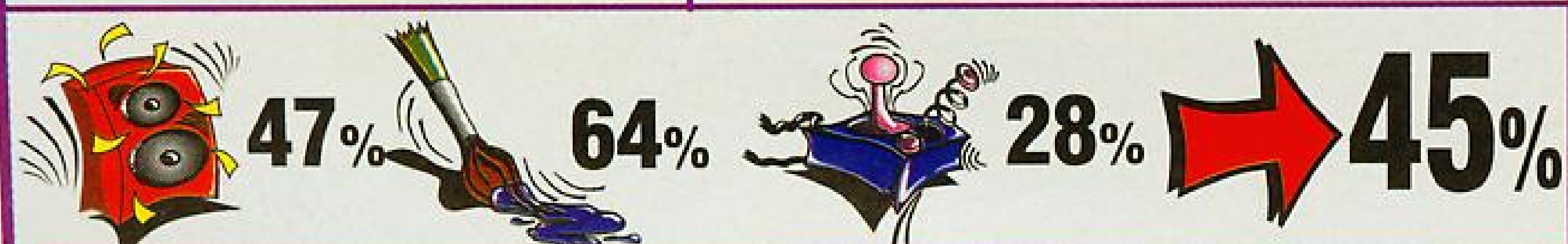
Fazit: Alles in allem ein ganz nettes Spiel, doch nur Fans von Einzelkämpfen und eingefleischte Profis von One on One-Spielen finden hier über längere Zeit eine gewisse Motivation. Ohne Mannschaftsmodus ist die ganze Sache für den Normalbürger ziemlich schnell ausgereizt und landet im Stapel der Einmal-und-nie-wieder-Spiele.

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Zwei-Spieler-Option
- Paßwort

BEAT 'EM UP

Hersteller Flying Edge **Muster von**
Preis ca. DM 110,- **TOP 4**



MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Digi-Spieler
- Zwei-Spieler-Option

SIMULATION

Hersteller Flying Edge **Muster von**
Preis ca. DM 110,- **TOP 4**



Import

MARIOS MAGIC



EDONO

Manche Spielverpackungen müßten ebenso einen Aufdruck haben wie Zigarettenschachteln. Hier ein Textvorschlag für Edono: "Das Spielen von Edono gefährdet ihre Gesundheit." Halt, noch nicht umblättern. Wenn ich schon diesen Schrott testen muß, dann könnt ihr wenigstens den Test lesen.

Wie macht man ein schlechtes Spiel? Ganz einfach! Man guckt, was die Konkurrenz so rausgebracht hat und klagt munter drauf los. Am besten nimmt man einen Teilabschnitt von irgendwas, macht daraus ein ganzes Game und mit viel, viel Glück hat man dann auch noch den miesesten Teil der Originalvorlage erwischt. Genauso und nicht anders ist die Firma Riot vorgegangen, denn Edono ist der Abklatsch eines Alien Storm-Levels (MD). In diesem Pseudo-Action Game läuft Euer Held vor einem schnell scrollenden Hintergrund von rechts nach links. Unser Pixelfreund kann leicht nach oben

und unten bewegt werden (soll dem Ausweichen dienen und klappt besonders gut, wenn alle von hinten kommen), er kann springen und mit einer Art Lichtschwert zuschlagen. Als kleine Besonderheit gibt es noch Smartbombs, die den Bildschirm leerfegen sollen, aber eigentlich nur zur Herstellung von Grafikfehlern auf dem Bildschirm taugen. Die Gegner springen ins Bild oder kommen mit dem Motorrad angedüst und manchmal sind sie sogar so blöd und erwischen ihr Ziel. Apropos Gegner. Deren Anzahl wurde minimal gehalten und irgendwie sehen sie in jedem Level gleich aus. Kommen wir zu den Endgegnern. In



Level 1 erwartet uns ein riesiger Tanklastzug (wie orginell), der mit viel Glück und Zufall sogar besiegtbar ist. In Level 2 ändert sich dann der Spielablauf. Hat man sich gerade an das schnelle Scrolling gewöhnt, wird nun auf Zeitlupe geschaltet und unsere Spielfigur bewegt sich, als würde eine Tonne Kaugummi an den Kampfstiefeln kleben. Ach, ich hab jetzt keine Lust mehr. "ART" Armin testet Lords of Thunder, "DOC T." Robert

Fazit: Leider kennt man in Japan keine Sondermülltrennung, denn mit Edono hätten die Jungs ganz schön was zu tun. Ich wette, daß das Ding sogar noch beim Verbrennen Ärger bereitet.

hat Exhaust Heat 2 im Modulschacht und ich muß mich mit diesem Schrott abplagen.

(ray)



Spiele-Versand
Brachtendorf
Postfach 1107
5444 Polch



Nintendo

02654-2694

GAME BOY Super NES

Alien 3	75,-	MARIO KART	87,-
BC Kid	57,-	WRESTLEMANIA	
CRASH DUMMIES	63,-	CHALLENGE	119,-
SPEEDBALL 2	59,-	SUPER STAR WARS	121,-
DUCK TALES	69,-	GODS	127,-
GHOSTBUSTERS 2	59,-	SPIDER MAN	
GLÜCKSRAD	61,-	& X-MEN	109,-
HOME ALONE 2	75,-	DARIUS TWIN	105,-
Hook	55,-	BART'S NIGHTMARE	111,-
MARIO + YOSHI	49,-	LEMMINGS	109,-
SOLAR STRIKER	65,-	TURTLES 4	109,-
SUPER MARIO 2	47,-	ADDAMS FAMILY	117,-
PINBALL	49,-	POPULOUS	109,-
GARGOYLE'S QUEST			

↑TOP - SOFT
DER ANDERE VERSAND

Sie und Ihr Computer stehen bei uns an der Spitze.

AMIGA	PC	HARDWARE	NEO-GEO	PC ENGINE
G64/128		PD	GAME BOY	
	CD-ROM	+	SUPER-NES	
ATARIST		SHAREWARE	MEGA DRIVE	
			GAME GEAR	

Fordern Sie unsere Preisliste für Ihr System an! 1,- DM in Briefmarken beilegen!

TOP - SOFT, Heimstättenweg 23, W-3340 Wolfenbüttel
Tel./Fax: 0 53 31/6 18 20

SNES	ACTION
Besonderheiten - japanische Spielanleitung - gigantischer Mist	Hersteller Riot Preis ca. DM 140,- Muster von TOP 4
55%	61%
33%	48%



Super SONIC

Muhammad Ali Boxing

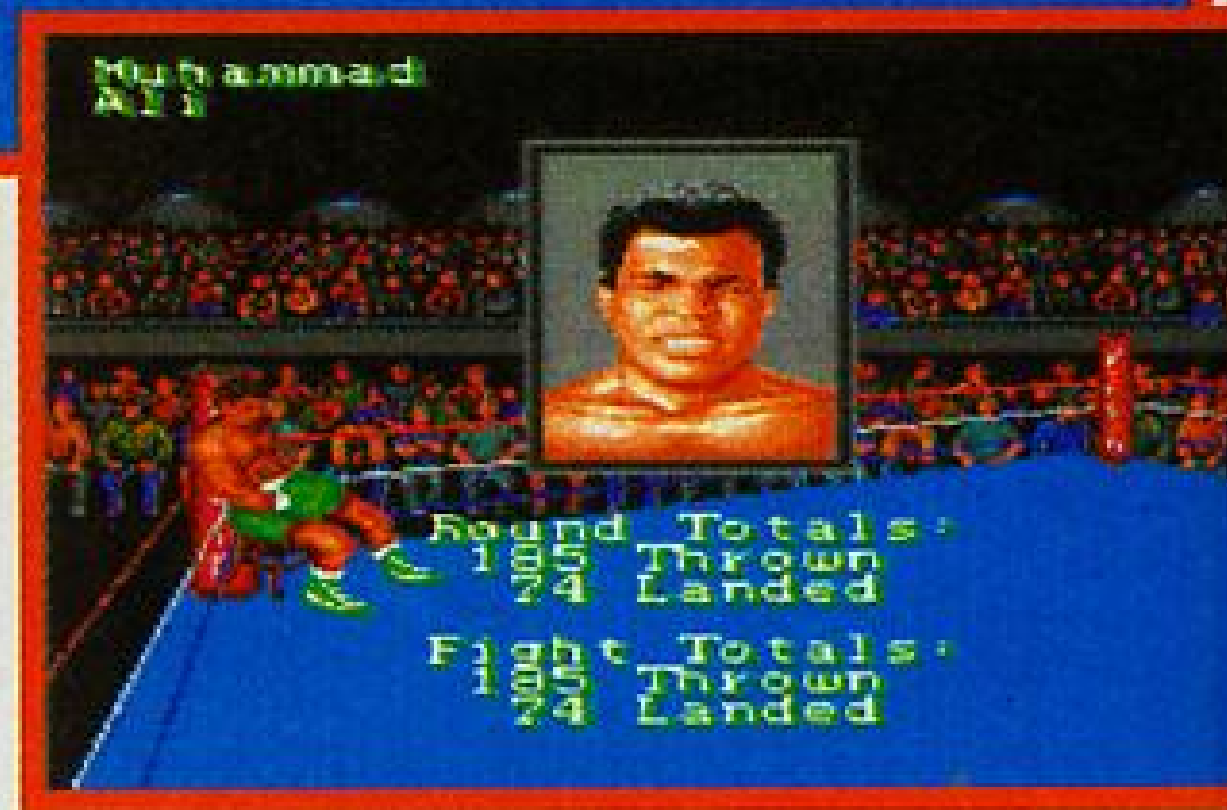
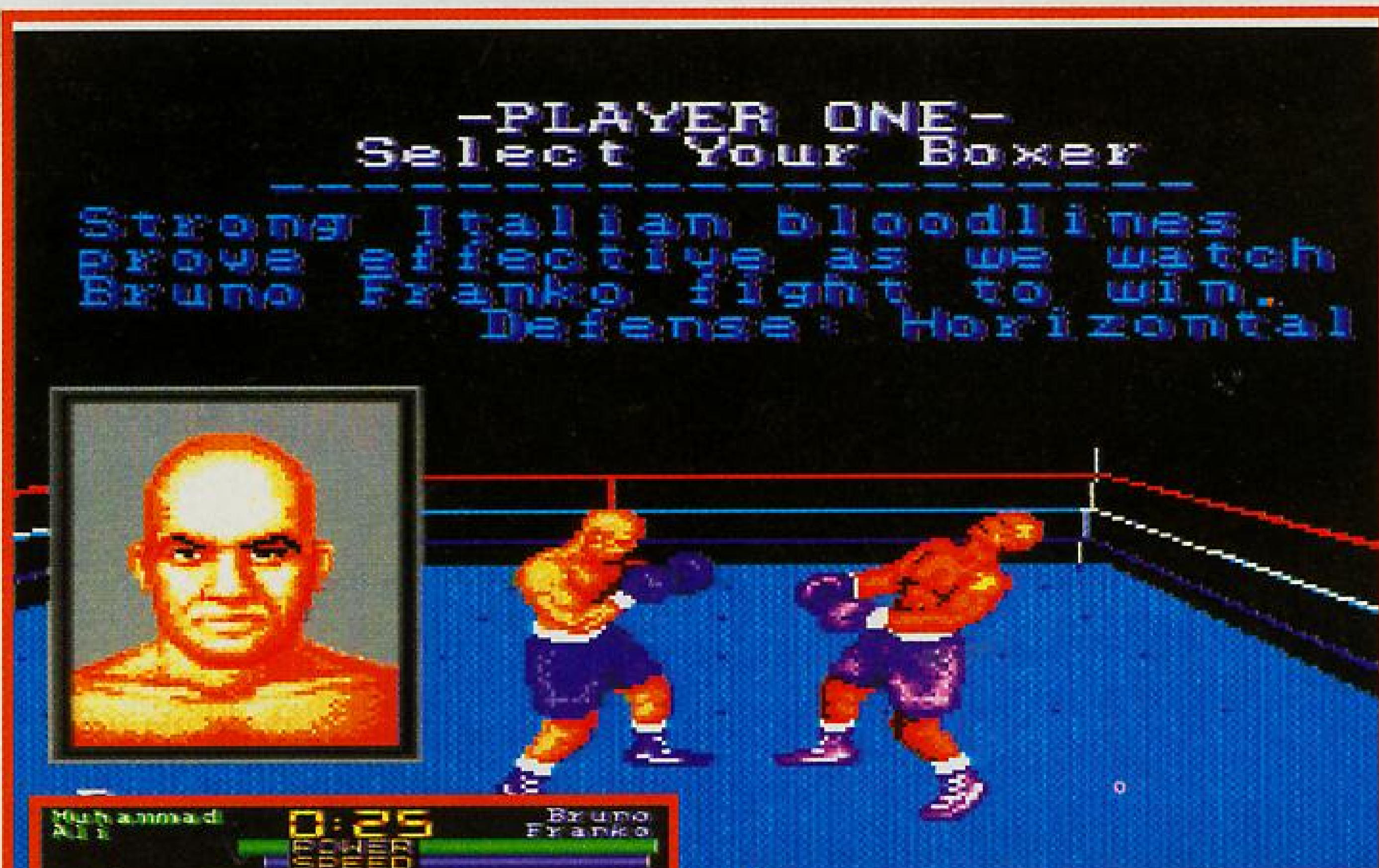
Einmal habe ich mich geopfert und ein Boxspiel getestet. Und was ist der Dank? Jedes weitere Boxspiel wird inzwischen ebenfalls in meine Richtung geschoben mit dem tollen Argument: "Du kannst das doch am besten! Du hast doch auch die anderen getestet." Demokratie live.

Allein oder zu zweit, in einem Einzelfight oder im Kampf um Weltranglistenpunkte dürft Ihr die Boxhandschuhe schnüren. Vor dem Fight könnt Ihr die Anzahl der Runden (6-15), die Rundenlänge (drei bis fünf Minuten) und vieles mehr einstellen. Es stehen Euch zwei verschiedene Steuerungsarten zur Verfügung, wobei hier gleich mal festgehalten werden sollte, daß die effektivere Steuerungsart der Arcade-Modus ist. Aus neun Boxern dürft Ihr Euren Helden wählen. Natürlich greift der Profi zu Muhammad Ali und das Geschehen kann beginnen. Der Ringrichter stellt beide Kämpfer dem Publikum vor und frenetische "Ali, Ali, Ali"-Rufe werden laut. Voll motiviert tappe ich in die Ringmitte. Mein erster Gegner kommt aus dem Land der Pizza und nennt sich Bruno Franko. Zwei Balken am oberen Bildschirmrand zeigen uns die körperliche Verfassung beider Boxer, die Rundennummer ist eingeblendet und der Punktestand für gelandete Treffer wird gleichfalls angezeigt. In der Rundenpause wird dann diese Ministatistik noch etwas ausführlicher abgehandelt. Bewegt man das Steuerkreuz, dreht sich die Kameraperspektive in die entsprechende Richtung und somit sind Ansichtsschwenks bis hin zu 360 Grad möglich! Aber zurück zum Fight. Der Gong ertönt und Bruno

tänzelt auf mich zu. Aber unser kleiner Fred Astaire wird gleich mal mit ein paar rechten Geraden gestoppt. Die erste Runde endet für mich mit einer 57:11 Punkteführung. In der Ringpause trägt ein

hübsches Model die Tafel mit der Rundenanzeige. Ich blinzele in ihre Richtung, was die Hübsche aber nicht bemerkt, da sie kaum über die Tafel gucken kann. 2.Runde: Bruno wirkt etwas müde und ich

baue meinen Punktevorsprung auf 118:28 aus. Die Augenbraue meines Gegners ist geplatzt, aber Bruno zeigt Nehmerqualitäten und er überlebt die 3.Runde stehend. Punktestand 172:37. In der 4.Runde gelingt mir der erste Niederschlag und das Volk tobt. Bruno wird angezählt. Mein Coach gibt mir Tips für die 5.Runde. Bruno muß schon wieder auf die Bretter. Zu seiner geplatzen Augenbraue kommt jetzt noch eine geplatze Lippe. 288:50. Nur noch schwerfällig kommt er aus der Ecke und in Runde 6 ist es dann soweit, Bruno ist endgültig K.O. Nach dem Ende des Kampfes tritt die Jury noch kurz zusammen und ich erfahre meine neue Ranglistenplatzierung und das ach so wichtige Passwort. Den Fight gegen den nächsten Boxer Carlos Ezpinoza ersparen wir uns, denn der hat nicht mal die 1.Runde gegen mich überstanden. Man merkt es schon, Muhammad Ali Boxing macht Spaß. Es ist meiner Meinung nach das bisher beste Boxspiel auf dem Mega Drive. Und trotzdem, ich warte immer noch auf den Überflieger der diese Sportart wirklich simuliert. Bis dahin wird allerdings Muhammad Ali gespielt. (ray)



MEGA DRIVE

Besonderheiten
- 1-2 Spieler
- Paßwort-Option

SPORTSPIEL

Hersteller Virgin
Preis ca. DM 110,-
Muster von TOP 4





MAGIC DISK 64

presents

Sound Booster

Eine Zusammenstellung von besonders nützlichen und anwenderfreundlichen Programmen, gemischt mit einer Prise Action- und Logikspielen gibt es in der 1. Gold Edition der Magic Disk 64. Hilfsprogramme wie TURBO INSTALL, BETA COPY (für zwei Laufwerke), SIR-FLOATER und SIR-COMBINE machen den Umgang mit dem C-64 wesentlich effektiver. Mit dem SOUND BOOSTER (Musikprogramm), HIRES MANAGER und 64X8-LOGO-EDITOR ist auch etwas für kreative Anwender dabei.



... auch noch dabei: SCHERE-STEIN-PAPIER - Was schlägt was?

ab 7. Mai NEU im gut sortierten Zeitschriftenhandel für nur DM

9,80

it's magic

Jetzt NEU - in umweltfreundlicher Verpackung!



Super SONIC

Import



Clue

Import

Tatort Mega Drive. Wieder einmal wurde Mr. Boddy in Boddy Mansion ermordet (also ehrlich, der Mann macht was mit) und nun dürfen auch die Segabesitzer nach dem Täter fahnden.

Bis zu fünf Spieler, wahlweise menschlich oder aus dem Rechner, dürfen sich an der Hatz beteiligen. Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar und reicht vom Amateur- bis hin zum Detektivstatus. Immer noch müßt Ihr Räume untersuchen, Verdächtigungen aussprechen und zusehen wie die Computergegner einen Fall nach dem anderen knacken (ha, ha, ha!). Gegenüber der Super Nintendo-Version sind nur minimale Unterschiede zu registrieren. Eigentlich wurde alles 1:1 rübergezogen und somit kann ich faulerweise auf den bereits in der letzten Ausgabe erschienenen Test verweisen.



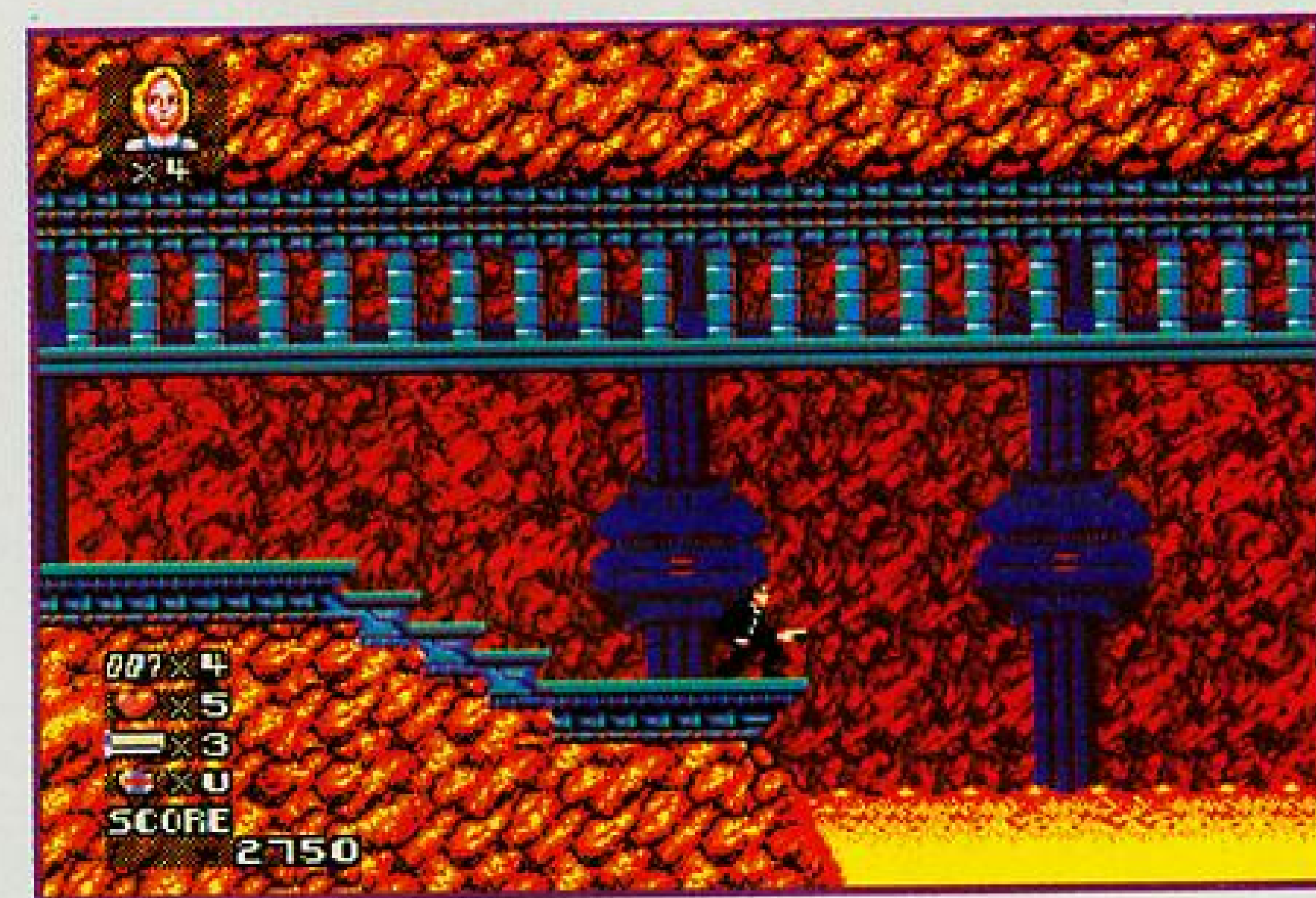
Bekannt aus Film, Funk und Fernsehen.

(ray)

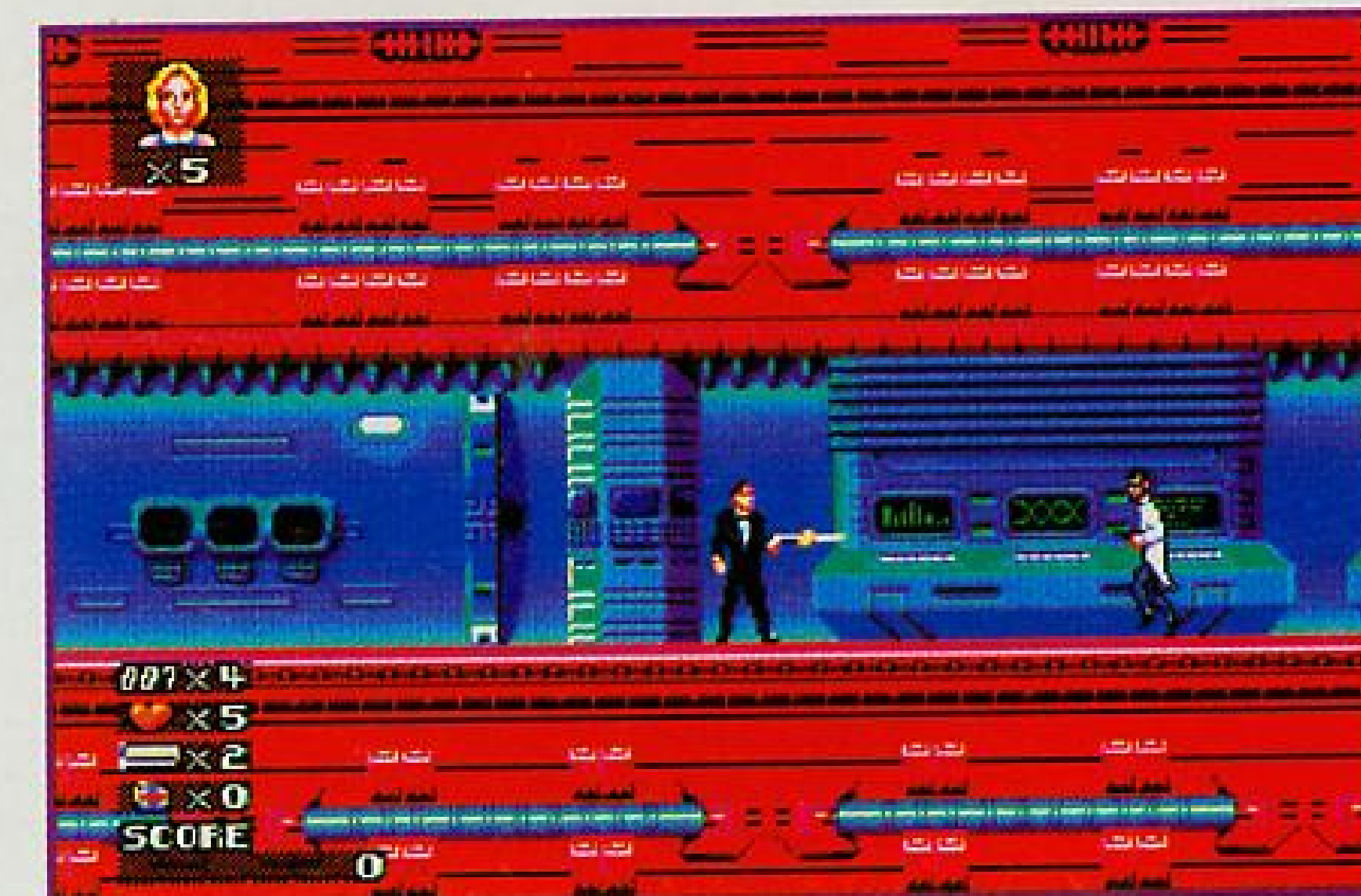
James Bond 007 - The Duel

Er hat die Lizenz zum Töten und ich hab die Lizenz das vorliegende Modul zu testen. Die Rede ist von James Bond, dem Mann, der hinter seinem Namen noch drei Zahlen trägt. Dem Mann, auf den alle Frauen stehen. Er ist zu beneiden.

Domark hat irgendwie einen Narren an der bekannten Filmfigur gefressen. Schon seit Jahren beliefern sie in regelmäßigen Abständen die verschiedenen Homecomputersysteme mit immer neuen Versionen. Jetzt gibt der Mann mit dem schwarzen Smoking seinen Einstand auf dem Mega Drive. James Bond 007 ist eine Mischung aus Action- und Jump & Run-Elementen. Als vergleichbares Spiel fällt mir gerade nur Rolling Thunder 2 (MD) ein. In fünf langen Levels sollt Ihr nun Euren Helden durch verschiedene Landschaften führen und am Schluß die Welt von einem Superbösewicht befreien. James kann laufen, springen und schießen. Vorrangige Aufgabe ist die Befreiung blondgelockerter, weiblicher Geiseln, die Professor Gravemar auf einer karibischen Insel gefangenhält. Das Spiel beginnt auf den Docks und der Hafenanlage der Insel. James soll das Versorgungsschiff des Professors zerstören. In Level 2 begegnet uns der Voodoo-Doktor Bones, der die Funkanlage des Bösewichtes im Dschungel bewacht. Und so marschiert man durch die verschiedenen Levels, erlebt einige Abenteuer und eliminiert



Das Agentendebüt auf dem Mega Drive.



niert Massen von Gegnern. James Bond 007 setzt in allen Belangen auf Bewährtes. Spielerische Neuerungen sucht man vergebens und auch die Grafik und der Sound präsentieren sich allenfalls leicht über dem Durchschnitt. Trotzdem, dieses Game hat doch irgendwie seinen Reiz und offenbart nach und nach, daß doch etwas mehr in ihm steckt, als man so auf Anhieb vermutet. Es ist zwar kein "Mußspiel", Kenner des Genres werden aber durchaus ihren Spaß damit haben.

(ray)

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- englische Anleitung
- bis zu fünf Spieler

SIMULATION

Hersteller Parker Bros. Muster von
Preis ca. DM 130,- TOP 4



MEGA DRIVE

Besonderheiten
- englische Anleitung
- Continues

JUMP & RUN

Hersteller Domark
Preis ca. DM 120,- Muster von
TOP 4



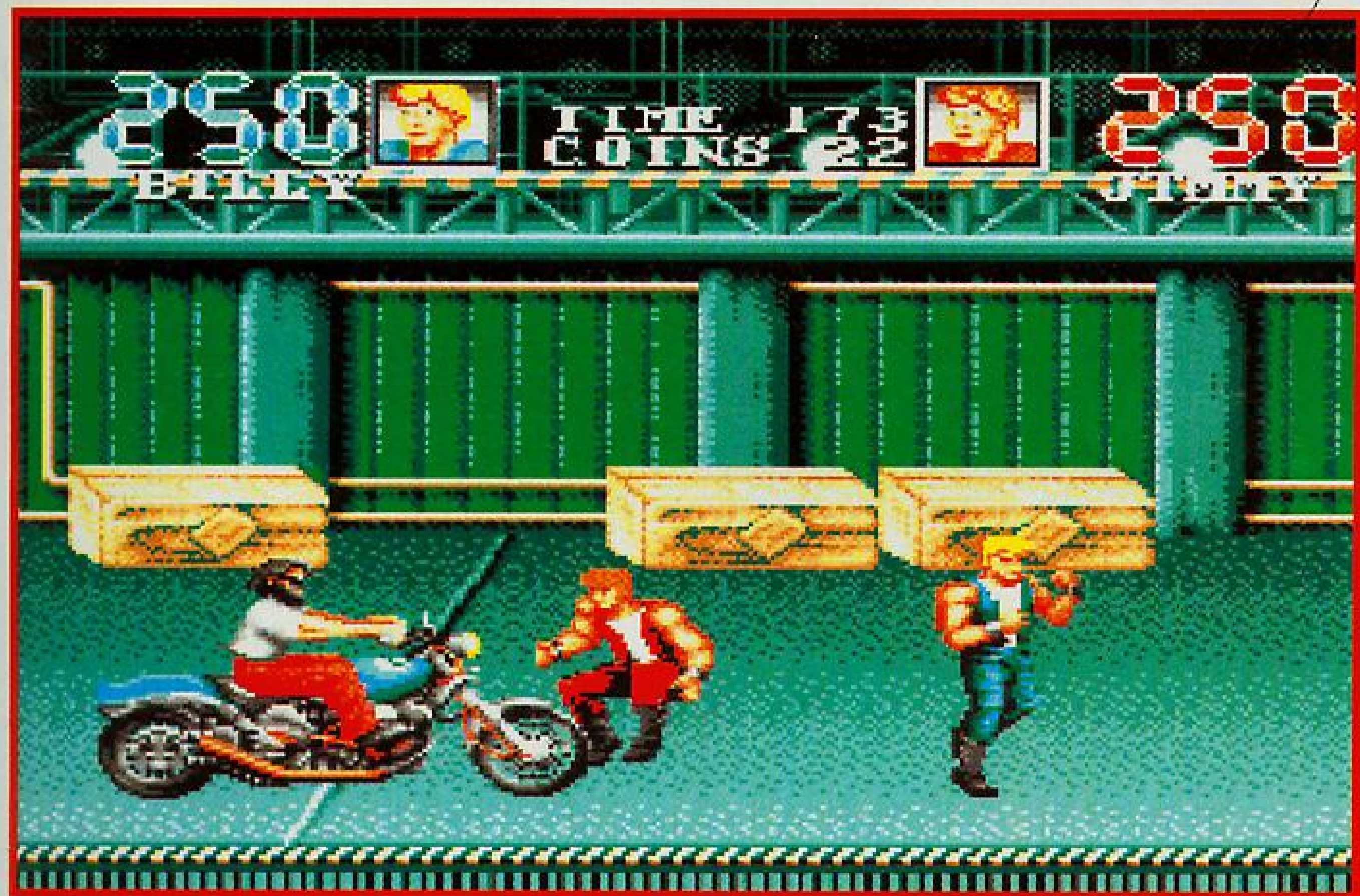


Double Dragon III

“Nicht schon wieder Flying Edge und nicht schon wieder Double Dragon!” waren meine ersten Gedanken. Nachdem sich zunächst Ballistic an Double Dragon I versucht hatte (und scheiterte!) und Super Double Dragon auch nicht besonders überzeugen konnte, ist nun Teil 3 der Automatenprügelserie da.

Die Story ist ziemlich ausgelatscht und hat sich auch nicht arg geändert, nur sind wir jetzt zusätzlich auf der Suche nach diversen Steinchen, die in aller Welt versteckt sind. Wie immer könnt Ihr Euch alleine oder zu zweit gleichzeitig die Muffe polieren lassen. Neu an DD III ist ein Shop, in dem man Waffen, Tricks und Kämpfer einkaufen kann. Die Tricks sind zum Überleben nicht nötig, da man sich wie gewohnt mit einem einfachen Faustschlag am besten durcharbeiten kann. Die Extrawaffen sind zwar nützlich, sobald unser Prügelheld jedoch eine verpaßt bekommt, verliert er diese und muß sie erst wieder aufheben. Da chronisch mindestens vier Gegner

direkt um einen herumtänzelnd und uns von allen Seiten mit Schlägen eindecken, gelingt dies so gut wie

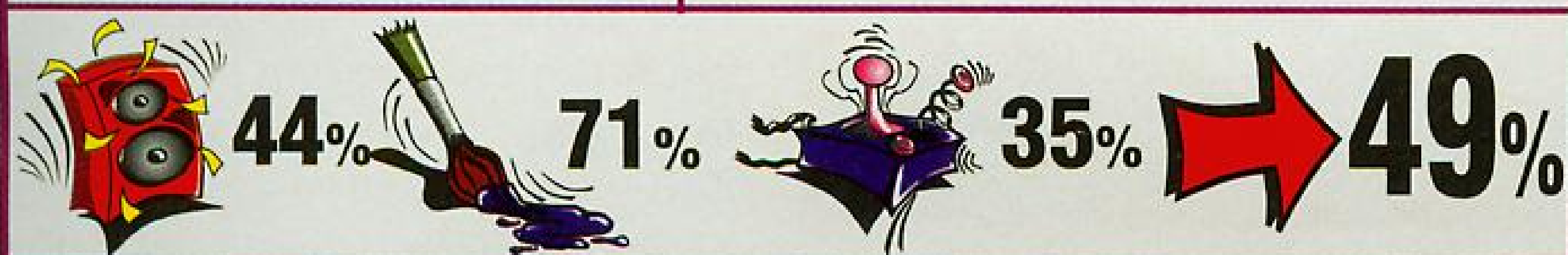


MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Continues
- 2-Player-Mode

BEAT 'EM UP

Hersteller Flying Edge **Muster von**
Preis ca. DM 110,- **TOP 4**



Super SONIC



nie. Vergeßt daher alle Optionen des Shops und kauft nur Kämpfer ein. Diese kann man dann nach Verlassen des Ladens an Stelle des eigenen Heldensprites steuern. Je nach Level sind das verschiedene Jungs mit unterschiedlichen Tricks auf der Pfanne. Auf alle Fälle kann man so Continues (in Coins angegeben wie in der Spielhalle) sparen. Dies ist auch höllisch nötig, denn dank der unverbesserten, d. h. miserablen Steuerung, und den Mengen an Gegnern halten auch die 15 Continues nicht lange. Wir fangen in Amerika an, arbeiten uns dann langsam aber sicher durch die Welt (China, Japan, Italien...) und sammeln brav unsere Steinchen, wobei die Endgegner immer nerviger und unfairer werden. Grafisch stehen die Müllsprites im regen Kontrast zu den teilweise echt guten Hintergrundgrafiken. Den Sound kann man



Fazit: Ich habe die Hoffnung aufgegeben, daß aus der Double Dragon-Serie noch etwas wird. Kauft Euch lieber Streets of Rage I oder II!

vergessen und die Musik rettet auch nichts mehr. (km)

VIDEOGAME CENTER

ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH

- ★ Mega Drive
- ★ Master II
- ★ Game Gear
- ★ Amiga
- ★ SNES
- ★ NEO GEO
- ★ MEGA CD-ROM
- ★ PC

Öffnungszeiten:

Montag-Freitag: 11.00-13.00 Uhr • 15.00-20.00 Uhr
Samstag: 10.00-20.00 Uhr

Videogame Center

Harsdörffer Platz 17 • 8500 Nürnberg 30
Telefon 09 11/46 69 30 • Fax: 09 11/47 30 75

PRICE BREAKERS

FAST UMSONST

New Point GmbH
Brennerhof 6
2000 Hamburg 74

MEGA-DRIVE		SUPER NES	
Decap Attack DT.	49,90	Predator II US.	79,00
Streets of Rage II US.	79,00	Road Rush II US.	69,00
Immortal DT.	69,00	Bio Hazard Battle US.	69,00
Shinobi US.	39,00	LHX Attack Chopper	39,00
USA Basketball US	49,00	Fatal Rewind DT.	49,00
Boxing DT.	39,00	Hyllide DT.	49,00
Out Run JP.	29,00	Alien III US.	69,00
Power Monger US.	69,00	Mickey III US.	59,00
Simpsons US.	59,00	Indy US.	59,00
Axis JP.	19,00	Terminator II US.	59,00
Beast DT.	39,00	Test Drive II US.	59,00
Turrican DT.	49,00	Rampart US.	49,00
Dragons Fury US.	69,00	Two Crude Dudes US.	39,00
Superman US.	69,00		
Phellos DT.	39,00	Japan Adapter	20,00
Super Battletank US.	69,00	Arcade Power Sticks	79,00
Great Waldo US.	69,00	Pro 2 Pads	19,90
Zero Wings DT.	39,00	Chennera III	16,60
Verytex JP.	29,00		
		On the Ball US.	60,00
		Krustys Fun House	49,00
		Qbert III US.	60,00
		Combat Basketball	49,00
		Warpspeed US.	79,00
		Test Drive II US.	79,00
		Fire Power US.	79,00
		Battle Clash US.	69,00
		NCAA Basketball	69,00
		Wings II US.	69,00
		Lemmings US.	59,00
		Imperium US.	49,00
		Pushover US.	69,00
		Spankys US.	49,00
		Buster Bros. US.	49,00
		Rampart US.	59,00
		Cyberspin US.	49,00
		Alien Rebels US.	59,00
		Spiderman US.	59,00
		Wing Comman.	59,00
		Super Dunkshot	59,00
		Fire Prowrestling	59,00
		Steahl JP.	49,00
		Lemmings JP.	49,00
		Gunforce JP.	49,00
		Acrobat Mission	39,00

Tel. 040/7890108 * Fax 7890138



Super
SONIC

Import

FATAL FURY

Voila! Wir präsentieren Euch die erste Umsetzung eines Neo Geo-Spieles für das Mega Drive. Dieses Ereignis war zwar schon vor einiger Zeit angekündigt worden, allerdings hatten die zahlreichen Neuerscheinungen der letzten Monate diese Information zugegebenermaßen in den Hintergrund gedrängt. TAKARA nennt sich der U.S.-Lizenznehmer, der auch für die vorliegende Konvertierung auf den gut 40% langsameren 68000er Prozessor der Sega-Konsole verantwortlich zeichnet.



Angesichts des Bekanntheitsgrades von Fatal Fury, das lange Zeit als Prügelspiel Nr. 1 galt und durch seine speedigen Soundtracks und den (dank einer Vielzahl von Animationsstufen) sehr weichen Bewegungen auch heute noch gut neben der Konkurrenz bestehen kann, ist die-

se Herausforderung nicht ganz ohne. In dem Spiel geht es in der Hintergrund-story um das altbewährte Thema der Rache. Um in der Südstadt zu überleben braucht man drei Dinge: Rohe Gewalt, endlos Geld und unüberwindliche Kraft.



Es gab zwei Leute, die diesem Ideal einigermaßen nahe kamen - ein Guter (Jeff Bogard) und ein Böser (Geese Howard). Der Übelmensch nietet daraufhin den Saubermann um und ist damit der Alleinherrscher über die Slums und Hinterhöfe südlich des Flusses. Die Söhne von Jeff, Terry und Andy, haben nur eines im Sinn: Geese auf die Bretter zu schicken und zwar so ziemlich final. Die einzige Möglichkeit an ihn heranzukommen bietet sich in einem Vollkontakt-Wettkampf, dem "King of the Fighters Tournament", welchen Geese sponsort und an dem er selbst auch teilnimmt. Die zwei nehmen als Verstärkung ihren Freund Joe Higashi mit und lassen sich in die Teilnehmerliste eintragen. Von jetzt ab gilt es nur noch lange genug durchzuhalten, um an den Boss heranzukommen. Ihr könnt dazu im 1-Player-Modus einen der drei Gefährten auswählen und mit ihm gegen die sechs Kontrahenten antreten. Die ersten fünf sind in ihrer Reihenfolge frei anwählbar, der sechste Kampf, in dem Geese Euch erwartet, kommt immer am Schluß. Es wird über zwei Gewinnrunden a 60 Sekunden gekämpft, wobei zwischendurch die Kräfte zu 100% regeneriert werden. Die Levels scrollen dabei um mehrere Bildschirme, so daß zusammen mit den abwechslungsreich gestalteten Hintergrundgrafiken eine gelungene Atmosphäre entsteht. Prügelspiele leben natürlich auch von dem hier ebenfalls vorhandenen Zwei-Spieler-Modus, in dem ein Solospieler gegen den Computer, zwei Spieler gegeneinander oder der Rechner gegen sich selbst antreten kann. Dazu stehen



Super SONIC



Das Spiel hält, was die Grafik verspricht.

alle neun Kämpfer zur freien Auswahl und im Optionsmenü kann bei Rundendauer, Schwierigkeitsgrad und Zahl der zu gewinnenden Runden nach Lust und Laune variiert

werden. Netterweise stellt die Anleitung alle Kämpfer mit ihren Spezial-Bewegungen und den Standard-Moves (vier bzw. sechs Stück) vor und gibt auch einige Hints, wie man gegen den Computer im Versus-Mode etwas tricksen kann. Auch ist es kein Problem, zweimal den gleichen Kämpfer gegeneinander antreten zu lassen. Dabei kann sogar mittels einstellba-



rem Handikap zwischen den Spielern eine bessere Chancengleichheit hergestellt werden. Jetzt will ich Euch nicht länger auf die Folter spannen, was die Technik des Spieles angeht. Da wäre zunächst einmal der Supersound, der die MD-Fähigkeiten konsequent ausnutzt und die Grafik, die mit einigen Abstrichen im Umfang der Farbpalette voll überzeugt. Das Wichtigste, die Animation der Kämpfer, wurde durch kleine Tricks wie etwa die geringere Größe der Sprites in nahezu vollem Umfang erhalten. Dadurch wurde die Qualität etwa eines Streets of Rage 2 mindestens gehalten, wenn nicht sogar

Fazit: Bei der Wahl zwischen dem Original und der MD-Adaptierung kann man unter Berücksichtigung des Preis-Leistungs-Verhältnisses ohne zu zögern die wirklich gelungene Konvertierung auf die "kleinere" Konsole wählen. Übrigens ist die nächste Veröffentlichung der Firma Takara das Endzeit-Prügelspiel King of the Monsters.

übertroffen und die Nintendo-Leute spüren bei Street Fighter II zumindest den Atem des Verfolgers im Nacken.

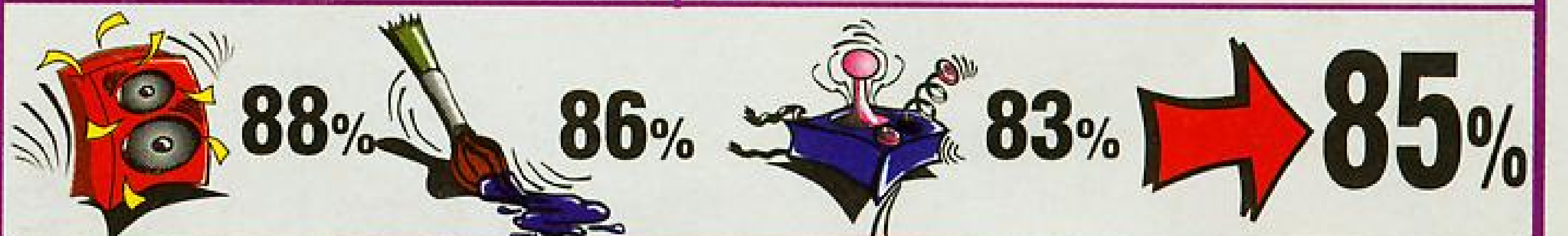
(re)

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- englische Anleitung
- Zwei-Spieler-Modus

BEAT 'EM UP

Hersteller Takara
Preis ca. DM 130,-
Muster von TOP 4



TOP-4 VIDEOGAMES

0711-2 62 42 09

V E R S A N D + L A D E N
HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

NEW GAMES

SEGA MEGADRIVE-Mega Lo Mania (Dt.), Powermonger (Dt.), Ninja Gaiden, Another World, Global Gladiators, Flashback, Monopoly, Cluedo, Rolo to the rescue, King Salmon, Gods, Landstalker, Batman-Return of the Joker, Muhammed Ali, u.v.m.

Weitere Neuheiten bitte telefonisch erfragen!

SUPER-FAMICON-Super Star Wars (Dt.), Adams Family 2, Fatal Fury, Harley Humongus, Might & Magic 2, Popoulus 2, Super Shanghai, Songmaster, Super Boxxle, Sim Earth, War Strategy, King Arthur, Vikings, Humans, Exhaust Heat 2, 3 x 3 Eyes, Airmanager, Full Metall, Cosmo Gang, Digital Deud, Herkules 3, Lennus, Ultima 6, Super Strike Eagle, Super Valis 4, Cool World, Combat Tribes, u.v.m.

Wir erhalten fast täglich Neuheiten. Einfach anrufen und nachfragen!

PC-ENGINE/TURBO GRAFX-Die neuesten CDs und Cards sind lieferbar. Große Auswahl an lieferbaren Titeln.

Viele Spiele mit zusätzlich deutscher Anleitung! Grundgerät Turbo Duo mit deutscher Bedienungsanleitung.

Alle beiliegenden Spiele mit deutscher Anleitung. Jetzt im Duo-Pack 7 Spiele: Gates oft thunder, Bomberman, Ninja Spirit, Bonks Revange, Y's 1 + Y's 2 + 1 Stereokabel extra.

Informieren Sie sich kostenlos gegen frankierten Rückumschlag (1,-DM).

Erklärung: (Dt.)= Importmodul mit deutscher Spielanleitung!

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1,-)! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests!

NEU





Super SONIC

Import



EX-Mutants

Die Erde ist (mal wieder) nach dem dritten Weltkrieg ziemlich am Ende, denn mutierte Viren, genetische Waffen und die überall vorhandene Radioaktivität hat dafür gesorgt, daß das Leben auf der Erde mannigfaltige Variationen hervorbringt. Professor Kildare hat es sich zur Aufgabe gemacht, das genetische Erbe der Menschheit zu retten. Die Rückzuchtung von sechs Mutanten zu Menschen ruft den Bösewicht Sluggo (sieht so aus, wie er heißt!) auf den Plan, der alles Menschi-

Sega hat zur Zeit echt starke Spiele im Umlauf. Nach Chakan hat nun EX-Mutants den Weg in den Gameport meines Mega Drives gefunden und sich dort festgebissen.

ohne Schäden stundenlang gehört werden. Grafisch ist EX-Mutants sogar sehr gut gelungen, und sowohl Held (-in) als auch die Gegner sind prima animiert. Einzig und allein die Kollisionsabfrage kann einen an mancher Stelle in den Wahnsinn treiben. Die Kampf-Sprites können einfach zu schnell hintereinander eins auf die Nase bekommen, was hin und wieder zu echt unnötigen Verlusten führt und den Frust schürt. Aber durch den ansonsten positiven Gesamteindruck sei dieser Fehler größtenteils verziehen, da Musik, Action und Spielablauf für hohe Motivation sorgen und so zu manch sinnloser Stunde vor dem Screen verführen.

(km)



Turrican läßt grüßen.

che haßt. Einer seiner Patrouillen ist es gelungen, vier der Menschen gefangen zu nehmen. Der böse Professor Zygote hält diese vier in Sluggtown am Leben, in der Hoffnung, die anderen zwei Menschen damit zu ködern und in eine Falle locken zu können. Das Ganze wird in einem netten Intro erklärt und dann fängt der Ärger an. Ihr könnt zwischen dem kantigen Ackroyd oder der schönen Shannon, die sich in Eigenschaften und Bewaffung unterscheiden, wählen. Wie es sich bei einem zünftigen Action-Spiel gehört, findet man natürlich diverse Extras (in Kisten). Darunter befinden sich sowohl Extrawaffen (stückzahlmäßig begrenzt), Leben, Power-Ups und Bonuspunkte (Münzen, 100 = Extraleben). Was Ihr auf alle Fälle finden müßt, sind die Batterien für Professor Kildare, sonst werdet Ihr in den Level zurückgeschickt. Die Verteilung der Extras ist fest und es lohnt sich daher, sich bestimmte Stellen zu merken, und den Weg sollte man sich ebenfalls einprägen, denn fiese Fallen sind eine Spezialität von



Sluggo. Continues sorgen dafür, daß man trotz tückischer Stellen recht schnell weiterkommt. Wenn Ihr ein Leben verbratet, dürft Ihr Euch auf einen Kommentar Eures Sprites freuen, etwa in der Art von "Laß mal 'nen anderen ran, Du Anfänger!" Sound und Musik sind auf alle Fälle hörensenswert, so mancher Digi-Sound sorgt für Leben in der Bude und die Musik paßt meist echt gut zum Szenario und kann

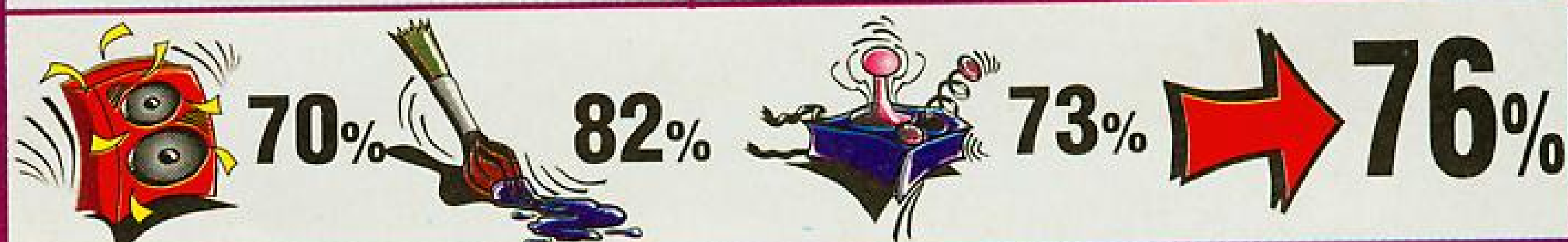
Fazit: Labyrinth, Action, gute Musik, herrliche Grafik, butterweiche Steuerung und eine heldenhafte Aufgabe waren schon immer ein guter Aufhänger für ein Spiel - und Malibu Interactive hat zusammen mit Sega gute Arbeit geleistet.

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- englische Anleitung
- Continues

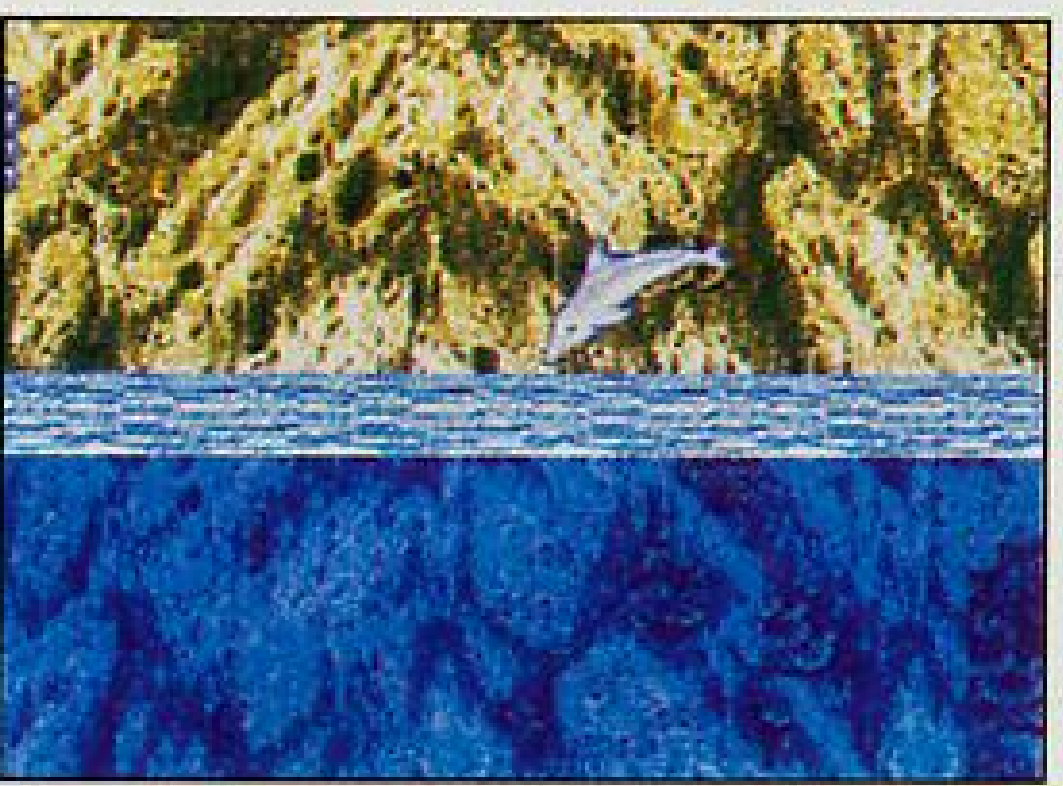
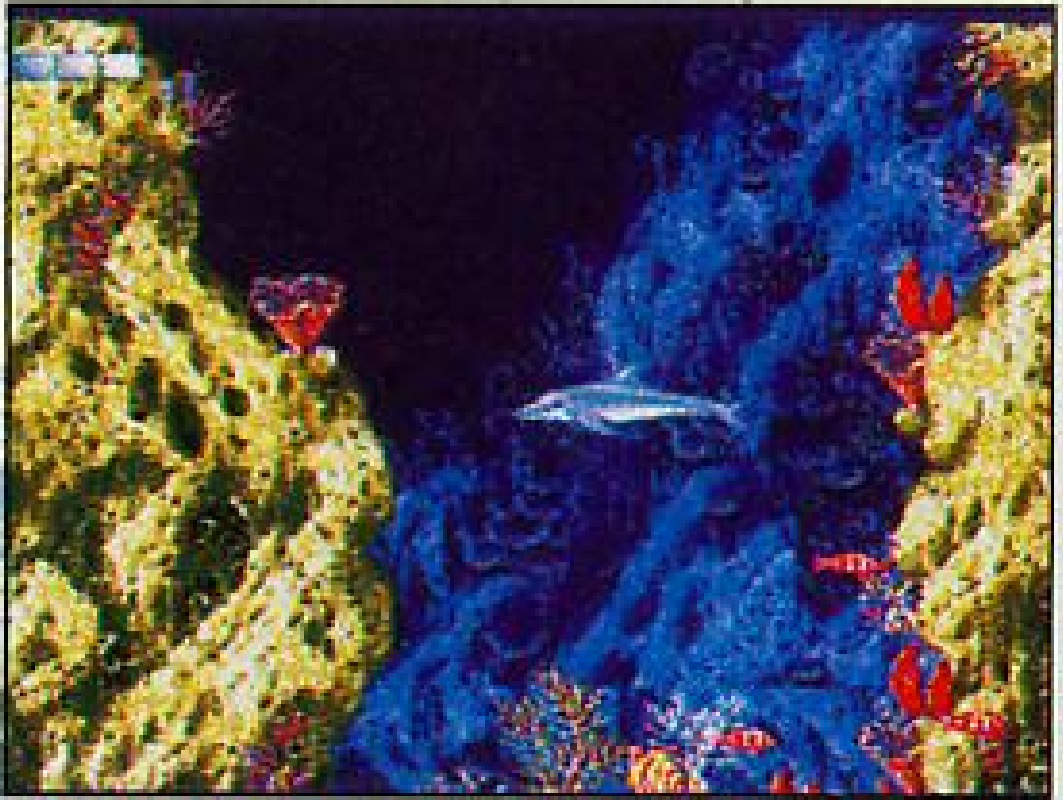
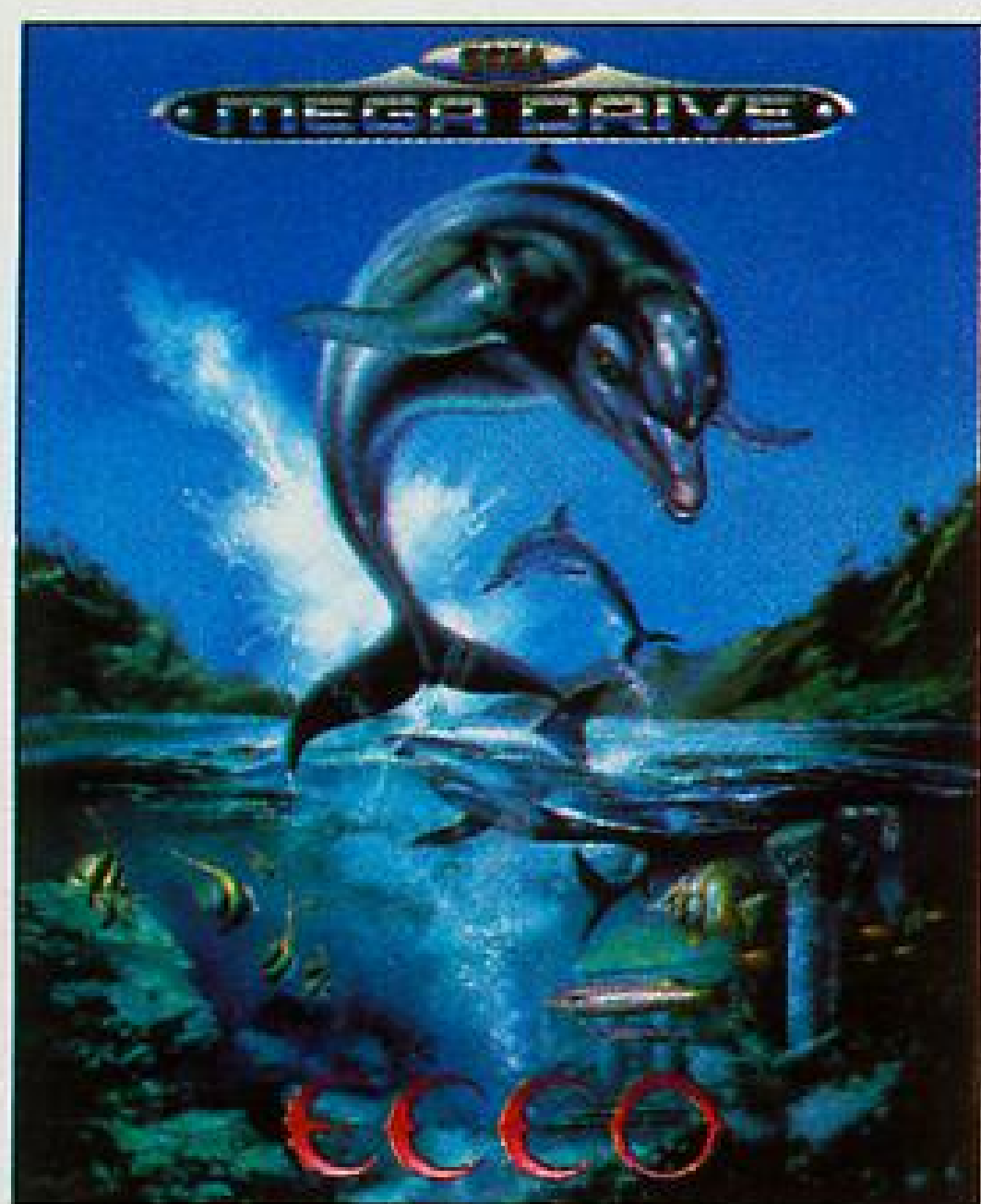
ACTION

Hersteller Sega
Preis ca. DM 110,-
Muster von TOP 4



ECCO

Flipper & Co.



NEU!



SEGA
Mega Drive

Armer Delphin: Nach einem gewaltigen Sturm sind Familie und Freunde plötzlich verschwunden. Die Suche beginnt. Begleite das schlaue Kerlchen durch die wunderbare Unterwasserwelt, um das mysteriöse Verschwinden aufzuklären. Aber paß auf: Der Delphin braucht immer wieder frische Luft. Schwimmen alleine genügt nicht. Entdecke geheime Grotten und finde Big Blue – den weisen Riesen Wal, der nebeneinander drei Bildschirmbreiten für sich in Anspruch nimmt.

Also:

Schleunigst

beim Fachhandel

auftauchen und auf

29 Levels tief Luft holen.

Blubb.



SEGA

SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61



Super SONIC

Shadow of the Beast II

Kaum ein Spiel hat mich so hin- und hergerissen wie der zweite Teil der härtesten Jump & Run-Reihe, die es je gab: Shadow of the Beast (Teil 3 ist mittlerweile für den Homecomputer erschienen). Daher dauerte es auch außergewöhnlich lange, bis ich mir eine Meinung gebildet hatte.



Mit dem Eintreffen auf der Insel der Verdammten beginnt Ihr die Höhen und Tiefen dieses Spieles mitzuerleben/-leiden. Einerseits wird die Farbenpalette des Mega Drives konsequent ausgenutzt und die Animationen der Sprites sind gelungen, aber andererseits ist der Schwierigkeitsgrad in der einfachsten von drei Stufen schon schlichtweg atemberaubend. Zwar hat man aus der Kritik von Folge 1 gelernt und einen Paßwort-Modus etabliert, aber unter der permanen-

ten Flut von Gegnern auch noch vertrackte Puzzles zu lösen ist nicht gerade jedermans Sache. Dadurch können nur gewiefte Profis die optischen Schmankerl wie Copper-Technik (elektronische Farbabstufungen/-übergänge) oder mehr als bildschirmgroße Endgegner genießen. Technisch gut gelöst wurde übrigens das 'Entpacken' der gespeicherten Grafiken, die in nicht direkt verwendbarer, verdichteter Form ('gepackt') im Modul vorliegen. Die Spielpausen zum Entpacken und

Nachladen in die CPU-RAM sind im Zehntelsekunden-Bereich! Der Sound ist leider kein Aushängeschild geworden und kann bei der Kaufentscheidung daher keine Hilfe sein. Was bleibt ist das unbestimmte Gefühl, daß ein gut angelegtes Game mit Elementen wie Gesprächen mit anderen Figuren, Bewegungen von mechanischen Vorrichtungen mittels Hebel, Mitführen von maximal vier Items, Betreten von Gebäuden bzw. Räumen sowie 'mehrstöckigen' Horizontal-Levels durch Übereifer in den Sand gesetzt wurde.

Der Schwierigkeitsgrad ist mehr als kernig.



Fazit: Daher bleibts beim Insider-Tipp für alle diejenigen, die ab und an mal wieder die Zähne in die Tischplatte schlagen möchten.

Die Story

Die Geschichte handelt von einem jungen Mann, der als Kind von den Magiern der Dunkelheit entführt und in ein wildes Monster verwandelt wurde. Sein Herr, der Beast Lord Maletoth, benutzte ihn als Killermaschine für ungehorsame Zeitgenossen. Bis er eines Tages den Auftrag erhielt, seinen eigenen Vater umzubringen, dessen Todesschrei seine Erinnerungen aus den Tiefen seines Unterbewusstseins hervorhol-

te. Teil 1 der Saga handelte vom Rachefeldzug gegen den Magier-Boss Zelek, der nun auf Rache sinnt und die Schwester des Helden entführt, kaum das dieser seine menschliche Gestalt wiedergefunden hat. Im zweiten Teil von S.O.T.B. schlüpft Ihr in die Rolle des Rächers, der nun wieder in das Reich der häßlichsten und gefährlichsten Kreaturen zurückkehrt, um das kleine Kind vor dem grausigen Schicksal Eurer eigenen Vergangenheit zu bewahren.

(re)

MEGA DRIVE

Besonderheiten
-englische Anleitung
-Paßwortfunktion

ARCADE ACTION

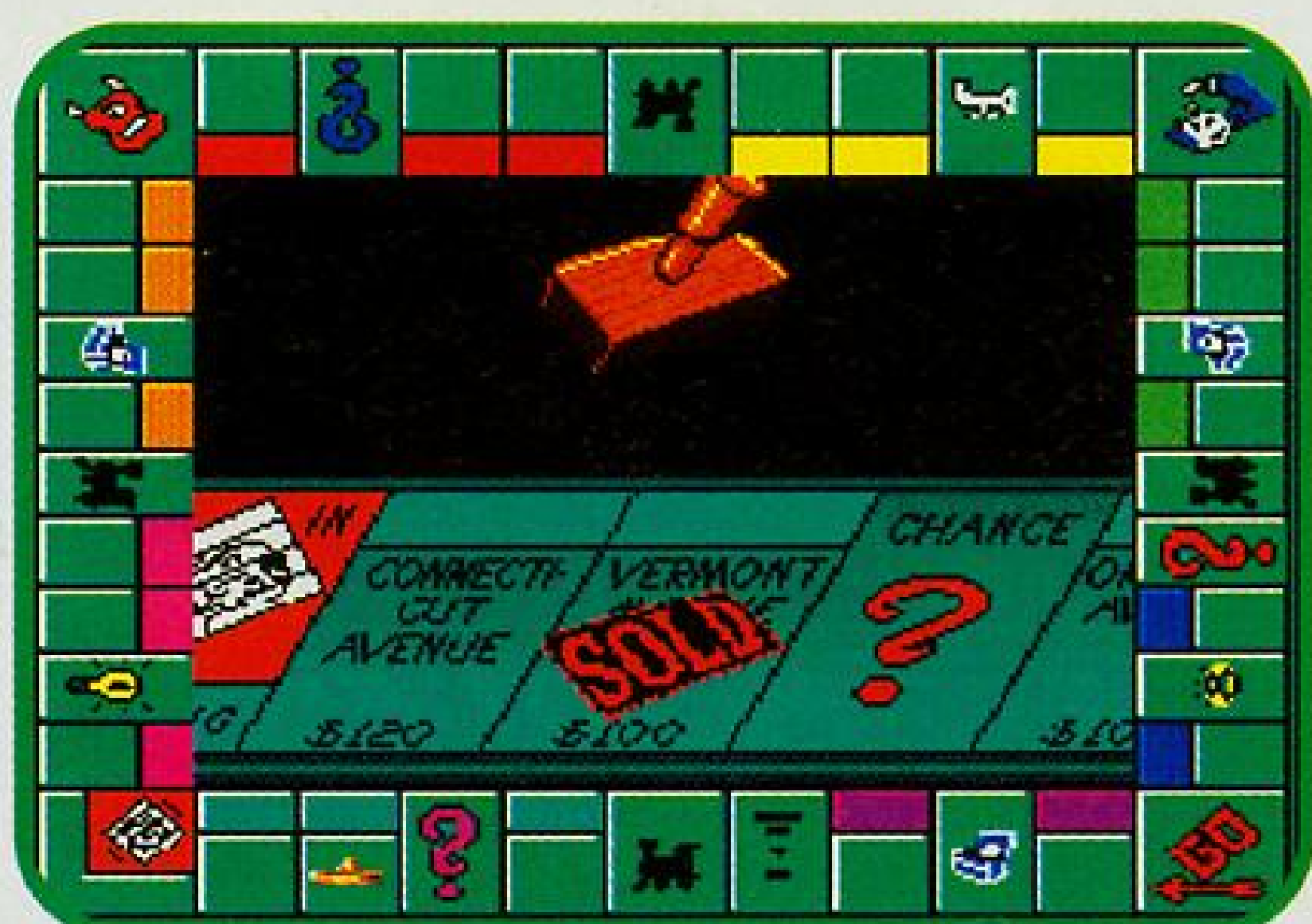
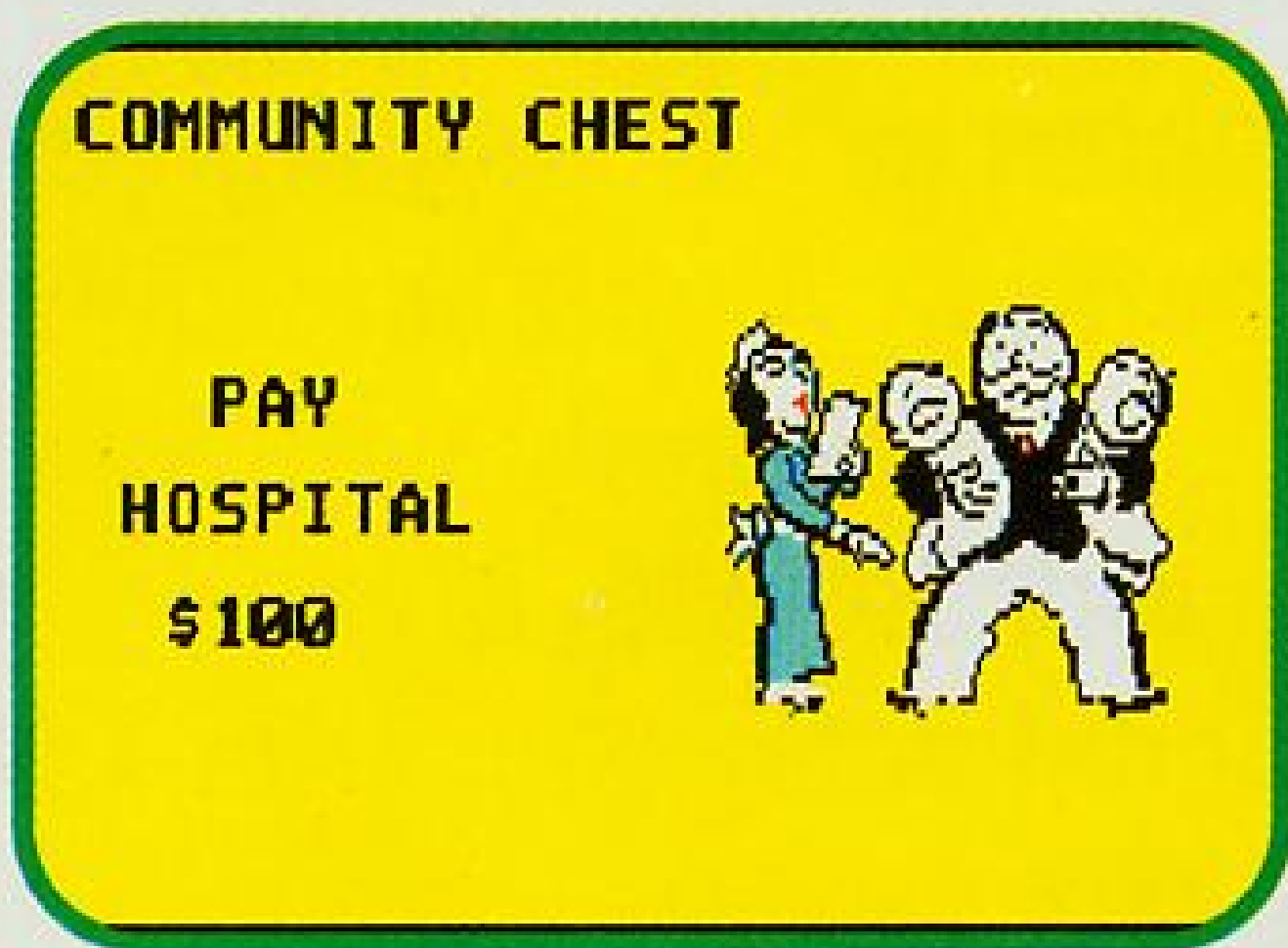
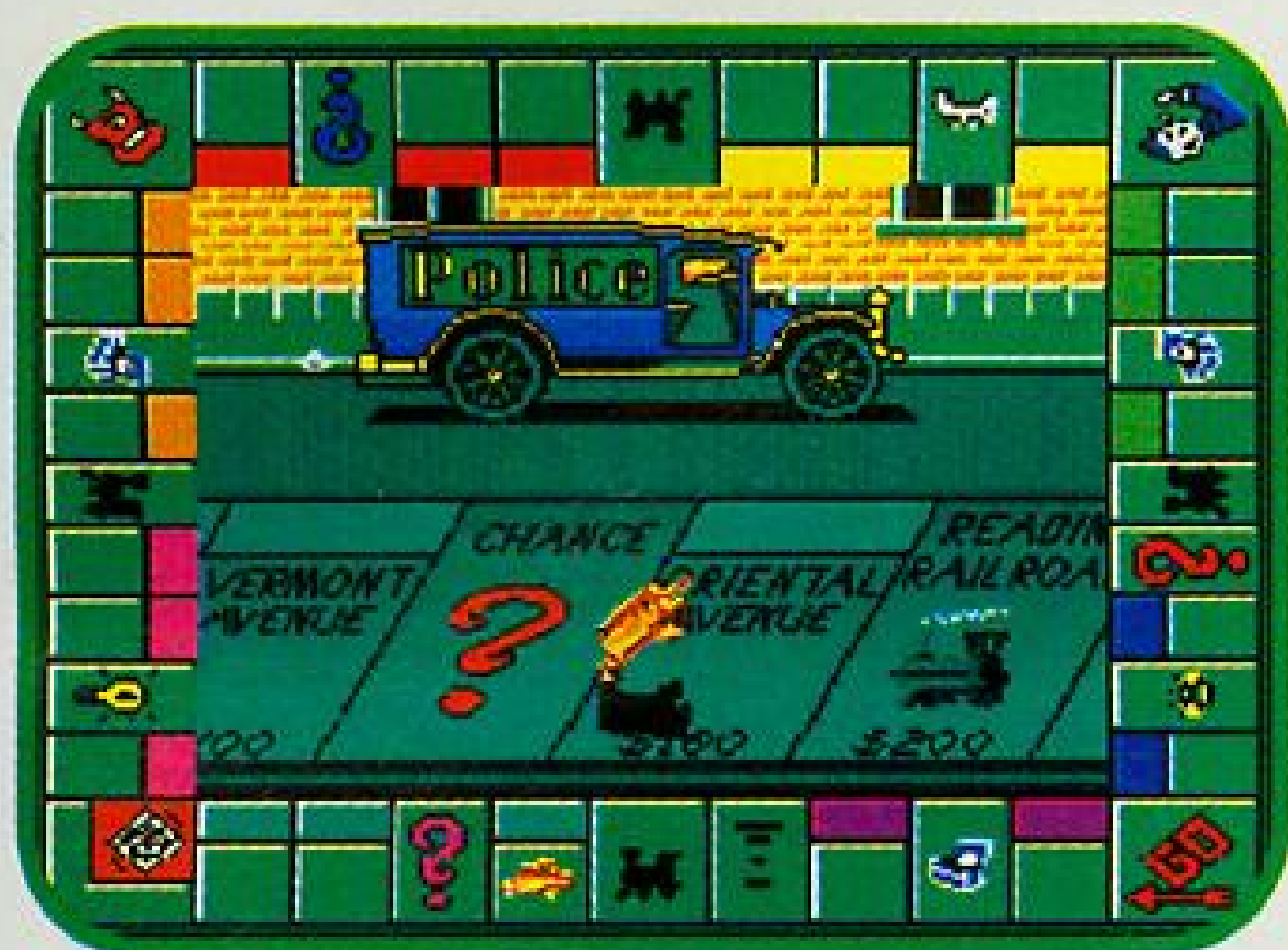
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. DM 110,-
Muster von TOP 4



Super
SONIC



Monopoly



Wer für die Kapitalisten-Abende üben möchte, liegt hier genau richtig.

Und die nächste Brettspielumsetzung für das Mega Drive. Parker Bros. verliert keine Zeit und leistet außerdem noch gute Arbeit. Beispielhaft: Zwei bis acht Spieler dürfen an der Jagd nach dem großen Geld teilnehmen. Wie im Original steht aber vor dem materiellen Glück die Arbeit, denn erst einmal müssen komplette Straßenzüge erworben werden, bevor man daran denken darf Häu-

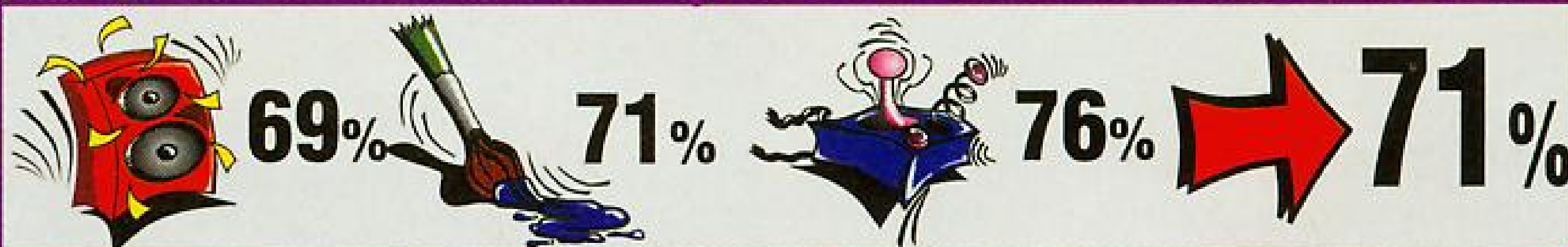
ser oder gar Hotels zu bauen. Der Spielablauf hat nichts von seinem Reiz verloren und die bösen, bösen Ereigniskarten sorgen immer noch für so manch unangenehme Überraschung. Ebenso wie Clue wurde auch Monopoly 1:1 vom Super Nintendo auf das Mega Drive übergezogen und ich kann es allen Fans herzlich empfehlen. (ray)

MEGA DRIVE

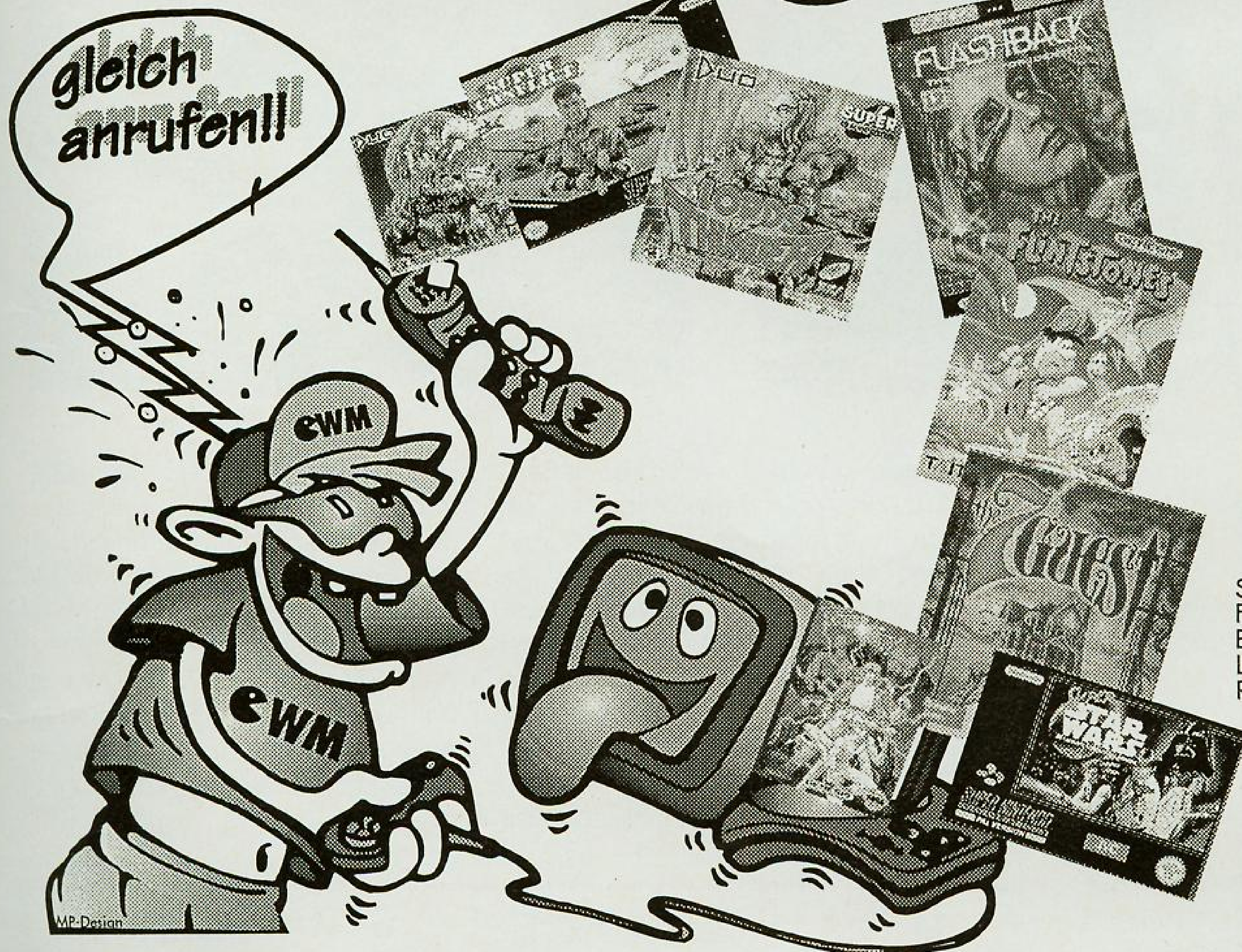
Besonderheiten
- englische Anleitung
- bis zu acht Spieler

SIMULATION

Hersteller Parker Bros. Muster von Preis ca. DM 130,- TOP 4



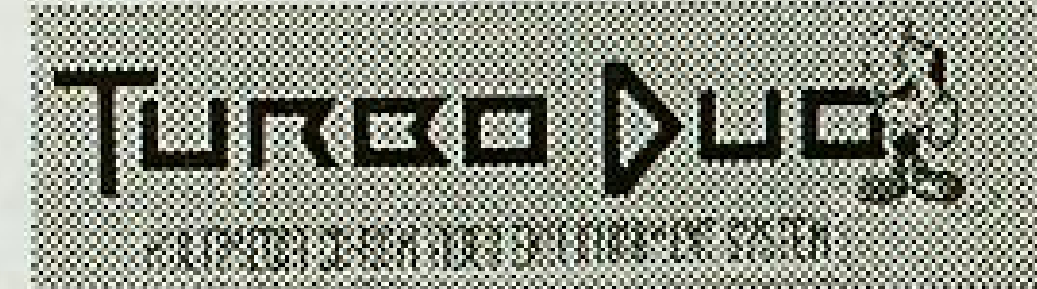
Videospiele? Geräte? Neuheiten? e e e gimme all! e e e



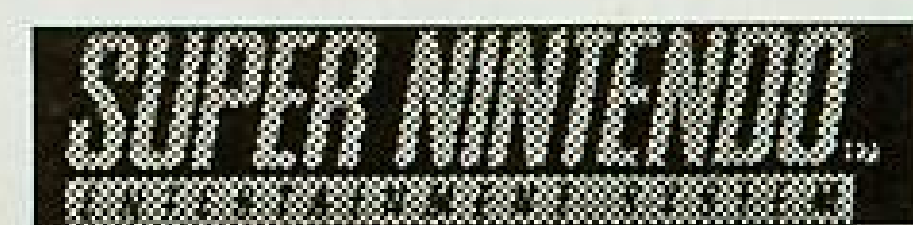
aus unserem aktuellen Angebot...



Sengoku II.... DM 399,-
Viewpoint.... DM a.A.
3 Count Bout. DM a.A.



Lords of Thunder SCD.. DM 119,-
Bomberman '93..... DM 109,-
Bonk 3..... DM a.A.
Sim Earth SCD..... DM 119,-
Dungeon Masters SCD.. DM a.A.



Starwing DT..... DM 129,-
F15 Strike Eagle US.. DM 129,-
Bubsy US..... DM 129,-
Lost Vikings US..... DM 129,-
Royal Rumble US..... DM a.A.



Flashback DT.... DM a.A.
Cool Spot..... DM a.A.
Humans US..... DM 119,-
Fatal Fury US... DM 129,-
MIG 29..... DM a.A.



The 7 th Guest.....DM 139,-
Strike Commander..DM a.A.

a.A auf Anfrage
DT deutsche Version
US amerik. Version

eWWM
Schmiedestraße 5
3388 Bad Harzburg

Computerversand und Shop

tagsüber 05322-54081
18-21 Uhr 06404-1296

Gratis-Info!
System angeben!
Abschnitt einsenden-
aktuelle Preisliste kommt
PT 6/93



Super SONIC

Import

Ihr übernehmt die Rolle eines Eroberers, der auf einer Inselwelt seine Konkurrenten besiegen und deren Armeen vernichten soll. Jeder Level beinhaltet drei zu erobernde Inseln. Ihr verfügt über nur eine begrenzte Anzahl von Gefolgsleuten und müßt nun vor dem Betreten jeder Insel überlegen, mit wievielen Eurer Recken Ihr den Kampf aufnehmen wollt. Nun gilt es noch den Standort der heimatlichen Burg zu bestimmen und die Schlacht kann beginnen. Zuerst einmal ist es wichtig, daß sich Euer Volk vermehrt, denn viele Untertanen können die zu bewältigenden Aufgaben leichter und schneller erledigen. Zum Beispiel könnt Ihr Minen bauen, in denen nach wichtigen Rohstoffen geschürft wird. Eine andere Gruppe wird dazu eingeteilt, Waffen zu erfinden. Wiederum andere errichten Labors und Werkstätten, in denen dann die Erfindungen ausgeführt werden. Mit jeder neuen Erfindung verbessern sich die kämpferischen Qualitäten Eurer Armeen und Euer kultureller Status steigt. Begonnen wird in der Steinzeit und es kann bei geschicktem Spielen durchaus sein, daß Ihr in höheren Levels zum Atomzeitalter vorstoßt. Witzigerweise können ohne Probleme die unterschied-

TYRANTS

Vor ungefähr einem Jahr erschien auf allen gängigen Heimcomputern ein Echtzeitstrategiespiel, daß verdächtige Ähnlichkeit mit Populous hatte. Aber die ersten Testberichte zeigten sehr schnell, daß hier ein eigenständiges Werk geschaffen wurde. Der Name des Spieles: Mega-lo-Mania. Dieses Game ist für das Mega Drive als Import-Modul unter dem Titel TYRANTS erhältlich und Strategiefans werden begeistert sein.



Tyrants erschien in Deutschland unter dem Namen Mega-lo-Mania.

lichsten Epochen nebeneinander existieren. Das heißt, Ihr schickt Eure Kämpfer noch mit der altbewährten Keule los, werdet aber vom Gegner bereits mit Düsenjägern angegriffen. Da es sich bei Tyrants um ein Echtzeitspiel handelt, agieren die Gegner ständig und trotz einstellbarem Spieltempo kann sich niemand zurücklehnen und die

Früchte seiner Arbeit genießen. Des öfteren fragen Gegner an, ob Ihr Euch mit ihnen verbünden wollt und auch Ihr könnt jederzeit ein Bündnis anbieten. Tyrants ist Strategiespaß pur. Viele Ideen wurden hier phantastisch miteinander verknüpft und somit ein Spiel geschaffen, daß deutlich länger motiviert als z. B. Populous. Sensible Software hat an alles gedacht und

sogar ein Paßwortsystem eingebaut, so daß man levelweise wieder in das Spielgeschehen einsteigen kann. Also Fans, herhören: Mit Tyrants ist der Strategiehammer schlechthin erschienen. Einmal mit dem Spielen angefangen, ist es um Euch und Euren Schlaf geschehen. Mich jedenfalls hat es gepackt, wie schon lange nicht mehr. (ray)

MEGA DRIVE

Besonderheiten
- US-Version läuft nicht auf deutschen Geräten

STRATEGIE

Hersteller Sensible Software
Muster von TOP 4
Preis ca. DM 120,-



erscheint wieder am 19. Mai.

AMIGA Games Disc & Mag

- News, Spieletests & Informationen auf 100 Seiten
- mit spielbarer Demo auf Diskette
- ausführlich, kompetent, umfassend

erscheint wieder am 12. Mai.

AMIGA Games Disc & Mag

- PC-Spiele total!
- Shareware, PD-Software
- Berichte aus der Szene!
- Daten, Fakten, Hintergründe
- mit spielbarer Demo auf Diskette

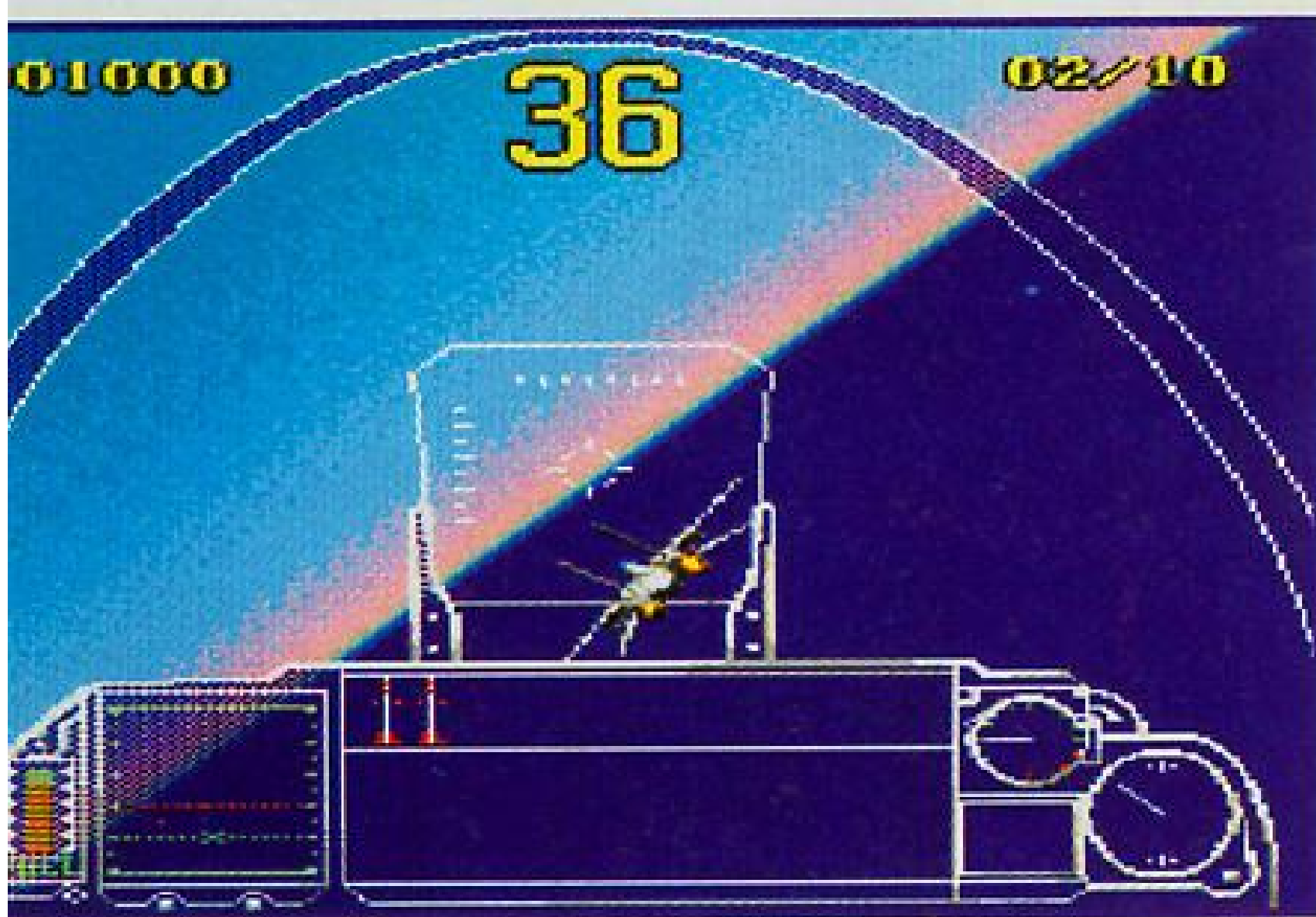
7,
pro Heft



Super SONIC

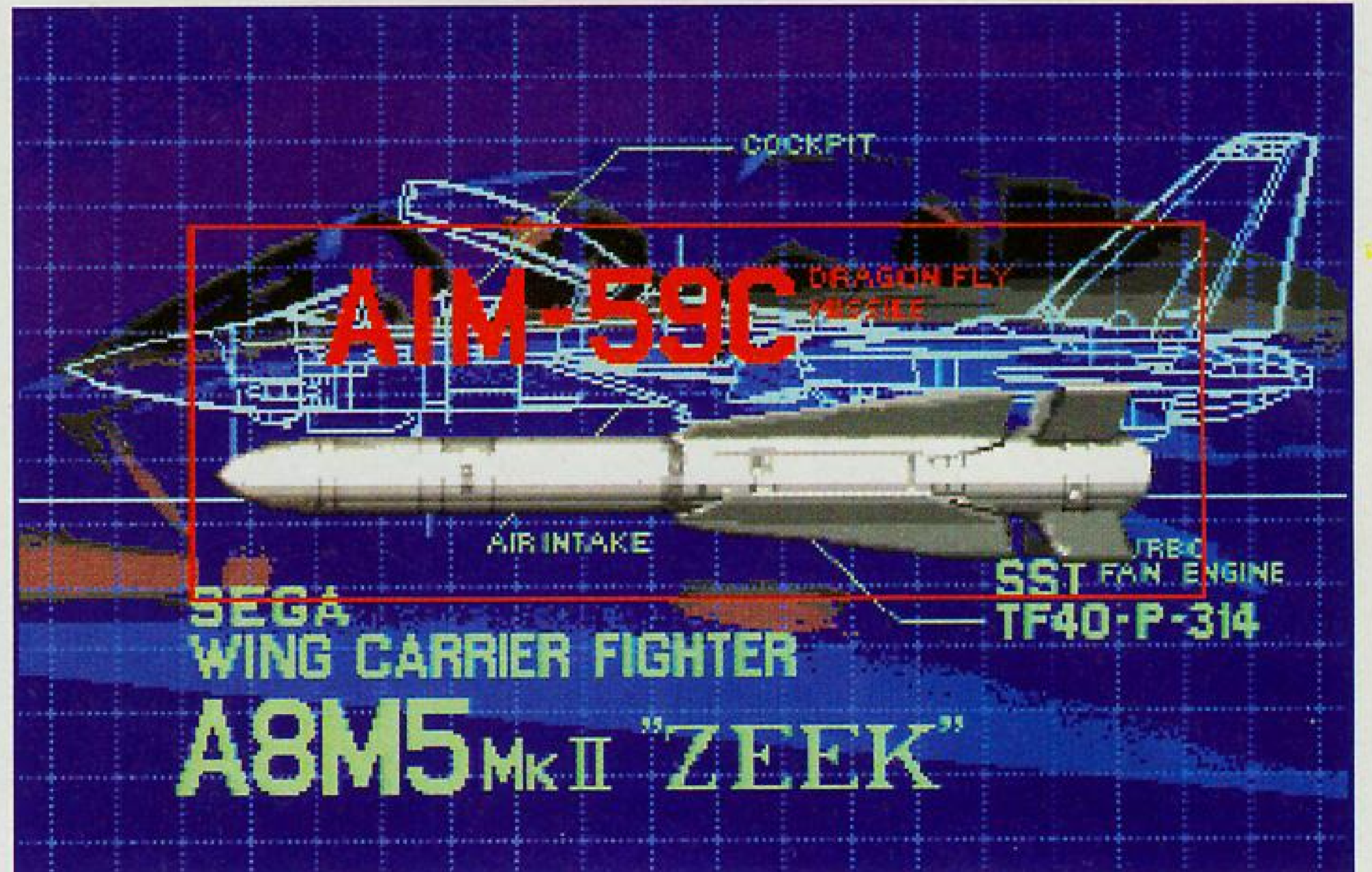
G-LOC

Der Afterburner-Clon findet nach der letztjährigen MS-Umsetzung und seiner Game Gear-Premiere nun auch den Weg auf das Mega Drive. Feindliche Invasionstruppen haben Euren neutralgesonnenen Nachbarn überfallen. Mit Schwärmen von Kampffägern versuchen sich die Unholde die Luftüberlegenheit und somit die totale Kontrolle über das Land zu sichern. Ihr Ziel ist es natürlich auch Euer eigenes Land in einem groß angelegten Angriff zu überrennen.



Uargh! Laßt Euch von den Screenshots nicht täuschen!

Ihr selbst, unerschrockener Pilot eines hypermodernen Abfangjägers, habt den Auftrag, in heroischer Weise Tod und Verderben in den Reihen der Gegner zu säen. Wow! Eine originellere Story hätte selbst ich mir nicht ausdenken können! Doch nun zu den Fakten. Es gibt grundsätzlich zwei verschiedene Optionen, die Ihr zur Steuerung Eures Flugzeuges anwählen könnt. Die begrenzte Richtungsänderung bringt Euren Jäger automatisch wieder in die horizontale Lage zurück, wenn Ihr das Steuerkreuz loslaßt. Die freie Steuerung gibt Euch zwar mehr Manövrierraum, aber erschwert die Kontrolle des Jägers erheblich. Des Weiteren bietet Euch das Spiel eine Cockpit-Innenansicht oder eine Rückansicht des Flugzeuges. Die Perspektiven können nicht frei gewählt oder geändert werden, also müßt Ihr es wie im wahren Leben nehmen, wie es eben kommt. Auf dem heimatlichen Flugzeugträger wer-



den Euch die Einsatzgebiete der bevorstehenden Mission anhand einer Karte gezeigt. Es gibt 26 Levels, die in jeweils mehrere Abschnitte unterteilt sind. Nach erfolgreich durchgeführten Aufträgen und geglückter Landung auf dem Heimatschiff könnt Ihr die erzielten Punkte in Raketen und Panzerung umsetzen. Im eigentlichen Spiel läuft es folgendermaßen ab: Die Zielerfassung Eures Jägers funktioniert automatisch. Der Bordcomputer gibt durch ein kurzes "Fire" zu erkennen, wann eine der selbstsuchenden Raketen auszulösen ist - Treffer garantiert! Anders sieht die Sache aus, wenn Ihr versucht die starr montierte Bordkanone nach dem rot blinkenden Zielerfassungssystem auszurichten. Hier läßt die ungenaue Steuerung einen Treffer zum Glücksfall werden. Neben den Gegnern in der Luft gilt es auch Bodenziele anzugreifen. In sogenannten Canyons (für mich sind und bleiben es zwei Reihen

großer, brauner Quader, die am linken und rechten Bildschirm entlang ruckeln) könnt Ihr mit Luft-Bodenraketen oder der Bordkanone Ziele eliminieren. Eure eigentliche Aufgabe besteht darin, eine vorgegebene Anzahl von Zielen in einer bestimmten Zeit abzuschießen. Wie oft Ihr dabei selbst das Zeitliche segnet, schien keinem der Programmierer wichtig zu sein. Ihr habt unendliche Leben, aber beschränkte Zeit zur Verfügung.

(at)

FAZIT: G-LOC ist in jeder Beziehung halbgar. Als Actionsspiel ist es viel zu langweilig, im Luftkampf gibt es sage und schreibe E I N (!) gegnerisches Sprite, wenn auch in sage und schreibe zwei (2) Farben: Violett und Grün. Bodenziele gibt es dagegen immerhin in zwei (2) verschiedenen Ausführungen. Als Simulation schließlich taugt G-Loc noch weniger. Ergänzend zu den unendlichen Leben braucht Eure Bordkanone keinerlei Munition und Ihr tragt satte 160 selbstlenkende Raketen an Bord. Nein, wir fliegen keinen Schwertransporter, das sei hier nochmals ausdrücklich erwähnt. Der "Anspruch" der Missionen steigert sich auch nur insofern, daß Ihr immer mehr Gegner in immer weniger Zeit erledigen müßt. Im Jahr 93 wirkt so ein Spiel mehr als antiquiert. G-LOC wird höchstens eingefleischte Afterburner-Fans hinter dem Ofen hervorlocken. Schade, da motiviert sogar die lasche MS-Umsetzung mehr.



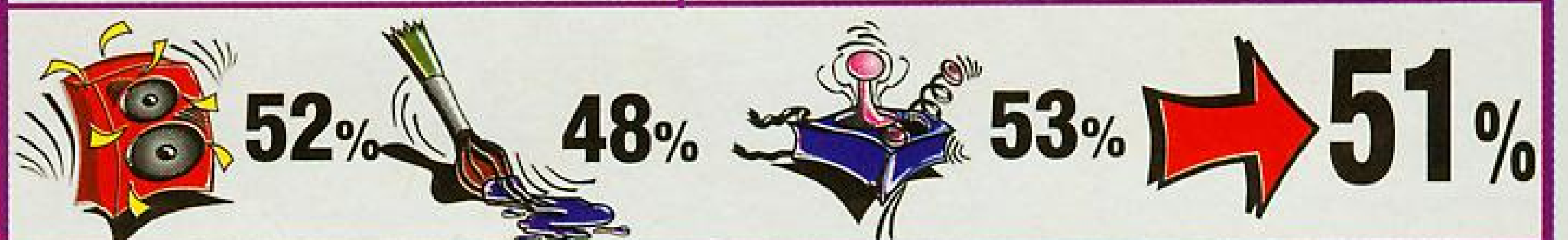
MEGA DRIVE

Besonderheiten
- unendliche Continues

SHOOT 'EM UP

Hersteller SEGA
Preis ca. DM 110,-

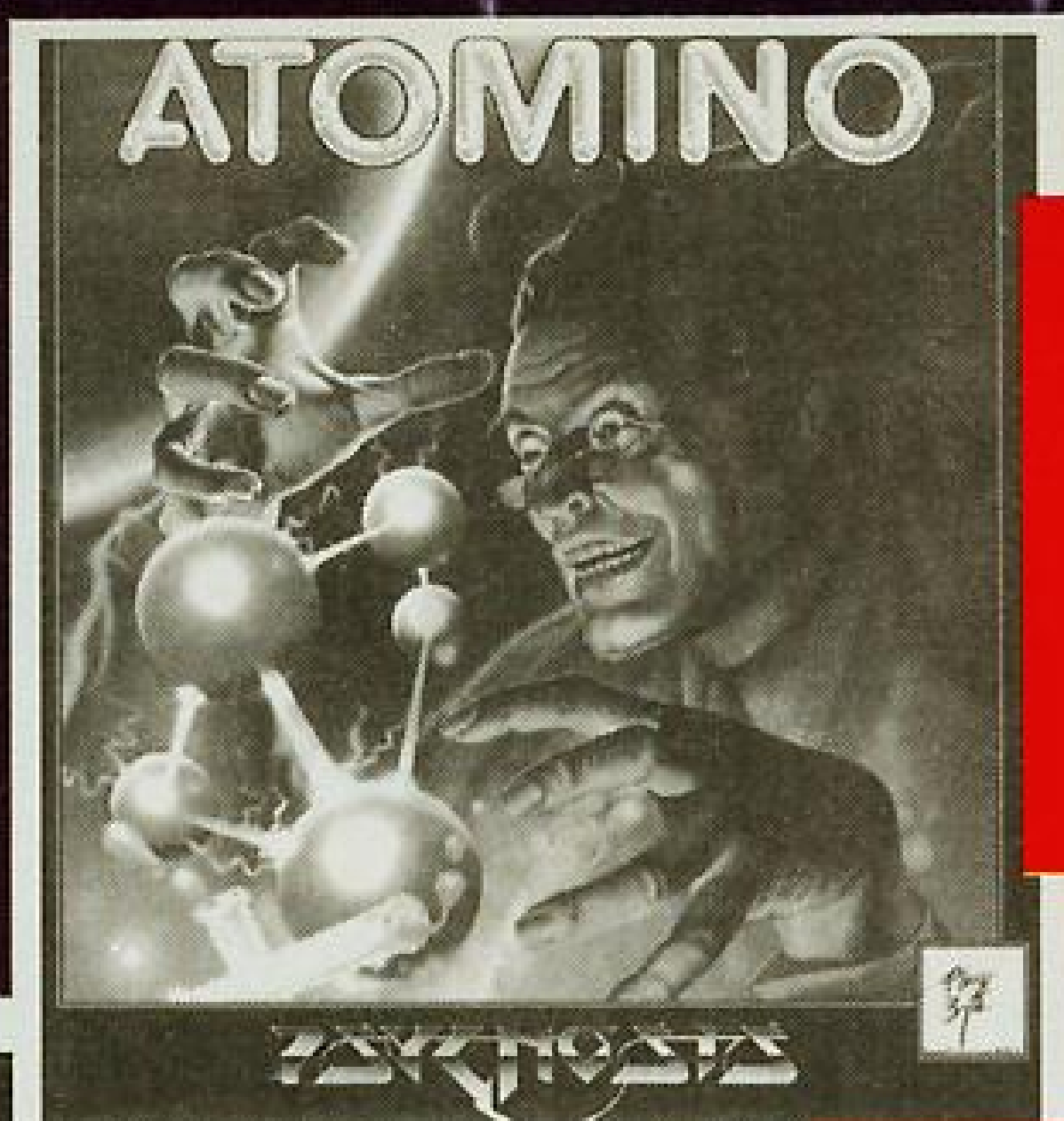
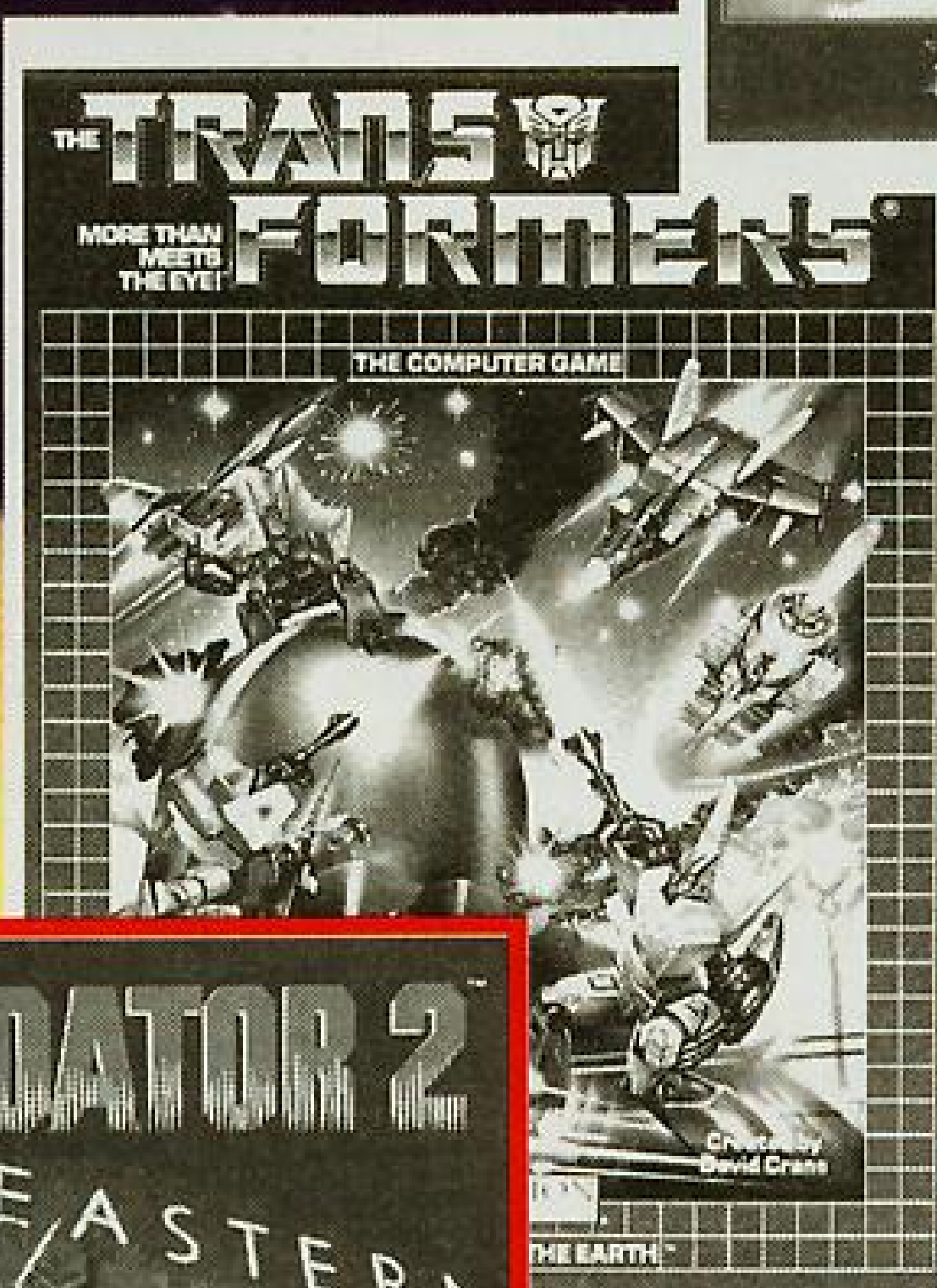
Muster von
ZAPP Games



SCIENCE FICTION

TRANSFORMERS

Die Gegner: The Deceptions - The Autobots zerstörten schon vor Jahrmillionen ihren eigenen Planeten, nun haben sie ihren Kampf in den Weltraum verlagert und bedrohen unsere Erde.



ATOMINO

ist ein Spiel gegen die Zeit (ähnlich Tetris), einzelne Moleküle müssen zu Atomen zusammengebaut werden, aber nicht immer kommen die Moleküle, die dafür benötigt werden - aber keine Sorge, es gibt Joker-Moleküle, die Frage ist nur, ob diese auch kommen, wenn man sie braucht...

CARRIER COMMAND

das einmalige Spielerlebnis! Seien Sie Befehlshaber über einen Mehrzweck-Flugzeug-Panzerträger, fliegen Sie blitzschnelle Angriffe gegen feindliche Streitkräfte, wählen Sie die Waffen und Routen, greifen Sie den feindlichen Nachschub an - *the battle starts!*



Predator 2

Für den Predator ist das Umbringen seiner menschlichen Opfer ein absoluter Sport, für die Einwohner von Los Angeles ist es ein unvorstellbarer Alptraum. Für Leutnant Mike Harrigan ist es eine dreckige Arbeit mehr, die getan werden muß.



Shadow of the Beast

Um das entscheidende Abenteuer bestehen zu können, muß man alle gefährlichen Monster, die einem auf dem Weg dorthin begegnen, vernichten.



KILLING CLOUD

San Francisco hat seinen goldenen Glanz verloren - eine hochgiftige Wolke liegt über der Stadt und tötet jeden, der die Luft einatmet. Es herrscht Ausnahmezustand, die Kriminalität nimmt zu, besonders schlimm: die "Black Angels", die Du als Polizeichef bekämpfen sollst.



PREISE:

pro Spiel	DM 15,-
3 Spiele	DM 39,-
5 Spiele	DM 59,-

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e) :

- | | | |
|--|-----------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Atomino | <input type="checkbox"/> Atari | <input type="checkbox"/> Amiga |
| <input type="checkbox"/> Sha. of the Beast | <input type="checkbox"/> Amiga | |
| <input type="checkbox"/> Transformers | <input type="checkbox"/> C64 | |
| <input type="checkbox"/> Predator 2 | <input type="checkbox"/> PC 3,5" | <input type="checkbox"/> Amiga |
| <input type="checkbox"/> Car. Command | <input type="checkbox"/> PC 3,5" | <input type="checkbox"/> Amiga |
| <input type="checkbox"/> Killing Cloud | <input type="checkbox"/> PC 5,25" | <input type="checkbox"/> PC 3,5" <input type="checkbox"/> Amiga |

unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme (+ Versandkosten) über : **CP Verlag, Leserservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.**

meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

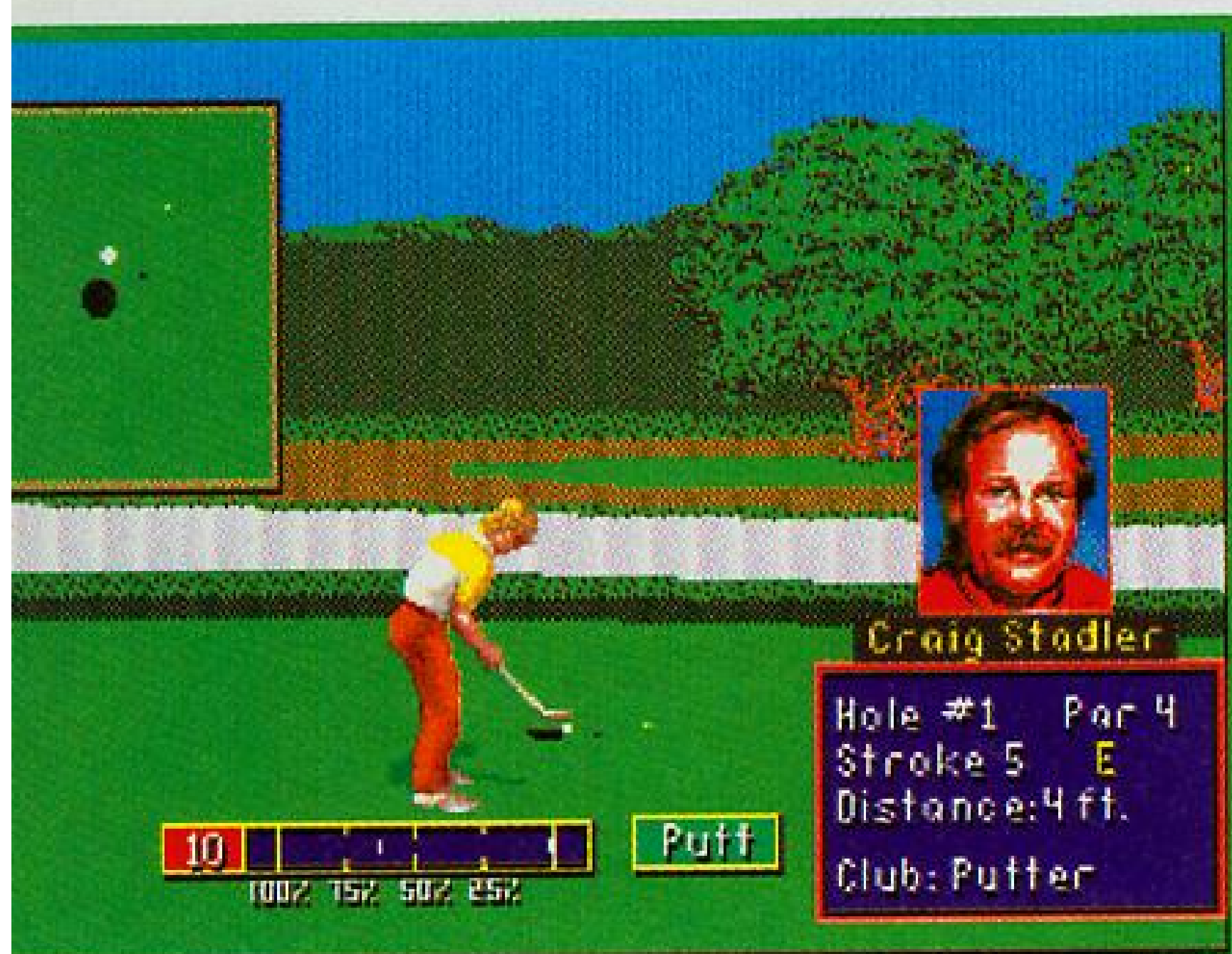
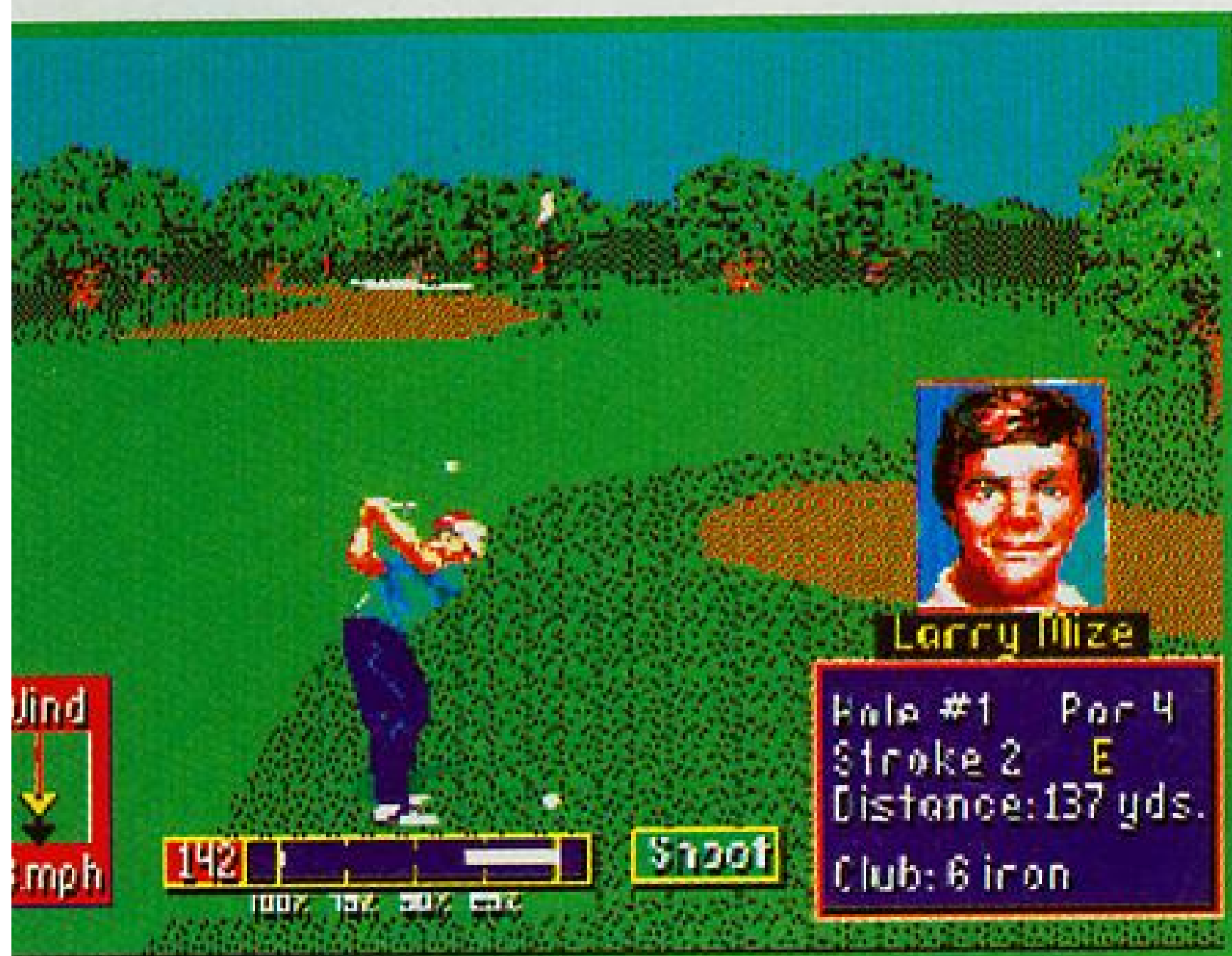
PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

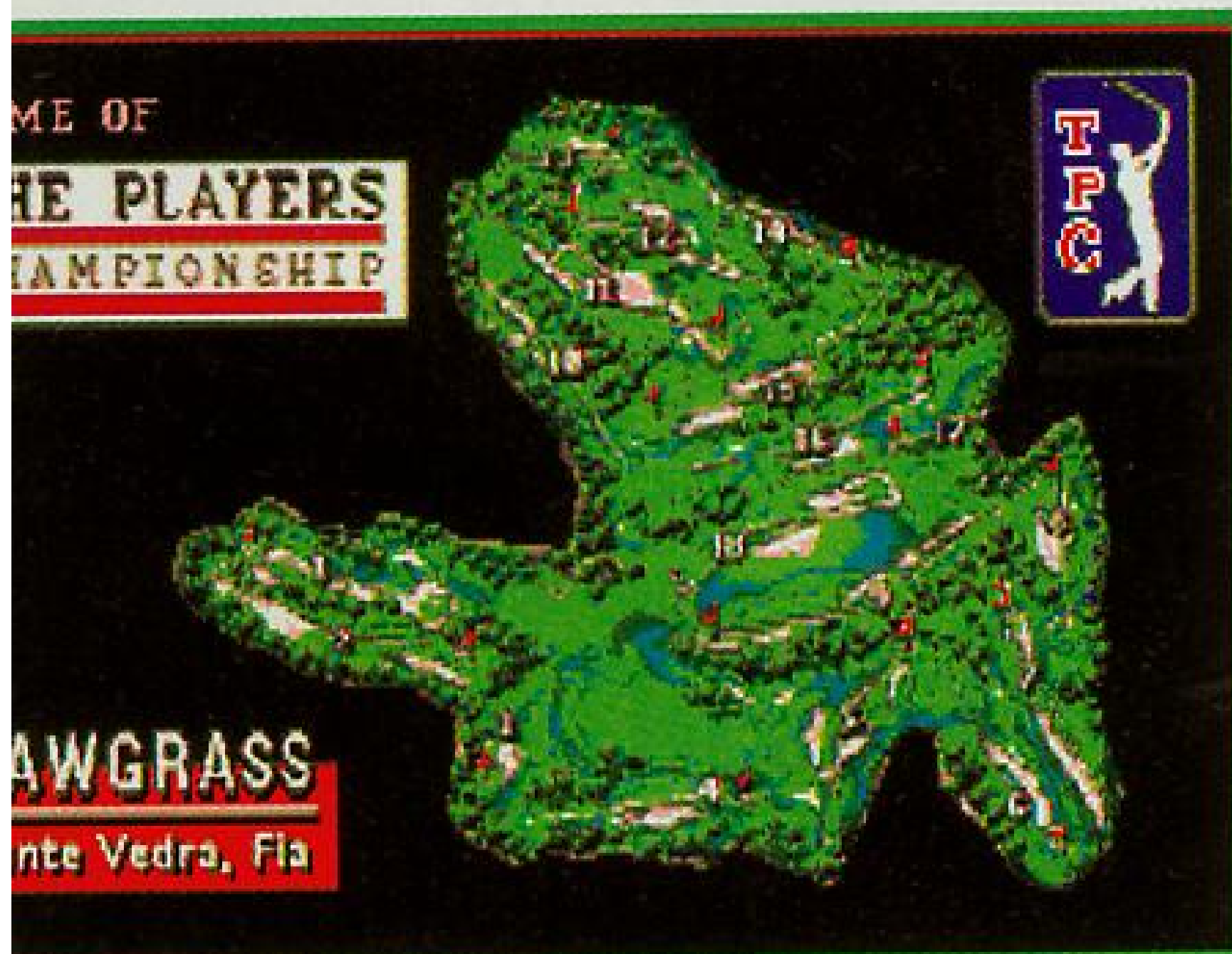
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !!



Super SONIC



Golf as Golf can.



Schnell vergessen waren die Peinlichkeiten wie das japanische Battle-Golfer oder die 16-Bit-Version von World Class Leaderboard Golf. Gerüchteweise soll schon eine Ankündigung des Marktführers für Sportspiele, EA Sports (Electronic Arts) dazu führen, daß die Mitbewerber ihre entsprechenden Projekte mit einem Achselzucken in den Shredder stopfen. PGA Tour Golf II protzt nun mit sage und schreibe sieben (!!) kompletten 18-Loch Golfkursen (Vorgänger: Vier), mit der unveränderten Zahl von 60 Mitbewerbern in den Turnieren und einer maximalen Spielerzahl von vier gleichzeitig. Auch Einzelspieler können hierbei das Mega Drive um Mitspieler bitten, welches zehn vorgefertigte Charaktere zur Wahl stellt. Einzig die Zahl von vormals 22

PGA Tour Golf II



Der Champion ist zurück! Hatte schon das original PGA Tour Golf in den Anfangszeiten des Mega Drives gezeigt, daß Konsolenspiele durchaus besser sein können als die Computervarianten und so ganz nebenbei Sega genötigt, das hauseigene Produkt Arnold Palmer Tournament Golf kurz nach seinem Erscheinen wieder einzustellen, ging die Ankündigung für den Teil 2 wie ein Blätterrauschen durch den Wald.

abspeicherbaren Spielern inklusive ihrer kompletten Historie samt Statistik mußte aus Platzgründen auf 16 zurückgenommen werden (selbstredend stehen für die Namen satte 16 Leerstellen zur Verfügung!). Allerdings wiegen der ausführlichere Statistikteil, die schon erwähnten zusätzlichen drei Kurse sowie mehr Auswahl bei den Spiel-Modi dies mehr als auf. Wichtigste Neuerung ist dabei das Skins Challenge (vgl. auch IREM'S Irem Skins Game, SNES), bei dem derjenige Sieger wird, der die meisten Löcher gewonnen hat und nicht, wer die kleinste Gesamtschlagzahl vorweisen kann. Unendlich beruhigt war ich, als ich feststellte, daß bei der genialen Schlagsteuerung und den sehr schnell zugänglichen Pull-Down-Menüs (jederzeit per Buttonklick aufrufbare Menüs zum Speichern, Löschen, Tabellen anschauen etc.) keine Experimente, d.h. keine Veränderungen vorgenommen wurden. Noch immer ist es möglich in atemberaubendem Tempo auch zu viert ein Turnier durchzuspielen. Dieser Modus des "so einfach wie möglich und dabei so komplex als es eben geht" hat Electronic Arts halt mit Abstand am besten drauf. Um alle auf den gleichen Informationsstand zu setzen, starten wir einfach mal ein Spiel. Zunächst werden die Namen der Spieler eingegeben, ein oder zwei Controller gewählt sowie eventuell das vorgeschlagene Set von Schlägern nach eigenen Vorstellungen neu sortiert. Nach Auswahl der Spielart und des gewünschten Kurses (es sind auch alle 126 Löcher separat

aufrufbar!) wird das Starterfeld aller (60 + 4) Teilnehmer in einer Übersichtstabelle eingeblendet. Beim Spielen wird jede Bahn vor dem ersten Schlag mittels eines "Kamerafluges" vom Loch zurück zum Abschlagspunkt in fließendem 3D-Zooming vorgestellt. Vor jedem einzelnen Schlag wird eine Draufsicht des Kurses mit der Position des Balles gezeigt, kann mit einem Fadenkreuz der Abstand zum Loch vermessen und der Schläger ausgesucht werden. Ist man dann glücklich zum Grün vorgedrungen und es geht ans Putten, wird in bester Populous-Manier eine 3D-Darstellung des Grüns eingeblendet, die per Steuerkreuz gedreht und wiederum per Fadenkreuz vermessen werden kann. Und noch etwas ist jetzt möglich: Der oben erwähnte Flug mit der Kamera kann jetzt Zwecks der

besseren Übersicht bezüglich der Bahnhindernisse zu jeder beliebigen Position, auf die Ihr den Ball gedroschen habt, und auf allen Kursen abgerufen werden. Das Schlagen selbst ist so simpel wie genial gelöst: Dreimal Klicken und schon geht die Post ab. Wichtig ist dabei der Balken mit Skala, der unterhalb Eures (voll animierten) Spielersprites eingeblendet wird. Der B-Knopf muß für folgende Funktionen betätigt werden: Ausholen zum Schlag (Kraft), Abbrechen der Ausholbewegung und Schlagen sowie Richtung des Drift's (Anschneiden). Durch Sonderfunktionen können dabei die tollsten Haken oder Lops geschlagen werden. Etwas Übung vorausgesetzt kann so auch der Wind, dessen Richtung und Geschwindigkeit permanent eingeblendet werden, elegant ausgeglichen



Schönen Dank für den Rat...

Super SONIC



werden. Nach dem Abschlag blendet die Sicht um auf das Zielgebiet (nicht selten Bäche, Sandgruben oder der benachbarte Acker). War's besonders gut bzw. schlecht (über 300 Yards, Baum getroffen etc.), wird eine Zeitlupenwiederholung eingeblendet (die allerdings zu jedem Schlag individuell abgerufen werden kann). Wer jetzt Appetit bekommen hat, dem kann dieses Schmankerl an Game getrost zum Genuß ohne Reue empfohlen werden, sogar Besitzer des ersten Teils sollten mal mit sich zu Rate gehen. Euch steht die gleiche Entscheidung wie weiland bei Super Monaco GP II oder NHLPA Hockey bevor. Mir persönlich gefällt ein solch aufpolierter Juwel eh besser als irgend ein mit-

telmäßiges Game nach dem Motto "Hauptsache neu". Grafisch wurden die Farben aufgefrischt, wodurch die schon vorher abwechslungsreich und gut gezeichnete Landschaft noch mehr Flair gewinnt. Der Sound (Applaus, Johlen, Gezirpe und Schlaggeräusche) ist wie gewohnt "live", Musik gibt's nur beim Intro und beim Übergang zur nächsten Bahn, was dem Anspruch einer Simulation ja durchaus gerecht wird. Ach ja, bevor ich es vergesse - natürlich kann der aktuelle Spielstand selbstredend abgespeichert werden, wodurch ein Besuch beim berühmten 19. Loch (Club-Kneipe) auch schon mal zwischendurch möglich ist.

Fazit: Bleibt fast nichts mehr anzumerken, höchstens eine Empfehlung an Golf-Anfänger: Laßt alle Konkurrenzprodukte liegen. Wer dieses Game hat, spielt Golf nur noch mit PGA TG II. Hugh!

Splatterhouse 3

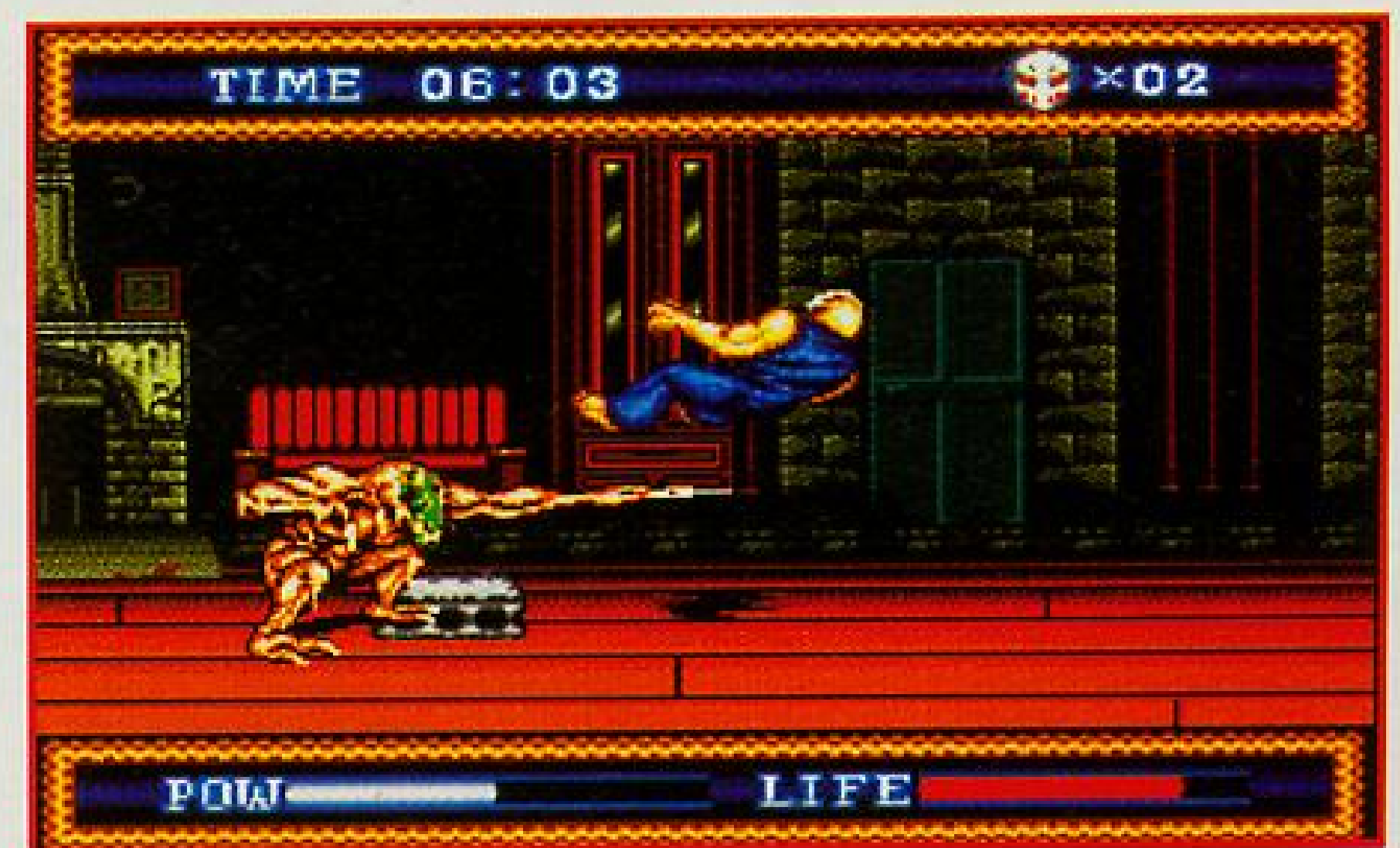
Import

Auch beim Monstermetzeln geht es mittlerweile schon in die dritte Runde. Bisher habe ich mich clever um einen Test drücken können, aber Roberts 45er Magnum kann schon überzeugend wirken. Der Mann kennt ebensowenig ein Erbarmen, wie Namcot, die das Teil programmiert haben.

Jason, der Mann mit der Eishockeymaske, ist wieder unterwegs. Diesmal durchstöbert er ein altes Haus auf der Suche nach einer verschwundenen Freundin. Das stimmungsvolle Intro mit vielen digitalisierten Bildern weiß noch zu überzeugen, aber danach wird es mal wieder so richtig öde. Pro Level muß Jason ein Stockwerk durchlaufen. Ist es geschafft, gibt's ein Paßwort zum Fortsetzen des Spiels. Wie stets sind alle Räume mit den widerlichsten Monstern bevölkert und unser muskelbepackter Freund darf mit Hackebeil und anderen netten Waffen dem Schleimzeug ans Leder. Apropos Monster, ich nehme an die Bundesprüfstelle freut sich jetzt schon auf die deutsche Umsetzung. Denn nach dem zu urteilen, was da so alles rumläuft, werden die verantwortlichen Grafiker entweder permanent von krankhaften Alpträumen geplagt oder sind schlichtweg verrückt. Da gibt es kopflose Wesen mit noch blutendem Halsstumpf, Aliens in jeder Form und Farbe und vieles mehr. Jason kann auf seine Gegner einprügeln, sie durch

die Luft werfen oder mit Waffen bearbeiten. Die dafür notwendigen Animationen halten sich aber stark in Grenzen. Der Sound ist schaurig schön, aber eintönig und irgend jemand muß mir mal erklären, warum es von diesem Schrott drei Teile geben muß. He Robert, du kannst die Knarre wieder holen, denn einen eventuell erscheinenden 4. Teil dieser Hühnerkacke werde ich auf keinen Fall testen. Vom Geist der alten PC Engine-Umsetzung (erster Teil) ist nicht mehr viel übrig.

(ray)

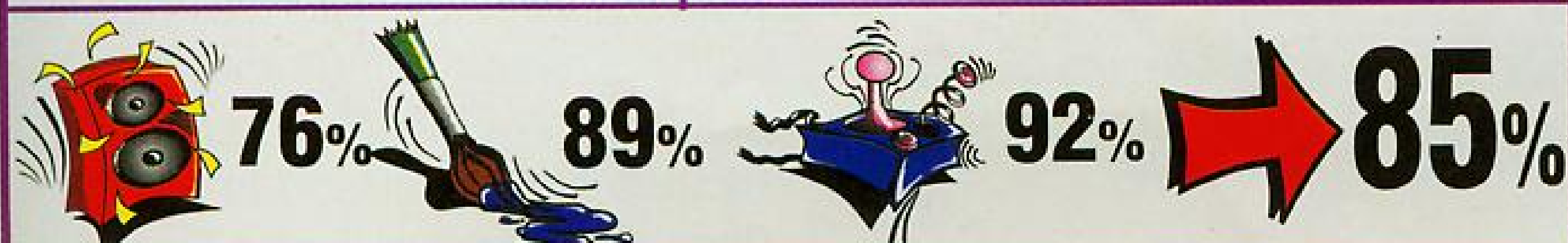


MEGA DRIVE

Besonderheiten
-1-4 Spieler
-Batteriespeicher für Spielstand

SIMULATION

Hersteller Electronic Arts
Muster von TOP 4
Preis ca. DM 110,-



MEGA DRIVE

Besonderheiten
- wird offiziell in Deutschland nicht erscheinen

BEAT `EM UP

Hersteller Namcot
Preis ca. DM 130,-
Muster von TOP 4



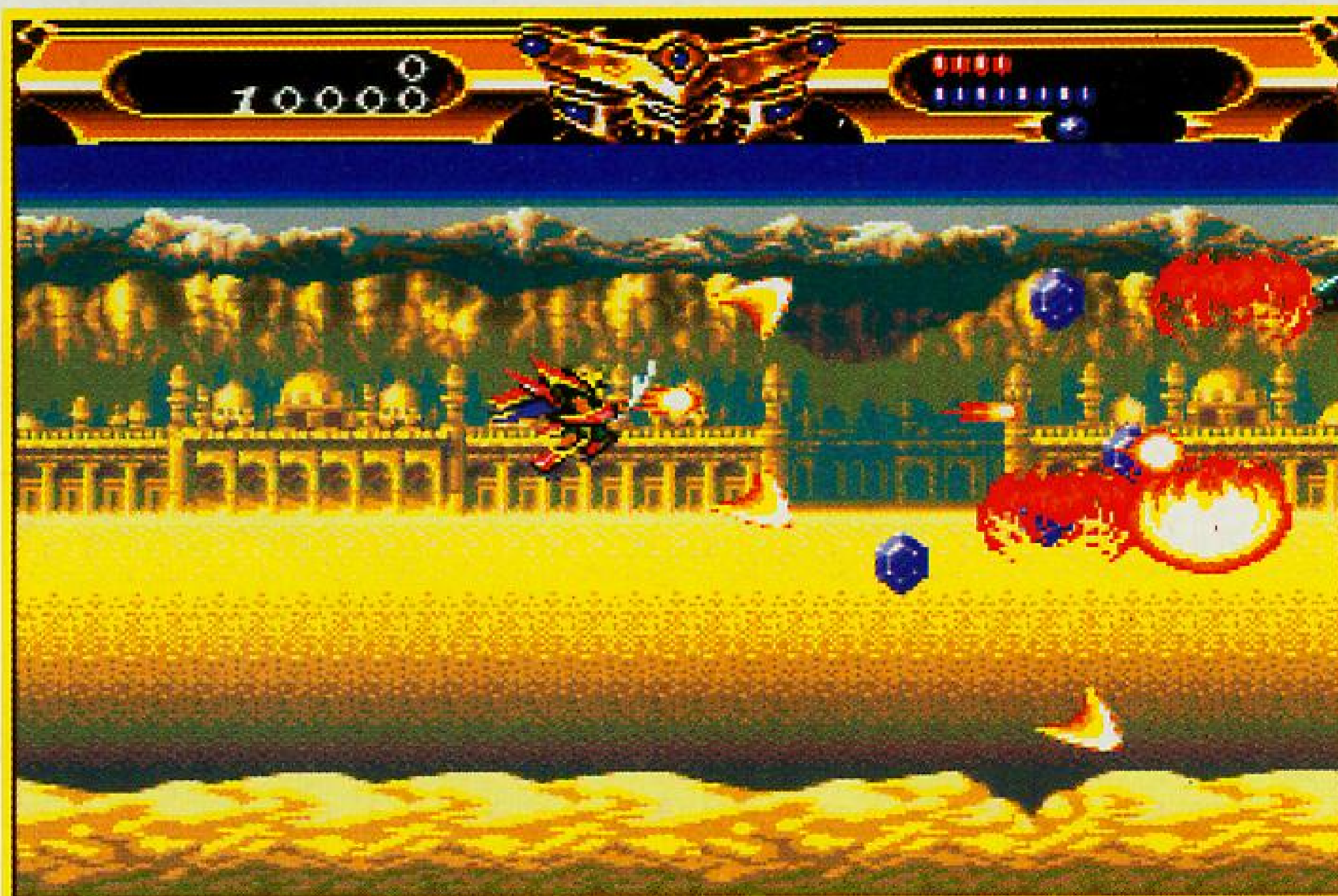
TURBO DUO

Lords of Thunder

Import

Nach dem hervorragenden Gates of Thunder steht uns endlich Hudson Soft's neuer Vertikalshooter Lords of Thunder ins Haus. Treten wir also zu unserer Reise in die Vergangenheit an - zur Götterdämmerung auf dem Planeten Mistral. In grauer Vorzeit, als die Welt erschaffen wurde, sorgten der Gott Pharina und der legendäre Held Dyu dafür, daß der dunkle Herrscher Zaggart im Zentrum der sechs Länder Mistral's eingesperrt wurde. Allerdings wurden die Fürsten dieser Länder nach einigen Generationen nachlässig und Zaggart konnte sich befreien. Seine dunklen Horden fielen daraufhin über die Welt her und einzig der junge Held Landis, der den Drohungen und Verlockungen des Bösen widerstand, stellt sich nun mit den Waffen Dyu's dem Kampf gegen Daggart.

Ihr steuert nun Landis durch die sechs Länder Mistral's, um dann in zwei weiteren Levels den Erzbösewicht ins Jenseits zu schicken. Beim Spielstart habt Ihr die freie Auswahl, in welcher der sechs Planetenregionen Ihr den Kampf zuerst aufnehmen wollt und welche der vier Elementarausrüstungen Dyu's Ihr benutzen wollt. Natürlich hat dabei jedes Outfit (Erde, Wasser, Feuer und Wind) unterschiedliche Waffentypen (jeweils in drei Stufen ausbaubar) und Smartbombs zur Verfügung. Wie bei Elemental Master (MD) ist es ratsam, diese Waffen den Situationen entsprechend einzusetzen, um eine möglichst große Wirkung zu erzielen. Jeweils zu Levelbeginn könnt Ihr in einem Waffengeschäft die verschiedensten Ausrüstungsgegenstände einkaufen. Neben Lebensenergie, Bomben und höheren Waffenausbaustufen gibt es Schutzschilde, die bis zu drei gegnerische Treffer absorbieren. Auch Zusatzleben und Continues stehen zu absoluten Wucherpreisen zur Verfügung (Erinnerungen an Forgotten Worlds, MD werden dabei wach). Euer Einkommen sichert Ihr Euch durch Abschießen von Gegnern und das Einsammeln der dabei hinterlassenen Kristalle. Neben den blauen (fünf Kredite) und roten (25 Kredite) Klunkern bringen dabei die Endgegner besonders viel Cash in die Kriegskasse. Die



Ballern at its best. Hier zeigt das Turbo Duo seine wahre Größe.

Orbs schließlich erhöhen jedesmal den Waffenlevel, wobei ein Treffer jeweils die Zurückstufung um eins bewirkt und erst in der Basisversion Lebensenergie abgezogen wird (vgl. auch Twinkle Tale, MD). Zu Beginn des Spieles kann aus drei Schwierigkeitsgraden ausgewählt werden (normal, hart, total hart) und Ihr startet mit drei Continues. Die sechs Länder, in denen sich die Ballerorgie zunächst abspielt, beinhalten sehr unterschiedliche Thematiken (Wüste, Feuer, Wald, Eis, Wasser und ein Wolkenland), die allesamt Ihre ganz speziellen Anforderungen an Euch stellen. Das Scrolling läuft sowohl vertikal als auch abschnittsweise horizon-



tal. Und was Euch vor den butterweich parallax scrollenden Landschaften begegnet ist alles erste Sahne. Hintergründe und Sprites sind nicht nur grafisch opulent ausgeführt, sondern zeigen eine außergewöhnliche Detaillierung und Artenvielfalt. Mittel- und Endgegner sind absolut gewaltig und zum Teil bildschirmgroß. Technisch gesehen ist Lords of Thunder nahezu perfekt. Trotz Dutzenden von Sprites ruckelt das Bild nicht die Bohne und Zeilen-Flackern können die Programmierer anscheinend noch nicht einmal buchstabieren. Die einzelnen Waffensysteme sind in ihrem maximalen Level mehr als beeindruckend. Schießt zum Beispiel die Feuerrüstung riesige Flammenzungen, schleudert die Windrüstung ein dichtes Netz gleißend heller Blitze über den Screen. Turbo Duo at its

Import

Darkwing Duck

Dabei hätte es so schön werden können! Der Start von Walt Disney auf der Edelkonsole von NEC wurde aus unerfindlichen Gründen den Nobodys von Radiance Software überlassen. Wie so etwas ausgehen kann, will ich Euch kurz erzählen.



Schade um die Disney-Lizenz.

Die Handlung schildert eine Episode aus dem Leben von Darkwing Duck, einem Dunkelmann aus dem Entenhausener Untergrund, der ab und an für diverse Geheimdienste als Undercoveragent tätig ist. Im vorliegenden Fall wurde er um Hilfe ersucht, um hinter die Pläne der Mega-Gangster Moliarty, Tuskernini, Megavolt und Steelback zu kommen. Ein geheimes Foto vom Treffen der vier zeigt diese beim Betrachten eines Gemäldes, mit dem es offensichtlich ein Geheimnis auf sich hat. Besagtes Gemälde wurde zerschnitten und die 36 Teile in den vier Levels des Spieles verstreut. Unser Held muß nun diese Schnipsel alle zusammentragen und in den Pausen zwischen den Spielstufen mit Hilfe zweier cleverer Kids richtig zusammensetzen. Natürlich wollen ihn die Gangster nach Kräften daran hindern und so wird jeder Level zum qualvollen Disaster. Nicht daß die Gegner so unüberwindlich wären, nein. Aber die Steuerung ist es. So verkrampt habe ich schon seit Infogrames' Fantasia (MD) nicht mehr am Joypad gehangen. Die horizontal und vertikal scrollende Action ist in mäßiger Grafik gezeichnet und der Sound kann so durchgehen, aber die Motivation wird durch die technische Verunstaltung total untergebuttert. Unfair

wäre unter diesen Umständen noch geschmeichelt. Die beiden Schwierigkeitsgrade bringen hier nahezu keinen Unterschied und so verpuffen die drei bzw. vier Leben des Superagenten innerhalb weniger Minuten. Was macht es da noch aus, daß der Spieler selbst die Reihenfolge der Spielabschnitte wählen kann, wenn so gut wie keine Chance besteht, auch mal einen zu Ende zu bringen. Aus der Grundidee hätte echt was werden können, wenn diese Flaschen das Modul nicht so total vergurkt hätten.



best. Sind die Soundeffekte schon beeindruckend, kann die Palette der 19 Soundtracks nur mit unglaublich beschrieben werden. Die alte Bestmarke von Gates of Thunder wird um ein gutes Stück übertroffen. Was dort noch als heavy zu bezeichnen war wird jetzt zur seichten Popmusik degradiert. Von Heavy Metal bis hin zu Trash Metal reicht das infernalische Repertoire. Die speziell für die Musik engagierte Firma "Red" (Gott schütze sie) hat offensichtlich "Slash" von Guns and Roses für die Gitarrensoli engagiert. Tip am Rande: Wer sein Turbo Duo nicht an der Stereoanlage hängen hat, kann die CD (wie übrigens alle Turbo Duo-CDs) in einen CD-Player einlegen und nach Überspringen der ersten beiden Tracks (Computerdaten!) den irren Sound voll abhören lassen (bei der Sampler-CD mit Gates of Thunder müßt ihr die ersten acht Tracks überspringen). Nach den HU-Cards Air Zonk (demnächst auch als CD-Version erhältlich!) und Gates of Thunder beweist das ultimative Ballerteam Hudson/Red, daß man sich auf diese Namen blind verlassen kann,

wenn's um Knallerspiele geht. Mit dem durchweg phantasiemäßig gestilten Lords of Thunder, dessen Sprite etwas an Gynoug (MD) erinnert, wird der Thron der Shoot 'em Ups neu besetzt. Die Erfahrungen von Hudson Soft mit der NEC-Konsole und dem unglaublichen Feeling für technisch Machbares kompensiert auch den theoretischen Hardware-Vorteil des Neo Geo's total. Jetzt hat das Turbo Duo neben den Rollenspielfans (die auf den anderen Systemen zumindest in der westlichen Welt zur Zeit verhungern) auch die Ballerspielfans mit Nachdruck auf sich aufmerksam gemacht. (at)

Fazit: Turbo Duo-Besitzer mit Fable für Heavy Metal und/oder Action-Spiele haben Geburtstag, alle anderen sollten mal ernsthaft in Erwägung ziehen, ob sich diese Maschine nicht doch lohnen würde. Bei den Ankündigungen für die nahe Zukunft taucht diese Frage immer häufiger auf.

TURBO DUO	SHOOT 'EM UP
Besonderheiten - Super CD - engl. Anleitung	Hersteller Hudson Soft/Red Muster von ZAPP Games Preis ca. DM 120,-
98%	94%
95%	96%

TURBO DUO	JUMP & RUN
Besonderheiten - englische Anleitung - miese Steuerung	Hersteller Radiance Software Inc. Muster von TOP 4 Preis ca. DM 90,-
63%	57%
19%	44%

TURBO DUO

Spriggan 2

Compiles erster Vertikalshooter auf dem Prüfstand! Ihr gehört zu einer Spezialeinheit, deren Aufgabe es ist, von Aliens besetzte eigene Siedlungsplaneten wieder zu befreien. Das Trägerschiff setzt Euch im Orbit eines besetzten Planeten ab und schon lenkt Ihr Euren Kampfroboter vor dem vertikalscrollenden Hintergrund gegen die angreifenden Feindhorden.

Neben Sonderwaffen (anwählbar über Select), wie z. B. ein Laserschwert oder selbstsuchende Raketen, taucht ab und an ein Mitglied Eurer Mannschaft auf, um tatkräftig bei der Vernichtung eines Mittel- oder Endgegners zu helfen. Ihr habt außerdem die Möglichkeit Euch per Knopfdruck umzudrehen, um es von hinten angreifenden Feinden zu zeigen. Forgotten Worlds und Elemental Master (beide MD) lassen grüßen. Die Zahl der zur Verfügung stehenden Sonderwaffeneinsätze pro Level ist begrenzt. Zwar gibt es in den höheren Spielstufen bis zu 15 Sonderwaffen, allerdings ist das Anwählen recht umständlich. Ich empfehle dringend dazu in den Pausenmodus zu gehen. Euer Schutzschild lädt sich über die Zeit wieder auf, wenn ein Treffer dessen Energie herabgesetzt hat, eine Alarmsirene meldet, wenn er unwirksam ist. Grafisch ist Spriggan 2 mitteldurchschnittlich. Die Sprites sind alle

Import



Gewohnte Ballerkost, die aber nicht überzeugt.

wenig aufsehenerregend, die anfangs recht schlichten Hintergrundgrafiken steigern sich bis zum neunten Level aber noch. Auch technisch gesehen ist Spriggan 2 eher zwiespältig. Während es zum Beispiel einen fantastischen Asteroidenlevel gibt, in dem Dutzende faustgroßer Objekte auf Euch zurasen und Gegner aus dem Hintergrund in die vordere Ebene fliegen, kommt es beim Einsatz bestimmter Waffen (Laser) ständig zu einem Flackern. Einzig Umfang und Schwierigkeit gehen absolut in Ordnung.

(at)



Crest of Wolf

Import

Na, das wurde aber auch Zeit. Endlich ist ein vernünftiges Prügelspiel für das Turbo Duo erschienen. Fighting Street war ja nicht gerade das Gelbe vom Ei und so hat sich Hudson Soft gesagt: "Das können wir besser!" Die Story ersparen wir uns mal lieber, wahrscheinlich will wieder einmal irgendein Bösewicht die Herrschaft über die Stadt antreten und Ihr sollt dieses Vorhaben unterbinden (bla, bla, bla).

Zuerst einmal darf die eigene Spielfigur ausgewählt werden. Zur Auswahl stehen Hawk und Tony. Und jetzt treten schon die ersten verdächtigen Ähnlichkeiten zu Final Fight (Super Nintendo) auf, denn Hawk sieht aus wie Cody und Tony trägt den gleichen Irokesenschnitt wie Haggar. Da das Turbo Duo aber weniger Farben darstellen kann, müssen grafisch Abstriche gemacht werden. Weiter hat das Turbo Duo keine sechs Buttons, das heißt die Bewegungsvielfalt ist eingeschränkt und Crest of Wolf muß mit drei Knöpfen auskommen. Wie im Super Nintendo-Vorbild läuft Ihr von links nach rechts. Eure Spielfigur kann mit der Faust oder dem Knie zuschlagen, Fußkicks austei- len, die Gegner durch die Luft werfen und als besondere Fähigkeit einen Headspin (Breakdance live) ausführen. Diese besondere Kampftechnik ist sehr effektiv,

kostet aber Lebensenergie. Ab und an hinterlassen besiegte Gegner Items, die entweder die Lebensenergie auffrischen oder Bonuspunkte bringen. Leider können keine Waffen oder Gegenstände benutzt werden (Minuspunkt!). Die Endgegner werden am Anfang eines jeden Levels mit Steckbrief vorgestellt. Crest of Wolf bietet insgesamt fünf lange Levels. Die Abwechslung im Spielablauf hält sich in Grenzen und wirklich außergewöhnlich ist nur der tolle Sound in CD-Qualität. Also mal ehrlich, wenn man schon kauft, dann könnte man wenigstens ein paar Verbesserungen oder Neuheiten einbauen. So bleibt halt doch ein fader Beigeschmack. Crest of Wolf ist ein Prügelspiel mittlerer Qualität, das sogar Spaß macht. Aber ob Ihr einen Final Fight-Abklatsch haben wollt oder nicht, müßt Ihr selbst entscheiden.

(ray)

FAZIT: Wenn auch einige Ideen neu sind bleibt das richtige JG-Feeling (Jouh geil!!) aus. Im Vergleich zu Spriggan 1 (erscheint demnächst als US-CD) ist der Nachfolger sehr schwach. Gerade auf dem Turbo Duo ist man Besseres gewohnt. Spriggan 2 bietet eingefleischten Ballerfans ein solides Stück Arbeit, kann allerdings nicht zuletzt wegen des laschen Sounds kaum begeistern. Einzig das CD-Intro ist aufwendig und genial wie immer.

TURBO DUO

Besonderheiten

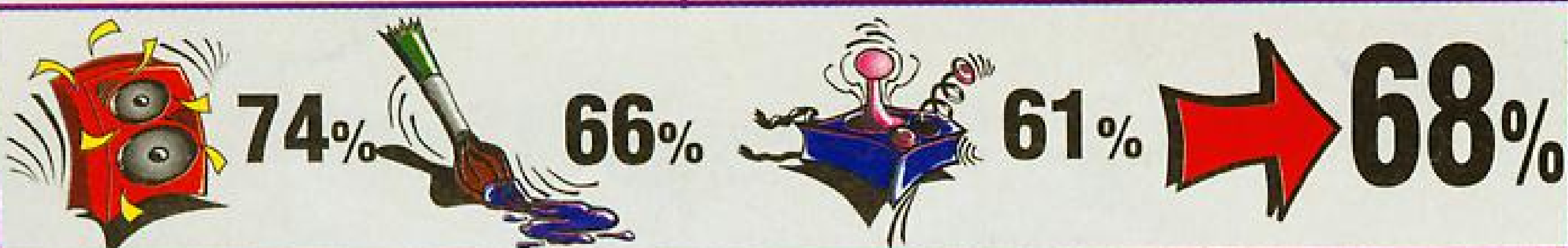
- Super CD
- japanische Anleitung

SHOOT 'EM UP

Hersteller Compile

Naxat
Preis ca. DM 100,-

Muster von ZAPP Games



TURBO DUO

Besonderheiten

- CD-Rom
- japanische Anleitung

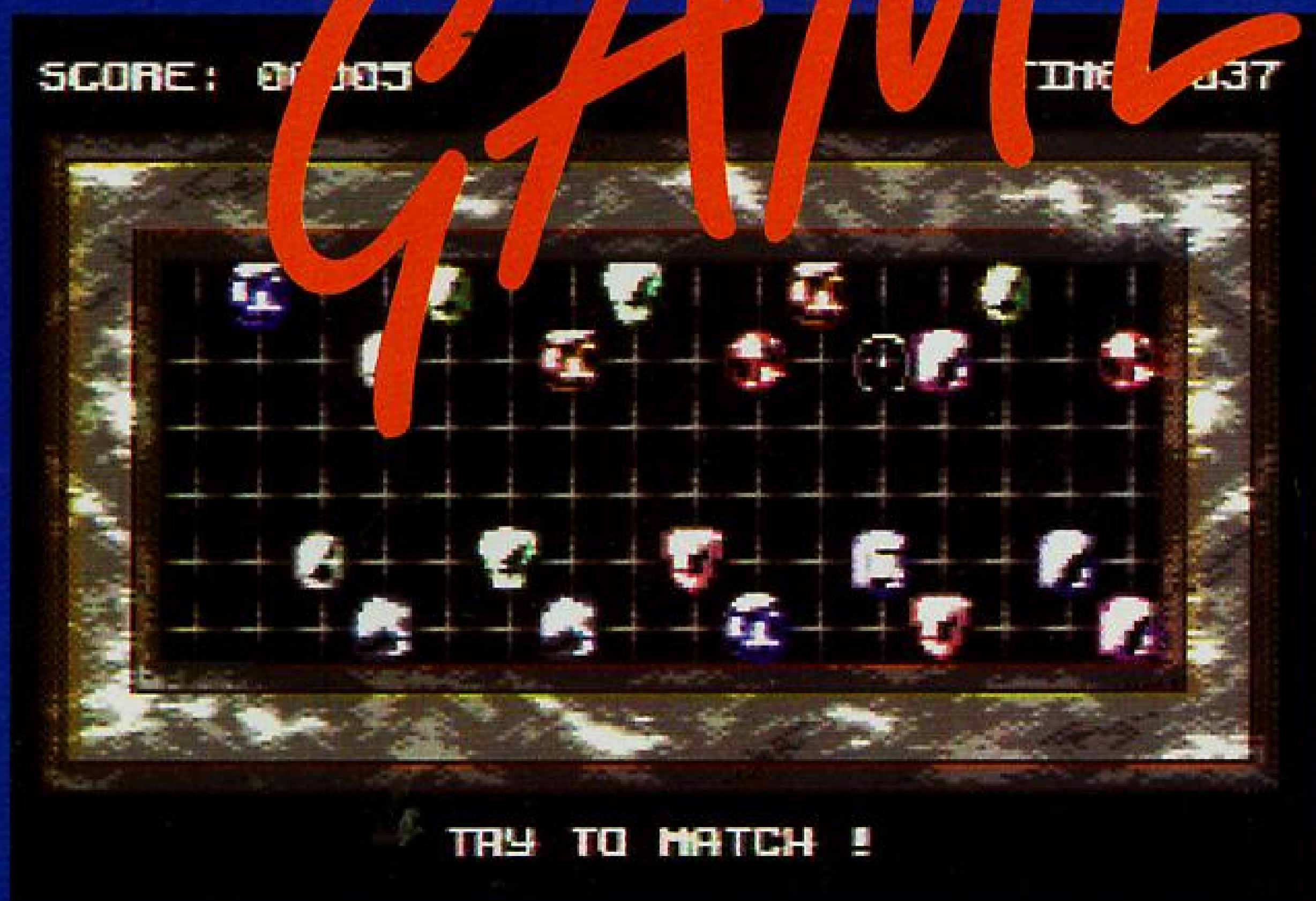
BEAT 'EM UP

Hersteller Hudson Soft
Preis ca. DM 140,-
Muster von TOP 4



Spielen bis der Joystick raucht!

GAME ON!!!



HI SKA DO

Wie auch im letzten Jahr präsentiert Euch die Redaktion der GAME ON eine Sammlung der besten Spiele, die 1992 erschienen sind. Fünf außergewöhnliche Programme wie NIBBLY '92, FORESTER, HI SKA DO, 12 O'Clock und PLEXONOID bieten so ziemlich für jeden Geschmack etwas Besonderes. Die Palette reicht von Logik- und Denkspielen über Reaktions- und Kombinationsspiele bis hin zu purer Action.

1. Gold Edition 93 seit 23.04.93 erhältlich.



MORIBUND

Das selbst Kleinsttiere ständig einem Überlebenskampf ausgesetzt sind, zeigt das Spiel MAZER, bei dem es um zwei joystickgesteuerte Würmer geht. Viel Spaß verspricht auch MORIBUND, bei dem viele hinterlistige Gegner begehrte Perlen bewachen. MOVE ON ist ein Game für besonnene Denker und bietet Kurzweil mit mehr als 40 Level. Auch der Action-Klassiker ORPHEUS, der im Reich der Götter spielt, kann sich heute noch sehen lassen.

Ausgabe 6/93 ab 21.05.93 erhältlich.

Mit spannenden Games in den Sommer!

Ausgabe 6/93 ab 21. Mai **NEU**
im Zeitschriftenhandel
für nur DM

7,90

GAME ON

Jetzt **NEU** - in
umweltfreundlicher
Verpackung!

Endlich ist es soweit! Nach über einem Jahr voll leerer Vorankündigungen von Origin haben wir es tatsächlich geschafft, die erste Vollversion des Programms zu ergattern, auf das die gesamte Simulations-Fangemeinde gewartet hat wie wohl noch niemals zuvor: Chris Roberts' Megaknaller Strike Commander ist endlich da!



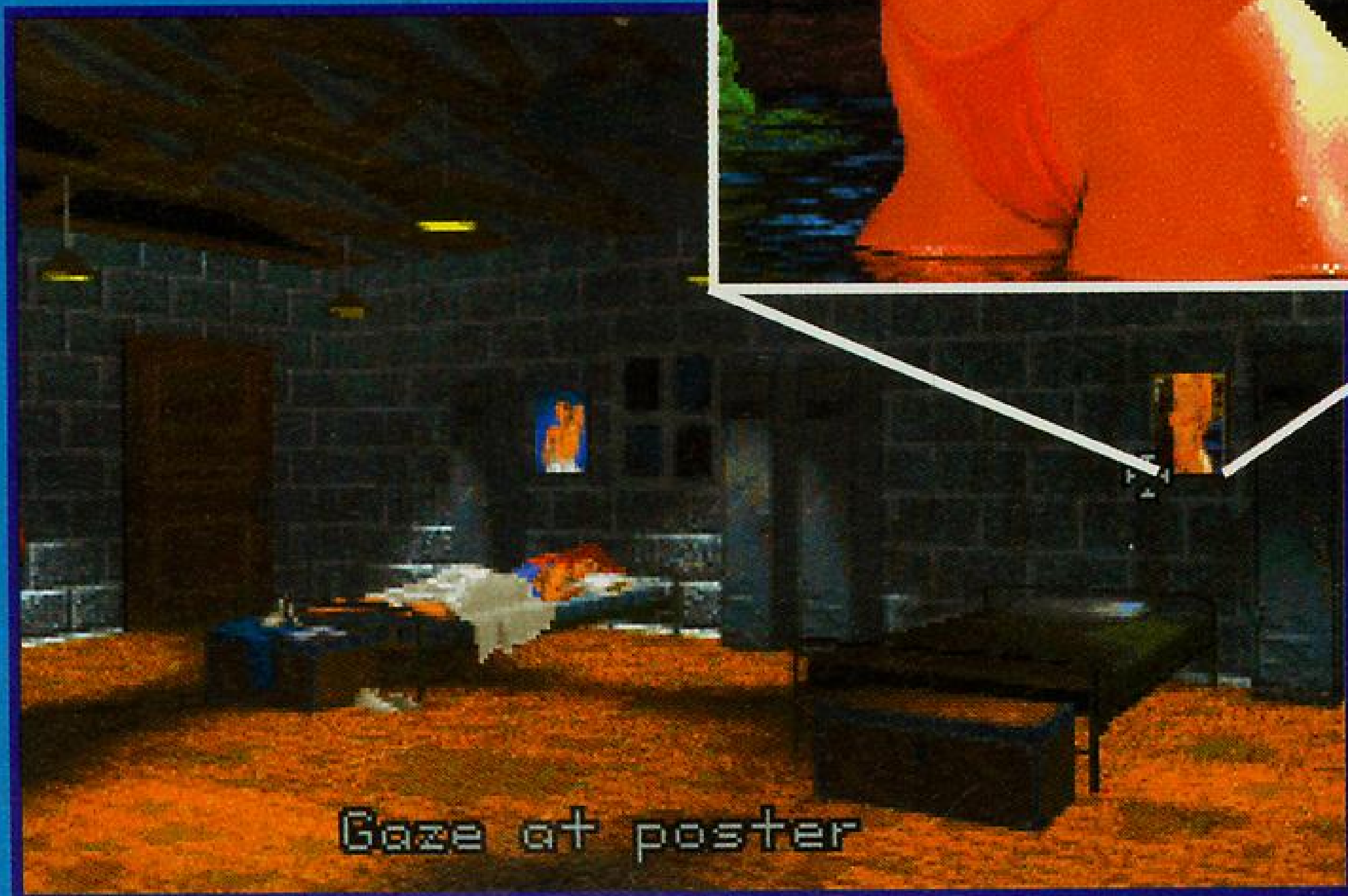
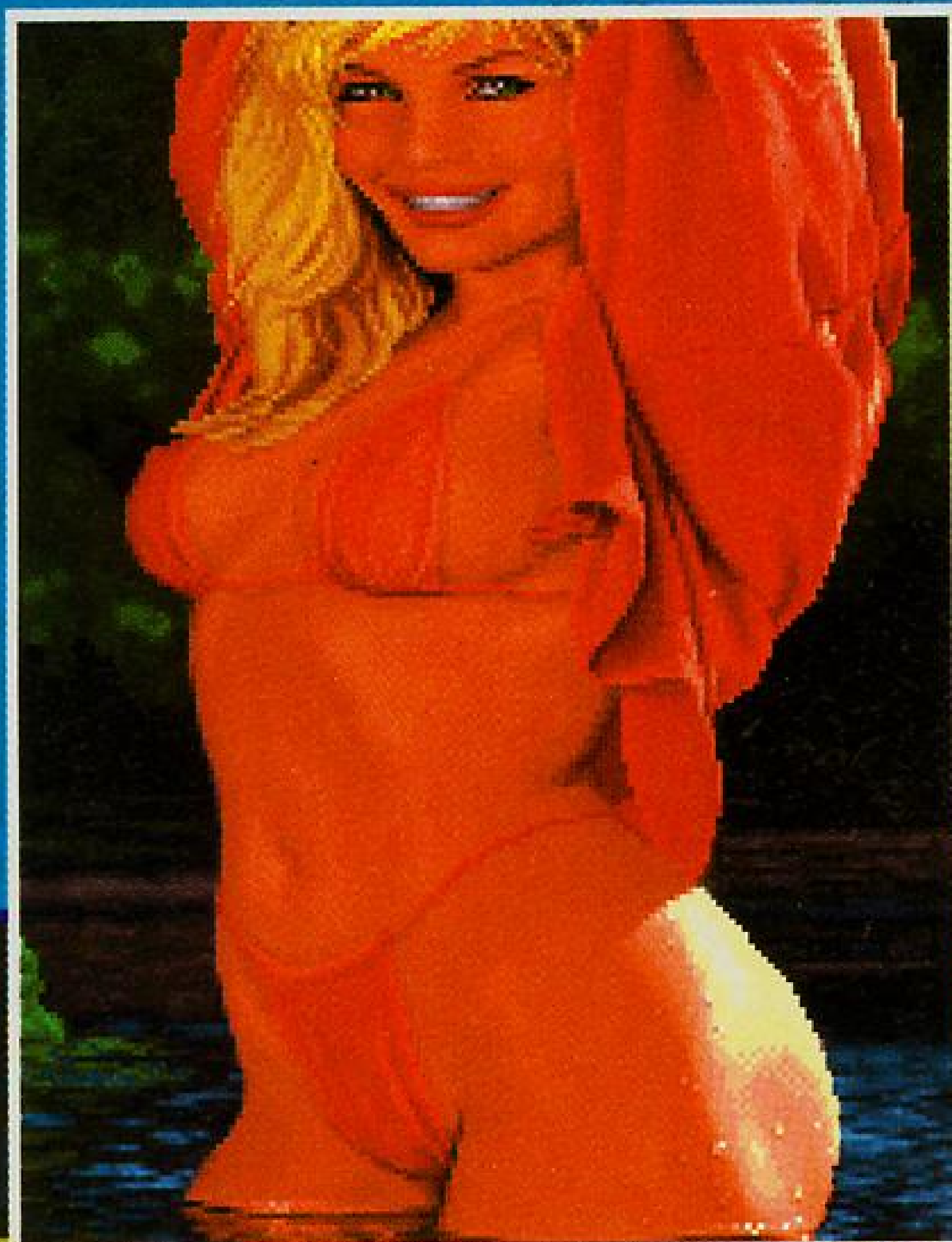
Strike Commander

Während sich die versammelte Konkurrenz wohl noch die Haare rauft, daß sie ihre Testankündigungen für Strike Commander wieder nicht einhalten konnte, durfte ich das gute Stück bereits auf Herz und Nieren testen, und ich kann nur sagen: Schnallt Euch an für ein Flugerlebnis der besonderen Art! Leider muß ich gleich allen Rechner-Oldtimern einen Dämpfer verpassen: Unter einem 386er mit mindestens 4 MByte RAM rührt sich bei Strike Commander überhaupt nichts. Alle anderen können schon einmal anfangen und gut 35 (in Worten: fünfunddreißig!) MB

An alles wurde gedacht: Sogar die Bikinischönheit auf Hochglanzpapier ist dabei.

auf ihrer Platte freischaufeln, wenn sie das komplette Spiel installieren wollen. Bekommt Ihr beim besten Willen nicht mehr als 27 MB frei, läßt sich Strike Commander immerhin noch teilweise installieren, die zwölf Map-Files mit den

Landschaftsdaten der Einsatzgebiete werden dann immer erst dann ausgerechnet, wenn sie wirklich benötigt werden. Daneben rechne ich Origin auch hoch an, daß die Installation ausgesprochen flott vonstatten geht. Bereits nach einer knappen halben Stunde sind alle acht HD-Disketten installiert und alle Karten berechnet - also fast anderthalb mal so schnell wie beim letzten Chris-Roberts-Spiel Wing Commander II. Habt Ihr auch noch diese letzte halbe Stunde Spannung überstanden, könnt Ihr endlich den realistischsten Flugsimulator der letzten (und vermutlich auch der näch-



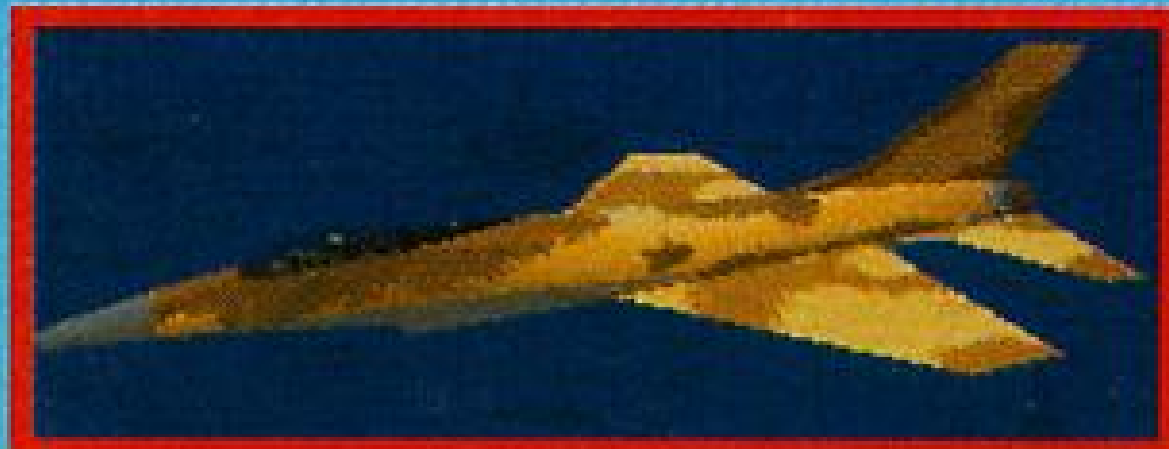
Gaze at poster



Die perfekte Illusion in der Wüste...

WILDCATS

JAGDFLUGZEUGE



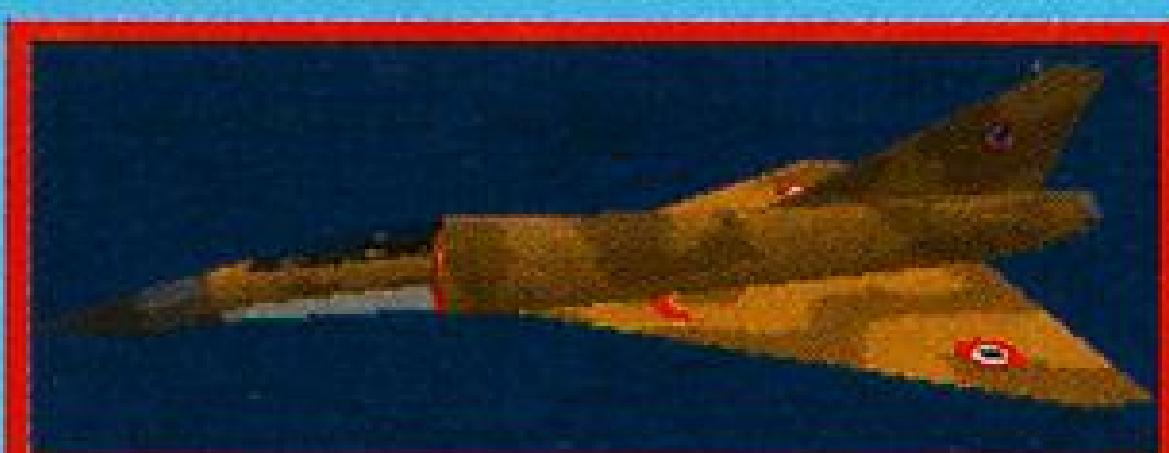
F-16 Fighting Falcon:

Mit elektronischer Flugsteuerung eines der modernsten Jagdflugzeuge, zudem Standardausrüstung der Wildcats F/A-18.



A-10 Thunderbolt II:

Normalerweise nur auf Panzerjagd und für den Luftkampf kaum geeignet.



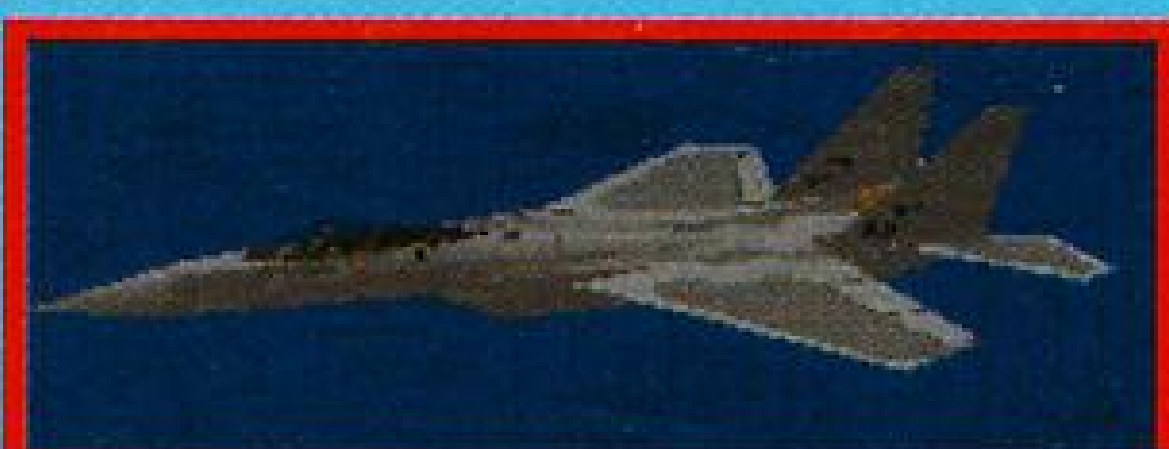
Mirage 2000:

Ebenfalls veralteter französischer Jäger. Kaum besser als die MiG-21.



Tornado:

Sehr ausgewogenes britisch-deutsch-italienisches Gemeinschaftsprojekt mit vielfältigen Einsatzmöglichkeiten.



F-15 Eagle:

Schneller Luftüberlegenheitsjäger mit ausgezeichneter Manövrierbarkeit.



YF-23:

Neuentwicklung als geplanter Ersatz für die F-15. Verlor die Endausscheidung gegen die F-22.



MiG-21 Fishbed:

Veralteter Abfangjäger, der kaum noch mit modernen Waffensystemen mithalten kann.



F-22:

Modernstes Kampfflugzeug des Programms. Erreicht ohne Nachbrenner Schallgeschwindigkeit; Stealth-Eigenschaften.



MiG-29 Fulcrum:

Die direkte Antwort auf die F-16 als Kurzstreckenabfangjäger. Geringfügig stärker als die F-16 durch zwei Triebwerke.



Su-27 Flanker:

Als Gegenspieler der F-15 geplanter Luftüberlegenheits- und Langstreckenabfangjäger.

sten) paar Jahre genießen. Nach einem wirklich sehenswerten Intro mit ausgezeichneter Sprachausgabe (bei Adlib leider nur Musik) habt Ihr zunächst die Wahl zwischen verschiedenen Trainingsflügen und der kompletten Kampagne im Staffelverbund Eurer Söldnerinheit, der "Wildcats" unter Führung von Commander James "HAWK" Stern. Die Trainingsflüge unterteilen sich in Luftkampfmissionen und Angriffe auf

Bodenziele, die auf der ganzen Karte verteilt sind. Bei den Luftkämpfen könnt Ihr nach Belieben bis zu drei verschiedene Flugzeugtypen als Gegner auswählen, die

dann über Euch herfallen. Zu Beginn solltet Ihr es nicht übertreiben und erst einmal ein wenig Tontaubenschießen auf Hercules oder Lear Jets üben, um Euch an die



...und in der Stadt.



Steuerung Eurer F-16 Fighting Falcon zu gewöhnen. Das ist auch bitter nötig, da die Kampfeinsätze der "Wildcats" von den Piloten alles fordern und ein Neuling am Joystick die ersten zwei Einsätze wohl kaum überstehen dürfte. Seid Ihr einigermaßen firm an den Kontrollen Eurer Falcon, könnt Ihr Euch von Hawk den ersten Einsatzbefehl geben lassen. Die Palette der Einsätze reicht von Eskortmissionen bis hin zum präzise gezielten Schlag gegen eine gegnerische Landebahn. Sowohl bei den Einsätzen selbst als auch bereits bei der Auswahl der Aufträge achtet Commander Stern im Gegensatz zu praktisch allen anderen

rabatt, so daß sich bei entsprechendem kaufmännischem Geschick ab und zu einmal an ordentliches Schnäppchen machen läßt. Wie Ihr seht, hat sich Chris Roberts schon für das Drumherum ordentlich Mühe gegeben, aber der echte Knaller erwartet Euch erst im eigentlichen Simulationsteil. Das RealSpace(TM)-System von Origin entlockt dem PC einen Realismus, den man schon fast mit dem vergleichen kann, was millionenteure Simulatoren der USAF bieten. Diese Realitätsnähe erreicht Strike Commander durch die Kombination von sog. Gouraud-Shading und der ausgiebigen Verwendung von Tex-



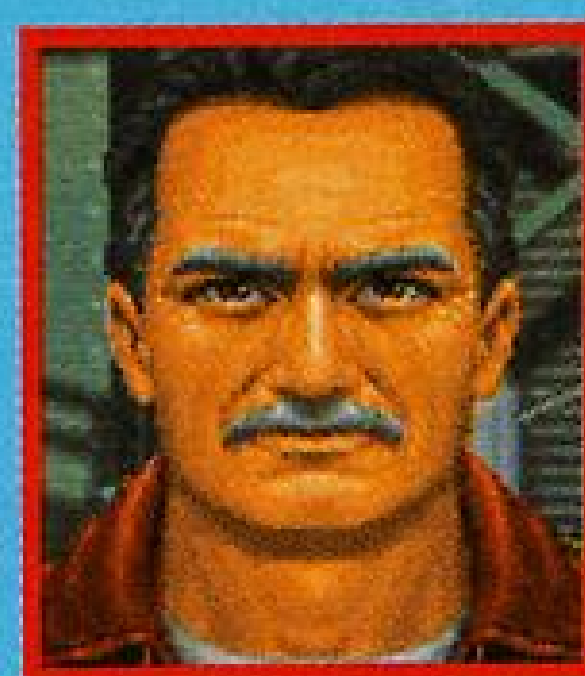
Söldnerkommandeuren stets darauf, zivile Opfer und Schäden auszuschließen. Nicht wenige Aufträge hat er aus moralischen Gründen schon ausgeschlagen, auch wenn sie noch so lukrativ gewesen wären, wodurch die Finanzierung Eurer Einheit natürlich nicht gerade erleichtert wird. Nachschubfragen übernimmt zu Beginn des Spieles der Boß noch selbst, im späteren Verlauf fällt Euch diese Aufgabe zu und Ihr seid dafür verantwortlich, daß der Staffel nicht die Raketen ausgehen. Wie überall gibt es auch auf moderne Waffensysteme Mengen-

turemapping. Beim Gouraud-Shading werden die Polygone, aus denen die Landschaft und die Flugzeuge zusammengesetzt sind, entsprechend ihrer Lage zur Lichtquelle und der angrenzenden Polygone durchschattiert, so daß der Eindruck einer gekrümmten Oberfläche entsteht. Kombiniert man das noch mit gemalten oder berechneten Oberflächenstrukturen, wird die Illusion perfekt. Alle Flugzeuge bieten ein unterschiedliches Tarnmuster, die Helligkeit der einzelnen Flächen ändert sich, wenn sich das Flugzeug dreht, gar die Piloten in den transparenten



Ein Bandit weniger...

Die Mitglieder der Wildcats



Col. James "Hawk" Stern:

Der schon fast legendäre Gründer und Kommandant der Wildcats. Vor seiner Söldnerlaufbahn im Dienst der US Navy als Marineflieger. Nach dem Verlust der USS Shiloh im Jahr 2001 aus dem Dienst ausgeschieden. Er leitet seine Einheit nach einem strengen moralischen Kodex.



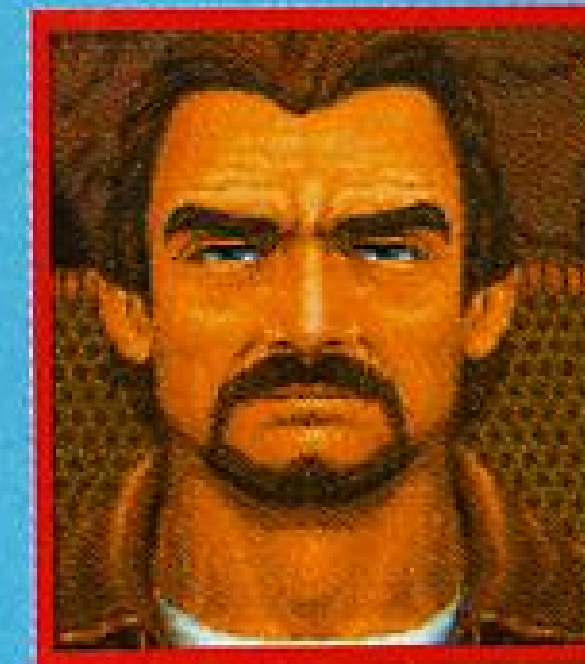
Janet "Vixen" Page:

Einziges Mitglied der Wildcats ohne militärische Vergangenheit. Erhielt ihre Jetzulassung bevor sie 18 war. Page nimmt es mit den moralischen Ansichten ihres Kommandanten nicht sehr genau und handelt im Einsatz oft impulsiv, was zu Konflikten innerhalb der Staffel führt.



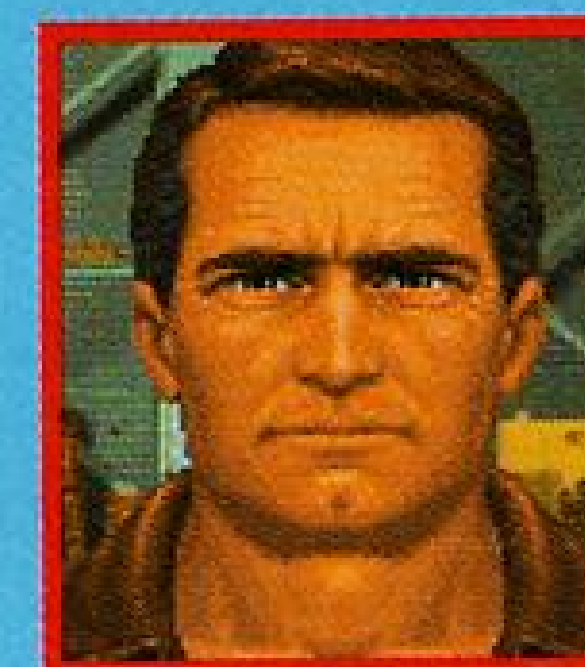
Capt. Miguel "Zorro" Schraeder:

Veteran des Zentralamerikanischen Block-Konfliktes von 2005. Ausgezeichneter Pilot, der es versteht, gegnerische Jäger schnell und akkurat abzuschießen. Darüber hinaus zuständig für die Wartung der Flugzeuge der Staffel.



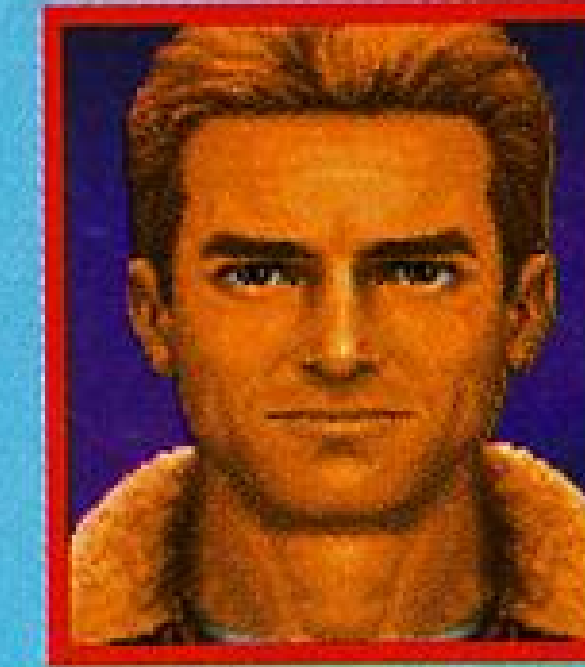
1st Lt. Billy "Prime-time" Parker:

Schaffte in nur vier Jahren bei der 149. Taktischen Jagdgeschwadron den bis dahin ungeschlagenen Rekord von 36 Abschüssen im Frieden. Mit 22 Jahren ehrenvolle Entlassung, seit zwei Jahren bei den Wildcats.



Lt. Col. Lyle "Baseline" Richards:

Wie Stern US Navy-Veteran, von 1995 bis 2001 sogar in Sterns Jägergruppe auf der Shiloh. Keine näheren Informationen über Richards verfügbar.



1st Lt. Clayton "Tex" Travis:

Wie Parker verließ Travis nach vier Jahren den Militärdienst bei der USAF. Der klassische Einzelgänger mit ausgezeichneten Reflexen.



Capt. Gwen "Phoenix" Forrester:

Verdiente sich ihre ersten Sporen und ihr Callsign im Nicaraguakrieg, als sie die Überlebenden der 256. Infanteriedivision mit dem Hubschrauber trotz heftigen Feindbeschusses evakuierte. Forresters Schwäche ist ihre mangelnde Disziplin.

Kanzeln sind erkennbar. Selbstverständlich macht dieser Realismus nicht bei den Jägern halt, auch der Untergrund, Gebäude und Fahrzeuge, ja sogar die Rollbahnen erhalten so ihren ganz speziellen Touch. Dazu kommt

noch ein über dem Boden liegender Dunst, durch den entfernte Objekte schwer auszumachen sind, Blendung durch die Sonne, hervorragend gemachte Red- und Blackouts und, um die schon fast pedantisch zu nennende Detail-

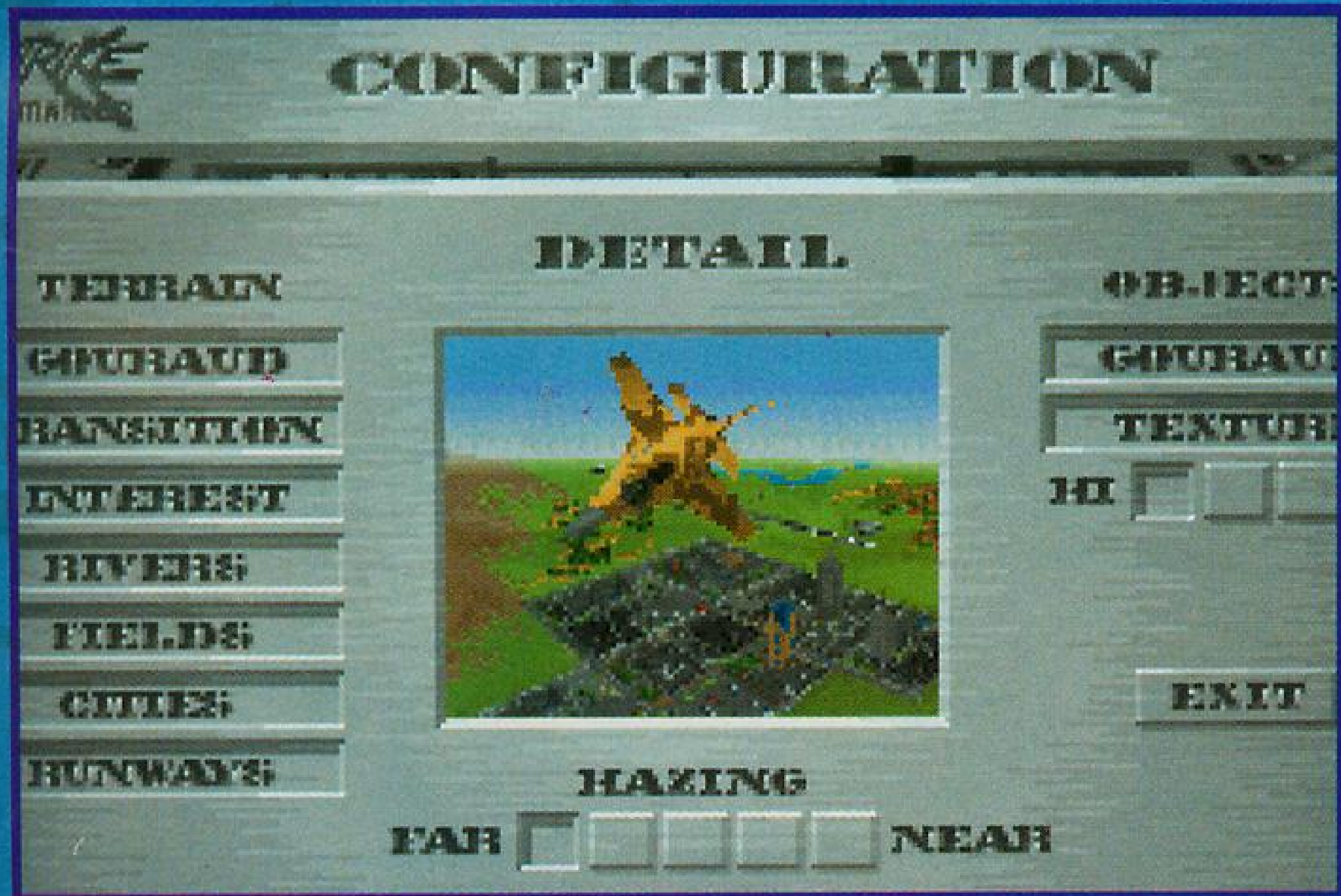


Freie Marktwirtschaft für Söldner: Nur was man einkauft, kann man auch verschießen.



Das Ende einer Söldnerkarriere

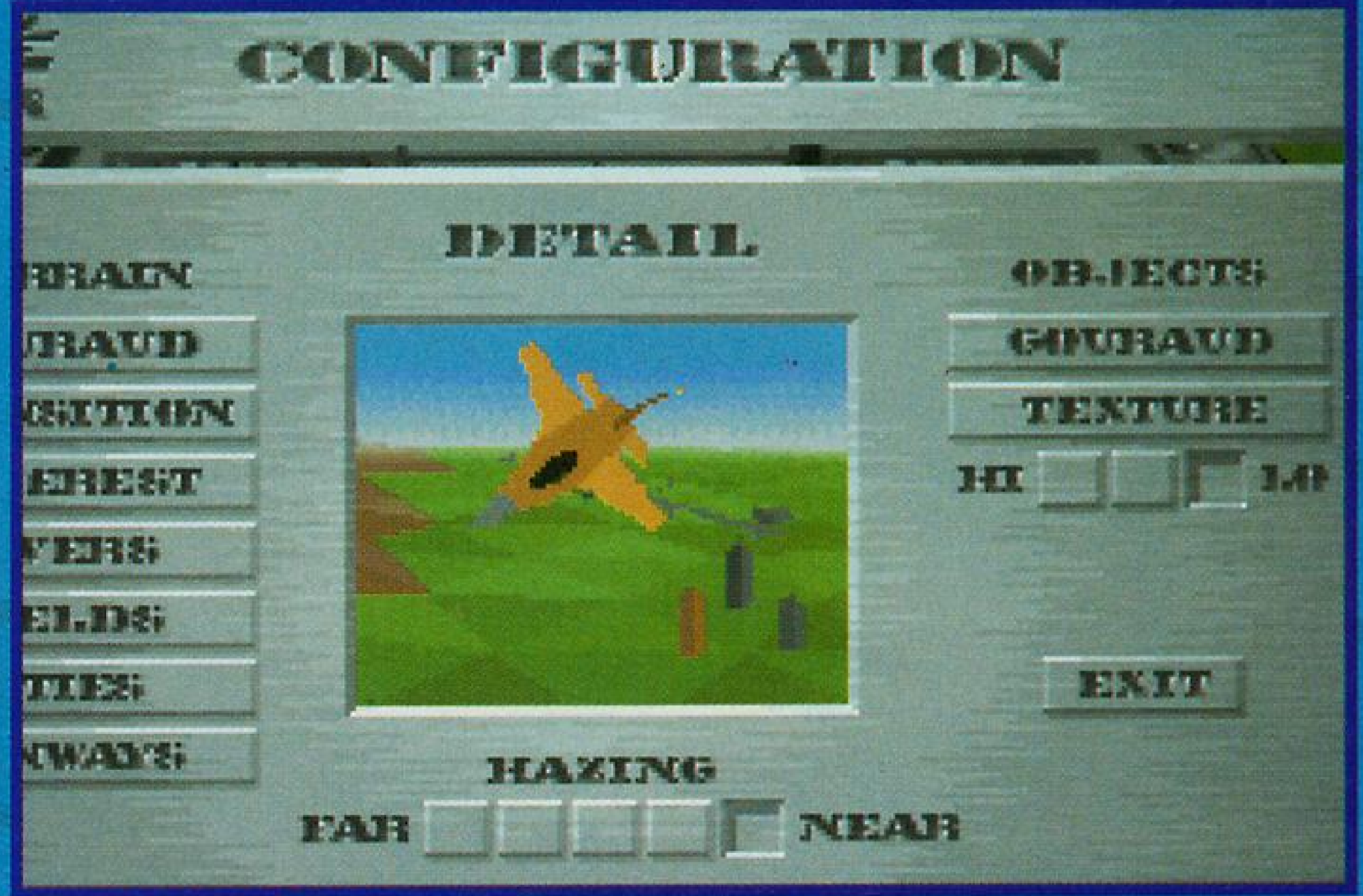
te zu erreichen. Ab einem 486 DX fliegt sich die F-16 auch bei höchster Detailstufe wirklich sehr flüssig und realistisch. Intelligente und abwechslungsreiche Gegner, Dutzende verschiedener Blickwinkel (inklusive des bekannten "Padlock-Views", bei dem Ihr ein angepeiltes Flugzeug immer im Blickfeld behaltet) und eine fließende 360°-Panoramansicht aus dem Cockpit runden das Flugenerlebnis ab. Mit einem Wort: Genial. Beginnt Euer Prozessor also mit einer 3 oder besser noch 4, solltet Ihr Euch Strike Commander auf keinen Fall entgehen lassen, für alle anderen lautet die Devise: Sparen auf ein schnelleres Motherboard... In buchstäblich letzter Minute haben wir erfahren, daß es auch für Strike Commander ein Speech Package geben wird. Nächste Ausgabe werden wir Euch sagen können, ob sich die zusätzlichen 60 - 80 Mark lohnen.



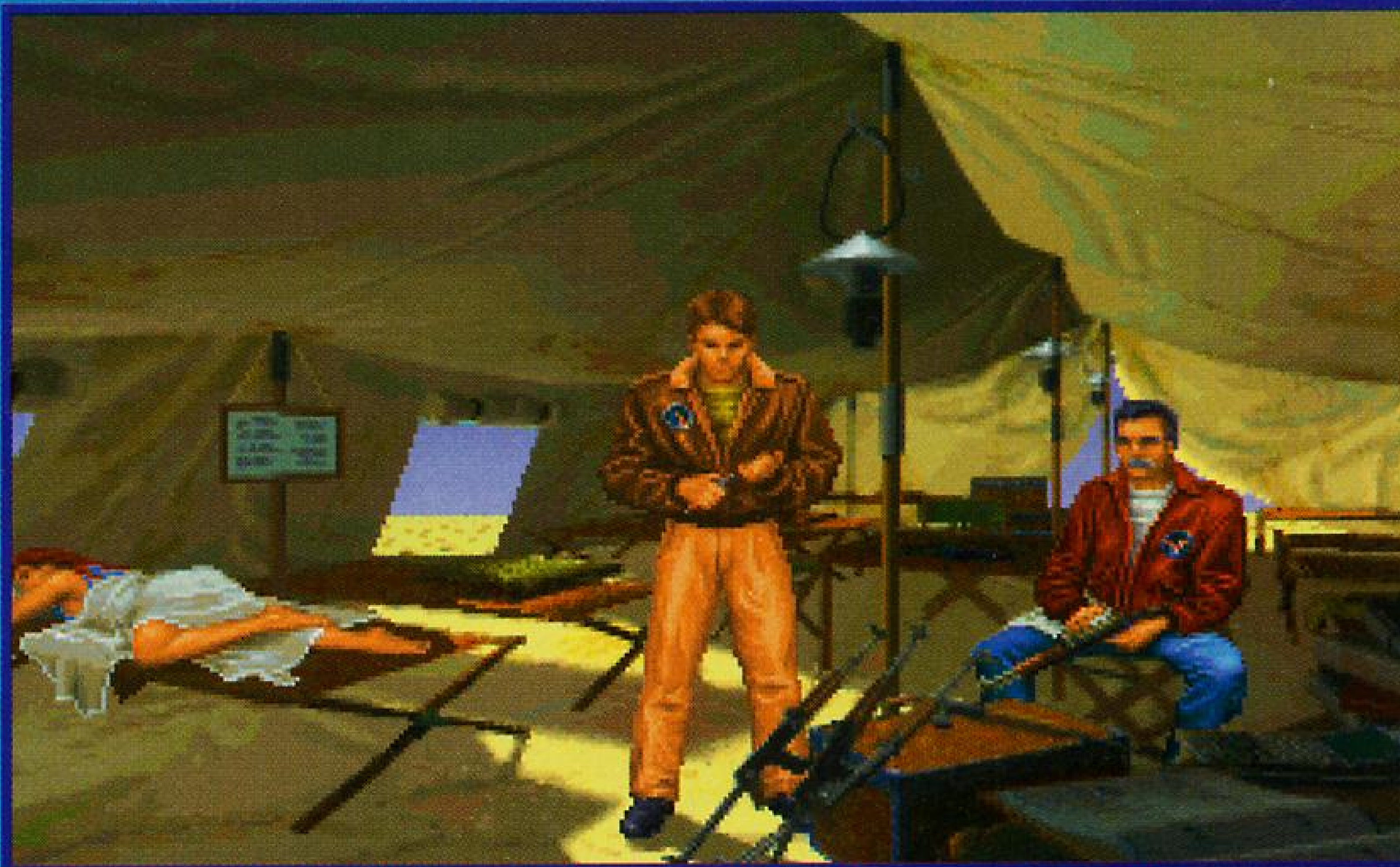
Welch ein Unterschied: Mit...

treue perfekt zu machen, sogar die schon von weitem zu erkennenden Lichtreflexe auf feindlichen Flugzeugen - Sagenhaft! Zum ersten Mal bei einem Flugsimulator bietet Strike Commander auch realistische Landschaft. Bisher waren praktisch alle Flugterrains mehr oder weniger flach, mit einzelnen "Bergen", die wie übergroße Pyramiden emporragten. In Strike Commander gleitet Ihr über sanft ansteigende Hügel, schroffe Gebirgszüge und sogar diverse Canyons (einschließlich der Flüs-

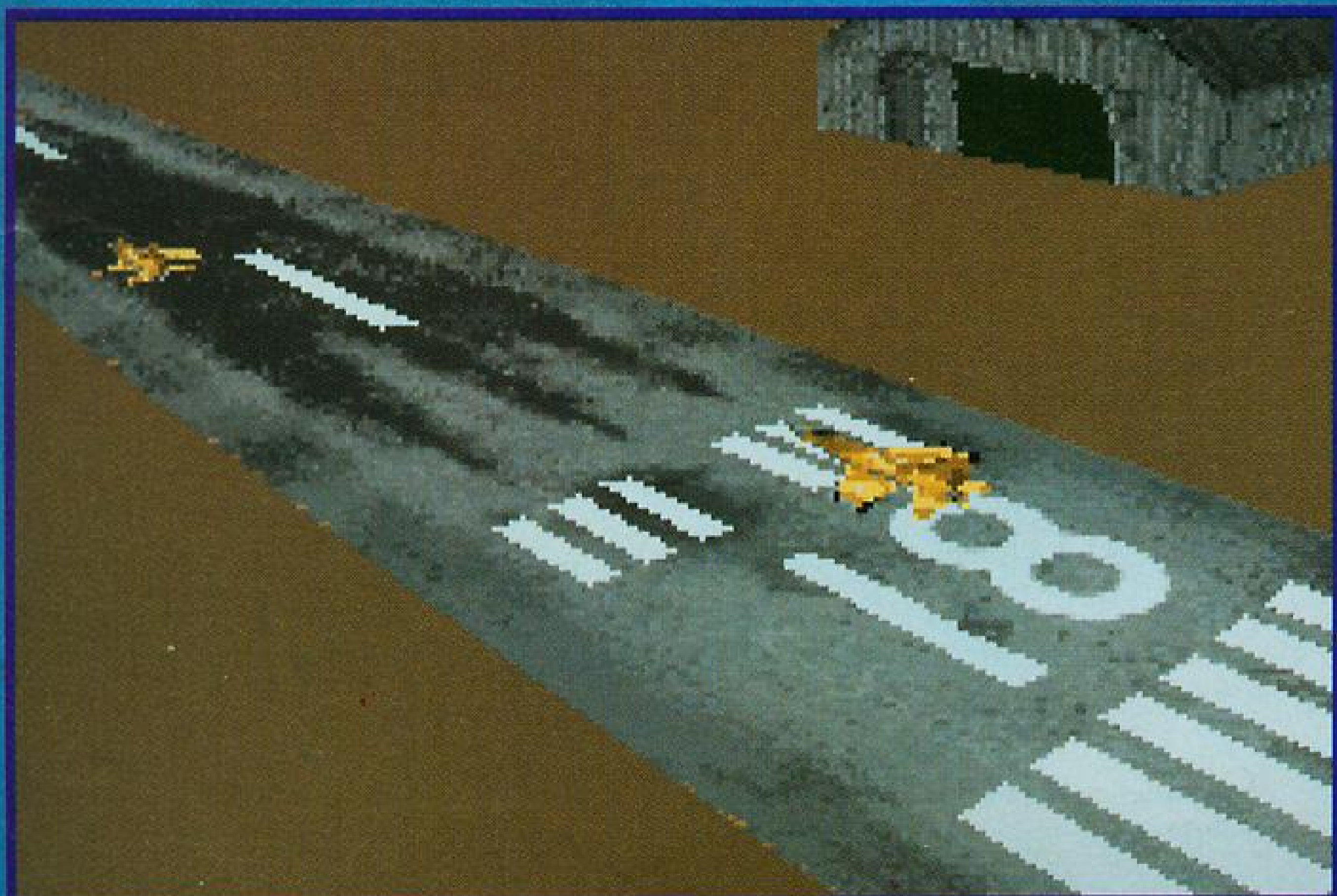
se, welche sie gegraben haben) wollen von Euch über- bzw. durchfliegen werden. Ihr könnt Euch sicher schon denken, daß solch eine Darstellung Prozessorpower aufsaugt wie ein trockener Schwamm das Wasser. Wie bereits erwähnt ist ein 386er absolutes Muß, und auch dann noch sollte der Takt bei mindestens 33 MHz liegen, damit das Ganze nicht zum Steinerweichen ruckelt. Sollte das dennoch der Fall sein, lassen sich Stück für Stück alle Effekte abschalten, um eine höhere Bildra-



...und ohne Details.



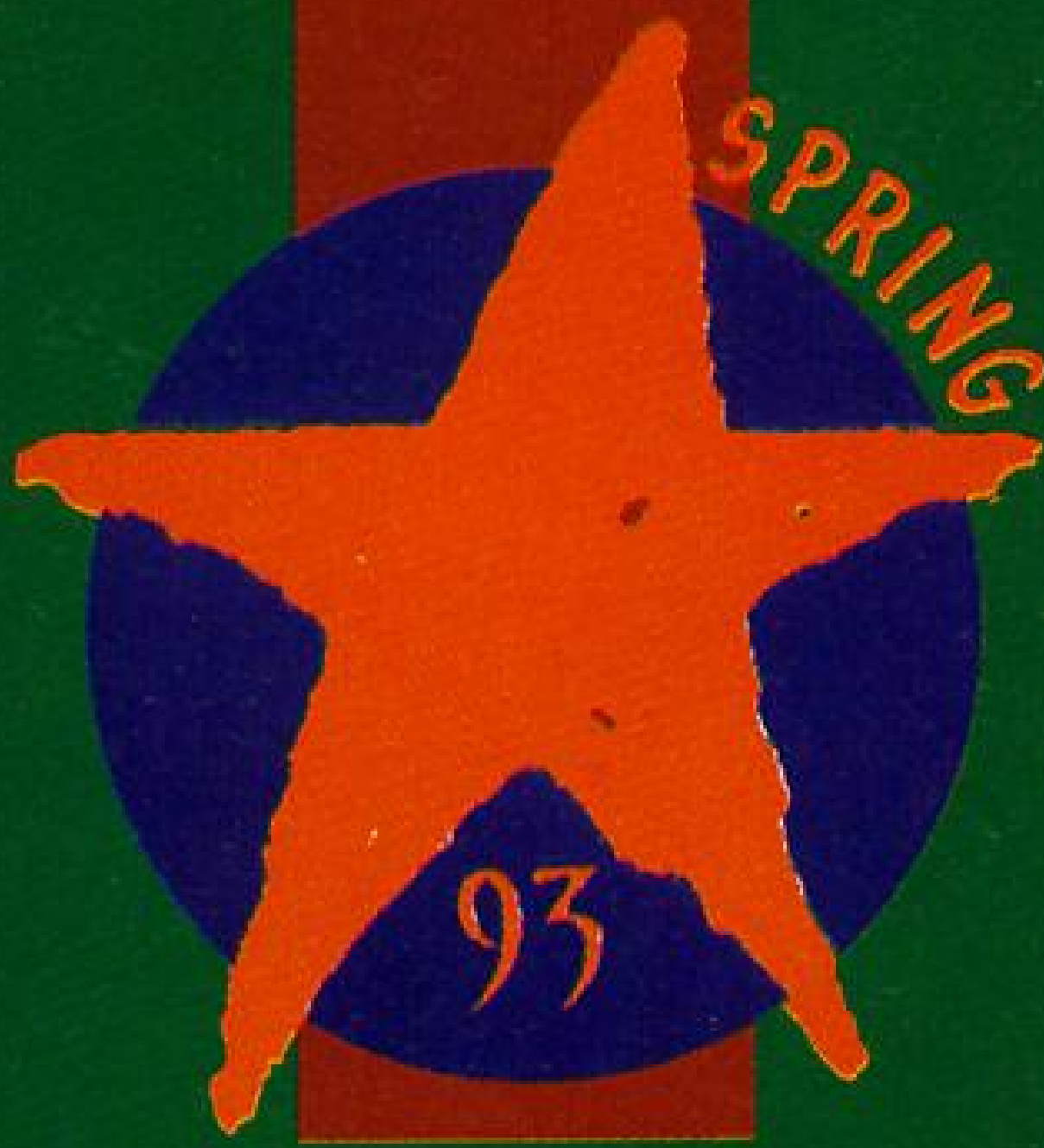
Geräumiger als die BW-"Dackelgaragen": Das Kommandozelt der Wildcats.



Texturemapping sogar auf den Landebahnen.

PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller Origin	Besonderheiten
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 130,-	- mind. 386er + 4MB Ram
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Roland	<input checked="" type="checkbox"/> Muster von Hersteller	- fraktale Landschaften
VGA	<input checked="" type="checkbox"/> Andere		- revolutionäre Grafik

90% 99% 95% **96%**



PC o Mania

Durch die Bank Leckerbissen für die Testercrew.

Er kommt langsam aber gewaltig und er breitet seine Herrschaft über die Welt der Spiele immer weiter aus. Accolade, unter dessen Label auch die Firmen Legend und Tsunami zu finden sind, zeigte zum einen das nicht ganz so übertragende "Ringworld", welches bereits in der letzten Play Time-Ausgabe getestet werden konnte. Neu dagegen waren "Protostar", ein mit guten Grafiken versehenes Weltraumabenteuer, "Blue Force", ein an die "Police Quest-Reihe" erinnerendes Adventure und Gateway 2, welches uns für den Juni 1993 angekündigt wurde. Auch von Activision/Infocom gab es Neues: "Return to Zork" führt uns noch einmal zurück in die Adventure-Serie Zork, lädt zum Puzzeln und Kombinieren ein, und das alles mit beeindruckend realistischen, interaktiven Konversationen und tollen, digitalisierten Bildern. Und wenn einer schon einmal eine Lizenz kauft, dann darf man sich auch nicht wundern, wenn er diese auch für den PC umsetzt. "Aliens vs Predator" dürfte noch nicht einmal mehr eine Geschmacksfrage sein. PC-DSA-Freunde sollten langsam aber sicher mit der "Schicksalsklinge" zu einem erfolgreichen Ende kommen, denn am Himmel hoch, da kündigt er sich schon an,

der "Sternenschweif", der vorläufige Höhepunkt aus der Rollenspielschmiede Attic. Weniger geheimnisvoll, dafür aber um so lustiger geht es bei "Goblins 3" zu, welches uns aus dem Hause Coktel Vision erwartet. Und wer das technisch machbare erleben will, der sollte sich "Lost in Time" auf keinen Fall entgehen lassen.

Digitalisierte Computeranimationen vom Feinsten gibt es demnächst sowohl für die Festplatte, als auch auf CD-Rom. Viel Programm für wenig Geld erhält, wer sich die "PC-Collection" von Codemasters bestellt. Fünf Spiele aus den Genres Plattform und Knochelei vereinen sich hier zu einer Sammlung.

Einer der Geheimtips dieser Messe war die bereits spielbare Vor-Vor-Version von "Cyberace", dem Voxel-Grafik-Rennsimulator aus dem Hause Cyberdreams. Unter der grafischen Leitung von Syd Mead entsteht hier wohl einer der Höhepunkte des zweiten Kalenderhalbjahres. Wenn einer einen "Tornado" baut, dann kann er was erzählen. Doch langsam aber sicher weiß man bei Digital Integration auch nicht mehr so recht wann er denn nun endlich abhebt. Nur eines ist sicher, er kommt und er wird mit zwei analogen Joysticks steuerbar sein.

Eines der "schönsten" Spiele im Sinne der Optik war sicherlich "Die Schöne und das Biest" aus dem Hause Disney Software. Mit viel Liebe zum Detail wurden hier Sequenzen aus dem gleichnamigen Film umgesetzt in Reaktions- und Geschicklichkeitsaufgaben. Laut Angaben der zuständigen Pressesprecherin sollen sechs bis zwölfjährige mit diesem Spiel angesprochen werden. Schwierigkeitsgrad und Animation dürften aber theoretisch alle Alters-



„Lost in Time“, Video-Digitalisierungen in Perfektion.

stufen ansprechen.

Strategen können sich mit einer weiteren Manager-Simulation aus dem Fußball-Gebiet anfreunden: "Championship Manager" gibt Euch die Chance Euer Qualitäten unter Beweis zu stellen. Terminlich abgeschlossen hat man

"Cyberspace" und der Fun Titel "Magic Boy", sowie "Dreamweb" und der zweite Teil von "Campaign". Darüber hinaus erwartet man noch eine weitere Animationsammlung und zwei Mischungen aus den Genres Rollenspiel und Adventure, von denen bisher aber noch nicht einmal die jeweiligen Titel feststehen.

Ebenfalls ein buntes Programmangebot hat Grandslam zu bieten: Mit "Beavers", "Tensai", "Liverpool", "Realms of Darkness" und "The Seventh Sword of Mendor" werden nahezu alle Bereiche der modernen Spielewelt abgedeckt. Sport, Plattform, Rollenspiel und Beat'em Up.

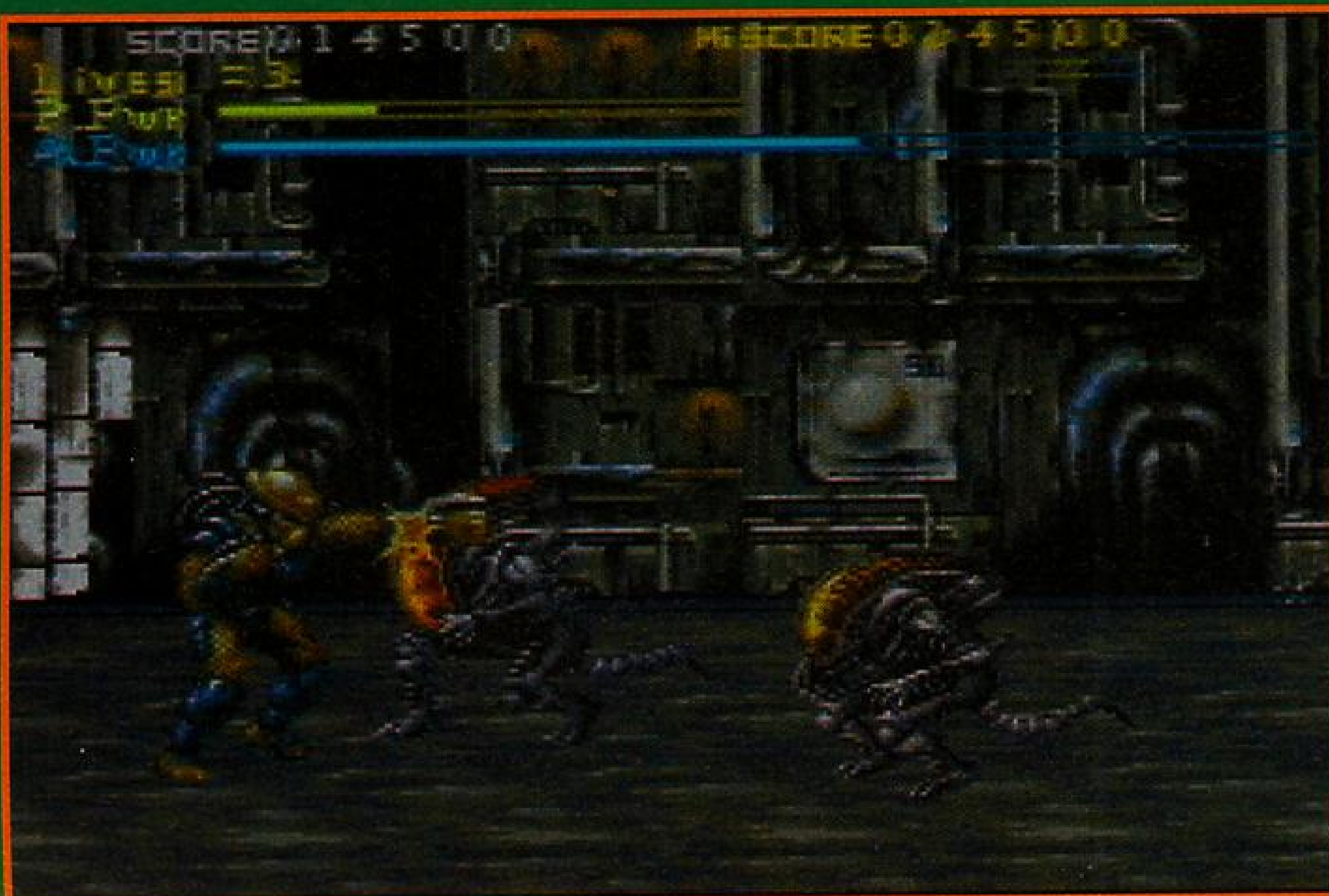
Eine weitere Fußball-Management-Simulation kommt aus dem Hause Gremlin, die mit "Premier Manager" auf ein bereits gut besetztes Feld stoßen. Oberwitzig, äußerst vielversprechend und



Wohin die Sterne schweiften, da müßte DSA Teil 2 zu finden sein - Sternenschweif.

das Jahr 1993 bei Empire schon. Demnach erwarten uns noch folgende Spiele im Verlauf dieses Jahres: Die Sammlung "Animations Classics", die Kriegssimulation "War in the Gulf", "Space Legends", das neue Weltraumabenteuer, "Maelstorm" für alle strategisch Veranlagten, die "Campaign Mission Disk", das vielversprechende Adventure

mein kleiner Favorit für die Top Ten: "Lilil Devil". Auf der Suche nach dem Ausweg aus einem schloddrigen Unterweltsgemäuer, begleitet Ihr den kleinen Teufel auf seiner haarsträubenden Reise. Entertainment at its best. Impressionen der Zukunft konnte man sich vorab schon einmal am Stand von Impressions einfangen. Mittels Spracheingabe können in



Duell der Ekelbatzen - Alien vs. Predator. Schund hoch drei.



Für 6-12 Jährige gedacht, doch auch das Herz des Ältern lacht - Die Schöne und ich von infogrames.

Traumhafte

ALPTRÄUME

Das Referenzheft für ROLLENSPIELE

Entdecken Sie mit **Games Disc & Mag** eine neue Welt der Computerspiele!



PC GAMES verrät in diesem Sonderheft alles Wissenswerte über die aktuellen PC-Rollenspiele und zeigt, welche einzigartige Welt sich dahinter verbirgt:

- Geschichte und Ursprung des Rollenspiels
- Entwicklungsberichte und Interviews
- Über 20 ausführliche Tests der aktuellsten PC Rollenspiele
- Live-Rollenspiele
- Zukunftsvisionen



Ab dem 28. April überall im Zeitschriftenhandel

für nur DM **9,80**



dem Zukunftsszenario "When two Worlds War" eine ganze Reihe von Kommandos direkt über ein Mikrofon an den Computer gegeben werden. Es bedarf zwar einer gewissen Einarbeitungszeit, doch könnte so die Zukunft im Bereich der komplexen Simulationen aussehen. Ebenfalls releasefertig sind: "Rules of Engagement 2", "Cohort 2", die Bürgerkriegssimulation "The Blue and the Gray", sowie "Air Bucks v1.2" und "Air Force Commander".

Die Gier ist gut. Wer glaubt er ist hier im richtigen Film, der wird sich auch in der neuen Börsen und Wirtschaftssimulation von Interplay wie zu Hause fühlen. Der englische Titel lautet "Rags to Riches", auf den deutschen darf

diesen Job geeignet seien. Die Wanne ist voll? Kein Problem. Mit "El Fish" von Mindscape zaubert Ihr Euch im Nu ein perfektes, dreidimensionales Aquarium auf den Bildschirm. Mutationen unter den einzelnen Fischarten sind ebenfalls möglich. Und wem es gefällt, der kann es auch als beruhigenden Bildschirmschoner im Untergrund laufen lassen.

Wer lieber seine Schreibmaschinenkenntnisse auf eine harte Probe stellt, der ist mit "Mario is Missing" bestens bedient. Ein Atlas wäre Euch lieber? Also gut "World Atlas 4.0" von Mindscape sorgt für die nötige Übersicht. Des Weiteren sind geplant: "Battletoads", "Fire & Ice", "Sim Farm", "Worlds of Legend", "Mario is Missing City Disk", "Sim Life (dt)" und "Mavis Beacon 2".

Neue Lernsoftware kommt von Lander Software. Näheres könnt ihr in den nächsten Ausgaben von "News of the World" erfahren. "Metamorphosis", "James Pond 2" und "Beastball" sind die Titel, mit denen Millennium ins Rennen um die Gunst der Käufer geht. Auch von Microprose gibt es jede Menge Neuheiten zu berichten. Das Rollenspiel "The Legacy" steht dabei ebenso auf dem Wunschzettel der Tester, wie auch

"Chess Maniac 5 Billion and 1", die Schlachtensimulation "Fields of Glory", die Rückkehr des Schreckens in "Return of the Phantom", "Pirates Gold" und "Starlord". Des Weiteren befinden sich "Titans", "Sub War 2050", "Ufo", "Space Kids", "Road Warrior", "Dragons Sphere" und "Football" in der Pipeline und sollen zwischen September und Dezember

chen für sich.

Auch Ocean läßt uns nicht im Stich: "Universal Monsters" für alle Horror-Freunde, "International Open Golf Championship" für alle opelfahrenden Golfer und "Burnin' Rubber" für alle Kuppelungs- und Steuerkünstler die keinen Opel fahren. Und wo endet das alles? Klar, entweder in einer "Odyssee" oder in einem "Inferno".

So dann auch die beiden neuesten Titel von Ocean, abgesehen von "Jurassic Park". Aber nur Spielberg und ich können uns vorstellen, wie dieses Spiel aussehen kann, oder? Und dann war da noch vor langer Zeit ein Mann mit Namen Chris Roberts, der da einst gedachte ein Spiel mit dem



Einer schöner als der Andere. Ein Stell-Dich-Ein der Universal Monsters.

1993 noch auf den Markt kommen. Mirage gedenkt an die Erfolge der "Humans" mit "Humans Race" anzuknüpfen, und das dürfte nicht so schwer sein. Zusammen mit dem neuen, alten Entwicklungsteam Instinct, arbeitet man momentan an dem Großprojekt "Rise of the Robots", mit dem Ziel, mittels eines neuen Entwicklungssystems zu unendlichen Animationssequenzen zu kommen.

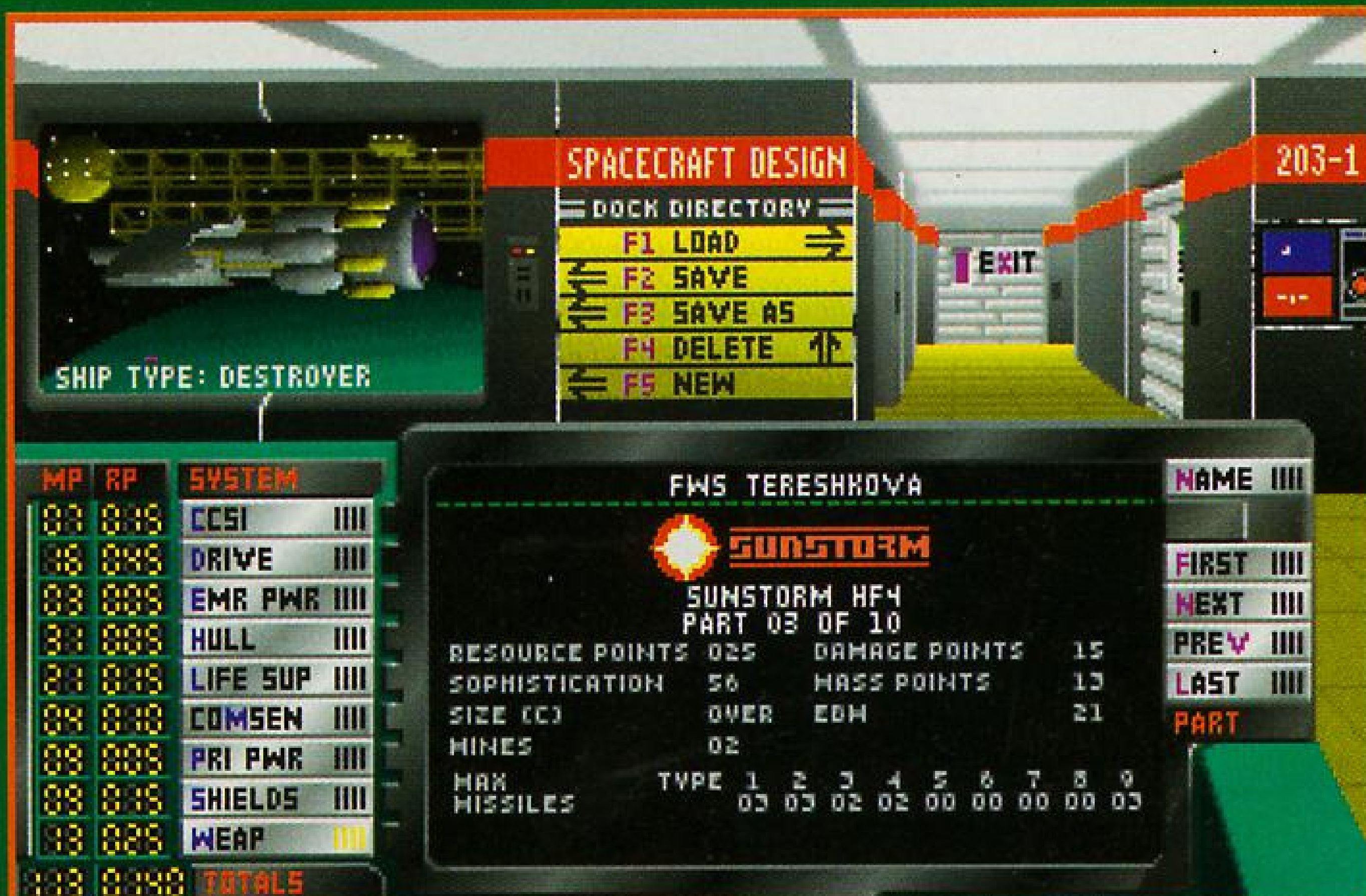
"Return of the lost World" versetzt Euch dann in die Lage Euren eigenen Film zu produzieren und zu vermarkten. "Space Junk", das Spiel mit dem gummimodelierten Köpfen dürfte noch für die eine oder andere Überraschung in Sachen Programmtechnik sorgen. So richtig in Wallungen gerät man dann bei "Adrenalin Factor", einem reinassigen Strategiespiel mit fraktaler, dreidimensionaler Landschaftsdarstellung. Megatech, uns allen dank "Cobra Mission" noch bestens im Gedächtnis, präsentierte uns nachts in der Bar "Metal & Lace - The Battle of Robo Babes" und "Dragons Knight 3". Die ersten Bilder spre-

Namen "Strike Commander" zu erstellen, und siehe da, es ist schon fast fertig. Am haus- und spinteigenen Origin/Strike Commander-Stand wurden schon die ersten öffentlichen Testflüge durchgeführt. Was soll man sagen, es sieht trotz oder gerade wegen der immensen zeitlichen Verzögerung sehr, sehr gut aus.

Der Vater der Lemminge hat wieder zugeschlagen: "Hired Guns" und "Walker" werden zwar nur schwerlich aus dem Schatten der kleinen Wusel heraustreten können, aber gerade "Hired Guns" wird aufgrund seines vielversprechenden Mehr-Spieler-Modus und der gelungenen Darstellung eine große Fangmeinde finden. Im Pressepaket fand ich dann noch einen Folder mit dem Titel "Spear of Destiny", wobei ich glaube das Spiel zuvor schon einmal gesehen zu haben. Wir werden sehen.

Sicherlich erinnert sich jeder noch an die vollmundigen Vorankündigungen zum "Lawnmoverman" für den PC. Gut ein Jahr ist seitdem in der Sanduhr nach unten gefallen. Zu spät, um es doch noch auf den Markt zu bringen? Keineswegs. Während die Programmierer noch an der Fertigstellung des ersten Teils arbeiteten, waren die Filmstudios bereits mit dem zweiten Teil fertig, der Mitte dieses Jahres in unsere Kinos kommt. Was liegt also näher, als dem Titel des Spiels einfach eine Upgrade-Nummer anzuhängen und so den Anschein der Aktualität zu wahren. Gedacht, gemacht, und schon kommt "Lawnmoverman 2" aus dem Hause Storm ebenfalls Mitte dieses Jahres auf den Markt.

Sierra, Garant für feinste Ware, enttäuschte uns nicht: "Betrayal at Krondor" ist eigentlich fertig, bis auf einen klitzekleinen Buck, der einen Test bis dato verhinderte. Nicht ganz fertig, dafür allerdings fehlerfrei: "Aces over Europe",



Stark wie der Vorgänger nur etwas länger. Rules of Engagement Teil 2.

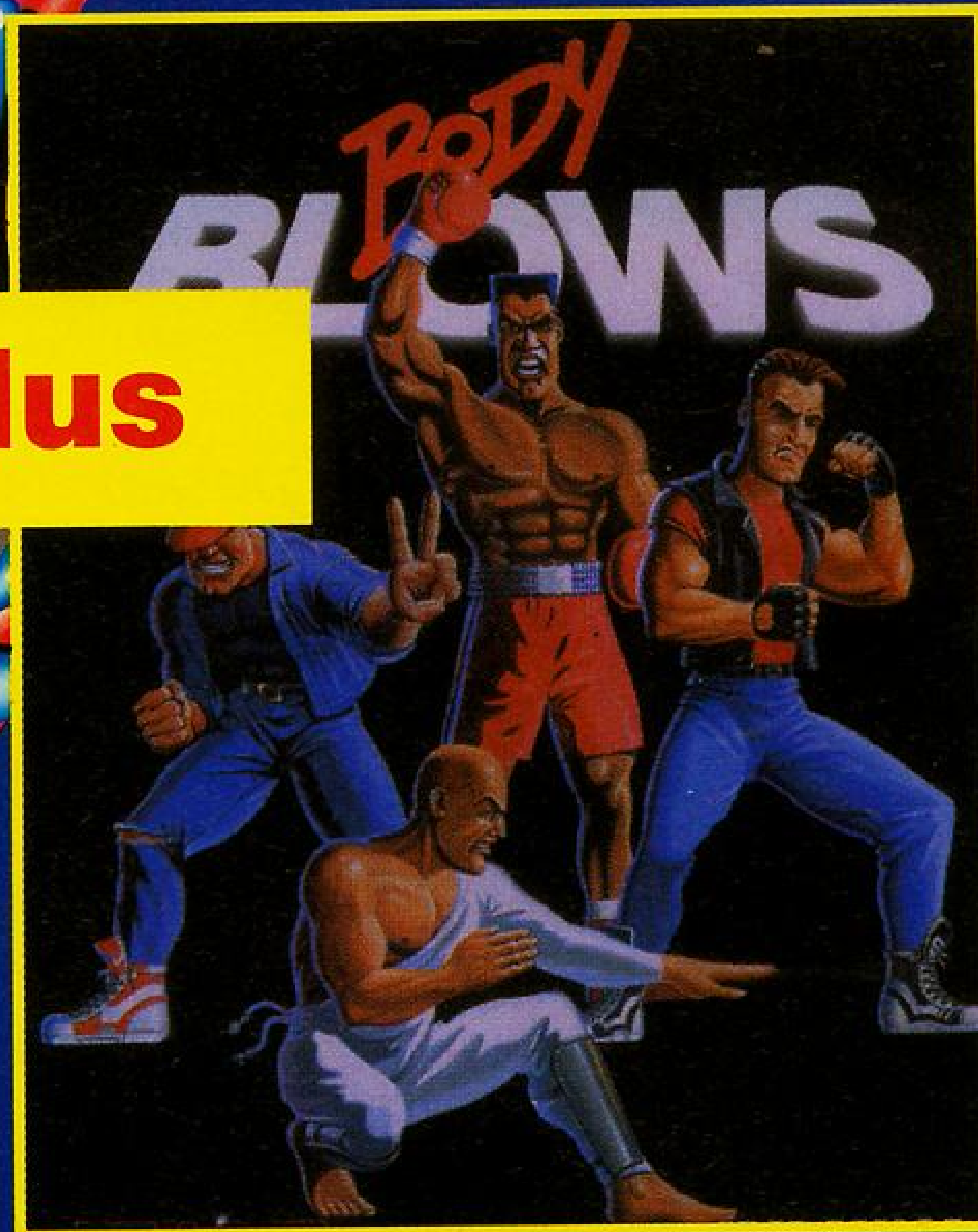
man noch gespannt sein. Und wer schon immer einmal wissen wollte, wo denn die Wikinger geblieben sind, der ist mit "Lost Vikings" mehr als gut beraten. Ebenfalls auf den Bildschirmen: "The two Towers" und "Castles". Für CD-Rom-Besitzer wird jetzt schon "Enhanced Battle Chess" in Aussicht gestellt.

Starken Eroberungsdrang scheint man im Hause Krisalis zu verspüren, denn mit "Vikings Fields of Conquest" und "The Lost Kingdoms" stehen zwei Eroberungszüge auf dem Programm. Die dritte Neuerscheinung ist etwas für ganz Ausgefuchste: "Horse Racing", so der derzeitige Arbeitstitel, läßt uns in die Stiefel von Schockemühle und Co. Treten, in der Hoffnung, das wir besser für



Mutationen für das Wohnzimmer. Geniales Artenmisch in El Fish.

"Bist Du scharf auf das Spiel des Monats?"



Das ist für uns gar kein Problem!

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **PLAY TIME** gewinnt, bekommt als Prämie, mit einer Zuzahlung von nur 29,- DM, das Spiel des Monats dieser Ausgabe! Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!

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

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon, für evtl Rückfragen _____

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten _____

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.** Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten _____

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

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von PLAY TIME. Bitte schicken Sie die Prämie so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon, für evtl Rückfragen _____

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung DM 29,-: (bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Nachnahme

PT 0693

Widerrufsbelehrung:

Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1**
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.



Luftschlachten wie Sachertorten. Software 2000 bringt, was Managementsimulationsfans wünschen. Vergleichbar nur mit dem Standard dieses Genres aus dem gleichen Haus, darf der "Eis Hockey Manager" schon jetzt als ein würdiger Nachfolger bezeichnet werden. Von Virgin erreichten uns erste Eindrücke zu "Lands o' Lore", "Beneath a Steel Sky", "Pool" und "Caesar's Palace for Windows". Und last but not least. Das Warten hat sich gelohnt: "Pinball Dreams" für den PC. Zwar ist die Steuerung noch nicht hundertprozentig, doch das Scrolling ist wie beim Amiga vom Feinsten.

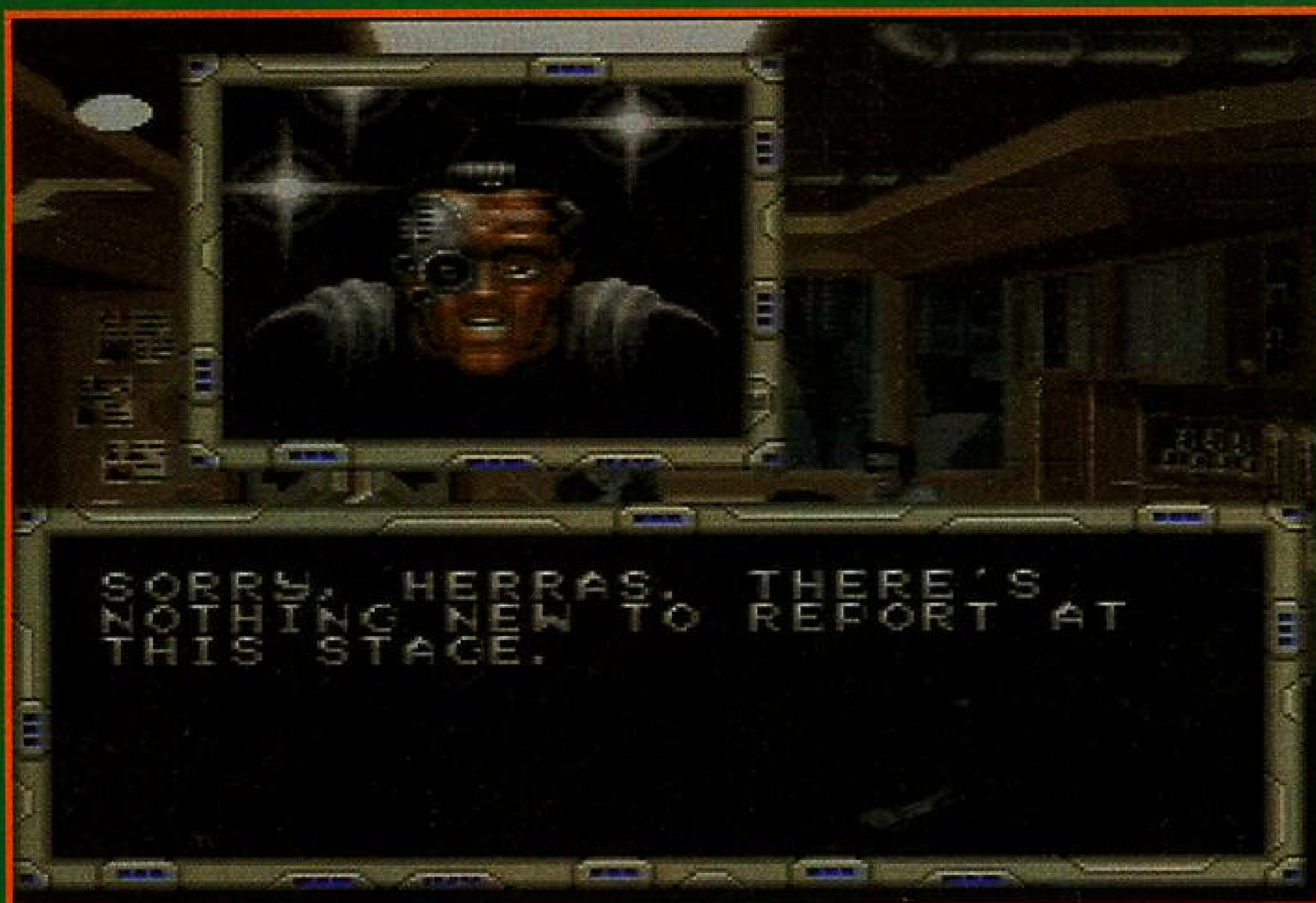
Konsolen-Power für das Super NES

Der Boom scheint kein Ende zu nehmen. Immer besser und immer umfangreicher werden die Konsolenentwicklungen für das Super NES. Mit einem nicht unbeachtlichen Werbeaufwand wurde das neueste Accolade-Vorzeigespiel "Bubsy" den Plattform-Fanatikern vorgestellt. Eine Mischung aus "Sonic" und "World of Illusion", die in punkto Speicherbelegung zu den stärksten Konsolenspielen überhaupt zählt. Nicht ganz so spektakulär, aber dennoch beachtenswert, die Umsetzung von "Warspeed" für das Super NES und Strategen. Irgendwie war es in letzter Zeit recht ruhig um das Softwarehaus Activision, doch das soll gelegentlich nicht viel bedeuten. So wurde neben der Europa-Version von "Shanghai 2 - The Dragon's Eye" und den Shoot'em Up-Organen "Biometal" und "Mechwarrior" auch die Mega-Lizenz "Aliens vs Predator" vorgestellt. Fairerweise muß ich sagen, daß ich noch nicht allzuviel von dem Spiel gesehen habe, aber die Daten wären mehr als 40% eine waschechte Überraschung. Elite bringt demnächst eines der erfolgreichsten Fußballspiele nämlich "Striker", und setzt als Kontrapunkt dazu noch „Might & Magic 2" und etwas später noch den dritten Teil. Und auch die "Adventures of Dr. Franken" sorgen für Abwechslung vom rasanten

Rasenspiel. Gleich noch ein Fußballspiel erwartet uns mit "Gazza" von Empire. Ein Vergleich drängt sich auf, doch sollten wir warten, bis beide Produkte fertig sind. "Space Ace" und "Magic Boy" sind zwei weitere Empire-Neuvorstellungen, die mit "Yogi Bear" ihren krönenden Abschluß finden. Ein weiterer Geheimtip dieser Messe verbarg sich am Stand von Interplay: "Rock'n Roll Racing" läßt auf 50 verschiedenen Strecken eine Auswahl von sechs kraftstrotzenden Rennwagen aufeinandertreffen. Und das bei bester Sounduntermalung. Hitverdächtig. Nicht weniger fesselnd: "The lost Vikings", die Lemminge aus der Wikingerzeit. Und wo wir schon bei spaßigen Animationen sind: "Claymates" verstehen sich wie Katze und Maus, auch wenn sie ein Hund sind oder ein Vogel

lich kennt man sich in Sachen "Flugsimulationen" ja aus wie kaum ein anderer. Psygnosis hat die Zeichen der Zeit erkannt und mit "Puggsy" schon sehr vielversprechend umgesetzt. Ein gelungener Einstand, der die Lemminge wohl bald folgen lassen wird. Und noch etwas später soll dann "Wiz 'n' Liz" in den Handel kommen, ein Neun-Welter mit über 20 Soundtracks, Zwei-Spieler-Mode und jeder Menge Spaß. Von Sport bis Jump & Run reicht das aktuelle Angebot des Softwarehauses Renegade. Die Crew um Tom Watson bedient nun auch im Großen die Festplatten der PC-User. "Sensible Soccer 1 und 2" sowie "Fire and Ice" sind drei der Highlights für dieses Jahr. Storm stellte seine "Troddlers" und den "Super Swiv" dem Fachpublikum vor. Beide aufgrund ihrer witzigen Spielidee und professionell

die Videospielewelt vor. Nun haben sie mit "Dracula", "Chuck Rock", "Hook" und "Equinox" bereits vier Vorzeigetitel. So macht man Business. Ebenfalls immer besser ins Rennen kommt System 3, die mit "Super Putty", "Dawn of Steel", "Q-Bert 3" und "Space Football" eine sehr interessante Auswahl zur Verfügung haben. Zukünftig wird Tecmagik auch für das SNES entwickeln. Als erste Produkte stehen "Andre Agassi Tennis", "Pink Panther", "Sylvester und Tweety", sowie "Steven Segal" auf dem Programm. Mit dem kunterbunten Jump & Run "Plok" meldet sich Tradewest zu Wort und schiebt sogleich noch die Football-Simulation "Pro Quarterback" hinterher. Nach den Erfolgen mit "Jimmy Connors Pro Tennis Tour", scheint man bei UBI-Soft Gefallen an den Konsolen gefunden zu haben. Mit "Human Grand Prix" zeigte man ein brillantes Autorennen für zwei Spieler, welches durch flüssige Grafik und beispielhafte Steuerung zu glänzen wußte.



Ballerknaller für das SNES. Mechwarrior mecht i a.

Konsolen-Power für das Mega Drive

Wer von den beiden 16-Bit-Königen nun weltweit wirklich das mächtigere Reich hat, vermag wohl keiner so richtig zu belegen. In Sachen Neuerscheinungen dürfte das jedoch klar sein. Hier hat das Mega Drive das produktivere Heer von Entwicklern und Produ-

mit einem Fisch im Schnabel. Etwas düsterer wird es da schon beim "Herrn der Ringe", über den man wohl nicht viel zu sagen braucht. Anders bei der großen Interplay-Lizenz dieses Jahres: "Robocop gegen Terminator" Gute Grafiken, leichtes Handling und komplexe Levels könnten daraus, trotz der Einfachheit des Spielprinzips einen Knüller machen. Konami startet durch und kündigt den "Cybernator" und "Batman Returns" an. Beide Programme sind gut für die vordersten Plätze in den Top Ten. Die spinnen die Römer. Das müssen sich auch die Verantwortlichen von Infogrames gedacht haben und sicherten sich flugs die Lizenzrechte an dem bekanntesten aller Freiheitskämpfer, an Asterix. Fantastisch animiert, sorgen unsere beiden Gallier mit dem Dampfhammer für Ordnung in den gallischen Wäldern und Feldern. Köstlich, wenn die Römer aus den Latschen kippen. Debutant auf dem SNES-Markt ist der Simulationskönig Microprose. Und mit "Super Strike Eagle" läßt man sich da auch gleich von Beginn an nicht lumpen. Schließ-



Biometal. Zukunftsepos in den nicht enden wollenden Weiten der Galaxy.

neller Umsetzung mit guten Chancen im heißen Modulmarkt. Ganz brandheiß ist die Information, das Storm die Rechte an der SNES-Version von "Pinball Dreams" erworben hat. Allerdings ist mit einer Veröffentlichung nicht vor 1994 zu rechnen. Professionell bis in die Spitzen, bereitete Sony seinen Einstieg in

zenten. Allein aus dem Hause Accolade kommen innerhalb der nächsten drei Monate (man beachte diesbezüglich noch einmal die einleitenden Worte) fünf modulare Neuheiten, allesamt Umsetzungen erfolgreicher PC-Spiele. "Bubsy" für den hasenfüßigen Plattformfan in Dir, "Warspeed" für den Strategen in Dir, "Summer Challenge"



Klein und rund wie ein Luftballon. Dizzy auf dem Weg zum großen Finale.

für den Athleten in Dir, "Jack Niklaus Power Challenge Golf" für den Golfer in Dir und "Hardball 3" für den Baseballer in Dir.

Codemasters lockte neben Freibier und Partybrötchen auch noch mit "Dizzys-Fantastic Adventures" und "Micro Machines", die schon in der Matchbox-Version ein riesen Erfolg waren.

In der Core Design Suite konnte man dann etwas sehr vielversprechendes beobachten: "Thunderhawk" eine Helikopter-Kampfsimulation für das Mega CD, die als verkaufsförderndes Mittel zur offiziellen Einführung verwendet werden soll und die gerade im Bezug auf den Sound brilliert. Ebenfalls positiv konnte "Bubba 'N' Stick" überraschen, der die typischen Merkmale eines Kultcharakters aufweist. Zusammen mit "Chuck Rock 2" besitzt Core Design hier eine wirklich starke Mega Drive-Palette.

Domark, die sich immer mehr auf die Produktion von Sega-Modulen einschließen, präsentierte gleich sechs Neuheiten: "James Bond - The Duel", "Steel Talons", "Paperboy 2", "Mig 29", "International Rugby" und "Formula 1 Champions".

Nun müssen Mega Drive nicht mehr länger zu den SNESlern rüberschießen, wenn sie die Lust auf Turtles und Pizza packt. Die "Teenage Mutant Hero Turtles - The Hyperstone Heist" zeigt nun auch auf dem Mega Drive, wer die beste Pizza macht. Dazu kann man sich auch gleich noch die Wild-West-Atmosphäre auf den Bildschirm bannen: "Sunset Riders" weckt den Cowboy in Dir. Und wer von den Marketingstrategen aus dem Hause Konami schon so richtig heiß gemacht worden ist, der fiebert schon heute den unglaublichen "Rocket Knight Adventures" entgegen, die sich da für die zweite Jahreshälfte ankündigen.

Von nun an gibt es auf dem Mega Drive einen weiteren Hersteller, den Ihr Euch merken solltet: Microprose. Mit seinem Gesellenstück "F15 Strike Eagle" dürfte es bis

zur Meisterprüfung nicht mehr weit sein. Zwei Knaller kommen von Psygnosis, die mit "Puggsy" und "Wiz 'n' Liz" die Herzen der Mega Drive-Besitzer erobern wollen, und wenn dann auch noch die "Lemminge 2" dazukommen, was will man mehr.

Wer einmal richtig guten Fußball spielen will, der kann nur hoffen, daß sich Sony möglichst beeilt, die frisch erworbenen Rechte an "Sensible Soccer" auch auszuschlachten. Mehr in den Bereich des Drolligen fallen die "Troddlers" von Storm die mit viel Witz und Einfallsreichtum zu spielen sind. Glück muß man haben und schon kann man sich eine brandheiße Version von "Willy-Beamish" für das Mega CD einstecken. Den Test zögern wir allerdings noch ein wenig hinaus, bis wir alle etwas damit anfangen können.

Fasziniert vom Mega CD, hat Sony Imagesoft bereits sechs erfolgversprechende Titel im Angebot: "C+C Music Factory", "Kris Kros", "Sewer Shark", "Dracula", "Hook" und "Chuck Rock". Womit wir ein neues, beachtenswertes Mitglied in der großen Sega-Familie gewonnen hätten. Tecmagik setzt auf Stars und überraschend gute Qualität: Die europäische Version von "Andre Agassi Tennis" überzeugt durch besseres Handling und eine größere Vielfalt als ihr amerikanisches Pendant. "Sylvester und Tweety" begeistert ebenso wie der "Pink Panther" durch tolle Umsetzungsqualitäten und leichte Spielbarkeit. Krönender Abschluß waren hier die ersten Sequenzen zu einem Spiel, dem Steven Segal seinen Namen geben wird.

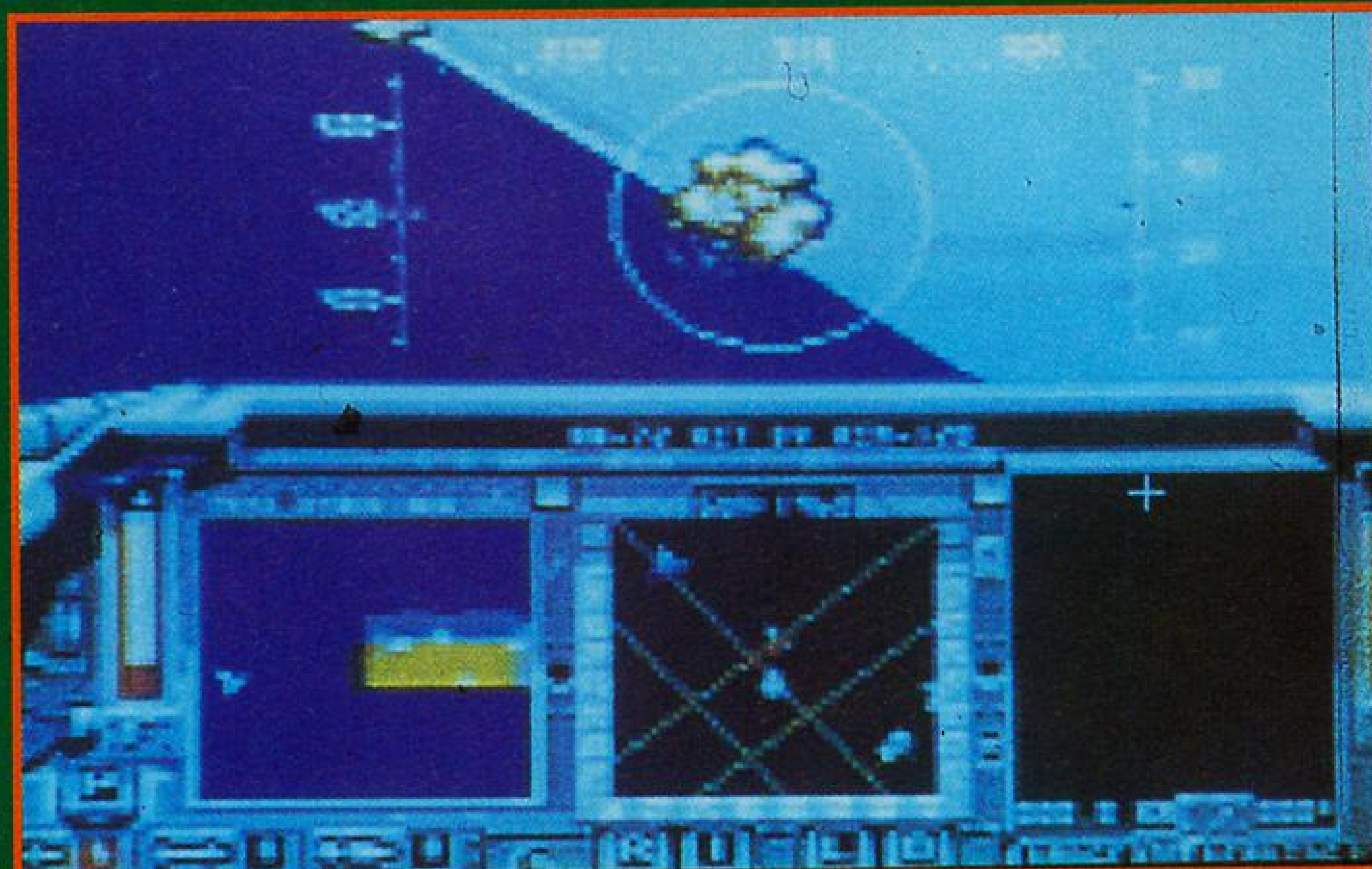
Module noch und nöcher kommen von US Gold, die mit "Flashback", "Super Kick Off" und "Strider 2" wieder einmal die Top Ten belegen dürften. Hörst Du Virgin, denkst Du Sega. Für daß Mega CD werden erscheinen: "Terminator", "Cool Spot", "Another World" und das heißerwartete "Dinoblades". Für das Mega Drive an sich kommt in Kürze: "Mega-Lo-Mania", "Global Gladiators", "Another World",

"Cool Spot", "Superman", "Populous 2", "Muhammad Ali" und das wirklich geglückte "Jungle Book".

Zubehör zum Zugreifen

Immer einfallsreicher werden die diversen Zubehörhersteller, was die Form und Vielfalt der verschiedenen Tragetaschen, Steuereinheiten und Tuningsätze für die einzelnen Hardwarekomponenten angeht. Abgesehen von einigen reinen Händlern wie zum Beispiel der Firma Ace, die nahezu das gesamte Spektrum an Zubehör anbieten kann, gab es auch einige als innovativ zu bezeichnende Hersteller, die mit neuen Ideen für Gesprächsstoff sorgten.

Da fliegt dir doch das Blech weg. Advanced Gravis präsentierte sein mit 16 Bit und mit 32 Stimmen versehenes "Ultra-Sound-Audio-



F 15 - jetzt fliegen Sie auch auf dem Mega Drive.

Board", welches sowohl zum SoundBlaster als auch zu Windows 3.1 kompatibel ist.

Creative Labs präsentierte den "Sound Blaster Multi Media Upgrade Kit" der nun kaum noch Wünsche im Bezug auf die Einsetzbarkeit offen läßt. Darüber hinaus gab es auch noch die "Soundblaster De Luxe Edition" und den "Midi-Blaster".

Jede Menge Sticks und Adapter für die beiden marktführenden 16-Bitter konnte man am Stand von Fire in Augenschein nehmen. Am interessantesten: Der Powerstick für das SNES in weiß oder das Mega Drive in schwarz, mit dem wahre Neo-Geo-Gefühle aufkommen können.

Wenn es um Zubehör geht, dann darf ein Name natürlich nicht fehlen: Spectra Video, die unter dem Hauslabel Logic 3 zwei der kuriosesten Joysticks in dessen kurzer Geschichte vorstellten, den "Free Flight Stick" (siehe Play Time 5/93) und das überarbeitete "Nigel Mansell Freewheel" (siehe Play Time 3/93).

Am Rande notiert

Acorn Computer ließ sich in diesem Jahr von seinem Distributor Hugh Symons Group Plc. vertreten und stellte am dortigen Stand seine neuen 386er und 486er Karten vor.

Und auch für CDI wird weiter entwickelt. Der neue Cocktail Vision-Hit "Lost in Time" wird auch für die Philips-Maschine erscheinen. Das Angebot an guten CD-ROM-Titeln wird immer umfangreicher. Neben dem schon mehrfach ausgezeichneten "7th Guest" von Virgin, kommen nun auch noch "Dune 2" vom selben Hersteller, "Lost in Time" von Cocktail Vision, "Dracula" Sony Psygnosis/Sony Imagesoft und "Microism" von Psygnosis/Fujitsu und "The Lawnmoverman 2" von Storm hinzu. Letztere Version ist identisch mit Teil eins, der niemals erschienen ist und aus werbetechnischen

Gründen zum Filmstart des zweiten Teils nun veröffentlicht wird.

Beliebtes Thema am Rande einer solchen Großveranstaltung: Die Vergabe aller möglichen Awards, in diesem Fall natürlich der **ECTS Awards 1993**.

Unter den unzähligen (-sinnigen) Kategorien erscheinen mir folgende besonders erwähnenswert:

Bestes Rollenspiel/Adventure - Monkey Island 2

Bestes Actionspiel - Street Fighter II

Bestes aller Spiele, gewählt in Deutschland - Monkey Island 2

Hersteller des Jahres - Electronic Arts

Beste Simulation - Formula One Grand Prix

Originellstes Spiel - Alone in the Dark

Es bleibt anzumerken, daß der Publisher des Jahres (E.A.) in diesem Jahr nicht anwesend war, da man dort den Sinn einer Messe im Frühjahr nicht sah. Ich frage mich worüber ich über 32.000 Zeichen geschrieben habe.

(Thorsten Szameitat)

Private Eye

Neben den Dark-Future und Fantasy-Rollenspielen nehmen Agenten- und Detektivvarianten einen verschwindend geringen Anteil ein, trotzdem besitzen auch diese "Trittbrettfahrer" ihren eigenen und ganz speziellen Reiz. Ein gewisser kommerzieller Erfolg scheint auch auf diesem Gebiet möglich, es handelt sich immerhin um die zweite Auflage, gleichgesinnte Mitspieler zu finden dürfte also kein Problem darstellen.

Pprivate Eye beschreibt in keiner Weise wie ein Rollenspiel grundlegend funktioniert, derartige Kenntnisse werden also vorausgesetzt. Einsteigern sei allerdings sowieso geraten sich zuerst an einem klassischen Fantasy Rollenspiel zu versuchen. Weitere Erfahrungen mit ähnlichen Regelsystemen wie RuneQuest, Mers, Rolemaster oder Cthulhu sind nicht unbedingt erforderlich, helfen jedoch ein gutes Stück weiter.

Den Hintergrund stellt das viktorianische England, man denke an nebelverhangene Seitengassen im Londoner Stadtteil Soho, die wohl des öfteren als Tatort in das Licht der Öffentlichkeit gerückt werden. Notwendiges Material steht in großem Maße zur Verfügung, neben den detaillierten Ausführungen über verschiedenste Lokalitäten wurden selbst historische Stadtpläne nicht vergessen. Diverse Geheimgesellschaften und Untergrundorganisationen werden genauestens beschrieben, Kampagnen im großen Stil steht also nichts im Weg. Bemerkenswert sind darüber hinaus zahlreiche, aus dem Leben gegriffene Kriminalfälle (Jack the Ripper...), die dem Spielleiter wichtige Informationen zur eigenen Abenteuererregenerierung vermitteln.

Die Charakterentwicklung läuft problemlos in relativ kurzer Zeit ab und verfolgt das simple Schema oben bereits genannter Rollenspielsysteme. Sechs Haupteigenschaften, die durch 2W10 einen Wert zwischen 25 und 100 zugeordnet bekommen (Streichergebnis bei 24 oder weniger), stellen zuerst ein grundlegendes Bild des zukünftigen Detektivs dar und beeinflussen die verschiedenen Fertigkeiten. Auf das äußere Erscheinungsbild wird nur sehr

ungenügend eingegangen, positiv gesehen kommt hier dafür Eigenkreativität zum Zug.

Spezifische Merkmale und Ähnliches bleiben voll dem Spieler überlassen, lediglich körperliche Größe, Ausstrahlung und Schönheit wird wie immer in Prozenten ausgedrückt.

Nach dieser kurzen Prozedur muß sich der Spieler für einen Beruf entscheiden, der natürlich in Zusammenhang mit seiner späteren kriminalistischen Karriere stehen muß. Zu diesem Zweck gab es schon damals nicht nur die Standardausbildung bei der Polizei (Scotland Yard), Anwaltskanzleien und Versicherungen trainierten ihre eigenen "Schnüffler". Darüber hinaus gibt es eine Handvoll anderer Professionen, die des öfteren mit Verbrechen konfrontiert werden und es sich aus welchen Gründen auch immer zur Aufgabe machen diese auch aufzuklären. Unter diese Gruppe fallen zum Beispiel die Journalisten, immer auf der Jagd nach der nächsten Schlagzeile, stellen sie parallel zu denen der Polizei ihre Nachforschungen an. Wie bei jedem neuen Rollenspiel überschneiden sich die einzelnen Berufe im Laufe vieler Kampagnen zusehends, aber gewisse Vor- und Nachteile bleiben immer bestehen. So verfügt der Polizist über eine Verbrecherkartei und die Spezialisten der Spurensuche helfen ihm bei der Fahndung, aber er selbst ist streng an das Gesetz gebunden und darf es schon wegen eigener moralischer Prinzipien nicht übertreten.



Die Entscheidung über die Vorgehensweise, ob er nun offensiv oder defensiv angreift und welches Körperteil er attackiert, liegt beim Spieler. Treffer an empfindlichen Organen und deren Auswirkungen wurden auch berücksichtigt. Schußwaffen bringen natürlich häufig den sofortigen Tod mit sich, aber keine Angst, Schießereien stehen nicht an der Tagesordnung. Schließlich tragen die meisten Bobbys selbst heute noch keine Pistolen, sondern nur einen Knüppel.

Ein großes Lob darf man den Autoren angesichts des hervorragend gestalteten und informationsreichen Kapitels über die Kriminologie nicht verwehren. Die "moderne" Kriminalwissenschaft befaßt sich mit Untersuchungen aller Art. Fingerabdrücke als Beweismittel stecken noch in den Kinderschuhen, die Ballistik hingegen gewinnt zunehmend an Bedeutung. Selbst komplexe Gifte können anhand chemischer Analysen nachgewiesen werden. Die Spurensuche spielt eine gewaltige Rolle, schon einzelne Haare, kleine Stoffetzen oder eingetrocknetes Blut bereitet wichtige Hinweise. Private Eye ist nicht nur ein Detektiv-Rollenspiel der Spitzenklasse, historische Elemente finden in so großem Stil Verwendung, daß eigentlich nicht einmal mehr von Realitätsnähe gesprochen werden kann, sondern Wirklichkeit abgebildet wurde. Das gesamte Thema ist vielleicht nicht gerade jedermanns Geschmack, aber Krimi-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Es gibt bereits jetzt drei "Fertig"-Abenteuer (zum günstigen Preis von DM 4,-) für Private Eye, die sicherlich eine große Hilfe für Neueinsteiger ins Detektivgenre darstellen und noch nicht auf bereits erworbene Erfahrungen zurückgreifen können.

Wir danken Rumir's Magic für die freundliche Unterstützung.

(ag)

Von derartigen Skrupeln bleiben Privatdetektive natürlich unbetroffen, auf der Suche nach Beweisen ist ihnen nahezu jedes Mittel recht, so daß die Sherlock Holmes' bereits in Verruf im "anständigen" London kamen... Durch den Beruf ist selbstverständlich das Einkommen festgelegt, im relativ verarmten England (Mittelschicht nur zehn Prozent der Bevölkerung) des 19. Jahrhunderts kein zu vernachlässigender Aspekt. Weit wichtiger sind aber die in der Ausbildung erlernten Fähigkeiten, die den Gesamtwert gleich den Eigenschaftsboni ebenfalls modifizieren. Eingesetzte Fertigkeiten (und alle Eigenschaftswerte) lassen sich außerdem nach jeder bestandenen Kampagne verbessern. Der aktuelle Wert muß nur überwürgelt werden, so daß jeder Charakter am Anfang sehr schnell an Erfahrung gewinnt. Dieses System ist sicherlich alles andere als neu, besitzt aber unbestreitbare Vorzüge. Nachfolger verflüsselter Helden finden so ziemlich schnell wieder Anschluß an den Rest der Gruppe und stellen in keiner Weise den Trottel dar, den man mitschleifen muß. Ferner fällt den Würfelergebnissen bei der Charaktererschaffung nicht die überragende Wichtigkeit zu, da sich sämtliche niedrigen Werte schnell verbessern.

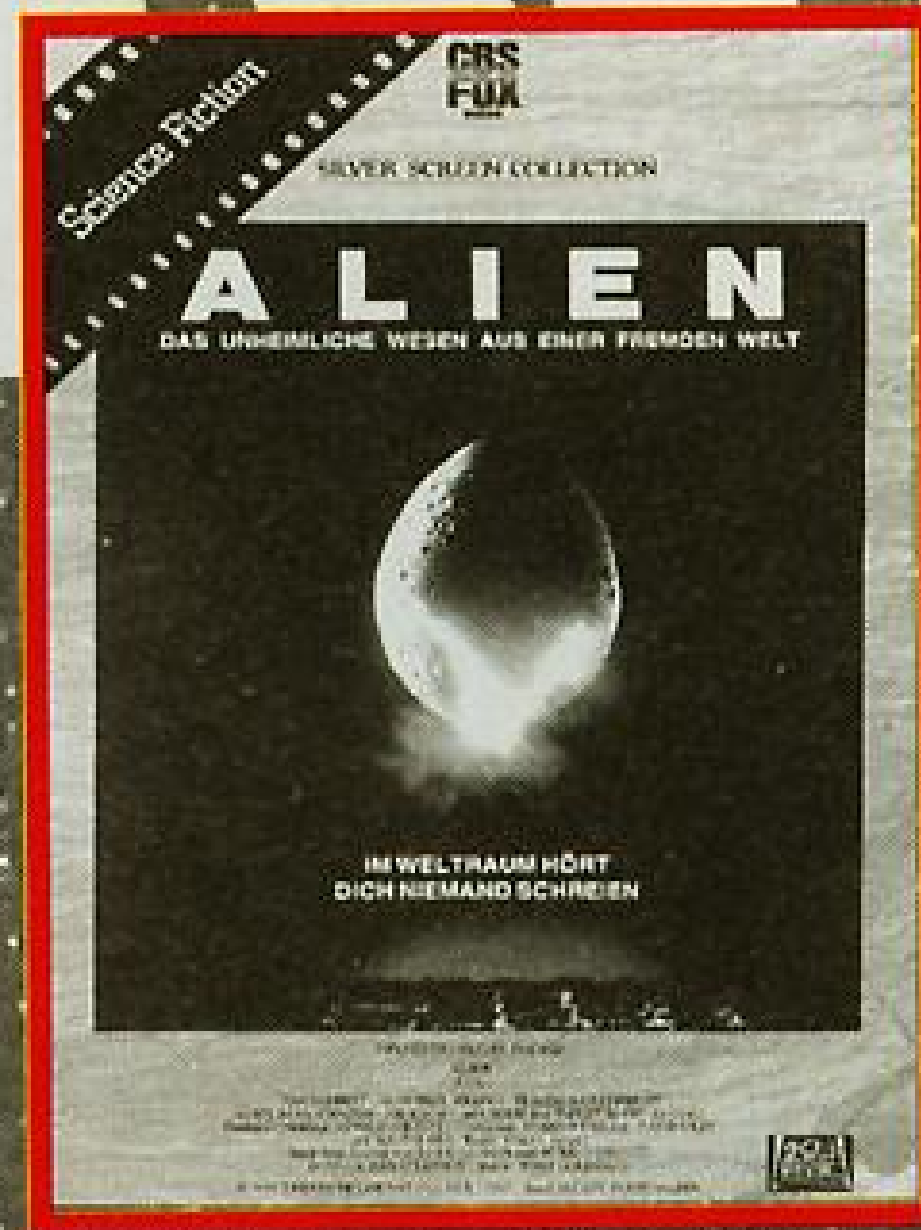
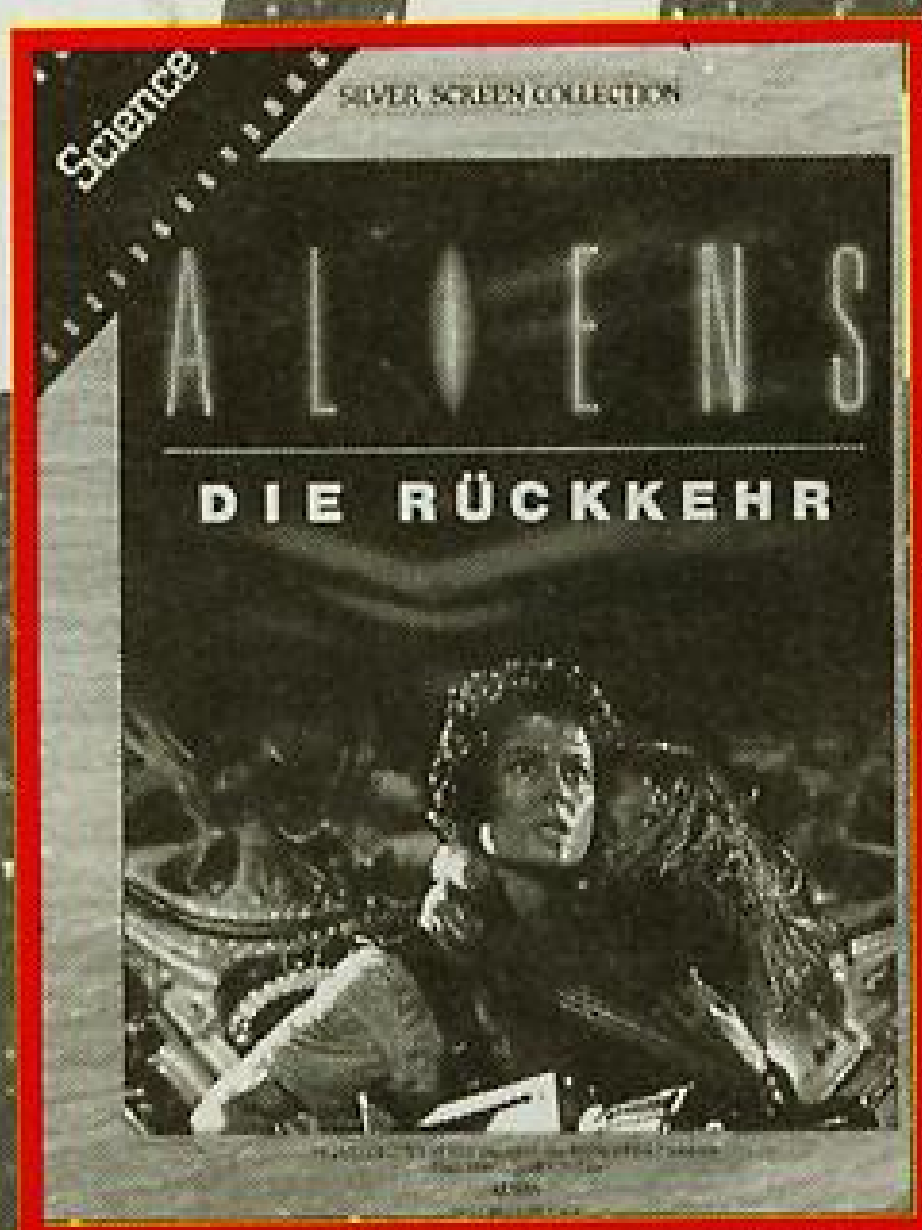
Obwohl das Kampfsystem nur sehr selten zu tragen kommt, ist es trotzdem ziemlich ausgefeilt. Unterschiedliche Fertigkeiten für Waffen und Faustkampf spiegeln das Können des Charakters wider.

Verlag: B & B Productions
Preis: ca. DM 22,-
Spielerzahl: zwei bis acht
Spielmaterial: 80%
Spielregeln: 75%
Spielreiz: 90%
Muster von: Rumir's Magic

KRIEG DER STERNE

Aliens Rückkehr

das Grauen aus dem Weltall taucht wieder auf, das Monster bedroht die Siedler des Planeten LV-426. Ein grauenhafter Alptraum steht Ihnen bevor - ein Kampf auf Leben und Tod.

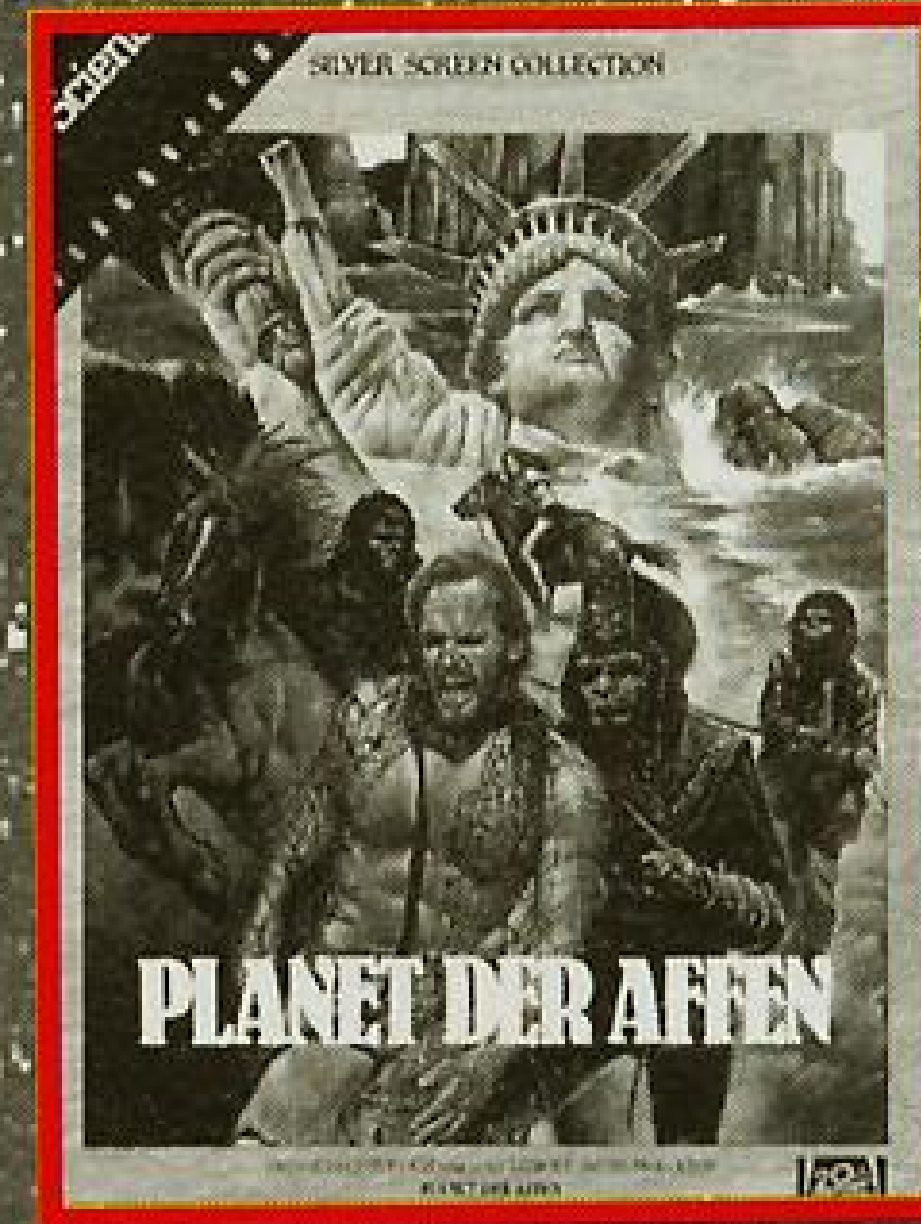


Alien

Das Raumschiff "Nostromo" muß auf einem fremden Planeten notlanden - ein fremdartiges Wesen hat sich an Bord geschlichen - eine tödliche Gefahr!

Krieg der Sterne

ein sensationeller Film, der perfekte Kino-Unterhaltung repräsentiert - und zum größten Erfolg in der Geschichte des Films wurde.

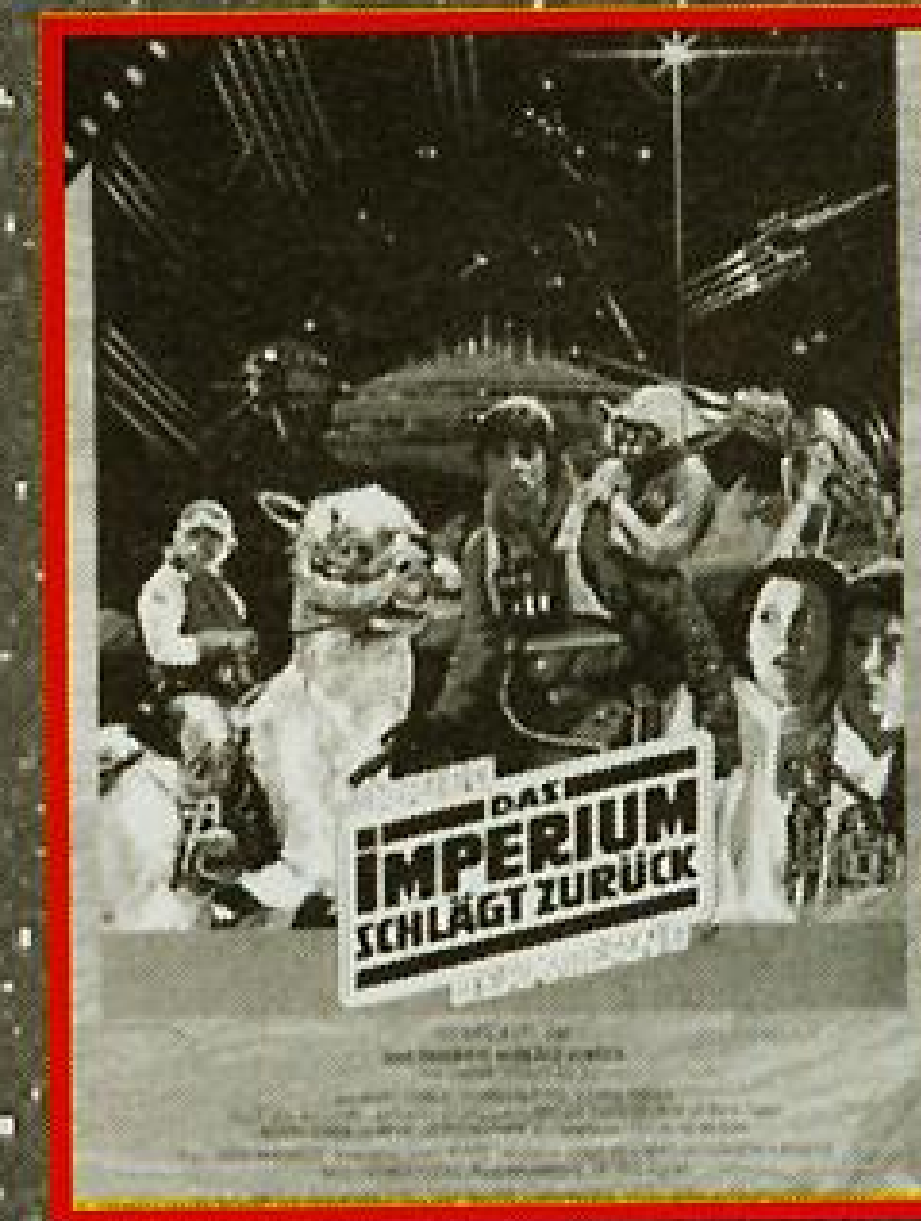


Planet der Affen

Menschen werden von der herrschenden Affen-Zivilisation wie Tiere gejagt, enden im Versuchslabor der Gorillas - eine verkehrte, fantastische Welt.

Rückkehr der Jedi-Ritter

die entscheidende Schlacht gegen das Imperium. Das 3. Kapitel der populärsten Weltraum-Saga aller Zeiten - und das Schönste!



Das Imperium schlägt zurück

wird auf Grund seiner umfangreichen Spezialeffekte, der mitreißenden Action und Fantasie zu Recht als einer der größten Filme gefeiert, die je entstanden sind.

Hiermit bestelle ich folgende(s) Video(s) :

- Alien
- Aliens Rückkehr
- Krieg der Sterne
- Planet der Affen
- Rückkehr der Jedi-Ritter
- Das Imperium schlägt zurück

meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon für evtl. Rückfragen

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !

unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/Scheck) oder per Nachnahme(+ Versandkosten) über :

**CP Verlag,
Leserservice,
Postfach,
8500 Nürnberg 1.**

für nur DM

19,- pro Video

Vorschau Ausgabe 7/93

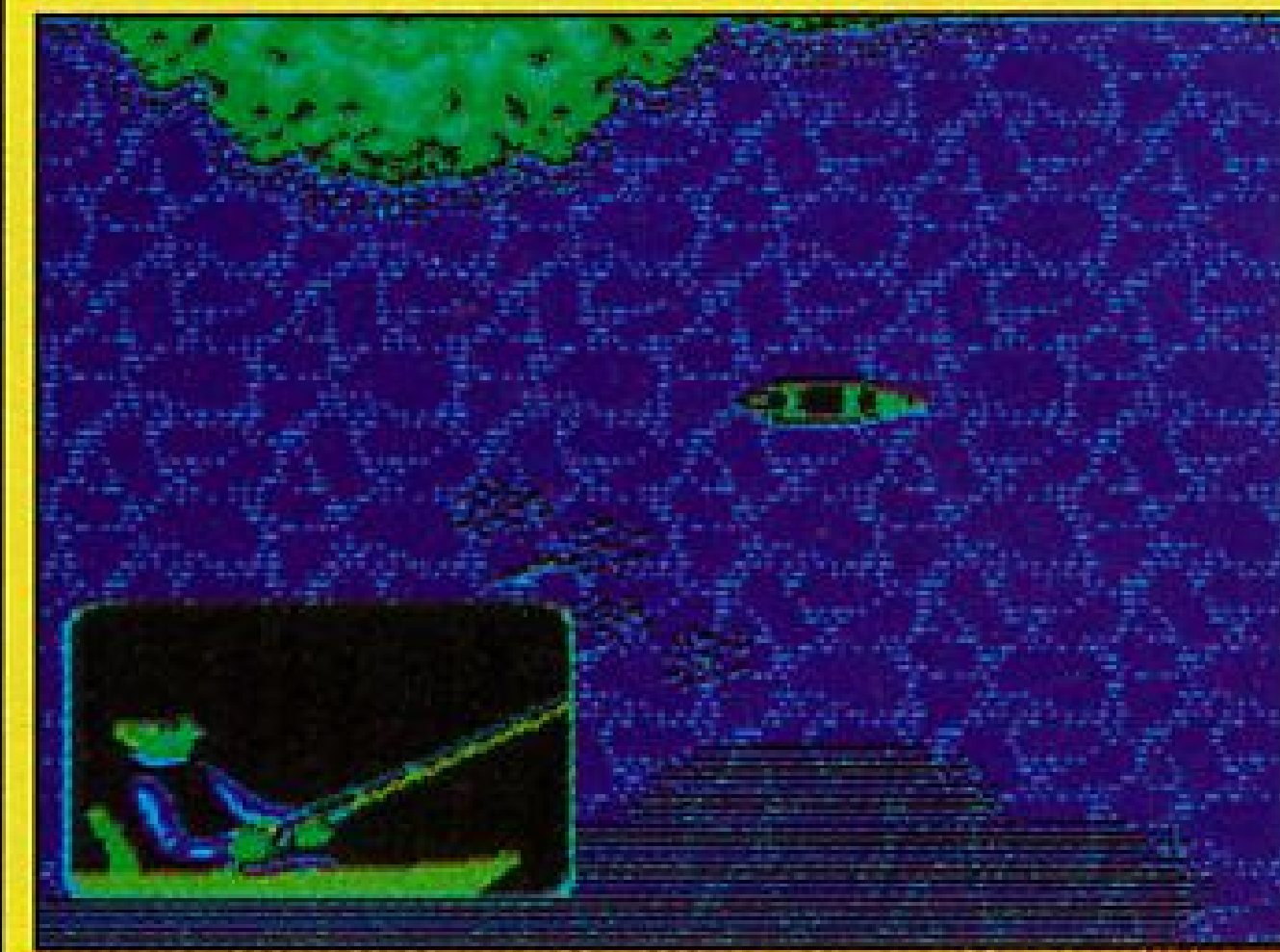
The Hunt for Red October

Der Kinoknaller im Super NES-Format.



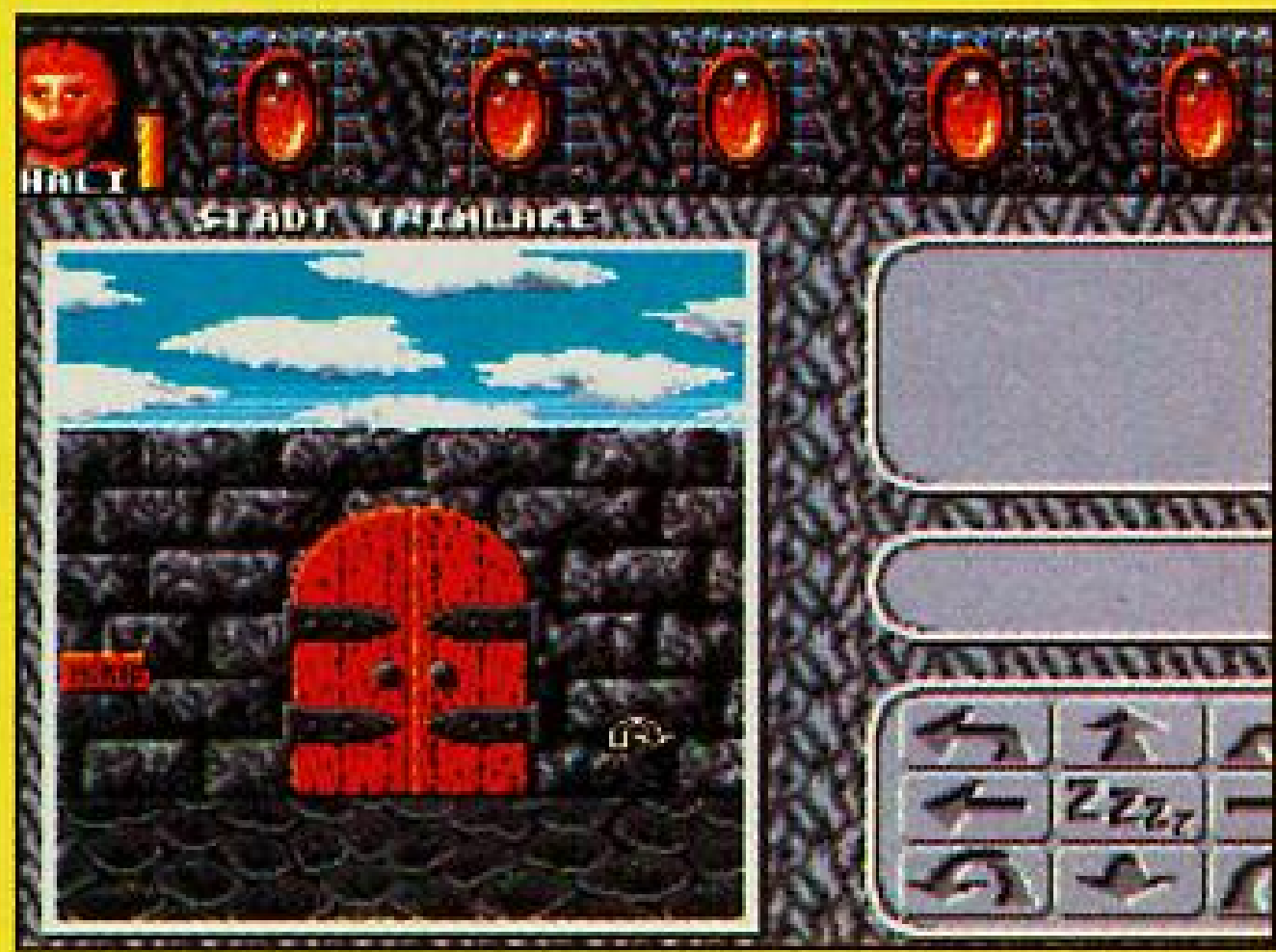
King Salmon

Eine Angelsimulation auf dem Mega Drive. Kein verspäteter April-Scherz, sondern bittere Realität.



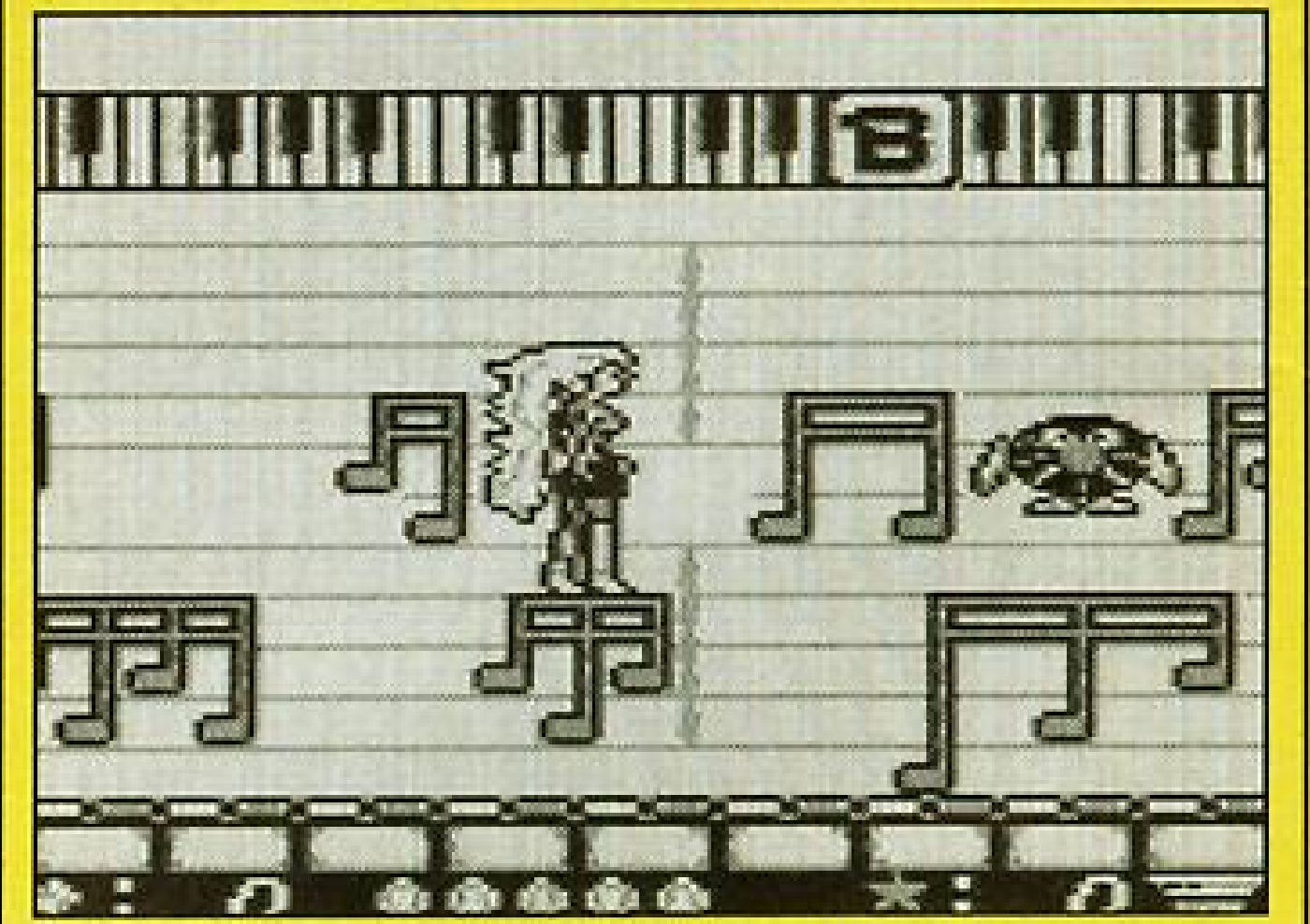
Abandoned Places 2

Für Amiga-Rollenspieler ein weiterer Leckerbissen. Nächsten Monat gibt es den Test.



Barbie Game Girl

Da sag' noch mal einer, wir täten nichts für die Emanzipation.



Space Hulk

Electronic Arts landet zur Zeit einen Treffer nach dem anderen. Nun der Versuch eines Science Fiction-Strategiespiels.

Strike Commander Speech Accessory

Hat's das Programm noch rechtzeitig geschafft, kam das Sprach-Kit leider zu spät. In der nächsten Ausgabe reichen wir den Test natürlich nach.

Play Time
7/93
erscheint
am
9. 6. 1993

HAVE YOU SEEN



THE LOST VIKINGS™ ?

Interplay™

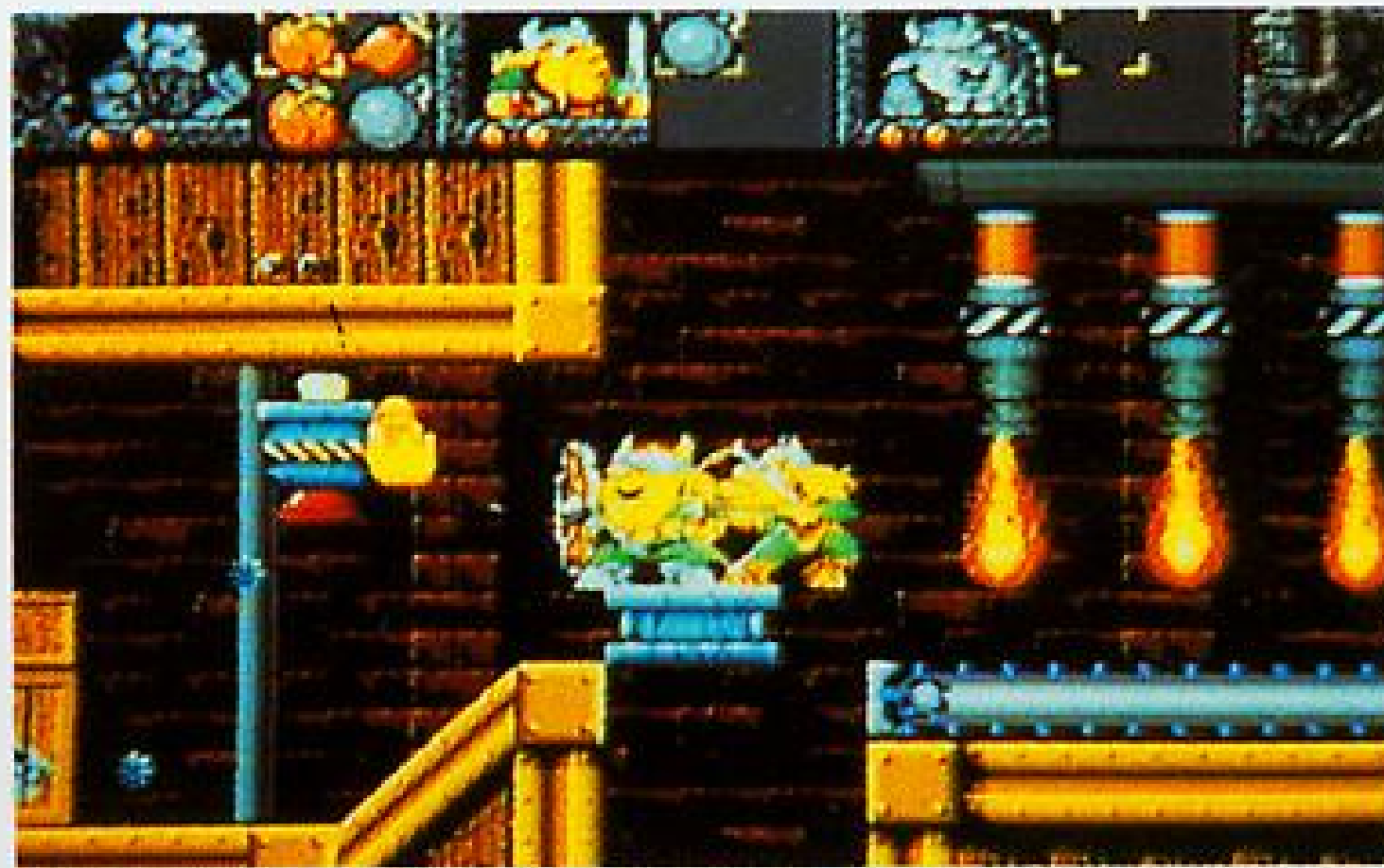


Gesucht : Spaß, Spannung, Witz und Originalität!

Gefunden : "THE LOST VIKINGS"

Führen Sie die drei verlorengegangenen Wikinger durch unbekannte Welten. Level voller Fallen, Rätsel und Monster erwarten die drei unbarmherzigen Spaßvögel. Kombinieren Sie die verschiedenen Fähigkeiten jedes VIKINGS geschickt, und geleiten Sie sie so zurück in ihre geliebte Heimat. Ein Spiel voller Klasse und Rasse, bei dem der schmale Grat zwischen Spielbarkeit und Qualität gekonnt gemeistert wird.

**Komplett in
Deutsch für:**



AMIGA



PC

Exklusivvertrieb Deutschland für PC und AMIGA

BOMICO



Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospiele Spaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse! Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



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

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß