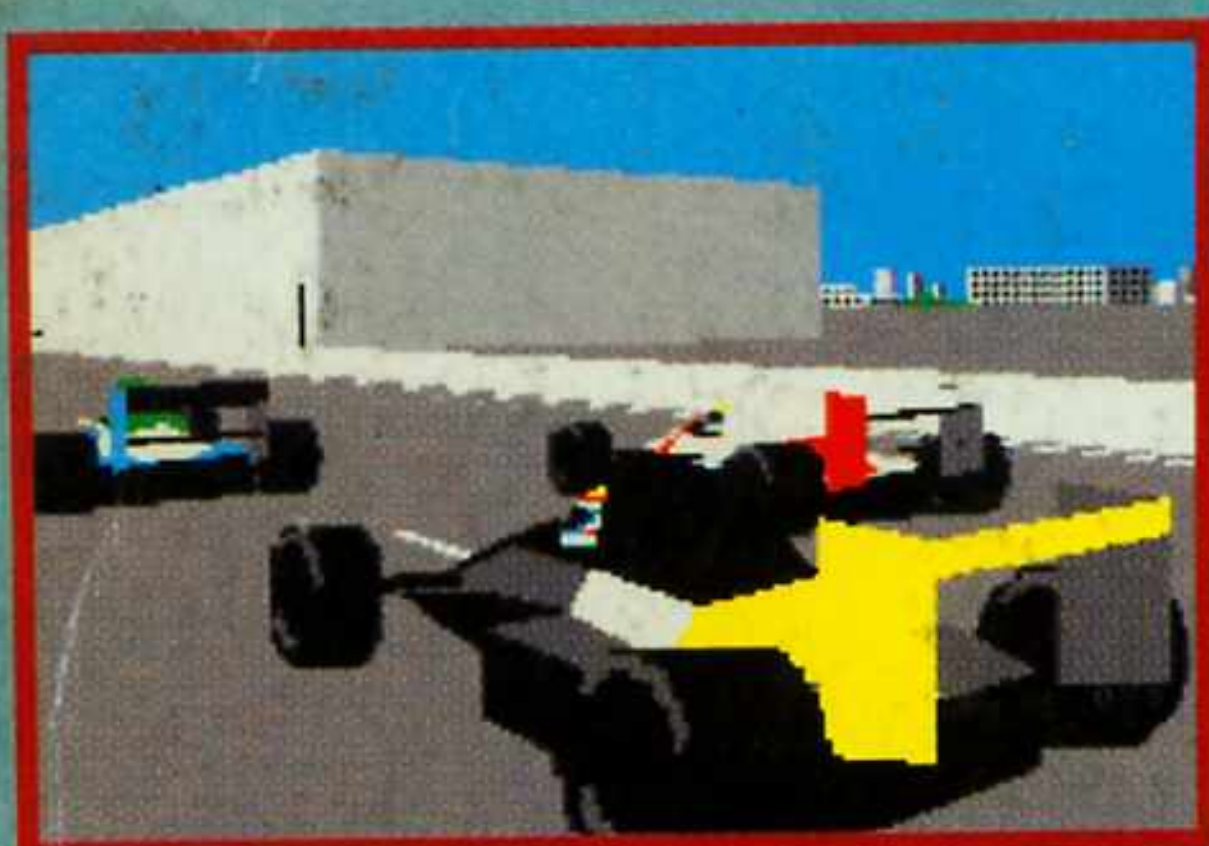




NUR DM

4,90

Motorisiert!

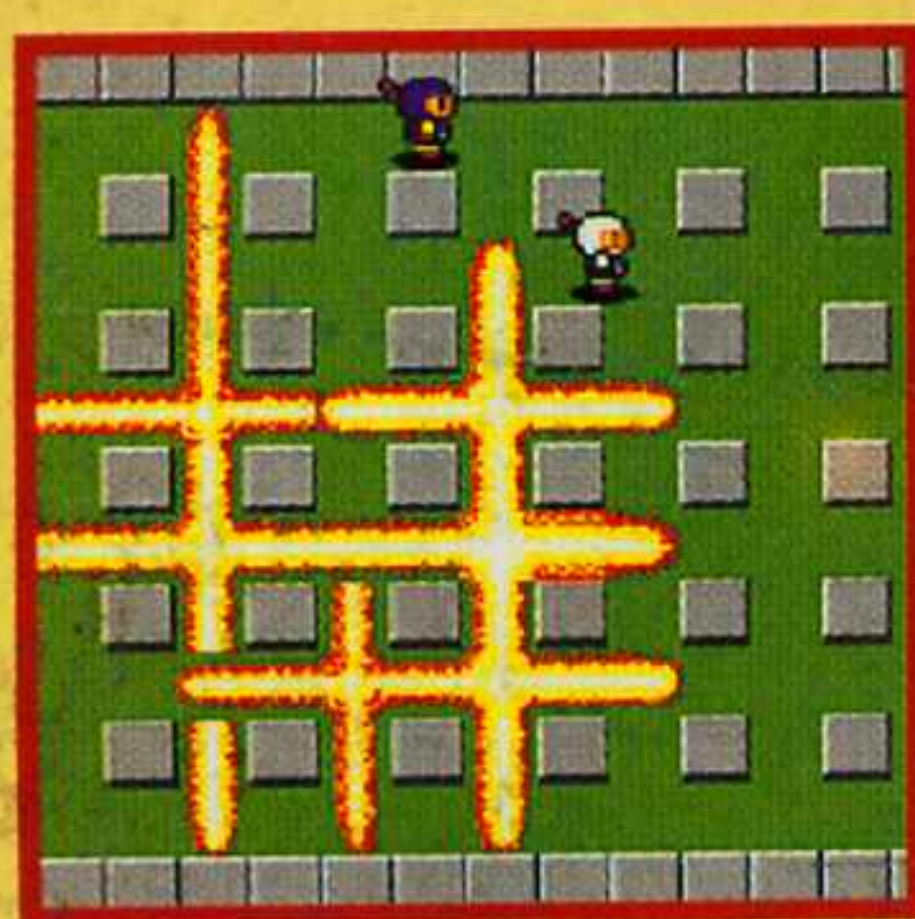


Spiel des Monats:

Grand Prix

**bricht alle
Rekorde!**

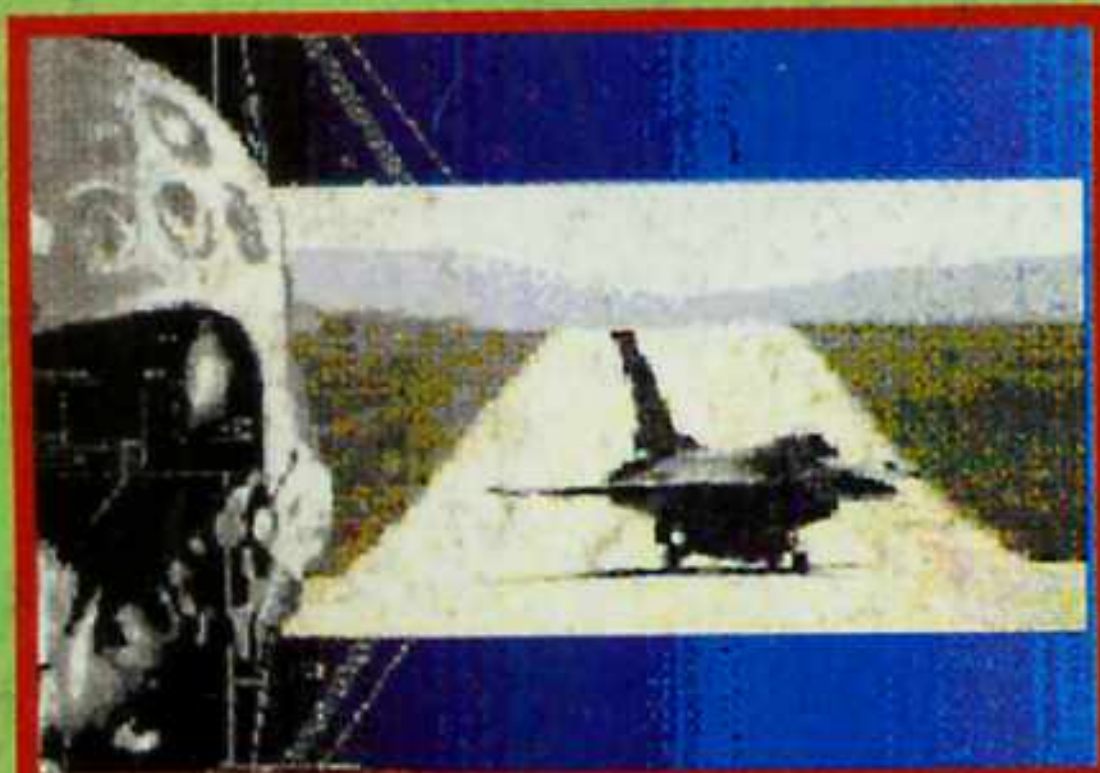
Atomisiert!



Dyna- Blaster

**nicht nur für
Pyromanen!**

Kondensiert!



FALCON 3.0

**endlich
gelandet!**

Animiert!

THE ROCKETEER
Spieletest und Superposter!

32^{Seiten}

Tips & Tricks

Komplettlösung:

Police Quest 3

HEUTE KEINE
WERBUNG FÜR

REBEL RACER

WEIL,

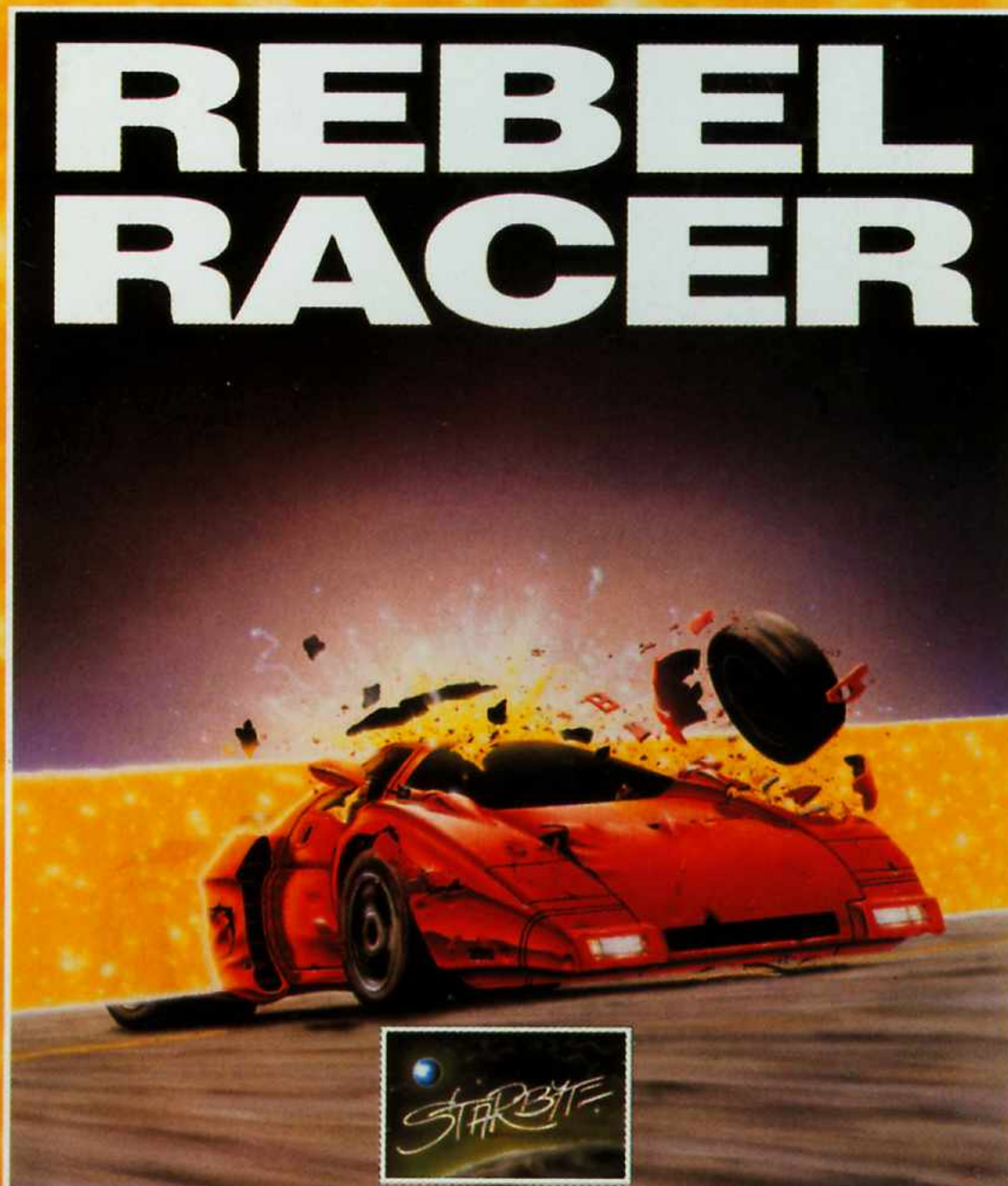
REBEL RACER

IST SO GUT, DASS

REBEL RACER

KEINE WERBUNG BRAUCHT.

GUTEN TAG!



„WER BREMST, VERLIERT“

AMIGA

BOMICO

IHR SOFTWAREPARTNER

FRAGEN ZU BOMICO-SPIELN?

BOMICO SERVICE-LINE:

0 61 07-6 20 67



S O F T W A R E

NORDRING 71

4630 BOCHUM 1

TEL.: 02 34/68 04 60

FAX: 02 34/68 04 97

PC
C 64

Das Spiel DES MONATS

Microprose Formula One Grand Prix

Wer einen Amiga sein eigen nennt und sich darüberhinaus noch für Formel 1 Simulationen interessiert, ist schon so gut wie 100 Mark los. Soviel wird "Grand Prix" nämlich voraussichtlich kosten. Ihr wißt nicht, wovon wir eigentlich reden? Lest den Test auf Seite 20/21 und Ihr seid im Bilde. Eine perfektere Simulation ist auf dem Amiga zur Zeit wohl nicht zu kriegen. Und auf wen Obengenanntes zutrifft, hat keinen Grund, auf etwas Besseres zu warten.

Review ist Silber, Preview ist ...

In Ausgabe 3/92 war mal wieder der Wurm drin - in Form eines Spieletests, der eigentlich gar keiner sein sollte und doch einer wurde...

Was war passiert? In der üblichen Redaktionshektik wurde dem Preview von "Indiana Jones 4" aus Versehen ein Frosch verpaßt, obwohl die endgültige Version des Spiels natürlich noch nicht vorlag. Aus diesem Grund werden wir das Spiel nochmals ausführlich testen - in der Vollversion.



DAS COVER - DAS POSTER

Der Film lief schon vor einiger Zeit in bundesdeutschen Kinos mit mittelmäßigem Erfolg, jetzt kommt das Spiel zum Film: "THE ROCKETEER". Die PC-Umsetzung, die uns vorliegt, beweist dabei bessere Qualitäten als der Film - ein Novum! Gutgemachte Grafik und starke Zwischensequenzen bringen Spielfreude pur.

Das Poster zum Spiel findet Ihr in der Heftmitte, riesengroß (A1) und super plakativ!

PLAY TIME PROFIL

FOLGE 4



CHRISTIAN MÜLLER

- Alter:** 24
- Laufbahn:** Irgendwann anfangs der 80er Jahre ungekrönter "PING PONG" Champion auf Ataris schwarzer Konsolen-Urmutter. Es folgte sinnloserweise ein kurzer Flirt mit dem Sinclair ZX81, bevor eine lange Tiefschlafphase in Sachen Computerspiele anbrach. Umso vehementer war der Zusammenprall 1989 mit dem Amiga. Das ersehnte Glück scheint sich aber erst jetzt am PC zu verwirklichen.
- Hobbys:** Basketball, Badminton, "Strange Music", Kino, Kunst.
- Was er mag:** Verlässlichkeit; früh aufstehen; Kaffee; selbstgemachten Streß ebenso, wie stundenlanges Picknick im Grünen; Worte, die nicht ausgesprochen werden müssen.
- Was er nicht mag:** Sturheit, Vorurteile, Langeweile, Massenkeile.

Infos ohne Froschschenkel

Auf Seite 6 stellen wir Euch das neue Play Time Bewertungsschema vor - jetzt mit mehr Informationen über das jeweilige Spiel, wenn es um die Kompatibilität und um Hardwareerweiterungen geht. Damit bekommt Ihr noch schneller einen Überblick darüber, ob das jeweilige Game überhaupt auf Euren Systemen läuft, oder eben nicht.

Dazu vergeben wir jetzt allen außergewöhnlich guten Spielen, die auf gar keinen Fall in Eurer Sammlung fehlen dürfen, den PLAY TIME STAR. Doch eines gibt es nicht mehr in der PLAY TIME: Frösche! Die haben nämlich zugunsten von noch mehr Bildern, Infos und einer besseren Gestaltung den Platz geräumt.

Die Hits DES MONATS

PC	
Eye of the Beholder 2	Seite 26
Civilization	Seite 34
Falcon 3.0	Seite 44
Amiga	
Grand Prix	Seite 20
Pinball Dreams	Seite 42
Dynablaster	Seite 46
Wolfchild	Seite 49
Devious Designs	Seite 60
Mega Drive	
Master of Monsters	Seite 88



INHALT

THE ROCKETEER

Das traumhafte
Gewinnspiel
zum Test.
Auf Seite 91



DISNEY Software ist wieder einmal bei den Kollegen im eigenen Haus fündig geworden. Die Film- und Zeichentrickleute standen Pate für das neue Grafik-Action-Spiel **Rocketeer**.
Auf Seite 4

43. Spielwarenmesse

Impressionen aus Nürnberg ganz im Zeichen von Nintendo.
Ab Seite 2

CIVILIZATION

Sid "Railroad Tycoon" Meier's neuester Strategieknaller.
Ab Seite 34

EYE OF THE BEHOLDER II

SSI schafft es, immer noch eins draufzupacken. Ab Seite 26



RUBRIKEN

Kurz berichtet	2
Bewertungssystem	6
Dream Academy	8
News	10
Charts	98
Leserbriefe	100
Impressum/Inserentenverzeichnis	112
Vorschau	114

SPECIAL

43. Spielwarenmesse Nürnberg	22
Monkey Island 2 Komplettlösung (2. Teil)	78
Rotor-Action zwischen Vektorhügeln	94
TBird, der Game-PC	28

GEWINNSPIEL

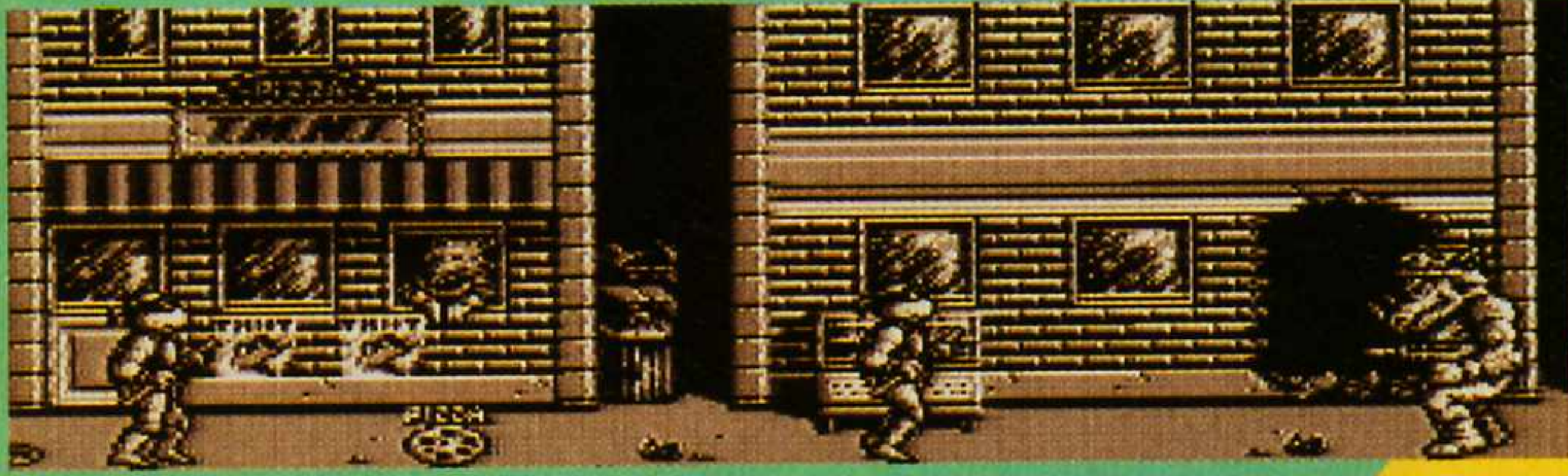
Die Pinball Dreams Competition	91
--------------------------------------	----

SPIEL DES MONATS

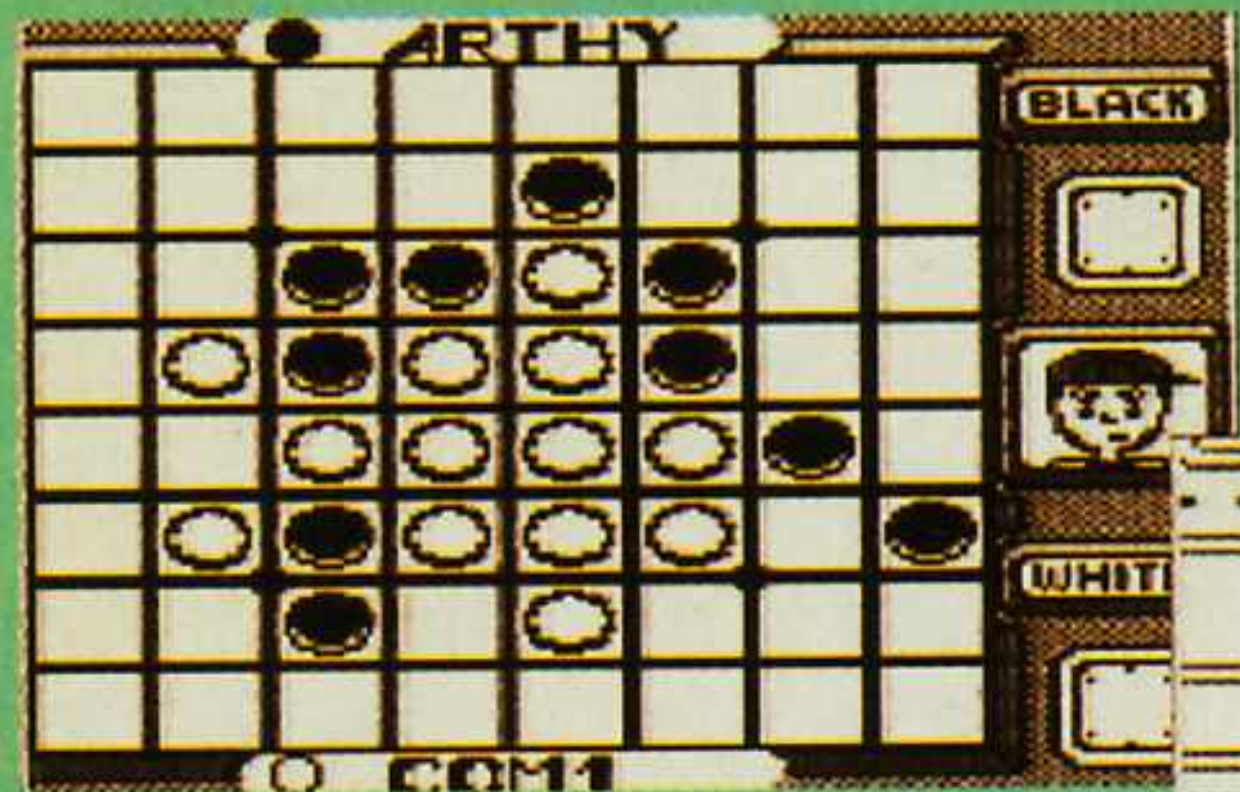
Microprose Formula One Grand Prix	20
---	----

AUSGABE 4/92

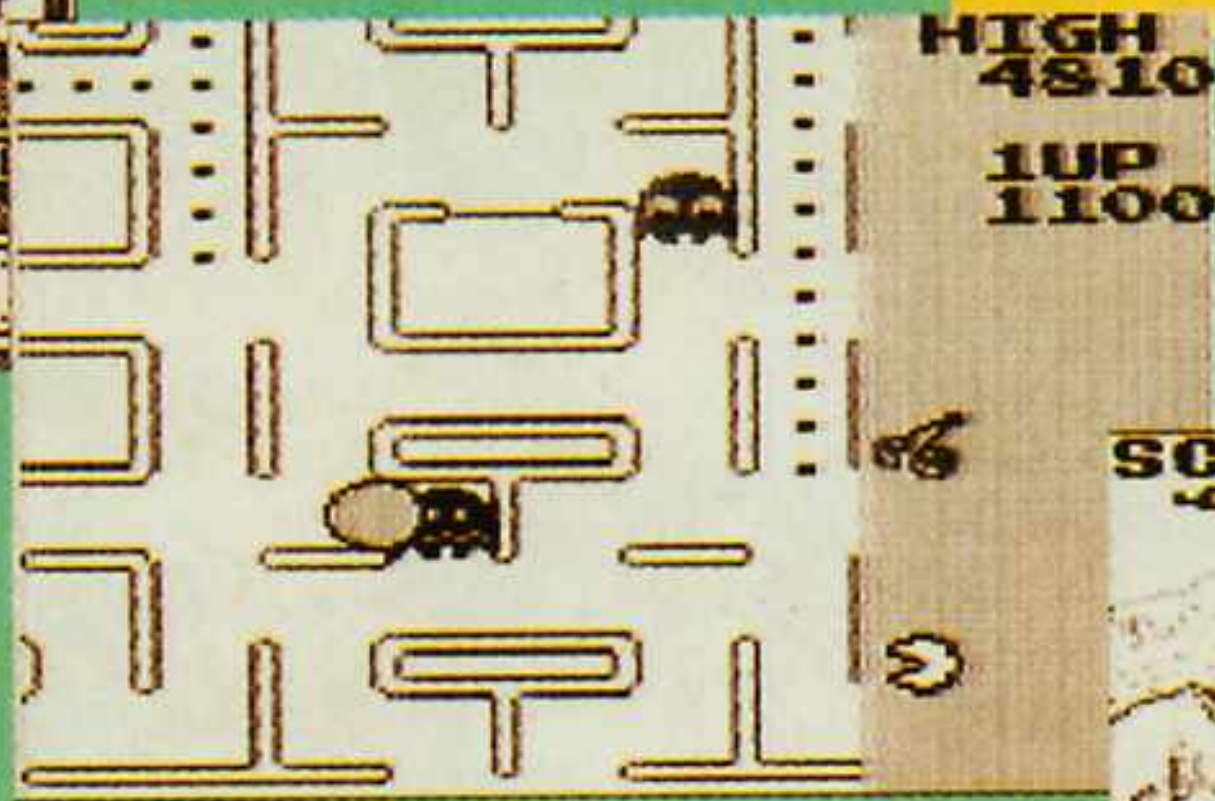
Ab Seite 80



Turtles II



Othello

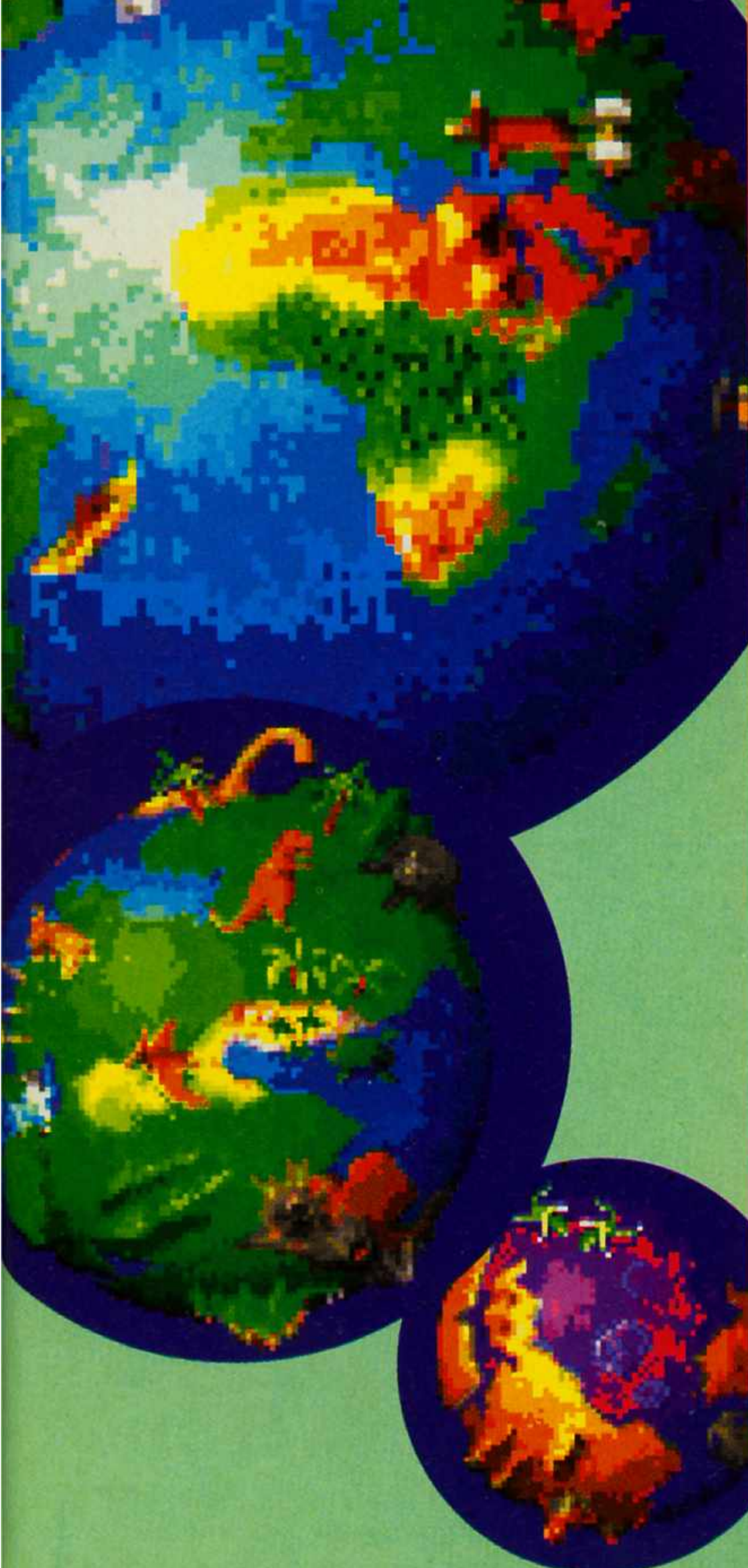


Pac Man

GoGo Tank!



LATION



GAME
BOY
POWER

GAME
BOY
POWER

GAME
BOY
POWER

GAME
BOY
POWER

REVIEW

PC	
Air-Land-Sea	33
Champions	38
Civilization	34
Der Pate	64
Eye of the Beholder 2	26
Falcon 3.0	44
F15 Strike Eagle 2 Data Disk	31
Hoyle Book of Games Vol. III	62
Kaiser	64
P38 Secret Weapons Data Disk	31
Paragliding Simulator	30
Tennis Cup 2	24
The Rocketeer	40
The Taking of Beverly Hills	36
Turn It 2	32
AMIGA	
5th Anniversary	70
Board Genius	66
Devious Designs	60
Dynablaster	46
Fantastic Voyage	66
First Samurai	52
Kid Gloves II	50
Knightmare	53
Lethal Xcess	54
Matrix	49
Pinball Dreams	42
Projekt Ikarus	56
Rebel Racers	45
Soul Crystal	48
Starush	58
Wolfchild	49
ATARI	
Realms	57
C 64	
Lords	69
Power Hits	68
Super Heroes	67

KONVERTIERUNGEN

PC	
Cadaver	72
AMIGA	
Black Gold	74
The Adventures of Willy Beamish	73
Zack	73
ATARI	
Barbarian 2	76
The Simpsons	76
Black Gold	77
Cruise for a Corpse	76
Fate - Gates of Dawn	77
Oh No! More Lemmings	77
Shadow of the Beast 2	73
C 64	
The Simpsons	74
Wrestle Mania	74
MEGA DRIVE	
California Games	72
The Games: Winter Challenge	72

KONSOLEN

GAME BOY

GoGo Tank!	80
Othello	80
Pac Man	81
Turtles 2	81

LYNX

Cyberball	86
Qix	85
Ultimate Chess Challenge	82
Xybots	86

NES

Captain Planet	92
Konami Hyper Soccer	92
Loopz	93
Road Blaster	92

GAME GEAR

Joe Montana Football	82
Ninja Gaiden	84
Space Harrier	84

MEGA DRIVE

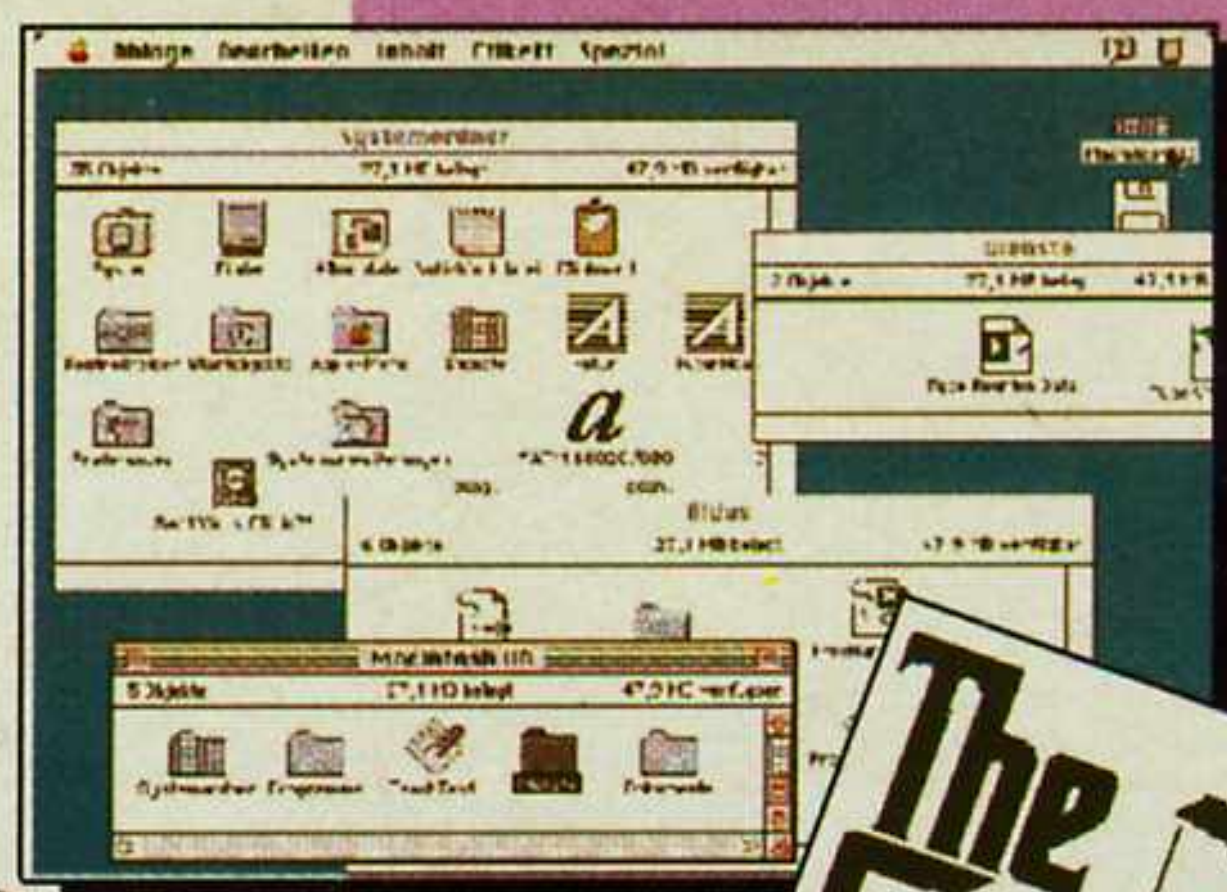
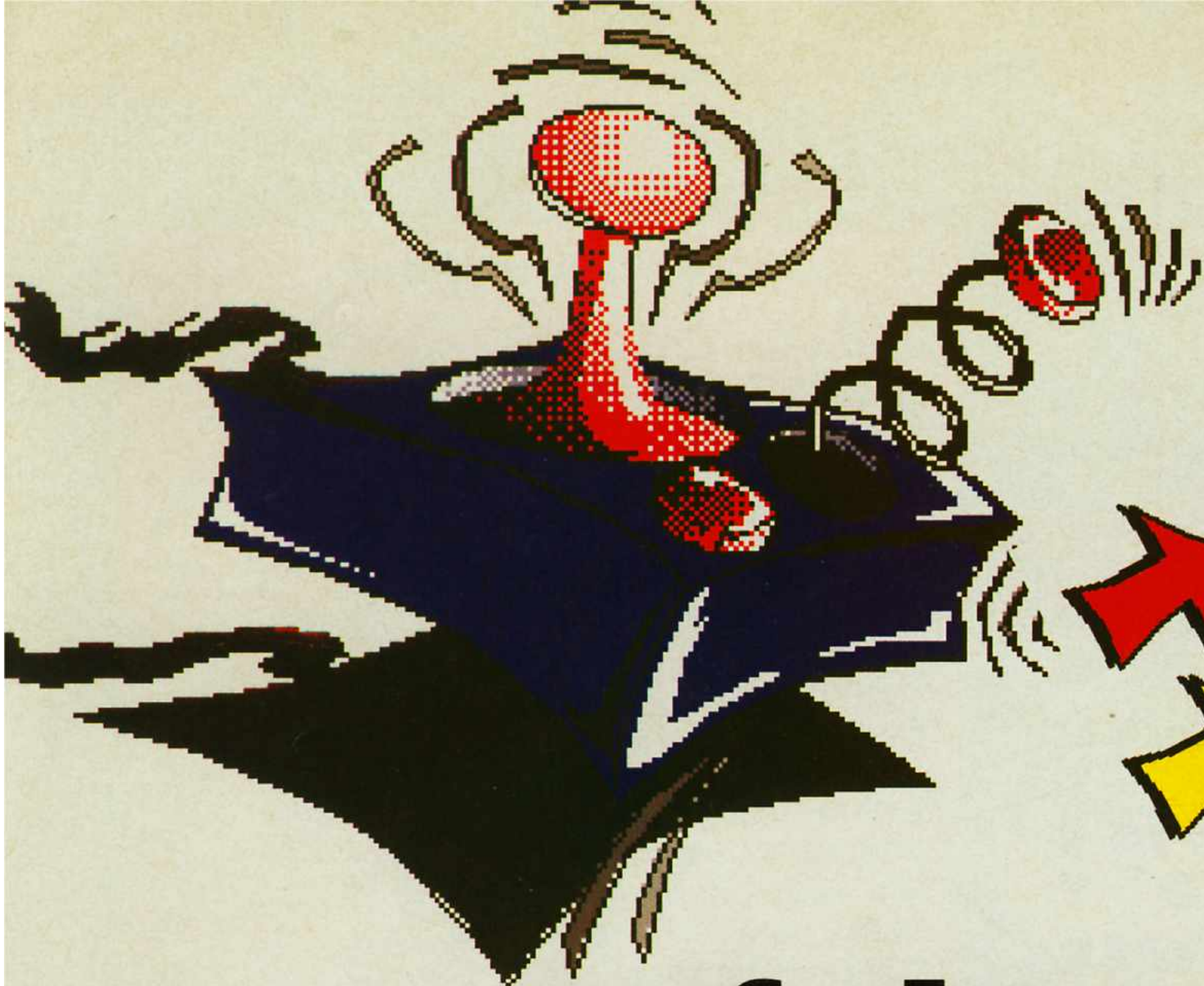
Klax	88
Master of Monsters	88
Phelios	88

MASTER SYSTEM

Donald Duck - The Lucky Dime Caper	90
Heroes of the Lance	89
Laser Ghost	89
Out Run Europe	90
Super Kick Off	90
The Flintstones	89

BRETT - UND ROLLENSPIELE

Domain	106
Minos	108
Smellory	107
Dragon Master	109
Space Marine	111
Talslanta	110



Auf dem Prüfstand: Spieletests in Play Time

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

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

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

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

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

Für welches System wurde das Spiel getestet?

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

Wem verdanken wir das Programm?

Wer hat uns das Testmuster zur Verfügung gestellt?

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

AMIGA

A A 500 plus
unterstützt

1 MByte H Drive
2 Drive 2 Player

SCHLABBER - AB

Hersteller Haip Ippel
Preis ca. DM 2010.-

Muster von Glotter-Soft

Besonderheiten
- Biologisch
- abbaubare Spielidee

Welchem Genre gehört das Spiel an?

Was gibt es Besonderes über das Programm zu sagen?

Wie hoch sind die Einzelbeurteilungen in Prozent?

Wie hoch ist die Gesamtbeurteilung in Prozent?



DER PLAY TIME Star

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

A320

A·I·R·B·U·S



**Jetzt auch
auf PC**

...has landed.

entwickelt in Zusammenarbeit mit



Lufthansa und Deutsche Airbus

HP '85



DREAM

ACADEMY

Über die Demoszene

Claus Frein (22), der Programmierer, und Heinz Rudolf (23), der Grafiker, hatten sich in der Demoszene bereits einen guten Namen gemacht, als sie sich Anfang 1991 entschlossen, ein komplettes Spiel zu entwickeln. Es sollte sich um ein vertikal scrollendes Actionspiel im Stil von Xenon handeln. Zufälligerweise trafen sie eines Tages auf

Marc Rosocha, der gerade plante, einen Nachfolger für seinen Ballerknaller Wings of Death zu entwickeln. Zusammen entschieden sie dann naheliegenderweise, das Spiel, an dem Claus und Heinz gerade arbeiteten, zum Nachfolger zu machen. Es lag nämlich auf der gleichen Produktlinie und Marc konnte den Programmierern mit seinen Erfahrungen behilflich sein.

Stahlharte LETHAL X

Für die neueste Ausgabe der Dream Academy machten wir uns auf die Suche nach den Programmierern von Lethal Xcess-Wings of Death II. Marc Rosocha, der vor knapp einem Jahr sein Softwarehaus ECLIPSE gründete, versammelte neben den beiden Programmierern noch ein gutes Dutzend weiterer Mitarbeiter um sich und stand uns Rede und Antwort.



Ein erstes Bild vom Neuen.

Zur Spielentwicklung

Das eigentliche Programm zum Spiel war relativ schnell fertig. Technische Feinheiten, wie zum Beispiel bis zu 150 Objekte gleichzeitig auf dem Screen, bereiteten dem Programmierer keine allzu großen Probleme. Für die verschiedenen Flugbahnen der Gegner wurde extra ein Editor programmiert, der es erlaubte, komplexe Abläufe speicherplatzsparend abzulegen. Die Flugbahnen benötigten so am Ende pro Level nur noch zehn bis fünfzehn Kilobyte. Wesentlich mehr Zeit mußte dann allerdings in das Playtesting gesteckt werden. Das Spiel sollte keine unfairen Stellen enthalten und jede Spielsituation sollte mit Geschick zu überstehen sein. Besonders wichtig erschien es den Programmierern, die Extras gut zu verteilen. Es sollte nicht passieren, daß man das Spiel beenden muß, wenn man einmal ein Leben verloren hat, was es in einem Kon-

technischen Schwäche ist die Tatsache, daß die Atari ST-Version identisch zur Amigaversion ist. Es nutzt übrigens als eines der wenigen Programme die STE-Version und Blitter aus. Ein technisches Kabinettstückchen par excellence ist den Programmieren mit den Multi-format-Disketten gelungen. Auf den zwei Disketten sind sowohl die Amiga-, als auch die ST-Version enthalten. Die Großhändler wollen dieses Schnäppchen allerdings nicht nutzen, und fordern weiterhin getrennt Amiga- und ST-Versionen an, die eigentlich in einer Verpackung wären.

Die Zukunft

Aufgrund der geringen Stückzahlen, die sich von ST-Spielen in Europa nur noch absetzen lassen, wollen sich die Programmierer in Zukunft auf den Amiga konzentrieren und dessen technische Vorteile nutzen. Ein erstes Bild ihres neuen Spiels läßt erkennen, daß es



Das Baby von Claus Frein und Heinz Rudolf.

Programmierer

XCESS

kurrenzspiel (dessen Namen ich fairerweise nicht nennen will) vorkommt. Man sollte nach einem Lebensverlust mit etwa den gleichen Chancen weiterspielen können, wie es ohne Verlust der Fall gewesen wäre. Das Spiel selbst läuft grundsätzlich nur mit 17 Hertz ab (außer im Fast-Modus), das heißt, daß der Bildschirm pro Sekunde siebzehnmals neu aufgebaut wird. Das ist die Erklärung für das leicht ruckelige Scrolling, denn für das menschliche Auge ergeben sich erst ab 50 Hertz fließende Bewegungen. Wegen dieses technischen Mangels ist das Spiel allerdings auch bei hoher Gegneranzahl optimal spielbar. Ein weiterer Vorteil dieser (für den Amiga)

sich um eine konsequente Weiterentwicklung von Lethal Xcess handeln wird. Sehr viele und vor allem große Gegner werden sich auf dem Screen tummeln, der ebenfalls leicht vertikal scrollen wird.

Die persönlichen Vorlieben

Beide spielen äußerst gerne auf Konsolen und halten die PC-Engine nach wie vor für die attraktivste. Heinz bevorzugt Actionspiele wie Thunderforce II, das ihm allerdings zu leicht war, und actiongeladene Jump 'n Run-Spiele. Claus hingegen bevorzugt Hardcore-Actionspiele und verzichtet auf andere Spielgenres.

Die C64-Version

Der ehrgeizigen Aufgabe, von Lethal Xcess eine C64-Version zu entwickeln, haben sich Programmierer Mario Knezovic und Grafiker Oliver Lindau angenommen. Beide haben sich schon durch die C64-Version von Rolling Ronny einen guten Namen gemacht. Die ersten Bilder lassen im grafischen Vergleich sogar die 16-Bit-Versio-

nen blaß aussehen. Technisch wollen sie das beste C64-Programm aller Zeiten hinbekommen. Sollten sich in der Endversion tatsächlich neben zwei bis drei Zeichensätzen auch noch bis zu 40 Sprites auf dem Screen tummeln, und den Spielablauf der ST-Version kopieren, hätten sie tatsächlich einen Oscar verdient. Zu Ostern werden wir mehr darüber wissen. Bis dahin soll die Version stehen.

(hi)



Exklusiv, das erste Bild der C64-Version.

NEWS of the World

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



Der Drache in **STONE AGE** will Feuerwehrmann werden (ST).



FORGOTTEN REALMS. Was versteckt sich hinter dem Tor?



Die Fackel lodert noch, der Totenkopf zaudert doch!

ECLIPSE - Klasse trotz Masse ?

Von dem westfälischen Softwarehaus Eclipse, die sich mit **Monster Business** und **Lethal Xcess** einen guten Namen gemacht haben, ist in den nächsten zwölf Monaten eine wahre Flut an Software zu erwarten. Es werden so ziemlich alle Spielgenres abgedeckt, ebenso werden alle populären Systeme beachtet.

Atari ST-Besitzer dürfen sich besonders freuen, denn die Modellvariante STE wird auch ausgenutzt. Als erstes steht im März das originelle Denkspiel **STONE AGE** an, das einen kleinen, grünen, bekannten Drachen zur Hauptfigur hat. Eine ziemlich fortgeschrittene Version machte einen sehr guten Eindruck und bot für Denkspielverhältnisse sehr gute Grafik und tollen Sound. Ein originelles Jump'n Run steht mit **FORGOTTEN REALMS** für den Sommer ins Haus. Erste Bilder und das multidirektionale Scrolling konnten überzeugen und machten Lust auf mehr. Die Shoot'em Up-Serie **Wings of Death** bekommt mit **DANGER ZONE** einen dritten Teil, der jedoch nicht vor Herbst erwartet werden soll. Ebenso in der Entwicklung befindet sich die Wirtschaftssimulation **GALACTIC CONQUEST**, die mit ausgefeilten Actionsequenzen in Wing Commander-Art aufwarten kann. Von der Zukunft, in der sich **Galactic Conquest** abspielen wird, zurück in die Vergangenheit zu den alten Römern. **THE ROMAN EMPIRE** findet dort statt, und es stellt die "leichte" Aufgabe, das Römische Imperium zu verwalten. In der Luft spielt sich die Wirtschaftssimulation **VIA AIR** ab, bei der es eine Fluggesellschaft zu leiten gilt. Anschließend kann man gleich unter Wasser abtauchen und in den Kojen des U-Boot-Simulators **SUB COMBAT** Platz nehmen. Sollte es dort zu gefährlich werden, greift man zur Flippersimulation **DEMON BALL**, die mit tollen Grafiken aufwarten kann. Die Hexe aus **Wings Of Death** wird in dem horizontal scrollenden Actionspiel **XANDRILIA'S REVENGE** zurückschlagen. Garniert wird das Ganze mit düsteren Grafiken im Fantasystil. ST-Soundmagier **Jochen Hippel** wird bei **Eclipse** seine zweite CD veröffentlichen, die unter anderem Remixes der **Lethal Xcess**-Musiken enthalten wird. **Eclipse** wird in den nächsten Monaten emsig arbeiten müssen, wenn von allen genannten Spielen jeweils eine ST, Amiga, PC und C64 Version erscheinen soll. Man kann nur hoffen, daß nicht nur auf Quantität, sondern auch auf Qualität Wert gelegt wird. Play Time wird Euch natürlich auf dem Laufenden halten.

(hi)

LYNX News

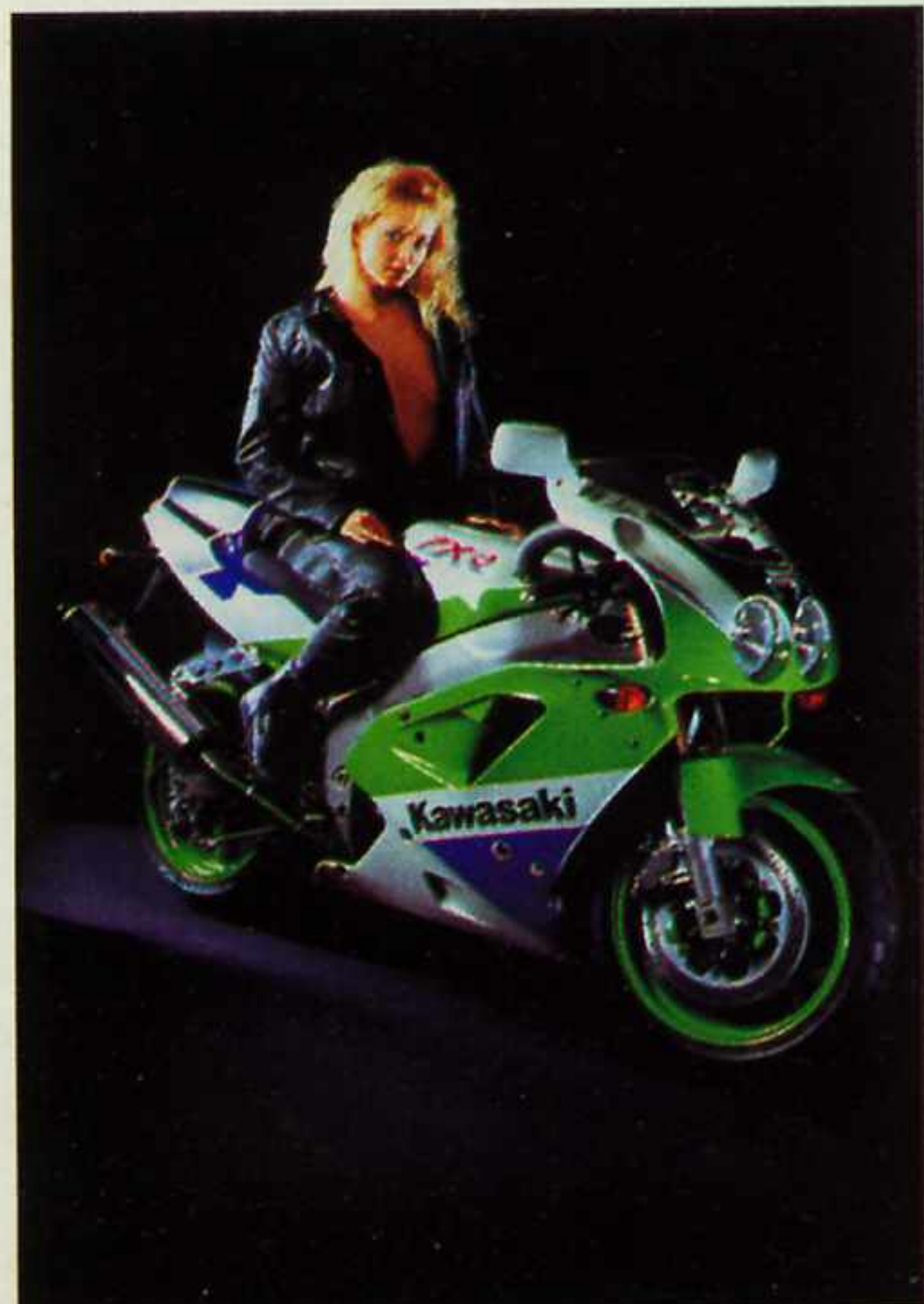
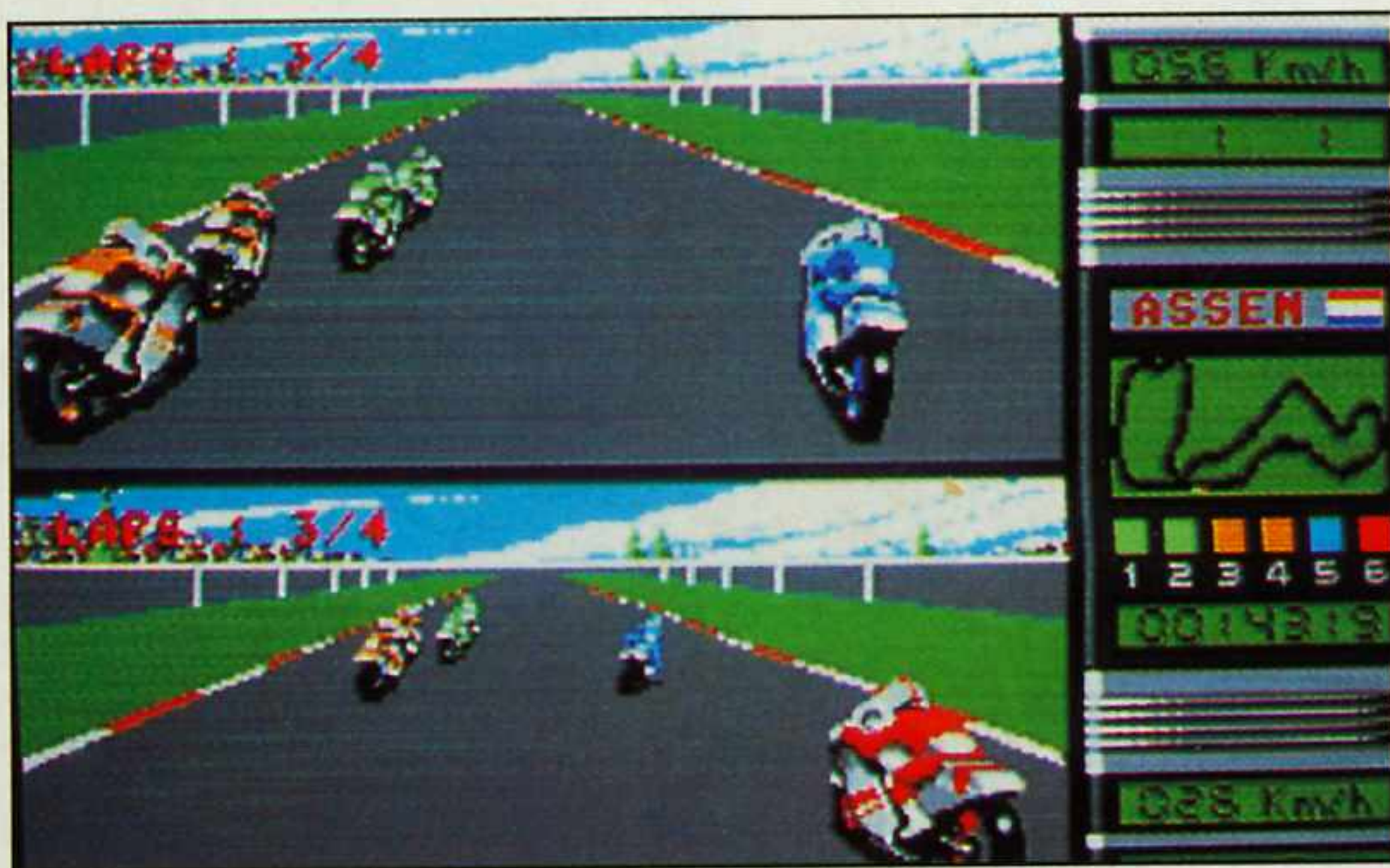
Brandneu für den **LYNX**: Der externe Batteriepack. Mit ihm soll ungestörtes Spielvergnügen bis zu 10 Stunden möglich sein. Farblich und in der Form an den **LYNX 2** angepaßt, eignet es sich hervorragend für längere Auto- (solange man nicht Vaters Zigarettenanzünder mit dem jetzt erhältlichen Autoadapter anzapfen darf), Bus- und Zugfahrten. Vorausgesetzt man hat noch genug Platz im Reisegepäck.

(ts)



Hot Rubber Born to Burn

Palace Software bringt eine neue 500ccm Motorrad-Renn-Simulation auf den Markt, die so realistisch werden soll, daß man den abgeschmierten Reifengummi riechen kann (Originalton Presseinfo). Folgende Features erwarten Euch: Ein- oder Zwei-Spieler-Modus, zwölf



internationale Rennstrecken, Trainings-, Renn- und Meisterschaftsmodus, wahlweise Automatik oder Handschaltung, drei Schwierigkeitslevel, Gesamtrennstreckenkarte sowie die Möglichkeit, das Rennen von jeder Maschine aus zu beobachten. Wenn das Spiel nur halb so gut ist wie das zweite Pressefoto...

(ts)

GAME ON 4+5/92

Mit einer Doppelausgabe, die extra viele Programme und Beiträge enthält, wird der April eingeläutet. Das dies kein April-Scherz ist, beweisen die folgenden Spiele:

Hi Ska Do ist ein Logikspiel, das besonders durch seine gelungene Aufmachung und die tolle Spielidee besticht. Aufgemacht im Arcade-Stil, wird langanhaltender Spielspaß geboten. **GAME ON** hilft auch Geld sparen: Mit **Pot Fun**, dem Geldspielautomaten für Euren C64, könnt Ihr spielen, so lange Ihr möchtet, ohne eine einzige Münze einzuwerfen. Einziger Nachteil: Der C64 spuckt leider keine Münzen aus... Etwas zum Relaxen ist **Relaxed Motions**, ein weiteres Logikspiel, das jedoch Eure kleinen grauen Zellen mächtig auf Trab hält. Mit **Zellion** unternimmt Ihr einen Ausflug in die Zellkunde. Zellteile müssen wieder ordnungsgemäß in der vorgegebenen Zeit zusammengesetzt werden. Eine nervenaufreibende Sache... **Mastermind** ist beinahe ein Klassiker unter den Computerspielen. Mit einem ansprechenden Design kann auch dieses Game lange begeistern und Euch schier in den Wahnsinn treiben.

Einen Einblick in die Computerszene erlaubt auch diesmal wieder das Szenenmagazin **Propaganda**. Brandheiße News, Interviews und vieles mehr kann man hier nachlesen.

Auch sonst hat **GAME ON** noch eine Menge zu bieten. Da wären zum Beispiel die Spieletests, die Help-Ecke, die Leserbriefe mit Professor Plodder und, wie in jedem Monat, ein Demoprogramm.

Also nichts wie hin zum Zeitschriftenhändler: Am 20. März 1992 gibt es die neue **GAME ON** für nur DM 7,90!

NEWS

of the world

NEWS ●● NEWS ●● NEWS ●● NEWS ●● NEWS ●●

Neues für den ATARI ST

Wer glaubt der Spielezug für den ST sei abgefahren, der irrt. Auf der neuen **ST de Luxe 3+4/92** finden alle Strategen in **Blaxx** eine neue Herausforderung. Dabei ist es egal, welchen Monitortyp Ihr Euer Eigen nennt (Monochrom oder Farbe). **Blaxx** ist für beide zu erhalten. Für alle Midi-Begeisterten befindet sich auf Diskette zwei Deutschlands einzige **Disketten-Midi-Zeitung**, mit News, Tips, Trends und Kursen rund um die ST Midi Welt. Darüber hinaus gibt es noch Kurse und Demoprogramme zu aktueller Midi Software.



(ts)

Profisoft-Golfmeisterschaft

Die Firma **Profisoft** aus Osnabrück veranstaltet von 1.3 bis 20.3.92 die erste offene deutsche Meisterschaft zur PC Golfsimulation **Links** von **Access (US-Gold)**.

Zur Teilnahme an der Endausscheidung (natürlich unter Aufsicht), brauchen die Interessenten lediglich Ihre Punktzahl schriftlich bis zum 20.03.92 einsenden an: **Profisoft, Kennwort "Links", Heinrich-Hasemeier-Straße 33, W-4500 Osnabrück**. Die Punktzahl ergibt sich aus der Summe von drei Runden auf dem Kurs Torrey Pines unter Profi Status und Mulligan Verbot. Die zehn Besten werden am 29.05.92 nach Osnabrück zum Finale eingeladen. Hierzu kann das eigene System mitgebracht werden (mindestens 5MB freie Kapazität). Dem Sieger winkt ein Wochenende in England für zwei Personen inklusive Eintrittskarte zu einem Profitunier.

Also, rauf auf's Grün.

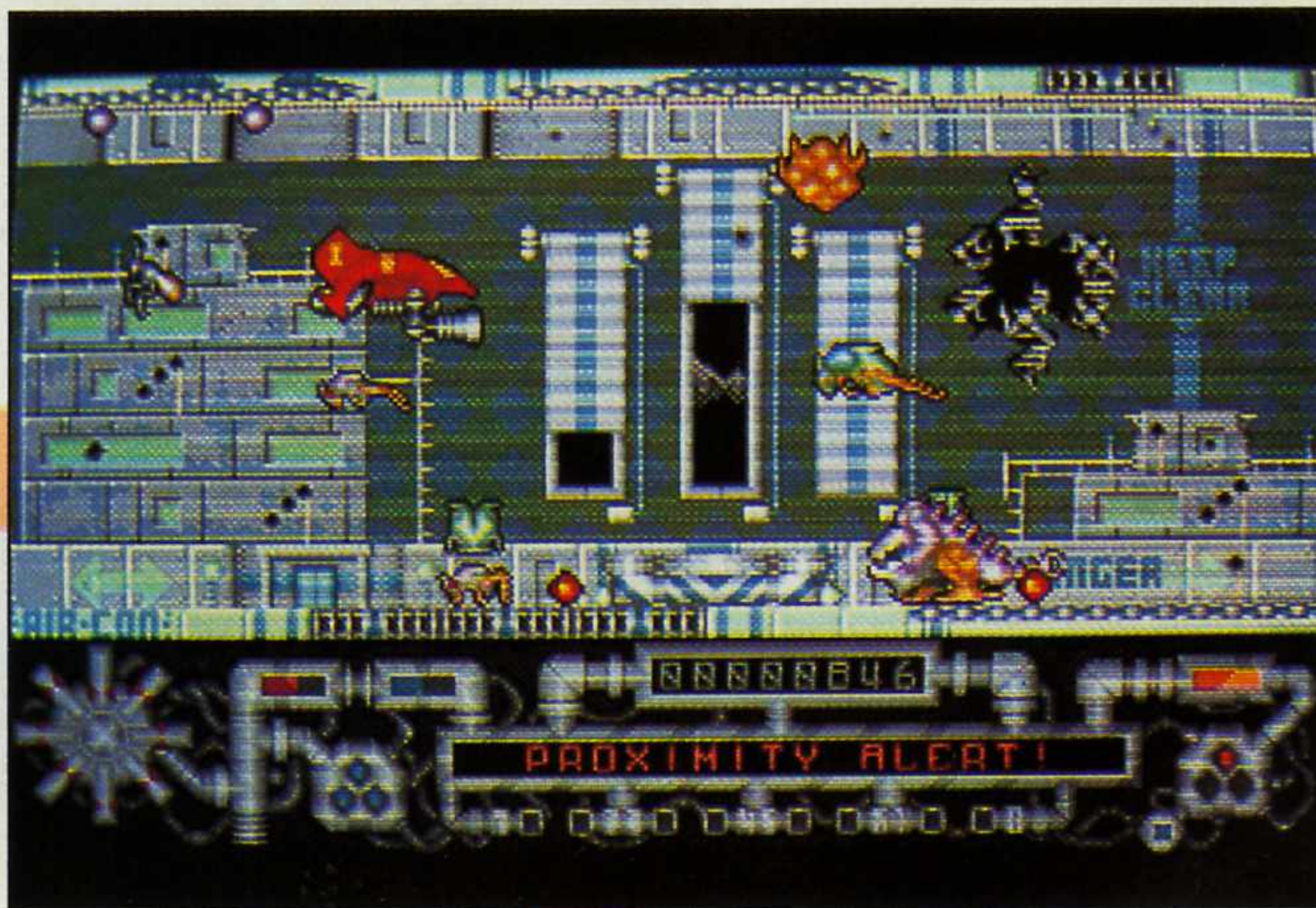
(ts)

Hostile Breed

Kurz vor der Veröffentlichung steht ein weiteres Shoot'em-Up für den Amiga.

In **Hostile Breed** schlüpft Ihr in die Rolle eines Shuttlepiloten, mit der Aufgabe eine Weltraumforschungsstation vor der außerirdischen Invasion zu bewahren. Die Station ist in acht "zu säubernde" Sektoren unterteilt. Das Besondere an **Hostile Breed** ist, daß jeder der acht Sektoren einzeln und zu jeder Zeit ausgewählt werden kann. Geschaffen wurde das Spiel von **Rob Stevens** und **Jo Walker** (Beide **Babarian 2**). Voraussichtlich erscheint **Hostile Breed** anfang April '92 unter dem **Palace Software Label**. Geplant ist nur eine AMIGA Version.

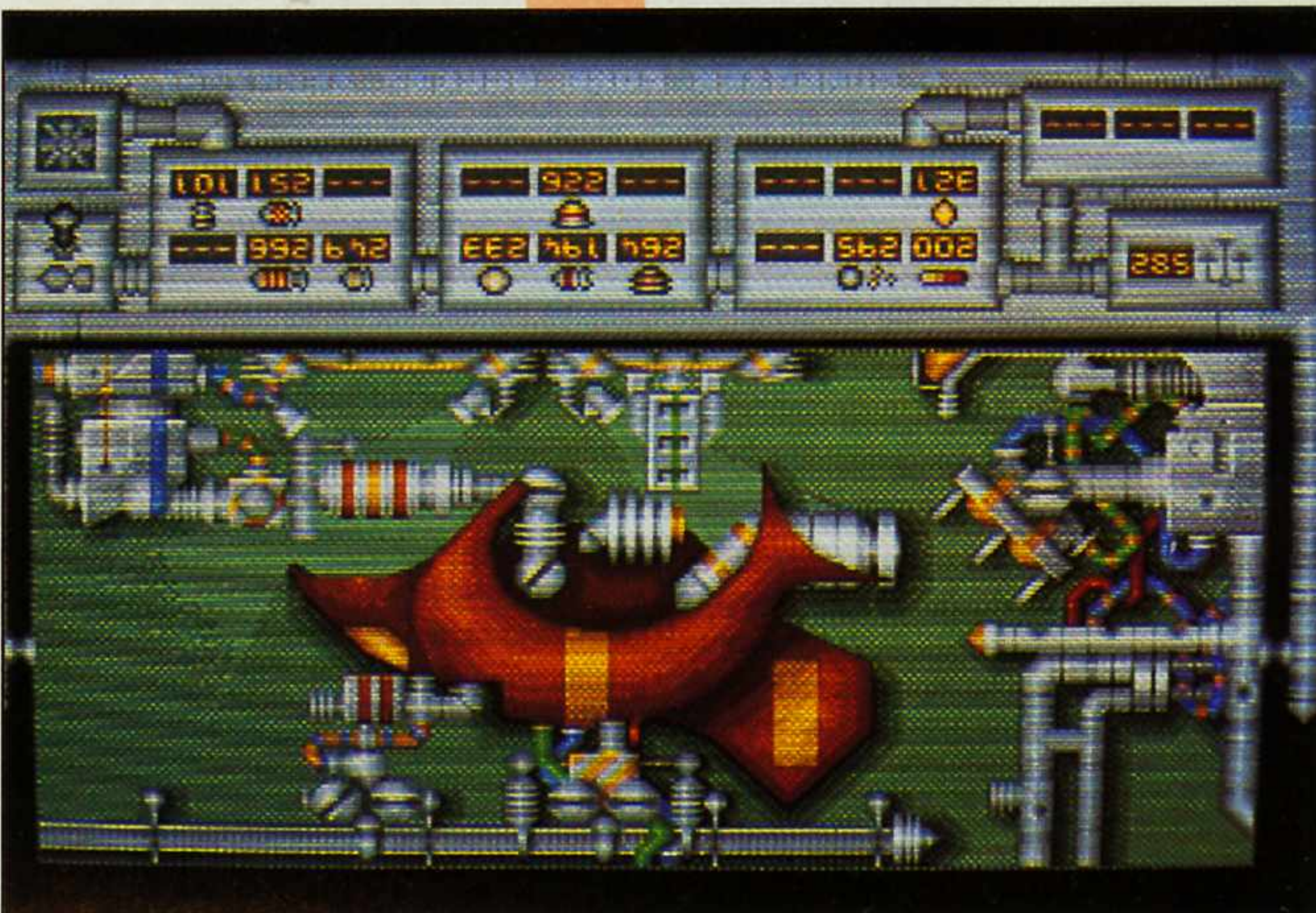
(ts)



Bomico im PC Computercenter

Auf Ihrer Deutschland-Tour machte das **Bomico-Promotion-Team** Stop in der **PC Computercenter Filiale Nürnberg**. Vorgestellt wurden die aktuellen **Bomicotitel Age, Fascination, Heimdall, Goblins** und andere. Unter dem wachen Auge von Abteilungsleiter **Rainer Rosshirt** (joo, richtig unser Rainer), konnten sich dann zahlreiche Besucher und Kunden ein Bild von den neuen Spielen machen.

(ts)



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

Der Amberstar von Thalion

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



NEWS of the World

PC Action im März

Für die langweilige Zeit nach den tollen Tagen bietet das Diskettenmagazin für den PC wieder einiges an erstklassiger Unterhaltung.

COLORBUSTER ist ein anspruchsvolles Denkspiel, in dem Farbwürfel miteinander kombiniert werden müssen, um sie von der Spielebene zu beamen. **COLORBUSTER** präsentiert sich in farbenprächtiger VGA-Grafik und erstreckt sich über 100 Levels. Da ist eine Paßwortabfrage selbstverständlich.

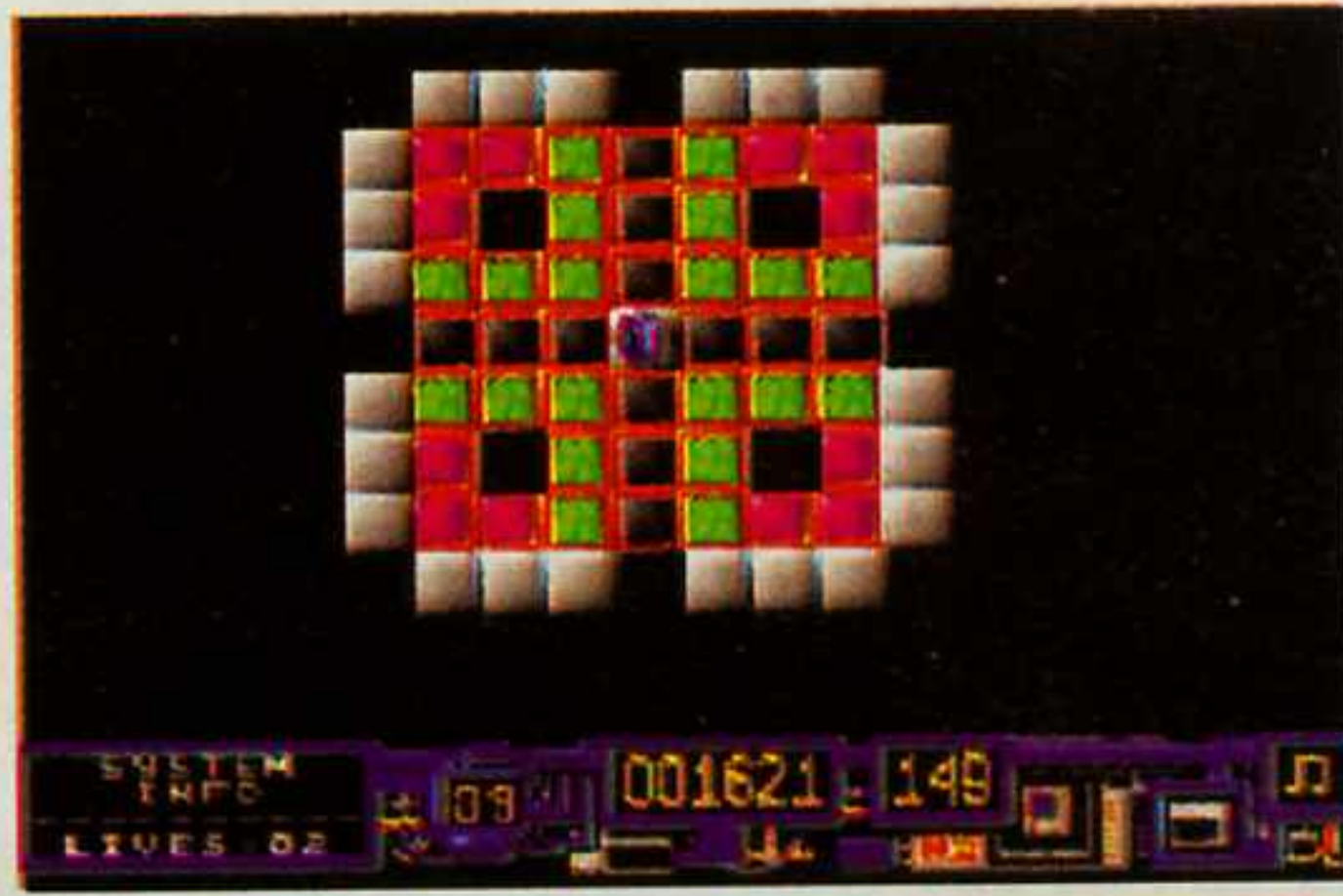
U.P.P.O. ist das Kürzel für die "United Peace Protection Organisation". Als deren Angehöriger sollt Ihr den Planeten Xeriy befreien, der von feindlichen Energiestationen besetzt wurde. Mit Eurem Raumgleiter müßt Ihr durch Korallenhöhlen und Meteoritenfelder flitzen, um die Angreifer zu zerstören.

Zusätzlich gibt es auf dieser PC Action Ausgabe noch ein kleines Anwenderprogramm mit dem Namen **ADRESSKA**. Es ermöglicht Euch, Adressen, Telefonnummern und Geburtsdaten einfach zu archivieren, zu editieren und jederzeit abzurufen.

Und wie immer heiße News und Spieletests.

Wir meinen, wieder einmal viel Programm, für nicht mal zwanzig Mark. Um genau zu sein, für DM 19,80 ab 6.März bei Eurem Zeitschriftenhändler.

COLORBUSTER



U.P.P.O.



ADRESSKA

Info & Bestellung

- Über Telefon: 0911 / 288286
- Über FAX: 0911 / 268973
- Über Kuli und Postkarte.

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

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

- C-64 Disks zu Tiefpreisen**
- Solo Flight 14.90
 - Skate or Die 19.90
 - Pub Games 19.90
 - After Burner 19.90
 - A. World Games 19.90
 - SummerOlympiad 14.90
 - Bad Cat 14.90
 - Caveman Ugh... 19.90
 - Neuromancer 19.90
 - Ninja Spirit 19.90
 - Winter Olympiad 14.90
 - TNT Compilation 29.90

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

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

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

- C-64 DISK-SUPERHITS zu SUPERPREISEN**
- Iron Lord 19.90
 - Red October 2 19.90
 - Winter Games 19.90
 - Super Pacman 19.90
 - Rodeo Games 19.90
 - Morpheus dt. 14.89
 - Skate or Die 19.90
 - Hollywood Poker Pro (Strippoker)..... 19.90
 - Rambo 3 19.90
 - California Games 19.90
 - Arkanoid 2 19.90
 - 4x4 Off Road 19.90
 - Troll 14.90
 - Paperboy HIT 14.90
 - Bad Cat 14.90

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

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

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

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

Z-OUT
Der Hit auf Spielhallen-Renner jetzt zum günstigen T.S. Preis: : : :
Atari ST 29.90 Amiga 29.90
TV Sports Football. Original von Mirrorsoft die Simulation mit der Super-Grafik und für den PC sogar in Deutsch für 29.90 Atari ST engl. für nur 25.90

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

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

Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

Bitte Anschrift nicht vergessen

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

Unterschrift _____ PT 4/92

T.S. Datensysteme
DENISSTR. 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · ☎ 0911/288286

NEWS of the World

NEWS ●● NEWS ●● NEWS ●● NEWS ●● NEWS ●●

Psygnosis in München

Nick Wild rief und die Fachpresse reiste an. In Zusammenarbeit mit United Software, vor Ort repräsentiert durch Herrn Tippmann, durften im Nobelhotel Vier-Jahreszeiten München die neuesten Psygnosisprodukte in Augenschein genommen werden.

Den Anfang machte der neue Vektor-Flugsimulator **F18**, vom **Armor Geddon-Programmierteam**. Die Handhabung beschränkte sich bei der vorgestellten Version auf die typischen Arcadefunktionen; wir werden sehen, was die endgültige Version zu bieten hat. Als Nummer zwei ging **Ork** ins Rennen, das neben **Agony** eines der Spitzen-Shoot'em Ups von **Psygnosis** ist. Farbenprächtig, mit vielen Levelgegnern und zahlreichen Tüftelaufgaben. Kurz: Ein Knaller.

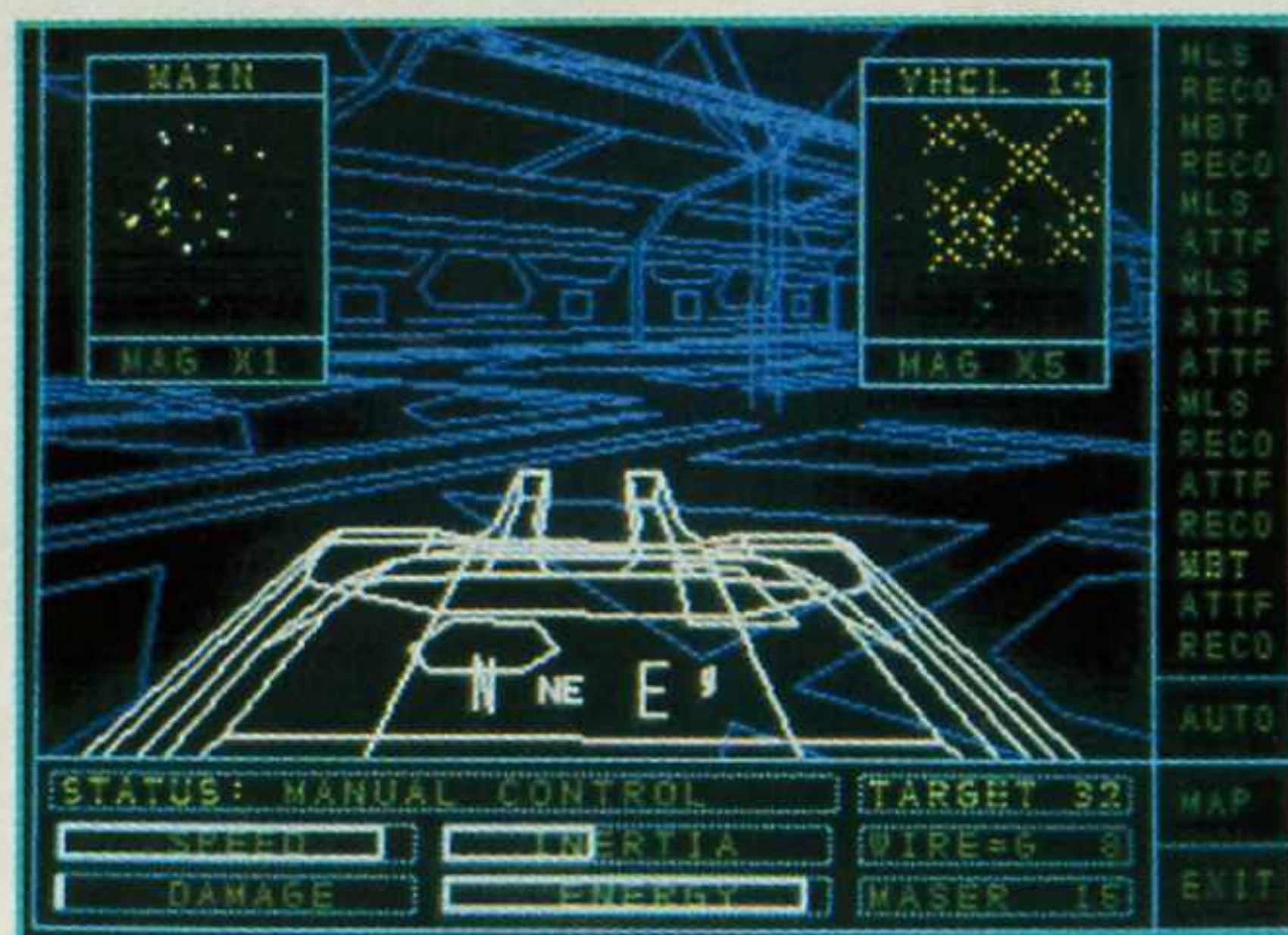


Nick Wild

Airport Supply ist eine umfangreiche, mit vielen Feinheiten versehene, Missionen-Simulation, in der man seinen Gegner durch taktische Feinheiten einzukreisen versuchen sollte. Die Action-Sequenzen werden als Vektorgrafiken dargestellt. In der Vorversion sehr vielversprechend. Nummer vier, sicherlich auch ein Leckerbissen, war die Vorstellung des nun fertiggestellten Ballerknallers **Agony**. Von den Unreal-Programmiern kann man auch bei **Agony** nur begeistert sein. Tolle Hintergrundgrafiken mit noch besseren Spezialeffekten und fantastischen Zwischensequenzen. Freut Euch auf die Review in PT 5/92. Die Präsentation des neuen **Psygnosis** Motorradrennsimulators ("Daß mir hier keiner Team Suzuki erwähnt") bleibt besser unerwähnt. Alles in allem eine lohnende Vorstellung.



Agony



Airport Supply



Ork

(ts)

AMIGA		Larry 2	79,-
Populous 2	85,-	Magic Fly	69,-
Air-Land-Sea	99,-	Larry I	29,-
Bundesl. Man. Prof.	79,-	Space	89,-
De Luxe Paint IV	199,-	X-Copy 5.1	89,-
Powerm. World War I	59,-	Soccer Stars	69,-
Battle Chess II	79,-	F-19	79,-
Elvira	99,-	Stealth Fighter	99,-
Larry 3	69,-	Larry 5	89,-
Code Name Iceman	79,-	Kathedrale	69,-
Red Baron	89,-	Imperium	109,-
Quest of Glory II	79,-	Toky	69,-

MEGA TRADE

Die Nr. 1 im Hegau und Bodenseekreis

Mega Trade Computer + Videospiele

Ekkehardstr. 16a - 7700 Singen

Tel.: 0 77 31 / 6 66 34

Fax: 0 77 31 / 6 45 21

ATARI ST-Titel auf Anfrage!

IBM		Bundesliga Manager	69,-
Monkey Island 2	88,-	Bundesliga Man. Prof.	79,-
Corporation	89,-	Air-Land-Sea	99,-
Gunship 2000	99,-	Strike Fleet	99,-
Hoyle Book of Games	79,-	Thief of Fate	89,-
Testdrive 2	59,-	Deluxe Paint 2	88,-
Larry 5	89,-	Nova 9	99,-
Stealth Fighter	109,-	Battle Chess 2	89,-
Bard's Tale Trilogy	69,-	Das Stundenglas	79,-
Links	59,-	Wing Commander 2 +	
PGA Tour Golf	99,-	Special Operations 1	129,-
Jet	129,-	ADLIB-Soundkarte	129,-

Amiga fun 4+5/92

Euer Astronom sagt Euch eines schönen Tages den genauen Zeitpunkt Eures Dahinscheidens voraus. Um jedoch mit der Würde eines Pharaos zu sterben, muß eine Pyramide her. Größer, schöner und mächtiger als alle bisher gesehenen.



Nur hat Ramses ein kleines Problem: Es fehlen Arbeiter, Geld und Baumaterial. Durch geschickten Handel mit verschiedenen Waren lassen sich Gewinne einfahren, die in den Bau der Pyramide investiert werden können und eine "termingerechte" Fertigstellung der Pyramide ermöglichen.

Ein bis vier Spieler können gleichzeitig an dieser Simulation teilnehmen, die komplett per Maus zu steuern ist. Diverse Menüs mit unzähligen Einstellmöglichkeiten lassen Euch flexibel agieren.

Dieses Spiel solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen - am 20. März 1992 ist es soweit - für nur DM 19,80 im Zeitschriftenhandel!



BOMICO-NEWS

Wissen Sie, was paradox ist?

Paradox ist es, wenn der Sohn schon sehr viel früher da ist als der Vater, während der Opa schon lange auf beide wartet.

So geschehen bei der Sim-Familie für den Amiga! Den "Opa"

SimCity¹ gibt es schon lange.

Den "Vater" **SimEarth**², halten wir für Sie ab Juli bereit.

Für diesen verspäteten Erscheinungstermin bitten **BOMICO und OCEAN** um Ihr Verständnis.

Sie haben allerdings die Möglichkeit, diese **SimEarth**-lose Zeit auf dem Amiga adäquat zu überbrücken.

Wie?

Natürlich mit **SimAnt**, den lange erwarteten Nachfolger, oder war es der Vorgänger? - von Sim Earth, der ab Ende März - zeitgleich für PC und Amiga - im Handel erhältlich sein wird.

Die SIM-Reihe auf dem Amiga -

SIMply the best!

by

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

¹ Verfügbar für IBM-PC und kompatible, Atari ST, C-64 und CDTV

² Bereits verfügbar für IBM-PC und kompatible, demnächst auch für WINDOWS

Fragen zu BOMICO-Spielen?
Unsere Serviceline beantwortet sie:

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

Super Famicon = Super NES = April 1992

Anlässlich der Nürnberger Spielwarenmesse 1992, ließ Nintendo die Bombe platzen. Das seit langen erwartete Super Famicon wird im April 1992 offiziell unter dem schon in den USA verwendeten Namen Super NES vorgestellt.

Damit wurde wohl eines der am besten gehüteten Geheimnisse im Konsolenmarkt gelüftet. Entgegen anfänglichen Gerüchten wird auch nicht Großbritannien der erste europäische Markt sein, den das Super NES mit seiner Erhältlichkeit beglückt, sondern Deutschland.

Mit der Markteinführung ist dann im dritten Quartal 1992 zu rechnen. Play Time wird diesem Umstand natürlich Rechnung tragen und in Zukunft über alle Neuigkeiten im Hard- und Softwarebereich, rund um das S-NES, berichten.

(ts)

Amigo! 2/92

Wenn Ihr diese Ausgabe probiert, werdet Ihr Arcade-Action vom Feinsten erleben mit dem Knüller Ice-Crack, der in 25 Levels mit immer neuen Überraschungen aufwartet. Ballerspaß in 50 Levels bietet Renegades, mit dem zudem noch 50 weitere Levels erstellt werden können.

Der **Finanzprofi** gewährt Einblicke in die Arbeitsweise der Banken und hilft dabei, verschiedene Darlehensformen im Voraus zu berechnen. **Launcher** löst andere Programme vom CLI und macht so echtes Multitasking möglich.

Im Magazinteil findet Ihr weitere Teile der **3D- und Programmier-Kurse** sowie eine neue Folge des **PD-Workshops**, diesmal über DiskSalv. **Spietests, Tips & Tricks** und Wettbewerbe dürfen natürlich nicht fehlen.

AMIGO!, das besondere Diskettenmagazin mit 2 Disketten gibt es am dem 3. April 1992 für nur DM 19,80 beim gutsortierten Zeitschriftenhändler!

Golden Disk 3/92

Ein ganz besonders Adventure wird Euch auf der Golden Disk 64 im April präsentiert: Brubaker ist ein Abenteuer, bei dem Ihr auf der Suche nach Eurem verschollenen Onkel seid, der im Bermudadreieck mit seinem Flugzeug verschwunden ist.

Nur mit viel Kombinationsgabe und einer großen Portion Glück ist dieses knifflige Spiel zu lösen. Unterstützt wird die Handlung durch viele tolle Bildschirmgrafiken und Zwischensequenzen. Spielspaß ist für viele Wochen garantiert - und dies alles für nur ganze DM 19,80! Ab dem 16. April 1992 an jedem Kiosk!

Magic Disk 4+5/92

Magic Disk 64 bietet gerade aufgrund der Doppelausgabe ein reichhaltiges Sortiment an Programmen, mit denen jeder Leser etwas anfangen kann.

Rex I ist eine Wirtschaftssimulation um Schlösser, Ackerbau, Bevölkerungspolitik und Steuern im Mittelalter. Beginnend als kleiner Grundbesitzer sollt Ihr Euch bis zum König hochwirtschaften. **Mission Nada** ist dagegen ein actionreiches Geschicklichkeitsspiel für starke Nerven.

Mit **Monase**, dem Soundeditor der **Maniacs of Noise**, könnt Ihr tolle Sounds für eigene Programme komponieren, in denen zum Beispiel flotte Sprites auftauchen, die mit dem **SIR-Spredi 2** erstellt wurden. Im Vorspann darf natürlich nicht ein riesiges Logo fehlen, das mit dem **64x8 Logoeditor** gezeichnet wurde, durch das zudem noch Rasterbalken bewegt werden, die Ihr mit dem **Rastereditor+** erstellt habt. Wer lieber auf Adventures steht, kann sich mit dem **Loxad** sein eigenes Abenteuer zusammenbrauen - was wünscht sich das Userherz noch mehr! Am 3. April 1992 solltet Ihr auf jeden Fall Euren Zeitschriftenhändler besuchen - er hat die **Magic Disk 64** für nur DM 9,80!

Sega's Feuerstuhl

Eine absolut freakige Joystickvariante präsentiert die Firma Sega.

Der alte und vertraute Joystick wurde durch einen Hartplastikschalensitz ersetzt, der auf eine, in alle Himmelsrichtungen bewegliche, Achse montiert wurde. So wird durch Körpergewichtsverlagerung gelenkt bzw. gesteuert und ist so speziell geeignet für jegliche Art von Autorennsimulation und Weltraumgleiterspiele. Die Feuerknöpfe sind dabei starr auf der rechten und linken Seite montiert. Besonderen Spaß macht das in dieser Ausgabe vorgestellte **Formula One Grand Prix** von **Microprose**.

(ts)



Neue Commodore Messe

„World of Commodore“ heißt die neue Fachmesse rund um die Commodoreproduktpalette, die im Herbst 1992 zum ersten Mal ihre Pforten öffnet. Anders als bei bisherigen C-Messen, wird in Frankfurt erstmals nicht nur der Amiga und sein Drumherum die Hallen füllen. Stattdessen verfolgt man das "Show in Show"-Prinzip. So findet man innerhalb der „WoC“ die „Pro Amiga Show“ mit allem, was das Amiga-User-Herz höher schlagen läßt. Auf 20.000 qm wird dann vom 26.11.92 bis 29.11.92 das umfassende Spektrum der Commodore Welt präsentiert (Hallen 5 + 6). Als Neuheit ist zu werten, daß auf der „WoC“ alle ausgestellten Produkte, soweit lieferbar, auch zu kaufen sind. Was aus den bisherigen Amiga Shows in Köln und Berlin wird, bleibt abzuwarten.

(ts)

BOMICO-NEWS

Wie hieß er doch gleich...?

Sie wissen schon! Dieser Bengel, der nicht erwachsen werden wollte. Seine Geschichte wurde von Steven Spielberg verfilmt. Wie hieß er doch gleich?

Begleitet von seinen Freunden bekämpft er den Piraten **HOOK**. Er lebt in einem Land, das Erwachsene niemals finden werden.

Wie hieß er doch gleich?

Arme Tante Hillie.

Schade, daß sie gehen mußte.

Schön, daß sie ein so großes Vermögen hinterließ.

Denn nun haben Sie die Möglichkeit, Hotelier zu werden.

Der **STEIGENBERGER HOTELMANAGER** hat sich auf dem Amiga bereits zum Verkaufsschlager gemausert. Nun bringen wir Ihnen auch für den PC und C 64 dieses Programm, das Ihnen ermöglicht, Manager eines Steigenberger Hotels zu werden.

Es ist ein langer Weg nach oben.

Doch Sie werden es schaffen.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?
Unsere Serviceline beantwortet sie:

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

THE GRID

US Grand Prix - Phoenix



Gerangel am Start, actiongeladen und gefährlich.



In der Boxengasse, die Crew wartet.

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX



Geoff Crammond dürfte alten C64-Veteranen ein Begriff sein. Mit Revs, The Sentinel und Stuntcar

Racer schuf er seinerzeit Klassiker.

Sein neuestes Werk handelt ebenfalls von schnellen Autos und nimmt zweifellos die Pole-Position unter den Rennsimulationen ein.

Geoff Crammond hat sich spätestens mit diesem Programm ein Denkmal gesetzt. Kein Programmierer lieferte ausnahmslos Klassiker ab, Geoff tat es. Wer nun glaubt, Grand Prix würde Lotus Turbo Challenge 2 Konkurrenz machen wollen, liegt falsch. Es handelt sich hierbei nicht um ein simples Rennspiel, bei dem es nur auf Reaktionsgeschwindigkeit und Geschick ankommt. Es ist nicht mehr und nicht weniger als die erste umfassende, detailgetreue Simulation des Formel1-Zirkus. Dementsprechend komplex ist das Programm natürlich ausgefallen und es verlangt dem Spieler viel Zeit und

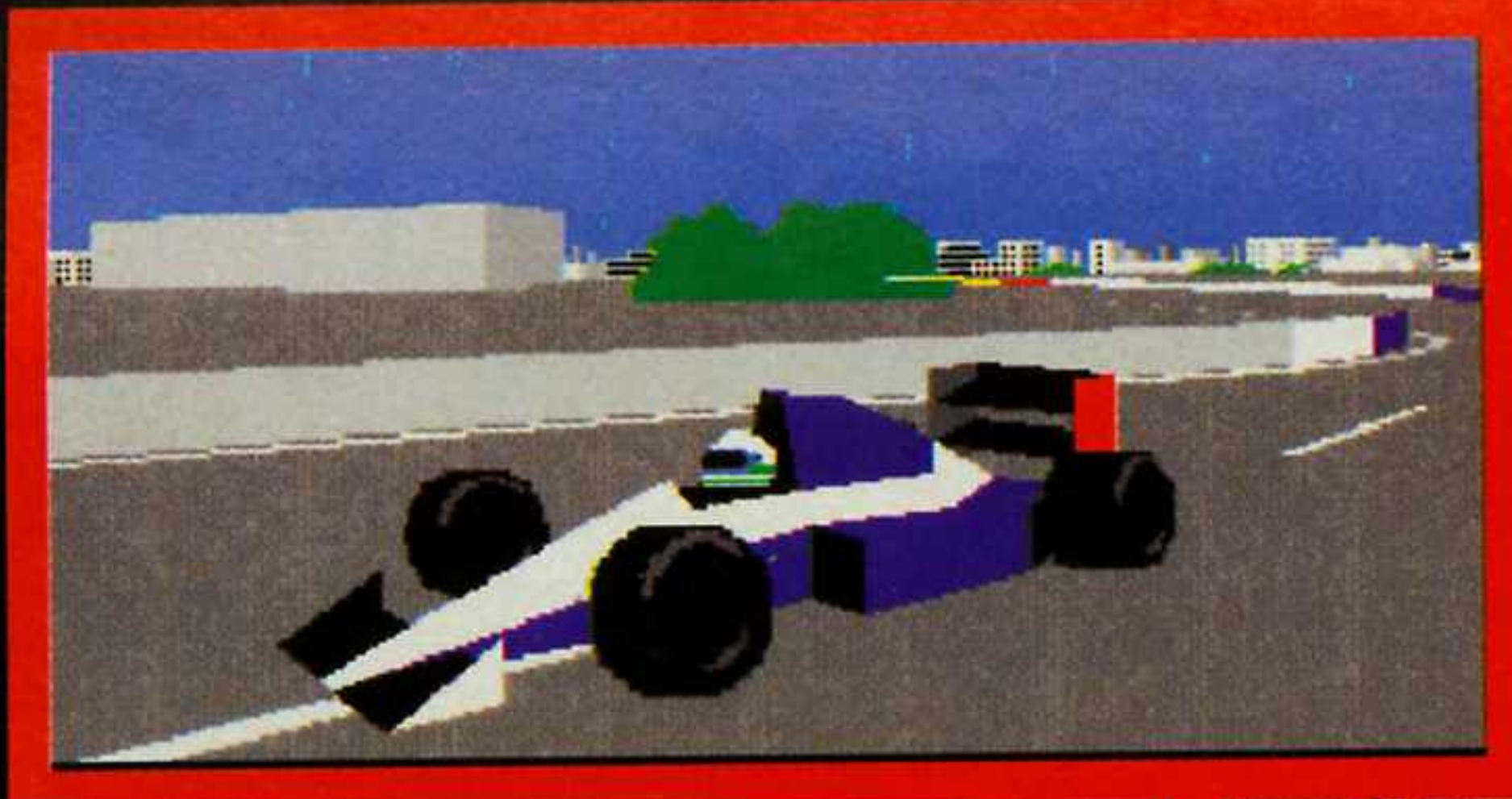
Geduld ab, bis er seinen Wagen routiniert über die 16 verschiedenen Rennstrecken steuert. Ein äußerst aufwendiges, selbstverständlich in Deutsch geschriebenes, Handbuch enthält glücklicherweise das Kapitel Schnelleinstieg. Hat man dieses Kapitel erst einmal studiert, sollte man zu Beginn das Quick-Race anwählen, und gleich versuchen, ein paar Runden zu drehen. Im einfachsten Mode schaffen es selbst blutige Anfänger, den Flitzer auf der Strecke zu halten. Der Computer übernimmt im Rookie-Modus das Abbremsen und Schalten, macht den Wagen unzerstörbar, zeigt einem die Ideallinie in Form einer weißen



Live im TV, oder am Amiga in der ersten Reihe. Grand Prix bietet das bisherige Optimum bei Rennsimulationen.



Markierung auf dem Asphalt und sorgt für die richtige Fahrtrichtung, falls Euer Wagen doch einmal auf der Wiese gelandet sein sollte. Hat man die ersten Fahrversuche ordentlich gemeistert, kann man sich an die weiteren Details herantasten und sich der Aufgabe eines Rennens stellen. Für die Rennen wurden die 16 originalen Strecken des Grand Prix-Zirkus realistisch nachprogrammiert. Zu jedem der Kurse kann man zunächst eine Grafik betrachten und zusätzliche Informationen abrufen. Die korrekte Fahrweise zu jedem Kurs ist im Handbuch genauestens beschrieben. Zu jedem Streckenabschnitt hält die Beschreibung den idealen Gang und die optimale Geschwindigkeit bereit. Doch erst einmal ist es wichtig, in der Qualifikation eine gute Zeit zu fahren und somit eine gute Startposition zu ergattern. Dazu wählt man unter den sechs verschiedenen Reifentypen, die



Die Kamerteams sind auch im Überholmanöver immer hautnah dabei.



Das Driveln für einen Formel-1 Piloten.

Die Strecke im Überblick.



GRAND PRIX

jeweils Vor- und Nachteile bezüglich Haftung und Haltbarkeit bieten, die schnellen Qualifikationslicks aus. In höheren Schwierigkeitsstufen muß man sich auch noch um die optimale Einstellung der Spoiler, Bremsen und Gänge kümmern. Auf schnellen Hochgeschwindigkeitsstrecken mit langen Geraden sollte man das Hauptaugenmerk auf die Höchstgeschwindigkeit richten, während es bei Stadtkursen auf ein gutes Beschleunigungsvermögen ankommt. Als Profi müßt Ihr natürlich jederzeit orten können, wo Mängel in der Wägeneinstellung liegen, um in den Boxen eine schnelle Reparatur zu ermöglichen. Die Absicht, an die Box zu gehen, müßt Ihr dem Boxenteam mittels der Returntaste früh genug mitteilen, damit alles vorbereitet werden kann. Wenn Ihr die Rennstrecke verlaßt und in die Boxengasse einbiegt, dürft Ihr nicht zu schnell fahren, schließlich müßt Ihr Euren Wagen an der richtigen Box zum stehen bringen, ohne das Personal über den Haufen zu fahren. Bei Wiederaufnahme des Rennens, ist per Rückspiegel darauf zu achten, kein heranrasendes Fahrzeug zu rammen. Darüber hinaus stehen auch noch Streckenposten herum, die mit verschiedenfarbigen Flaggen Gefahrensituationen ankündi-

gen, falls ein Unfall oder eine Ölspur in nächster Nähe ist. Das Spiel bietet insgesamt fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade, die vom Rookie bis zum Renn-As reichen. Man kann jedoch auch per Tastatur Computerhilfen abschalten und in höhere Schwierigkeitsgrade hineinschnuppern. Es ist ratsam, sich jede Fertigkeit einzeln anzueignen. Zu Beginn sollte man nur versuchen, der Ideallinie zu folgen, während man später nach und nach das Bremsen, Schalten und das ideale Überholmanöver lernt. Die größte Herausforderung ist es natürlich, eine komplette Saison um den Weltmeistertitel zu fahren. Selbstverständlich kann man dabei jederzeit die Spielstände speichern. Die audio-visuelle Realisation läßt keinen Wunsch offen. Bis auf den Geruch von verbranntem Gummi und Benzindampf und den Anblick toller Mädchen fehlt wirklich nichts an der Rennatmosphäre. Jede Rennstrecke hat einen komplett eigenen Charakter. Man rast durch die engen Gassen Monacos oder düst durch den Wald in Hockenheim. Die Boxeneinfahrten, die Zuschauertribünen, die herumstehenden Streckenposten und Bremsspuren auf dem Asphalt vermitteln eine unglaubliche Atmosphäre. Per Tastatur kann man

jederzeit andere Rennwagen beobachten, oder das Geschehen hinter sich verfolgen. Videoaufzeichnungen können abgerufen werden, die das Ausscheiden eines Konkurrenten zeigen, oder in denen man die letzten zwanzig Sekunden des Rennens nochmals Revue passieren lassen kann. Anfänger sollten sich auch einmal direkt in das Cockpit eines Spitzenfahrers begeben, und sich seinen Fahrstil einprägen. Es können sich sogar mehrere Spieler am Rennen beteiligen. Jeder Spieler fährt eine bestimmte Zeit lang, wird er abgelöst, übernimmt der Computer die Steuerung seines Wagens. Die Grafik glänzt mit schönen Zwischenbildern, und flotter 3D-Grafik während des Rennens. Man kann sogar das Ruckeln verhindern, in dem man auf die Darstellung großer Gebäu-

de verzichtet. Wer alles über die Formel1 wissen möchte, muß sich Grand Prix einfach zulegen. Geoff Crammond hat ein wahres Wunder vollbracht. Es ist unglaublich, mit welcher Detailfülle die vier Disketten, die relativ selten gewechselt werden müssen, vollgepackt wurden. Noch nie gab es eine so realistische und dennoch exzellent spielbare Simulation. Man hätte einfach nichts besser machen können. Wer weiß, wie man Formel1 schreibt und den Namen Ayrton Senna schon einmal gehört hat, kommt um dieses Spiel nicht herum. (hi)



AMIGA

A A^{500 plus}
unterstützt

1 MByte HDrive
2.Drive 2 Player

SIMULATION

Hersteller Microprose **Besonderheiten**
Preis ca. DM 99,- - Im 2-Spielermodus
wird nach bestimmter
Zeit Fahrer gewechselt

Muster von
Leisure Soft



Auf mehr als 100.000 qm, und darin sind noch nicht einmal die zwei Leichtbauhallen berücksichtigt, zeigten 2.252 Aussteller mehr als 50.000 Fachbesuchern, was sich Neues tut. Nur zum Vergleich: Auf der ersten Spielwarenmesse 1949 waren es 350 Aussteller, 3.000 qm Ausstellungsfläche und 4.300 Fachbesucher.

Grund genug für die Play Time Redaktion, sich vor Ort einmal umzusehen. Dabei erwiesen sich folgende Aussteller als für uns besonders interessant: **Nintendo**, **Sega**, **MB**, **Yeno**, **Bienengräber** (betreut neben **Nintendo** auch **Konami**, **Aklaim**, **Mindscape** und **Mitsui**), **Hexaglot**, **Atari** sowie einige Aussteller aus Hong Kong. Am **Nintendo/Bienengrä-**

Das Paar des Monats. Michael Friese, der sympathische Chef der Spieleberater bei Nintendo, und Mario, das Nintendo-Maskottchen.

berstand gab es neben den **Nintendo News**, auf die wir später noch eingehen werden, auch Neues aus dem, auch wirtschaftlich gesehen, überaus erfolgreichen Hause **Konami** (das Umsatzziel wurde 1991 um 73% übertroffen). Neben **Konami Hyper Soccer** (Test im Heft) konnte man auch Näheres über **Tiny Toon Adventures** in Erfahrung bringen. Die Abenteuer der Junior-Toons für **Game Boy** und **NES** lassen sich sehr vielversprechend an und dürften sicherlich zu den Highlights 1992 gehören.



Neben Lebkuchen, Glühwein und der historischen Burg, ist die Spielwarenmesse, weltweit die größte ihrer Art, sicherlich das Aushängeschild der Franken-Metropole.

Nürnberg

Spielwarenmesse

1992



Am **Segastand** drehte sich alles um den blauen Igel. **Sonic**-Bettwäsche, **Sonic**-Turnschuhe, Hosenträger, Handtücher und die **Sonic**-Schallplatte. Darüberhinaus waren alle aktuellen Spiele näher in Augenschein zu nehmen, darunter auch **Donald Duck**, **Asterix** und **ToeJam & Earl**.

Auch den TV-Adapter für das **Game Gear** durfte man wieder mal in die Hand nehmen, nur kaufen, kaufen konnte man ihn nicht.

Am Stand von **MB** präsentierte uns **Herr Willecke** die zwei neuesten **NES**-Module aus der **MB**-Reihe: **Corvette ZR1 Challenge** und **Hero Quest**. Darüberhinaus konnten wir noch ein grandioses Brettspiel in Augenschein nehmen, mit dem wir noch Großes planen. Freut Euch auf Play Time 5/92.

Spieleklau à la Hexaglot

Der deutsche Hersteller von Übersetzungscomputern, **Hexaglot**, versucht sich nun auch als Spieleproduzent. Mit dem "**Champ**" wurde auf der Nürnberger Spielwarenmesse ein Handheld präsentiert, der bei den Endkonsumenten wohl keinen Siegeszug feiern dürfte. Der Grund: Lediglich vier verschiedene Games sind auf dem "**Champ**" spielbar, das System kann nicht durch neue Steckmodule erweitert werden. Hinzu kommt, daß **CHAMP 1, 3 GEWINNT, TRIPLEX** und **BANDE**, die vier wählbaren Spiele, nicht einmal Eigenentwicklungen von **Hexaglot** sind, sondern sich an Altbekanntem orientieren. Weil der Hersteller aus Hamburg auch davor nicht zurück-

schreckte, den Spielehit **TETRIS** unter dem Namen **CHAMP 1** mit anzubieten, gab es Saures von Nintendo in Form einer einstweiligen Verfügung.

Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von ca. DM 89,-, der vor zwei oder drei Jahren schon überteuert gewesen wäre, steht der **Champ** in keinerlei Preis-Leistungsverhältnis mehr.

Zwei weitere Firmen versuchen sich ebenfalls als Produzenten von Video-Spiel-Systemen:

Hartung Spiele Berlin, stellte auf der Spielwarenmesse ein Gerät vor, das dem "**Game Gear**" nicht nur zum Verwechseln ähnlich sieht, sondern auch noch ähnlich heißt - "**Game Master**". Das Spiel "**Falling Block**", ebenfalls ein **TETRIS**-Verschnitt, soll im Lieferumfang enthalten sein. Neun weitere Spiele von eher simpler Machart sind für den "**Game Master**" erhältlich.

Wie die weitere Versorgung mit Spielen aussieht, steht in den Sternen. Im Gegensatz zum "**Game Boy**" werden wohl nicht allzu viele Softwarehäuser an der Entwick-



Das Game Boy-Plagiat aus Hong Kong - frecher geht's nicht!

ger zu kämpfen, bei **Nintendo** wird es erst jetzt aktuell. Plagiate aus Hong Kong, also Imitationen, die dem Original zum Verwechseln ähnlich sind, machen den Markt kaputt. **TOYARTS** mit Firmensitz in Hong Kong, will den "**Travelmate**" weltweit in die Spielwarengeschäfte bringen. Ein gefährliches Unterfangen, denn der "**Travelmate**" ist vom Gehäusedesign mit dem "**Game Boy**" völlig identisch. Sollte **TOYARTS** dieses Produkt auf den Markt bringen, so steht dem Unternehmen eine Klage von **Nintendo** ins Haus, die diese zweifellos werden durchsetzen können, so das Statement von **Hans Seyfried**, Promotion Manager bei **Nintendo of Europe**. Die "**Game Boy**" Module sind auf dem Hong Kong Imitat nicht lauffähig und so dürfte aus Ermangelung an eigenen Entwicklungen das Spieleangebot in Zukunft eher dürftig sein. Wie bei den beiden vorgenannten Produkten gilt auch hier das Motto: Original top, Imitat flop!

Nintendo POWER '92

Der Game Boy ist nicht zu stoppen. NES holt auf.

2 Millionen **Game Boys** gingen bis Ende 1991 über deutsche Ladentische. Bis Ende 1992 will **Nintendo**

vom Fernsehen, hin zum aktiven Spielen locken soll. Gegen seinen Konkurrenten **SEGA** werden dabei große Geschütze aufgeföhren: Mit einer Werbepower von 40 Mio. DM im Rücken, wird **Nintendo** auch 1992 die Nr.1 auf dem Markt bleiben. Doch **Nintendo** ist nicht nur im Verkauf die Nr.1, auch der Kundenservice ist einmalig. Alle "**Game Boy**"-User bekommen ein kostenloses, zweimonatiges Club-Magazin und haben darüberhinaus die Möglichkeit, gebührenfrei unter der Nummer 0130-5806 einen von über 30 Spieleberatern telefonisch um Rat zu fragen. **Michael Friese**, Supervisor Consumerservice bei **Nintendo**, über die Hotline: "Der **Game Boy** - oder **NES**-Spieler soll ständig Spaß an seinen Games



Super, das Super NES - ab April endlich erhältlich!

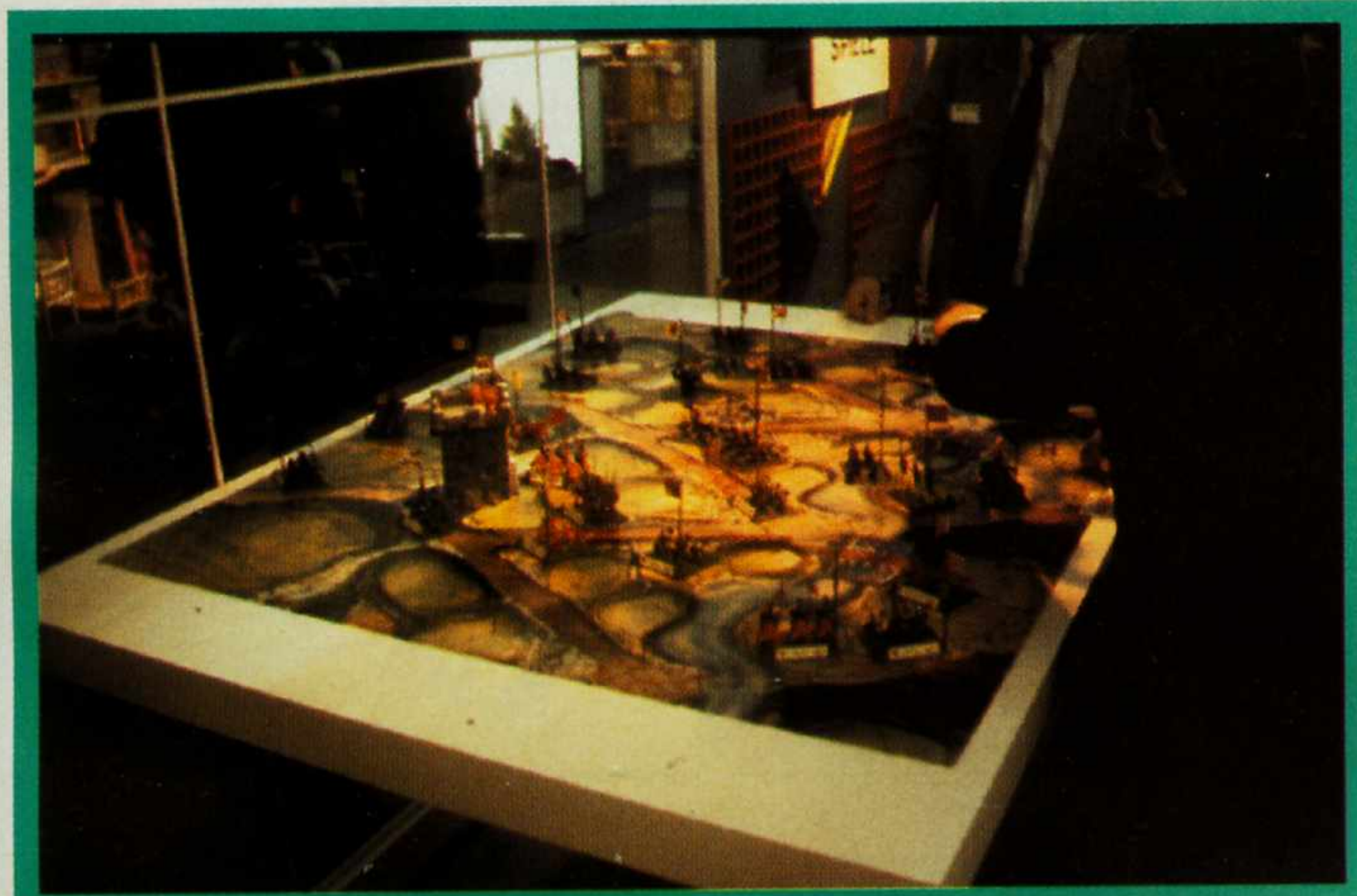


Herr Middelkamp stand bereitwillig Rede und Antwort auf unsere Fragen über Mario und Co.

insgesamt 3,65 Millionen **Game Boys** verkauft haben - ein ambitioniertes Ziel, doch wer die Mannen von **Nintendo** kennt, weiß, daß diese Zahlen Wirklichkeit werden. Immer stärker will **Nintendo** jetzt auch die Verbreitung des **NES** fördern, das bis Ende 1992 1,2 Millionen Kids und Erwachsene weg

haben; wenn er ´mal nicht weiterkommt, helfen wir." **Hans Seyfried** über den **Game Boy**, das **NES** und **Nintendo** generell: "Das ist alles erst der Anfang, wir wollen so stark werden, wie **Nintendo** in Amerika". Dort steht in jedem zweiten Haushalt ein **Nintendo**-Gerät.

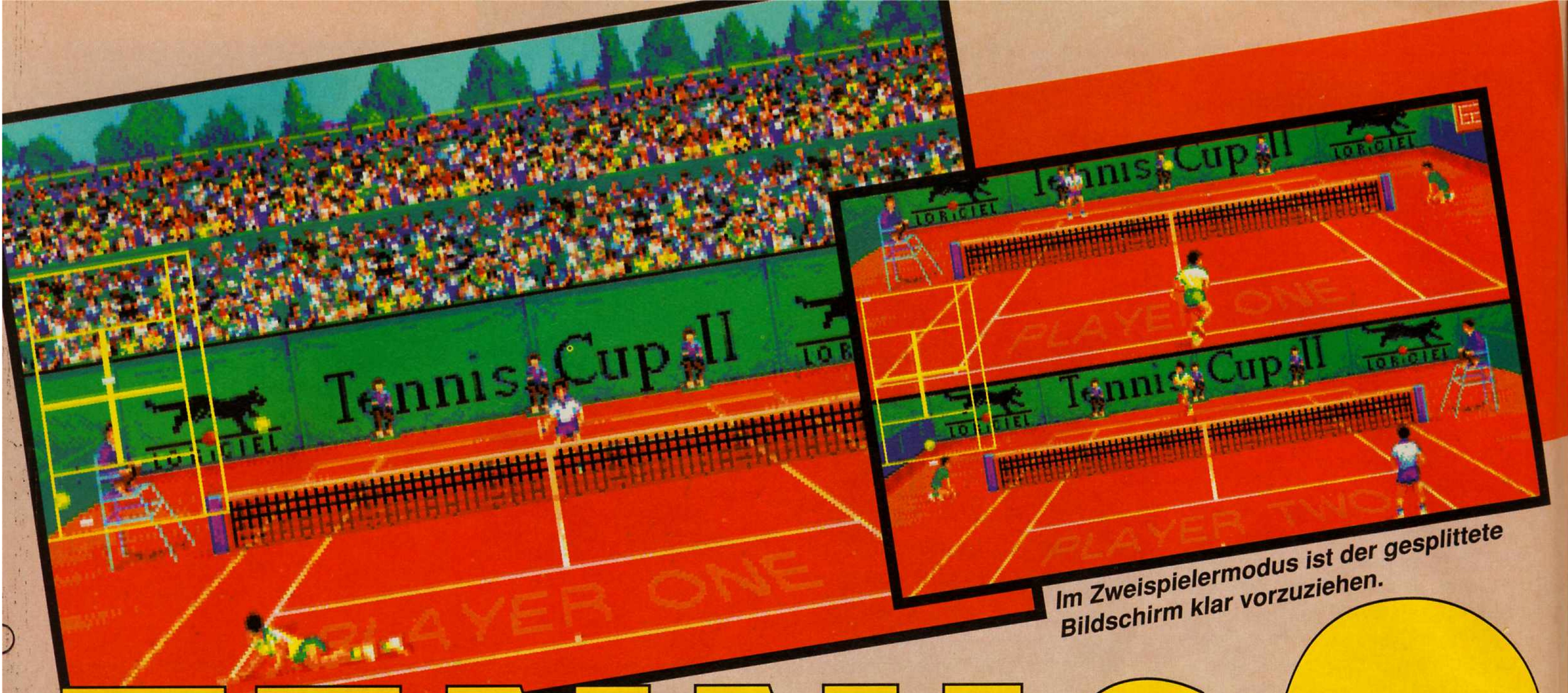
(cg)



MB präsentierte das neueste Rollenspiel - gigantisch!

ger
esse

lung von "**Game Master**"-Spielen Interesse zeigen. Die Erfolgschancen für den "**Game Master**" dürften daher generell sehr gering sein. Schmuck- und Modefabrikate, ob nun **ROLEX**, **Lacoste** oder **BOSS** haben mit dem Ärgernis schon län-



Im Zweispielermodus ist der gesplittete Bildschirm klar vorzuziehen.

TENNIS 2

Cup

Einige Zeit lang waren Sportspiele so gut wie ausgestorben, aber nun scheinen sie wieder häufiger durch Programmierergehirne zu geistern.

Wie sonst ist es zu erklären, daß wir nach Advantage Tennis in der letzten Ausgabe nun mit Loricel's Tennis Cup 2 bereits das nächste Exemplar aus dieser Gattung in Händen halten?

Um es gleich vorweg zu sagen, das Programm wird dem weißen Sport voll und ganz gerecht, sofern man über VGA-Grafik und eine Soundkarte verfügt (aber das gehört ja sowieso schon fast zur Standardausrüstung der PC-Gamer). Was beim Testlauf natürlich zuerst auffiel, war die äußerst gelungene Grafik, die auch bei EGA-Auflösung noch erträglich bleibt. Die Spielfiguren sind allesamt flüssig und realistisch animiert, der Schiedsrichter verfolgt mit seinen Blicken das kleine gelbe Filzknäuel und die Balljungen huschen in Windeseile am Netz entlang. Nicht minder begeistert war ich vom ausgezeichneten Sound. Die gesamte Atmosphäre des Centercourt wurde vorzüglich eingefangen, die

Ball-, Schlag- und Zuschauergeräusche wirken so lebensecht wie vor dem Fernseher. Leider gilt dies auch wieder nur mit Soundkarte, ansonsten muß man sich mit dem kläglichen Piepsen des IPQ (Internen PC-Quäker) begnügen. Was mich aber an Tennis Cup 2 restlos überzeugt hat, sind die unzähligen Einstellmöglichkeiten des Programms. Vor Spielbeginn kann gewählt werden, ob der Spieler von selbst zum Ball läuft oder nicht, der Schlagwinkel von der aktuellen Position auf dem Platz abhängig ist, ob man alleine oder zu zweit, im Einzel oder Doppel, mit oder ohne gesplitteten Bildschirm spielen will, und, und, und. Sogar das Training an bis zu drei Ballmaschinen wurde nicht vergessen. Sowohl bei den vorgefertigten Gegnern aus 17 Ländern, als auch bei der eigenen Spielfigur können Stärken und Schwächen festgelegt, im Lauf des Spiels verändert und natürlich abgespeichert werden. Bereits nach zwei oder drei Spielen hat man

sich aufgrund der leicht erlernbaren, aber dennoch variantenreichen Steuerung an die Bewegungs- und Schlagabläufe gewöhnt, und mit etwas Ausdauer ist dann ein Dreisatzsieg durchaus drin. Das soll allerdings nicht heißen, daß Tennis Cup 2 zu leicht sei. Der Schwierigkeitsgrad ist daraufhin ausgelegt, längere Zeit zu fordern, ohne daß Frust aufkommt, weil man partout keinen Sieg eringt. Einziger Wermutstropfen ist

die Tatsache, daß Tennis Cup 2 zwar problemlos auf Festplatte installierbar ist, man zum Spielen aber jedesmal seine wertvolle Originaldiskette zu Kopierschutz Zwecken herauskramen muß. Hier hätte es meiner Meinung nach auch eine Handbuchabfrage getan, aber sei es wie es ist, trotz dieses leichten Abzuges in der B-Note kann man nur sagen: Spiel, Satz und Sieg für Tennis Cup 2! (mm)

Trotz eines Tennissimulationsüberangebots kann TC2 sicher zusätzliche Spieler an den Monitor holen.

PC unterstützt		SPORTSPIEL	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> H Drive	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller Loricel	Besonderheiten gewaltige Menü-Vielfalt
Maus	<input type="checkbox"/> Exp.Ram	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 90,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Herkules	<input type="checkbox"/> Muster von	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	<input checked="" type="checkbox"/> Loricel	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

CeBIT '92
HANNOVER
11. - 18. MÄRZ 1992

Sie finden uns
in Halle 9
auf Stand F 33



SOUND BLASTER

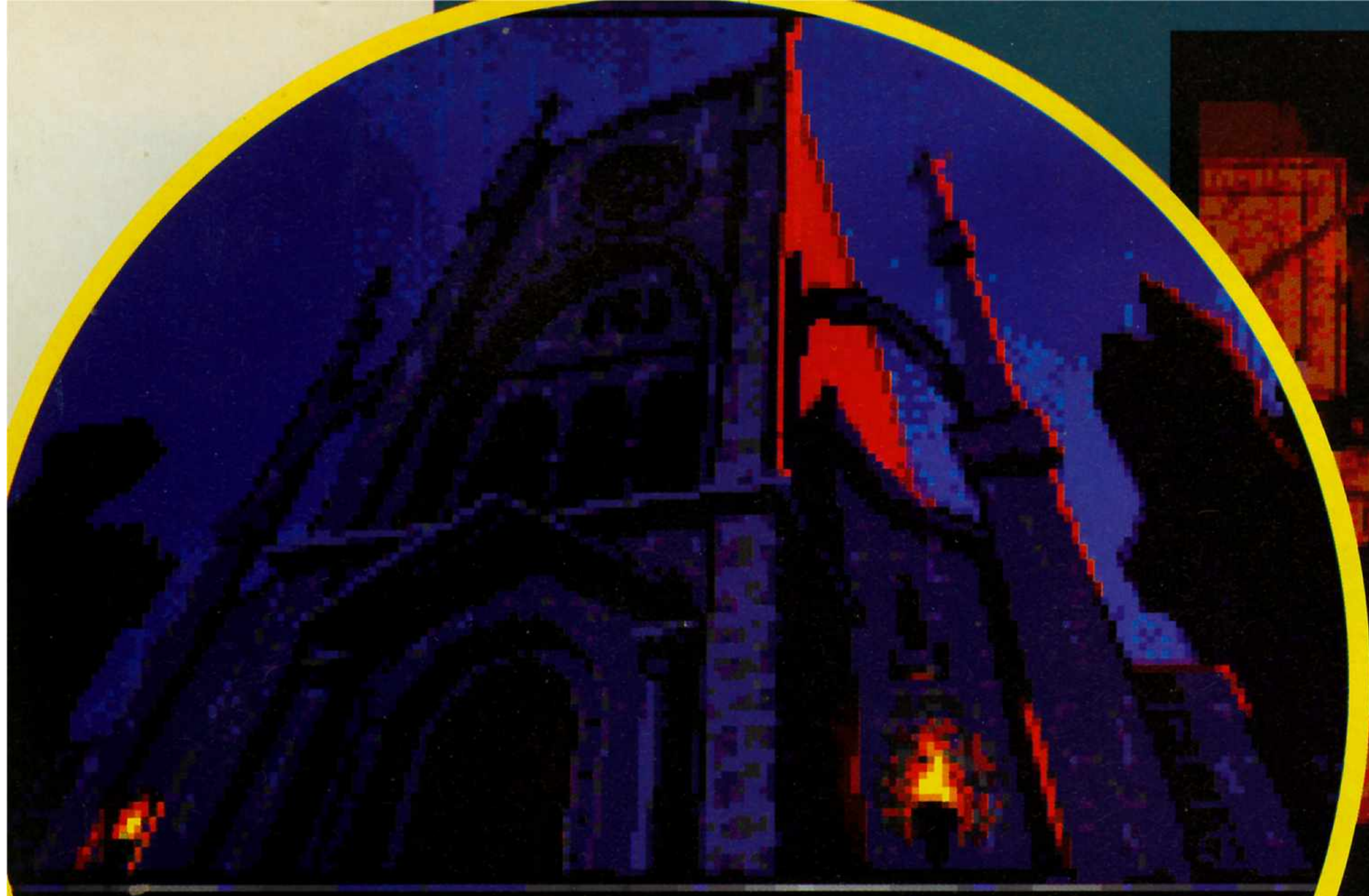
2.0

Die Audio-Karte für alle Power Player - Super Leistung, Super Preis!
Die Deutsche Original-Version, mit Deutschem Handbuch und Zugriffsrecht auf Actor, die Sound Blaster-Mailbox. Die neuen Features: Mic- und Line-In Eingang, AGC (Automatische Empfindlichkeitsanpassung), 64 Byte FIFO Puffer, Voll-

Duplex MIDI, Sound Board Software, 44,1 KHz DAC, 15 KHz ADC, Kurze Karte - Laptop geeignet, Feature-Connector, MIDI time stamp, AdLib kompatibler Synthesizer, C/MS Synthesizer-Chips optional, Windows 3.0 Software

DM 299,-

Exklusiv Distributor für Deutschland: CPS Computer Distribution GmbH, 2000 Hamburg 70, Am Neumarkt 30, Tel.: (040) 656 99 80
Die Sound Blaster 2.0 erhalten Sie in allen Filialen von: Atelco GmbH • Brinkmann • Conrad Electronic Center • ECS GmbH • Karstadt AG • Kaufhof AG • Makro Markt • Media Markt GmbH • Phora Wessendorf GmbH & Co.KG • Schaulandt GmbH • Schmitt Computersysteme GmbH • Soft & Sound • Vobis AG • Völkner GmbH & Co. KG
sowie bei: World's Computersysteme, 1000 Berlin 31, Tel.: (030) 853 50 98 • News Software GmbH, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 679 09 25 • Kabo Computersysteme GmbH, 5250 Bottrop, Tel.: (02041) 97 55 17 • Soft & Sound, Versandzentrale, 4250 Bottrop 1, Tel.: (02041) 204 24 • FS Hard & Soft, 4800 Bielefeld 1, Tel.: (0521) 33 62 82 • RBE GmbH, 6451 Mainhausen, Tel.: (06182) 920 20 • Funny Software, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 856 85 34 • Bauer's Com & Carry GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 55 38 39 • Seemüller GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 59 66 67 • Georg Zipfel GmbH, 8032 Gräfeling, Tel.: (089) 854 60 20 • Wial Versand Service, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 90 11 • OK Soft, 8471 Weidling, Tel.: (09674) 12 79 • Fantastic Art Studio, 8952 Marktobendorf, Tel.: (08342) 409 26



DO YOU WANT TO ENTER DARKMOON? Thank you for coming

OF THE EYE THE BEHOLDER THE LEGEND OF DARKMOON

Woran erkennt man, daß der zweite Titel von SSI's "Legend-Serie" auf dem Markt ist? Allerorts kann man übernachtigte Rollenspielfans durch die Gegend schlurfen sehen, tiefe Ringe unter den Augen, immer wieder einen nervösen Blick über die Schulter werfend und dabei pausenlos etwas von Dunkelelfen und bösen Klerikern murmelnd. Unverkennbar also: Eye of the Beholder II ist da.



Viel Zeit ist den Helden von Waterdeep nicht geblieben, seit sie im ersten Teil die Stadt von allen möglichen Bösewichtern und schließlich dem Beholder selbst befreit haben. Sie haben sich gerade von ihren im Kampf erlittenen Wunden erholt und sich seelisch auf einen ruhigen Abend eingestellt, da erreicht sie erneut ein Hilferuf von Khelben, ihrem Verbündeten und Magier von Waterdeep: In letzter Zeit seien etliche Personen in einem Wald in der Nähe der Stadt verschwunden, und da dieser Bereich nicht der unmittelbaren Gerichtsbarkeit der Stadtwache unterliegt, bittet Khelben Euch, dort einmal nach dem Rechten zu sehen. Nun gilt es



Hart, aber herzlich - ein Paar zum Knutschen.

zunächst, sich aus sechs Rassen und sechs Berufen eine schlagkräftige Party zusammenzustellen, mit der man das Abenteuer durchstehen will. Die Helden beginnen bereits auf der sechsten oder siebten Stufe, so daß Eure magischen Charaktere schon auf eine ganze Reihe von wirkungsvollen Zaubersprüchen zurückgreifen können, wenn einmal Not am Magier ist. Auch die Kämpfer haben schon einen ganz ordentlichen Schlag am Leib und die Diebe stehen ebenfalls nicht ganz hilflos vor einer verschlossenen Türe. Natürlich können auch Eure vier treuen Begleiter aus dem ersten Teil übernommen werden. Ihr marschiert also mit Euren tapferen Recken los und ge-

langt nach einem kurzen "Waldspaziergang" zum Tempel von Darkmoon, in dem das eigentliche Unheil seinen Ursprung hat. Die dort residierenden Kleriker sind nämlich alles andere als die wohlwollenden Heiler, für die sie sich ausgeben. Da "The Legend of Darkmoon" ein gutes Stück komplexer als sein Vorgänger ist, werden wohl einige Wochen vergehen, bis Ihr den Drahtzieher der Verschwörung besiegt habt. Die Grafik hat im Vergleich zum ersten Teil noch etwas zugelegt, insbesondere der Vorspann gehört zum Besten, was ich bislang gesehen habe. Neben der Titelmusik tragen auch die ausgezeichneten Soundeffekte während des Spiels zu der

BOMICO-NEWS

Wieviele Textadventures aus dem Hause **STARBYTE** kennen Sie?

Na?...

Die Antwort ist ganz einfach: keines.

Denn jetzt bringt **STARBYTE** sein erstes Textadventure heraus. Es ist komplett in deutscher Sprache geschrieben, für alle populären Rechnersysteme verfügbar und heißt

SOUL CRYSTAL.

Dafür müssen Sie nicht einmal Ihre Seele verkaufen. Es kostet nämlich nur ein Lächeln beim Verkäufer und lächerliche...

Fragen Sie doch Ihren Händler!
Wir müssen Ihnen doch nicht alles verraten!

Das Grauen hat einen großen Namen.

H.R. GIGER

Der schweizer Surrealist ist der Schöpfer von so putzigen Geschöpfen wie **ALIEN**.

In seinen Welten liegen Grauen, Erotik und Wahnsinn dicht beieinander.

DARKSEED

heißt das Spiel, das auf seinen Welten basiert. Ein Spiel, das starke Nerven von Ihnen fordert. Ein Adventure, das Ihnen die Haare zu Berge stehen läßt.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?
Unsere Serviceline beantwortet sie:

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

unheimlichen Stimmung bei, die sich durch das ganze Abenteuer zieht und so ganze Nächte lang vor dem Rechner fesseln kann. Nach wie vor werden die Charaktere über Maus bzw. Tastatur gesteuert und die Monster in Echtzeit bekämpft, wobei ich es allerdings als etwas störend empfand, daß selbst auf einem schnellen Rechner die Mausabfrage während des Kampfes manchmal ein paar Sekunden nachhängt, besonders wenn größere Gegner animiert werden müssen. Abgesehen davon läßt es sich aber, wie schon bei Eye of the Beholder I, wunderbar einfach prügeln und zaubern: Ein Klick genügt und schon stehen von der Tempelwache nur noch ein Paar qualmende Stiefel da! Doch läßt Euch noch eine Warnung mit auf den Weg geben: Werdet nicht übermütig, der nächste Frostriese kommt bestimmt, um Euch auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen, damit er Euch ein bißchen auf die Füße treten kann! (mm)

ER II MOON



Am Outfit hat sich nicht viel geändert...



...ab jetzt wird aber auch im Freien auf den Busch geklopft.

PC unterstützt

- Joystick
- Maus
- Tastatur
- AdLib
- Soundblaster
- Roland
- H Drive
- Exp.Ram
- Herkules
- CGA
- EGA
- VGA

ROLLENSPIEL

- Hersteller SSI
- Preis ca. DM 90,-
- Muster von Leisure Soft
- Besonderheiten**
- Charaktere aus dem ersten Teil können übernommen werden



TBIRD

Welcher Gedanke bringt die Crème der Softwarehäuser dazu, neue Produktionen im Spielebereich mehr und mehr für IBM-kompatible Rechner zu programmieren und was steckt noch dahinter, wenn diese Spiele auch noch ihre Erstveröffentlichung im DOS-Format erfahren?

Ein Blick in die Regale der Softwarehändler, verstärkt diesen Eindruck. Amiga-Konvertierungen lassen monatelang auf sich warten, ST-Versionen sind kaum noch abzusetzen, wenn sie denn überhaupt erscheinen. Dagegen werden PC-Spiele in prallen Massen produziert und angeboten. Ankündigungen, wie "Erstveröffentlichung für IBM-Kompatible" häufen sich. Gründe dafür findet man bei genauerer Betrachtung des Marktes. Zum einen ist der PC unbestritten das System mit der größten Haushaltsabdeckung. Zum anderen hat der Preiskampf der Anbieter die Preisentwicklung dermaßen beeinflusst, daß ein leistungsfähiger PC heutzutage für fast jeden erschwinglich geworden ist. Die aber vielleicht ausschlaggebendste Komponente ist, daß die DOS-Rechner ihre größten Nachteile gegenüber Spielecomputern mehr als wett gemacht haben. Sie haben im Grafik- und Soundbereich mächtig aufgeholt, wenn nicht sogar schon überholt. Allerdings bedarf es bislang immer noch einiges an Know How und finanziellen Mitteln, einen PC derart zu tunen.

AQUARIUS

Dieses Szenario entwarf man wohl auch bei der Firma ASI Computer in Bad Homburg. Das noch recht junge Unternehmen machte sich bislang durch sein explosionsartiges Wachstum und durchdachte Produktphilosophie einen Namen. Das kam aber nicht von ungefähr, wurde die Aquarius Systems International GmbH doch von zwei ehemaligen Commodorechefs gegründet. Kontakte und exzellente Branchenkenntnisse waren also vorhanden. Ins Rennen ging man 1989 mit nur sechs Mitarbeitern und schraubte den Umsatz im ersten Jahr aus dem Stand auf stolze 100 Millionen DM. Grundstein dieses Erfolgs war ein Kooperationsvertrag mit einem fernöstlichen Unternehmen, das u.a. auch die Firmenbezeichnung lieferte. Im April 1990 wurden dann erste Kontakte zum ehemaligen DDR-Renommierbetrieb Robotron geknüpft, aus denen sich eine fruchtbare Zusammenarbeit ergab.

Produziert werden sämtliche ASI-Komponenten in Taiwan, finden ihren langen Weg nach Mitteleuropa und werden in Sömmerda/Thüringen für den deutschen Markt qualifiziert, d.h. auf evtl. Transportschäden hin überprüft und den veränderten Marktbedürfnissen angepaßt. So gelang es, vorort in Sömmerda 120 Arbeitsplätze zu erhalten.

PRODUKTPALETTE

Bei ASI fährt man z.Zt. mit zwei Produktlinien. EASY LINE ist die Bezeichnung der Rechner, mit denen man versucht, sich dem harten Wettbewerb der Anbieter zu stellen. Sie umfaßt aufsteigend die Systeme, beginnend mit einem



286er/16Mhz und endend in einem 486er SX. Die MEGA LINE (386er/25Mhz - 486er/25Mhz) wendet sich an den Verbraucher mit gehobenen Ansprüchen, sowohl in Leistung als auch im Design. Das schlägt sich natürlich im Preis nieder. Desweiteren hat man sich noch ein zweites Standbein geschaffen. Man stellt komplette Rechnersysteme in Lizenz für große Elektronikanbieter, bundesweit operierende Versandhäuser sowie Systemhäuser her.

TBIRD

Hat ein Unternehmen sich erst einen solch gesicherten Background geschaffen, läßt es sich natürlich viel einfacher und risikoloser an neue Herausforderungen herangehen. Und genau dies tut man mit dem derzeitigen Projekt, dem Thunderbird. Der Grundgedanke, der dahinter steckt, ist, dem heutigen freizeitorientierten User eine Maschine an die Hand zu geben, die nach dem Entfernen der Verpackung sofort mit allen Features spielbereit vor ihm steht, wie eben die "Spielecomputer" von Commodore und Atari. Eine Maschine, die die Vorteile der Infrastruktur der DOS-Welt mit den Vorteilen eines userfreundlichen und ganz aufs Spielen ausgelegten Homecomputer verbindet. Mit der Verwirklichung eines solchen Gedankens möchte man bei ASI die geortete Marktlücke für sich beanspruchen und das eigene Angebot nach unten hin abrunden. Im Klartext heißt das, unmittelbar nach der CeBit, soll der TBird in den Händlerregalen stehen, mit einer Ausstattung, die zum angepeilten Preis von ca. DM 2.999,- ihresgleichen sucht. Bei dem ersten Modell diese Reihe soll es sich um einen 386er SX mit 25Mhz handeln. Bislang nichts besonders. Doch seine inklusiven

Hard- und Softwareerweiterungen machen den Thunderbird zum absoluten Spielecomputer (s. untenstehende Spezifikation). Die Software wird komplett und startbereit auf der Festplatte installiert sein, aber das Paket enthält natürlich auch die Originale auf Diskette. Bei der Frage nach der optischen Gestaltung des Game-PC orientiert man sich am ASI-Design, möchte dem Käufer aber doch nicht zu sehr vorgreifen und liefert zumindest Monitor und Tastatur in neutraler schwarzer Farbe aus, ohne aber zu vergessen, zum Gehäusemuster passende Klebebögen beizulegen. Mit der im Lieferumfang enthaltenen Peripherie Tastatur, Maus und Lautsprecherboxen steht also einem sofortigen farbenprächtigen und soundträchtigen Game nichts mehr im Wege.

Auch nach dem Erwerb dieses "kompletten" PCs, möchte man bei ASI den User nicht sich selbst überlassen sehen. So wird es z.B. zwei Arten von Hotlines geben. Eine befaßt sich ausschließlich mit der mitgelieferten Software und wird in Zusammenarbeit mit der bewährten Softgold-Hotline durchgeführt. Die zweite hingegen kümmert sich um Fragen, die die Hardware betreffen. Zudem plant man einen TBird-Club mit eigenem Clubmagazin und eine TBird-Mailbox, um den Thunderbird-Besitzern mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Spielerherz, was willst Du mehr?

Wer sich den "Donnervogel" schon vorab einmal näher betrachten möchte, kann dies während der CeBit in Halle 5 tun.

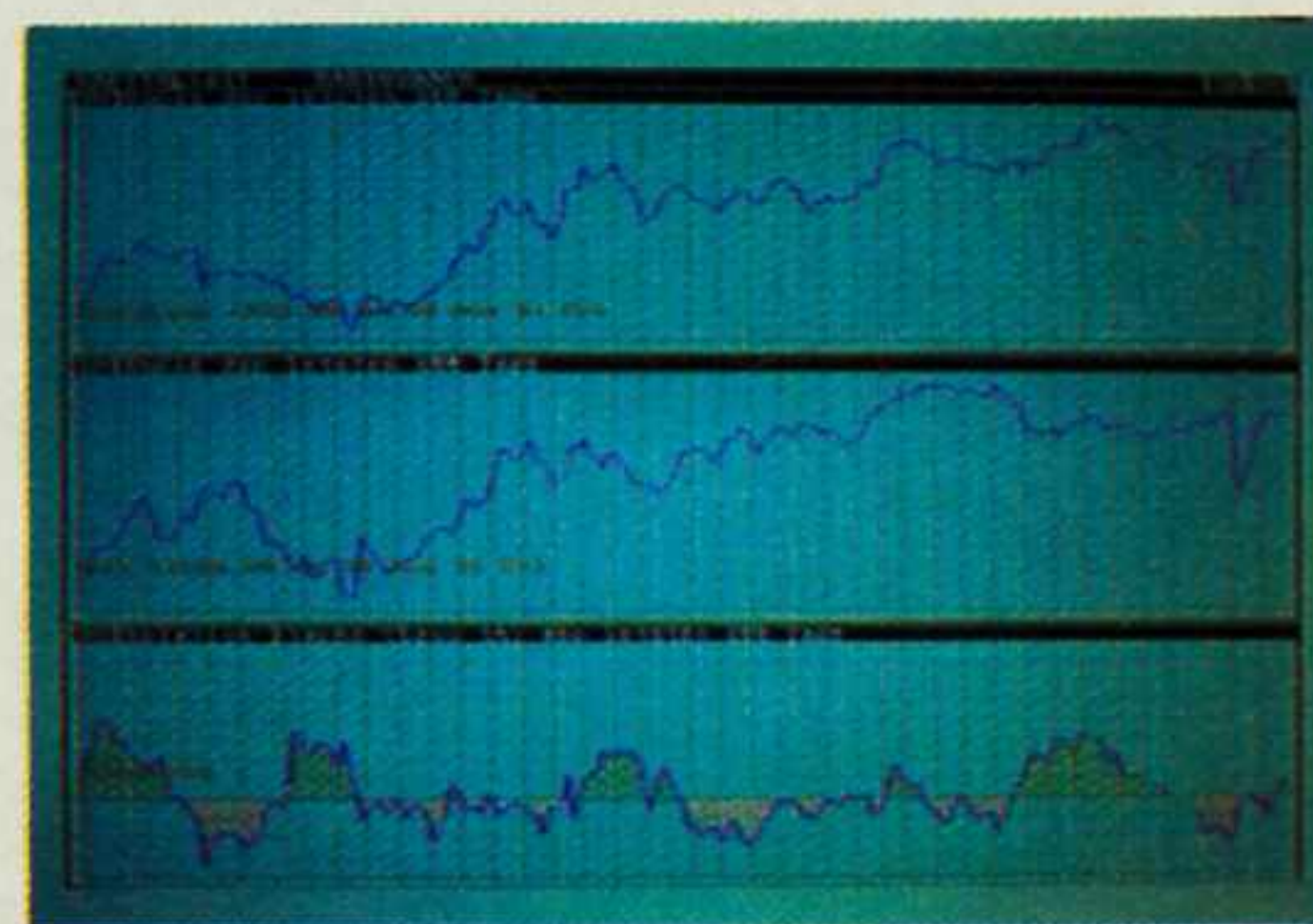
(cm)

Basismodell	Intel i386/SX-25	Taktfrequenz	25 MHz, 0 Wait States
Arbeitsspeicher	2 MB	Steckplätze	6 x AT, 1 x XT
BIOS	AMI	Video Controller	16-Bit VGA, 256 KB bis 1024 * 768 Punkte
Festplatte	50 MB, 17 ms	Diskettenlaufwerk	3 1/2" 1,44 MB 5 1/4" 1,2 MB
Schnittstellen	1 parallel/2 seriell 1 Joystick	Netzteil	150 Watt
Tastatur	MFI dt., 102 Tasten	Abmessungen	145 x 395 x 415 mm
Zubehör	ASI-Thunderbird Mouse mit Mouse-Pad, 2 Stereo Lautsprecherboxen, Kopfhörer, Anschlußkabel Cinch für Stereoanlagen 14" VGA Color Monitor	Sound	Thunder Board mit 11-stimmigen FM Synthesizer Sounddigitizer mit 22 KHz ADLIB und SOUNDBLASTER kompatibel.
Garantie	12 Monate	Verpackung	Umweltverträglich, recyclingfähig, beim "Grünen Punkt" angemeldet.
Betriebssysteme	UNIX, DOS, OS/2 und Novell lauffähig	Zertifikate	ZZF (FTZ)-Zulassung, IEC 950 VDE 871B, DBP Vfg 1046/84 Netzteil TÜV bauartgeprüft
Dokumentation	Benutzerhandbuch dt.	Software	Microsoft MS-DOS 5.0 CON TEXT Wysiyg Textverarbeitung ASI-DIAG Systemdiagnose, PC Viruspolice Virenschutz Sound FX Opera.
Game Software	Monkey Island 2 Mad TV		

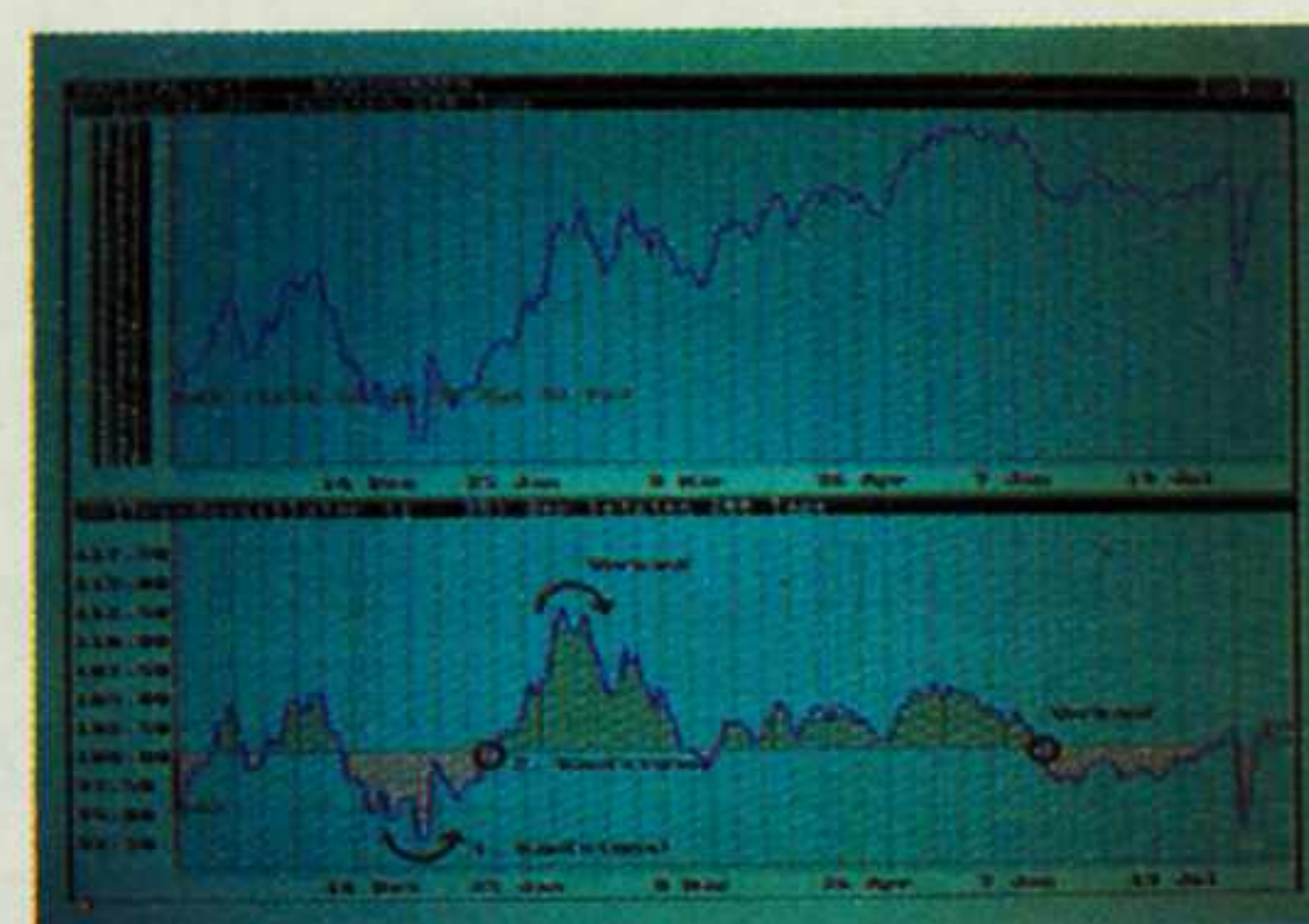
KAPITALIST



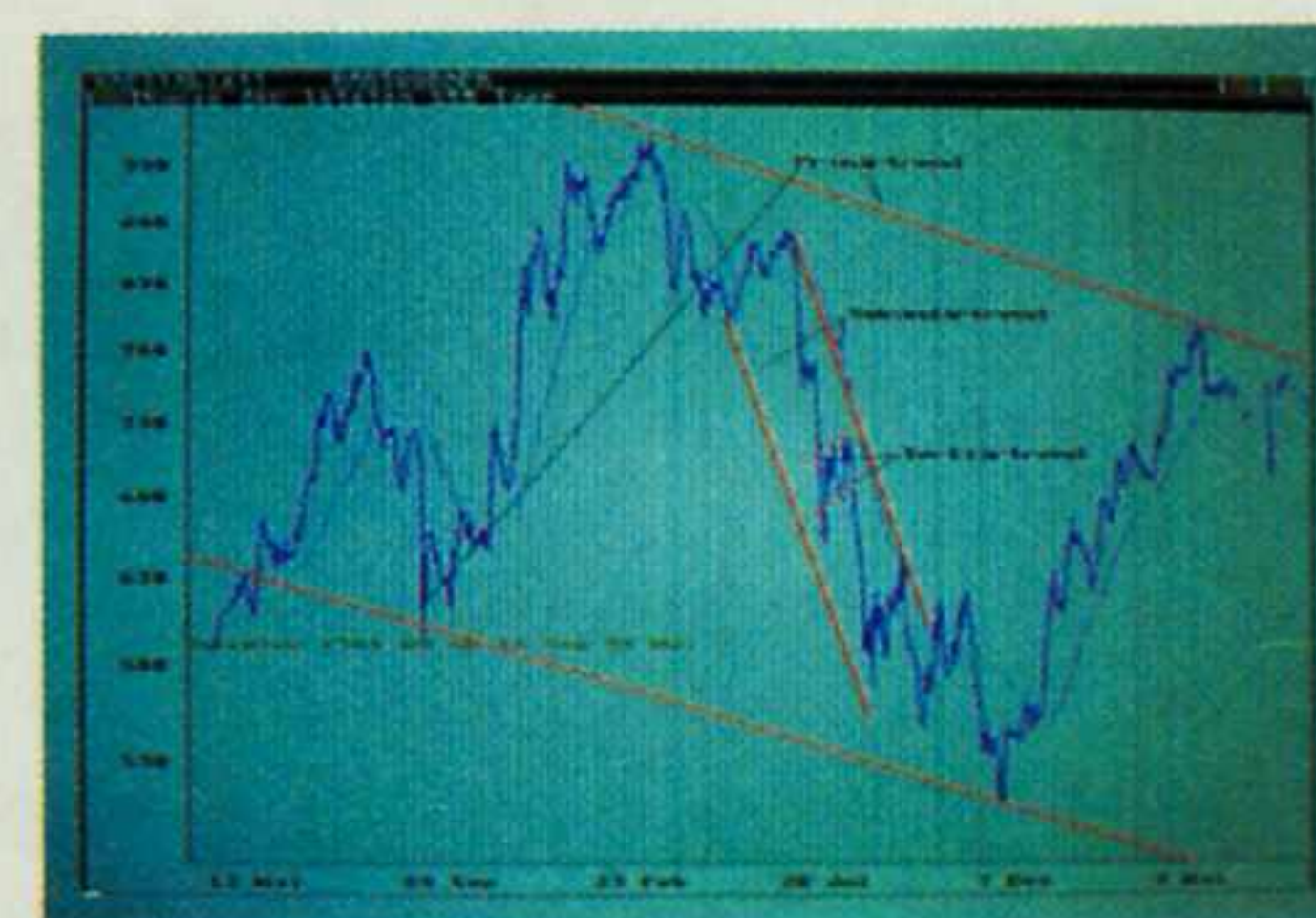
Kapitalist - Das Programm zur technischen Aktienanalyse.



Bessere Übersicht: Grafische Ausgabe aller Daten.



Funktionsvielfalt: Unzählige Menü-Optionen zur Berechnung.



Unschlagbar in Preis und Leistung: **KAPITAList!**

Folgende Programmindikatoren lassen wohl das Herz jedes Börsianers höher schlagen: **Trendoszillator**, **Momentum**, **Overboard/Oversold**, **relative Stärke** (nach Levi und Wells Wilder), **Volatilität**, **New-High/New-Low Durchschnitts- und Indexbildung**, **Advanced-/Decline-Linie**, **Beta-Faktor** usw. Die hierzu benötigten Kursdaten können vollautomatisch aus einem **BTX-File** eingelesen und im Speicher dynamisch verwaltet werden.

Die Bedienung erfolgt über eine ausgereifte **Maus-Menü-Steuerung**, die Daten werden in **Multi-Window-Technik** dem Benutzer präsentiert. Eine Ausgabe auf dem Drucker ist ebenso selbstverständlich wie eine Export-/Import-Schnittstelle für andere Programme.

Die Berechnung des optimalen Trendoszillators, die autom. Verwaltung Ihres **Wertpapierdepots** mit Rentabilitätsberechnung, die Erstellung von beliebigen **Top Ten-Listen** und die Verwaltung von **Widerstandslinien** gehören ebenfalls zu den Stärken von **KAPITAList**.

Ab 7. Februar 1992
NEU beim gutsortierten
Zeitschriftenhändler!

AMIGO!

SPIELE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA



PARAGLIDING

Nachdem der Markt für Simulationen schon ziemlich gesättigt ist, verlegen sich die Hersteller immer mehr auf exotischere Variationen (vielleicht programmiert einer ja mal eine Arbeitssimulation für Workaholics). Mit dem Titel "Paragliding" ist nun ein Programm auf dem Markt, das auch den Anspruch erhebt, eine Simulation zu sein, diese Bezeichnung aber nicht im mindesten verdient hat.

Schon nach dem Öffnen der Verpackung kommt die erste Enttäuschung, das Handbuch ist französisch. Da aber nun mal die Fachsprache in der Computerszene Englisch ist und nur wenige User des Französischen mächtig sind, taucht hier ein ernsthaftes Problem auf. Entweder man stürzt sich ins kalte Wasser und spielt einfach drauflos (wobei es hier nicht viel zu spielen gibt), oder man kennt jemanden, den man mit der Anleitung nerven kann. Ist die Informationsarmut beseitigt, ist die nächste Enttäuschung schon vorprogrammiert, das Game läßt sich zwar auf der Platte installieren, doch zum Programmstart benötigt man eine der Spieldisketten (soll wohl ein Kopierschutz sein). Danach hat man wenigstens die Möglichkeit, deutsche Menüs zu wählen. Die Menüs sind, wie der

Sound (Soundblaster) auch ganz nett, aber dann kommt der Überhammer. Nach der Wahl Training, Spazierflug oder Wettkampf taucht ein Männchen mit angehängtem Schirm auf. So eine Grafik hab ich ja seit den Zeiten des seligen VC 20 nicht mehr gesehen, die Rechenleistung eines Taschenrechners würde vollkommen ausreichen. Das Männchen kann nach erfolgtem Start dann nach links, rechts, oben oder unten dirigiert werden, wenn es nicht der sporadisch auftauchende Geier zum Absturz bringt. Das war's dann auch schon mit dem Spiel, so etwas schmückt sich dann mit dem Titel Simulation. Dieses Spiel ist nur etwas für hartgesottene User, denen sogar das Installationsprogramm vom MS-Windows Freudenschreie entlockt.

Das einzig Sehenswerte sind die Zwischengrafiken.



Atari ST



Auch auf dem Atari ST äußerst mäßig.

Auch auf dem Atari das gleiche Fiasko wie auf dem PC, die Grafik ist genauso mies, einzig und allein der Sound ist ganz gut.

Die Verarbeitungsgeschwindigkeit ist noch übler, bis das Männchen mal in der Luft ist, kann man getrost einen Kaffee trinken gehen. Die Steuerung über die Cursortasten trägt auch nicht zu einem gesteigerten Spielvergnügen bei.

(mg)

ATARI unterstützt		SPORTSPIEL	
520 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	HDrive	<input checked="" type="checkbox"/>
1040 ST	<input checked="" type="checkbox"/>	s/w	<input checked="" type="checkbox"/>
Mega ST E	<input checked="" type="checkbox"/>	Farbe	<input checked="" type="checkbox"/>
TT	<input checked="" type="checkbox"/>	2.Drive	<input checked="" type="checkbox"/>
Hersteller Loricel		Besonderheiten	
Preis ca. DM 80,-		- reine Zeitverschwendung	
Muster von Hersteller			
	40%		10%
	10%		10%
			16%

PC unterstützt		SPORTSPIEL	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/>	H Drive	<input type="checkbox"/>
Maus	<input checked="" type="checkbox"/>	Exp. Ram	<input type="checkbox"/>
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/>	Herkules	<input type="checkbox"/>
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/>	CGA	<input type="checkbox"/>
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/>	EGA	<input checked="" type="checkbox"/>
Roland	<input checked="" type="checkbox"/>	VGA	<input type="checkbox"/>
Hersteller Loricel		Besonderheiten	
Preis ca. DM 90,-		- ebenfalls reine Zeitverschwendung	
Muster von Hersteller			
	60%		10%
	10%		10%
			20%

Zusatzdisk zu
Secret Weapons of the Luftwaffe

P 38 Lightning

Zuerst sollte Secret Weapons of the Luftwaffe gar nicht auf dem deutschen Markt erscheinen, und nun liegt mit P38 Lightning bereits die erste Zusatzdisk für SWOTL vor. Leider wird auf dieser nicht allzuviel Neues geboten.



Außer des neuen Flugfeelings einer Doppelheck-Maschine, bietet die SWOTL-Zusatzdisk nichts Neues.

Es steht lediglich ein neues Flugzeug zur Auswahl, die neuen, Lightning-spezifischen Missionen sind in Minutenschnelle mit dem Missionbuilder selbst entworfen und von der auf der Packung angekündigten "Ver-

Hauptprogramm z.Zt. schon für unter 80,- Mark zu haben ist und insgesamt acht verschiedene Jäger und Bomber bietet, sollte sich Lucasfilm Games nicht so geizig zeigen und zwei oder besser noch drei neue Flugzeuge auf der näch-



Nur die Abbildung der P 38 ist neu auf dem Navigationsbildschirm.

sion 2.0" von SWOTL merkt man ebenfalls nichts. Sogar die Anleitung schweigt sich hierzu aus. Um nun in den Genuß des neuen Flugzeuges zu kommen, muß man ca. 40 Mark auf den Ladentisch legen. In Anbetracht dessen, daß das

nächsten Lucasfilm-Spiel partout nicht mehr erwarten könnt oder ein hoffnungsloser Fan der "Lightning" seid.

(mm)

Szenariodisk
Operation Desert Storm

F15 Strike Eagle II

Es ist ziemlich genau ein Jahr her, da wurde in einem Sandkasten, ca. 4000 Kilometer von uns entfernt, Krieg gespielt. Um was es eigentlich ging, um Wirtschaftsinteressen oder um Unterstützung eines befreundeten Landes, es gibt viele Theorien.



Munitionsbunker im Visier. High-Tech-Bilder, wie auf den Pressekonferenzen der amerikanischen Luftstreitkräfte.

In diesem Krieg wurde unter anderem eines der besten Kampfflugzeuge der westlichen Welt eingesetzt, die F15 Strike Eagle. Zu dem bereits erschienen Simulator von Microprose ist bei uns nun die Szenario-Disk des oben genannten Krieges auf den Markt gekommen, Operation Desert Storm. Ob und inwieweit es fragwürdig ist, einen so "neuen" Krieg als Spiel auf den Markt zu bringen, diese Entscheidung sei Euch überlassen. Wir möchten uns nur zu den technischen Daten äußern. Dieses Szenario ist ohne das Hauptprogramm F15 Strike Eagle II nicht spielbar. Nach dem Kopieren der neuen Files auf Disk oder Platte geht es genauso los wie bisher gewohnt. Oder doch nicht ganz. Denn während des Ladens werden automatisch die entsprechenden Soundtreiber für Eure Konfiguration geladen. Das vom fliegerischen Schönste ist, daß man jetzt auch Nachtmissionen fliegen kann, allerdings nur bei Desert Storm. Es wurden nämlich noch zwei Szenarien beigelegt, die allen

F19 Fliegern bekannt sind, North Cape und Central Europe. Aber zurück zum wüsten Wüstenkrieg. Hier könnt Ihr entweder acht historische Missionen fliegen oder Euch selbst als Meisterstrategie versuchen und es dem bösen Saddam zeigen. Als Waffen stehen Euch neben den bekannten Mavericks die Harm- und Sparrowraketen zur Verfügung. Die beiden lasergesteuerten Bomben Mk 20 Rockeye II und die GBU-12 Paveway können selbstverständlich auch dazu benutzt werden, irakische Fabriken zu zerstören.

Zusammenfassend, ein technisch gut gemachtes, moralisch aber eher fragwürdiges Spiel.

(mh)

PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> H Drive	Hersteller Lucasfilm	Besonderheiten - Hauptprogramm erforderlich - vernünftig spielbar ab 16 Mhz
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Exp.Ram	Preis ca. DM 40,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Herkules	Muster von	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	Softgold	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

45% 85% 60% → 64%

PC unterstützt		SIMULATION	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> H Drive	Hersteller Microprose	Besonderheiten - Hauptprogramm erforderlich - vernünftig spielbar ab 16 Mhz
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Exp.Ram	Preis ca. DM 90,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Herkules	Muster von	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	Hersteller	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

70% 80% 75% → 75%



TURMIT II

Die Spielidee von "Turn it 2" ist dem fernöstlichen Strategiespiel "Mah Yhong" nachempfunden. Auf einer rechteckigen Fläche aus unterschiedlich gemusterten Spielsteinen müssen zwei gleichartige Steine gefunden und umgedreht werden.

Als einzige Bedingung, müssen die zusammengehörenden Steinpaare durch eine gedachte senk- oder waagrechte Linie verbunden sein, die nur über bereits umgedrehte Steine verlaufen darf und höchstens einen Knick aufweist. Erst wenn ausnahmslos alle Steine auf dem Rücken liegen, ist eine Partie beendet. Auf den ersten Eindruck hört sich diese einzige Regel des Spiels recht simpel an. In Wahrheit entpuppt sie sich aber als höllische Herausforderung

an die Kombinationsfähigkeit des Spielers. Auf den Spielsteinteppichen, die von Level zu Level immer größer werden, hat man zu Anfang sehr viele mögliche Steinpaare. Wählt man aus den gleichgemusterten Steinen die richtigen Paare aus, so wird dadurch Platz für die Verbindung zweier anderer Steine geschaffen. Dreht der Spieler dagegen die falschen Steine um, so landet er früher oder später in einer Sackgasse, in der sich alle Paare gegenseitig blockieren. Die

tüftelige Spielidee wurde in ein blasses VGA-Spiel mit Mausbedienung umgesetzt. Jeder Level wurde leider mit einer kurz bemessenen Zeitbegrenzung von zwei bis fünf Minuten versehen, die das Strategiespiel für einen Sterblichen zum Wettlauf mit dem eingebundenen Countdown machen. Schafft man einen Level in der vorgegebenen Zeit nicht, muß wieder im ersten Screen begonnen werden. Das frustriert bei einem Strategiespiel natürlich mehr, als bei anderen Gattungen. Die ersten drei Levels lassen sich wegen des fest vorgegebenen Spielaufbaus (Gäh!) zwar ziemlich leicht einprägen, nach einigen Fehlversuchen am kniffligen Level 4 wird die ständige Wiederholerei aber dann doch zur Qual. Schade um die



Das ist der Startlevel. Noch ist alles recht übersichtlich und auch weiterhin kein Problem.

schöne Spielidee, kann ich da nur sagen, ebenso schade wie um den mitgelieferten Leveleditor, mit dem man den Zeitdruck auch nicht aus dem Spiel nehmen kann. Der PC-interne Lautsprecher wird von

"Turn it 2" nicht angesteuert, dafür gibt es für Soundkartenbesitzer verhältnismäßig angenehme Hintergrundmusik.

(tb)



Auch mit dem Editor lassen sich denkfehlerbedingte Pattsituationen nicht vermeiden.



PC unterstützt		STRATEGIE	
Joystick	<input type="checkbox"/> H Drive	Hersteller Tale Software	Besonderheiten - deutsche Anleitung - Editor - 2 Player
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Exp.Ram	Preis ca. DM 60,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Herkules	Muster von	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	PC Computercenter	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

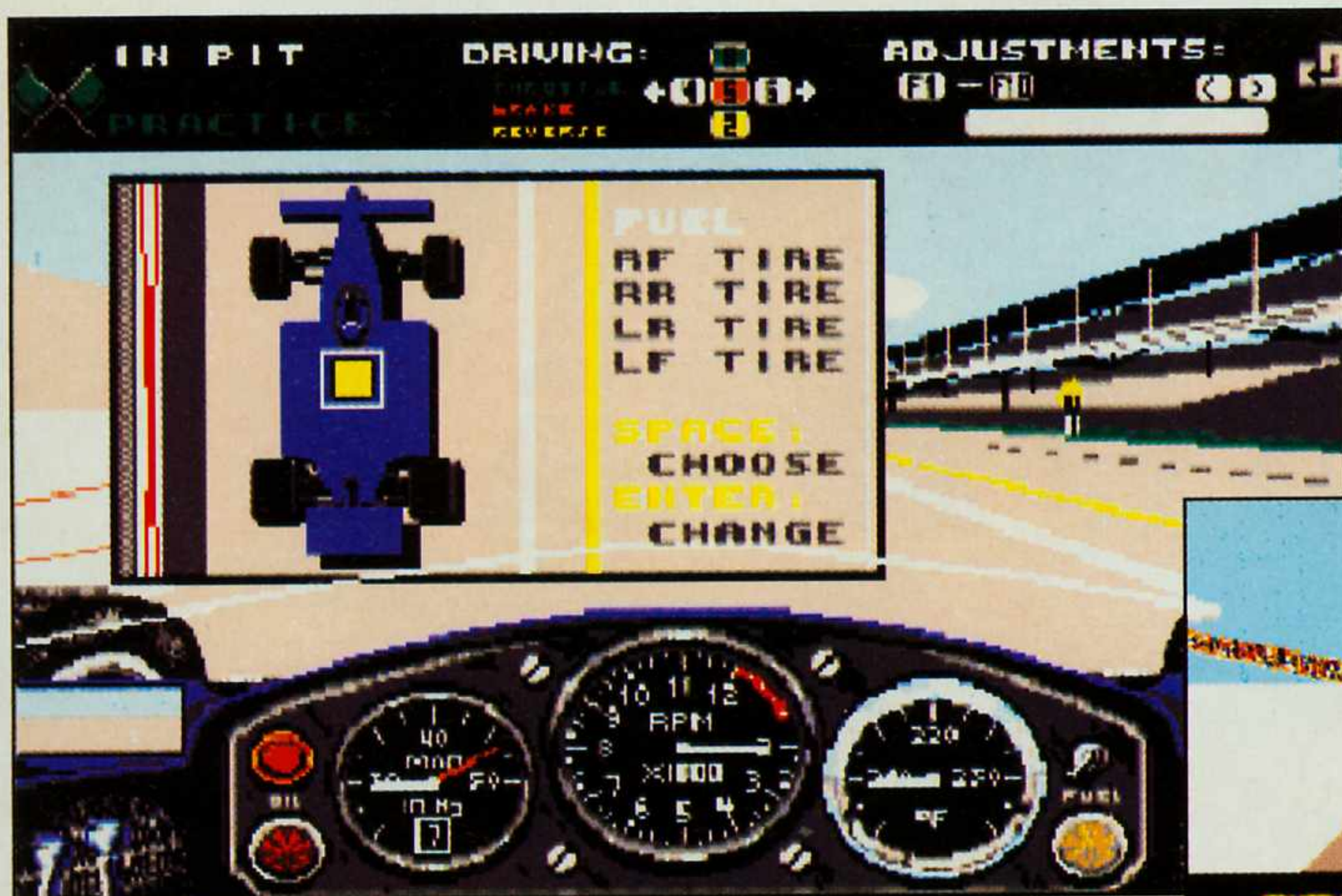
AIR • LAND • SEA

Dieser Sampler liegt auf der Skala zwischen Ramsch und guter Ware eindeutig im Spitzenbereich. Die Spiele wurden nach einer Konzeption ausgesucht und es wurden auch keine qualitativ minderwertigen ausgewählt.

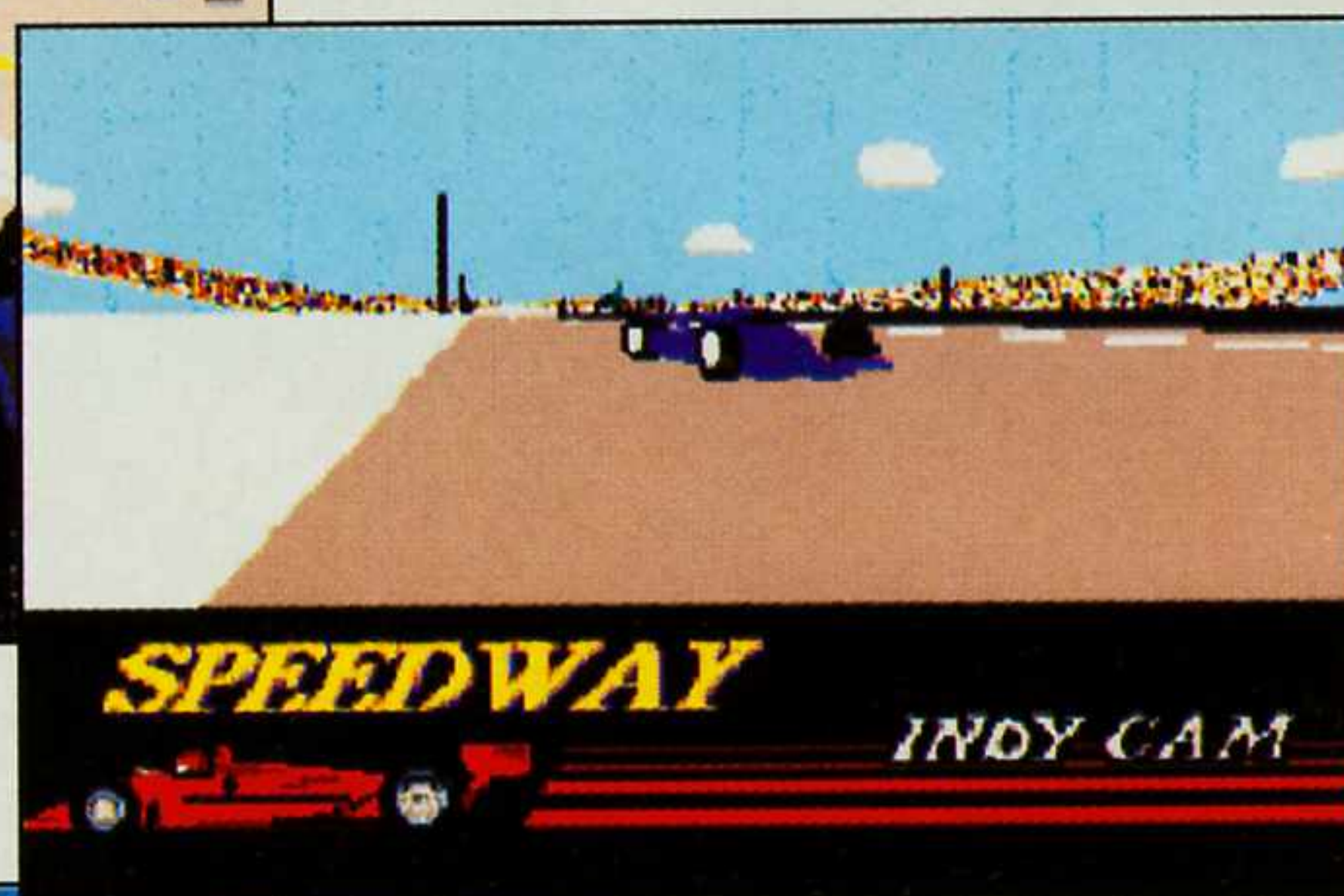
Unter dem Titel AIR-LAND-SEA konnten die Programmklassiker "STORMOVIK SU25", "688 SUB BATTLE" und "INDIANAPOLIS 500" gut unter einen Hut gebracht werden. Die Verpackung enthält neben den Disketten noch umfangreiche Handbücher und Programminfos, daran wurde wirklich nicht gespart. Das Game "688 SUB BATTLE" ist ein U-Boot Simulator, der es wirklich in sich hat. Zwei Spieler können via Modem gegeneinander spielen, aber auch alleine macht das Spielen Spaß. Als Mechaniker-Torpedogast-Navigator-Kapitän eines amerikanischen oder sowjetischen Bootes müssen verschiedene Missionen erfüllt werden. Aufgrund der Komplexität ist es ratsam, die Trainingsmission voll zu beherrschen, sonst war der erste Torpedoabschuß auch Dein

letzter. Gesteuert wird mit der Maus, die Grafik ist vom Feinsten und der Sound kommt selbstverständlich über die Soundblasterkarte.

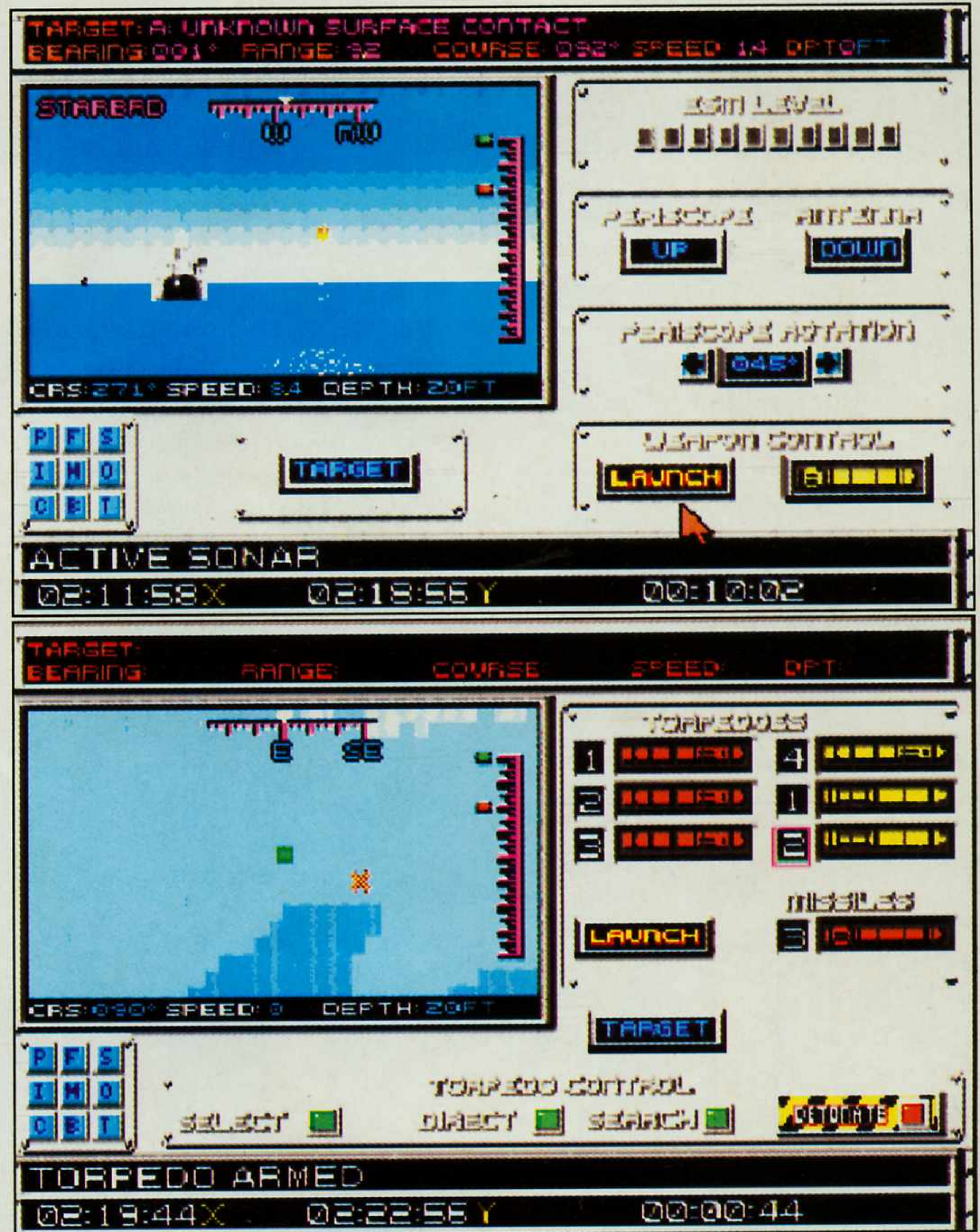
Die Rennsimulation "INDIANAPOLIS 500" ist wohl die schwerste Autorennsportsimulation, die jemals auf dem Markt war. Du bist nicht nur Fahrer, sondern auch Mechaniker. Du mußt vor dem Rennen die optimale Motor- und Fahrwerkseinstellung finden und auch die Reifenkongfiguration richtig wählen (im Speedcircuit geht es nur links herum). Die Steuerung mit Tastatur oder Joystick ist äußerst feinfühlig, die Grafik und die Zeitlupeneinblendungen super und der Sound aus der Karte. Lange Zeit war "STORMOVIK SU25" die einzige Simulation eines russischen Kampfflugzeuges. Getreu dem Konzept Mechanik statt



Indianapolis 500



Stormovik SU 25



688 Sub Battle

688 Sub Battle:85 %
 Indianapolis 500:90 %
 Stormovik SU 25:75 %

Elektronik, fliegt sich die Kiste im Vergleich zu einem "Jetfighter" wie ein lahmer Gaul, ist aber stabil und unverwundlich. Die Missionen gliedern sich in drei Schwierigkeitsgrade, vom einfachen Raid bis zu Multiple-Targets ist alles geboten. Gesteuert wird mit Joystick und Tastatur, der Sound ist echt gut, die Grafik schnell und gut gezeichnet. Alles in allem ein sehr userfreundlicher Sampler. Die Games werden mit Sicherheit nicht so schnell langweilig.

(mg)

PC
 Hersteller Electronic Arts
 Preis ca. DM 100,-
 Muster von Hersteller

SPIELESAMMLUNG

83%



Die Verwaltung der Städte beeinflusst die Zukunft wesentlich.

Mit "CIVILIZATION" zeigt Sid Meier, daß man auch andere Wege gehen kann, die aber nicht unbedingt schlechter sein müssen. Dazu befindet sich in der Packung neben den Disketten auch noch ein englisches Handbuch mit 130 Seiten, das Du vor Spielbeginn komplett lesen solltest, da man ohne die Infos aus dem Handbuch erst gar nicht zu seiner ersten Stadt kommt. Spielziel ist, seinen Stamm/sein Volk von der Urzeit (3000 v. Chr.) bis zum Beginn der Kolonisation des Weltalls, so zu führen, daß es überlebt. Du bist al-

so diesmal nicht nur Bürgermeister wie in "SimCity", sondern hast dermaßen viele Einflußmöglichkeiten auf das Spielgeschehen, daß in der Anfangszeit desöfteren das Handbuch konsultiert werden muß. Daß die ganze Sache immer schwieriger und komplizierter wird ist klar, manche Entscheidungen, die Du triffst, zeigen ihre Auswirkungen erst Jahre später. Deine Berater helfen Dir da auch nicht weiter, weil jeder etwas anderes fordert. Gesteuert wird mit Maus oder Tastatur, die Maussteuerung ist etwas ungenau und gewöhnungsbedürftig. Spieloberfläche ist der Kartenbildschirm, der in einem Ausschnitt die Position der aktiven Einheit zeigt. Ein kleineres Fenster gibt



CIVILIZATION

In der Gruppe der Umweltsimulationen hat das gute alte "SimCity", das heute schon zu den Klassikern zu zählen ist, eine wegweisende Richtung aufgezeigt. Nachfolger haben sich meist nur an dieser Spielumgebung und Benutzerführung orientiert und die gleiche Spielidee mit einer anderen Story verkauft.



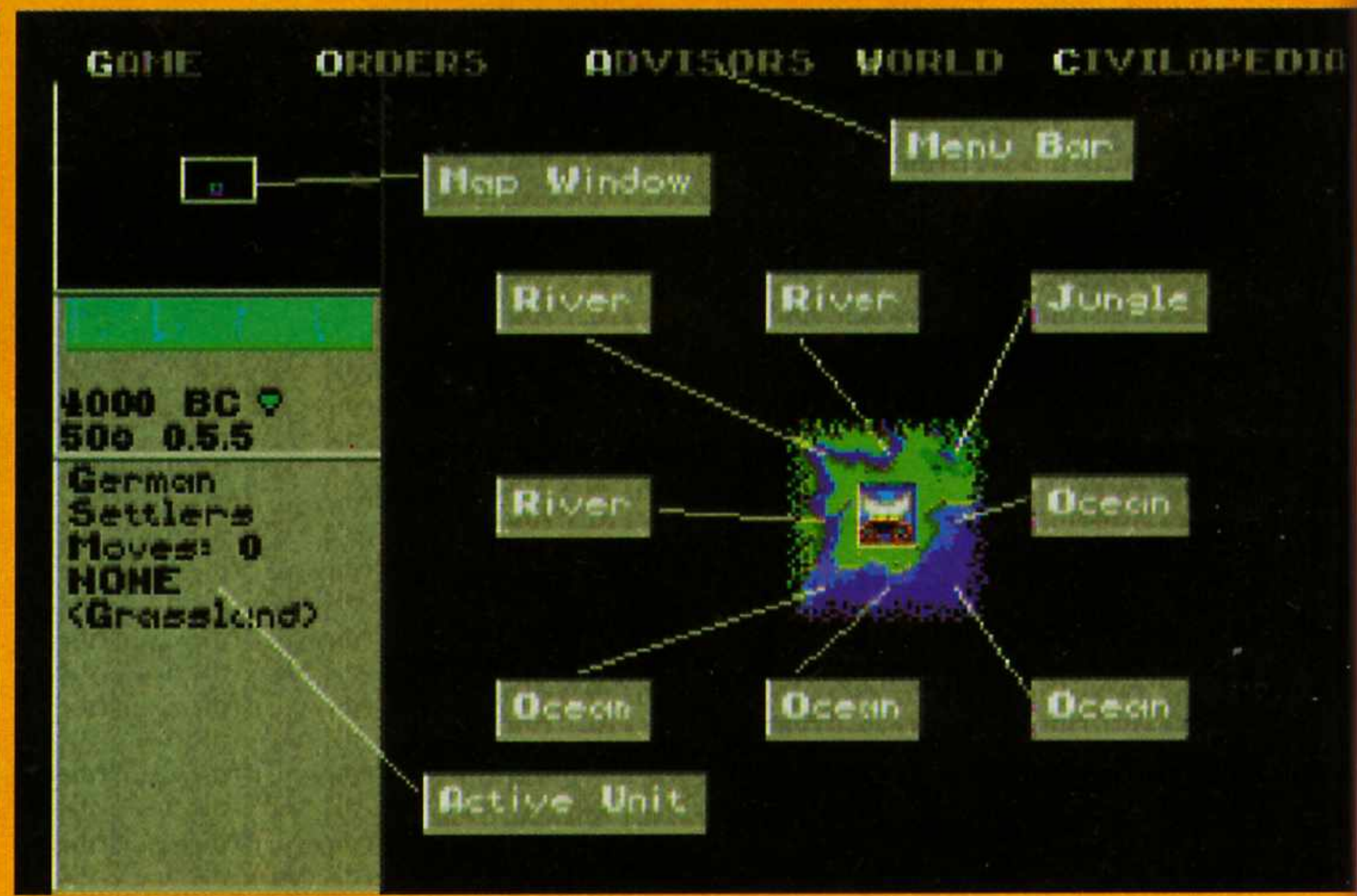
Neue Erfindungen erhöhen den Entwicklungsgrad.



Voll Dankbarkeit vergrößert die Bevölkerung Deinen Palast.

einen Überblick über Dein gesamtes Gebiet und ein Statusfenster informiert Dich über deine Möglichkeiten. Dazu kommen noch Infobildschirme über den Zustand der Städte, der Bevölkerung und Deiner Vorräte. Die Städ-

te sind die Keimzelle des Spieles, von dort aus werden Armeen aus-



Die Anleitung während des Spiels ermöglicht den sofortigen Einstieg.

RODEO DR.

THE TAKING OF BEVERLY HILLS



Daß an das gute Einspielergebnis eines Kinofilms ein zweiter Teil gehängt wird und dann auch noch das Game nachgeschoben wird, daran wird man sich wohl gewöhnen müssen. Das Einzige, was an dieser Praxis zu bemängeln ist, ist die Aufmachung und die Qualität der Spiele.

Auch dem englischen Handbuch ist nicht mehr zu entnehmen. Wer den Film nicht kennt, wird ins kalte Wasser geworfen und muß sich ohne jegliches Vorwissen durchkämpfen (echt mager für eine Anleitung). Also spiele ich mal munter drauflos, sammle Gegenstände (nicht alles, was am Boden liegt kann man mitnehmen). Nach und nach erfahre ich auch, daß die Kommandozentrale der Terrori-

Die Verpackung von "The Taking Of Beverly Hills" verspricht ja noch einiges, der erste Eindruck beim Öffnen ist auch noch ganz positiv. Disketten in beiden Zollformaten, Handbuch

terstützung und VGA-Grafik, auch das Spielen von Disketten soll möglich sein. Also rein ins Vergnügen, Spiel auf die Platte geworfen und gestartet. Das Intro ist auch hübsch, aber man will ja spielen.

Umgebung der Spielfigur, die Boomer heißt, wird sichtbar. Das Letzte, was ich sehe ist dann ein Polizist, der mich erschießt (warum eigentlich, die Polizisten sind doch die Guten). Gut, ohne Info über

Dann kommt der Big Bang, das Spielareal wird in einer Art Vogelperspektive dargestellt, die Häuser unterscheiden sich nur in den Farben, eine Spielfigur in Streichholzgröße steht herum und unten kommt dann auch noch eine Info- und Menüleiste. Auf dieser erkennt man ein digitalisiertes Frauenporträt und die Info über gesammelte Gegenstände. Das macht dann rein qualitativ den Eindruck eines PD-Spielles. Beim Loslaufen wechselt die Darstellung und die

den Hintergrund geht's nicht, den Film will ich nicht anschauen, also lese ich das Handbuch. Terroristen haben den Coup des Jahrhunderts vor. Sie wollen den Rodeo Drive überfallen und haben sich dafür Polizeiuniformen angezogen (deswegen bin ich jetzt tot). Meine Aufgabe ist es, eine gewisse Laura aus den Klauen eines Robert Masterson zu befreien (wahrscheinlich der Gangsterboß), den Dieb-



Der gute Ruf der berühmtesten Meile der Welt, des Rodeo Drives, ist in Gefahr.

stahl eines wertvollen Freskos zu verhindern und zu überleben. Dabei kann ich verschiedene Hilfsmittel benutzen. Auf den restlichen neun Seiten der Kurzanleitung steht dann nur noch, wie ich welche Gegenstände benutzen und behandeln kann.

sten im Hotel ist, zwischendurch werde ich wieder einmal erschossen. Vom Hocker reißt es mich bei der Action hier nicht, vor allem gegen Ende wird die Handlung etwas zäh. Grafik und Sound sind mehr Mittelmaß. Für Leute denen der Film etwas gegeben hat, mag das Spiel ja ganz OK sein, der restliche Teil der User kann das Geld gleich an mich schicken, da ist es besser angelegt.

(mg)

Die Oberfläche wirkt zwar sehr aufgeräumt, aber ein Digibildchen als einziges Grafikfeature ist wohl doch etwas dünn.

(englisch), Kurzanleitung (deutsch) und eine Lageplanskizze präsentieren sich dem Betrachter. Nach kurzem Einlesen in das Thema Installation, erfährt der noch interessierte User etwas von Soundblasterun-

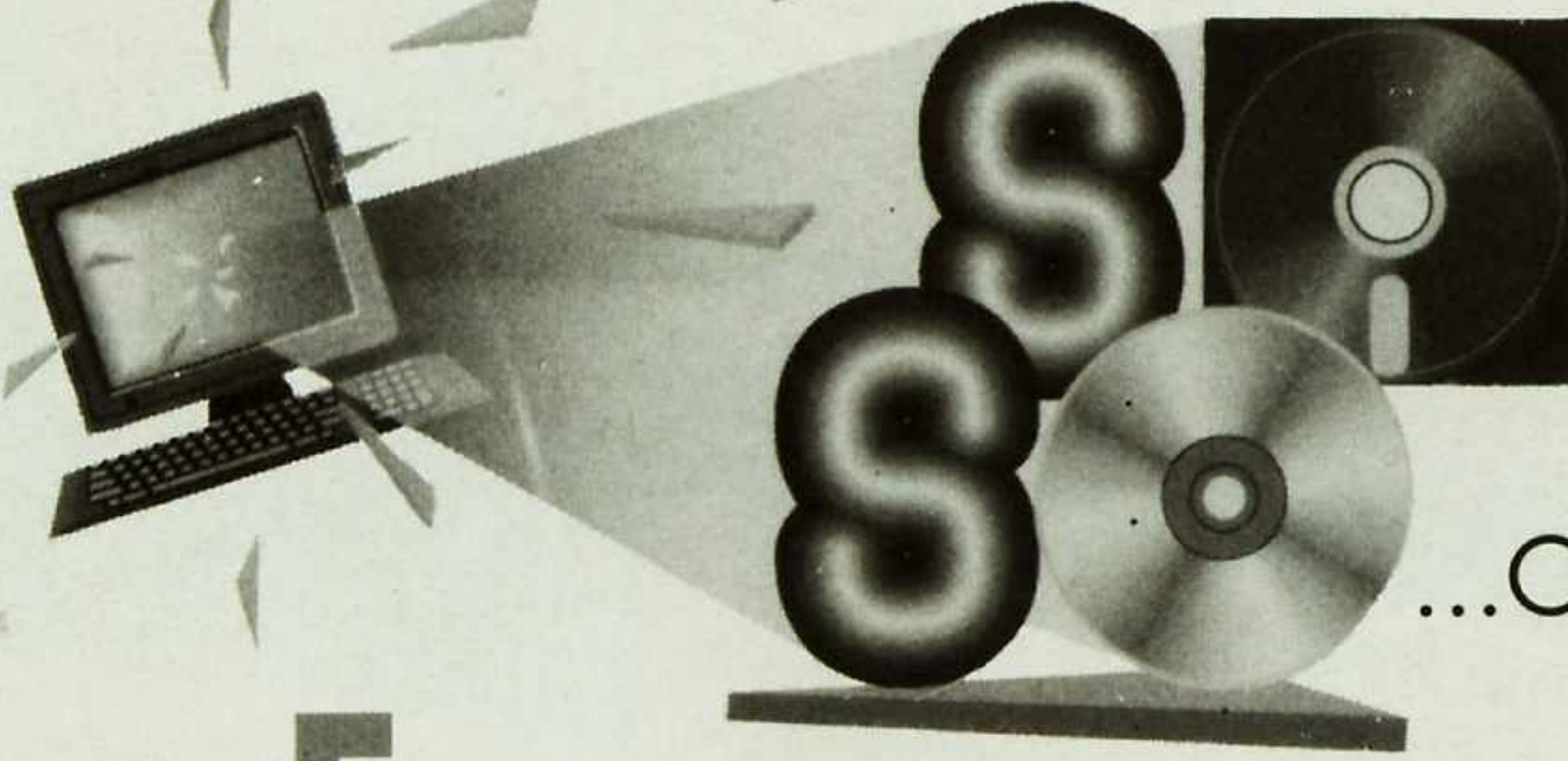


PC unterstützt		ARCADE ADVENTURE	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> H Drive	Hersteller	Capstone
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Exp. Ram	Preis	ca. DM 80,-
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Herkules	Besonderheiten	- 5,25" und 3,5" Disketten
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	Muster von	Accolade
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input type="checkbox"/> VGA		

65% 50% 50% → 53%

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

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



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

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

Amiga 500 Speichererweiterung auf 2,5 MB, weiterhin 222,-

Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM 179,-

Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff 299,-

Adlib-compatible-Soundkarte nur 129,-



GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I"
für AMIGA 500

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

nur 399,- DM

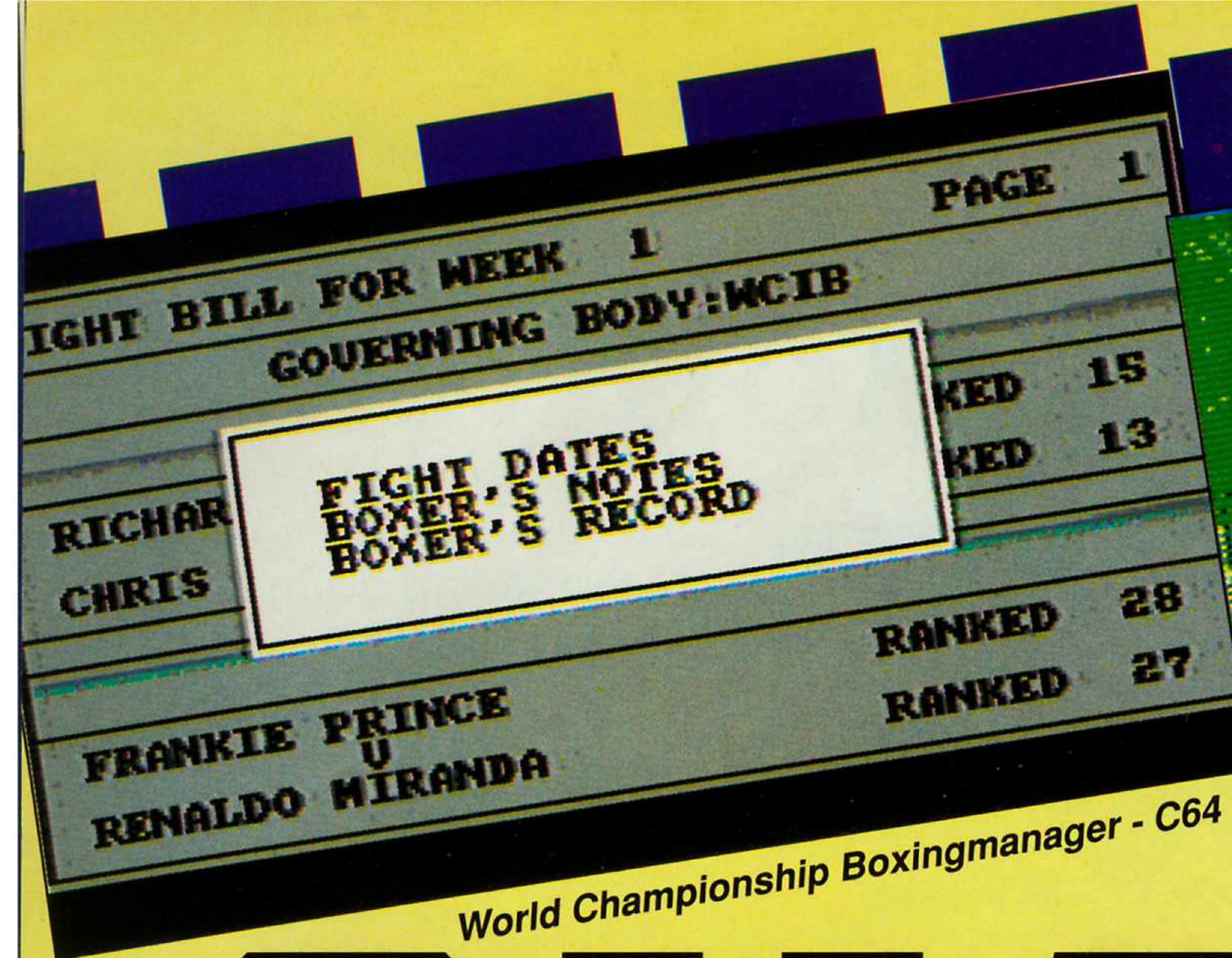
Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
 O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
 O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage
 W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633
 O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,
 W-3100 Celle, Im Kreise 16, Telefon auf Anfrage
 W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231
 O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage
 W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenastr. 1, Tel.: 0211/4910187
 W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556
 W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084
 W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
 W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Telefon auf Anfrage
 W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629
 W-4330 Mülheim, Delle 47, Telefon auf Anfrage
 W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage
 W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8,
 W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Telefon auf Anfrage
 W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809
 W-4630 Bochum, Herner Str. 383, Telefon auf Anfrage
 W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643

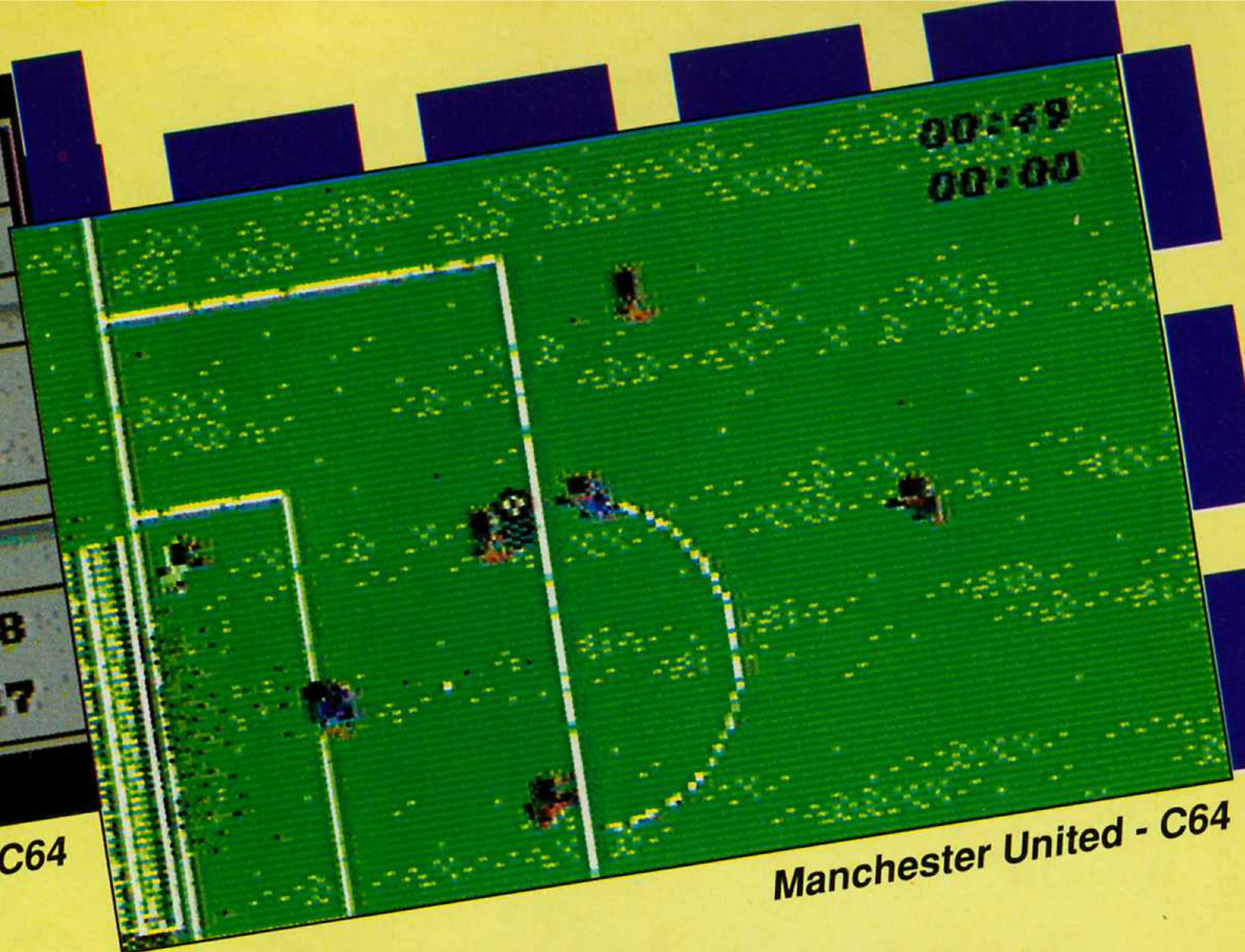
W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033
 W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806
 W-5400 Koblenz, Markenbildchenweg 24, Tel.: 0261/31848
 W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532
 W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118
 W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753
 W-5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz 2, Tel.: 02351/21900
 W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
 W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665
 W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771
 W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142
 W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092
 W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
 O-7050 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Telefon auf Anfrage
 W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360
 W-8000 München, Ringseisstr. 8, Tel.: 089/531764
 W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bahnh. Possenhofen, Tel.: 08157/4088
 W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744
 W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993
 W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762
 CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str. 21, Telefon auf Anfrage

Achtung - Jetzt neu und noch mehr Leistung!

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenastr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006 Fax 0211/4911084
 *Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!



World Championship Boxingmanager - C64



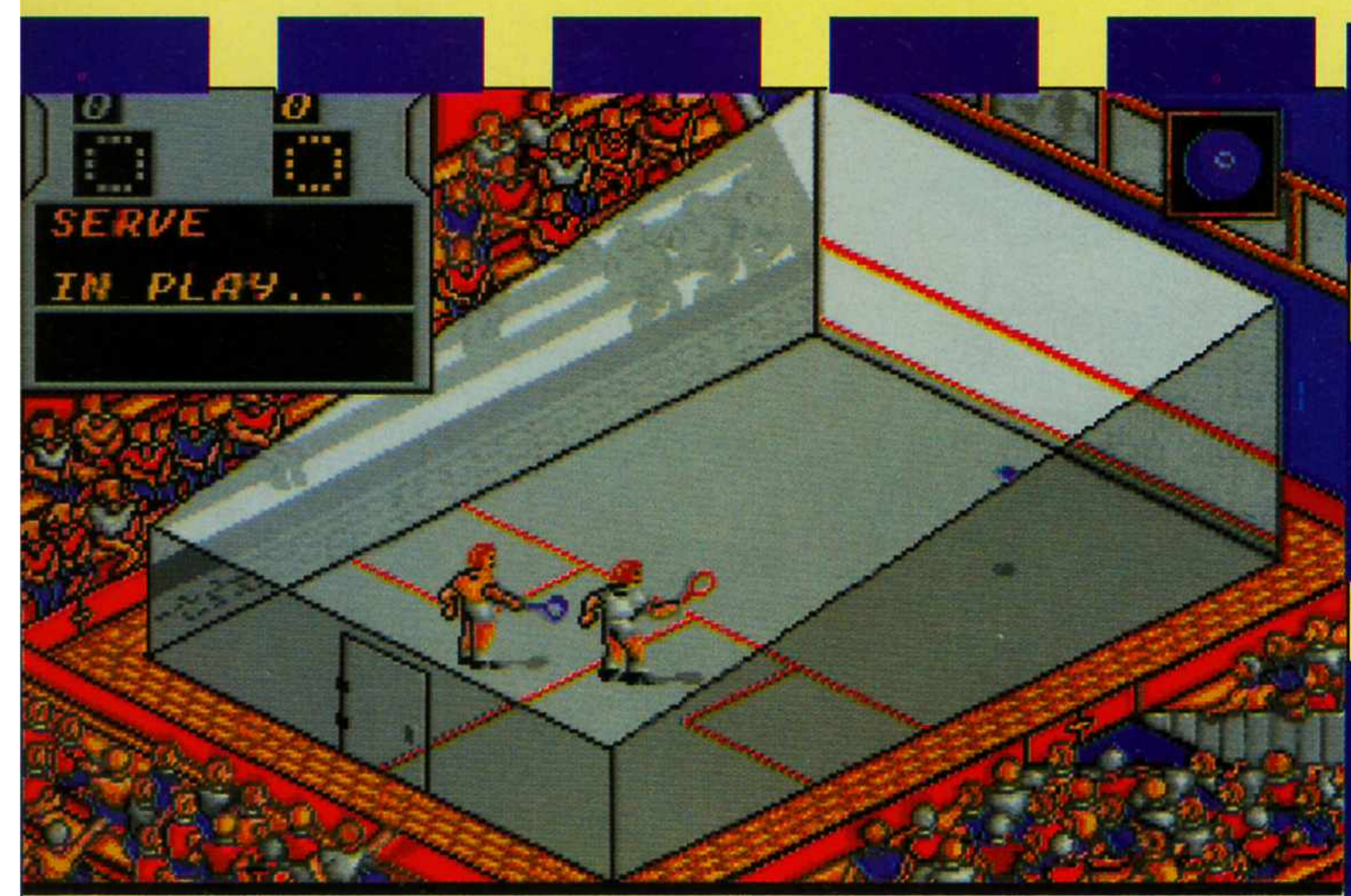
Manchester United - C64

CHAMPIONS

Normalerweise sind Sampler der Versuch, etwas ältere und/oder schlechtere Spiele an den Mann zu bringen und deshalb bei vielen Usern auch nicht so beliebt. Daß man aus einem Sampler auch eine Sammlung toller Programme machen kann, ist mit den "CHAMPIONS" bewiesen.

Drei tolle Sportspiele, **Manchester United** für Fußballfans, **World Championship Boxingmanager** für die etwas Härteren und **Jahangir Kahn's World Championship Squash** für die Liebhaber des schnellen Sports, stehen zur Wahl. **Manchester United** ist nicht nur eines der besten Managementprogramme im Bereich Fußball, es bietet auch die Möglichkeit, selbst das Spiel zu gestalten und aktiv gegen den Computer oder einen zweiten Spieler zu spielen. Die gut gestaltete Menüsteuerung und sehr viele Auswahlmöglichkeiten sind vom Feinsten und beispielhaft. Der Arcade-Modus für Leute, die

nur Fußball spielen wollen, kann auch getrennt vom anderen Programm gestartet werden. Verschiedene Mannschaftsaufstellungen, von der Defensive bis zum absoluten Sturm, können gewählt werden, um dem jeweiligen Gegner richtig begegnen zu können. Gesteuert werden die Mannschaften mit dem Joystick oder der Tastatur, der jeweils aktive Spieler ist mit Pfeilen hervorgehoben. Für Squasher ist **Jahangir Kahn's Squash** die ideale Ergänzung, wenn mal keine Halle zur Verfügung steht. Neben Training und Wettkampf, von der Klubliga bis zur Weltmeisterschaft, kann auch hier mit einem Mitspieler ein kleines



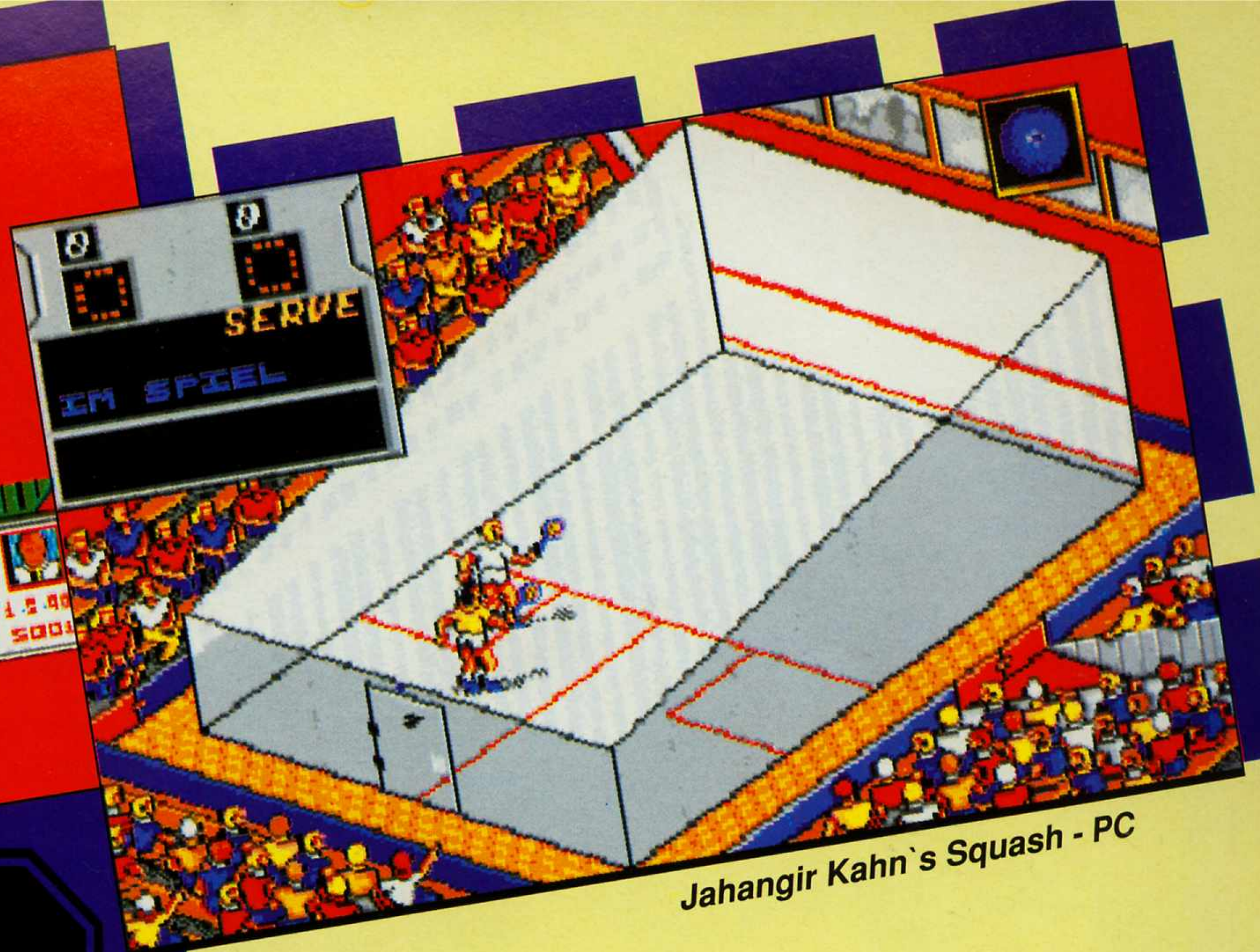
Jahangir Kahn's Squash - Amiga



Manchester United - Amiga



World Championship Boxingmanager - Amiga



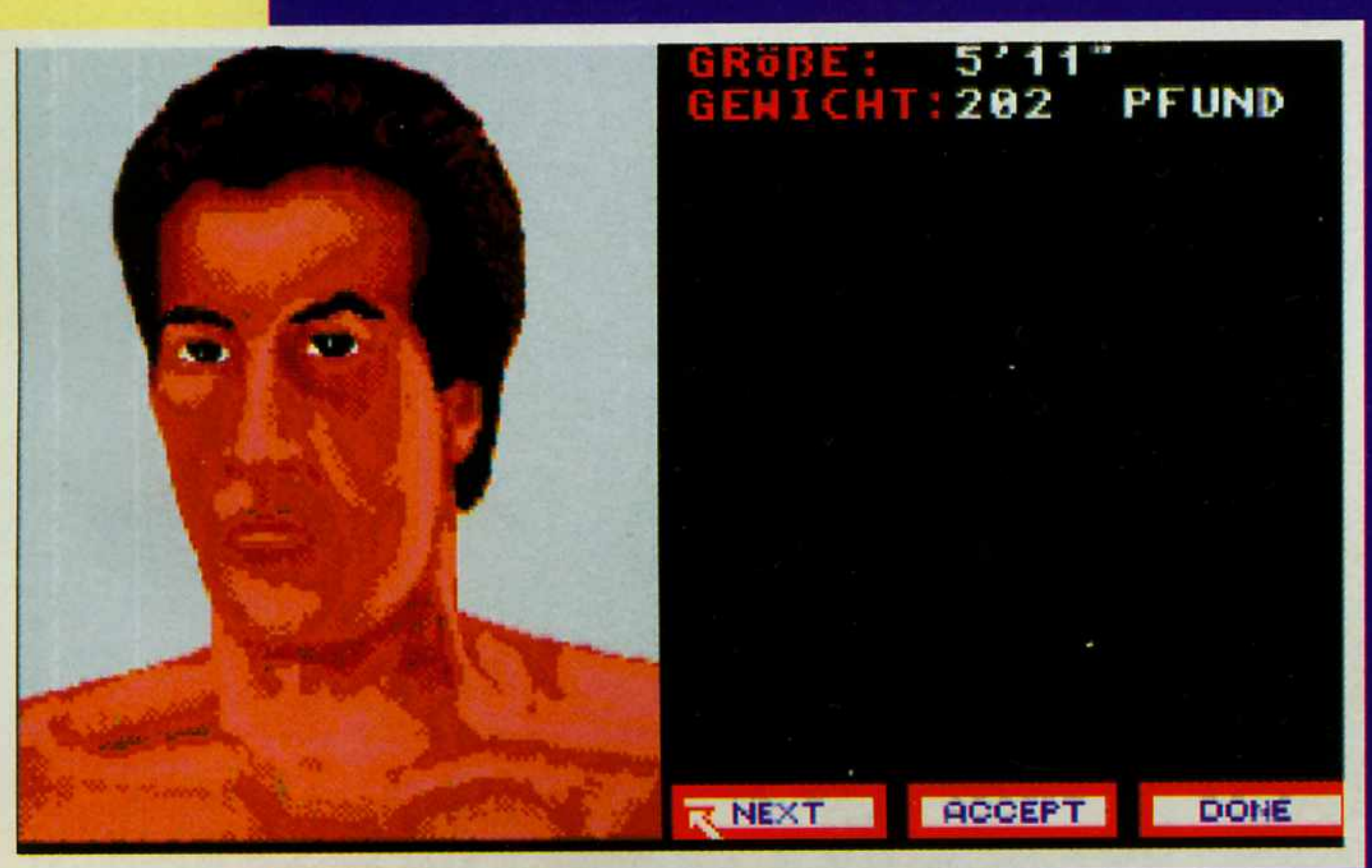
Jahangir Kahn's Squash - PC

ONNS



Manchester United - PC

Einzelbewertungen:	PC	Amiga	C64
● Jahangir Kahn's Squash	75%	70%	75%
● Manchester United	80%	75%	80%
● World Championship Boxingmanager	80%	75%	75%



World Championship Boxingmanager - PC

Turnier ausgetragen werden. Die Sicht von schräg rechts oben ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber wenn man die Perspektive mal geblickt hat, dann ist echt Power drin und der Joystick läuft heiß. Das dritte Game in der Runde ist der **World Championship Boxingmanager**, ein Spiel, das sich vor allem mit den Vorgängen hinter den Kulissen des Boxsports beschäftigt (in denen ja manchmal auch ganz schön was abgeht). Als Boxmanager hat man es nicht leicht, das Training muß überwacht, Boxer wollen verarztet, Spieltermine ausgemacht werden und die hübsche Sekretärin ist ja schließlich auch nicht ohne. Der **World Championship Boxingmanager** ist ganz schön im Streß, schließlich schläft die Konkurrenz auch nicht, Informationen sind lebenswichtig. Leider kann nicht selbst in den Kampf eingegriffen werden, es gibt nur die Möglichkeit, dem Kämpfer in den Pausen bestimmte Anweisungen zu geben. Das Spiel ist deswegen aber immer noch voller Action.

Selbst wenn man die Spiele nicht auf der Festplatte installiert (oder nicht installieren kann, weil das Ding schon wieder voll ist), geht das Laden doch recht flott ab und läßt nicht lange auf den Programmstart warten (am einmaligen Diskettenwechsel beim Squashen wird man sich nicht gleich den Arm ausrenken). Alle drei Spiele präsentieren sich in schöner und schneller VGA-Grafik und der Sound aus der Karte kommt echt gut. Diesen Sampler kann ich den Sportfreaks nur empfehlen, da steckt eine lange Zeit Spielspaß drin.

AMIGA

Die Amigaversionen sind im Vergleich zum PC nicht so umfangreich und auch grafisch etwas abgespeckt. Der Spielspaß ist aber trotzdem der gleiche geblieben, und erst mit mehr Leuten macht

das Spielen ja so richtig Spaß. Für Fans von Sportspielen der ideale Sampler, da sie für das Geld, das sie normalerweise für ein Spiel ausgeben müssten, gleich drei gute Games bekommen.

C64

Auch die Versionen für den C64 sind abgemagert, die eigentlichen Spielabläufe sind die gleichen geblieben, nur die Zwischensequenzen sind verkürzt oder ganz weggelassen worden. Dafür sind die Games dann aber rasend schnell und nutzen die Fähigkeiten des C64 voll aus. Ich kann mich nur wiederholen, echt gute Games mit viel Spielspaß für wenig Geld.

(mg)

PC
 Hersteller Krisalis
 Preis ca. DM 80,-
 Muster von Bomico
SPIELESAMMLUNG
 ➔ **78%**

Amiga
 Hersteller Krisalis
 Preis ca. DM 80,-
 Muster von Bomico
SPIELESAMMLUNG
 ➔ **73%**

C64
 Hersteller Krisalis
 Preis ca. DM 80,-
 Muster von Bomico
SPIELESAMMLUNG
 ➔ **77%**



Cliff allein gegen alle.



THE ROCKETEER

Aus einem Haus mit der längsten Zeichentrick- und Animationstradition kommt ein Spiel, das mit "Bernhard und Bianca" herzlich wenig zu tun hat. "The Rocketeer" von Disney-Software ist ein knallhartes Ballerspiel mit einem ordentlichen Schlag Feindbild.

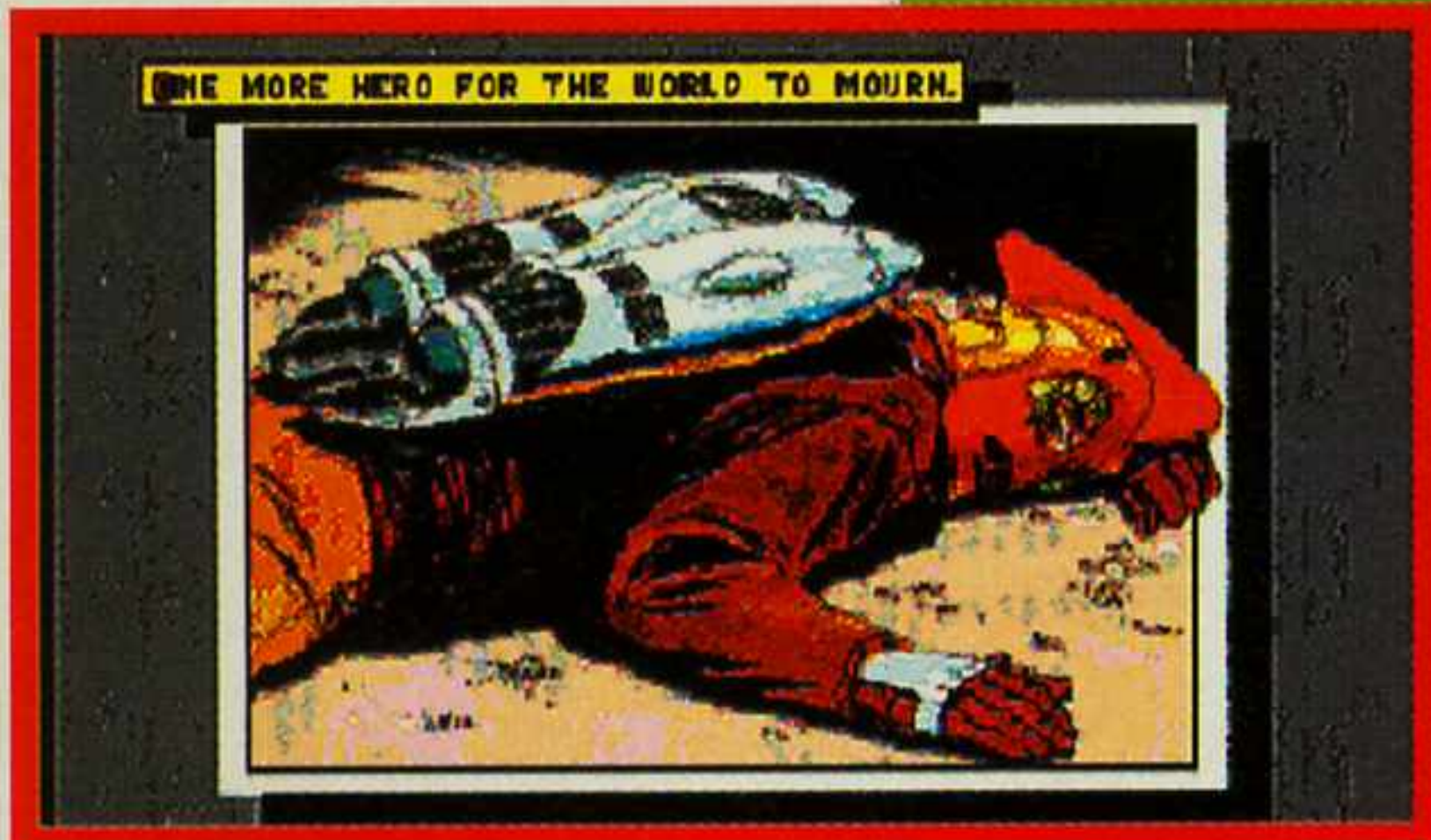
Aus der Anleitung von "Rocketeer" geht recht wenig über das jüngste Disney-Produkt hervor. Der Spieler erfährt nur Folgendes: Cliff Secord, in den dreißiger Jahren ein gefeiertes Naturtalent in "Bigelow's Kunstflug-Schau", gerät eines Tages in arge Probleme. Nach einem der üblichen Flugwettbewerbe werden Cliff, seine Freundin Jenny und

sein Boss Peevy von einer übelgesinnten Meute überfallen. Das Anliegen der bewaffneten Eindringlinge ist der Diebstahl einer vielversprechenden Erfindung aus der Werkstatt des Air-Circus. Es handelt sich um den völlig neuen Raketenantrieb Cirrus X-3, mit dem sich ein Mann blitzschnell in einen gewaltigen "Rocketman" verwandeln kann. Zu allem Übel entführen die Schurken mit Waffengewalt nicht nur die Baupläne für das amerikanische Wunderwerk, sondern auch die hübsche Jenny und den alten Peevy. Der Held Cliff Secord schlüpft wachen Geistes in den Prototypen des Raketenantriebs und schlägt als der "Rocketeer" zurück. Hat man sich vom Ärger über die Rahmenhandlung endlich erholt, so steht einem mit dem ersten von insgesamt fünf Levels eine herbe Enttäuschung bevor. In Episode 1 muß der Spieler in einem von drei wählbaren Flugzeugen ein ödes Wettfliegen gewinnen. Aus der Seitenansicht muß dabei ständig um zwei Begrenzungspfosten herumgeröhrt werden, wobei das eigene Flugzeug immer von zwei

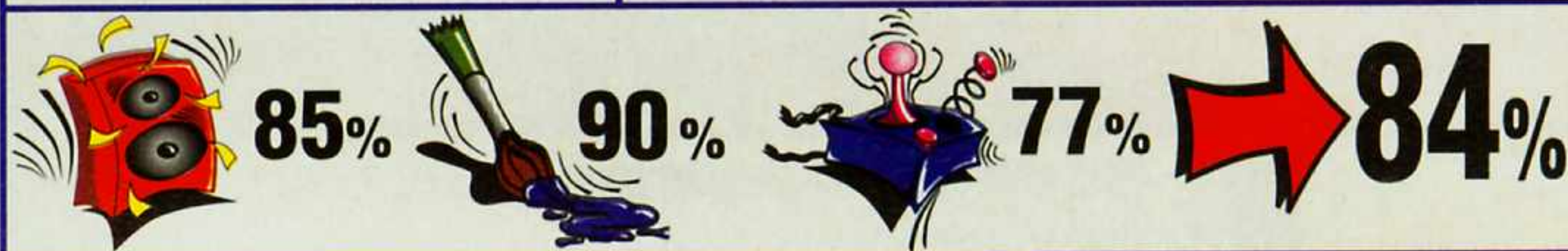
Nach Art einer Schießbude tauchen diese für kurze Zeit hinter herumstehenden Kisten oder Flugzeugteilen auf und wehren sich ihrerseits mit Pistolen oder Handgranaten. Feindlichen Kugeln kann man hier durch Luftsprünge mittels des Raketenantriebs ausweichen. Episode 3 (Cliff erschießt Schurke als Raketenmann) bringt den Spieler dann wieder in die Luft. In einem Actionspielchen mit eindrucksvollem, horizontalem Scrolling erledigt der Rocketeer hier eine stattliche Anzahl von Soldaten an Fallschirmen oder in Raketenanzügen. Der Spieler muß hierbei fallenden Bomben und Gewehrsalven seiner Gegner ausweichen. Episode 4 (Cliff erschießt Schurke vom Flugzeug aus) ist mit dem vorhergehenden Level quasi iden-

gemeinen Gegnern verfolgt oder abgehängt wird. Obwohl die Steuerung sowohl über Tastatur, Maus und Joystick wirklich gut und einfach funktioniert, knallt man anfangs ständig gegen einen der beiden Pfosten oder erreicht nur den zweiten oder dritten Platz im Flugwettbewerb. Hat der Spieler den Flugwettbewerb endlich gewonnen, so steht ihm noch ein zweites Wettfliegen im gleichen Szenario, aber mit besseren Gegnern, bevor. Ist das dann auch geschafft, muß Cliff noch ein drittes Mal, diesmal im Raketenanzug, gegen seine Gegner antreten. Selbst die kleinste Berührung mit einem Flugzeug führt hier zum Absturz der Spielfigur. Erst nach Bestehen der schweren Prüfung in Episode 1 kommt der Spieler in den "Genuß" der eigentlich interessanten Seite des Spiels: Verschiedene moralisch zwar sehr bedenkliche, aber grafisch hervorragenden Ballereien. In Episode 2 (Cliff erschießt Schurke im Flugzeughangar) muß der Spieler mit einem steuerbaren Fadenkreuz möglichst viele seiner Gegner erschießen.

tisch. Der Spieler steuert diesmal aber ein grünes Kampfflugzeug durch die Reihen von gegnerischen Fliegern. Raketen, Luftminen und feindliche Salven bedrohen den Mutigen. In der letzten Episode (Cliff verprügelt den Oberschurken) steuert man schließlich Cliffs Fäuste bei einem luftigen Faustkampf auf einem brennenden Zeppelin. Wie oben schon erwähnt, ist die Steuerung sehr gut gelungen, die Grafik, insbesondere das schnelle Scrolling (auch auf einem 10-MHz-AT!) und die comicmäßigen Zwischenbildchen, ist große Klasse, und auch die Musik ist liebevoll und technisch einwandfrei gestaltet. Trotzdem hätte ich gerade von einem Disney-Spiel eine etwas pffigere Handlung erwartet, alles in allem ist das Spiel, zumindest in dieser Form, indexverdächtig. Für alle, die sich das Spiel anschauen wollen, hier noch ein kleiner Tip: Wer den ersten Level auf Teufel komm raus nicht schafft, sollte nach dem Menüpunkt "Skip some episodes" das Codewort "SHOOTOUT" eingeben. (tb)



PC unterstützt		SHOOT `EM UP	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> H Drive	<input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Disney Software Besonderheiten - selbst mit 10MHz-Rechner sehr spritzige Sache - 5.25" u. 3.5" Disk.
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Exp. Ram	<input type="checkbox"/>	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Herkules	<input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 90,-
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	<input type="checkbox"/>	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	<input checked="" type="checkbox"/>	Muster von Disney Software
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	<input checked="" type="checkbox"/>	



**Neueröffnung:
7080 Aalen
Storchenstr. 5b**



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

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

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

**Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587**

**Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282**

**Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908**

**NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181**

**Baden: Freiburg
12-18 Uhr
0761/382590**

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

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager – und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen.
Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit	119,95	119,95	119,95	Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95	Pit Fighter	69,95	69,95	69,95
4D Sports boxing	64,95	-	-	Gunship 2000	-	-	87,95	Police Quest 2	86,95	-	-
A.T.P. Airline	-	-	87,95	Hard Nova	64,95	62,95	74,95	Police Quest 3 dt.	-	-	86,95
Abandoned Places	78,95	-	-	Harpoon 2	78,95	-	89,95	Pools of Darkness	-	-	74,95
Adventure Tennis Tour	59,95	-	69,95	Heart of China dt.	78,95	-	94,95	Populous II	67,95	-	-
AGE	78,95	78,95	86,95	Heimdall	74,95	-	-	Populous Editor	44,95	-	-
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95	Power Monger	74,95	74,95	-
Air Sea Supremacy	74,95	74,95	89,95	Home Alone	64,96	-	74,95	Power Mo. Data Disk	42,95	-	-
Air, Land & Sea	84,95	-	89,95	Hudson Hawk	64,95	64,95	-	R-Type 2	67,95	67,95	-
Airbus 320	94,95	94,95	-	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Railroad Tycoon	78,95	74,95	84,95
Airline	-	-	72,95	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.	Realms	74,95	74,95	-
Amberstar	a.A.	a.A.	a.A.	James Pond II	64,95	64,95	-	Red Baron dt.	96,95	-	96,95
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95	Jet Fighter 2	-	-	94,95	Return of Medusa 2	66,95	66,95	74,95
Baby Jo go home	69,95	69,95	74,95	Jimmy White Snooker	69,95	-	-	Riders of Rohan	-	-	79,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Kaiser	-	-	99,95	Rise o.t. Dragon dt.	82,95	-	-
Bane o.t. Cosmic Forge	89,95	-	89,95	Kick Off II	-	58,95	64,95	Riseo.t. Dragon VGA dt.	-	-	86,95
Barbarien 2	64,95	64,95	-	Kick Off 2 Return to Eur.	-	39,95	-	Robin Hood (Sierra)	-	-	86,95
Bards Tale Trilogy	-	-	86,95	Kings Quest 5	86,95	-	-	Robocop 3	64,95	-	-
Battle Command	64,95	-	-	Kings Quest 5 dt.	-	-	99,95	Rodland	59,95	59,95	-
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Knightmare	74,95	74,95	-	Rolling Ronnie	69,95	69,95	-
Birds of Prey	74,95	-	-	Knights o.t. Sky	77,95	-	94,95	Rules of Engagement	64,95	-	74,95
Blue Max	74,95	74,95	79,95	Laffer Utilities	-	-	84,95	Sand of Fire	-	-	74,95
Blues Brothers	62,95	62,95	68,95	Leander	74,95	-	-	Search for the Titanic	-	-	74,95
Buck Rogers 2	a.A.	a.A.	a.A.	Leisure Suit Larry 1 VGA	-	-	96,95	Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Bundelsiga Man. Prof.	69,95	-	69,95	Leisure Suit Larry 5	96,95	-	-	Secret Weapons of	-	-	-
Cadaver	69,95	69,95	89,95	Leisure Suit Larry 5 dt.	-	-	96,95	Luftwaffe Miss Disk	-	-	44,95
Captain Planet	64,95	64,95	a.A.	Lemmings	62,95	62,95	74,95	Shanghai 2	-	-	87,95
Castles	-	-	79,95	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95	Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Castles Data Disk	-	-	44,95	Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95	Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95	Lethal Xcess	67,95	-	-	Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95
Celtic Legends	74,95	-	-	Life & Death	69,95	69,95	-	Sim Earth	78,95	-	-
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95	Life & Death 2	-	-	74,95	Soul Chrystal	-	-	78,95
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	79,95	Links Pro (Links 2)	-	-	a.A.	Space Ace II	79,95	79,95	89,95
Chessmaster 3000	-	-	82,95	Links Bartan Creek	-	-	a.A.	Space Quest 1 VGA	-	-	96,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Links HarbourTown	-	-	a.A.	Space Quest 4 dt.	-	-	86,95
Civilization	-	-	89,95	Logical	59,95	54,95	59,95	Speedball II	64,95	64,95	79,95
Conquestator	78,95	-	-	Lotus Espr. Tur. Chal.2	69,95	69,95	-	Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Covert Action	-	-	94,95	Lèmpereur	-	-	99,95	Star Trek	-	-	78,95
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-	M-I Tank Platoon	74,95	74,95	87,95	Starbyte No. 1 Coll.	69,95	-	78,95
Daemonsgate	a.A.	-	a.A.	Mad TV	-	-	86,95	Starbyte Super Soccer	69,95	72,95	74,95
Dark Land	-	-	a.A.	Magic Pockets	64,95	62,95	-	Starflight	66,95	-	66,95
Das Boot	74,95	-	86,95	Manchester Un. Eur.	59,95	59,95	-	Steigenberger Hotelm.	59,95	-	-
Death or Glory	-	-	86,95	Martian Memorandum	-	-	86,95	Strike Fleet	64,95	64,95	-
Deuteros	74,95	74,95	-	Master Golf	79,95	79,95	-	Taking of Beverly Hills	-	-	72,95
Devious Desings	64,95	64,95	-	Maupiti Island	64,95	64,95	74,95	Terminator 2	62,95	62,95	74,95
Die Kathedrale	83,95	83,95	83,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-	The Games Winter Chal.	-	-	82,95
Edition Vol. I	69,95	-	-	Mega Twins	64,95	64,95	-	The Godfather	74,95	-	79,95
Einmal Kanzler sein	72,95	-	74,95	Megatraveller 2	-	-	79,95	The Oath	64,95	-	-
Elvira Arcade	64,95	-	72,95	Merchant Colony	74,95	74,95	-	The Simpsons	72,95	72,95	76,95
Elvira Mistress 2	82,95	-	89,95	Mercs	64,95	-	-	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Elvira Mistress o.t. Dark	72,95	72,95	92,95	Midwinter 2	78,95	78,95	-	Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	MIG 29 Super Fulcrum	86,95	86,95	99,95	Time Quest	-	-	79,95
Eye of Beholder 2	-	-	78,95	Might & Magic 3 engl.	72,95	-	-	Top League	74,95	74,95	88,95
Exotos 3010	a.A.	a.A.	a.A.	Might & Magic 3 dt.	-	-	89,95	Ultima 6	72,95	-	89,95
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95	Monkey Island	-	-	89,95	Ultima 7	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95	Ultima Martian Dreams	-	-	79,95
F-16 Falcon 3.0 eng.	-	-	94,95	Monkey Island VGA	-	-	94,95	Uncharted Water	-	-	114,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Monster Pack II	64,95	-	-	USS John Young 2	64,95	-	-
Fantastic Voyage engl.	74,95	-	-	Nebulus II	62,95	-	-	Utopia	74,95	-	-
Fascination	74,95	74,95	89,95	No. 1 Collection	69,95	69,95	79,95	Vengeance of Excalibur	78,95	-	-
Fate Gates of Dawn	76,95	76,95	-	Ork	a.A.	-	-	Volfield	64,95	64,95	64,95
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-	On the Road	69,95	69,95	-	Vroom	64,95	-	-
Formel 1 Grand Prix	74,95	-	-	Paperboy II	-	-	64,95	Winzer	68,95	68,95	72,95
Free D.C.	-	-	94,95	PGA Cours Disk	-	-	42,95	Wolfchild	64,95	64,95	-
Genghis Khan	83,95	-	83,95	PGA Golf Tour	69,95	-	69,95	WWF Wrestlemania	74,95	74,95	82,95
Gobliins	-	-	72,95	PGA Tour Golf Plus	-	-	82,95	Zak McCracken	69,95	69,95	69,95
Gods	62,95	62,95	78,95	Pirates	63,95	68,95	64,95				

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:				
Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95		
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95		
Competition Pro, Standard transparent+blau	DM	39,95		
ZUBEHÖR:				
elektr. Bootselektor	DM	54,95		
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95		
Reis-Ware Maus	DM	79,95		
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95		
Syncro Express 3	DM	99,-		
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,-		
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,-		
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95		
Amiga 500 kompl. m. Maus zum Wahnsinnspreis	DM	799,-		
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1 MB Superpreis	DM	829,-		
AMIGA 500 plus	DM	849,-		
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,-		
ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!				
SPEICHERERWEITERUNG				
f.A 500 auf 1 MB:				
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	74,-		
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate	DM	79,-		
mit Uhr + Accu abschaltbar + Kick Off 2	DM	134,95		
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	144,95		
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island	DM	153,95		
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95		
SPEICHERERWEITERUNG				
f.A 500 Grundversion erweiterbar auf:				
512 KB 1.8 MB				
DM 99,- DM 249,-				
SPEICHERERWEITERUNG				
f.A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:				
512 KB 2.3 MB				
DM 129,- DM 299,-				
SPEICHERERWEITERUNG				
f.A 500/2000 abschaltbar Mega Mix 2000:				
512 KB -1.0 MB 2.0 MB 4.0 MB 8.0 MB				
DM 278,- DM 318,- DM 348,- DM 548,- DM 928,-				
SPEICHERERWEITERUNG				
f.A 1000 extern 2.0 MB	DM	498,-		
LAUFWERKE zu SUPERPREISEN				
3,5" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500	DM	154,-		
5,25" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500 solange Vorrat reicht	DM	154,-		
3,5" Floppy Drive intern. A 500	DM	154,-		
Laufwerke für PC 3.5" 1,44 MB	DM	159,-		
Laufwerke für PC 5.25" 1,2 MB	DM	169,-		
Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk	DM	20,-		
FESTPLATTEN SCSI kompl. Systeme für A 500 im form schönen Gehäuse				
ALF 2 Autoboot extern: inkl. 2 MB Speicher				
40 MB Oktagon 20 ms	DM	1.280,-		
52 MB Oktagon 15 ms	DM	1.389,-		
105 MB Oktagon 15 ms	DM	1.672,-		
FESTPLATTEN LAUFWERKE für A 2000				
SCSI-ALF 3 High-Performance				
40 MB Oktagon	DM	1.204,-		
52 MB 15 ms	DM	1.309,-		
105 MB 11 ms	DM	1.512,-		
weitere Größen auf Anfrage				
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1.498,-		
Flicker Fixer f. A500/2000	DM	299,-		
Flicker Fixer f. A500/2000 mit Multiscan-Monitor	DM	899,-		
DRUCKER				
Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM	898,-		
Fujitsu DL 1100 Color	DM	948,-		
Farbbänder f. DL 1100 Color	DM	24,95		
MITA Laser Drucker LP-X1				
11 Seite pro Min./250 Blatt	DM	2.798,-		
Original CDTV v. Commodore inkl Fernbedienung	DM	1.489,-		
Soundkarte "SOUNDBLASTER"				
Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo)	DM	368,-		
ohne CMS-Chips (Mono)	DM	298,-		
Version engl.				
mit CMS-Chips (Stereo)	DM	333,-		
ohne CMS-Chips (Mono)	DM	264,-		

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage

SAVES NEW HIGHSCORE

Das neueste Produkt von 21st Century Entertainment verspricht Action pur. Wer unter Euch kennt sie nicht, die Flipper in den Spielhallen. Mit Pinball Dreams könnt Ihr Euch gleich vier(!) davon nach Hause holen. Lange Zeit hat es nur vereinzelt Versuche gegeben, die großen Kästen in den heimischen Rechner zu zwingen. Und kaum eines der Programme konnte die besondere Ausstrahlung auf den Monitor bannen. Das ist nun zu Ende.

RECORDS NEW HIGHSCORE



Pinball Dreams

Juke Box (oben)
Nightmare (rechts)

Voller Skepsis habe ich das Programm mit einigen Freunden einem Härtestest unterzogen. Doch bereits der erste der vier Flipper hat uns begeistert. Unter der Bezeichnung "Ignition" verbirgt sich ein startendes Space Shuttle als Hintergrundgrafik mit den dazu passenden FX. Im oberen Teil des Bildschirms zeigt eine LED-Nachbildung den aktuellen Spieler und dessen Punktezahl an. Eingeschossen wird der etwa fünf Millimeter große Spielball stilecht auf der rechten Seite. Die dazugehörige Feder wird mittels der Cursortasten gespannt. Die Spielfläche selbst ist übersät mit Leuchtanzeigen, Bumpen und all den anderen Dingen, die einen Flipper so ausma-



Steel Wheel

mare" schließlich, wird dem Ganzen die Krone aufgesetzt. Gab es bereits vorher einen Jackpot zu holen und die Möglichkeit mit einem Schuß mal eben 20 Millionen zu holen, so kommen jetzt noch der Dreifach-Multi-ball und etliche andere Kleinigkeiten hinzu. Der dunkle Hintergrund mit der Kirche und dem obligatorischen Friedhof wird hierbei von einem wahren Anzeigengewitter erhellt, das nur noch von den perfekten FX übertroffen wird. Bis zu acht Spieler können an diesem wirklich besonders empfehlenswerten "Alptraum" teilhaben. Man sollte sich aber nicht wundern, wenn der eine oder andere vergißt, daß er einen Computer vor sich hat und versehentlich den Rechner schüttelt, statt auf die Spacetaste zu drücken. Falls unter Euch jetzt noch immer welche sind, die sich nicht für Pinball Dreams begeistern können, gebt es zu, Ihr habt was gegen Flipper.



(ob)

HT EXTRA BALL - 5 MI



chen. Da der Maßstab zwei Bildschirme erforderlich macht, ist ein im Übrigen ausgezeichnetes Scrolling natürlich selbstverständlich. Die Nummer zwei der Sammlung entführt Euch unter dem Namen "Steel Wheels" in die Welt der Dampfzuger, die auch den Hintergrund stellen, während Ihr von Nummer drei dem Thema Popmusik ausgesetzt werdet. Unter der Bezeichnung "Juke Box" verbirgt sich neben den schrägsten FX die Jagd nach Hits in den USA und Europa. Wer aber meint, daß Teil zwei und drei ein müder

Abklatsch des ersten Flippers sind, täuscht sich gewaltig. Tatsächlich ist eine deutliche Steigerung zu bemerken, werden doch hier der Vielzahl der Möglichkeiten noch Rampen hinzugefügt. Mit "Night-

Ignition

AMIGA

A A 500 plus
unterstützt

1 MByte H Drive
2. Drive 2 Player

SIMULATION

Hersteller 21st Century Entertainment
Preis ca. DM 80,-
Muster von Hersteller

Besonderheiten
- bis 8 Spieler
- 4 versch. Flipper



Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 GRÖBENZELL

Telefon: 081 42/90 11

Telefon: 081 42/82 73 & 80 79

Telefax: 081 42/5 46 54

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT. 79,90
 ALIEN STORM 38,90
 BATTLECOMMAND DT. ANL. 38,90
 BLACK GOLD KOMPL. DT. 45,90
 BLUES BROTHERS DT. ANL. 40,90
 BOARD GENIUS 49,90
 BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT. 49,90
 BUCK ROGERS 59,90
 BUDOKHAN DT. ANL. 49,90
 BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT. 38,90
 CHAMPIONS COMPILATION 45,90
 CHAMPIONS OF KRYNN DT. 59,90
 CHART ATTACK DT. ANL. 54,90
 CISCO HEAT 38,90
 CONQUESTADOR KOMPL. DT. 59,90
 CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 57,90
 DEATH KNIGHTS OF KRYNN 59,90
 DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT. 24,90
 DINGSDA KOMPL. DT. 34,90
 DOUBLE DRAGON 3 * 38,90
 ELVIRA ARCADE ACTION 39,90
 ELVIRA KOMPL. DT. 54,90
 EXILE DT. ANL. 44,90
 FINAL FIGHT DT. 49,90
 GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 59,90
 GLUCKSRAD KOMPL. DT. 24,90
 GUNSHIP DT. 47,90
 HUDSON HAWK 38,90
 JAMES BOND COLLECTION 54,90
 LAST NINJA 3 DT. 37,90
 LORDS DT. ANL. 49,90
 MANCHESTER UNITED EUROPE DT. 38,90
 MANIAC MANSION KOMPL. DT. 54,90
 MAX PACK COMPILATION 49,90
 MEGA TWINS * 38,90
 MOONFALL DT. 37,90
 NORTH AND SOUTH DT. 42,90
 OUTRUN EUROPE DT. 49,90
 P. P. HAMMER DT. ANL. 47,90
 PANG CARTRIDGE DT. 39,90
 PIRATES DT. 58,00
 PITFIGHTER 59,90
 POOLS OF RADIANCE 49,90
 POWER HITS COMPILATION 49,90
 POWER UP COMPILATION 49,90
 PROJECT: STEALTH FIGHTER DT. 40,90
 RAINBOW COLLECTION DT. 64,90
 RALF GLAU EDITION KOMPL. DT. 49,90
 ROBOPOL 2 DT. CARTRIDGE 38,90
 ROBOZONE DT. 39,90
 RODLAND DT. 49,90
 RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT. 38,90
 SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE 49,90
 SIMPSONS DT. 38,90
 SMASH TV DT. ANL. 47,90
 SOCCER STAR COMPILATION 39,90
 SPEEDBALL 2 DT. 49,90
 STARBYTE NO. 1 COLLECTION 47,90
 STARBYTE SUPERSOCCER DT. 38,90
 STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. 54,90
 SUPER HEROES 49,90
 SUPER SIM PACK DT. 39,90
 SUPER SPACE INVADERS 59,90
 SUPREMACY 45,90
 SYSTEM 3 PACK 59,90
 TERMINATOR 2 38,90
 TESTDRIVE 2 COLLECTION 54,90
 THE OATH DT. * 38,90
 TO HOT TO HANDLE COMPILATION 54,90
 TURBO CHARGE 38,90
 TURTLES 2 40,90
 VOLFIELD 40,90
 WETTEN DAS ...? 34,90
 WINZER KOMPL. DT. 45,90
 W.W.F. WRESTLING 42,90
 ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. 54,90

PC/IBM

ACES OF THE PACIFIC VGA * 79,90
 ADVANTAGE TENNIS TOUR 38,90
 AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA * 38,90
 AIR LAND SEA COMPILATION 45,90
 BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT 40,90
 BARD'S TALE TRILOGY DT. 49,90
 BATTLE ISLE DT. 49,90
 BATTLETECH 2 CRESENT HAWK 59,90
 BIRDS OF PREY DT. VGA * 49,90
 BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT. 38,90
 CADAVER DT. VGA 45,90
 CASTLES OF DR. BRAIN VGA 59,90
 CHESSMASTER 3000 54,90
 CIVILIZATION 38,90
 CONAN DT. ANL. 59,90
 CONQUEST OF LONGBOW VGA 57,90
 DARK SEED VGA * 59,90
 ECO QUEST VGA 24,90
 ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS - 34,90
 EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA 38,90
 EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA 39,90
 EZ COSMOS DT. ANL. 54,90
 FLAMES OF FREEDOM DT. ANL. VGA * 44,90
 FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT. 85,90
 FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. * 59,90
 FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND 24,90
 FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN 47,90
 GODFATHER DT. ANL. 38,90
 G O D S DT. ANL. VGA 54,90
 GREAT COURTS 2 DT. 37,90
 GUNSHIP 2000 DT. 49,90
 HOME ALONE DT. ANL. 38,90
 HYPERSPEED DT. ANL. VGA * 54,90
 INDIANA JONES 3 VGA VERSION DT. 49,90
 INDIANA JONES 4 ENGL. VGA * 38,90
 KAISER KOMPL. DT. 38,90
 KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD 37,90
 L EMPEREUR 42,90
 LAFFER UTILITIES 49,90
 LARRY 3 ENGL. VERSION 35,90
 LARRY 5 VGA HD DT. Anleitung 49,90
 LEMMINGS DT. 47,90
 LEMMINGS DATA DISK 39,90
 LINKS NUR VGA 58,00
 LINKS SCENERY HYATT DORADO 49,90
 LINKS SCENERY DISKS JE 49,90
 MAD T V DT. 40,90
 MAUPITI ISLANDS DT. 64,90
 MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT. 49,90
 MONKEY ISLANDS 2 VGA ENGL. 38,90
 MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. VGA * 38,90
 NOVA 9 VGA 39,90
 OIL IMPERIUM KOMPL. DT. 49,90
 PGA TOUR PLUS INKL. SCENERY 38,90
 PGA TOUR GOLF COURSE DISK 47,90
 POOLS OF DARKNESS VGA 49,90
 POLICE QUEST 3 VGA HD 39,90
 POPULOUS DT. 49,90
 POWERMONGER DT. ANL. * 47,90
 PROMISED LANDS - POPULOUS SCENERY - 16,90
 RAILROAD TYCOON DT. 84,90
 RED BARON VGA KOMPL. DT. 89,90
 RIDERS OF ROHAN DT. VGA 79,90
 SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS. 78,90
 SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE 85,90
 SECRET WEAPONS MISSION P38 35,90
 SECRET WEAPONS MISSION P80 * 34,90
 SILENT SERVICE 2 DT. 89,90
 SIM A N T ENGL. VGA 79,90
 SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT. 79,90
 SIM EARTH DT. VERS. VGA 89,90
 SHANGHAI 2 DT. ANL. 89,90
 SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 85,90
 SPACE SHUTTLE DT. ANL. VGA * 119,90
 SPELLCASTING 201 75,90
 SPEEDBALL 2 DT. 75,90
 STARBYTE NO. 1 COLLECTION KOMPL. DT. 79,90
 STARBYTE SUPERSOCCER DT. 79,90
 STARTREK VGA 72,90
 STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT. 59,90
 STORMVJK SU 25 DT. 29,90
 THE QUEST FOR ADVENTURE DT. * 99,90
 THEIR FINEST HOUR 69,90
 THEIR FINEST HOUR MISSION DISK 39,90
 THUNDERHAWK AH 73M 85,90
 ULTIMA 6 VGA 72,90
 ULTIMA 7 * 79,90
 UNCHARTED WATERS 99,90
 WAYNE GRETZKY 2 INCL. CANADA CUP 75,90
 WING COMMANDER VGA 72,90
 WING COMMANDER 2 VGA 79,90
 WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 45,90
 WING COMM. 2 SPEECH PACK 39,90
 - 389/486 SOUNDBLASTER
 WING COMMANDER MISSIONS 1&2 JE 39,90
 WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA 75,90
 WIZARDY 7 VGA * 85,90
 WWW WRESTLEMANIA VGA 69,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

ACCOLADE IN ACTION 19,90
 INCL. GRAND PRIX CIRCUIT 17,90
 BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL. 15,90
 BARBARIAN 2 17,90
 B.A.T. 14,90
 CASTLE MASTER 24,90
 CYCLES 29,90
 F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128) 19,90
 FERRARI FORMULA 1 12,90
 GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION 14,90
 GHOSTBUSTERS 2 14,90
 HEROES OF THE LANCE 14,90
 HOSTAGES 19,90
 J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY 14,90
 MARS SAGA 19,90
 MICROPROSE SOCCER 14,90
 MIDNIGHT RESISTANCE 14,90
 OIL IMPERIUM KOMPL. DT. 14,90
 OUTRUN 17,90
 PRO TENNIS TOUR 14,90
 ROCK 'N' ROLL DT. ANL. 14,90
 SKI OR DIE 19,90
 SPEEDBALL 14,90
 STARFLIGHT DT. 24,90
 STEALTH MISSION - SUBLOGIC - 17,90
 STRATEGO 17,90
 STRIDER 2 24,90
 STRIKE FLEET 14,90
 STUNT CAR RACER 15,90
 SUMMER OLYMPIAD 15,90
 TEST DRIVE 2 DT. ANL. 15,90
 TURRICAN 1 DT. ANL. 15,90

THEIR FINEST HOUR 17,90
 THEIR FINEST HOUR MISSION DISK 15,90
 THUNDERHAWK AH 73M 17,90
 ULTIMA 6 VGA 14,90
 ULTIMA 7 * 24,90
 UNCHARTED WATERS 29,90
 WAYNE GRETZKY 2 INCL. CANADA CUP 19,90
 WING COMMANDER VGA 12,90
 WING COMMANDER 2 VGA 14,90
 WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 14,90
 WING COMM. 2 SPEECH PACK 14,90
 - 389/486 SOUNDBLASTER
 WING COMMANDER MISSIONS 1&2 JE 19,90
 WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA 14,90
 WIZARDY 7 VGA * 14,90
 WWW WRESTLEMANIA VGA 19,90

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT. 149,90
 AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000 469,90
 CD ROM LAUFWERK INTERN 679,00
 SOUNDBLASTER 2.0 DEUTSCHE VERSION 299,00
 SOUNDBLASTER PRO DEUTSCHE VERS. 598,00
 SOUNDBLASTER 2.0 IMPORT VERSION 249,00
 SOUNDBLASTER PRO IMPORT VERSION 449,00
 SOUNDBLASTER DEVELOPM. KIT 179,90
 SOUNDMASTER 2 COVOX 399,90
 ROLAND LAPC 1 & MIDI 849,90
 ROLAND MIDIBOX MCB 1 269,90
 THUNDERBOARD - SOUNDKARTE - 249,90

ATARI/AMIGA

4D SPORTS BOXING 79,90
 4D SPORTS DRIVIN 69,90
 ABANDONED PLACES DT. ANL. 95,90
 ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. 89,90
 AIRBUS 320 1MB DT. 72,90
 AIR LAND SEA COMPILATION DT. 85,90
 AIR SUPPORT DT. ANL. * 79,90
 AGONY DT. ANL. * 85,90
 AMBERSTAR DT. ANL. 1 MB * 79,90
 ANOTHER WORLD DT. ANL. 79,90
 APIDYA * 85,90
 B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB * 85,90
 BATTLE ISLE DT. 75,90
 BIG RUN 85,90
 BIRDS OF PREY DT. ANL. 1MB 85,90
 BLACK GOLD KOMPL. DT. 69,90
 BUG BOMBER DT. ANL. 85,90
 BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT. 85,90
 CASTLES DT. 1MB * 89,90
 CELTIC LEGENDS DT. 85,90
 CHAOS ENGINE DT. * 69,90
 CONQUESTADOR DT. * 109,90
 CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT. 85,90
 DEATHBRINGER DT. ANL. 139,90
 DEATH KNIGHTS O. KRYNN K. DT. 1MB 85,90
 DOUBLE DRAGON 3 52,90
 ELVIRA DT. 1 MB 79,90
 ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB * 69,90
 EXODUS 3010 DT. ANL. * 75,90
 F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB 69,90
 FACE OFF - ICEHOCKEY - DT. 85,90
 FANTASTIC VOYAGE 1 MB 69,90
 FAR WEST DT. ANL. 85,90
 FATE GATES OF DAWN DT. 85,90
 FIGHTER COMMAND DT. 75,90
 FIRST SAMURAI DT. 99,90
 FLAMES OF FREEDOM DT. 95,90
 FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT. 65,90
 FORMULA 1 GRAND PRIX DT. 1 MB 72,90
 GAUNTLET 3 DT. ANL. 39,90
 GODFATHER - DER PATE - DT. ANL. 85,90
 GOLF - MICROPROSE - DT. ANL. 1 MB 75,90
 GREAT COURT 2 DT. 59,90
 HARPOON 1.21 DT. ANL. 79,90
 HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL. 39,90
 HEIMDALL DT. VERS. 39,90
 HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB 85,90
 JIMMI WHITES SNOOKER DT. 69,90
 KATHEDRALE KOMPL. DT. 69,90
 KINGS QUEST 5 1 MB 69,90
 KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB 89,90
 LARRY 5 1 MB 85,90
 LEANDER DT. 24,90
 LEMMINGS DT. 75,90
 LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM * je 39,90
 LORD OF THE RINGS DT. * 69,90
 LOTUS TURBO 2 DT. 85,90
 MAD TV DT. 1MB * 29,90
 MAGIC POCKETS DT. 75,90
 MANCH. UNITED EUROPE DT. 59,90
 MEGA LO MANIA DT. 65,90
 MOONSTONE 89,90
 MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB * 79,90
 MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2 85,90
 NIGHTMARE 85,90
 OUTRUN EUROPE DT. 35,90
 PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL. 34,90
 PGA GOLF COURSES DT. ANL. 89,90
 POOL OF DARKNESS 1 MB * 79,90
 POOL OF RADIANCE DT. 79,90
 POPULOUS 2 DT. 65,90
 POWERMONGER DATA DISK DT. 39,90
 RAILROAD TYCOON DT. 1 MB 75,90
 RAINBOW COLLECTION DT. 49,90
 REALMS DT. ANL. 75,90
 RED BARON DT. ANL. 1MB 75,90
 RETURN OF MEDUSA DT. 79,90
 ROBODOD - JAMES POND 2- 72,90
 ROBODOD 3 59,90
 RODLAND 59,90
 SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT. 78,90
 SECRET OF SILVER BLADES 1 MB 99,90
 SHANGHAI 2 * 69,90
 SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB 39,90
 SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT. 85,90
 SIM EARTH DT. * 72,90
 SIMPSONS DT. ANL. 79,90
 SOCCER STAR COMPILATION 65,90
 SPACE ACE 2 1 MB 75,90
 SPACE QUEST 4 1 MB * 72,90
 SPACE WRECHED 79,90
 SPECIAL FORCES DT. ANL. 1 MB * 45,90
 STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT. 69,90
 STARBYTE SUPERSOCCER DT. 69,90
 STEIGENBERGER HOTELMANAG. DT. 54,90
 STRIKE FLEET DT. 59,90
 TERMINATOR 2 59,90
 THE QUEST FOR ADVENTURE DT. * 79,90
 THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB 69,90
 THEIR FINEST HOUR MISSION 39,90
 THUNDERHAWK 69,90
 TIP OFF DT. 59,90
 TURTLES 2 * 79,90
 ULTIMA 6 * 1 MB 79,90
 USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL. 69,90
 UTOPIA DT. 69,90
 VENECEANCE OF EXCALIBUR 69,90
 VOLFIELD 65,90
 VROOM DT. * 65,90
 WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1MB 69,90
 WILLY BEAMISH 1 MB 79,90
 WOLFCHILD 59,90
 W.W.F. WRESTLING DT. ANL. 84,90
 ZAK MC KRACKEN DT. 64,90

PREISHITS AMIGA

ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2 29,90
 ALL TIME FAVORITES COMPILATION 29,90
 AUSTERLITZ 24,90
 BATMAN THE MOVIE 29,90
 BATTLECOMMAND 29,90
 BLADES OF STEEL ICEHOCKEY 34,90
 BLOODMONEY 29,90
 BLOODWYCH 29,90
 BUBBLE BOBBLE 29,90
 BUDOKHAN 29,90
 CADAVER KOMPL. DT. 45,90
 CALIFORNIA GAMES 24,90
 CASTLE MASTER 24,90
 CHUCK YEAGERS 2.0 29,90
 CONFLICT EUROPE 29,90
 CONQUEROR 29,90
 DEADLINE - INFOCOM - 29,90
 DEFENDER OF THE CROWN 29,90
 DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION 49,90
 DRAGON NINJA 29,90
 DYNASTY WARS 24,90
 ENCHANTER - INFOCOM - 29,90
 EXTERMINATOR 29,90
 F-16 COMBAT PILOT 34,90
 F16 FALCON COLLECTION DT. ANL. 1 MB 49,90
 F18 INTERCEPTOR 29,90
 FERRARI FORM. 1 24,90
 FLIGHT OF INTRUDER DT. ANL. 1 MB 49,90
 FULL CONTACT 29,90
 GHOSTBUSTERS 2 29,90
 GRAND MONSTER SLAM 24,90
 GREG NORMAN ULTIMATE GOLF 29,90
 HARD DRIVIN 2 29,90
 HEROES OF THE LANCE 29,90
 HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM - 29,90
 IMMORTAL 1 MB DT. 29,90
 INDIANA JONES ACTION 29,90
 IRON LORD 29,90
 ISHIDO - WAY OF STONES 29,90
 JAMES POND UNDERWATERAGENT 29,90
 JET - SUBLOGIC - 29,90
 KLAX 29,90
 LAST NINJA 2 24,90
 LEISURE SUIT LARRY 3 44,90
 LOOPZ 29,90
 MICROPROSE SOCCER 24,90
 MIDNIGHT RESISTANCE 29,90
 MIGHTY BOMBJACK 24,90
 MYSTICAL 24,90
 NEW YORK WARRIORS 29,90
 NEW ZEALAND STORY 29,90
 NORTH & SOUTH 29,90
 OIL IMPERIUM KOMPL. DT. 24,90
 ONSLAUGHT 29,90
 OPERATION HARRIER 24,90
 PAPERBOY 24,90
 PANG 29,90
 PLANETFALL 29,90
 PLOTTING 29,90
 POPULOUS DT. 29,90
 POPULOUS DATA 16,90
 POWERDRIFT 29,90
 POWERDROME 19,90
 POWERMONGER DT. 24,90
 RESOLUTION 101 29,90
 RICK DANGEROUS 1 29,90
 ROCKET RANGER DT. VERSION 29,90
 ROCK 'N' ROLL 24,90
 RVF HONDA 29,90
 SHADOW OF THE BEAST 1 29,90
 SHINOBI 29,90
 SHUFFLEPACK CAFE 29,90
 SIMULCRA 24,90
 SIR FRED 24,90
 SKI OR DIE DT. 29,90
 SKYCHASE 29,90
 SPEEDBALL 2 DT. ANL. 45,90
 STARFLIGHT 29,90
 STARGLIDER 2 29,90
 STUNT CAR RACER 29,90
 SUMMER EDITION 29,90
 TENNIS CUP 29,90
 TOM AND THE GHOST 29,90
 TURBO OUTRUN 29,90
 THUNDERSTRIKE 29,90
 THYPOON THOMPSON 24,90
 TURRICAN 1 29,90
 TWINWORLD 29,90
 UNREAL 1 MB 29,90
 VOLLEYBALL SIMULATOR 19,90
 WATERLOO 29,90
 WINGS OF DEATH 29,90
 WORLD CLASS LEADERBOARD 28,90
 ZOMBIE 29,90
 ZORK 1-3 JEWELS 29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT. 239,90
 1,8 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT. 279,90
 4 PLAYER ADAPTER 75,90
 AMIGA ACTION REPLAY 3 A500 199,00
 AMIGA ACTION REPLAY 3 A2000 219,00
 DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS 19,90
 ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3 39,90
 EXTERNES LAUFWERK 5,25" 189,90
 EXTERNES LAUFWERK 3,5" Dt. Produktion 139,90
 GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD 59,90
 INTERNES LAUFWERK A 500 3,5" 159,90
 INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5" 149,90
 JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29,90
 JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 39,90
 MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER 49,90
 MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG 9,90
 MOUSEMATTE 6,90
 REIS MAUS INCL. PAD & HALTER 59,90
 SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK 319,90
 105mm SCANBREITE, 100-400 DPI 79,90
 SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB 79,90
 X-COPY 2 PROFESSIONAL VERSION 5.2 74,90

LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er 9,90
 3,5" 2 HD NoName 10er 19,90
 5,25" 2 DD NoName 10er 5,90
 5,25" 2 HD NoName 10er 12,90

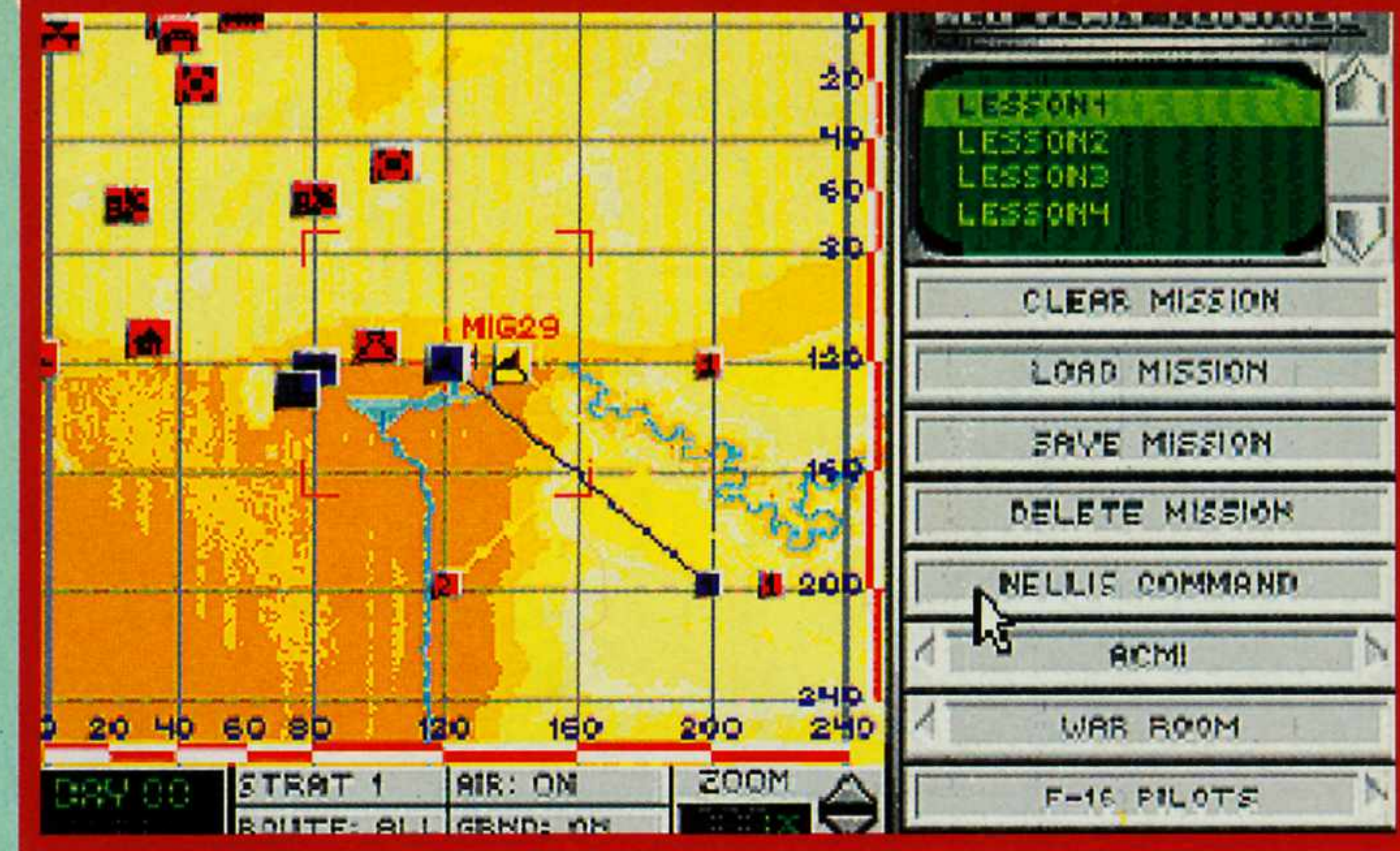
* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 15 Versand

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



Eine wahre Informationsflut bieten die Cockpitanzeigen.

Eigene Missionen mit dem Editor zu erstellen, ist kinderleicht.

Angekündigt war "Falcon 3.0" schon lange Zeit. In manchen Computershops konnte man die ersten Demoverversionen bewundern und einen Vorgeschmack auf die zahlreichen Features dieses Games bekommen. Simuliert wird eine F16 der USA im Einsatz.

systeme trainiert. Wer dann von diesen Trainingsmissionen nicht genug hat, der kann sich selbst welche basteln. Dabei ist vor allem das HUD sehr gewöhnungsbedürftig, da es mit Informationen geradezu überladen ist, soll man dann auch noch Radar und übrige Cockpitanzeigen im Auge behalten, artet das Spiel fast schon in Streß

"Missed In Action" und so gut wie Kriegsgefangener oder, schlimmer noch, so gut wie tot. Mit dem Fallschirm abspringen hat nur dann Sinn, wenn man bereits über eigenem Gebiet ist. Die Kiste ist auch mit einigen Treffern noch flugfähig, also keine Panik. Selbstverständlich kann der Schwierigkeitsgrad in weitem Rahmen variiert werden.

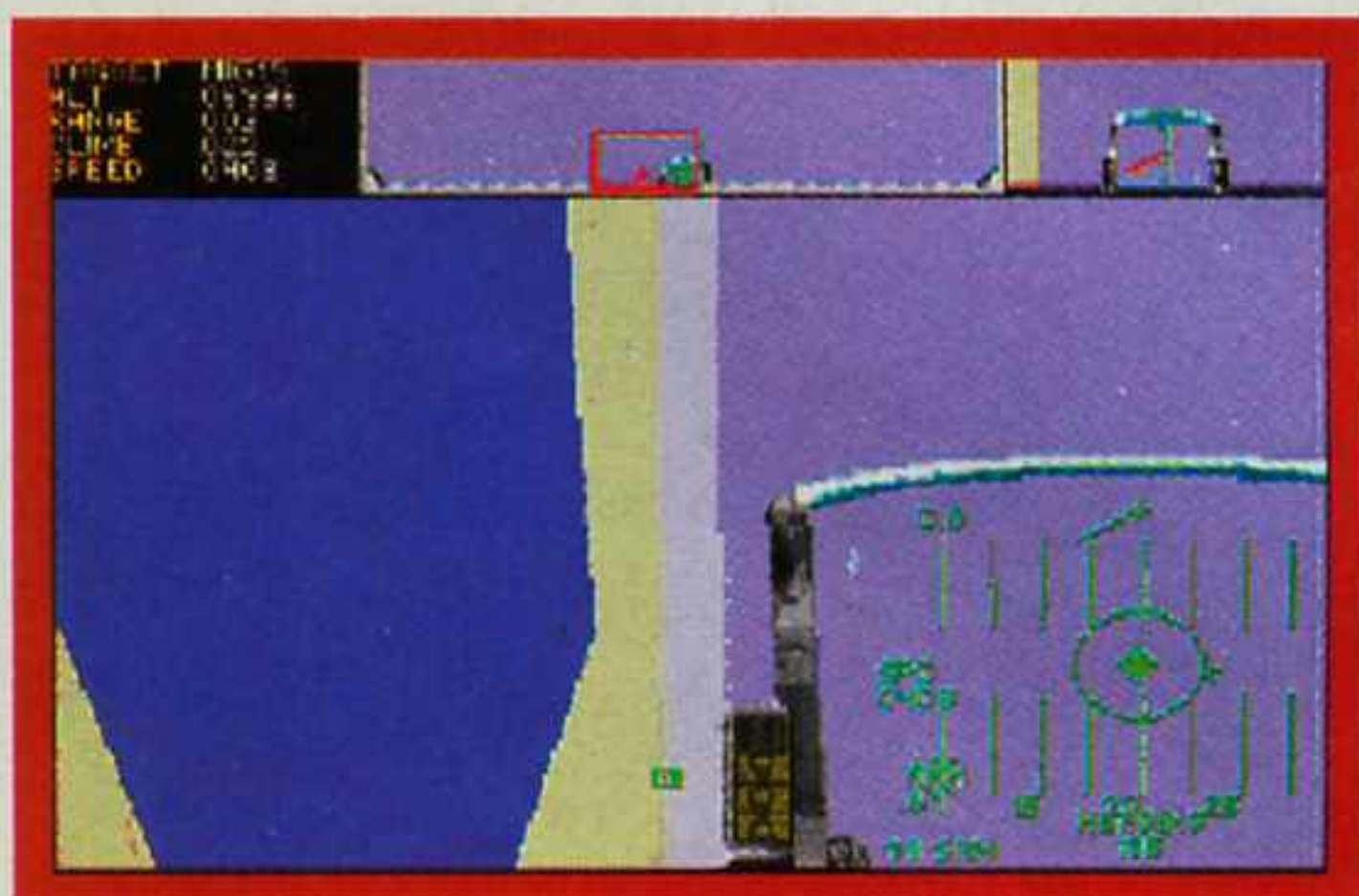
FALCON

Allein der Packungsinhalt gibt einen Einblick in die Dimension dieses Programms, ein englisches Handbuch mit 340 Seiten, eine Quick Reference Card im A3 Format, ein Heft mit Installationsanweisungen, zwei Karten der Einsatzgebiete (originale Karten der USAF) und dann noch fünf Disketten mit gepackten Files. Die Installation ist menügeführt und durch das Entkomprimieren der

gepackten Files etwas langwierig. Danach sollte man sich tunlichst eine Bootdiskette erstellen, denn unter 590 KB freiem RAM und soviel EMS-Speicher wie möglich (für die digitalisierten Sounds) läuft nichts. Wer dann noch in den Genuß eines besonders tollen Flugzeugs kommen möchte, der benötigt auch noch einen mathematischen Koprozessor. Selbstverständlich ist auch Multi-Player-Mode über die Telefonleitung oder ein Netzwerk möglich. Soviel zu den Voraussetzungen. Nach der Lektüre des Handbuches (welche ich dringend empfehle), ist man dann nicht nur mit der Bedienung des Programms vertraut, sondern kann auch mit dem Mission-Editor umgehen, seine Staffel sicher führen, kann mit technischen Daten aller Flugzeuge, Waffen etc. jonglieren und hat die wichtigsten Techniken des Luftkampfes intus. Neu im Vergleich zum Vorgänger ist auch die Möglichkeit, eine ganze Staffel zu steuern, das überaus realistische Gelände, der Mission-Recorder und die direkte Beeinflussung der einzelnen Wingmen. In den Trainingsmissionen, die alle in der "Red Flag Area", dem Trainingsgelände der US Luftwaffe, stattfinden, lernt man die grundlegende Bedienung des Flugzeugs, der Waffensysteme und der verschiedenen Ansichten im und um die F16. Auch Start und Landung des Fighters wird, weil es nicht gerade einfach ist, ausgiebig geübt, bevor man die verschiedenen Angriffsarten und Waffen-

aus. Nach dem Training geht es dann in die Krisengebiete dieser Welt, nach Panama, Israel oder Kuwait. Nach Aufstellung einer Staffel wird diese dem entsprechenden Gebiet zugeteilt, wobei auch die Verteilung auf mehrere Gebiete zulässig ist. Dort wird dann per Satellit ein Auftrag zugeteilt und ab hier ist der Spieler ganz auf sein taktisches Können angewiesen. Es stehen zwar feste Routen und Formationen zur Verfügung, ein alter Hase auf dem Gebiet der Simulationen erstellt sich seine Routen und Staffeln aber lieber selbst. Auch die Bewaffnung der F16 kann auf den Einsatz individuell zugeschnitten werden. Nach diesen Grundeinstellungen geht es dann in die Luft und nach der vorher ausgeklügelten Route Richtung Ziel. Im Anflug muß man sich selbstverständlich auch noch mit gegnerischen Fliegern herumschlagen, um anschließend noch seine Bomben auf das Ziel zu legen und die Mühle auch noch sicher wieder heimzubringen. Wer das nicht schafft, ist

Das beginnt beim Flugzeugtyp und geht über Ausbildungsstand (sowohl der eigene als auch der des Gegners), bis hin zu verschiedenen Radarsystemen. Sogar der EMS-Speicher kann individuell konfiguriert werden. Zu bemängeln ist nur der etwas schwache Sound, was dann aber von der perfekten Sprachausgabe wieder ausgeglichen wird, sowie die etwas teigige Steuerung mit dem Joystick. Absolut Neues wird nicht geboten, aber dafür ist das Game sonst fast perfekt und ausgereift. Das Spiel ist also nicht für die üblichen Arcade-User gedacht, sondern erfordert eine ausgiebige Einarbeitung. Dafür wird es auch nicht langweilig und für Simulationfans bieten die vielen Features ein ausgiebiges Betätigungsfeld. mg



Das Padlock View erlaubt Rundumsicht.



PC unterstützt		SHOOT `EM UP	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> H Drive	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller Spectrum Holobyte	Besonderheiten - AT mit 33 MHz, - mind 2MB Ram, - DOS 5.0
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Exp. Ram	<input checked="" type="checkbox"/> Preis ca. DM 120,-	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Herkules	<input type="checkbox"/> Muster von Software Corner	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

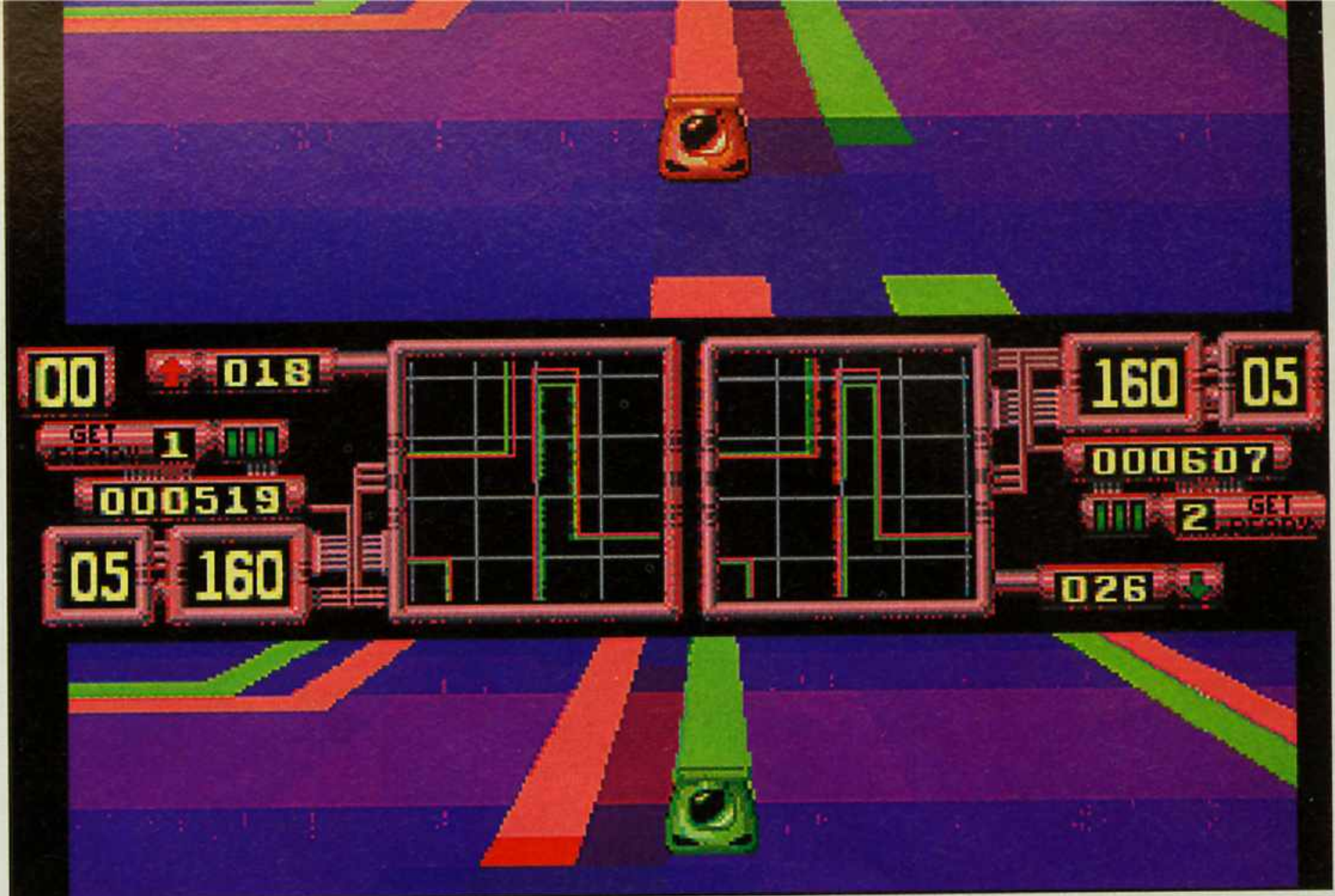


REBEL RACERS

Das Abkupfern einer schon mal dagewesenen Spielidee muß nicht zwangsläufig zu schlechten Resultaten führen. Zumindest verhält es sich so bei dem "neuen" Actionspiel Rebel Racers.

Bereits bei dem schon mittlerweile etwas betagten Spielfilm "Tron" mußte der in eine CPU verbannte Held mit einem Pseudo-Motorrad sein spielautomatenerprobtes Können gegen den Compi auf einem Rasterfeld unter Beweis stellen. Bei Rebel Racers benutzt Ihr statt dessen Autos, wie ich sie mir in meinen Matchbox-Tagen nicht niedlicher hätte erträumen können. Hauptsächlich ist jedoch hohes Reaktionsvermögen und taktisches Geschick gefragt. Es kommt nämlich darauf an, mit einer irrwitzigen Geschwindigkeit den Gegner gegen die Bande zu drängen, ihm durch geschicktes Wenden den Weg abzuschneiden und so viele Fahrmanöver wie möglich auszuführen. Die Schwierigkeit besteht darin, keinesfalls selbst gegen den Gegner, Eure oder die "feindli-

chen" Fahrspuren bzw. die Bande des Spielfelds zu rasen. Um das Ganze etwas zu erleichtern, darf pro Sequenz dreimal ein Sonderantrieb mittels Feuerknopf aktiviert werden, der es Euch erlaubt, etwaige Barrieren zu überfahren. Die Fahrzeuge sind zur besseren Unterscheidung unterschiedlich farbig. Antreten könnt Ihr in einem 2-Player-Modus gegen Euren Kumpel, wobei Ihr die Parameter Joystick- oder Keyboardbenutzung bzw. Champion und Normal auswählt. Diejenigen unter Euch, die noch keine Freunde gefunden haben, welche wie Ihr der Compi-Leidenschaft frönen (was die Grenzen meiner Vorstellungskraft schon fast auf krassste Weise übersteigt), oder die einfach mal mit Ihrem Amiga allein sein wollen (was wiederum durchaus verständlich ist) können auch "nur"



Gegen den Computer hat man kaum Chancen.

gegen den Rechner antreten. Der Screen ist in zwei Displays aufgeteilt, auf denen jeweils eines der Autos erscheint. Das Geschehen auf dem Spielfeld könnt Ihr von einem schrägen festgelegten Blickwinkel mitverfolgen. Die Musik beinhaltet gute Schlagzeug-

und Synthesizerhythmen, ist aber auch abschaltbar, sodaß nur noch die FX hörbar sind. Die einzelnen Regeln werden Euch im deutschen Handbuch erklärt. Das äußerst rasante Spiel ist etwas gewöhnungsbedürftig, Langeweile wird jedoch kaum auftreten. (mr)

<h2>AMIGA</h2> <p><input checked="" type="checkbox"/> A <input checked="" type="checkbox"/> A^{500 plus}</p> <p>unterstützt</p> <p>1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> H Drive <input type="checkbox"/> 2. Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input checked="" type="checkbox"/></p>	<h2>ACTION</h2> <p>Hersteller Starbyte Preis ca. DM 80,-</p> <p>Muster von Starbyte</p> <p>Besonderheiten - 2-Player-Modus</p>		
70%	65%		75%

PD & Shareware Pakete

- Game Pack I CGA**
Popcorn, Nyet II, Ford Sim. II, Stiker, Miramar, Fiesta Sim., Maze Cube, Jeep Sim. **DM 25.00**
- Game Pack II EGA / VGA**
Psion Chess, Cyrus Chess, Mühle 12, Dame 12, 5 Gewinnt, Mah Jongg, Pinball Games, Skat, Battle Fleet, Backgammon **DM 25.00**
- Game Pack III EGA / VGA**
Hugos House I + II, Last half of Darkness, Frac, Robot I + II, Quattris, Captain Comic, Dark Ages I, Perestroika **DM 25.00**
- Game Pack IV EGA/VGA**
Commander Keen, Duke Nukem, Titanman, Shooting Gallery, Snake Snap, Dangerous Dave, Russian Front II, Facetris, Solitaire, Clone Invaders. **DM 25.00**
- Game Pack V EGA/VGA**
Boxquest (Sokoban), Bushido, Sharks, Kung Fu Louie, Miner, PC - Fender, Alien & Bananoid, Avoid the Noid. **DM 25.00**
- Windows 3.0 Font Pack**
36 Schriftfonts **DM 15.00**
- Windows 3.0 ATM Font Pack**
Schriftfonts für dem Type Manager **DM 15.00**
- Windows 3.0 BMP Pack**
10 5.25" b.z.w. 5 3.5" Disketten voll mit Hintergrundbildern **DM 25.00**
- Windows Pack I**
Command Post, Showgif & Wingif, Metz Tools, Icondraw, Wintris, Fractal Paint, Paint Shop. Alles was man für Windows braucht! **DM 25.00**
- Windows Utilities I**
7 5.25" b.z.w. 4 3.5" Disketten voll mit Utilities für Windows 3.0 **DM 17.50**
- GS - Pack**
GS - Adress, Auftrag, Bestell, Orte, Menü, EAR. **DM 15.00**

Paketpreise wie angegeben.

Public Domain Studio Nürnberg GmbH

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

Public Domain & Shareware Disketten

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

Deutsche Handbücher

- GS - AuftragDM 19.80
- GS - EARDM 19.80
- Mega Cad V2.0DM 24.80
- 4DOSDM 19.80
- Lighting PressDM 16.80
- XBTXDM 19.80
- Graphic Workshop .DM 19.80
- EGA - SpieleDM 16.80
- EtikettenStarDM 19.80
- Windows UtilitiesDM 19.80
- AutomenuDM 16.80
- ARC - PackDM 19.80
- File ExpressDM 19.80
- WampumDM 19.80
- Mathe AssDM 19.80

Preise!!!!!!

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

LEERDISKETTEN

	10 Stück	100 Stück	Menge	Deutsches Handbuch
3.5" DD	DM 9.00	DM 85.00	VIRUSCAN DM 19.80
3.5" HD	DM 15.90	DM 140.00	
5.25" DD	DM 5.30	DM 50.00	
5.25" HD	DM 9.90	DM 90.00	

GAME BOY
Das Buch
38 Spiele
völlig aufgelöst
DM 19.80

BESTELLUNG

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

Name : _____ Bank : _____
Str. : _____ Kto.Nr. : _____
PLZ/Ort : _____ BLZ : _____
per Nachnahme zzgl. DM 7.00 Vorkasse zzgl. DM 4.00 Lastschrift Portofrei

Diesmal wird man nicht in die Rolle eines tugendhaften Superheldens, der schöne Frauen befreit oder unseren blauen Planeten vor blutrünstigen Aliens beschützt, gezwängt, sondern man kann seine destruktiven Charakterzüge so richtig ausleben. Was bietet sich in diesem Fall mehr an, als in die Gestalt eines kleinen Pyromanen zu schlüpfen,

der sich bombenlegend seinen Weg durch ein Labyrinth aus Felsen bahnt (Gerüchten zufolge sollen diese Steinmonster insgeheim den Untergang der Welt geplant haben, aber lassen wir das...). Das erste Spiel hatte kaum begonnen, da fand es auch schon sein jähes Ende. Kollege Geltenpoth hämmerte nämlich voller Ungeduld auf seinen Feuerknopf, um die

Schlacht zu starten. Er riß den Joystick zwar noch einmal herum, doch es war zu spät! Die in der Ecke plazierte Bombe ließ ihm keine Überlebenschance ("Ich will raus hier!"). Im nächsten Match sah die Sache schon ganz anders aus. Durch mehr oder weniger gezieltes Sprengen, machten wir uns beide über die zahlreich vorhandenen Extrawaffen her, die jedoch die effektive Spielzeit entscheidend verkürzten. Die Feuerlanzen, die bei einer Explosion entstehen, können nämlich gemeinerweise verlängert werden, indem möglichst viele der kleinen, roten Flämmchen aufgesammelt werden. Der Aktionsradius des Gegners läßt sich dadurch natürlich schwer einschätzen und so ist es kein Wunder, daß ich ein ums andere Mal blindlings in die Flammenfalle gelaufen bin. Da es auf die Dauer relativ langweilig werden könnte, immer nur eine Sprengladung zu legen, haben die Programmierer unter einigen Felsen kleine, blaue Bom-

bensymbole versteckt, die dem Spieler die Möglichkeit geben, mehrere Feuerwerkskörper auf einmal fallenzulassen. Die daraus resultierenden Kettenreaktionen führen dann zu raumgreifenden Flammeninfernos, denen man kaum entkommen kann. Allerdings dauert es schon eine ganze Weile, bis man diese Kniffe so richtig im Griff hat.

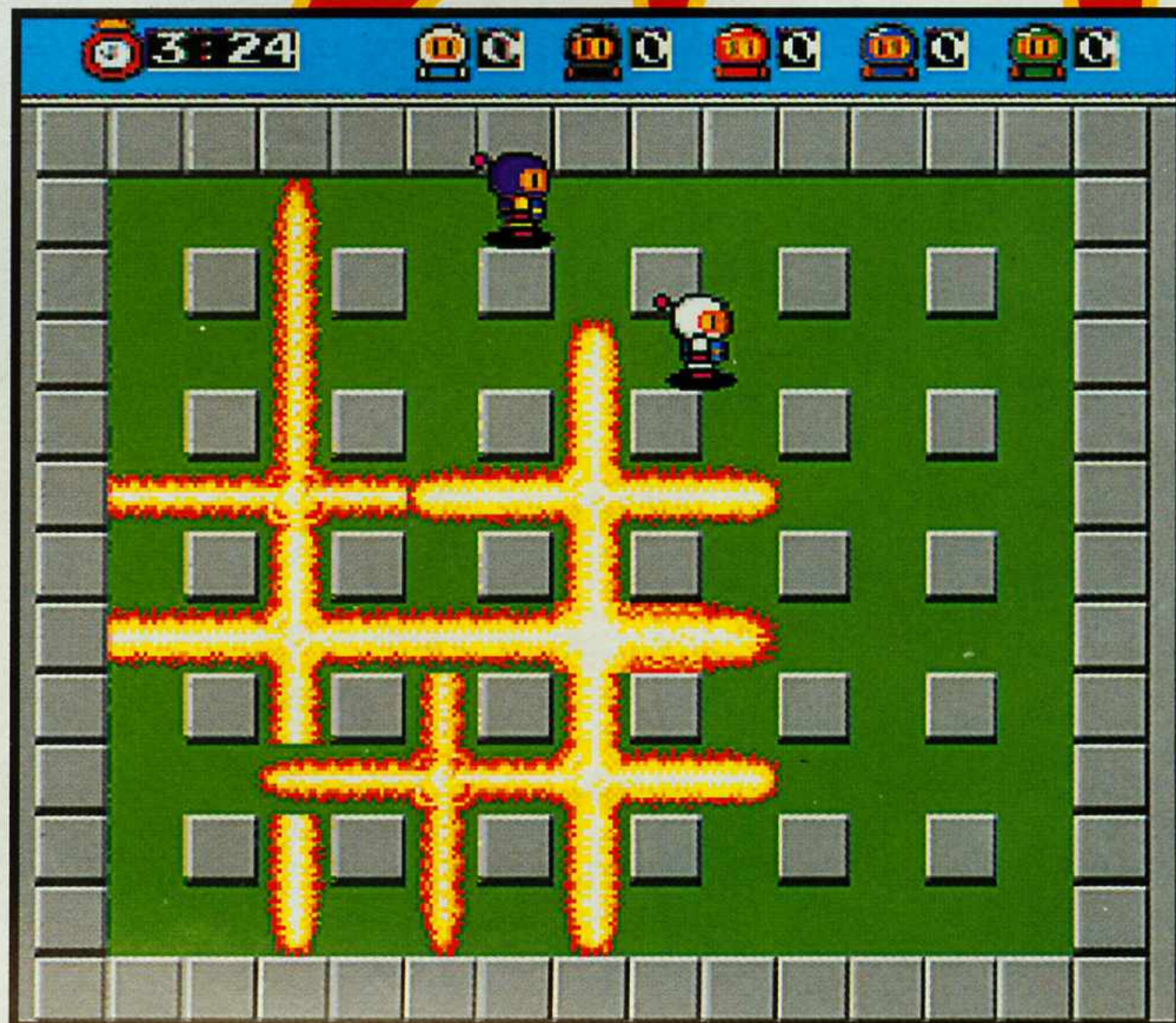
Schon nach wenigen Spielen stellte sich heraus, daß es sich bei Dynablastern um einen echten "Knaller" handelt, doch sollte es noch besser kommen! Hudson-Soft hat nämlich nicht vergessen, das Spiel fünf Spielern zugänglich zu machen und hat aus diesem Grund einen 4-Player-Adapter beigelegt (der fünfte Spieler darf auf dem Boden knien und die Tastatur benutzen!). Jetzt machte das Spiel erst richtig Spaß. Jeder versuchte den anderen reinzulegen und Extrawaffen abzukassieren, wobei Michael Douglas in Wall Street mit dem Spruch: "Die Gier ist gut" wohl nicht ganz richtig lag, denn oft



DYNABLAST

In den letzten Wochen gab es ein Spiel, das so ziemlich den gesamten Redaktionsbetrieb lahmlegte. Dabei galt es nicht, besonders schöne Grafiken zu bewundern oder andächtig einem neuen Sound zu lauschen, nein, faszinierend war schon allein die revolutionäre Spielidee.

36 Sekunden später...





Gesamtansicht eines 1-Player-Levels.

unterliefen dem geübten Blaster-Master gerade dann Fehler, wenn die Gier zu groß war. Um das zügellose Verlangen nach Bomben und Flammen etwas zu bremsen, versuchten wir uns dann am "Skull-Modus". Plötzlich traten anstatt der gewohnten Gegenstände auch Totenköpfe zum Vorschein, die jedoch weniger angenehme Reaktionen hervorriefen. Rasante Geschwindigkeit, dauerndes Bombenlegen und tödlich langsames Schneckentempo sind

jetzt zu sehr ins Schwärmen geraten, sollte ich lieber den 1-Spieler-Modus erwähnen. Ziel ist es hierbei, den Ausgang aus dem jeweiligen Labyrinth zu finden, der sich unter einem der vielen Felsen verborgen hält. Schleimige Monster machen dem Spieler dabei das Leben schwer und müssen aus diesem Grund "entfernt" werden. Unterstützt wird man bei diesem Unterfangen von vielen Bonusgegenständen, die man im Mehrspielermodus nicht zu Gesicht bekommt. So erhöhen Rollschuhe z.B. die Laufgeschwindigkeit und Zeitbomben explodieren erst, wenn sie durch die entsprechende Taste gezündet werden.

In beiden Spielarten ist die Grafik nicht gerade berauschend, doch bewegen sich die nett gezeichneten Figuren recht schnell über den Bildschirm, was den Spielfluß natürlich besonders zu gute kommt. Die Gestaltung der Labyrinth ändert sich jedoch kaum. Dies ist allerdings nur im 1-Spieler-Modus auffällig, da hier genügend Zeit zur Verfügung steht, darauf zu achten. Zusätzliche Motivation bietet hingegen die Paßworteingabe, denn man läßt sich immer wieder gerne zu einer Partie hinreißen, selbst wenn der Computergegner erhalten muß (außerdem muß man ja auch kräftig üben, um gegen die dreisten Kollegen bestehen zu können!).
Fazit: Dynablaster könnte sich auf dem Amiga zu einem der Kultspiele überhaupt entwickeln, doch ist es für Spieler, die sich gerne alleine ihrem Amiga widmen, weniger zu empfehlen. (om)

BLASTER

nur drei der vielen "Virus-Infektionen", die sich ein Spieler dabei einhandeln kann. Doch hat dies auch durchaus seine Vorteile, denn sollte man einmal selbst wenige Extras besitzen, so kann man die Gegner mit dieser Krankheit anstecken und in ausweglose Situationen versetzen. Bevor ich



AMIGA	ACTION
<p>A <input checked="" type="checkbox"/> A⁵⁰⁰ plus <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>unterstützt</p> <p>1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HDrive <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>2. Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Player <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>Hersteller Hudson Soft Besonderheiten</p> <p>Preis ca. DM 90,-</p> <p>Muster von Hudson Soft</p> <p>- 4-Spieler-Adapter als Packungsbeilage und Kopierschutz</p>
<p> 75%</p> <p> 70%</p>	<p> 95% 83%</p>

The Addams Family

Das Spiel zum Kino-Hit!

Schwarzer Humor auf Amiga, Atari ST und C64 Diskette + Cassette.



BONNICO
IHR SOFTWARE PARTNER

ocean

Soul Crystal



Dieses neue Adventure von Starbyte "entführt" Dich in das Gebiet der Parallelwelten, Sagen-gestalten und Mysterien. Als Dave Parker steht Dir ein Abenteuer bevor, dessen Gefahren sich nicht einmal Deine rührend um Dich besorgte Mutter hätte ausmalen können...

Dave ist stolze siebzehn Jahre alt und legt größeren Wert auf Mädels sowie auf seinen Computer mit all den spannenden Adventures, als auf die mehr oder minder langweilige Büffelei in der Schule. Vor allem nervt ihn der ständige Streß mit seinen Eltern (na, kannst Du Dich spätestens jetzt mit dem Typ identifizieren?). Um mal abzuschalten, fährt er, die Einwände seiner besorgten Erzeuger ignorierend, erwartungsvoll ins schottische Hochland. Dort erzählt ihm ein Einheimischer, daß es im nahegelegenen Loch Calderwood zwar kein Monster wie im Loch Ness gibt, es jedoch "dortin nöcht mit röchten Döngen" zugehen soll. Keiner der Wagemutigen, die das Geheimnis ergründen wollten, sei bisher zurückgekehrt. Dave spaziert natürlich gleich zum dunklen Calderwood und beginnt fatalerweise, seine Badehose hat er wohlweislich mitgebracht, durch die Wellen zu pflügen, um zu sehen, was es mit der Sage wohl auf sich hat. Nun, von irgendwelchen Häusern am Seegrund ist nichts zu entdecken, also schwimmt Dave unter den Wasserfall, der in den See mündet. Da wird ihm auch schon ganz flau zumute. Wieder klar im Kopf, glaubt er seinen Augen nicht zu trauen: Das Ufer sieht plötzlich ganz anders aus. Als Adventurefreak wird ihm sofort klar, daß er durch ein Raum-Zeit-Kontinuum in eine fantasymäßige Parallelwelt gelangt sein muß. Hier beginnt das Abenteuer, welches ihn mit einem Einhorn, einem Wolf, Orks, Alchemisten, Elfen und Königen zusammenführt, ihm jedoch auch ein jähes Ende bereiten kann. Dem hinterlistigen Mylgor durch einen fiesigen Trick unterwor-

fen, soll Dave nämlich eine ganz und gar nicht ungefährliche Aufgabe übernehmen...! Soul Crystal ist ein auf 103 Zonen verteiltes, mausgesteuertes Adventure. Im Intro werden die einzelnen Charaktere und der Background vorgestellt. Die Grafik ist durchschnittlich, die einzelnen Sequenzen sind leider nicht animiert, das "Sichtfenster" ein wenig klein. Durch ein Anklicken verschiedener, zunächst etwas gewöhnungsbedürftiger Icons, die sich, stellvertretend für die verschiedensten Aktivitäten oder Richtungen, in der Mitte des Screens befinden, steuerst Du das Geschehen. Die ausführlichen und erfreulicherweise deutschen Texte, welche unterhalb der Icons erscheinen, sind ausgesprochen witzig und originell, vor allem bei irgendwelchen "Fehlentscheidungen". Eine zu erschöpfende Beschreibung des momentanen Umfelds kann durch eine spezielle Option verkürzt werden. Die Musik stellt sich auf momentane Geschehnisse ein, könnte, falls sie zu arg nervt, jedoch auch abgeschaltet werden. Der erreichte Spielstand kann auf eine formatierte Leerdiskette gespeichert werden. Das Spiel selbst läuft über vier Disketten, welche nacheinander geladen werden. Ein ständiger Wechsel während des Spiels entfällt somit. Den Schwierigkeitsgrad bei Soul Crystal möchte ich als mittelmäßig bezeichnen. In der Parallelwelt angelangt, fordert Dich alsbald ein Elf auf, ein bestimmtes Codewort aus dem Handbuch als Kopierschutz einzugeben. Ich kann es natürlich nicht lassen, Dir noch einiges mit auf den "Weg" zu geben. Drücke nie auf das Icon



Auch viele Worte können eine größere Grafik nicht ersetzen.



Aber dadurch wird wenigstens die Phantasie angeregt.

"Lösung", auch wenn Du momentan nicht weiterweißt! Du wirst nämlich, nachdem Du nur Hohn und Spott geerntet hast, möglicherweise an den Ausgangspunkt Deiner Reise geschickt. Ähnlich verhält es sich mit dem Befehl "Hilf Dave" und ähnlichen Ausflüchten. Im Hotel solltest Du nicht so schnell aufgeben und mindestens

dreimal auf die Klingel drücken, bis der alte Portier erscheint. Bevor Du ins Wasser gehst, mußt Du alles bis auf die Badehose ablegen bzw. "verlieren", sonst nimmt Dein so vielversprechender Anfang ein jämmerliches Ende! Aber nun sieh selbst, wie Du zurechtkommst!

(mr)

AMIGA

A A 500 plus
unterstützt

1 MByte HDrive
2 Drive 2 Player

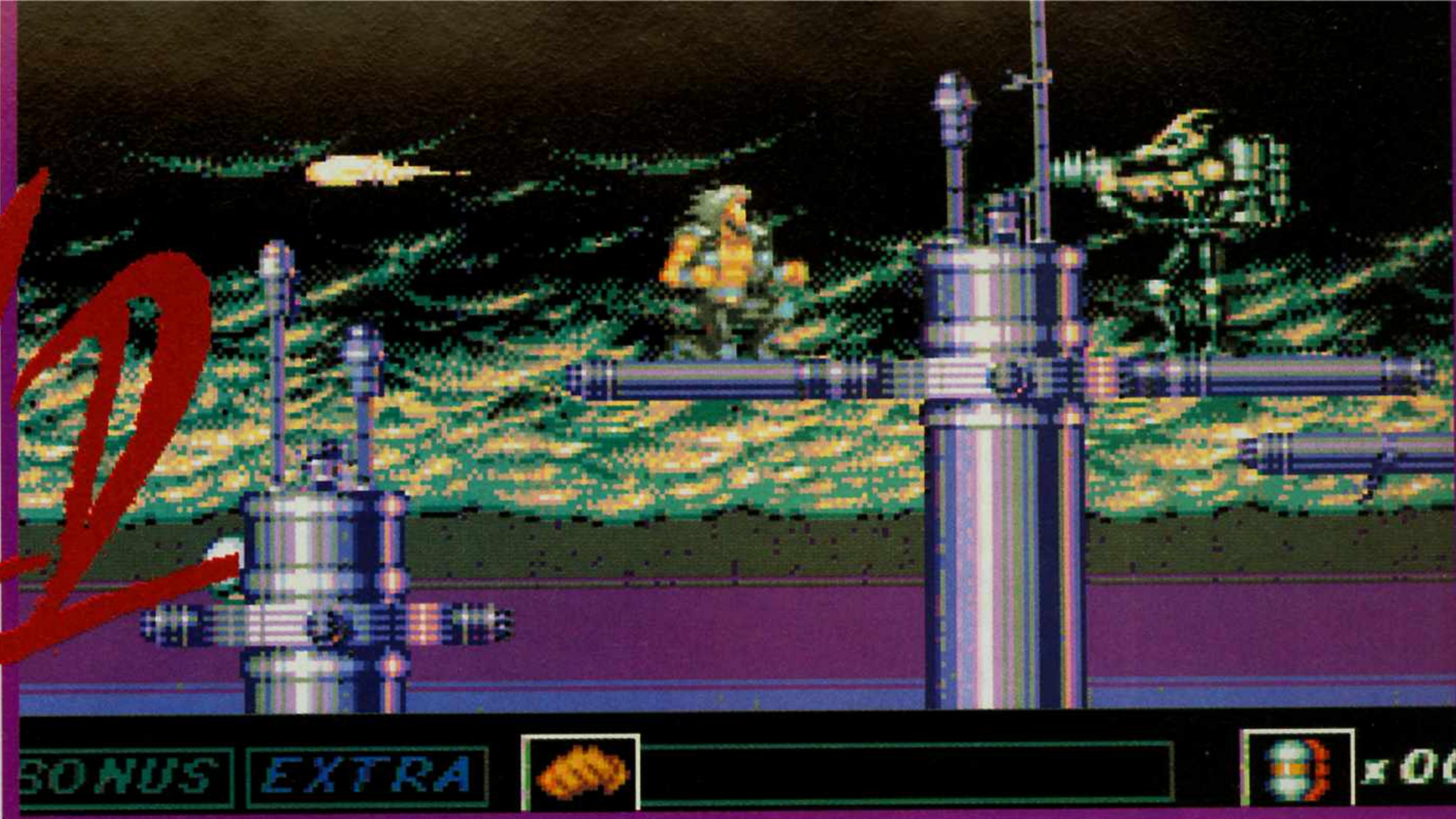
ADVENTURE

Hersteller Starbyte
Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten
- komplett in deutsch

Muster von
Starbyte





Das Schicksal meinte es bislang nicht gut mit Saul Morrow. Erst bringt die Untergrundorganisation Chimera seine gesamte Verwandtschaft um die Ecke, und dann wird zu allem Unglück auch noch sein Vater entführt.

Um wenigstens den letzten Vertreter seiner Familie, aus den Klauen der Fieslinge zu befreien, sieht er nur eine Chance. Das geheime Laboratorium seines alten Herrn muß wieder in Betrieb genommen werden. Als Prof. Morrow noch jung war, hat er hier eine Reihe waghalsiger Experimente durchgeführt, wie beispielsweise die Auswirkungen von Genmanipulationen auf den Menschen. Saul hatte dabei oft zugesehen, und so fällt es ihm selbstverständlich nicht allzu schwer, die nötigen Handgriffe nachzuvollziehen. Er

drückt den Startknopf, geht in die Transformatorhalle und ...
... verwandelt sich zum Wolfchild. Im Spiel wird der Wolf in "Menschhaut" allerdings erst geweckt, wenn eine gewisse Anzahl an Lebenspunkten überschritten wird. Ansonsten bewegt man sich als schlagkräftiges Langhaar durch die fünf verschiedenen Spielebenen. "Wolfchild" zeichnet sich in Punkto Grafik vor allem durch seinen detailliert gestalteten Hintergrund und das fabelhafte Scrolling aus. Aber auch sämtliche Sprites und deren Animation sind sehr gut

Wow! Die "Zeit der Wölfe" ist auf dem Amiga angebrochen.

getroffen worden. Sound und Musik zeigen sich ebenfalls von ihrer besten Seite, wobei letztere verhalten im Raum schwebt, ohne dabei die Soundeffekte zu übertönen.

Zusätzliche Motivation bieten die hervorragende Spielbarkeit und die zahlreich vorhandenen Bonusgegenstände.

(om)

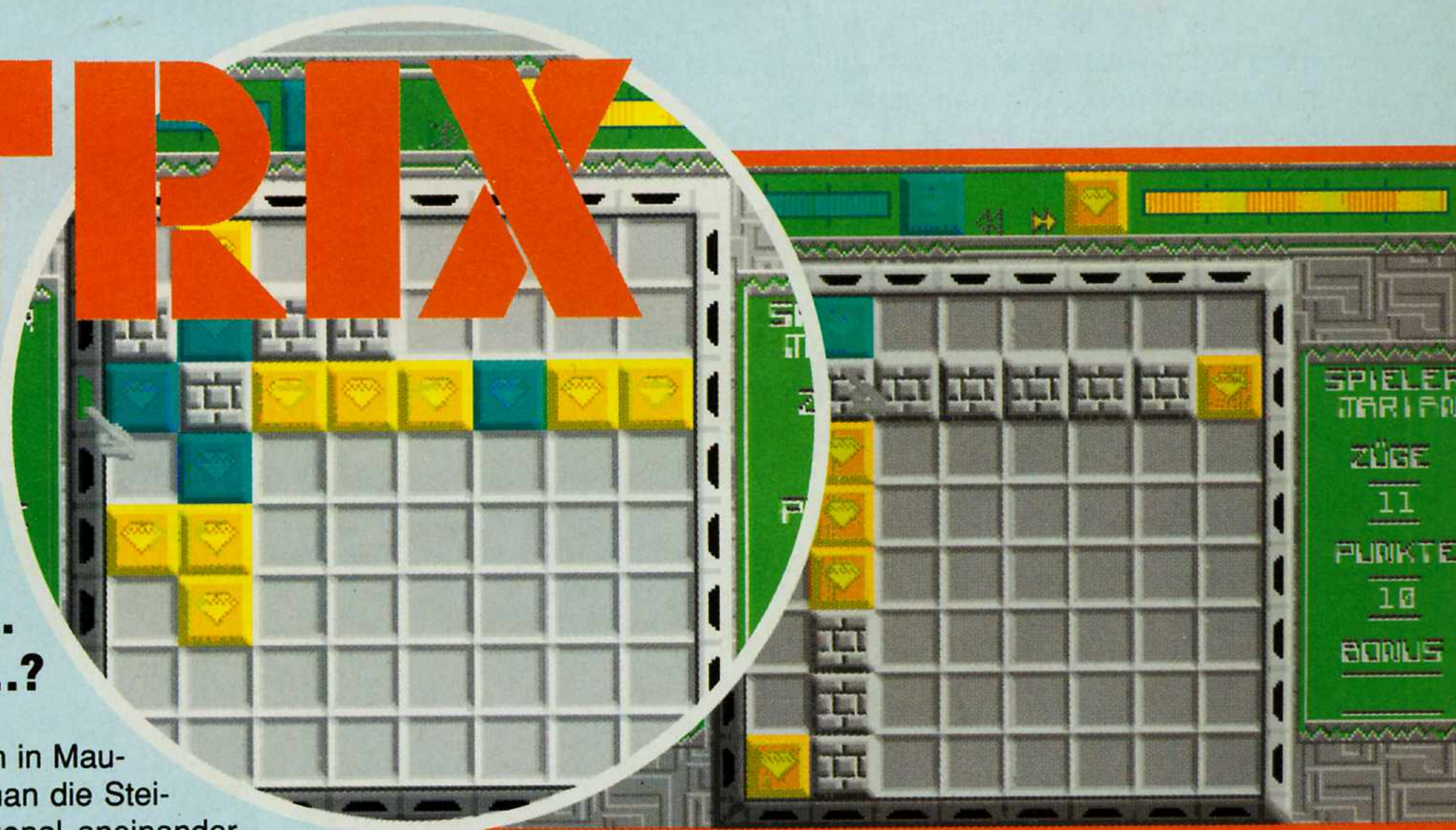
AMIGA		ACTION	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Core	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 90,-	- Intro auf 2.Disk
1 MByte <input type="checkbox"/>	H Drive <input type="checkbox"/>	Muster von	
2. Drive <input type="checkbox"/>	2 Player <input type="checkbox"/>	Bomico	

MATRIX

Laut Hersteller ist Matrix für Strategen und Schnelldenker gedacht. Diese wurden aber in den letzten Monaten mit so viel Spielen bedacht, daß sie kaum Bedarf an neuer Software haben werden. Oder doch....?

Zu Beginn überraschte mich Matrix. Im Gegensatz zu den meisten anderen Denkspielen wurde bei Matrix sogar an eine Spielgeschichte gedacht. Im Jahre 2064 dient Matrix den Planetenbewohnern als Zeitvertreib. Sogar Turniere und Meisterschaften werden veranstaltet, so herausfordernd scheint es zu sein. Leider scheint das geistige Potential des menschlichen Gehirns bis dahin einer enormen Schrumpfung ausgesetzt worden zu sein. Matrix ist nämlich nicht mehr und nicht weniger als eine abgespeckte (!!)-Variante von "Vier gewinnt". Man muß auf einem acht mal acht Felder großen Brett (der Matrix) versuchen, vier Steine nebeneinander anzuordnen. Diese kann man waagrecht oder senkrecht aneinanderlegen. Hat man das geschafft, ver-

wandeln sie sich in Mauersteine. Legt man die Steine zu viert diagonal aneinander, wird das Ganze rätselhafterweise nicht anerkannt. Es besteht die Möglichkeit sich mit dem Computer zu messen, oder einem Spielpartner das Nachsehen zu geben. Die Steine können aber nicht frei platziert werden, sondern Sie müssen über eine von 32 Randpositionen eingeschoben werden. Wie auf einem Fließband wandern die restlichen Steine entweder waagrecht oder senkrecht in die andere Richtung. Daß man mit diesem Spielprinzip keinen Menschen mehr vor den Monitor locken kann, war den Programmierern anscheinend bewußt. Entweder vorgefertigte Spielfelder oder verschiedene Extrasteine sollten für Abwechslung sorgen. Doch die Multisteine, Bom-



Ein uraltes Spielsystem soll hier aufgepeppt an den Mann gebracht werden.

ben oder Risikosteine sorgen eher für Verwirrung, als daß sie zusätzlich die Motivation fördern. Ich wüßte niemanden, der dieses

Spiel brauchen könnte. Ausgebufften Strategieprofis wird höchstens ein Lachanfall entlockt und Anfänger bleiben lieber beim Original.

(hi)

AMIGA		DENKSPIEL	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A 500 plus <input type="checkbox"/>	Hersteller Softshop/Synergy	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 80,-	- Passwort
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/>	H Drive <input type="checkbox"/>	Muster von	Kopierschutz
2. Drive <input type="checkbox"/>	2 Player <input checked="" type="checkbox"/>	Softshop	

Wer Giana Sisters mochte, wird auch an Kid Gloves 2 Gefallen finden. Insgesamt muß man fünf Inseln mit jeweils mehreren verschiedenen Stufen durchqueren. Das Spiel macht zunächst nur einen durchschnittlichen Eindruck. Die Grafiken sind nicht mehr als mittelmäßig und der Schneefalleffekt erinnert eher an ein C64-Spiel. Im Verlaufe des Spiels zeigen sich jedoch die wahren Qualitäten. Wenn man durch die Landschaften läuft, die recht ordentlich in mehrere Richtungen scrollen, stehen einem niedliche Gegner gegenüber, die mit unterschiedlichen Schwertern, Feuerbällen oder Ähnlichem erledigt werden können. Bei ihrem Ableben geben sie Extras wie Lebensenergie, Münzen oder Schlüssel frei. Die Münzen können an verschiedenen Spielautomaten, die ab und zu an einsamen Orten stehen, investiert werden. An einem Actionspielautomaten steuert man ein Raumschiff durch eine wahre Pracht von Luftballons, ballert sich seinen Weg frei und erhält womöglich am Ende eines der begehrten Extras. Ein herumstehender Einarmiger Bandit verführt ebenfalls zum Spiel um noch mehr Extras. Diese Extras benötigt man auch dringend, wenn man am Ende eines Levels gegen einen der wild um sich wütenden Obermotze kämpft, die grafisch gut gelungen sind. Das Spiel ist im allgemeinen recht reizvoll aufgebaut. Ab und zu muß man knobeln, wie man an den begehrten Schlüssel für den Ausgang kommt. In späteren Levels

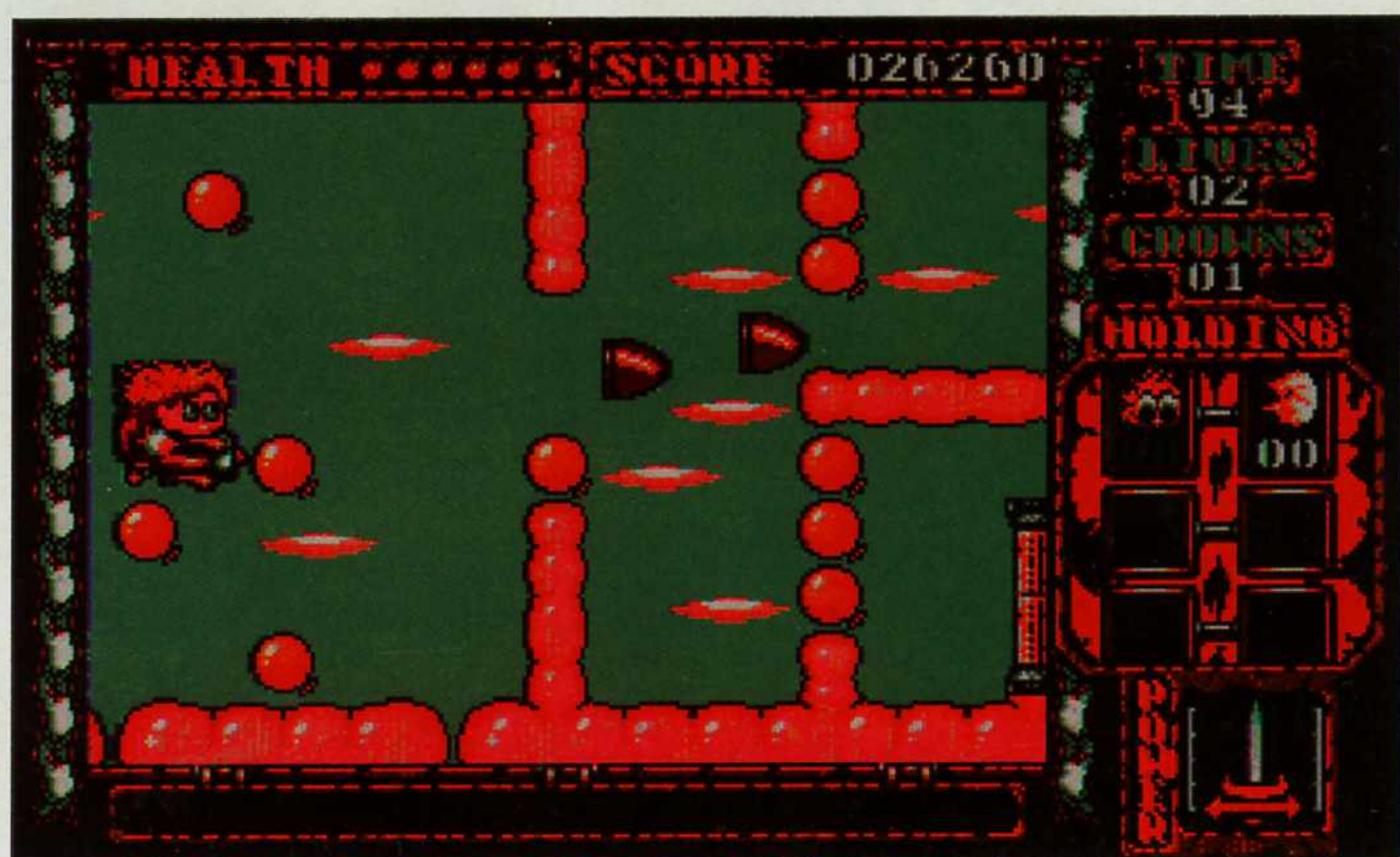


KID GLOVES II

Kid Gloves, dessen Debüt ganz niedlich war, kehrt zurück. In der Fortsetzung ist das Kindchen noch niedlicher. Es schlägt sich natürlich nur aus einem Grund durch die Welt: Um seine Freundin zu retten. Dies ist zwar ehrenhaft, jedoch leider nicht besonders innovativ.

sind die Extras meist versteckt, und sorgen so für zünftigen Spiel Spaß. Die Qualität der Grafik steigert sich im Verlaufe des Spiels und gewinnt deutlich an Abwechslung. Der Sound ist nicht sonderlich spektakulär und fällt kaum auf, weder positiv noch negativ. Wer zufälligerweise auf der Suche nach einem Spiel in der Art von Baby Jo ist, kann bei Kid Gloves 2 bedenkenlos zugreifen. Er wird nicht enttäuscht sein.

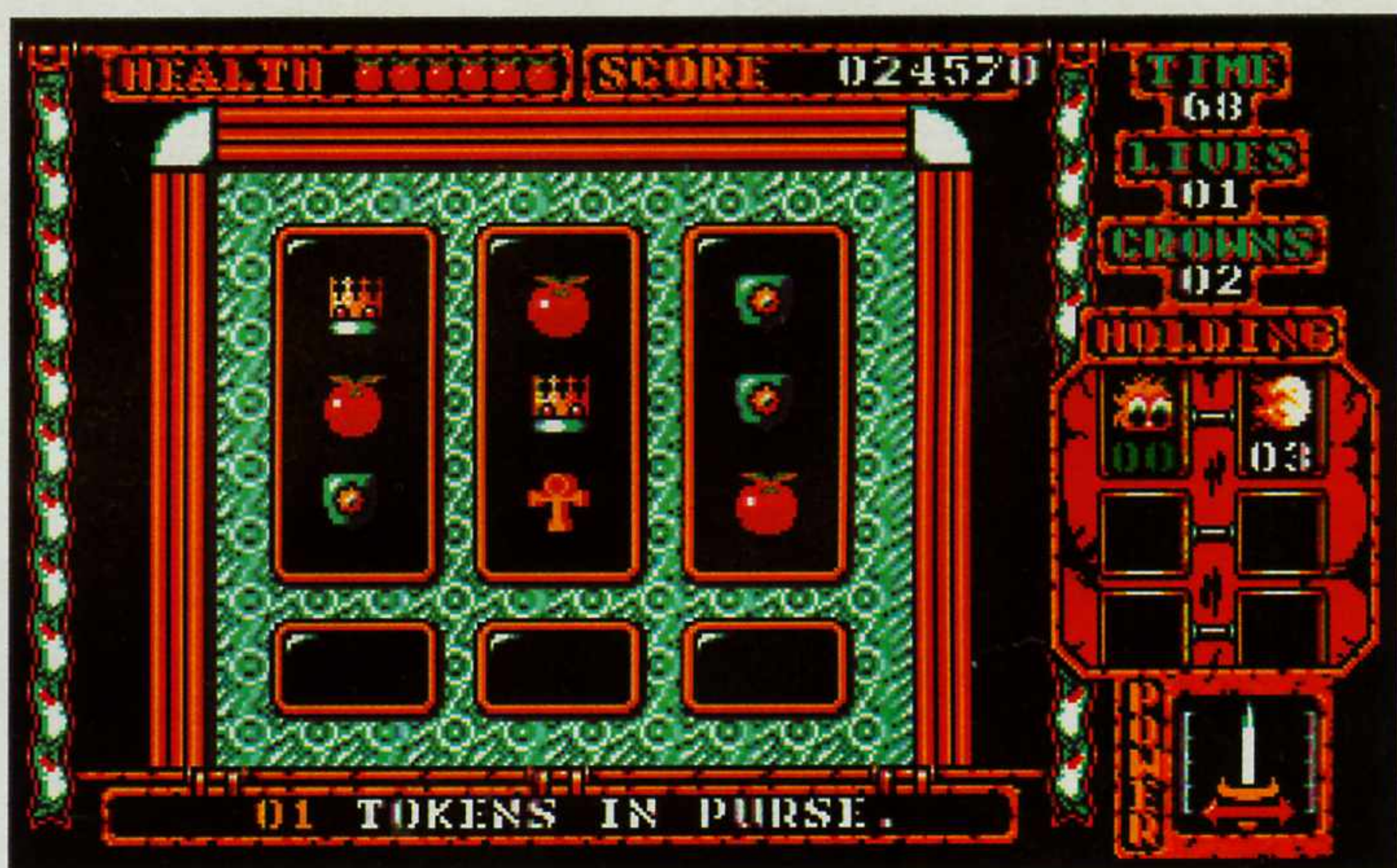
(hi)



Abwechslung bietet der Arcade-Automat.



Die Burg gilt es zu erreichen, doch zunächst beginnt das Abenteuer auf der Eisinsel.



Risikant! Extras für Geld. In drei von zehn Fällen klappt's.



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

70% 60% 70% → 67%

Lifestyle Software Arts

IBM Software

10 Great Games	69,90	Lord of the Rings	69,90
688 Attack Submarine	59,90	Lost in LA	69,90
Advantage Tennis	59,90	Lost Patrol	49,90
Air Combat Aces	69,90	Might an Magic 3	69,90
Air Land Sea	69,90	Movie Premier Coll.	59,90
Airline	59,90	NAM	59,90
Altered Destiny	59,90	No Greater Glory	59,90
Arachnophobia	59,90	Nova 9	69,90
Armor Alley	59,90	Paperboy 2	49,90
Baby Jo Going Home	59,90	Pirates	49,90
Back to the Future 3	49,90	Pitfighter	59,90
Bandit Kings of China	69,90	Pools of Darkness	59,90
Bards Tale Trilogy	69,90	Pools of Radiance	49,90
Battletech II	69,90	Pro Sport Challenge	59,90
Blade of Steel	39,90	Quest for Glory 1	69,90
Bloodwych	69,90	Quest for Glory 2	69,90
Blues Brothers	59,90	Ralf Glau Edition	59,90
Bundesliga Man. Prof.	59,90	Railroad Tycoon	69,90
Big Business	49,90	Rapcon	59,90
Boston Bomb Club	49,90	Rasender Reporter	59,90
California Games 2	59,90	Reederei	49,90
Castles of Dr. Brain	69,90	Red Baron	69,90
Centurion - df Rome	59,90	Riders of Rohan	69,90
Champions of Krynyn	59,90	Robin Hood	59,90
Champions of Raj	49,90	Search for the King	59,90
Chessmaster 3000	59,90	Search for the Titanic	59,90
Chip Challenge	49,90	SecretMonkey Islands 2	59,90
Civilization	69,90	Secret Weap. Luftw.	69,90
Codename: Iceman	69,90	Simpsons	59,90
Conan	69,90	Sim Earth	69,90
Conquest of Camelot	69,90	Soccer Stars	49,90
Conquest of Longbow	69,90	Space Ace 2	69,90
Crystal of Arborea	59,90	Space Wrecked	69,90
Curse Azure Bonds	59,90	Spirit of Excalibur	69,90
Das Boot	59,90	Spot	49,90
Deathbringer	49,90	Super off Road Racer	49,90
Die Kathedrale	69,90	SWAP	49,90
Double Dribble	39,90	Terminator 2	59,90
Drachen von Laas	49,90	Their Finest Mission	29,90
Eco Quest	69,90	Timequest	69,90
Elvira	49,90	Top League	69,90
Eye of the Beholder	59,90	Tournament Golf	49,90
Eye of the Beholder 2	69,90	TV Sports Boxing	69,90
F-19 Stealth Fighter	69,90	Vaxine	49,90
Floor 13	69,90	Wayne Gretz. Hockey 2	69,90
Godfather - Der Pate	59,90	Western Front	69,90
Golden Axe	59,90	Wild West World	69,90
Gold of the Aztecs	59,90	Willy Beamish	69,90
Halls of Montezuma	59,90	Wing Commander 1	69,90
Hard Nova	59,90	Winter Challenge	69,90
Harpoon	69,90	Wizardry Trilogy	69,90
Heart of China	69,90	Wolfpack	69,90
Bill Street Blues	49,90	Wonderland	69,90
Home Alone	59,90	Worlds at War	59,90
Immortal	59,90	World C. Leaderboard	29,90
Imperium	59,90	World Ch. Box Manager	49,90
Keya of Maramon	59,90	World Ch. Soccer	49,90
L'Empereur	69,90	WWF Wrestlemania	69,90
Lemmings	69,90	Yeager Air Combar	69,90
Logical	49,90	Zork 1+2+3	69,90

IBM-Sonderpreise

Austerlitz	21,90	Sherman M4	19,90
Blood Money	19,90	Shufflepuck Cafe	19,90
Budokan	21,90	Sinbad	21,90
Conqueror	19,90	Skate or Die	21,90
Defender of the Crown	21,90	Ski or Die	21,90
Enchanter	21,90	Sorcerer	19,90
Ferrari Formula 1	21,90	Speedball	19,90
Heroes of the Lance	19,90	Starflight	21,90
Iron Lord	21,90	Stormovik	21,90
King of Chicago	19,90	Strike Fleet	21,90
Klax	19,90	Tennis Cup	19,90
Kult	19,90	Thunderblade	19,90
Leather Goddes of Ph.	21,90	TV Sports Football	21,90
Moonwalker	19,90	Ultimate Golf	29,90
Mystical	21,90	Waterloo	19,90
North and South	19,90	Wings of Fury	19,90
Planetfall	19,90	Wishbringer	21,90
Rick Dangerous	21,90	World C. Leaderboard	19,90

Amiga Game Power

A Prehistorical Tale	49,90	Hunt for red October	49,90
Advantage Tennis	49,90	Hunter	59,90
Air Combat Aces	59,90	Imperium	49,90
Air Land Sea	69,90	James Bond Collection	49,90
Airbus 320	69,90	James Pond	49,90
Altered Destiny	59,90	Killing Game Show	49,90
Another World	49,90	Kings Bounty	59,90
Baby Jo Going Home	49,90	Knightmare	59,90
Back to the Future 3	49,90	Knights of the Sky	69,90
Bandit Kings of China	69,90	Leander	49,90
Beast Busters	49,90	Lemmings	49,90
Big Business	49,90	Life and Death	49,90
Birdst of prey	69,90	Magnum	59,90
Blue Max	59,90	Max	59,90
Blues Brothers	49,90	Mega Twins	49,90
Boston Bomb Club	49,90	Midwinter 2	69,90
Build it	49,90	Monsterpack	49,90
Bundesliga Man. Prof.	59,90	Moonstone	59,90
Cadaver	59,90	NAM	69,90
Cardinal of Kremlin	49,90	Oath	49,90
Centurion of Rome	49,90	Outrun Europe	49,90
Chart Attack	59,90	Pegasus	49,90
Colonel Bequest	69,90	Pirates	49,90
Conquest of Camelot	69,90	Populous 2	69,90
Cruise for a Corpse	49,90	Powermonger	59,90
Curse Azure Bonds	59,90	Prehistoric	49,90
Cybercon 3	49,90	Railroad Tycoon	69,90
Das Boot	59,90	Robin Hood	49,90
Dick Tracy	59,90	Robocop 3	49,90
Die Kathedrale	69,90	Rolling Ronny	49,90
Double Double Bill	69,90	Sarakon	39,90
Drachen von Laas	59,90	Search for the King	69,90
Enchanted Land	59,90	Shadow Dancer	49,90
Eye of the Beholder	59,90	Silent Service 2	69,90
Exile	49,90	Simpsons	49,90
Exterminator	49,90	Skull and Crossbones	49,90
Falcon Collection	59,90	Soccer Stars	49,90
Final Fight	49,90	Space Ace 2	69,90
First Samurai	59,90	Speedball 2	59,90
Flight of the Intruder	69,90	Spirit of Excalibur	69,90
Fort Apache	69,90	Starflight 2	49,90
Frenetic	49,90	Super Heroes	59,90
Galactic Empire	49,90	Terminator 2	49,90
Godfather - Der Pate	59,90	Turrican 2	49,90
Gods	49,90	Under Pressure	59,90
Golden Axe	49,90	USS John Young 2	49,90
GP Tennis Manager	49,90	Utopia	69,90
Grandstand	59,90	Volfield	49,90
Halls of Montezuma	49,90	Warlock-The Avenger	59,90
Hard Nova	49,90	Wild West World	69,90
Harpoon	69,90	Wild Wheels	49,90
Heart of China	59,90	Wolf Pack	69,90
Heimdall	69,90	Wolfchild	49,90
Hill Street Blues	49,90	Zack	49,90
Home Alone	49,90	Z-Out	39,90
Horo Quest	49,90	Zone Warrior	49,90
Hudson Hawk	49,90		

AMIGA-Sonderpreise

Ancient Games	19,90	Lombard Rac Rallyc	21,90
Blazing Thunder	19,90	Manix	19,90
Bubble Bobble	19,90	Mean Machine	19,90
Budokan	21,90	Mindbender	19,90
Conflict Europe	19,90	Mystical	21,90
Continental Circus	19,90	New Zealand Story	19,90
Conqueror	19,90	North & South	21,90
Crazy Cars	19,90	Onslought	29,90
Daily Double Horse	21,90	Powerdrift	19,90
Dragon Ninja	19,90	Projectyle	29,90
Fantasy World Dizzy	21,90	Rick Dangerous	19,90
Final Whistle	29,90	Rodeo Games	19,90
Head over Heels	21,90	Scooby Doo	19,90
Heroes of the Lance	21,90	Shadow of the Beast	19,90
Hostages	19,90	Shinobi	19,90
Impossamole	19,90	Sinbad	21,90
Interceptor	29,90	Sky High Stunt Man	21,90
Jupiters Masterdrive	21,90	Snowball in Hell	19,90
Kid Gloves	19,90	Sorcerer	21,90
King of Chicago	29,90	Super Hang On	19,90
Little Puff	19,90	Toobin	19,90

Telefon 08435/1607 · Fax 08435/1379

Lifestyle Software Arts - St.-Wolfgang-Str. 21 - 8859 Sinning ·
Bestellannahme rund um die Uhr - Anruf genügt!



Samurai? Das klingt so nach Karate, Schwertkampf und so ´nem Zeugs.

Das hatten wir doch schon unzählige Male. Stimmt! Und zugegebenermaßen war es oftmals nicht gerade das Gelbe vom Ei, was uns da angeboten wurde.

Eine löbliche Ausnahme macht da allerdings "Image Works", mit seinem "First Samurai". Obwohl das Spielprinzip doch leicht angestaubt ist, wurde es hier in geradezu vorbildlicher Weise umgesetzt.

Doch kommen wir kurz zur Vorgeschichte: Im Japan des 24. Jahrhunderts ist nichts mehr von dem Land übrig geblieben, das wir kennen. Der Dämonenkönig hat Zerstörung über Städte und Dörfer gebracht und seine Helfer bewohnen Ruinen. Die Geschichte unseres Helden erstreckt sich über vier verschiedene Teile des verödeten Japans der Zukunft. Sie wird in einer superschnellen U-Bahn fortgeführt, die den jungen Samurai schließlich in die verwüsteten Vororte des Dämonenkönigs bringt. Durch das verwirrende Netz von Abwasserkanälen wandern wilde Horden, die das Tageslicht scheuen. Von dort zieht sich der Kampf durch die besseren Vororte, bis zum Hochhaus in dem der Dämonenkönig residiert. Wenn jetzt jemand der Meinung sein sollte, meine Phantasie würde mit mir durchgehen und ich würde auf den zerbrechlichen Pfaden des Kitsches

lustwandeln, dem sei ein Blick ins Handbuch empfohlen, da wird's noch dicker! Gegner gibt es wirklich in rauen Mengen, die man sich aber durch einige wohlgezielte Tritte oder Schläge vom Hals schaffen kann. Auch empfehle ich, das exakte Springen zu üben, in späteren Levels wird man es sonst bitter bereuen. Hat man es anfangs "nur" mit Fledermäusen, Ratten, Feuergruben

oder herabfallenden Felsen zu tun, werden später die dickeren Kaliber gebracht. An bestimmten Stellen findet man brauchbare Extras, wie Schwert, Axt, Lebensmittel usw., die man auch dringend benötigt. Das ganze Game erweist sich als überaus gut spielbar, der Schwierigkeitsgrad hält sich in Grenzen und es gibt keine unfairen Stellen. Was allerdings nicht heißen soll, daß es zu einfach wäre. Die Steuerung ist ausgezeichnet und die Grafik bunt, schön gezeichnet und detailreich. Der Sound verdient es

zudem besonders erwähnt zu werden. Neben einer hörenswerthen Musik glänzt das Spiel durch unzählige Soundeffekte, die wesentlich zur Stimmung beitragen. Das fängt mit markerschütternden Schreien an und hört auch mit deftigen Flüchen des Samurais noch nicht auf. Da Spiele dieser Art wirklich zu den ganz ausgelutschten Kamellen gehören, muß man sich schon sehr anstrengen, um damit noch einen Blumentopf (oder sonstwas) gewinnen zu können. Image Works hat das getan, und mir bleibt nur eine einzige Schlußbemerkung: Prima! Die Atari-Version ist mit der Amiga-Version identisch. (rr)

First Samurai: Japan-Action im Edeltgewand.



<p>AMIGA</p> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A^{500 plus} <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt</p> <p>1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HDrive <input type="checkbox"/> 2 Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/></p>		<p>GESCHICKLICHKEITSSPIEL</p> <p>Hersteller Image Works Besonderheiten Preis ca. DM 90,- - Poster - deutsche Anleitung</p> <p>Muster von PC Computercenter</p>	
<p>80%</p>		<p>80%</p>	
<p>80%</p>		<p>80%</p>	



Nightmare

Mit Nightmare liegt wieder einmal ein Vertreter der Spielegattung "Das kenn ich doch woher!" vor uns. Eye of the... ist nur ein weiterer neuerer Titel, aber bestimmt nicht der letzte. Spätestens jetzt dürfte jeder wissen, welche Art Spiel ich meine.

Genau! Durch finstere Gänge tappen, Rätsel knacken und Monster oder ähnliches Gezücht killen. Die Vorgeschichte möchte ich mir diesmal ersparen. Starten wir also gleich das Spiel. Hier lauerte auch schon die erste Überraschung. Das Game weigerte sich mit einer perfiden Sturheit, auf einem A2000 mit Festplatte und 7MB RAM zu laufen, obwohl es laut Aufschrift auf allen Amigas, incl. A500 Plus laufen soll. Schade. Zum Glück habe ich noch meinen "Spielefuzzi", einen nackten A500. Zuerst bilden wir die "Characters" für unser Team, danach wählen wir unsere erste Aufgabe. Da wäre zum einen die Suche nach dem "Schild der Justiz", nach dem "Schwert der Freiheit" oder dem "Becher des Lebens". Unterwegs solltest Du alle Waffen einsammeln, da Dein Team mit leeren Händen losgezogen ist. Begeben wir uns also tiefer in die "Dungeons of Dunshelm" und sehen was uns erwartet. Obwohl die meisten Lebewesen, die wir dort treffen nicht gerade friedlich sind, hilft dumpfes Schwertgeschwinge gar nichts, weil manche dieser Goblins, Hobgoblins und wie sie alle

heißen, uns wichtige Tips geben können. Auch ein Meeting mit "Lord Fear" steht auf dem Programm, allerdings ist es nicht selbstverständlich, daß Du es überlebst. "Nightmare" bietet nichts umwerfend Neues, aber solide Durchschnittskost. Die Steuerung funktioniert wie allseits bekannt über Icons, und ist ausgezeichnet zu handhaben. Sämtliche Gegenstände in Deinem Besitz, Lebensenergie, mögliche Bewegungsrichtungen und alle z.Z. ausführbaren Handlungen werden dort angezeigt. Was "Nightmare" aus der Fülle vergleichbarer Spiele heraushebt, sind die wunderbar, wunderschön gezeichneten Grafiken. Wirklich sehr stimmungsvoll! Allerdings wird die Freude ein wenig getrübt, da das Spiel durch die Bank in Englisch ist, was Ungeübte doch manchmal ins Stocken bringen kann. Das mögen die Götter verstehen, warum nicht wenigstens eine kurze, deutsche Anleitung beigelegt wurde. Wer noch kein Game dieser Art hat, ist mit "Nightmare" sicher gut beraten. Ansonsten kann ich es noch Sammlern, die alle Spiele einer Gattung haben empfehlen. Im Zweifelsfall probespielen. (rr)



Die grafische Gestaltung Nightmares vermittelt in ...



...allen Panels eine stimmungsvolle Dusteratmosphäre.

AMIGA		ROLLENSPIEL	
A <input checked="" type="checkbox"/>	A ^{500 plus} <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Mindscape	Besonderheiten
unterstützt		Preis ca. DM 99,-	- englische Anleitung
1 MByte <input checked="" type="checkbox"/>	H Drive <input type="checkbox"/>	Muster von	
2. Drive <input checked="" type="checkbox"/>	2 Player <input type="checkbox"/>	PC Computercenter	
70%	80%	70%	73%

X LETHAL CESS

Wings of Death setzte vor gut eineinhalb Jahren Maßstäbe bei den vertikal scrollenden Shoot'em Ups. Nun steht mit Lethal Xcess der Nachfolger in den Startlöchern. Marc "Last Ninja" Rosocha versammelte ein Team um sich und veröffentlicht das Ganze unter seinem Label Eclipse.

Wie das Leben so spielt. Der Zauberer Sagyr küßte einen Frosch in der Hoffnung, fortan mit einer hübschen Prinzessin seinen Lebensabend verbringen zu können. Leider stand nach dem Kuß seine widerliche Gegnerin, die Hexe Xandria, vor ihm und zur Krönung des Ganzen wurde seine Hütte in ein Raumschiff verwandelt und die Zeit um 3000 Jahre nach vorne geschraubt. Was bleibt ihm nun anderes, als die Nachfahren von Xandria, allesamt gräßliche Gegner, zu erledigen.

Das Spiel unterscheidet sich nicht allzu stark von seinem Vorgänger Wings of Death. Weiterhin wird von oben nach unten gescrollt und at-

mosphärische Musik von Jochen Hippel sorgt für die richtige Stimmung. Die Anzahl der Gegner, die einen dabei bedrohen, ist allerdings beachtlich gestiegen und sorgt für schweißnasse Hände und pausenlose Action. Insgesamt warten fünf Levels, die allesamt komplett neue und sehr abwechslungsreiche Grafik bieten, auf ihre Säuberung. Die Levels sind sehr umfangreich geworden und halten



Fantastisch, die Anzahl der Sprites.

Actionfans für einige Zeit in Atem. Die Grafiken sind nicht besonders spektakulär und werden von Konkurrenzspielen locker übertroffen. Mehr als ein "ganz nett" ist rein zeichnerisch nicht drin, doch die Anzahl der auf dem Screen umher-schwirrenden Gegner und Schüsse ließ mich doch fast vom Stuhl fallen. Hat man noch den Zwei-Player - Simultan - Modus angewählt, läuft das Ganze im höchsten Schwierigkeitsgrad ab und das Chaos ist perfekt. Vor lauter Sprites verliert man leicht die Übersicht, und es soll schon vorgekommen sein, daß ein Spieler über den ganzen Screen vor den Schüssen des anderen flüchtete. Ein ausgeklügeltes Extrawaffensystem mit insgesamt über dreißig verschiedenen Waffen hebt die Überlebenschancen jedoch leicht an. Glücklicherweise sorgt ein technisches Manko für einen gerade noch erträglichen Schwierigkeitsgrad. Das Spiel läuft mit weni-



Über dreißig verschiedene Extrawaffen erleichtern das vertikale Vorwärtkommen.

ger als 25 Hertz, das Scrolling ruckelt zwar somit, doch es ist dadurch auch nicht besonders schnell. Wäre es fließend, würde ich mir ernsthaft Sorgen machen, daß jemand ohne Cheat jemals den zweiten Level zu Gesicht bekommen würde. Die Soundeffekte sind in Ordnung und lassen sich auch abschalten. Die Spielanleitung wurde unglücklicherweise



Die Atari-Version zeigt keine Abstriche.

auf der Rückseite des beiliegenden Posters abgedruckt, doch auf die Anleitung kann man bei diesem Genre getrost verzichten. Ein technischer Gag brachte mich zum Staunen. Auf den beiden Disks sind sowohl die Amiga als auch die ST-Version gleichzeitig enthalten. Dieses Beispiel sollte Schule machen.

Atari ST

Die ST-Version ist praktisch identisch mit der Amigaversion. Gleiche Grafiken, gleiche technische Qualität, nur der Sound ist naturgemäß schwächer. Für die ST-Fans endlich wieder ein gutes Actionspiel.

(hi)

ATARI

unterstützt

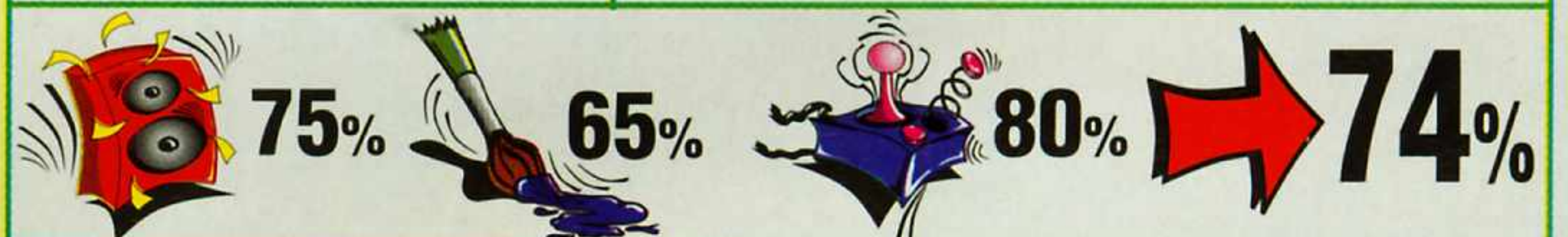
520 ST HDrive
1040 ST s/w
Mega ST E Farbe
TT 2.Drive

SHOOT'EM UP

Hersteller Eclipse
Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten
- Poster

Muster von
Eclipse



AMIGA

A A 500 plus
unterstützt

1 MByte HDrive
2.Drive 2 Player

SHOOT'EM UP

Hersteller Eclipse
Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten
- Poster

Muster von
Eclipse





WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

AMIGA/ATARI		AMIGA	ATARI
Abandoned Place	DA	76,90	A.A.
Agony		A.A.	A.A.
Amberstar		A.A.	A.A.
Big Run	DA	64,90	64,90
Black Crypt	DA	64,90	A.A.
Black Gold	DV	69,90	69,90
Chaos Engine		A.A.	A.A.
Cruise for a Corpse	DV	69,90	69,90
Devious Design		64,90	64,90
Double Dragon 3	DA	64,90	A.A.
Elvira Arcade		64,90	A.A.
Final Fight	DA	64,90	64,90
First Samurai		76,90	64,90
Formula One GP	DA	76,90	A.A.
Fuzzball		55,90	A.A.
Gobliins		A.A.	A.A.
Godfather	DA	69,90	A.A.
Hudson Hawk	DA	64,90	A.A.
Indy Heat		A.A.	A.A.
Kid Gloves 2		A.A.	A.A.
Knightmare	DA	69,90	69,90
Leander	DA	76,90	A.A.
Lemmings	DA	64,90	64,90
Lemmings Data	DA	59,90	54,90
Lethal Excess	DA	69,90	A.A.
Mercenary 3	DA	69,90	69,90
Popoulos 2	DV	69,90	A.A.
Realms	DA	69,90	69,90
Robocop 3D	DA	64,90	A.A.
Shadowlands		A.A.	A.A.
Soul Crystal	DA	69,90	A.A.
Space Ace 2	DA	76,90	A.A.
Tip Off	DA	64,90	64,90
Titus The Fox		A.A.	A.A.
Video Kid	DA	64,90	A.A.
Vroom	DA	69,90	A.A.
Wayne Gretzky 2		69,90	A.A.
Wizkid		A.A.	A.A.
Wolfchild	DA	64,90	64,90
WWF Wrestlemania	DA	64,90	64,90



Große Osteraktion!

Jeder 25. Kunde erhält eine Videocassette! Zur Auswahl stehen: Pretty Woman, Duck Tales und Gremlins 2 oder unsere Videopreisliste.

IBM/PC			
25th Cent. Star Trek	DA	76,90	
A-Train		A.A.	
Air Duel		A.A.	
Air, Land & Sea	DA	89,90	
Battle Isle	DV	89,90	
Buck Rogers 2		69,90	
Cadaver		82,90	
Civilisation		89,90	
Conquest of Longbow	DA	89,90	
Darklands		A.A.	
Elvira 2 Adv.	DV	89,90	
Elvira Arcade		64,90	
Eye of the Beholder 2		76,90	
F-15 Strike Eagle 2	DA	82,90	
F-15 Mission 1		44,90	
Godfather	DA	69,90	
Gods	DA	76,90	
Home Alone		A.A.	
Kaiser	DV	99,90	
L'Empereur		99,90	
Leis. Suit Larry 5	DV	89,90	
Lemmings	DA	82,90	
Lemmings Data	DA	59,90	
Mad TV	DV	89,90	
Might & Magic 3		89,90	
Monkey Islands 2		76,90	
Nova 9		89,90	
Paperboy 2	DA	64,90	
Police Quest 3	DV	89,90	
Rocketeer		A.A.	
Secret Weapon of ..		89,90	
" P 38 Lightning		44,90	
Space Shuttle		A.A.	
Tennis Cup 2		A.A.	
Turn it 2		A.A.	
Uncharted Waters		119,90	
Wayne Gretzky 2		69,90	
Wing Commander 2		89,90	
" Mission 1		54,90	
Wizandry 7		A.A.	

Bestellungen ab DM 100,-
versandkostenfrei!

GAMEBOY		
Battletoads		74,90
Bubble Bobble		64,90
Final Fantasy 2		A.A.
Mickeys Dang. Chase		74,90
Navy Seals		64,90
Pac Man		74,90
Rescue of Blobette		54,90
Robocop 2		A.A.
Snoopy		54,90
Turrican		64,90

MEGA DRIVE		
GA Hockey		119,90
F 22 Interceptor		109,90
Golden Axe 2		109,90
Masters of Monsters		A.A.
Mickey Mouse Fant.		119,90
Quakshot		109,90
Sonic the Hedgehoog		109,90
Shining in the D.		139,90
Streets of Rage		109,90
Turrican		119,90

VERSAND - Wir sind für Sie da in:

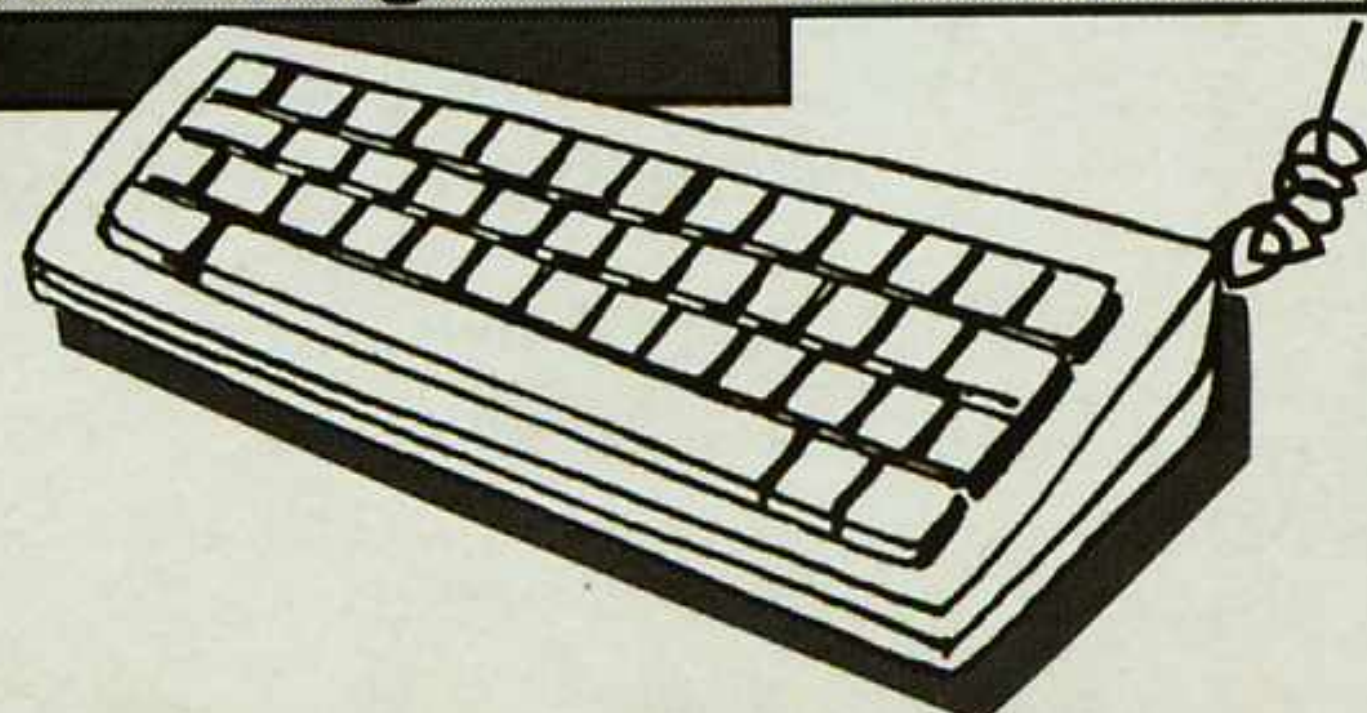
Hessen Tel. 06196-84747 Fax 06196-82467 Mo-Fr 10-19 Uhr Sa 10-13 Uhr	Nordrhein-Westfalen Tel. 02195-7758 Fax 02195-30267 Mo-Fr 17-21 Uhr Sa 14-17 Uhr *	Schleswig-Holstein Tel. 0461-93796 *
Bayern Tel. 06029-7192 Fax 06029-7192 Mo-Fr 10-21 Uhr Sa 10-14 Uhr	Rheinland-Pfalz Tel. 06232-36010 Fax 06232-26025 Mo-Fr 9-19 Uhr Sa 9-13 Uhr	Baden Württemberg Tel. 07171- 68983 Mo-Fr 18-22 Uhr Sa 10-14 Uhr *

Besuchen Sie uns auf der Amiga '92 in Berlin!

LADENGEWÄHRE

Wir sind für Sie da in:

W-4100 Duisburg Eichendorff-Str. 38 4047 Dormagen	W-6450 Hanau Heimatfriedering 11 6460 Gelnhausen 2
W-6200 Wiesbaden Marktplatz 39 6231 Schwalbach	W-6700 Ludwigshafen Falkenweg 1 6270 Speyer
W-8750 Aschaffenburg Kilianstr. 9 8752 Gunzenbach	W-8900 Augsburg Fladergasse 5 8900 Augsburg



PD + SHAREWARE PAKETE

Game Pack I (CGA)

Popcorn, Nyet II, Ford Sim. II, Striker,
Miramar, Maze - Cube, Jeep Sim.
Fiesta Sim.
 DM 25.00

Game Pack II (VGA)

Cyrus + Psion Chess, Mühle, Dame,
5 Gewinnr, Mah Jongg, Skat, Pinball
Games, Battle Fleet, Bachgammon.
 DM 25.00

Game Pack III

Robot I + II, Hugo I + II, Captain Com.,
Last Half of Darkness, Frac, Quatris,
Dark Ages, Perestroika.
 DM 25.00

Game Pack IV

Comander Keen, Duke Nukem,
Titanman, Shooting Gall, Dangerous
Dave, Snake Snap, Russian Front II,
Facetris, Clone Invaders, Solitaire.
 DM 25.00

Game Pack V

Boxquest, Bushido, Sharks, Kund Fu
Louie, Miner, PC - Fender, Avoid the
Noid, Alien & Bananoid.
 DM 25.00

Viruscan V86 oder neuer + Deutsches Handbuch

DM 21.00

Original
Microsoft Mouse
nur
DM 79.00

Trackball

Seri. mit Treiber
DM 69.00

Bestellung

Ja, ich bestelle hiermit die auf dieser Anzeige angekreuzten Pakete im Format:

PC 3.5" PC 5.25" Gratis Katalog - Disk

Name: _____ Bank: _____

Str.: _____ Kto.Nr.: _____

PLZ / Ort: _____ BLZ: _____

per Nachnahme zzgl. DM 7.00 Vorkasse DM 3.00 Lastschrift Portofrei

Public Domain Studio Nürnberg GmbH

Werderstr.4, 8500 Nürnberg 20, Hallstadterstr. 21, 8600 Bamberg

TEL.: 0911 / 53 63 36, Fax : 0911 / 53 47 64

MultiMedia Soft Computerspiele

Spiel & Spaß durch MIETEN !

4800 BIELEFELD, Brakhofstraße 21b

Tel.: 0521 / 76 39 18

5100 AACHEN, MÖRGENSSTRASSE 4

Tel.: 0241 / 40 78 93

5160 DÜREN, SÜDSTRASSE 24

Tel.: 02421 / 5 61 46

Wir haben die NEUESTEN PROGRAMME

DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE !

Wollen auch SIE einen MultiMedia Soft Laden
eröffnen? Tel. 0241-407893 von 15-19.30 Uhr

PROJEKT IKARUS

Data Becker vertreibt, neben diversen Anwenderprogrammen, in ihrer "Goldenen Serie" unter anderem das erschwingliche Rollenspiel "Projekt Ikarus". Zur Story: Die geeinte Menschheit expandiert dank vereinter technischer Erkenntnisse ins Weltall. Eine Konfrontation mit extraterrestrischen Rassen bleibt nicht aus.



Ausbildung, mentalen und technischen Fähigkeiten usw. aufgestellt werden. Es können aber auch aus elf bereits vorhandenen Figuren sechs zu einer Mission ausgewählt werden. Die Fähigkeiten der Soldaten verbessern sich natürlich auch durch Training oder die Erfahrung eines überlebten Kampfes. Sind auch die meisten Soldaten "Wehrmänner der Stufe I" mit einer Ausbildung im Tarnen, Sprengen usw.,

Die Irader, ein gigantisches, kriegerisches Raumvolk, erheben Anspruch auf die gesamten von Menschen besiedelten Planeten. In dem darauffolgenden interplanetarischen Konflikt wird eine Station auf dem Planeten Raphastra III angegriffen. Eine Spezialeinheit, bestehend aus sechs Soldaten mit unterschiedlichen Ausbildungen, soll diesen Vorfall aufklären. Bei der Landung wird deren Raumer zerstört. Als sie sich gerade in die Station geschleppt

haben, explodiert das Kerntriebwerk und der Kommandotrupp ist in der Basis eingeschlossen... Zunächst müssen in einem Trainingscamp verschiedene Charaktere mit unterschiedlicher Stärke,

haben, explodiert das Kerntriebwerk und der Kommandotrupp ist in der Basis eingeschlossen... Zunächst müssen in einem Trainingscamp verschiedene Charaktere mit unterschiedlicher Stärke,



Data Becker präsentiert ein High-Tech-Rollenspiel zum Billig-Tarif.

so haben sie oft noch einen anderen spezifischen Beruf, z. B. als ein mit Kampfgasen vertrauter Chemiker, Kopfgänger, Arzt oder gar PSI-Magier, der Gegnern Halluzinationen vorgaukeln kann.

In der Raumstation angelangt, rückt die Truppe, angeführt von einem Gruppenführer, in die verschiedenen Gänge vor. Der Grundriß einmal erforschter Räume kann jederzeit auf einer Art Lageplan abgerufen werden. Leider langweilen mit der Zeit die immer gleich aussehenden Korridore, Küchen oder Mannschaftsräume. Nur selten findet man brauchbare Gegenstände wie z. B. einen Kompass. Ab und zu wird man (meist) von mutierten Riesenratten angegriffen, wobei sich die musikalische Untermalung kurz vorher als Warnung dramaturgisch steigert. Die Gegner haben jedoch eine derart frustrierende Stärke, daß anfangs nur zur Flucht geraten werden kann.

Projekt Ikarus wird über zwei Disketten geladen, wobei ein Zweitlaufwerk unterstützt wird. Es ist ratsam, Savedisks mit Hilfe eines Nibble-Kopierers anzufertigen. Die übersichtlichen Icons sind mit logischen Symbolen versehen, die außerdem im deutschen Handbuch ausführlich erklärt werden. Gesteuert wird das Spiel über die Maus, die Tastatur und auch mittels Joystick. Die Musik kann abgestellt werden. Vom grafischen Standpunkt her ist Ikarus etwas einfach gehalten, selbst die Gesichter der Charaktere sehen alle gleich aus. Bei einem Kampf wird die Position der Beteiligten lediglich in einer Art Koordinatenfeld angezeigt. Es besteht die Möglichkeit, die Pläne bzw. Landkarten ausdrucken zu lassen. Dieses Beispiel sollte Schule machen.

Fazit: Der größte Vorteil von Projekt Ikarus ist der relativ günstige Preis für ein derartiges Computerspiel. Wer keinen großen Wert auf die Grafik legt und sich wirklich tagelang mit dem Spiel beschäftigt, wird auf seine Kosten kommen.

(mr)



<h2>AMIGA</h2> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A 500 plus <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt</p> <p>1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> H Drive <input type="checkbox"/> 2 Drive <input checked="" type="checkbox"/> 2 Player <input checked="" type="checkbox"/></p>		<h2>ROLLENSPIEL</h2> <p>Hersteller Data Becker Besonderheiten Preis ca. DM 40,- - Automapping - umständliche Bedienung</p> <p>Muster von Hersteller</p>	
55%		40%	
50%		48%	

Nach langer Überlegung triffst Du schließlich die Maßnahmen für die bevorstehenden Kriege. Es wird eine Mauer, oder zumindest eine Palisade um jede Stadt errichtet und die Kornspeicher werden aufgefüllt, um einer Belagerung standhalten zu können. Außerdem verstärkst Du die Garnisonen und rüstest die Veteranen, erprobte Reiter und Fußsoldaten Deines Vaters, besser aus. Doch diese Ausgaben kosten Dich viel Gold und der Pöbel murt schon wegen der erhöhten Steuern. Ausgerechnet jetzt greift ein Elfenheer aus Arion eine Deiner kleineren Städte an, doch durch großartiges taktisches Vorgehen besiegen die dort

REALMS

“Der König ist tot, lang lebe der König!”, jubelte das Volk bei Deiner Krönung. Als Thronfolger ist es Deine Aufgabe, den feudalen Herrschern, die sich nach dem plötzlichen Dahinscheidens des Herrn Papas vom Reich lossagten, Deinen Willen aufzuzwingen, um das Land zu einen und ihm Frieden zu schenken. Dabei wird es zu militärischen Auseinandersetzungen kommen, denn keiner der ehemaligen Untertanen ist gewillt, die soeben gewonnene Freiheit kampflos aufzugeben.

stationierten Truppen den weit überlegenen Feind in einer Feldschlacht. Aber das reicht Dir noch nicht. Voller Rachedurst schickst Du 4.000 Deiner tapferen Mannen nach Arion, um die Stadt dem Erdboden gleich zu machen. Nach einjähriger Belagerung kapitulieren die Elfen endlich und Deine Söldner kehren mit reicher Beute aus den Trümmern

der Stadt zurück. Mit den neu gewonnen Mitteln kannst Du nun Deine Städte vergrößern, um erstens höhere Einnahmen zu haben und zweitens, im Notfall schnell mehrere Einheiten Miliz aus der nun zahlreicheren Bevölkerung rekrutieren zu können...

Dieser kurze Ausschnitt einer Kampagne zeigt schon einen Teil der enorm vielen Möglichkeiten, die Realms bietet. Trotzdem ist das Spiel dank simpler Steuerung (Tastatur, Maus, oder Joystick stehen zur Auswahl) sehr anwen-

derfreundlich, was durch die zwar umfangreiche, jedoch übersichtliche Anleitung noch verstärkt wird. So ist es schon nach kurzer Zeit ein Leichtes, in den einfacheren Szenarios zu triumphieren. Es stehen übrigens über zehn Welten zur Auswahl, in denen man sich gegen bis zu sieben verschiedene Völker behaupten muß. Darüberhinaus spielt auf Inselwelten die Seefahrt eine große Rolle.

Wer hier die wichtigen Hafenstädte fest “im Griff” hat, wird durch den großen strategischen Vorteil höchstwahrscheinlich den Monitor als Sieger verlassen. In den Feldschlachten schließlich

steuert man seine mit verschiedenen Waffen und Rüstungen versehenen Truppenteile einzeln: Man kann zum Beispiel die Kohortenformationen der Taktik anpassen, oder auf einem Hügel den Angriff abwarten, um so Geschößwaffen eher als der Feind effektiv zum Einsatz zu bringen. Leider ist kein Two-Player-Modus vorgesehen, denn jedem wahren Strategen ist der Computer weder wirtschaftlich noch militärisch gewachsen.

Auf den Sound wurde verständlicherweise weniger Wert gelegt, und so ist die Hintergrundmelodie eintönig und auch die FX machen nicht besonders viel her. Grafik, Animation und Sprites sind ausreichend gut ausgeführt und etwa mit denen von Popolous vergleichbar. Realms-Spieler denkt immer daran: Es kann nur EINEN geben, also stellt sicher, daß ihr es seid!

(ag)



Arylon im Ihre Reich von Llorien
Die Elfartis Bevölkerung von 14575 steigt an, sie fühlen sich unbestiegbar, ihre Loyalität ist absolut.



Ihre Hauptstadt von Llorien
Ihre Gesundheit ist ausgezeichnet. Die Kornspeicher enthalten für 1 Jahr Getreide.



Fantasy-Strategen kommen bei Realms auf ihre Kosten.

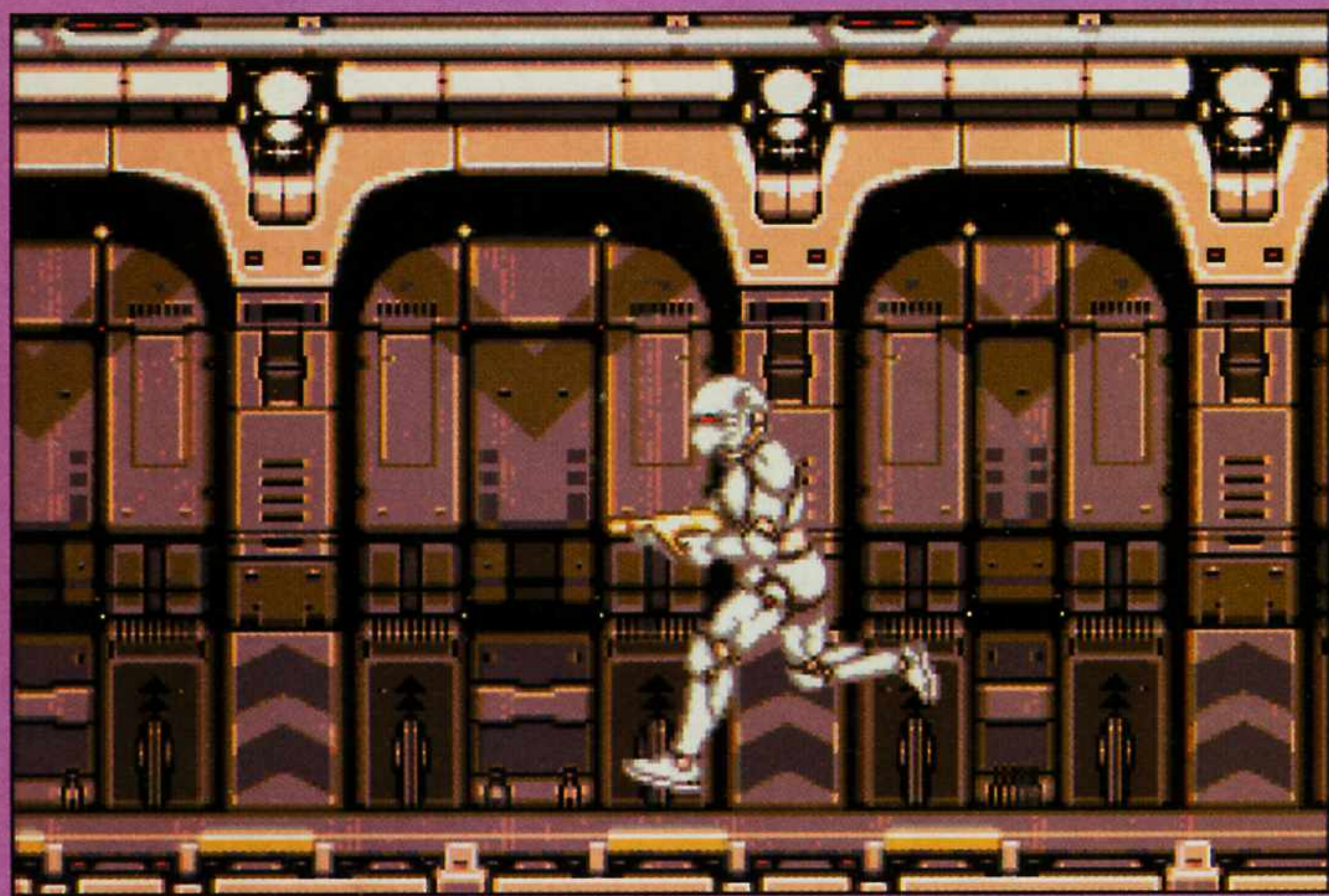
ATARI unterstützt		STRATEGIE	
520 ST <input checked="" type="checkbox"/>	HDrive <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Virgin Games	Besonderheiten
1040 ST <input checked="" type="checkbox"/>	s/w <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 99,-	- deutsches Handbuch
Mega ST E <input checked="" type="checkbox"/>	Farbe <input checked="" type="checkbox"/>	Muster von	- in der limitierten
TT <input checked="" type="checkbox"/>	2.Drive <input type="checkbox"/>	PC Computercenter	Auflage gibt es zwei
			Extralevel

40% 60% 80% **70%**

STARUSH



Der hooverbikende Android auf Alienjagd.



Selbst ein T800 hätte bei dieser Gegnerzahl seine Probleme.



Die schon fast unübersehbare Flut der sich mittlerweile auf dem Markt befindlichen Shoot'em Ups wird durch ein neues Ballerspiel, diesmal von UBI Soft, vergrößert. Deshalb waren wir mehr als gespannt, ob Starrush auch eine Bereicherung dieses Genres darstellt.

Der ein wenig abgedroschene, in dieser Thematik jedoch schon obligatorische Background ist folgender: Erneut wird ein Planet von einer fremden Macht angegriffen. Um der drohenden Infiltration und Okkupation der Feinde zu entgehen, sendet der (selbst unkriegerische) Rat einen Kampfandroiden aus, vor dem selbst unser geschätzter Terminator freiwillig in Rente gegangen wäre. Diese Story bekommst Du in einem sage und schreibe zweieinhalbminütigen, megaanimierten Intro präsentiert. Danach kannst Du entweder sofort in den schießwütigen Auftrag einsteigen oder erstmal diverse Options bestimmen. So erfreust Du Dich allein an Starush bzw. forderst im 2-Player Modus einen Freund zum Mitballern auf. Außerdem bist Du in der Lage, vier verschiedene Themen zur musikalischen Untermalung Deines Einsatzes auszuwählen. Aber nun zum Game selbst! Dein joystickgesteuerter Android fetzt horizontal seinen Gegnern entgegen, die ihm wiederum in atemberaubender Geschwindigkeit ans Leder wollen. Trotz des wirklich schnellen Spiels ist das Scrolling der einzelnen Sprites butterweich. Verlasse Dich nicht darauf, daß die Gegner, die sich aus Kugelformationen, Schlangen, Zweifüßlern, Raketen usw. rekrutieren, nur von vorne kommen. Manchmal ist auch ein Richtungswechsel möglich (und auch notwendig!). Insgesamt kann man sagen: Viel Feind, viel Ehr, äh, Punkte. In dem Getümmel mußt Du aber aufpassen, daß Du die einzelnen Symbole, die Dir stärkere Waffen, ver-

schiedene Rundumverteidigungsmöglichkeiten oder auch andere, schnellere Transportmöglichkeiten gewähren, nicht übersiehst oder im ersten Moment aus Überreaktion gar für Gegner hältst. Deshalb möchte ich hier auch schon mal meine Kritik loswerden: Frustfördernder geht's, zumindest in dieser Hinsicht, bei Starush wohl nicht mehr. Ein paar Gegner weniger hätten es schließlich auch getan, jawohl! Am jeweiligen Levelende ist es keineswegs an der Zeit, sich auf den hart erkämpften Lorbeeren auszuruhen, denn dort wartet der riesige, erzürnte Endgegner auf



Trotz recht guter Grafik, ein Ballerspiel althergebrachter Machart.

Dich. Zum Schluß kannst Du Deine Erfolge in die Highscore-Liste eintragen. Ballerfreunde werden bei Starush wohl mehr als auf ihre Kosten kommen, jedoch ist und bleibt das Game besserer Durchschnitt, an dem vor allem der hohe Preis zu bemängeln wäre.

(mr)



AMIGA

A A^{500 plus}
unterstützt

1 MByte HDrive
2.Drive 2 Player

SHOOT'EM UP

Hersteller UBI Soft
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- hübscher Vorspann

Muster von
Hersteller



Software Versand Zogmann

Tel.: 0 23 83 / 34 24 Fax: 5 74 20

MEGA DRIVE

Arrow Flash jp.	39,-
Caliber 50 jp.	109,-
California Games jp.	99,-
F 22 Interceptor jp.	109,-
Hellfire jp.	59,-
The Immortal jp.	109,-
Klax jp.	79,-
Master of Monster jp.	109,-
Mario Lemeux Hockey jp.	109,-
Musha Aleste US.	99,-
Toejam&Earl jp.	109,-
Super Shinobi jp.	79,-
Speedball II RGB	99,-
Phelios jp.	49,-
Wonderboy 5 RGB	89,-
Wardener Special US	99,-
Wrestle War jp.	89,-

GAME BOY

Othello	54,-
Go Go Tank	68,-
Pacman	79,-
Battle Toads	75,-
Castlevania II	79,-
Boxxle	68,-
Duck Tales	58,-
WWF Superstars	68,-

GAME GEAR

Donald Duck	71,-
Axe Battler	69,-
GG Aleste II	73,-
Halley Wars	69,-
Sonic	71,-
Ninja Gaiden	59,-
Space Harrier	79,-
Fantasy Zone	69,-

LYNX

California Games	69,-
Checkered Flag	64,-
Ishodo	69,-
Klax	69,-
Scrapyard Dog	64,-
Stun Runner	69,-
Xenopobe	69,-

NINTENDO NES

ADV. Island II US	114,-
Wrestlemania US	79,-
Street Fighter 2010 US	79,-
Gretzky Hockey US	114,-
North & South US	102,-
Maniac Mansion US	114,-
Mega Man III US	114,-
Double Dragon III US	114,-
Final Fantasy US	114,-
Indiana Jones US	114,-

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Mega Drive CD Master NEO GEO PC ENGINE und CD SUPER FAMICON SUPER NES CDTV GAMES und Anwendungen auf Anfrage.

Anwenderprogramme für IBM, AMIGA und ATARI auf Anfrage. Nur Versand.

**Bestellservice: Mo - Fr 9-20 Uhr, Sa - So 9 - 17 Uhr
Weitere Hits und Neuheiten täglich neu**

**Software Versand Zogmann
Grünstr. 11 - 4703 Bönen**

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8,-

Computersoftware Steffen Müller

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

	Amiga	Atari		Amiga	Atari
3 D Konstruktion Kid + Video kpl. dt.	114,00	105,00	Kaiser. dt.	92,50	92,50
Abandoned Places kpl. dt.	72,50	a.A.	Kings Quest V (1MB)	85,00	a.A.
Adv. Destroyer Simulator dt.	73,50	-	Knights of the sky dt.	74,00	-
A.G.E. dt.	69,50	69,50	Larry III, komplett deutsch	84,50	a.A.
Air Combat Aces	77,00	a.A.	Larry 5 dt.	82,50	-
Airbus 320 1 MB kpl. dt.	89,50	a.A.	Leander dt.	59,50	59,50
Armour Geddon dt.	58,00	58,00	LEMMINGS dt.	57,00	57,00
Antares kpl. dt.	59,90	59,90	LEMMINGS (100 neue Level) dt.	44,50	44,50
Apidya dt.	65,00	a.A.	Legend of Fairhail, kpl. dt.	69,50	69,50
Battle Command dt.	58,00	58,00	LOOM kpl. dt.	69,50	69,50
Battle Isle dt.	69,50	a.A.	Lost Patrol kpl. dt.	57,00	-
Battlehawks 1942	59,50	-	M-1 TANK PLATOON dt.	67,00	67,00
Bandit Kings of China dt. (1 MB)	78,50	a.A.	Manchester United Europe, dt.	59,50	59,50
Barbarian II dt.	58,00	58,00	Maupiti Island komplett dt.	59,50	59,50
Big Business dt.	54,50	54,50	Mercenary III dt.	69,50	a.A.
Birds of Prey dt. 1 MB	74,00	a.A.	Microprose Mastergolf dt.	69,50	69,50
Black Gold kompl. dt.	62,50	62,50	Midwinter II, kpl. dt.	75,00	75,00
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	74,50	-	MIG-29 FULCRUM dt.	77,00	77,00
Blitzkrieg May 1940	60,00	-	MONKEY ISLAND kpl. dt.	69,50	69,50
Blue Max dt.	69,50	69,50	M. U. D. S. kpl. dt.	64,50	-
Buck Rogers, kpl. dt.	79,50	-	NAM "VIETNAM" dt. Ani.	67,50	67,50
Bundesliga Manager Professional kpl. dt.	69,50	a.A.	NAPOLEON kpl. dt.	52,00	-
Cadaver komplett dt.	64,00	64,00	Navy Seals dt.	58,00	58,00
Cadaver Level Disk. dt.	38,50	38,50	Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Castles kpl. dt.	77,00	-	ON THE ROAD kpl. dt.	59,50	59,50
Celtic Legends dt.	-	69,50	Panza Kick Boxing dt.	69,50	69,50
a.A.	-	-	PGA Tour Golf dt.	59,50	-
Chips Challenge dt.	57,00	57,00	PGA Golf + Leveldisk dt.	72,50	-
Chuck Yeag. 2.0 dt.	63,00	63,00	PIRATES dt.	58,00	58,00
Conquest of Camelot	79,00	79,00	Pittfighter dt.	62,50	62,50
Conquestator kpl. dt.	75,00	75,00	Populous dt.	47,00	47,00
Damocles dt.	58,00	-	Populous 2 dt.	69,50	a.A.
Das Boot dt.	69,50	a.A.	Powermonger dt.	57,00	57,00
Deuteros dt.	62,50	a.A.	Powermonger Data-1. Weltkrieg	39,50	39,50
Die Kathedrale kpl. dt.	79,50	-	Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Dinosaurs dt.	51,50	51,50	Railroad Tycoon kpl. dt. (1 MB)	75,00	75,00
ELVIRA kpl. dt.	69,00	69,00	Realms kpl. dt.	69,50	a.A.
Eye of Beholder, komplett dt.	74,50	-	Red Baron dt.	75,00	-
FATE-Gates of Dawn, komplett dt.	69,50	a.A.	Red Storm Rising dt.	57,00	52,00
F-15 Strike Eagle 2	74,50	74,50	Robocop 3 dt.	59,50	59,50
F-16 Falcon + Missionsdisk 1+2 dt.	79,50	79,50	Romance of 3 Kingdom	90,00	-
F-16 Combat Pilot	64,00	64,00	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	Silent Service II, dt. (1 MB)	75,00	a.A.
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Sim City dt.	67,00	67,00
Flight of the Intruder, dt.	78,50	78,50	Sim City + Populus dt.	69,50	69,50
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00	Space Quest III, kpl. dt.	79,00	a.A.
Formel one Grand Prix dt.	72,50	72,50	STRATEGO dt.	59,50	59,50
Gauntlet 3 dt.	64,50	-	Their Finest Hour (B. o. B.) dt.	69,50	69,50
Genghis Khan (1 MB) dt.	77,50	a.A.	Their Finest Hour Miss. Disk 1	42,50	42,50
Great Courts II (1 MB) kpl. dt.	64,00	64,00	Super Cars II dt.	58,00	-
Gunship dt.	58,50	58,50	ULTIMA V dt.	72,50	72,50
Harpoon Version 1.2.1 dt.	70,00	-	UMS II dt.	67,50	67,50
Heart of China dt.	72,50	-	Vroom dt.	62,50	62,50
Heimdall 1 MB kpl. dt.	69,50	69,50	Warlords, 1 MB	63,50	-
Hill Street Blues, kpl. dt.	59,50	59,50	Warlock the Avenger dt.	58,50	-
HUNTER, dt.	69,50	69,50	WOLFPACK (1 MB) dt.	69,50	a.A.
Imperium dt.	64,00	64,00	Wrestle Mania + Video dt.	62,50	a.A.
Invest dt.	53,00	53,00			

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

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Archipelagos 24,50	Conqueroro 34,00	Outlands 24,50	Tresure Island Dizzy 24,50	Amiga Power Works
Bards Tale II, dt. 39,50	Flood 29,50	Rambo 3 29,50	Wings of Fury 39,50	- Maxi Plan Plus (Spreadsheet)
Cabel 35,00	Footb. Manager 1 dt. 24,50	Run the Gauntlet 34,50	Winter Olympiade dt. 24,50	- Kind Works 2.0 (Word Processor)
Carrier Command dt. 29,50	Garrison 19,90	Starlight dt. 39,50	X-Out dt. 34,50	- Info File (Data Base) 194,-
Colorado dt. 39,50	Kult 34,50	Strike Force Harrier dt. 34,50		Amiga 500 Super Powerpack Kind Words (Textverarbeitung) Fusion Paint (Malprogramm) Indiana Jones F/A 18 Interceptor Kick off 111,00
Def. o.t. Crown dt. 34,50	Mig 29 Sov. Sigt. 39,50	Tennis Cup 35,00	Amiga Maus 49,00	
Amiga 500 Speichererw. - auf 2MB + Uhr 189,00	Amiga Laufwerk Stimline 3,5 extern Bus + abschaltbar 179,00		ATARI LYNX Gerät 197,00	
- 1MB absch. + Uhr 89,00			Game Boy + Zubehör 154,00	
- auf 2.3 MB + Uhr 310,00			Game Gear + Spiel 289,00	

MEGA TRADE

Die Nr. 1 im Hegau und Bodenseekreis

Sonderpreise! Tel. 0 77 31 / 6 66 34

AMIGA 500		IBM	
Viper	10,-	Space 1889	29,95
Edition	29,-	Challengers	29,95
Magic Flight	10,-	De Luxe Paint2	99,-
Chuck Yeager's Flight Trainer	29,-	Wild West World	59,-
The Power	10,-	Kengi	20,-
Kengi	10,-	Elvira Adventure	39,-
Ice Runner	10,-		
SEGA MEGA DRIVE		SEGA MASTER SYSTEM	
Altered Beast	10,-	Dubble Bobble	39,-
Storm Lord	39,-	Dragon Crystal	59,-
Mystic Defender	39,-	G-Loc	59,-
Elementar Master 1	19,95	Sega Chess	59,-

Mega Trade Computer + Videospiele Ekkehardstr. 16a - 7700 Singen

Verlagsvertretung



0203 - 305 11 51/55

Fax:

0203 - 305 11 33-34

0711 - 262 42 09

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



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

GAMES TOTAL!

**Theo KLANZ & LADEN
VERSAND**

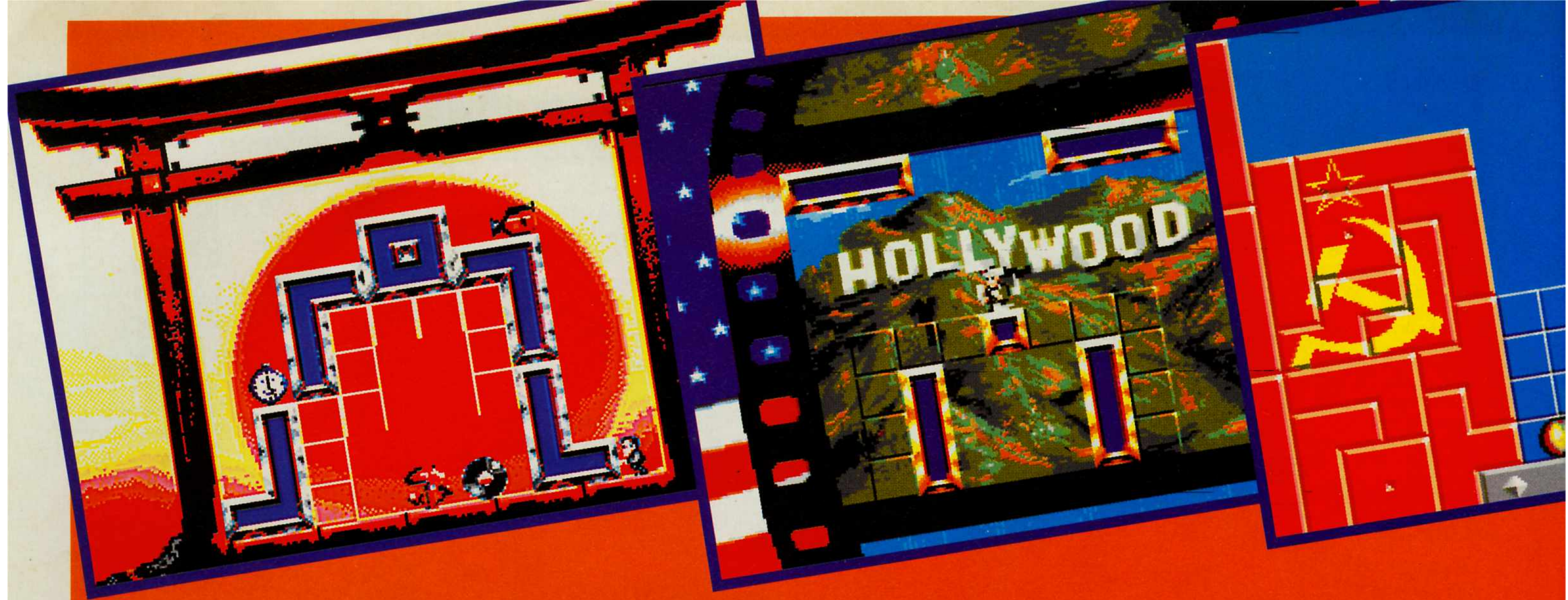
MEGA DRIVE:
Y'S III
RINGS OF POWER
MASTER OF MONST. USA
UNDEADLINE
F1 GRAND PRIX
TECMO WORLD CUP'92
GAMES WINTER CHAL.
TOKI
SUPER FANTASY ZONE
NEO GEO:
FATAL FURY
EIGHT MAN
TRASH RALLY
ROBO ARMY

GAME GEAR
CHESSMASTER
DONALD DUCK
SONIC
MASTER SYSTEM
SUPER KICK OFF
DONALD DUCK
ASTERIX
N.E.S.
STAR WARS
CHIP & CHAP(RESCUE R.)
CAPTAIN PLANET
ROADBLASTER
GAME BOY
BOULDER DASH
TURTLES II

AMIGA
CHAOS ENGINE
BLACK CRYPT
WIZKID
ULTIMA VI
MS-DOS
A-TRAIN
DARKLANDS
STAR TREK VI
WIZARDRY VII
CDTV
F-16 FALCON
TURRICAN I+II
und vieles mehr...

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN. 8.-DM/BEI VORK. 4.-DM. VERSAND UND LADEN. VERSAND PER UPS. NN DM 10,-

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



Die Techno-Hymne Quadrophonia hätte bestens zum neuen Geschicklichkeitshit DEVIOUS DESIGNS gepaßt. Dr. Devious will nämlich die ganze Welt in einen Quader verwandeln und in Euren Händen liegt natürlich wieder die Verantwortung.

Eine Mischung aus Tetris, Sokoban, Pang und Super Mario erwartet Euch bei Devious Designs. Als J.J. Maverick müßt Ihr einschreiten und die Welt vor der kompletten Verklotzung retten. Leider schweigt sich die Anleitung über die genaue Aufgabe im Spiel aus, doch in den ersten sechs Levels habt Ihr Gelegenheit, alle Eure Fähigkeiten kennenzulernen. In den einzelnen Bildern, die die wichtigsten Schauplätze unserer schönen Erde repräsentieren, sind ein-

gezeichnete Klotzumrandungen zu erkennen. Nun müßt Ihr die umliegenden Klötze aufnehmen und die vorgezeichneten Formen komplett ausfüllen. Dazu kann man die Blöcke ziehen, tragen oder werfen. Manchmal ist allerdings eine große Umräumaktion vonnöten, um größere Bausteine an einen bestimmten Ort tragen zu können. Ihr könnt jedoch auch darauf hoffen, daß Bonusklötze, die ab und zu auftauchen, die restlichen Lücken auffüllen. Die Schwerkraft ist leider

DEVIOUS DESIGNS

komplett aus dem Häuschen geraten. Es gibt kein Oben und Unten mehr und man kann ohne weiteres an der Decke entlanglaufen. Diese Aufgabe wäre schon vertrackt genug.

Unglaublich viele Spielvarianten bieten massig viel Abwechslung. Jeder Level ist komplett neu gestaltet und überzeugt mit einer schönen, bunten und detailreichen Hintergrundgrafik. Sollte man einen Level geschafft haben, so wird der Block mit dem fehlenden Grafikmotiv aufgefüllt. Abgesandte des Wissenschaftlers bereiten noch zusätzlich Schwierigkeiten. In Form von Wolken, Feuerstürmen, Statuen und Monstern fegen sie über den Bildschirm und beschießen Euch unachgiebig mit Kugeln. Wenn man

einen davon außer Gefecht gesetzt hat, ist es ratsam, in Deckung zu gehen. Es könnte passieren, daß er sich in mehrere Stücke zerlegt und explodiert. Die Steuerung ist sehr komplex und erfordert einiges an Einspielzeit. Sie unterteilt sich in den Laufmodus, Greifmodus und Tragmodus. Bis man sich auf die ungewohnten Schwerkraftgesetze eingestellt hat, wird das Gedächtnis einer richtigen Gehirnwäsche unterzogen. Man muß den Programmierern für die sechs Probespiellevels danken, in den alle Fähigkeiten gezielt trainiert werden.

Alle zehn Levels erwartet Euch eine Actionspieleinlänge, die man am ehesten in Spielen wie Turrican vermuten würde. Ihr steht nun einem Obermotz gegenüber, der

erst durch zigfachen Beschuß den Weg freigeben wird. Das Spiel ist jedoch auch hier ausgezeichnet spielbar und mit Geschick, ist jede Situation zu meistern. Zur Krönung des Ganzen spielt man in allen Levels auch noch gegen ein Zeitlimit, das meist sehr knapp bemessen ist. Es schwirren jedoch auch genügend Extras





Hier gilt es, der Schwerkraft ein...



...Schnippchen zu schlagen.



durch die Luft, die sich in nützliche Dinge wie Sonderbewaffnung, Zeitspender, Speed Ups und Bonuspunkte einteilen lassen. Alle Extras sind äußerst fein gezeichnet und bewegen sich technisch makellos. Der Sound steht dem keineswegs nach und wartet mit atmosphärischen Soundtracks und passenden, originellen Soundeffekten auf. Der Held des Spiels, J.J. Maverick, ist sehr gut animiert und vermittelt Cartoon-Atmosphäre, während ein gutes Intro auf das Spiel einstimmt.

Natürlich wurde auch an einen Paßwortmodus gedacht, der frustrierende Spielsitzungen verhindert. Selbstverständlich werden die Highscores gespeichert und sogar die jeweiligen Levelbestzeiten finden Eingang in die Ewigkeit. Wer einmal etwas wirklich Neues sucht, muß sich an DEVIUS DESIGNS, das im übrigen das letzte Image Works Spiel sein wird, halten. Nach anstrengender Einspielzeit wird man an den Screen gefesselt.

(hi)

AMIGA

A A⁵⁰⁰
unterstützt

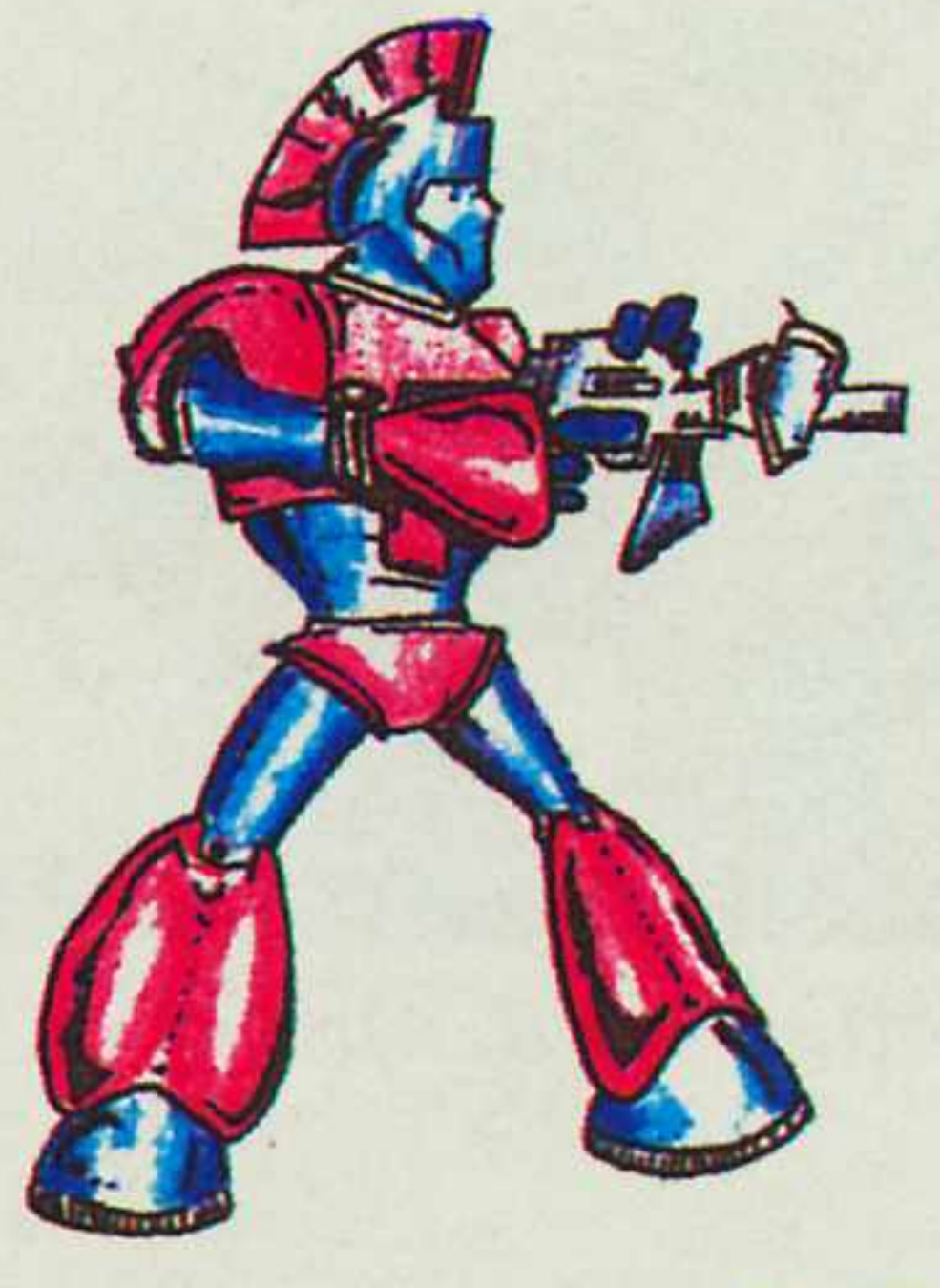
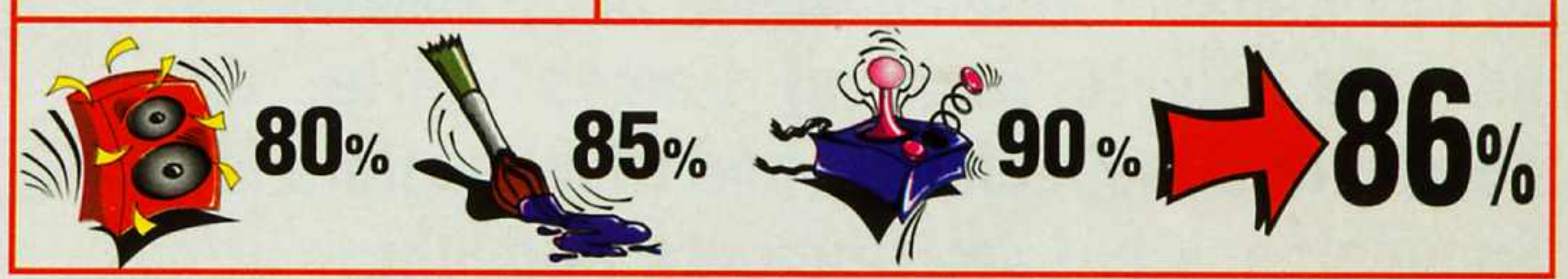
1 MByte H Drive
2. Drive 2 Player

JUMP'N RUN

Hersteller Image Works
Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten
- Poster
- deutsche Anleitung

Muster von
PC Computercenter



SOFT KONZEPT

NEU!



030/

621 40 66/67/68

SOFT- UND HARDWARE

NEU IN BERLIN!

AMIGA - IBM PC - NINTENDO NES - GAME BOY - MEGA DRIVE - GEAR

Flight of the Intruder EVP 119,95	JETZT: 49,95	Falcon Collection Amiga	59,95
Elvira 2 IBM PC, deutsche Version	69,95	Monkey Island 2 IBM PC	59,95
Microprose Grand Prix Amiga	59,95	Populous 2 Amiga	59,95
Airbus A 320 Amiga	79,95	Sound Blaster 2.0	249,95
Larry 5 Amiga	59,95	512 K Speichererw. Amiga, absch. Uhr	59,95

SOFT CONCEPT Soft- und Hardware

Inh. Frederic Bichat

Hermannstraße 12 · 1000 Berlin · 44 Telefax 030/ 621 40 69

HOYLE

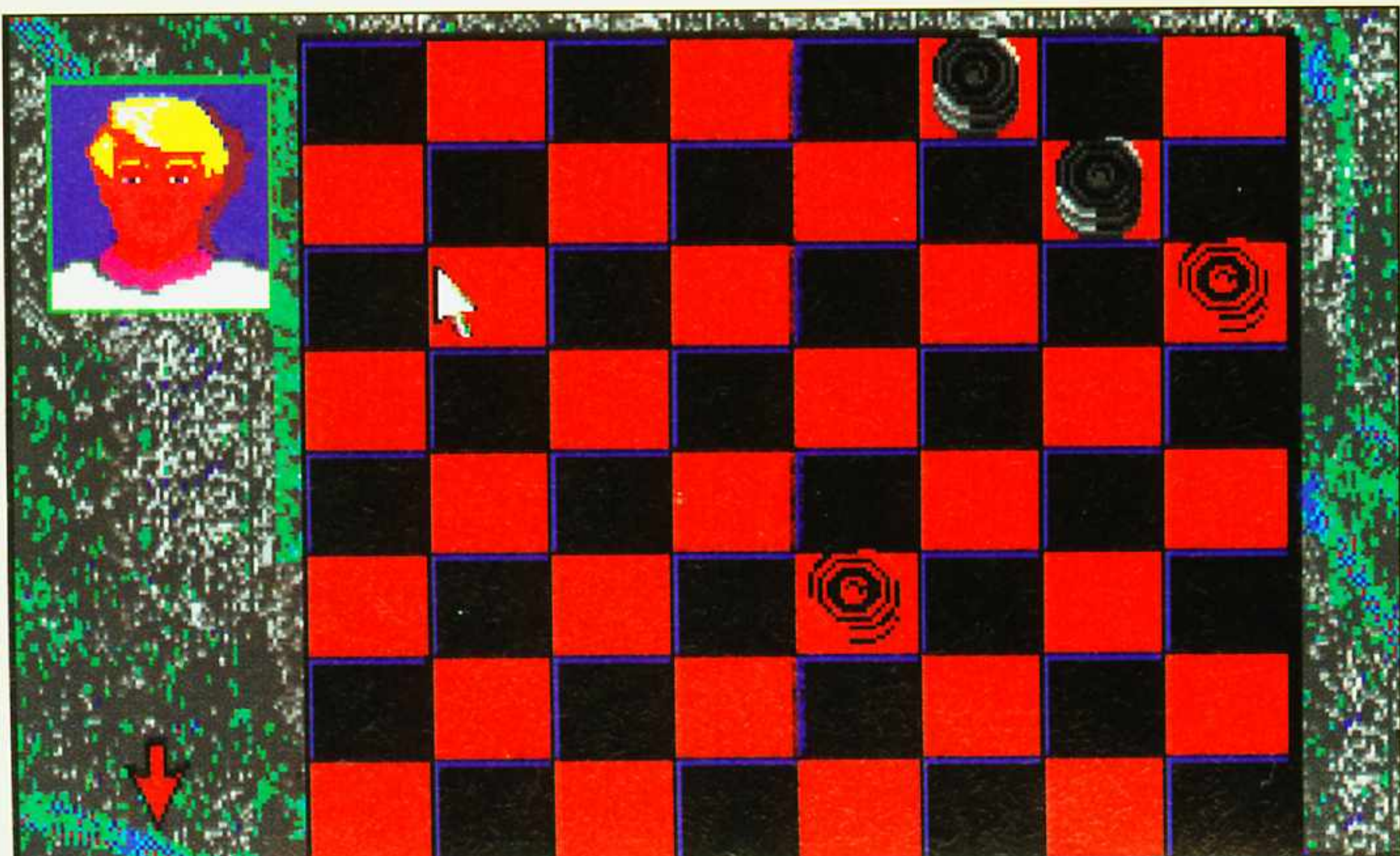
3

Neue Sierra-Spiele, mit denen der Käufer länger als zwei oder drei Abende beschäftigt ist, sind leider zur Seltenheit geworden. Als eine angenehme Abwechslung zu den grafisch aufgeblasenen Baby-Adventures gilt die "Hoyle Book of Games"-Serie, die bekannte Gesellschafts- und Glücksspiele im Sammelpack auf den Computerbildschirm bringt.

Die dritte Fortsetzung besteht aus sechs Disziplinen, in denen der Spieler sich mit dem Computer und/oder mehreren Mitspielern messen kann: Bei uns ebenso bekannt wie in den USA sind Backgammon, Domino und Dame. Unter den Namen "Kniffel" oder "Yatze" ist den meisten wohl das vierte Spiel (dort "Yacht" genannt) geläufig und hinter dem indischen Nationalspiel "Pachisi" steckt nichts anderes als das gute alte "Mensch ärgere Dich nicht". Das letzte Spiel "Snakes and Ladders" ist älteren Lesern eventuell unter dem Namen "Leiterlein" ein Begriff. Wer andere Sierra-Spiele kennt, kann in "Hoyle 3" viele alte Bekannte wiedertreffen: 18 Helden, wie Larry Laffer oder Roger Wilco bilden die erlesene Gegner-

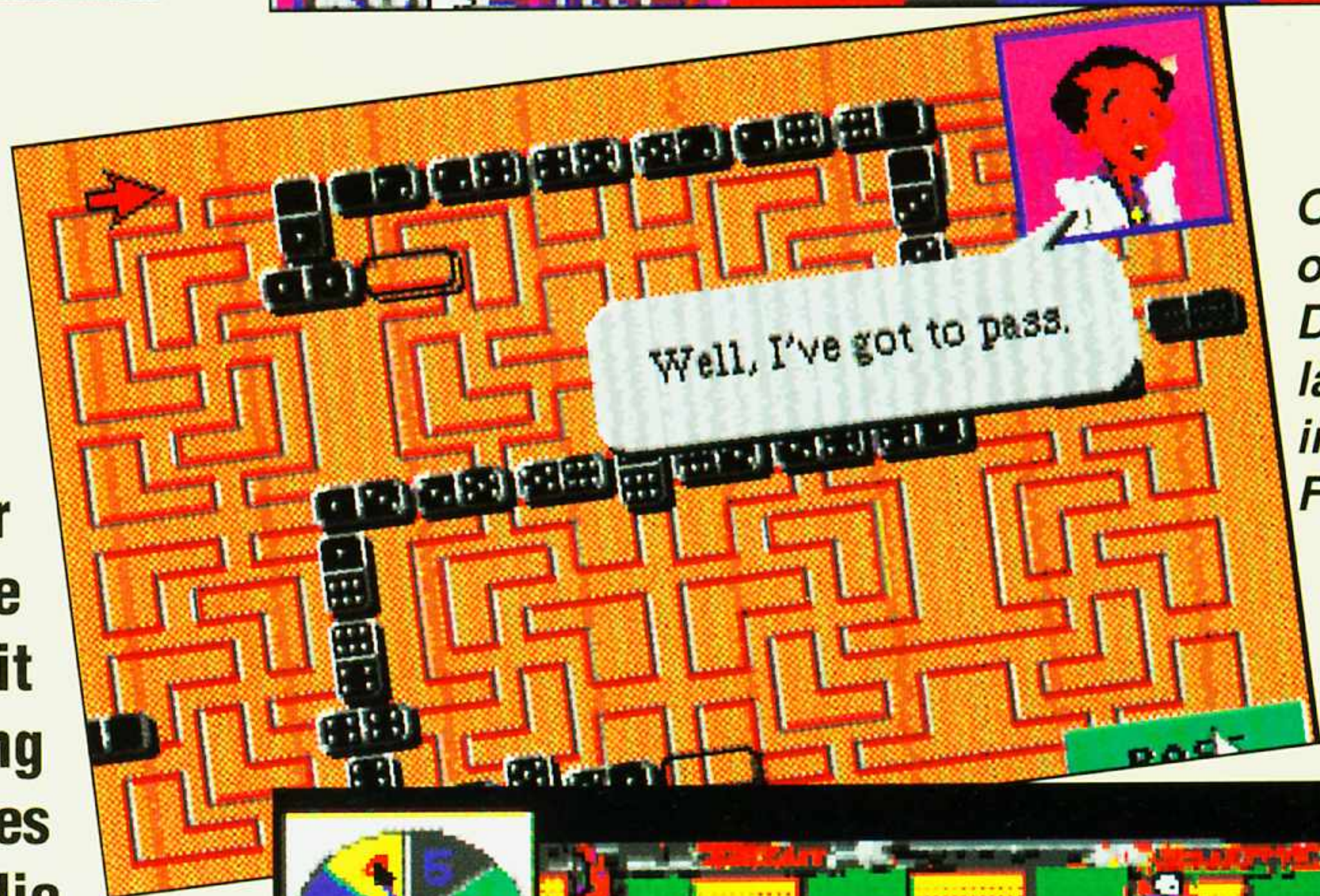
schaft, die das Programm dem Spieler entgegensetzt. Deren Können schwankt von Disziplin zu Disziplin zwischen "Beginner" und "Expert". Um freche Bemerkungen ist kein einziger der Charaktere verlegen - gelingt dem Computer ein guter Wurf oder Spielzug, so kann sich der Spieler einer demütigenden Bemerkung seines Gegenübers sicher sein. Alle Computergegner sind in einem Bildschirmfenster animiert und verändern ihre Gesichtszüge je nach Spielerfolg. Bedienen lassen sich alle Spiele mit Maus oder Joystick, wobei die Maus klar vorzuziehen ist. Die Bedienung der einzelnen Spielsteine oder Figuren ist je nach Spiel verschieden, folgt aber immer dem bei Sierra üblichen "Anklicken-Ziehen-Fallenlassen"-

Roger Wilco hatte wohl während seiner Hausmeistertätigkeit viel Zeit zum Üben. Ein harter Brocken, der Space Quest-Held.

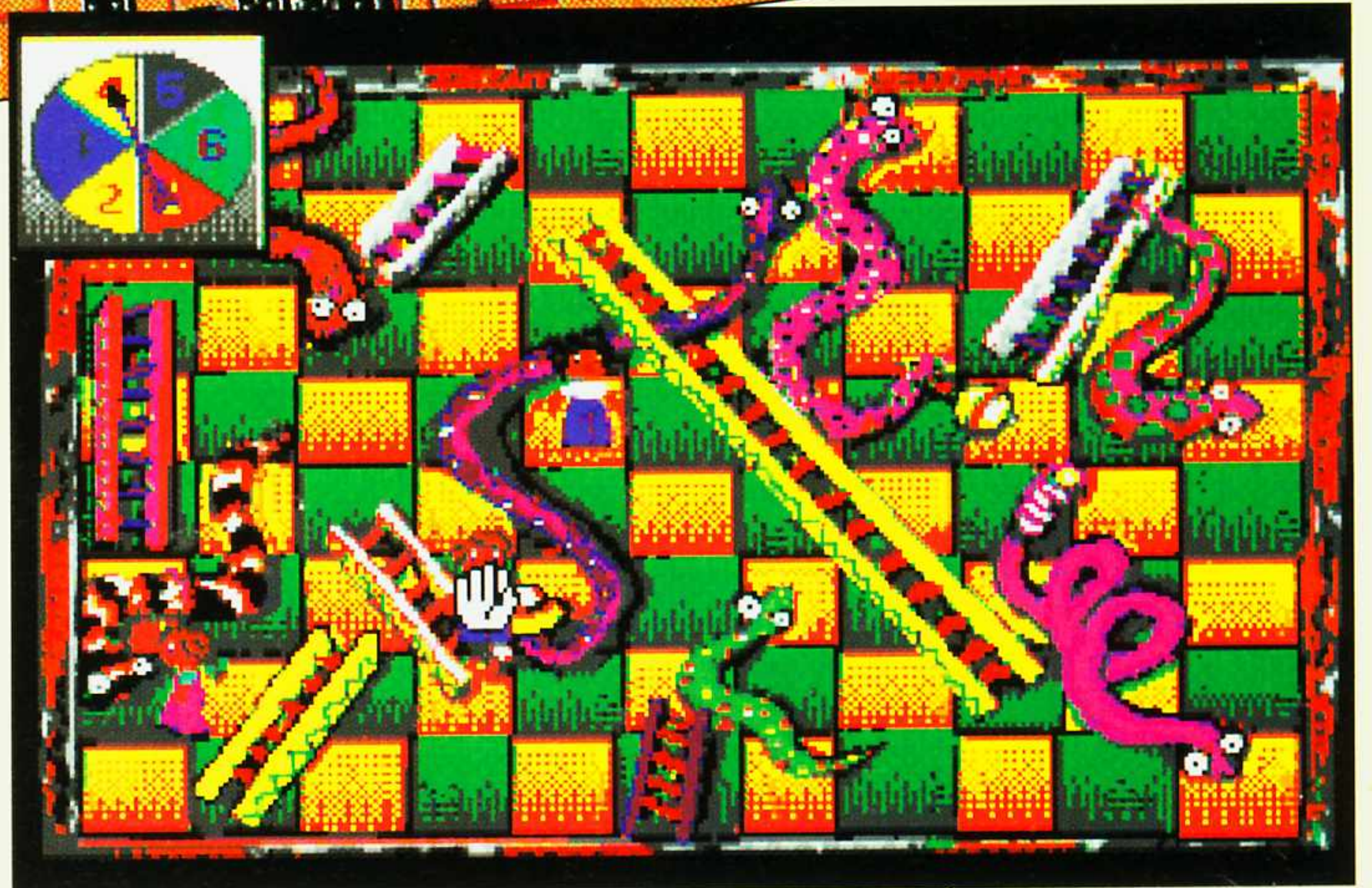


ONES	2
TWOS	6
THREES	12
FOURS	0
FIVES	0
SIXES	18
4 OF A KIND	11
FULL HOUSE	
SM. STRAIGHT	25
LG. STRAIGHT	0
YACHT	
CHOICE	30
TOTAL	104

RON ROLLS LEFT



Ob YACHT oder DOMINO, Larry lacht sich immer ins Fäustchen.



SNAKES AND LADDERS ist zwar schön bunt, aber ebenso langweilig.

System. Bei der Darstellung der Spielbretter und Steine kann bei Backgammon, Pachisi und Dame zwischen jeweils zwei Alternativen gewählt werden. Ganz drollig ist zum Beispiel eine Partie Dame in der Froschteichvariante, die das Spielbrett als Feuchtbiotop und die Spielsteine als hüpfende Lurche darstellt. Sehenswert ist auch die grafische Animation der Würfel, die wie tatsächlich geworfen auf das Spielbrett purzeln. Schade ist, daß die Regeln in allen Disziplinen

nicht hundertprozentig mit den deutschen Varianten übereinstimmen. Genauso bedauerlich ist, daß "Snakes and Ladders" (ein Würfelspiel für Vierjährige) so wahnsinnig langweilig ist, daß ich mich frage, warum es in der sonst einwandfreien Sammlung überhaupt aufgenommen wurde. Für ein Mißverständnis halte ich außerdem den Preis.

(tb)

PC unterstützt		DENK- UND GLÜCKSSPIEL	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> H Drive	<input checked="" type="checkbox"/> Hersteller Sierra	Besonderheiten - mit deutschem Handbuch
Maus	<input checked="" type="checkbox"/> Exp. Ram	<input type="checkbox"/> Preis ca. DM 139,-	
Tastatur	<input type="checkbox"/> Herkules	<input type="checkbox"/> Muster von Bomico	
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA		
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA		
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA		

70% 80% 75% **76%**

Auf nach Weinheim

an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

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

Riesenauswahl, tolle Preise,
täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

Computerspiele Module

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

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

Auf nach Halle

Head Line

Ihre Filme
für
Play Time

zuverlässig
schnell
preiswert

Falkstraße 45-47
4100 Duisburg 1

Tel.: 02 03 / 3 05 11 73
Fax: 02 03 / 3 05 11 35



COMPUTER
E. GLÜCKS



4100 DUISBURG 1 ZUM LITH 73

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



AMIGA
PC



CDTV
GAME GEAR



AMIGA500 Speichererweiterung 512 KB inkl. Uhr + Akku, abschaltb. 1 Jahr Garantie	67,-
AMIGA 3.5" externes Laufwerk abschaltb., Bus durchg., 1 Jahr Garantie	139,-
wie oben + Trackdisplay	179,-
AMIGA500 2-8 MB Speichererw. 2 MB-bestückt	349,-
AMIGA2000 2-8MB Speichererw. 2MB-bestückt	329,-
AMIGA500 PLUS Speichererw. auf 2MB-ChipRAM	149,-
MAUS GI-600C AMIGA optomech. 1 Jahr Garantie	59,-
MAUS GI-6000 AMIGA volloptisch 1 Jahr Garantie	99,-
Infrarot Trackball AMIGA 1 Jahr Garantie	145,-
JS-105-M1 HANDSCANNER AMIGA 105 mm Scanbr., >400 dpi, >A4, >64 Graust., 1 Jahr Gar. ...	429,-
AMIGA 500 Plus	829,-
AMIGA 2000 Plus	1.349,-
CDTV	1.298,-
Monitor 1084S	499,-
Monitor 1085	529,-
CDTV-Tastatur schwarz	189,-
Drucker Fujitsu DL 900	699,-
DL 1100 Color	799,-

Hier noch ein Auszug aus unserer aktuellen Software-Preisliste:

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

Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an!



Händleranfragen erwünscht!
Autorisierter "GOLDEN
IMAGE" Distributor



SOFTWARE
v o m
FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST	C64D
10 Great Games (Spielesammlung)	84,90	79,90		
Aces of the Pacific VGA	79,90*			
Advantage Tennis dt Anl	74,90	65,90	65,90	
Airbus 320 dt		95,90	95,90*	
Birds of Prey dt.		79,90		
Blues Brothers dt Anl	65,90	65,90	65,90	39,90
Bundesliga Manager Professionell dt	69,90	69,90		
Castles of Dr. Brain (Sierra)	82,90			
Chessmaster 3000	65,90			
Double Dragon 3		59,90	59,90	39,90*
F15 Strike Eagle II dt	75,90	75,90	75,90	
Gauntlet 3		59,90		
Godfather dt. Anl.	75,90	75,90		
Kings Quest 5		82,90		
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	82,90		
Legend		69,90		
Lethal Xcess dt. Anl.		69,90	69,90	
Paperboy 2 dt. Anl.		59,90		
Populous 2 dt.		79,90	79,90*	
Space Quest 4	95,90	86,90*		
Space Wrecked	72,90	72,90		
Special Forces dt Anl. 1MB		75,90*	75,90*	
Strike Commander	84,90*			
Super Heroes Compilation		69,90		49,90
Terminator 2 dt	69,90	59,90	59,90	38,90
Top League	79,90	69,90	69,90	
Ultima 7	82,90*			
Ultima Trilogy 2	85,90*			
Ultima Underworld	85,90*			
Wing Commander		75,90*		
Wing Commander Deluxe Edition	95,90*			
Wizardry 7 VGA	85,90*			
WWF Wrestling dt. Anl.	72,90	62,90		39,90
Wayne Gretzky Hockey 2	69,90	69,90*		

Hardware

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

CD ROM für PC

Wing Commander + Secret Mission 1&2 139,00
Wing Commander + Ultima 6 139,00

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

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

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
A 320 Airbus dt.	99,90	99,90	99,90
Another World dt.	59,90		
Barbarian II dt.	59,90	59,90	
Battle Isle dt.	69,90		89,90
Birds of Prey dt.	74,90	74,90	
Black Gold dt.	64,90	64,90	74,90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69,90		69,90
Cadaver dt.	64,90	64,90	89,90
Cadaver: The Payoff dt.	39,90	39,90	
Castle of Dr. Brain dt.			89,90
Castles dt.			74,90
Castles Data Disk dt.			39,90
Celtic Legends dt.	69,90		
Civilisation dt.			79,90
Conquest of the Longbow VGA dt.			79,90
Cruise for a Corpse dt.	69,90	69,90	69,90
Der Preis ist heiß dt.	44,90		54,90
Die Kathedrale dt.	89,90		89,90
Eye of the Beholder VGA dt.	69,90		79,90
Eye of the Beholder 2 VGA dt.			79,90
Elvira 2 Adv. dt.	69,90		79,90
F-117 A Nighthawk			89,90
F-16 Falcon 3.0 dt.			119,90
Fate Gates of Dawn dt.	69,90	69,90	
Flight of the Intruder dt.	79,90	79,90	
Glücksrad dt.	44,90		54,90
Godfather dt.	64,90		64,90
Great Courts 2 dt.	64,90	64,90	64,90
Gunship 2000 dt.			89,90
Heart of China VGA dt.	79,90		89,90
Indiana Jones 3 dt.	64,90	64,90	69,90
Indiana Jones 4 VGA dt.	69,90		79,90
Kings Quest 5 VGA dt.	89,90		99,90
Larry 5 VGA dt.			89,90
Leander dt.	59,90		
Lemmings dt.	59,90	59,90	79,90
Lemmings Data Disk dt.	39,90	39,90	59,90
Lord of the Rings dt.			79,90
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59,90		
Mad TV dt.	69,90	69,90	79,90
Manchester United Europe dt.	59,90	59,90	59,90
Maniac Mansion dt.	64,90	64,90	64,90
Mega-Lo-Mania dt.	69,90	69,90	
Mega Twins dt.	59,90	59,90	
Might & Magic 3 VGA dt.			89,90
North & South dt.	59,90		64,90
Panza Kick Boxing dt.	69,90	69,90	
Pirates dt.	59,90	59,90	59,90
Police Quest 3 VGA dt.			89,90
Populous 2 dt.	69,90	69,90	
Ports of Call dt.	59,90		79,90
Powermonger dt.	64,90	64,90	
Powermonger World War 1 dt.	39,90	39,90	
R-Type 2 dt.	64,90	64,90	
Railroad Tycoon dt.	79,90	79,90	89,90
Red Baron VGA dt.	74,90		89,90
Rise of the Dragon VGA dt.	89,90		89,90
Secret of Monkey Island dt.	69,90	69,90	69,90
Secret of Monkey Island dt. VGA			79,90
Secret of Monkey Island 2 dt.	69,90	69,90	
Secret of Monkey Island 2 dt. VGA			79,90
Silent Service 2 dt.	79,90	79,90	79,90
Sim Earth dt.	74,90	74,90	89,90
Secret Weapons of Luftwaffe			89,90
Secret Weapons Missions			39,90
Space Quest 3 dt.	89,90	89,90	89,90
Space Quest 4 VGA dt.	89,90		89,90
Spirit of Adventure dt.	64,90	64,90	74,90
Starbyte No. 1 Collection dt.	69,90	69,90	74,90
Starbyte Super Soccer dt.	64,90		74,90
Steigenb. Hotelmanager dt.	64,90		64,90
Their Finest Hour dt.	69,90	69,90	69,90
Their Finest Missions 1 dt.	39,90	39,90	39,90
Toki dt.	64,90	64,90	
Ultima 6 dt.	64,90	64,90	79,90
Ultima 7 dt.			79,90
Utopia dt.	69,90	69,90	
Wetten daß...? dt.	54,90		64,90
Wild West World dt.	89,90		89,90
Willy Beamisch VGA dt.	74,90		89,90
Wing Commander VGA			79,90
W.C. Secret Missions 1 od. 2			39,90
Wing Commander 2 VGA dt.			89,90
W.C. 2 Speech Accessory Pack			39,90
W.C. 2 Special Operations 1			49,90
W.W.F. Wrestling dt.	64,90	64,90	74,90
Zak McKracken dt.	64,90	64,90	64,90

Spiele für C-64 auf Anfrage!

Disketten 5.25" 2D	10er Pack	4,90
5.25" HD	10er Pack	12,90
3.5" 2DD	10er Pack	9,90
3.5" 2HD	10er Pack	16,90
Speichererweiterung 512 KB mit Uhr, abschaltb. 99,00		
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar 159,00		
Sound Blaster Version 2.0 dt. 299,00		
Game Card PC/XT/AT 2 Gameports, regelbar 39,90		
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST, C64) 14,90		
Competition-PRO STAR (Amiga, ST, C64) 39,90		
Quickshot 123 (PC/XT/AT) 24,90		
Comp. PRO STAR(PC inkl. GameCard) 99,00		

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)
oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)
Auslandsversand:
(Nachnahme od. Vorkasse + 20 DM)
FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE
GESAMTPREISLISTE AN!!!

Händler-Anfragen
erwünscht !!!

Groß Electronic

Versandzentrale + Ladengeschäft

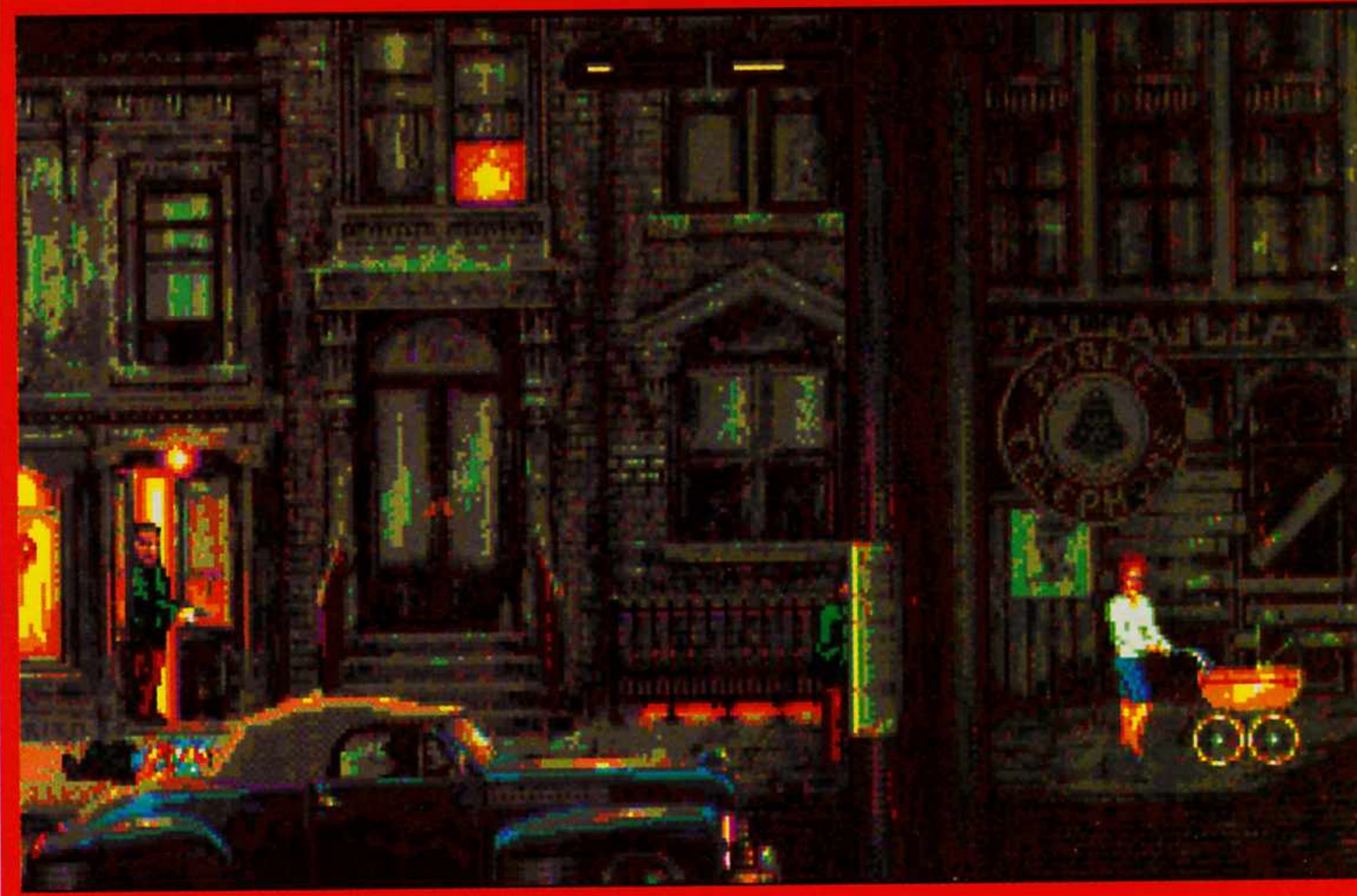
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 08582/1599
Telefax 08582/8625

The Godfather

Wie viele erfolgreiche Filme zuvor, wurde auch "The Godfather" oder zu deutsch "Der Pate" als Spiel für den PC umgesetzt. DAS Action-Game, so verspricht es die Verpackung...

Wer von Euch nun glaubt, daß das Spiel genauso hervorragend wäre wie der Film, der irrt ganz gewaltig. Selten habe ich bei einem Spiel einen derartigen Frust über mich ergehen lassen müssen wie bei "The Godfather". Kaum hat man es auf Festplatte installiert, geht es bereits los. Eine dreimalige Sicherheitsabfrage mittels einer ganz in schwarz gehaltenen Codescheibe ist der Programmierer erster Streich. Ohne gute Beleuchtung im Zimmer findet Ihr kaum die Scheibe. Manchmal frage ich mich wirklich, wohin das mit den Security Codes noch führen soll. Gelangt man dann endlich zum Vorspann wird man für kurze Zeit wieder et-

was versöhnt. Die VGA-Grafik ist sehr gut gelungen und das Parallax-Scrollen des Bildschirms ist ebenfalls ansehnlich. Das war's dann aber auch schon. Man befindet sich nun auf einem Bürgersteig in New York und bügelt mit seiner Pistole (in Mafia-Kreisen auch Engelmacher genannt) alles nieder, was aus den Fenstern guckt. Nietet Ihr auch noch ein paar harmlose Passanten um, entzieht Euch Eure Familie den Auftrag und man beginnt wieder von vorne. Neben dem eigentlichen Spielesound, der hauptsächlich aus einem "grandiosen Bum-Bum" besteht, gibt es da auch noch die extrem schlechte Joysticksteuerung zu bemängeln. Die miserable Beschreibung des



Auch Marlon Brando wäre entsetzt.

Spiels, in der man außer der Steuerung so gut wie nichts über den Inhalt mitbekommt, rundet die Sache dann erst richtig ab. All die vorher aufgezählten negativen Punkte machen es einem sehr schwer, "The Godfather" überhaupt weiterzuspielen, wären nicht auf der Rückseite der Verpackung drei wunderschöne VGA-Abbildungen des Spiels, die man natürlich

auch mal auf dem Bildschirm sehen möchte. Selbst hartgesottene Actionspieler kommen hier überhaupt nicht auf ihre Kosten, denn eine ansehnliche Grafik allein macht noch kein gutes Spiel. Ich kann Euch nur raten: Spart Euch das Geld und seht Euch lieber die Filme im Kino an.

(ws)

PC unterstützt		BEAT 'EM UP	
Joystick <input checked="" type="checkbox"/>	H Drive <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller US Gold	Besonderheiten - Gimmick in der Packung - deutsche Anleitung
Maus <input type="checkbox"/>	Exp. Ram <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 100,-	
Tastatur <input type="checkbox"/>	Herkules <input type="checkbox"/>	Muster von PC Computercenter	
AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	CGA <input type="checkbox"/>		
Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	EGA <input type="checkbox"/>		
Roland <input type="checkbox"/>	VGA <input checked="" type="checkbox"/>		

35% 60% 33% → 42%

KAISER

Wer sich aus seinen Zeiten am C64 noch nach dem guten alten "KAISER" zurücksehnt, dem ist jetzt mit einer Fassung für den PC geholfen.



Das betagte Kaiser hat an Reiz noch nicht verloren.

Geliefert wird "KAISER" in einer dekorativen Kassette, die neben den Disketten und dem Handbuch noch eine total nervtötende Kopierschutztafel und ein Spielbrett (für Leute die nicht nur am Rechner rumhacken wollen) enthält. Ziel ist es, durch geschickte Politik vom kleinen Landadel zum Kaiser des "Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation" (so hieß das damals) aufzusteigen. Geschickte Politik bedeutet in diesem Fall alles, was einen voranbringt, also ein geschickter Ausbau der eigenen Macht,

Vermehrung der Vorräte und Finanzen (was natürlich durch Heirat reicher, aber häßlicher Frauen und so weiter noch forciert werden kann).

Natürlich wurde das Environment und die Benutzerführung dem PC angepaßt, Maussteuerung, Soundblaster und schöne Grafiken sind selbstverständlich. Wer sich aus seinen alten Zeiten noch erinnern kann oder wer mal einen Klassiker spielen will, der bis heute noch aktuell und "up to date" ist, dem kann ich KAISER wirklich nur empfehlen.

(mg)

PC unterstützt		WIRTSCHAFTSSPIEL	
Joystick <input checked="" type="checkbox"/>	H Drive <input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller CCD	Besonderheiten - Spielbrett und Steine in der Kassette - deutsche Anleitung
Maus <input checked="" type="checkbox"/>	Exp. Ram <input type="checkbox"/>	Preis ca. DM 140,-	
Tastatur <input checked="" type="checkbox"/>	Herkules <input type="checkbox"/>	Muster von Leisure Soft	
AdLib <input checked="" type="checkbox"/>	CGA <input type="checkbox"/>		
Soundblaster <input checked="" type="checkbox"/>	EGA <input type="checkbox"/>		
Roland <input type="checkbox"/>	VGA <input checked="" type="checkbox"/>		

55% 70% 85% → 72%

Computerferien

Das Computercamp
im Schwarzwald

BASIC * GFA-BASIC

'C'-Programmierung

Maschinensprache

Desktop-Video

Musik & Computer

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

AMERICAN SPORTS

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

Freizeit

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

Sofort kostenlosen
Prospekt anfordern!

Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien GmbH

Lexerstraße 6

D-7800 Freiburg

Telefon (0761) 89 28 69

Telefax (0761) 89 28 84

BTX (0761) 89 28 91

SEVEN-ELEVEN-SOFT

	Amiga	MS-DOS
Alien Breed	64,95	-
Amberstar kompl. dt.	74,95	-
Abandoned Places	79,95	-
Battle Isle	74,95	94,95
Black Crypt	74,95	-
Bundesl. Man. Pro 1MB	74,95	74,95
Cadaver	69,95	94,95
Conan	-	84,95
Crime City	69,95	-
Dynablaster	74,95	-
Eye of the Beh. II 1MB	74,95	74,95
Falcon 3.0	-	119,95
First Samurai	69,95	-
Formula 1 G. P. 1MB	74,95	-
Gateway of the Sav. Fro.	74,95	74,95
Hägar	59,95	-
Kid Gloves II	74,95	-
Knightmare	69,95	-
Might and Magic III 1MB	69,95	84,95
Monkey Island II kompl. d.	84,95	94,95
Pools of Darkness 1MB	69,95	74,95
Populous II 1MB	74,95	-
Sim Earth 1MB	74,95	94,95
Starflight II 1MB	59,95	74,95
Traders	69,95	74,95
Ultima V	19,95	52,95
Ultima VI 1MB	74,95	74,95
Ultima VII	-	79,95
W.W.F Wrestling	64,95	69,95
Wizzardry VII	-	79,95

Gameboy-Module zu coolen Preisen:

Bomberboy, Bubble Bobble, Choplifter II,
Dr. Mario Godzilla, Gameboy-Wars, The
Simpsons, Sword of Hope, Gogo Tank,
Turtles II, Princesse Blobette u.v.a.

Sega Mega Drive
dtch. Version incl. Sonic 369,-

Mega Drive und Game Gear Module
auf Anfrage

Versandkosten 8,- DM + Nachnahme, Vor-
kasse 5,- Kein Ladenverkauf! Abholung
nur nach Vereinbarung, 24h Bestellan-
nahme, pers. Mo-Fr 16-20 Uhr Sa 9-13 Uhr

SEVEN-ELEVEN-SOFT
Andreas Schneller

Postfach 5446 - 7500 Karlsruhe 1

Tel. & Fax: 0721/21 86 7

ComputerWorld

0 20 51 / 5 83 63

Ladenverkauf:

Friedrichstr. 191

5620 Velbert 1

A.Triffterer

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

Gameboy

Gamelight 34,-
Lupe 24,-
Koffer 35,-
Carry All 40,-
GameBoy Safe 20,-
Cleaning Kit 49,-
Verstärker 49,-
Batterie-Pack 69,-

Adams Family 69,-
Atomic Punk 79,-
Attack Killer
Tomato 79,-
Dick Tracy 79,-
Elevator Action 69,-
Final Fantasy 2 109,-
Faceball 89,-
Prince of Persia 79,-
Blades of Steel 69,-
R-Type 54,-

Game Gear:
Sonic the
Hedgehog 79,-

Princess Blobette 54,-
Turrican 69,-
Tecmo Bowl 89,-
Kung Fu Master 54,-

Über 100 weitere
Spiele am Lager,
bitte Liste
anfordern!

Sega-Mega

Decapattack 109,-
F-22 Interceptor 119,-
CaliforniaGames 119,-
Klax 109,-
Phelios 119,-
Toejam & Earl 119,-
E.A. Icehockey 129,-
Quackshot 119,-
Streets of Rage 119,-
Super Hang On 119,-

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

Lynx

Grundgerät II 199,-

Awesome Golf 79,-
XYBots 79,-
Bill & Ted 79,-
Viking Childs 79,-
Tournament

Golf 79,-
Stun Runner 79,-
Turbo Sub 69,-
Warbirds 69,-
Ishido 79,-
Scrabyard Dog 69,-
Weiter Spiele auf
Anfrage.

Versand: +5 DM

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

Crazy Sue und Quick and Silva

Die 2 fantastischen
Jump 'n' Run-Spiele für Deinen

AMIGA. Für nur DM 20,- auf der Gold Edition

der AMIGA FUN erhältlich. Einfach Coupon ausschneiden
und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Leserservice,

Postfach, 85 Nürnberg 1

(Adresse nicht vergessen!) Bestellung nur per Vorkasse
(Bargeld oder Scheck beilegen).

TELEFON 0711 - 262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIVE Tecmo Soccer, Toki, Y's III, Wani Wani
World, Dando, Chuck Rock, Devil Hunter,
Faria, Lunar, Rings of Power, Street Fighter
2, Pitfighter. Mega Drive dt.
Grundgerät 299,- DM. Ständig Neuheiten!
Sonderangebote ab 39,- DM

GAME GEAR Frogger, Kick Off, Fantasy Zone, Kinetic
Connection u.v.m. TV-Tuner, Master
Adapter, Linkkabel, Akkupack,
Spiele ab 39,- DM

GAMEBOY Die absoluten Tophits
+ 80 weitere Titel, Spiel ab 29,-

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme.
Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Fordert unsere GAME NEWS
gegen frankierten Rückumschlag! Werdet Clubmitglied!



TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

Wichtige Termine für die nächste Play Time:

Anzeigenschluß: 13. März 1992

Druckunterlagenschluß: 16. März 1992

Kontakt: Tel.: 02 03 / 305 11 51 und 55

Fax: 02 03 / 305 11 34

BOARD GENIUS

Man wird den Eindruck nicht los, daß den Denkfabriken der Softwarehäuser langsam die Ideen ausgehen. Mehr und mehr wird die konventionelle Spielewelt abgegrast, um Adaptionen auf den Markt zu werfen. Ob diese aber auch etwas taugen?



Der Computer ersetzt die Spielerrunde.

Gespannt auf das erste von vier auf den Computer umgesetzten Brettspielen, legte ich Risiko ein. Bei dieser Risiko-version ist leider nur ein Teil der gesamten Weltkarte zu sehen, was

und ist sehr gut spielbar! Als Klassiker unter den Brettspielen wohl allen bekannt - Monopoly. Das Spiel um Geld und Macht wurde leider grafisch sehr schwach umgesetzt. Die veraltet anmutende



Grafik, der langsame Bildschirmaufbau und die umständliche, Menübenutzung schmälern das Spiel feeling erheblich. Besorgt Euch lieber die Brettversion. Als letztes

die Übersicht stört, zudem das Scrolling auch noch schlecht gemacht ist. Ansonsten bietet Risiko alle normale Regeln, eine Reihe von Sonderfunktionen und kann nach einiger Eingewöhnungszeit durchaus überzeugen. Weiter mit Cluedo. In diesem Spiel geht es darum, einen Mord aufzuklären. Hier muß nun der Fall mit den gegebenen Indizien und durch geschickte Befragung der Mitspieler gelöst werden. Die Umsetzung enthält alle Elemente des Originals

Spiel dieser Reihe, Scrabble, das beliebte Wortspiel. Sinn des Spiels: Setze ein Wort aus einer wirren Buchstabenkombination zusammen und ordne es auf dem Spielfeld an. Auch hier wurde eine gute Umsetzung des Originals erreicht. (Achtung, Englischkenntnisse erforderlich). Trotzdem, wer die Brettversionen noch nicht hat, ist mit Board Genius ganz gut beraten.

(ss)

FANTASTIC VOYAGE

Der Film "Die fantastische Reise" sorgte 1966 durch seine aufsehenerregenden Spezialeffekte für großes Erstaunen. Das Spiel wäre im Jahre 1966 mit Sicherheit genauso aufsehenerregend gewesen, doch 1992 sieht das nicht ganz so aus...



Fantastisch ist hier nur der Preis.

Beeindruckt von einem spektakulären Titelbild und angenehmem Introsound, ließ ich mich zunächst von der Atmosphäre gefangen nehmen. Doch als das Spiel begann, verflieg die Euphorie

schaftlichen Forschungsarbeiten verwendet zu haben. Ein durchschnittlich begabter Grafiker hätte vermutlich bedeutend spektakulärere Bilder gezeichnet und dem Ganzen mehr Abwechslung verpaßt.



Wenn man nun noch das primitive Spieldesign mit den wenigen kümmerlichen Extras und dem "Raumschiff wird durch Höhlen gesteuert - bloß keine Gegner oder die Wand berühren"-Spielprinzip abzieht, bleibt

schnell. Man steuert ein mickrig animiertes Raumschiff durch den Körper eines bedeutenden Wissenschaftlers, der eher einem Labyrinth gleicht. Dessen Leben versucht man zu retten, indem man ein Blutgerinsel, das im Kopf sitzt, zerstören soll. Angreifende Viren, weiße Blutkörperchen und Fantasiegebilde machen dem Spieler das Leben dabei schwer. Die Entwickler rühmen sich, Originalaufnahmen aus dem Elektronenmikroskop und aus wissen-

nur ein schwacher Sound und ein frustrierender Schwierigkeitsgrad übrig. Spart Euch das Geld, und fahrt lieber fünf Runden Geisterbahn. Diese Reise ist bei weitem fantastischer.

(hi)

<p>AMIGA</p> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A^{500 plus} <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt</p> <p>1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HDrive <input type="checkbox"/> 2. Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>BRETTSPIEL-UMSETZUNG</p> <p>Hersteller Beau Jolly Preis ca. DM 80,-</p> <p>Muster von Leisure Soft</p> <p>Besonderheiten - vier Umsetzungen in einem Paket - bis zu vier Mitspieler</p>
<p>20% → 40% → 60% → 50%</p>	

<p>AMIGA</p> <p>A <input checked="" type="checkbox"/> A^{500 plus} <input checked="" type="checkbox"/> unterstützt</p> <p>1 MByte <input checked="" type="checkbox"/> HDrive <input type="checkbox"/> 2. Drive <input type="checkbox"/> 2 Player <input type="checkbox"/></p>	<p>SHOOT'EM UP</p> <p>Hersteller Centaur Software Preis ca. DM 80,-</p> <p>Muster von Leisure Soft</p> <p>Besonderheiten Keine</p>
<p>40% → 40% → 25% → 34%</p>	



James Bond - ein Mann für alle Frauen.



Der letzte Ninja in seinem besten Abenteuer.

SUPER HEROES

Vier Megahelden zusammen in einer Verpackung! Das hört sich zwar ultimativ an, ist jedoch eher ein Seniorentreffen durchschnittlicher Computerspiele.

Ein glänzender Auftakt ist zweifellos Last Ninja 2 von System 3, das seinerzeit die Fachwelt staunen ließ. Brillante Grafiken, ein neues Spielkonzept, eine tolle Spielbarkeit (die den Nachfolgern leider versagt blieb) und japanophiler Sound von Rob Hubbard bot Last Ninja 2 damals und kann dadurch auch heute noch beeindrucken. Der Zahn der Zeit nagte lediglich ein bißchen an der Originalität.

Indiana Jones and the Last Crusade, das Actionspiel, wurde nun schon mehrfach auf Sampler gepackt. Im Gegensatz zur Adventurevariante von Lucasfilm, die mehrere Auszeichnungen ernten konnte, ging das Actionspiel eher

auf Zitronenjagd. In einem Jump 'n Run übelster Machart springt man von Blockgrafik zu Blockgrafik und sucht schnellstens seine Resetaster. STRIDER 2, eine Automaten-

EINZELWERTUNGEN:

Last Ninja 2.....	81%
Indiana Jones III.....	25%
Strider 2.....	48%
The Spy, who loved me.....	68%

umsetzung, kann noch eher überzeugen. Die Grafiken und die technische Qualität sind ganz ordentlich. Der Spielspaß leidet jedoch an dem viel zu kleinen Bildschirmmausschnitt und der sich dadurch

ergebenden geringen Übersichtlichkeit. Die tollen Animationen der 16Bit Varianten wurden allerdings auch nicht beibehalten und dadurch senkt sich die Motivation in sehr niedrige Bereiche.

Das James Bond Spiel zum Film "Der Spion, der mich liebte" wurde auch schon mehrfach auf Sampler gebannt. Es ist auf alle Fälle mit das beste Bondspiel und bietet verdammt viel Abwechslung. Die technische Qualität bietet keinen Grund zur Klage und man kann so beherzt mit Auto und Boot durch die Landschaft heizen. Der Schwierigkeitsgrad ist herausfordernd und fesselt Actionfans bestimmt für einige Zeit an den Monitor.

Zusammenfassend kann die Compilation eigentlich nur denjenigen empfohlen werden, die "Last Ninja 2" und "The Spy, who loved me" noch nicht haben. Alle anderen können sich ihr Geld sparen.

(hi)

C64

Hersteller Domark
Preis ca. DM 60,-
Muster von
Leisure Soft

SPIELESAMMLUNG

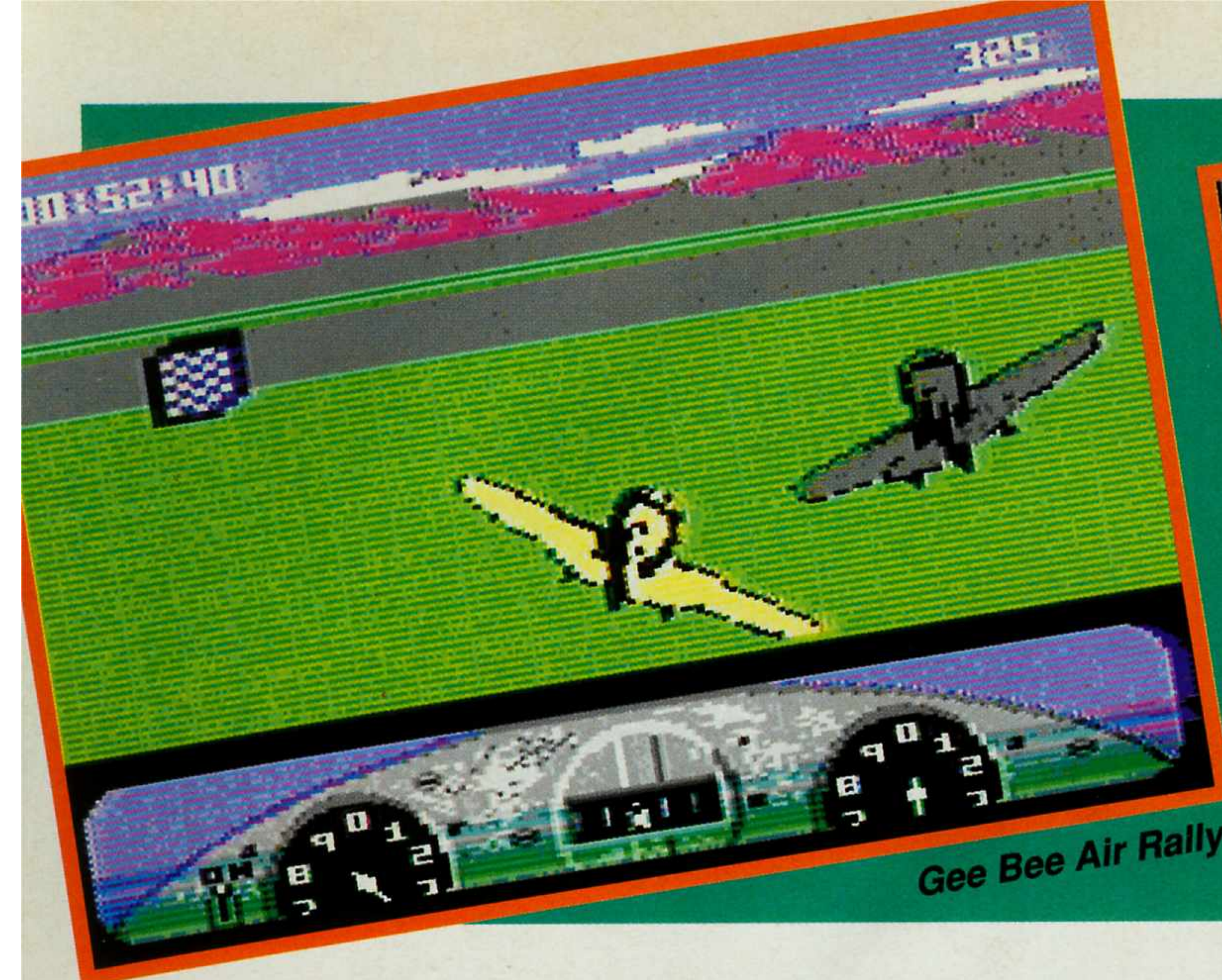
➔ 56%



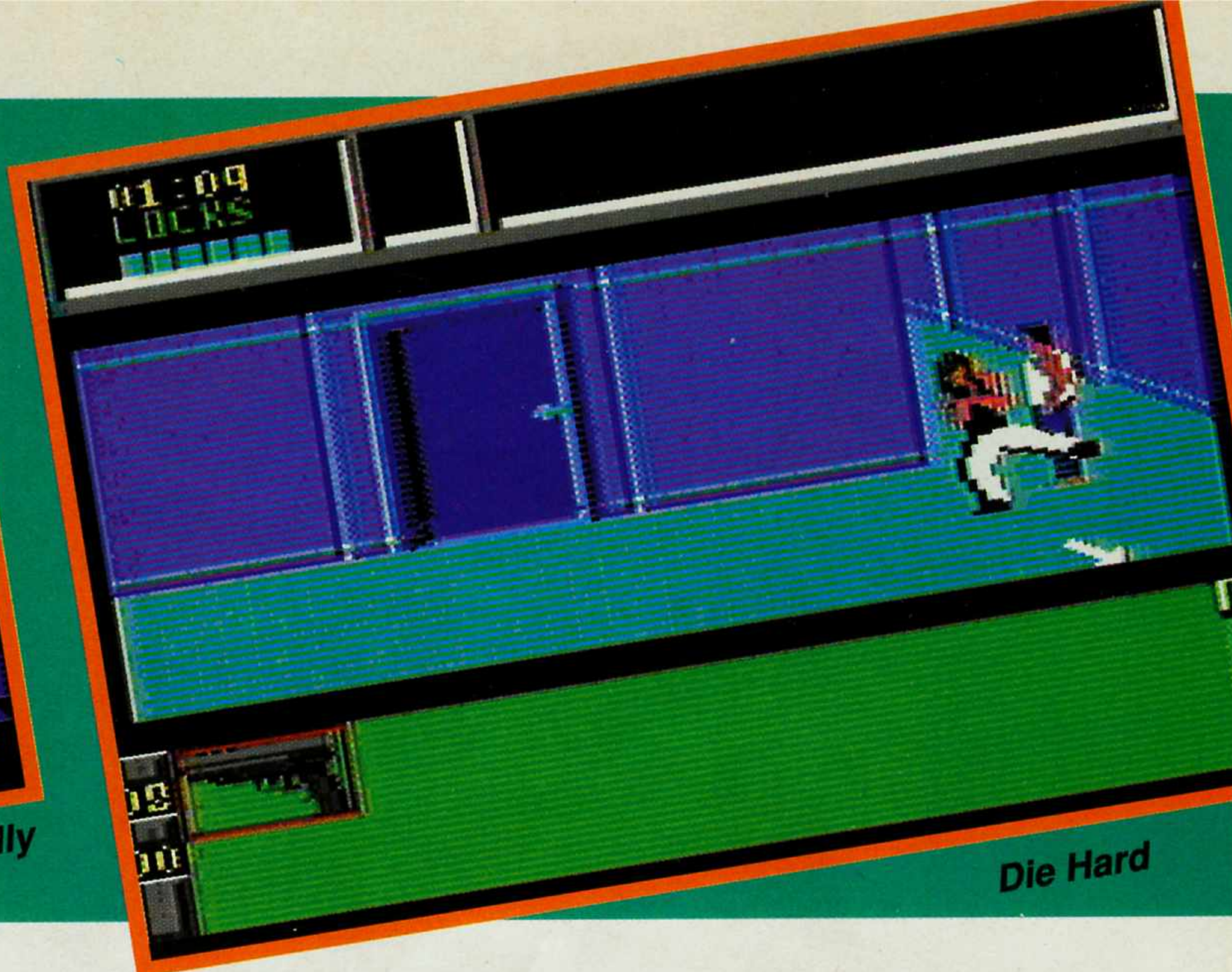
Strider wirbelt um sich.



Indiana Jones auf Abwegen.



Gee Bee Air Rally



Die Hard

Lediglich **Last Ninja** kann wirklich überzeugen. Die Grafiken sind auch heute noch absolut sehenswert und haben nichts von ihrem Reiz verloren. **Rampage** ist eine kurzweilige Automatenumsetzung, in der man zu zweit Wol-

kenkratzer dem Erdboden gleich machen kann. **Star Rank Boxing II** und **Grave Yardage** sind schon vor Jahren als altertümliche Sportspiele in die Software-Annalen eingegangen. **Shanghai** auf dem C64 bietet trotz grafischer Mängel zu-

mindest gehobenen Spielspaß, während **Fighter Bomber** und **Gee Bee Air Rally** ihre Plätze auf dem Flugzeugfriedhof sicher haben. In der **Gee Bee Air Rally** nimmt man an einem Flugzeugrennen der 30er Jahre teil, während **Fighter**

Bomber sechzig Jahre später Düsenflieger bereit hält. Beide Spiele sind nicht als Simulation zu betrachten, sondern eher in den Bereich von Geschicklichkeitsspielen einzuordnen. Originelle Zwischengrafiken erheitern bei der

POWER hits

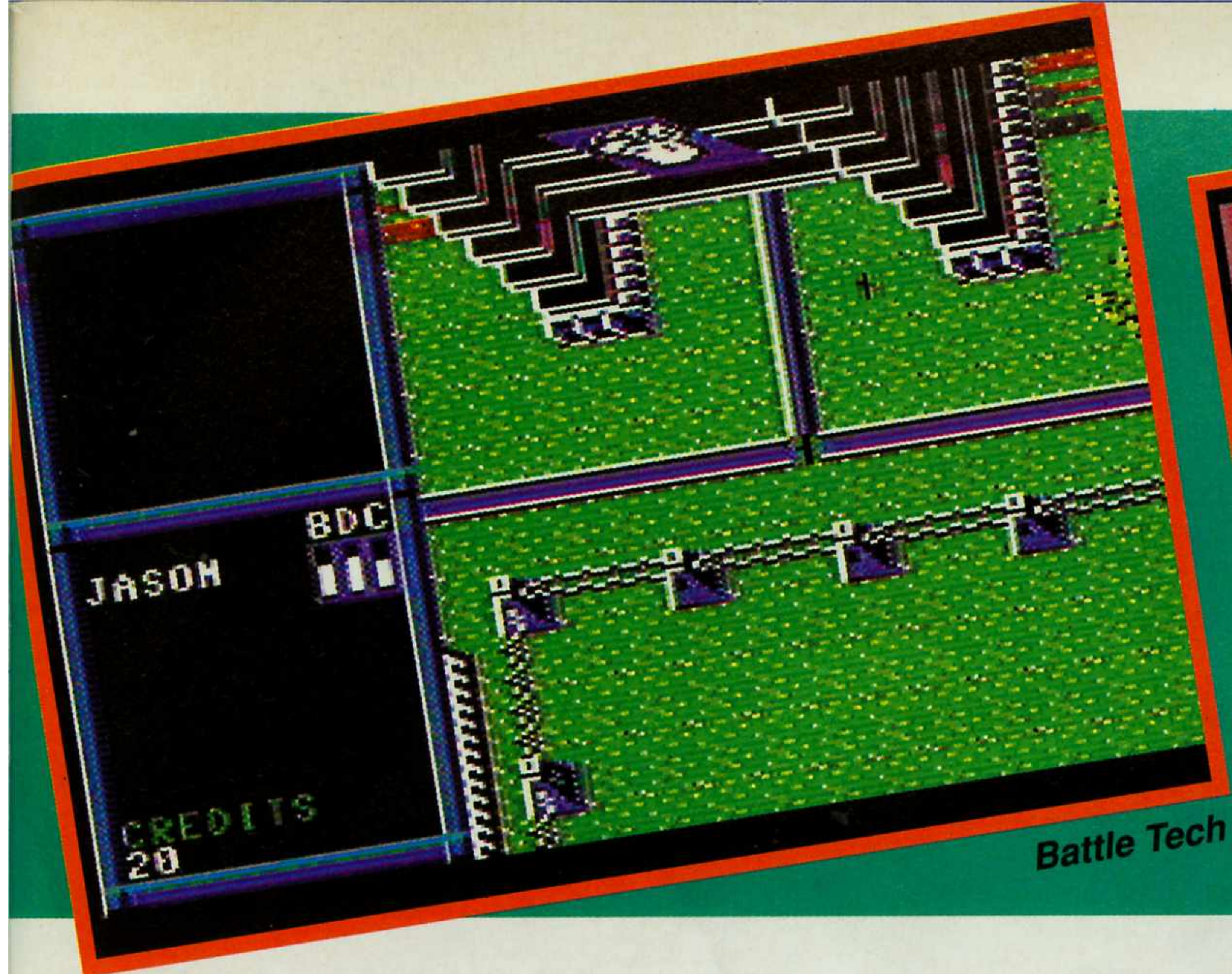
Die Compilationwelle nimmt anscheinend kein Ende, mit **Power Hits** werden zum Preis von ca. sechzig Deutsche Märker sogar 10 Spiele geboten. Die Titel sind allesamt schon recht betagt und entsprechen nicht mehr den heutigen Maßstäben.

Einzelbewertungen:

- Rampage: 48 %
- Battle Tec 46 %
- Last Ninja: 83 %
- Star Rank Boxing II: 42 %
- Fighter Bomber: 56 %
- Die Hard: 30 %
- Shanghai: 68 %
- Ghostbusters II: 53 %
- Grave Yardage: 38 %
- Gee Bee Air Rally: 58 %



Shanghai



Battle Tech



Last Ninja

Gee Bee Air Rally. Fighter Bomber schlägt sich mehr schlecht als recht. Die Serie "Berühmter Name - Schwaches Spiel" erfährt mit **Die Hard** und **Ghostbusters II** gleich zwei Fortsetzungen. **Die Hard** hat mit der PC-Version, die mit 3D-Grafik aufwarten konnte, außer dem Namen herzlich wenig gemeinsam. **Ghostbusters II** kann ansatzweise sogar überzeugen und bietet durchschnittlichen Spielspaß. **Battle Tech** war seinerzeit das erste Rollenspiel von Infocom und konnte schon damals die Softwaretester nicht begeistern. Die Grafiken sind recht karg und der

Spielspaß ist nicht von langer Dauer. Die Compilation ist insgesamt gesehen von durchschnittlicher Qualität, sie kann im Preis/Leistungsverhältnis jedoch einiges an Boden gut machen. (hi)

C64

Hersteller Activision
Preis ca. DM 60,-
Muster von Leisure Soft

SPIELESAMMLUNG

➔ **52%**



Rampage

LORDS

Populous auf dem C64 ! Das wird leider nur ein Traum bleiben. Doch Lords bemüht sich wacker, diese Lücke zu schließen.



Lords, Populus auf dem C64 wird ein Traum bleiben.

auch nur ganze zwei verschiedene Grafiksets. Dem Spieler bleibt die Wahl zwischen Wüsten- und Graslandschaft. Die wenigen Männchen wurde nicht gerade mit Intelligenz überschüttet, so planlos schleichen sie über den Bildschirm. Leider läßt auch die Steuerung zu wünschen übrig. Sie ist sehr ungenau und kann der Joypadsteuerung der Populous-Konsolenversionen bei weitem nicht das Wasser reichen. Soundeffekte sind nur sporadisch zu bemerken und von mäßiger Qualität. So bleibt insgesamt gesehen wenig vom Populous-Flair übrig. Angesichts der technischen Fähigkeiten wurde gute Arbeit geleistet. Doch ein Populous ist leider auf einem 64-Kb Rechner nicht zu realisieren. C64-Puristen können einen Blick darauf riskieren, ein Wunder dürfen sie jedoch nicht erwarten. (hi)

Kingsoft wagte es, trotz der wahrlich nicht mehr zeitgemäßen technischen Fähigkeiten des C64, das Populous-Spielprinzip auf dem Oldie zu realisieren. Auch hier übernimmt man die Aufgabe eines Gottes. Zuerst muß man sein Volk vor den bösen Anhängern Lodrats beschützen. Die meisten Icons und Katastrophen wurden sogar beibehalten. Von der prachtvollen Grafik blieb natürlich nicht mehr viel übrig. Die 3D-Ansicht mußte einer 2D-Vogelperspektive weichen. Es gibt

C64

Besonderheiten
- Landschaftseditor

Strategie

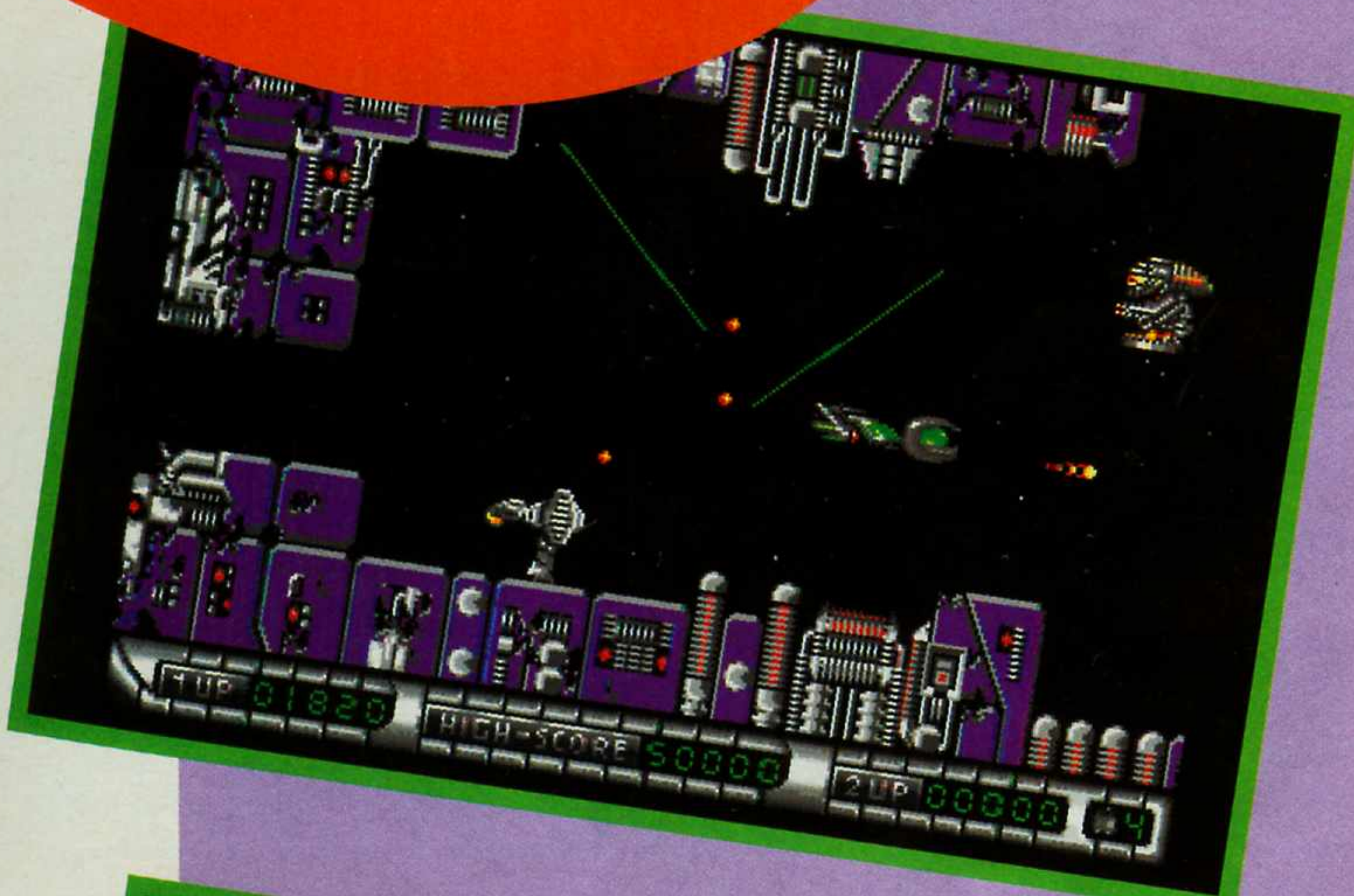
Hersteller Kingsoft
Preis ca. DM 60,-
Muster von Leisure Soft

20% 50% 50% ➔ **47%**

th

anniversary

Zum fünfjährigen Bestehen von Rainbow Arts gibt es nun den Sampler 5th Anniversary mit satten zehn Spielen, der die Produktpalette der letzten fünf Jahren repräsentieren soll.



Denaris



Danger Freak



Rock 'n Roll

Zum fünfjährigen Bestehen von Rainbow Arts gibt es nun Besonderes. Action- und Geschicklichkeitsfreunde werden an dem Sampler ihre Freude haben, während Liebhaber von Adventures und Wirtschaftssimulationen weniger auf ihre Kosten kommen werden.

Fast jedes der Spiele hat zum Zeitpunkt des Erscheinens gute Kritiken bekommen, der Zahn der Zeit nagte jedoch teilweise beträchtlich an ihnen.

Zu jedem der Spiele liefern wir eine kurze Beschreibung, über die Qualität kann man sich detailliert anhand der Einzelbewertungen informieren.

DENARIS, in der Bundesrepublik als KATAKIS bekannt, ist der Actionklassiker schlechthin und als R-Type-Clone zu bezeichnen. Anfang 1988 setzte Manfred Trenz mit seinem Erstlingswerk einen neuen Maßstab für Ballerspiele. Factor Five lieferten bezeichnenderweise das erste hochklassige Amiga-Ballerspiel ab, das bis zum Erscheinen der offiziellen R-Type-Version, die auch von Factor Five entwickelt wurde, konkurrenzlos war. Als die Games-Welle von Epyx gerade mit California-Games ihren Höhepunkt erreicht hatte, kam eines der ersten Spiele heraus, das zuerst auf den 16-Bitern Amiga und ST entwickelt wurde.

BAD CAT hieß das gute Stück, und es war ein nettes Sportspiel für mehrere Spieler mit vier Levels. Von Katzen wurde laut Spielgeschichte eine Konkurrenz-Olympiade zu den Spielen in L.A. organisiert. Schöne Grafiken und ungewöhnliche Spielideen lassen das Spiel auch heute noch ganz nett erscheinen.

SPHERICAL bietet dank detaillierter und abwechslungsreicher Grafiken Knobelspaß für lange Zeit und erntete bei seinem Erscheinen durchweg hervorragende Kritiken, die auch heute noch Bestand haben.

JINKS ist ein zeitloser Arkanoidverschnitt mit gebremstem Spielspaß. Bei seinem Erscheinen zählte es zur Creme der Amigaspiele. Die Digisoundeffekte sind auch jetzt noch ganz witzig, überwältigender Spielspaß wird einem aber nicht gerade bereitet.

GARRISON wurde von TENGEN als offizielle Gauntletvariante anerkannt und läßt sich dank der Mehrspielervariante auch als gut gelungen bezeichnen. Große grafische Ansprüche darf man allerdings nicht stellen.

Bei **DANGER FREAK** handelt es sich um ein ungewöhnliches Geschicklichkeitsspiel mit guten Grafiken und Stuntmanflair. Originelle Ideen, guter Hülsbecksound und erfreulich frisch gebliebene techni-



Realm of the Trolls



Spherical



Startrash

sche Qualität machen die C64 Version zu einem guten Spiel. Die Amigaversion sieht zwar ähnlich aus, ist aber nur ein müder Abklatsch. Über **REALM OF THE TROLLS**, einem Action-Adventure-Rollenspielmix, legt man besser den Mantel des Schweigens. Trotz großer Versprechungen wurde nur ein Plattformspiel weit unterdurchschnittlichen Kalibers daraus.

STAR TRASH, ein origineller Marble Madness-Verschnitt sorgt für einige Tage Spielspaß. Der ist der ausgefuchsten Steuerung zu verdanken, die einiges an Geschick bedarf.

GRAFFITI MAN sorgt leider nur für wenige Minuten Spielspaß. Miserable technische Qualität und laienhafte Grafiken verhindern jeden Funken Witz, den die originelle Spielidee bieten könnte. **ROCK 'N ROLL** ist das gelungenste Spiel des Samplers.

Ein außergewöhnliches Geschicklichkeitsspiel mit 32 Levels und vielen Extras bringt unbeschwerter Freude über Wochen hinaus. Wenn man bedenkt, daß jedes Spiel eigentlich nur knapp acht Mark kostet, ist dieser Sampler eigentlich zu empfehlen. Es sei denn, man ist schon im Besitz von zwei bis drei der empfehlenswerten Titel. (hi)

Einzelbewertung:	C64	AMIGA
• DENARIS:	76%	71%
• JINKS:	48%	45%
• GARRISON:	60%	53%
• BAD CAT:	57%	48%
• SPHERICAL:	70%	80%
• DANGER FREAK:	70%	40%
• REALM O.T. TROLLS:	25%	30%
• STARTRASH:	55%	50%
• GRAFFITI MAN:	20%	15%
• ROCK 'N ROLL:	85%	90%

AMIGA

Hersteller Rainbow Arts
Preis ca. DM 80,-
Muster von Softgold

SPIELESAMMLUNG

➔ **68%**

C64

Hersteller Rainbow Arts
Preis ca. DM 70,-
Muster von Softgold

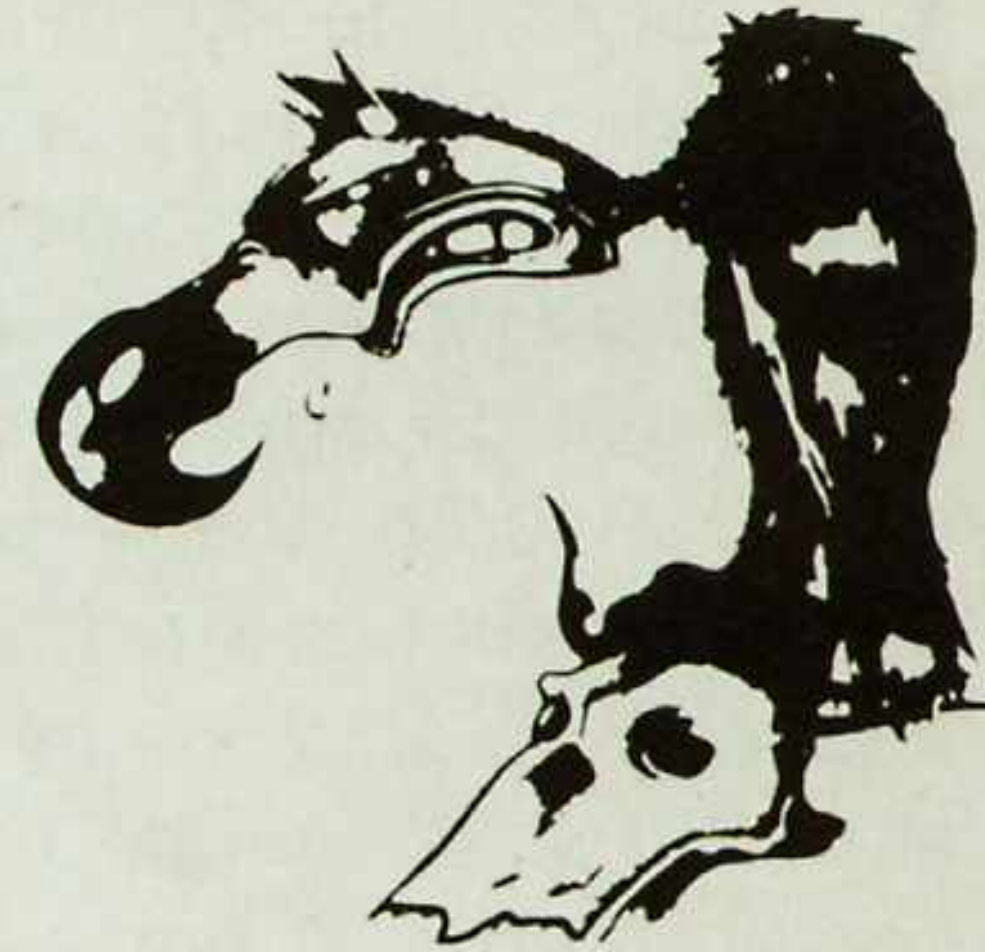
SPIELESAMMLUNG

➔ **69%**



GNADENLOS

0 89 - 480 29 13



SEGA MEGA

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

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

GAME GEAR

Gamegear/Columns & Berlin Wall	249,90
Widegear	29,90
Akkuset	59,90
Berlin Wall	39,90

Donald Duck	52,90
Fantasy Zone	52,90
Galaga 91	52,90
Game Collection	49,90
Mickey Mouse	49,90
Monaco GP	45,90
Outrun	45,90
Shinobi GG	49,90
Sonic the Hedgehog	55,90

GAMEBOY

Akkuset	39,90
Lightplayer	29,90
Adventure Islands	55,90
Afterburst	39,90
Altered Space	55,90
Astroid	49,90
Battle Toads	55,90
Bettle Juice	55,90
Bill Elliot	55,90
Bo Jackson	49,90
Cha Cha Maru	39,90
Choplifter II	55,90
Crystal Quest	49,90
Doraemon	29,90
Faceball 2000	59,90
Fishdude	29,90
HAL Wrestling	49,90
Home Alone	55,90
Hong Kong	39,90
Kid Icarus	49,90
Metroid II	49,90
Mickey D. Chase	55,90
Monopoly	59,90
Prince of Persia	55,90
Radar Mission	39,90

Sneaky Snakes	53,90
RC Pro Am	49,90
Robocop II	55,90
Solomon's Club	53,90
Tail Gator	55,90
Turrican	55,90
Volleyfire	29,90
NBA Allstars	55,90
Snow Bros.	39,90
Ishido	15,90
Soccer	29,90
Palamedes	35,90
Pocket Stadium	29,90

FAMICOM

Grundgerät RGB inkl. Spiel	459,90
Actraizer	59,90
E.D.F.	109,90
Final Fantasy II	129,90
Final Fight	109,90
Ghost & Ghouls	109,90
Home Alone	119,90
Joe & Mack	109,90
John Madden	109,90
Lagoon	119,90
Thunderspirit	109,90
Wagan Land	109,90
Ys III	129,90

NEO GEO

Joystick	99,90
Alpha Mission	269,90
Burning Fight	279,90

Cyberlip	279,90
Crossed Swords	279,90
Eightman	279,90
Fatal Fury	299,90
Ghostpilot	279,90
Nam 1975	179,90
Robo Army	299,90
Sengoku	279,90
Super Spy	279,90
Trash Rally	299,90

SEGA MASTER II

Grundgerät m. Spiel 99,90

LIEFERBEDINGUNGEN:

Weitere Spiele auf Anfrage.

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

Auslandslieferung nur per Vorkasse zuzügl. DM 20,- Fr. von 10.00 h - 18.30 h.

KEIN LADENVERKAUF
Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80

CADAVER

Das inzwischen schon zum Klassiker avancierte Adventure "Cadaver" der Bitmap-Brothers ist nun endlich auch als Umsetzung für den PC erhältlich.

Am Spielkonzept hat sich nichts geändert, immer noch müssen alle möglichen Gegenstände gesammelt und an der richtigen Stelle des Dungeons benutzt werden. Auch die technische Seite läßt praktisch keine Unterschiede zum Vorbild erkennen:

Die witzige und detaillierte Grafik begeistert wie eh und je, die Soundumsetzung geht in Ordnung.

Lediglich einige unerwartete Abstürze bei der Benutzung eines

Joysticks auf schnelleren Rechnersystemen trüben etwas den sonst recht guten Gesamteindruck. Da durch die "schräg von oben"- Perspektive aber ein spielen mit der Tastatur geraten ist, fällt dies bei der Bewertung nicht ins Gewicht.

(mm)



PC unterstützt		ARCADE-ADVENTURE	
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/> H Drive	<input checked="" type="checkbox"/>	Hersteller Image Works Preis ca. DM 109,-
Maus	<input type="checkbox"/> Exp. Ram	<input type="checkbox"/>	
Tastatur	<input checked="" type="checkbox"/> Herkules	<input type="checkbox"/>	Besonderheiten -Kavalierperspektive
AdLib	<input checked="" type="checkbox"/> CGA	<input type="checkbox"/>	
Soundblaster	<input checked="" type="checkbox"/> EGA	<input checked="" type="checkbox"/>	Muster von Leisure Soft
Roland	<input checked="" type="checkbox"/> VGA	<input checked="" type="checkbox"/>	

80% 85% 75% → 79%

Winter Challenge

Als vor wenigen Wochen "Winter Challenge" auf dem PC erschien, war die Resonanz auf dieses neue Sportspiel durchaus positiv. An die Mega Drive-Umsetzung wurden die Erwartungen dementsprechend hochgesetzt.

Ballistic deckt mit diesem Spiel die acht wichtigsten Wintersportdisziplinen ab. Besonders ins Auge gefallen sind uns dabei Skispringen, Biathlon und Bobfahren, denn gerade bei diesen kommt die richtige Spielfreude auf, ohne dabei unrealistisch zu wirken. Grafik und Sound präsentieren sich durchgehend in einem sehr guten Licht. Bemerkenswert ist dabei natürlich die ausgefüllte Vektorgrafik, die recht

zünftig über den Bildschirm läuft und dem Spieler vermittelt, mitten im Geschehen zu sitzen. Verstärkt wird dieser Eindruck durch die hervorragende Steuerung. Allerdings darf dies nicht darüber hinwegtäuschen, daß einige Spielstunden vergehen werden, bis das Siegerstrepchen erklommen werden darf.

(ag/om)



MEGA DRIVE		SPORTSPIEL	
Besonderheiten	- Turniermodus	Hersteller Ballistic	Muster von Top 4
Preis ca. DM 119,-			

70% 85% 80% → 77%

California Games

Wir schreiben das Jahr 1987. Tausende computerbegeisterte Jugendliche sitzen vor ihrem Brotkasten und spielen alle das gleiche Spiel, als ob sie sich verschworen hätten. Die Rede ist natürlich von California Games.

Nach dem großen Erfolg, der Epyx vor nunmehr fünf Jahren beschert wurde, versuchte sich nun Sega daran, eine würdige Umsetzung für das Mega Drive zu schaffen. Beim ersten Hinsehen gibt es an diesem Klassiker, eigentlich auch nichts auszusetzen. Die Grafik ist im Gegensatz zum C64 natürlich ein Genuß und kann sich wirklich sehen lassen. Auch alle Soundeffekte und Musikstücke wurden gut in das

Spiel eingepaßt. Doch macht man sich schließlich näher mit CG vertraut, so ist nicht nur auffällig, daß die Disziplin "Flying Disc" unter den Softwareteppich gekehrt wurde, auch die Steuerung der jeweiligen Akteure ist sehr "gewöhnungsbedürftig" und läßt einfach nicht den richtigen Spielspaß aufkommen.

(om)



MEGA DRIVE		SPORTSPIEL	
Besonderheiten	- Turniermodus	Hersteller Sega	Muster von Top 4
Preis ca. DM 119,-			

75% 80% 65% → 72%

Willy Beamish

Überraschend schnell kam die Umsetzung von Willy Beamish für den Amiga in die Redaktion geschneit.

Nachdem Rise Of The Dragon und Heart Of China schon für den Amiga erschienen sind, sollte man sich wirklich überlegen, sich eine Festplatte anzuschaffen. Denn der Umfang von zwölf Disketten bereitet sogar Discjockeys wie mir Probleme, die Übersicht zu behalten. In diesem Adventure hat man die Aufgabe, Willy Beamish, eine typische amerikanische Rotznase mit Vorlieben für Cola, Pizza und Schabernack, zur Teilnahme an dem berühmten Nintari-Wettbewerb zu verhelfen.

Grafik und Sound sind gut gelungen und gleichen der PC-Version fast bis aufs Haar. Wer keine Festplatte für seinen Amiga hat, sollte sich ernsthaft mit dem Gedanken an einen Kauf befassen, denn trotz ausgeschaltetem Sound ist kaum Spielfluß vorhanden. Ein zweites Laufwerk behebt diesen Mangel zwar einigermaßen, doch als anwenderfreundlich kann diese Lösung auch nicht bezeichnet werden. Die Wertung setzt die Installation auf Festplatte voraus.

(hi)



AMIGA

A A 500 plus
unterstützt

1 MByte H Drive
2. Drive 2 Player

ADVENTURE

Hersteller Sierra
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- 12 Disketten

Muster von
Sierra



ZACK

Von dem äußerst mißlungenen Hatris-Verschnitt Zack, der auf dem Amiga überhaupt nicht zu gefallen wußte, gibt es nun eine C64-Version, die glücklicherweise kaum Ähnlichkeiten mit der Amigaversion hat.

Vom oberen Bildschirmrand fallen paarweise Hüte herunter, die es auf den verschiedenen Köpfen zu stapeln gilt. Hat man eine gewisse Anzahl von Hüten auf einem bestimmten Kopf gestapelt, erreicht man den nächsten Level. Die Programmierer haben sehr viele Extras in das Spiel integriert, die für eine gute Motivation sorgen. So wurde zum Beispiel ein Zwei-Spieler-Simultan-Modus eingebaut, der für ganz

spaßige Spielesitzungen sorgt. Es können sich sogar zwei Teams im Turniermodus duellieren. Die Grafik kann für C64-Verhältnisse als gut gelungen bezeichnet werden. Im Vergleich zur Amigaversion ist die Spielbarkeit deutlich besser, wenngleich sie keinesfalls an das Original Hatris heranreicht. Die Abwechslung hält sich zwar in Grenzen, doch für ein Spielchen im Freundeskreis ist es allemal gut.

(hi)



C64

Besonderheiten

- 4-Player-Turnier-Modus
- 2-Player-Simultan-Modus

DENKSPIEL

Hersteller Art Edition
Preis ca. DM 45,-

Muster von
United Software



Shadow of the Beast II

Bei Shadow of the Beast II hat Psygnosis wieder tief in die Grafik- und Soundkiste gegriffen.

Schon das lange Intro am Anfang läßt einen staunen, was der gute alte Atari ST so alles auf dem Kasten hat. Muß man beim Vorspann noch auf den Sound verzichten, so kommt man beim Spiel selbst voll auf seine Kosten. Auch die Grafiken sind das Feinste vom Feinen. Bei der Animation der Spielfigur und der Gegner kommt man dann endgültig ins Träumen. Die Hintergrundgeschichte (im Intro zu sehen) knüpft an den Teil Eins an. Der böse Magier, damals besiegt, kommt zurück, um sich an seinem Peiniger zu rächen. Das "Beast" entführt das Kind des damaligen

Helden. Nun ist es Eure Aufgabe, als ältester Sohn den Kampf aufzunehmen. Leider kann die Spielbarkeit mit dem Rest des Spieles nicht mithalten, so daß sich die Suche nach dem geklauten Bruder mitunter als sehr mühsam erweist. Hierunter fallen sowohl der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad, als auch die äußerst gewöhnungsbedürftige Steuerung. Wer sich davon aber nicht abschrecken läßt, bekommt eine gute Grafik und einen guten Sound geboten. Ob das allerdings reicht, um Euch zu überzeugen? Die Zukunft wird es zeigen.

(ob)



ATARI

unterstützt

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

ACTION

Hersteller Psygnosis
Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten
- Super Intro
- hoher Schwierigkeitsgrad

Muster von
Leisure Soft



Black Gold

Black Gold, die Wirtschaftssimulation, bei der sich alles um Kohle dreht, ist nun auch auf dem Amiga erhältlich. Man übernimmt die Leitung eines zunächst kleinen Kohlebergwerks.

Das Ziel ist natürlich, möglichst viel schwarzes Gold abzutragen und auf das Bankkonto zu scheffeln. Das Spiel ist komplex aufgebaut und es nimmt einige Zeit in Anspruch, bis man seine Bedienung beherrscht. Es können sich bis zu vier Spieler beteiligen und sich auch gegenseitig sabotieren. Mit der Spieleranzahl steigt natürlich der Spielspaß. Die grafischen Einlagen, in denen man den Knappen bei der Arbeit zusehen kann, sind anschaulich, doch auf Dauer hemmen sie den Spielfluß gewaltig. Man hat glückli-

cherweise auch die Möglichkeit, diese Option auszuschalten. Die digitalisierten Zwischengrafiken sind eindrucksvoll gelungen und sorgen für eine gute Atmosphäre. Im Vergleich mit der PC-Version macht die Amigaversion einen passablen Eindruck und kann Simulationsfreaks auch hier ohne Zweifel an den Monitor fesseln. Das Spiel benötigt mindestens 1 MB Speicher und kann auf der Festplatte installiert werden. Es läßt sich jedoch auch mit nur einem Laufwerk ordentlich spielen.

(hi)

Bart Simpson

Bart Simpson macht sich nun auch auf dem C64 auf, die Weltraum-Mutanten zu vertreiben. Diese haben sich nämlich auf der Erde eingenistet, zu ihrem Pech vor Barts Augen.

In einem Jump'n Run-Spiel gewöhnlicher Art macht man sich nun auf den Weg, den Aliens den Garaus zu bereiten. Man läuft, springt oder düst mittels Skateboard durch die Straßen und hat in jedem Level bestimmte Gegner zu beseitigen. Sollten sich manche als Menschen ausgeben, greift man flugs zu seiner Röntgenbrille und entlarvt ihre wahre Identität. Das Spiel war auf dem Amiga nicht zuletzt dank des famosen Intros sehr reizvoll. Bei der C64-Version blieb vom Intro leider gar nichts, und die Qualität der Grafik hat arg gelitten. Einzig und alleine das

Sprite von Bart wurde liebevoll gezeichnet. Der Rest ist blockig und monoton. Das Scrolling ist zufriedenstellend, doch ein Flackern des Raster-Interrupts sollte im Jahre 1992 nicht mehr auftreten. Der Schwierigkeitsgrad des Spiel ist wegen der hakeligen Steuerung sehr hoch und vertreibt damit den letzten Simpson-Fan vom Monitor. Daß sich die Musik leider dem übrigen Niveau anpaßt, setzt dem Ganzen die Krone auf. C64-Besitzer sollten sich lieber an die Fernsehserie halten oder ältere Jump'n Run-Spiele hervorkramen.

(hi)

Wrestle Mania

Das offizielle Catchspiel vom inoffiziellen Lizenzcatchmeister. Ocean bietet dem C64-Besitzer die Möglichkeit, gegen Hulk Hogan und dessen Kumpanen anzutreten. Die beigelegte Videokassette sorgt eher für einen zu hohen Preis, als für Catch-Fachwissen.

Hat man keinen Partner am zweiten Joystick sitzen, gegen den man gegebenenfalls im Zweispielermodus antreten könnte, so kann man sich nach einem netten Intro einen der bekannten Kämpfer auswählen. Vor jedem Schlagabtausch finden erst einmal die wilden Wortgefechte statt. Dies befinden sich allerdings auf dem Niveau halbstarker pubertierender Pickelträger, sind furcht-

bar langweilig, äußerst belanglos und wiederholen sich beim zweiten Durchlauf. Der eigentliche Kampf entspricht exakt der Amigaversion, leider hing der auch dort schon zweimal angezählt in den Seilen. Die Grafik ist durchschnittlich, der Sound ist um zwei Pitches besser und der Spielwitz verliert sich zu Beginn des Aufwärmtrainings.

(hi)



AMIGA

A A 500 plus
unterstützt

1 MByte H Drive
2. Drive 2 Player

WIRTSCHAFTSSPIEL

Hersteller Starbyte
Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten
- 1 - 4 Spieler
- deutsche Anleitung

Muster von
Leisure Soft



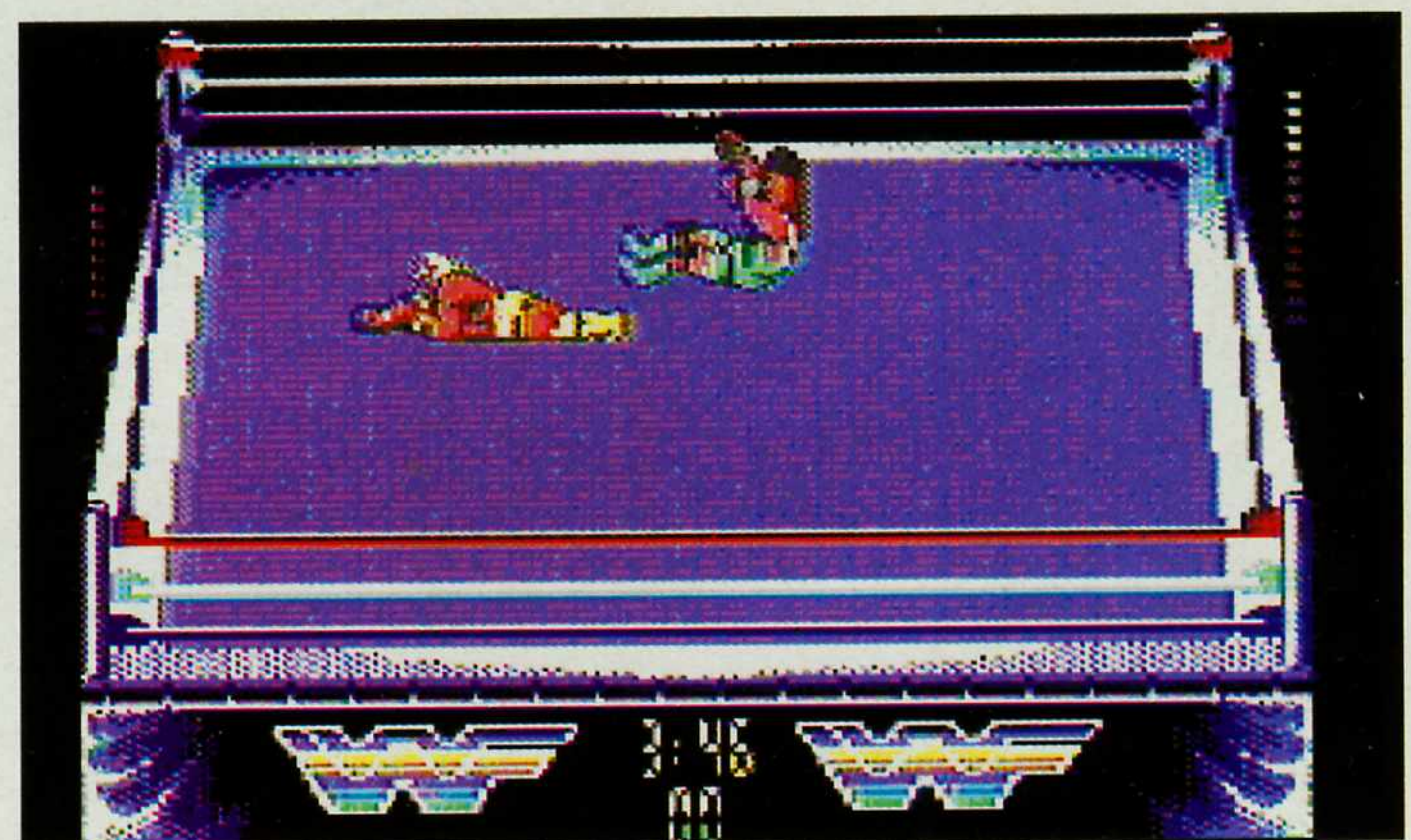
C64

Besonderheiten
- Deutsche Anleitung

JUMP 'N RUN

Hersteller Ocean
Preis ca. DM 70,-

Muster von
Bomico



C64

Besonderheiten
- WWF-Videocassette

BEAT 'EM UP

Hersteller Ocean
Preis ca. DM 70,-

Muster von
Bomico

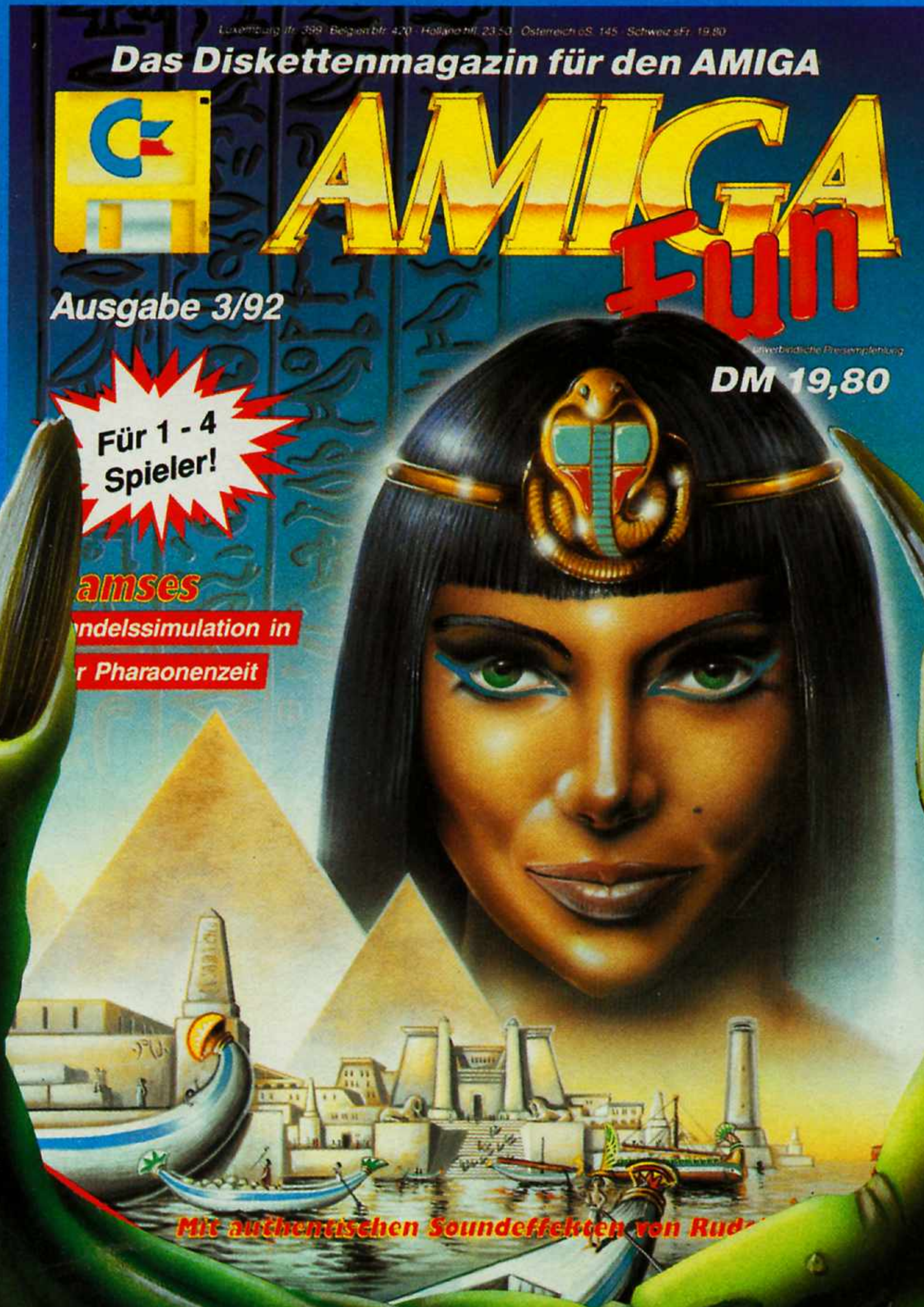


Bundesweit

im

Zeitschriften-

handel



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

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



Für nur 19,80 DM im Zeitschriftenhandel!

BARBARIAN II

Hector, der Barbar wandelt wieder, um das Böse auf Erden in seine Schranken zu weisen. In seinem zweiten Abenteuer kämpft Hector gegen seinen wiederauferstandenen Bruder und gegen seine eigene Dummheit.

Nach seinem überhasteten Aufbruch stellt er fest, daß er keinerlei Ausrüstung bei sich hat. Also heißt es erstmal, mit den Fäusten und Füßen drauf, bis man sich genügend Gold ergattert hat. Nach dem über zwei Minuten dauernden Vorspann führt Hectors Weg durch Wälder, Dungeons und Dörfer. Alles, was sich bewegt, wird erschlagen. Damit die Keilerei so richtig Spaß macht, sind die Figuren flüssig animiert. Der Sound und die FX sind natürlich (nach alter Psygnosis-Manier) ebenfalls erstklassig. Aber trotz

Grafik und Sound halten sich die Nachladezeiten in einem erträglichen Umfang. Zum Glück haben die Programmierer eingesehen, daß die Steuerung über Maus und Icons nicht das Gelbe vom Ei ist und haben diesmal eine Steuerung über Joystick und Tastatur vorgezogen. Außerdem kann man jederzeit den aktuellen Spielstand abspeichern, was dem Spielerfrust gut entgegen arbeitet. Denn trotz der erstaunlichen Widerstandskraft unseres geliebten Barbaren wäre sonst ein häufiger Neuanfang nicht zu vermeiden. (ob)



ATARI

unterstützt

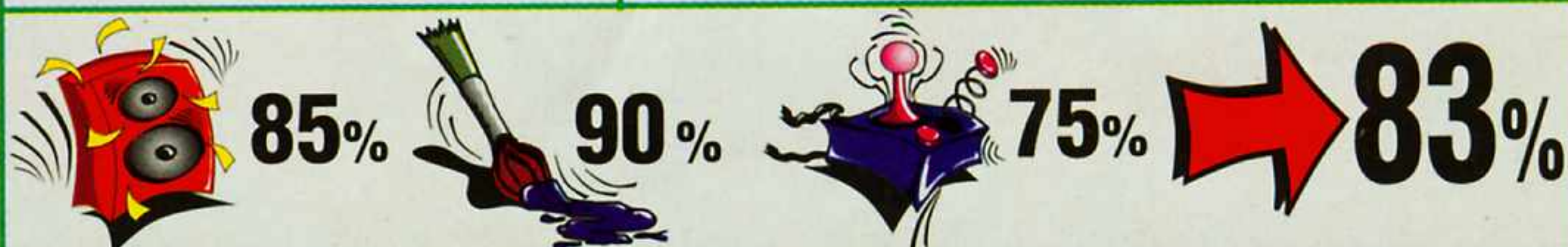
520 ST HDrive
 1040 ST s/w
 Mega ST E Farbe
 TT 2.Drive

ACTION

Hersteller Psygnosis
 Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten
 - sehenswerte Grafik
 - echt guter Sound

Muster von
 Leisure Soft



CRUISE FOR A CORPSE

Während einer Kreuzfahrt müßt Ihr als Inspektor Dusentier den hinterhältigen Mord an Eurem Gastgeber aufklären. In dem ewig langen Intro, das einem Zeichentrickstummfilm mit Untertiteln ähnelt, wird die Vorgeschichte bis zum Mord erzählt.

Die gut animierte 3D-Grafik setzt auch im Spiel Maßstäbe, die eigentlich nur von der Musik nicht beibehalten werden. So ist das Dialogsystem vorbildlich gestaltet, und die Umwelt (das Schiff) bis ins kleinste Detail ausgearbeitet. Die Charaktere, die das Schiff bevölkern, haben alle eine Hintergrundgeschichte und gehen zu ihnen passenden Tätigkeiten nach. Leider sind die meisten von ihnen eher hinderlich als hilfreich.

So wird man z.B. vom Koch aus "seinem Reich" hinausgeworfen, wenn man zur falschen Zeit kommt. Deshalb kann die Suche nach Indizien und Werkzeugen zu echter Kleinarbeit ausarten. Als echter Krimifan solltet Ihr Euch aber auf keinen Fall vom Spielen abhalten lassen, denn durch die liebevolle Umsetzung ist langer Spielspaß garantiert. Noch ein Tip zum Schluß: Diesmal war es bestimmt nicht der Gärtner. (ob)



ATARI

unterstützt

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

TEXT-ADVENTURE

Hersteller U.S. Gold
 Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten
 - voll animiertes
 Spielgeschehen

Muster von
 Leisure Soft



THE SIMPSONS

BART vs. THE SPACE MUTANTS

Die Simpsons, nun auch auf dem Atari ST! Wer kennt sie nicht, die liebenswert verrückte Familie. In seinem ersten Computerabenteuer bekämpft Bart Simpson böse Aliens aus dem All, und das vollkommen unblutig!

Wo andere Spiele mit Mehrfachraketenwerfern oder Hochenergielasern den ach so üblen Feind "neutralisieren", arbeitet Bart (samt Familie) mit ganz anderen Mitteln, wie zum Beispiel Spraydosen und Steinschleudern. Verletzt wird dabei weder Freund noch Feind. Unterwegs muß man hopsenden Aliens ausweichen, befallenen Mitbürgern wieder zur Freiheit verhelfen und nebenher, mit oder ohne Hilfe

der restlichen Verwandten, diverse Aufgaben erfüllen, um die Welt zu retten. Die Grafiken sind nett gemacht, die Animationen und das Scrolling geben auch keinen Anlaß zu Kritik. Aber der Sound läßt bestenfalls eine Gänsehaut rauf und runter laufen. Außerdem ist die Gegnersteuerung etwas einfalllos, gerade in der Qualität von vor vier oder fünf Jahren. An diesen Mängeln könnte der erste Auftritt durchaus scheitern. (ob)



ATARI

unterstützt

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

JUMP'N RUN

Hersteller Ocean
 Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
 - absolut unblutig

Muster von
 Leisure Soft



BLACK GOLD

Der Weg zum ersehnten Erbe führt Euch in die Welt des "schwarzen" Goldes. Nachdem Euer Vater verschieden ist, geht es ans Erben.

Das Dumme ist nur, daß der alte Spinner nur demjenigen sein Vermögen vermacht, der in einem Wettstreit im "Kohle" machen als Sieger hervorgeht. Bis zu vier Mitspieler, die wahlweise auch der Computer übernimmt, können sich als Manager im Ruhrpott versuchen. Die Simulation ist sehr komplex und beinhaltet alles über Personalmanagement, Materialverwaltung bis hin zum Kohleabbau selbst. Letzteres ist am aufwendigsten, muß man doch jede Kleinigkeit selbst entscheiden. Damit Ihr durchblickt, ist das Handbuch mit Grundwissen über den

Bergbau nur so vollgestopft. Die geschichtliche Entwicklung ist genauso umfangreich, wie Worterklärungen berücksichtigt sind. Natürlich ist die Technik ebenfalls bis ins letzte Detail erklärt (wird im Programm gebraucht). Um den an sich recht trockenen Spielverlauf aufzulockern, sind überall passende Grafiken eingebaut worden und die Bergbausequenz ist animiert. Trotz allem plätschert das "lautlose" Spiel ein wenig langweilig dahin. P.S. Ohne Festplatte oder zwei Laufwerke muß ständig die Disk getauscht werden.

(ob)



ATARI

unterstützt

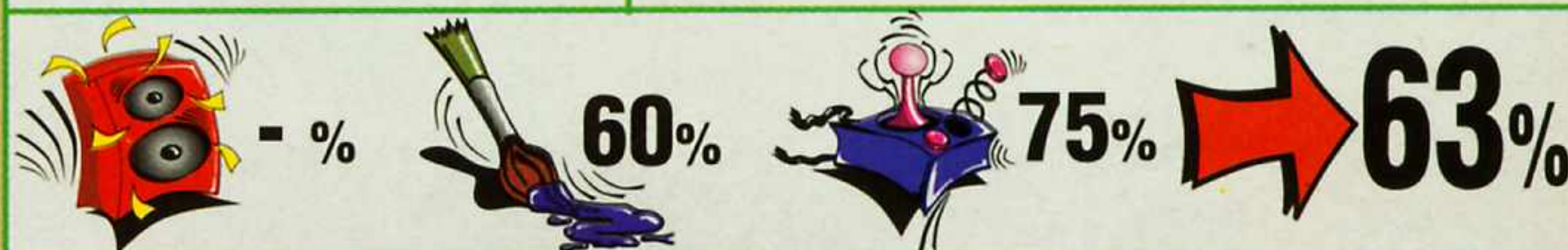
- | | | | |
|-----------|-------------------------------------|---------|-------------------------------------|
| 520 ST | <input checked="" type="checkbox"/> | HDrive | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 1040 ST | <input checked="" type="checkbox"/> | s/w | <input type="checkbox"/> |
| Mega ST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

WIRTSCHAFTSSPIEL

Hersteller Starbyte
Preis ca. DM 90,-

Besonderheiten
- dt. Handbuch liefert viel Hintergrundwissen

Muster von
Leisure Soft



FATE GATES OF DAWN

In dem Rollenspiel "Fate Gates of Dawn" müßt Ihr dem Helden(?) Winwood helfen, einen bösen Magier zu besiegen. Der arme Winwood wird während seines Mittagsschlafs von einem Magier in eine Parallelwelt entführt, wo er die Macht des Bösewichts vergrößern soll.

Da die Zauberei aber nicht unbedingt zu den zuverlässigsten Techniken gehört, landet Klein Winni leider nicht im Kerker, sondern in einer abseits gelegenen Kneipe. Nun ist es Eure Aufgabe, den Zauberer zu besiegen und einen Weg zurück ins traute Heim des Helden zu finden. Natürlich findet man etliche Helfer, die sogar als getrennte Gruppen agieren können. Die Grafiken erfüllen ihren Zweck zwar nicht besonders berauschend, aber ausreichend. Die Textmeldungen fallen

da schon negativer ins Auge, verschwinden sie doch teilweise so schnell, daß man ihren Inhalt nur vermuten kann. Tja, und der Sound, da wurde bei der Umsetzung von Amiga nach ST wohl am meisten gespart. Dafür ist das Game inhaltlich recht gut ausgearbeitet und die Handbücher sind ebenfalls vorbildlich. Allerdings sollte man mindestens zwei Laufwerke besitzen, besser noch eine Festplatte, sonst bleibt der Spaß vor lauter Wechseln der Disks auf der Strecke.

(ob)



ATARI

unterstützt

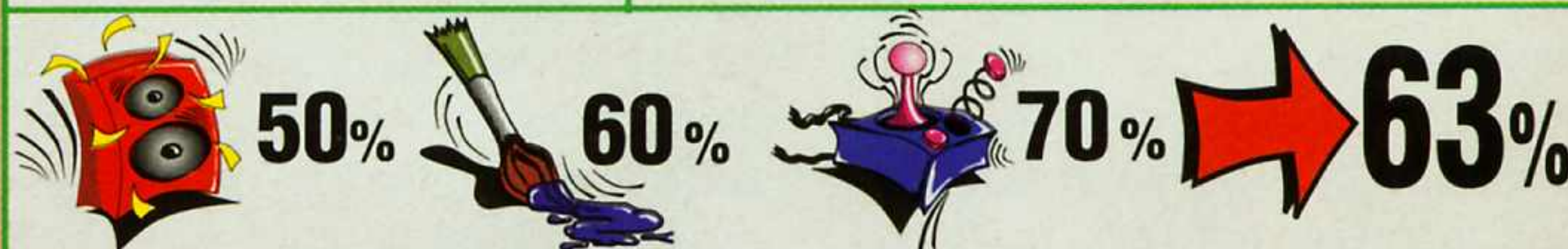
- | | | | |
|-----------|-------------------------------------|---------|-------------------------------------|
| 520 ST | <input checked="" type="checkbox"/> | HDrive | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 1040 ST | <input checked="" type="checkbox"/> | s/w | <input type="checkbox"/> |
| Mega ST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

ROLLENSPIEL

Hersteller reLine
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- gute deutsche Handbücher

Muster von
Leisure Soft



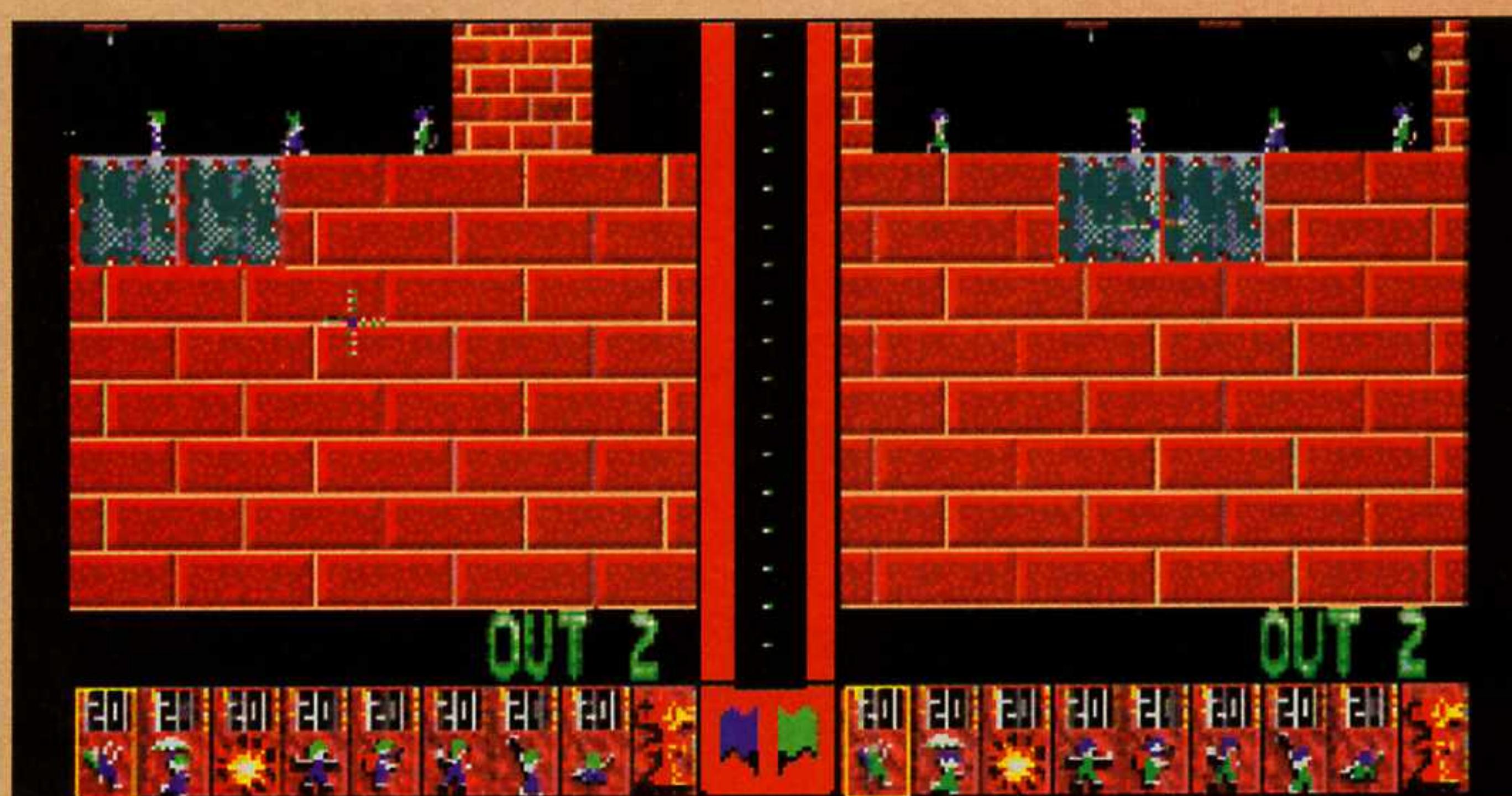
LEMMINGS II

Endlich wandern sie wieder, die Lemmings! Nach einer längeren Wartezeit, purzeln und tapsen unzählige kleine Lemmings ihrem Ende entgegen.

Mächtig viele Levels (über 100) erkundet der infizierte Spieler stundenlang mit tränenden Augen und findet Wege (hoffentlich), die nie zuvor ein anderer Mensch erkundet hat. Allerdings nur, wenn er den etwas zu hohen Preis für Lemmings II bezahlt hat. Nachdem großen Erfolg des ersten Teils, lag die Fortsetzung für die Macher natürlich auf der Hand. Aber zumindest ein paar Neuerungen hätten es dann doch schon sein können. Für alle, die die kleinen, grünhaarigen Racker noch nicht kennen: Bei

Lemmings geht es darum, daß eine Horde eben jener ruhelosen Nagetiere, auf ihrer Wanderschaft etliche Hindernisse zu überwinden haben. Die Aufgabe von Euch ist es nun, einen Weg zu finden, möglichst viele davon ins Ziel zu bringen. Das Problem dabei ist einerseits, daß die dummen Viecher ununterbrochen laufen und andererseits, daß Euch nur eine beschränkte Anzahl an Befehlen zur Verfügung gestellt werden.

(ob)



ATARI

unterstützt

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

DENKSPIEL

Hersteller Psygnosis
Preis ca. DM 80,-

Besonderheiten
- 2-Player Simultan-Modus

Muster von
Leisure Soft





Wo bitte geht's zum Kerker?



Kapitel 3 "Le Chucks Knall Effekt"

Auf LeChucks Festung angekommen immer nach rechts gehen, bis man sich im Verlies befindet. In der unteren Zelle wird Wally gefangen gehalten, und nach ein paar aufmunternden Worten verspricht man ihm, den Zellschlüssel zu besorgen. Gesagt, getan. An der großen Schildersammlung vorbei gelangt man durch den "back tunnel" zu einer großen Tür, die aber mit Tausenden von Schlössern verriegelt ist. Beim Versuch, sie zu öffnen, entdeckt Guybrush eine kleine Hundetür, die man natürlich sogleich durchklettert. Und da hängt der Zellschlüssel. Leider fällt in dem Moment, als unser Held den Schlüssel nehmen will, ein Käfig über ihn, und wenig später findet er sich neben Wally über einem Säurebad baumelnd wieder. Nun ist man entweder selbst etwas kreativ oder man fragt einfach Wally, ob ihm nichts einfällt, wie sich die mißliche Situation bereinigen ließe. Die kurz darauf wiedergewonnene Freiheit erleuchtet man schließlich mit einem Streichholz aus dem Juju-Bag (und hält sich die Ohren zu...).

Island-Hopping auf Piraten Art.

Komplettlösung Teil 2

MONKEY ISLAND 2

Kapitel 4 "Die Sache mit dem X"

Sicher auf Dinky Island gelandet, unterhält man sich mit Herman Toothrot, fragt ihn nach Big Whoop und seiner Lebensgeschichte. Dann schnappt man sich das Brecheisen unter der Destilliererei sowie die Kekse aus dem obersten der aufgestapelten Fässer. Mit diesen Crackern kann man nun dem plappernden Papagei den Weg zum Schatz entlocken. Also auf in den Dschungel und bis zum Teich marschieren. Dort nimmt man das Seil, das um die Kiste geschlungen ist mit, öffnet mit dem Brecheisen den Koffer und besorgt sich so ein paar Stangen Dynamit. Dann folgt man der Beschreibung des Papa-

gei und steht kurz darauf auf dem "zweitgrößten X", das Guybrush je gesehen hat. Hier kommt wieder die Schaufel zum Einsatz, doch sobald man auf Beton stößt, muß auf etwas Wirkungsvolleres umgestiegen werden: Mit Hilfe einiger Dynamitstangen und dem letzten Streichholz sprengt man sich den Weg frei. Da liegt er nun in fast greifbarer Nähe: Big Whoop. Um ihn zu erreichen, bastelt man sich aus dem Seil und dem Brecheisen einen Wurfhaken und schwingt sich zur Schatzkiste hinüber. Nach dem folgenden Absturz und der etwas unsanften Landung sitzt man erst einmal ohne Streichhölzer im Dunkeln, aber glücklicherweise befindet sich etwas rechts von der Bildschirmmitte ein Lichtschalter. Hat man den nun folgenden Schock etwas überwunden, macht man sich auf zur Erste-Hilfe-Station, wo man Guybrushs Dad um einen Kopf kürzer macht (im wahrsten Sinn des Wortes). Hier nimmt man aus dem Schrank die Spritze und aus dem Abfalleimer die Handschuhe mit. Im Raum mit den aufgestapelten Kisten öffnet man die einzeln am Boden liegenden Schachteln und nimmt den grünen Luftballon und eine "generic voodoo-doll" mit. Als nächstes wird der Raum mit dem defekten Grogautomaten darin benutzt, um LeChuck eine Falle zu stellen. Dazu betätigt man den Geldrückgabeknopf am Automaten und füllt die Handschuhe und den Ballon mit Helium aus der Gasflasche.

Wenn LeChuck auftaucht und das am Boden liegende Geldstück bemerkt, und sich danach bückt, kann ihn Guybrush seiner Unterhose berauben. Schließlich gibt man dem Kapitän bei der nächsten Begegnung noch das Taschentuch, das man von Stan erhalten hat. Ihr könnt Euch sicher schon denken, was jetzt noch fehlt: Wir brauchen noch ein paar Haare von LeChuck, damit der Voodoo-Zauber ins Rollen kommt. Also macht man sich auf den Weg zum Aufzug und betritt ihn. Man stellt sich nahe an den Hebel links im Aufzug und wartet mal wieder auf den untoten Widersacher. Sobald er auf der Bildfläche erscheint, legt man den Hebel um, und nun, weil man jetzt genügend Auftrieb durch das Helium in den Ballons hat, schließen sich die Türen und der Aufzug bewegt sich nach oben. Mit den abgerissenen Haaren hat man nun alle Zutaten für eine Voodoo-Puppe beisammen. Man gibt also den Schädel, das Taschentuch, die Unterhose, die Barthaare und die Puppe in den Juju-Bag. Endlich hat man nun die Macht, LeChuck endgültig zu besiegen. Wenn Ihr LeChuck das nächste Mal zu Gesicht bekommt, piekst Ihr die Voodoopuppe ein wenig mit der Spritze und der Geisterpirat ergreift die Flucht. Hat man ihn schließlich gestellt, amputiert man der Puppe noch ein Bein. Endlich ist LeChuck vernichtet und Ihr könnt Euch am überraschenden Ende der Geschichte erfreuen.

(mm)



ON-LINE

DIE SERVICE SEITEN

Der Hard-/Softwaresupporter in Deiner Nähe

Postleitzahlen Ab 1000

GAME-PLAY - Die Nr.1 in Berlin Videospiele zu Superpreisen in einer **Riesen-Auswahl!** Alle Systeme zum Testen. Wir importieren selber, daher: top **aktuell**, super **günstig** und **1a Service**, auch Versand, Urbanstr. 96, 1000 Berlin 61, Tel.: **030/6912156** Fax: **030/6913838**.

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 030-3246326, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. O - 1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel. Ost-Berlin/5892067.

SOFT & SOUND: O - 1330 Schwedt/Oder, Kumerower Str. 1, Tel. unter 0211-494862 erfragen.

Postleitzahlen Ab 2000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0461-93796, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. W - 2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel. 040-224633.

Postleitzahlen Ab 3000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0511-4581650, Mo-Fr 17-21 Uhr.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. W - 3000 Hannover, Goethestr. 36, Tel. 0511-1317312.

SOFT & SOUND: O - 3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104.

SOFT & SOUND: W - 3100 Celle, Im Kreise 16, Tel. unter 0221-494862 erfragen.

Postleitzahlen Ab 4000

Versandhandel mit Superpreisen:
EXPERT SOFTWARE JÖRG WALKOWIAK, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen. Liste gratis unter Tel. 02361-36267.
Softwaredatenbank mit Suchfunktionen, Tel. 02361-373214, 8N1, 300-2400 baud, **BTX-Programm*LIFETIMES#**

Wir halten - was andere versprechen - **FUNNY SOFTWARE**. Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE**, Bestellservice von 12.00 - 18.00 Uhr, Tel. Kamen 02307-72181. Spielesoftware + Konsolen.

GAME-PLAY ZENTRALE in 4837 Verl. Videospiele-Spezialist mit **Riesenangebot** aus aller Welt f. Sega **MD-GG, Game-Boy, NES-US, PC Engine**. Großes Ladengeschäft mit Testmöglichkeit aller Systeme! Laden: **Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1, Tel.: 05246/81184 Fax:05246/81270**.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. W - 4000 Düsseldorf 30, Gneisenastr. 1, Tel. 0211-4910187.

SOFT & SOUND: W - 4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel. 02161-601556.

SOFT & SOUND: W - 4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel. 0203-21084.

SOFT & SOUND: W - 4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel. 02041-21973.

SOFT & SOUND: W - 4300 Essen 1, Moltkestr. 36, Tel. 0201-207629.

Postleitzahlen Ab 5000

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 02195-7758, Mo-Fr 17-21 Uhr.

SOFT & SOUND: W - 5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel. 0651-40532.

SOFT & SOUND: W - 5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel. 0202-81118.

Postleitzahlen Ab 6000

Viele kaufen bei uns - nicht immer - aber immer mehr - **FUNNY-SOFTWARE**. Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE**, Bestellservice von 12.00 bis 18.00 Uhr, Telefon Frankfurt 069-627489. Spielesoftware + Konsolen.

Spielend in die Zukunft - **FUNNY-SOFTWARE**. Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE**, Bestellservice von 14.00 bis 18.00 Uhr, Telefon Homburg 06841-64587. Spielesoftware + Konsolen.

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 06196-84747, Mo-Fr 10-13 u. 15-21 Uhr, Sa 10-13 Uhr.

Spielen ohne Ende? **SOFT & SOUND** macht's möglich. W - 6000 Frankfurt a. M., Wielandstr. 25, Tel. 069-590180.

Postleitzahlen Ab 7000

Im wilden Süden ist der Teufel los - **FUNNY-SOFTWARE**. Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE**, Entertainment-Center, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel. 0711-8568534. Spielesoftware + Konsolen.

Wir setzen Maßstäbe - **FUNNY-SOFTWARE**. Oliver Heck **FUNNY-SOFTWARE**, Entertainment-Center, Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Tel. 0761-382590. Spielesoftware + Konsolen.

Neueröffnung! Wenn es um Ihr Vergügen geht, verstehen wir keinen Spaß - **FUNNY SOFTWARE**. Oliver Heck **FUNNY SOFTWARE**, Storchenstraße 5b, 7080 Aalen. Spielesoftware + Konsolen.

WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 0721-21867, Mo-Fr 16-19 Uhr.

Postleitzahlen Ab 8000

Computer- und Videospiele. Versand auf Rechnung, nur erste Lieferung per Nachnahme, preiswert, schnell und **PORTO-FREI!!!** **MAGIC-Computerspiele**, Breitenfeldstraße 46, 8540 Schwabach, Tel. 0911-640241, Fax 0911-647895. Preisliste kostenlos!

Wie Phönix aus der Asche - **FUNNY-SOFTWARE**. Oliver Heck **FUNNY SOFTWARE**, Bestellservice von 12.00 - 18.00 Uhr, München, 089-761908. Spielesoftware + Konsolen.

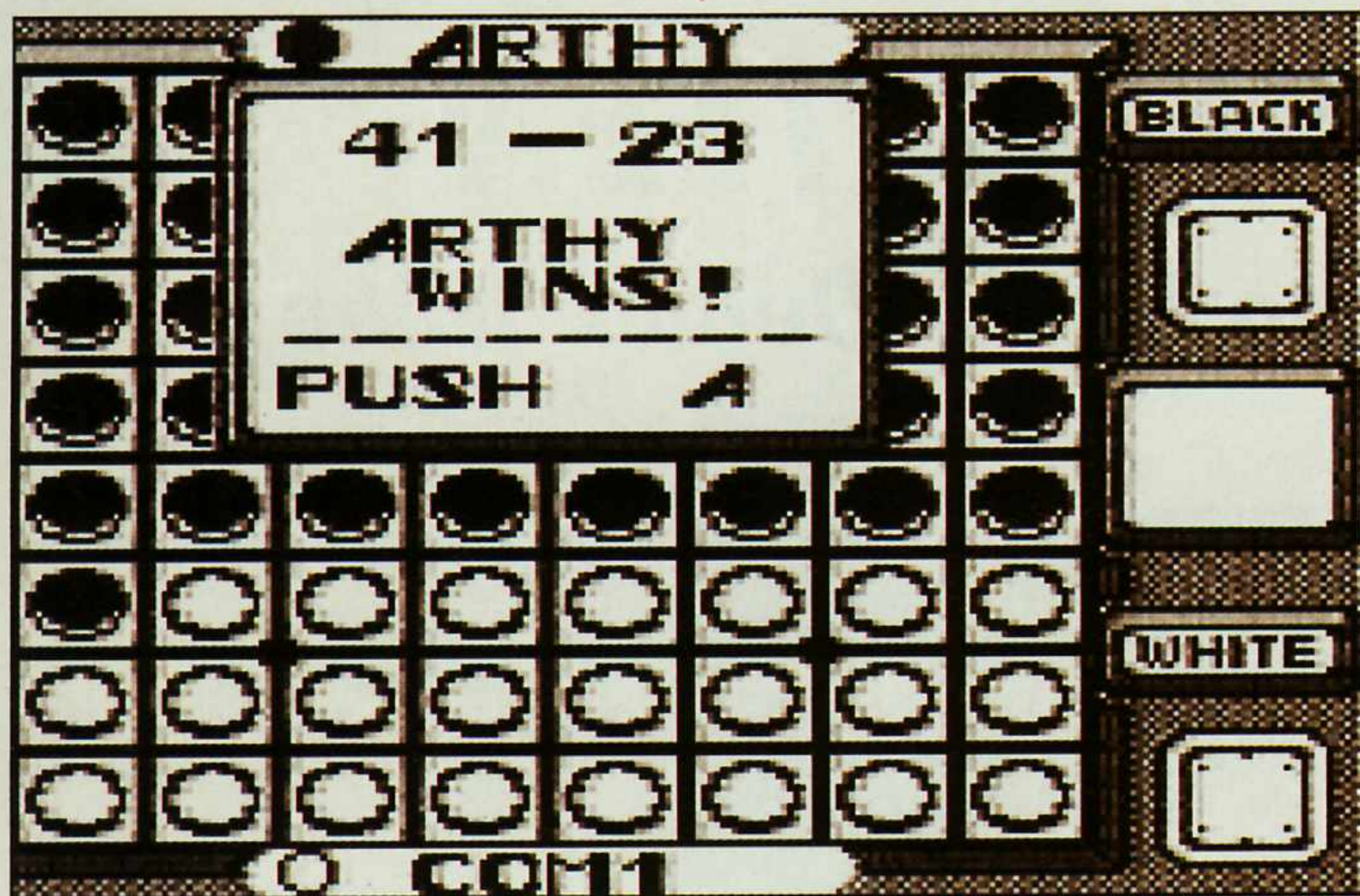
WORLD OF WONDERS - alle aktuellen Spiele für Amiga, PC, Atari etc., Game Boy, Mega Drive usw., die in diesem Heft getestet wurden, können Sie bestellen unter Tel. 06029-7192, Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa 10-14 Uhr.

ÖSTERREICH

Abenteuer aus dem Briefkasten - eine neue Dimension in der Spielwelt. Sie lieben komplexe Spiele? Wir haben Sie - **Crime, SF- und Fantasy-Spiele. Kostenlose Informationen** bei: **SSV Klapp-Bachler OEG, Lendkai 43, Postfach 1205, A-8021 Graz, Tel.:A-0316/919327**

OTHELLO

Du kennst Othello aus der Oper, nicht als Spiel? Obwohl das für Deine kulturelle Bildung spricht, hast Du etwas verpaßt. Das Spiel Othello ist nämlich ein Klassiker unter den Grübel- und Denkspielen.

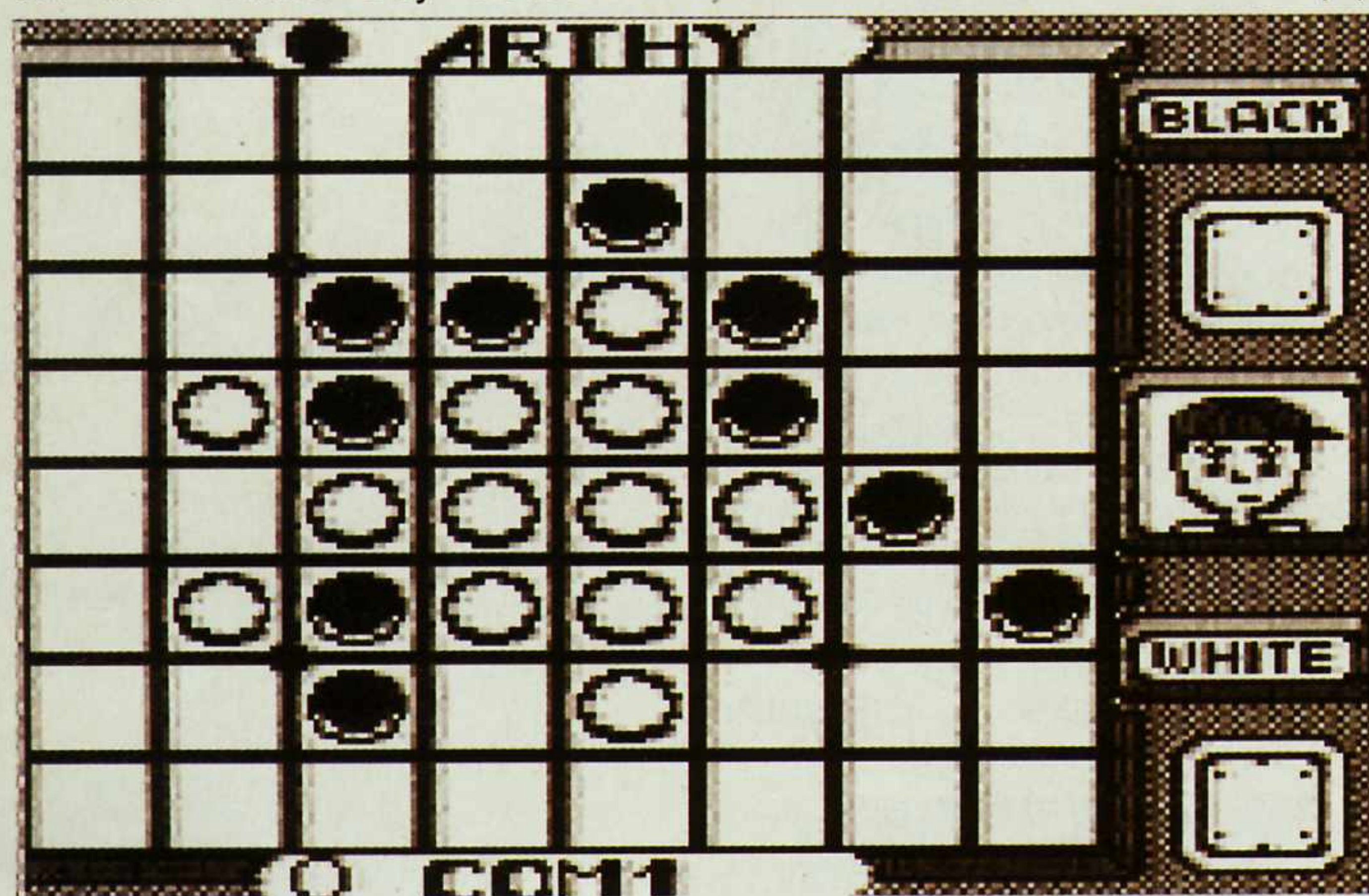


Das Spiel hat seine Schuldigkeit getan ...

Für Alle, die es nicht kennen, hier eine kurze Beschreibung. Othello ist ein Brettspiel mit Steinen, die auf einer Seite schwarz, auf der anderen weiß sind. Gespielt wird auf einem schachbrettähnlichen Feld. Platziere Deine Steine so, daß sich zwischen zwei Steinen Deiner Farbe gegnerische Steine befinden. Die gegnerischen Steine werden dann umgedreht, und gehen in Deinen Besitz über. Ziel des Spiels ist es, so viele Steine wie möglich auf dem Spielfeld zu platzieren. Wer am Ende die meisten Steine hat gewinnt. Othello ein Spiel, daß zwar sehr leicht zu lernen, aber nur schwer zu meistern ist. Vor allem wenn man einen ausgefuchsten Gegner zur Verfügung hat. Othello auf dem Game Boy bietet Dir

gleich vier Gegner an, ein jeder mit seinen individuellen Fähigkeiten. Vor allem der letzte ist ein echt harter Brocken, der Dir nichts schenken wird. Aber Du kannst, wenn Du willst, auch ein Zeitlimit setzen, die Position der Steine verändern und die bisherigen Züge durch die Replayfunktion wieder aufrufen. Nach Spielende kannst Du Dir noch Züge vorspielen lassen, und somit genau erkennen, wann Dich der Computerkumpel endgültig in die Pfanne gehauen hat. Das (prima lesbare) deutsche Handbuch klärt Dich nicht nur umfassend über das Spiel auf, sondern gibt Dir auch brauchbare Tips. Wer Denkspiele mag und auf Action verzichten kann, dem sei Othello wärmstens ans Herz gelegt.

(rr)



GAME BOY

Besonderheiten
- Kein 2-Spieler Modus

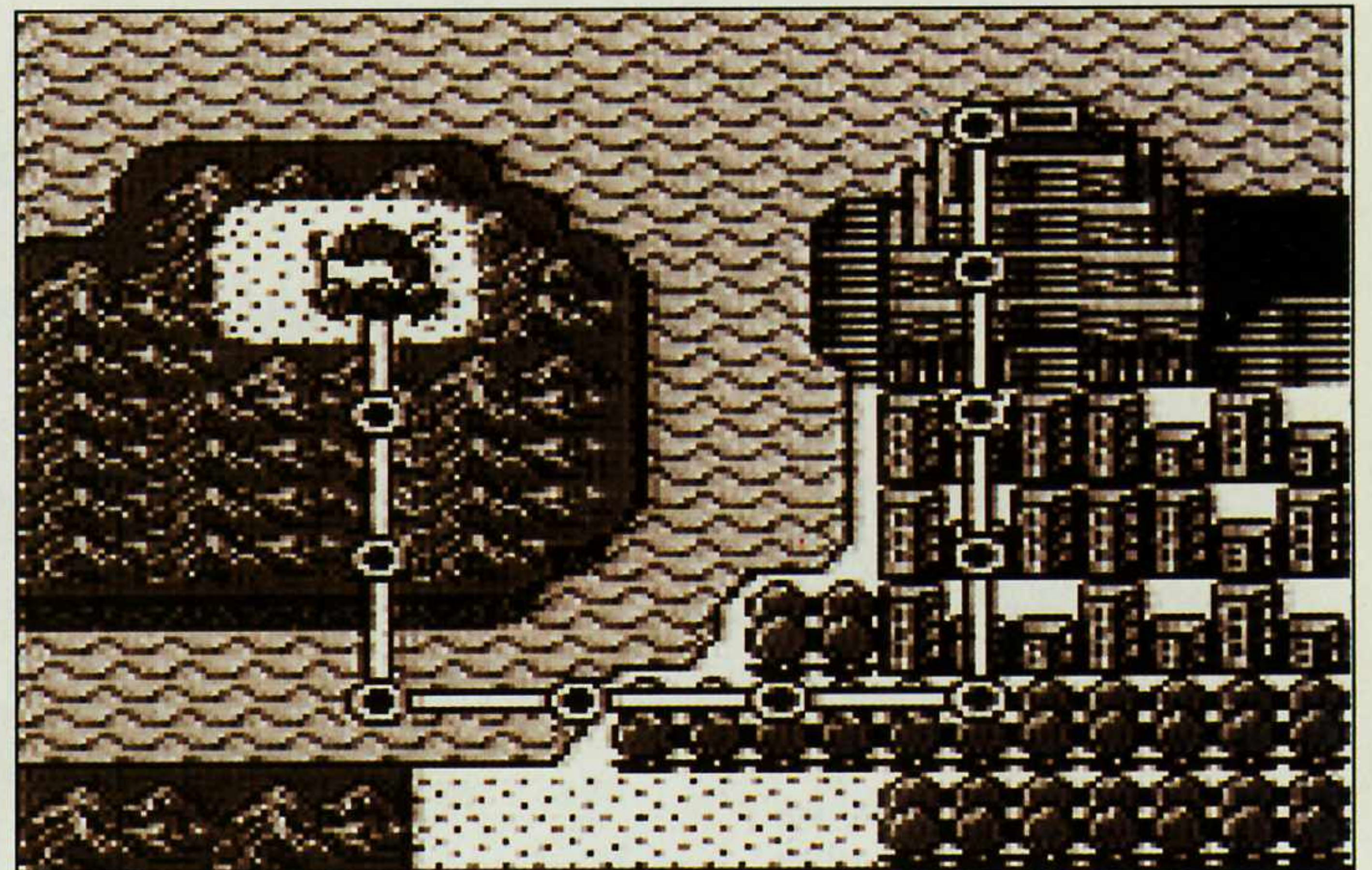
DENKSPIEL

Hersteller Nintendo **Muster von**
Preis ca. DM 70,- **PC Computercenter**



GO-GO TANK

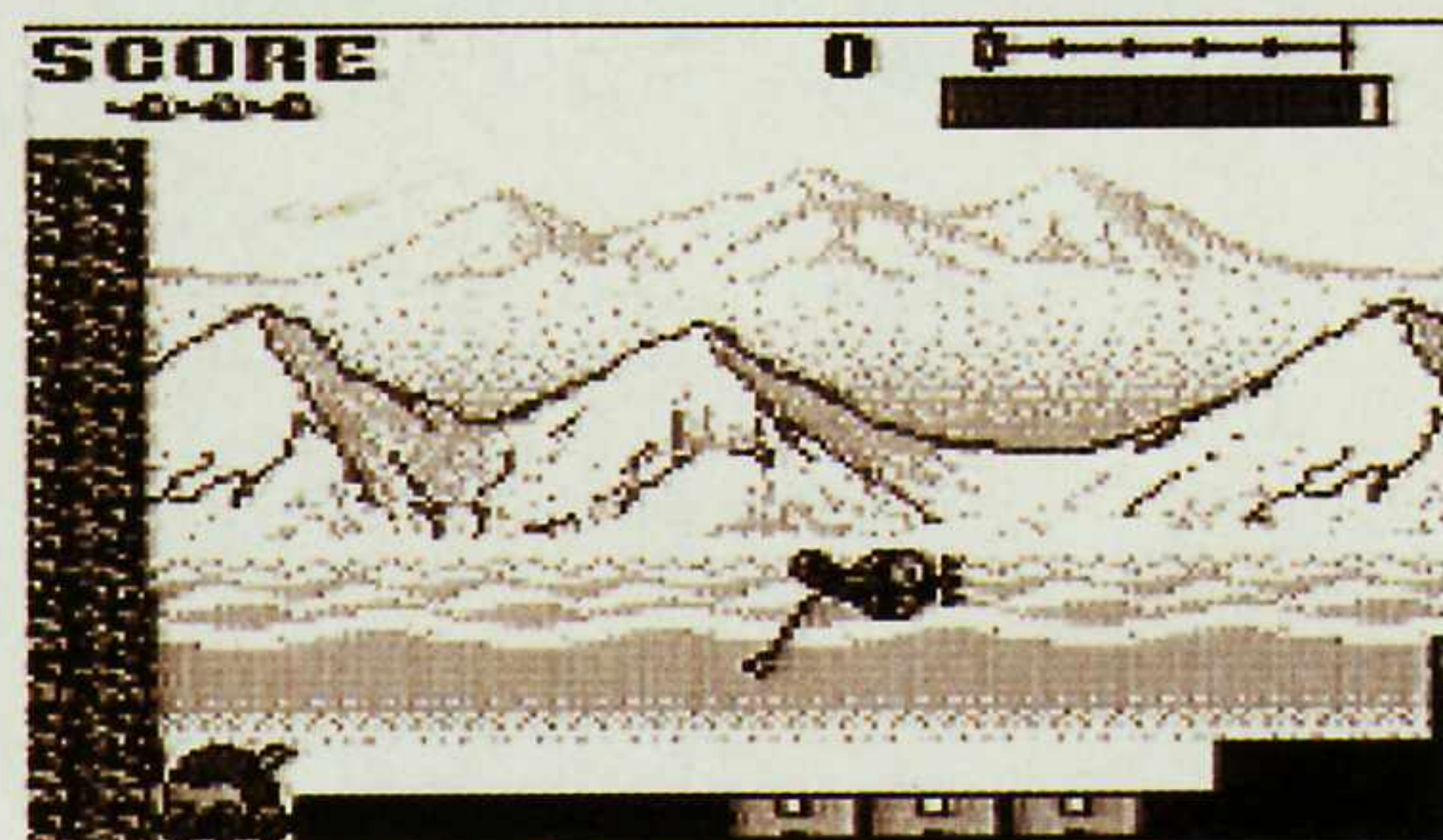
Der Game Boy wird in letzter Zeit ja nicht gerade mit vielen, gut gemachten Spielen überschüttet. Eine löbliche Ausnahme bildet "Go-Go Tank", das seit kurzem in den Regalen steht.



Nur mit vorausschauendem Fliegen zu meistern.

Deine Aufgabe ist es, einem Panzerkommandanten zu helfen, durch ein feindliches Gebiet zu manövrieren. Dazu steht Dir ein Flugzeug zur Verfügung. Leider strotzt der Fahrer des Panzers nicht gerade vor Eigeninitiative! Trifft er auf ein Hindernis, dreht

bzw. überflogen werden müssen, da sonst der Absturz droht. Auch gehorcht das Flugzeug der Schwerkraft und dem Gesetz der Masse, was die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig macht. Nach kurzer Eingewöhnung geht das aber recht gut von der Hand.



Später wirst Du auch noch von allen möglichen, feindlichen Gerätschaften angegriffen, die Du Dir aber mit einem gezielten Schuß vom Hals schaffen kannst. Gelegentlich solltest Du auch einen Blick auf die Benzinmenge rich-

er einfach um, wenn er auf ein Loch zufährt, kannst Du darauf wetten, daß er auch prompt hineinfällt. Damit der arme Kerl überhaupt ankommen kann, bedarf es schon Deiner tatkräftigen Mithilfe. Zu diesem Zweck hat Dein Flugzeug eine lange Leine, an deren Ende sich ein Haken befindet. Damit kannst Du Blöcke aufnehmen und sie an geeigneter Stelle wieder ablegen. Der Panzer kann sie dann als Treppe oder Brücke benutzen. Und siehe da, er tuckert munter weiter. Wenn Du nun finden solltest, daß das ja viel zu einfach wäre, bist Du aber schwer auf dem Holzweg. Dein Flieger wird auf Hindernisse treffen, die um-

ten, da der Sprit begrenzt ist. Am Ende eines Levels befindet sich ein Kontrollturm, der das Ziel Deiner Mission ist. Hat der Panzer diesen erreicht, ist Deine Aufgabe beendet. Beendet? Nein, Du hast noch 10 weitere Levels zu überstehen. Die Grafik ist gut, die Sprites sind wirklich putzig, die Musik kann man gut hören, Scrolling und Animation bieten keinen Grund zum meckern, das ganze Game ist ausgezeichnet spielbar und der Preis ist auch nicht allzu deftig. Spielerherz was willst Du mehr!

(rr)

GAME BOY

Besonderheiten
- 2-Spieler Modus via Game Link

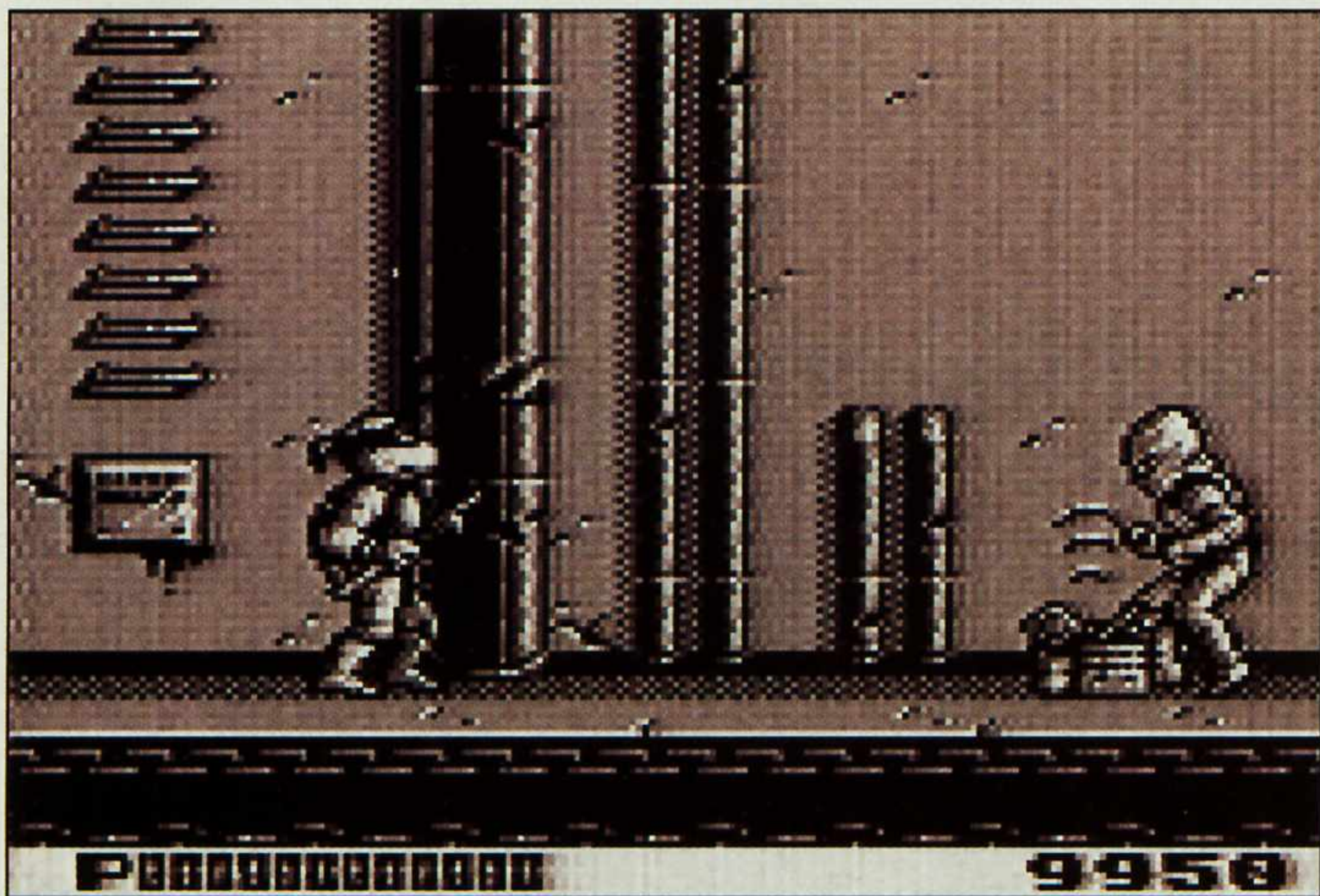
GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Hersteller Electro Brain **Muster von**
Preis ca. DM 90,- **PC Computercenter**



TURTLES II

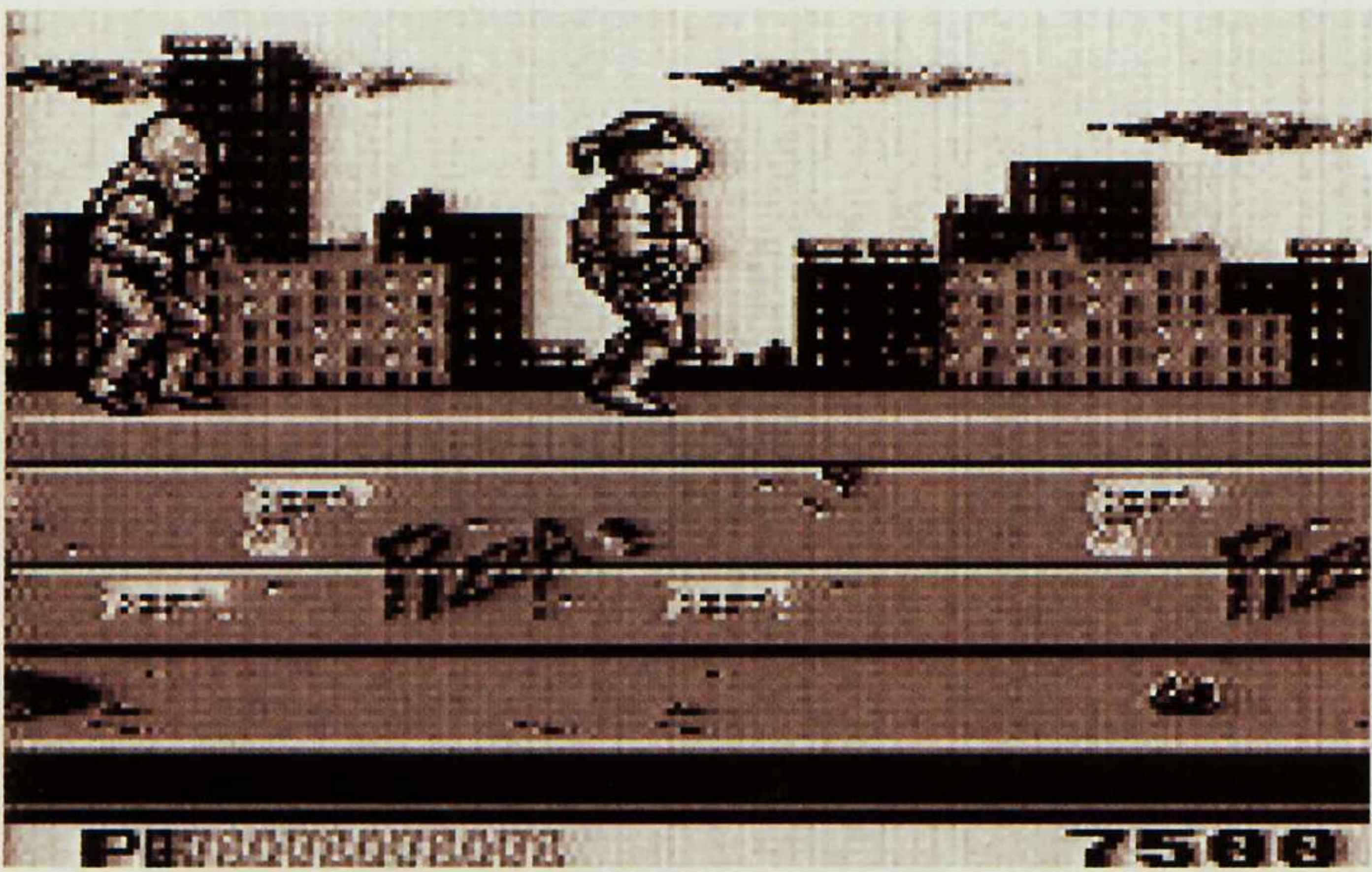
Obwohl in Deutschland auch der zweite Film der Ninja-Schildkröten nicht der ganz große Kinoerfolg wurde, zeigte sich die Spielzeugindustrie durchaus begeistert und produzierte stapelweise Turtles-Artikel. Konami wollte diesen "Boomer-Zug" natürlich nicht tatenlos an sich vorüberziehen lassen, und so liegt nun endlich das langerwartete Resultat vor.



Pizza-Werbung ohne Ende - Turtles II.

Der alte Erzfeind und Bösewicht Shredder hat diesmal die Freundin unserer kleinen Pizza-Fanatiker entführt. Anständige Superhelden wissen selbstverständlich, was in diesem Fall zu tun ist! Sie muß befreit werden! Die gemischten Gefühle, die ich anfangs den kleinen Schildkröten entgegenbrachte, wurden schon allein durch das fabelhafte Intro beseitigt. Starke Musik und stimmungsvolle Grafiken erwarten den Spieler, aber nicht nur in diesem Teil des Spiels. Turtles 2 präsentiert sich nämlich auch in einem guten Licht, wenn es richtig zur Sache geht! Kein "schwimmender"

Bildschirm, kein nervender Sound, sondern vielmehr mitreißende Musikstücke und sehr schön digitalisierte Sprachausgaben. Spielerisch machen die Turtles allerdings nicht soviel her. Zwar tragen alle vier Akteure unterschiedlich starke Waffen, doch variieren die Schlagtechniken kaum. Lediglich die unterschiedlichen Level bringen die nötige Abwechslung. Schade, denn dabei bleibt die Motivation leider doch etwas auf der Strecke. Der positive Gesamteindruck wird dadurch jedoch kaum geschmälert. Tip: Antesten! (om)

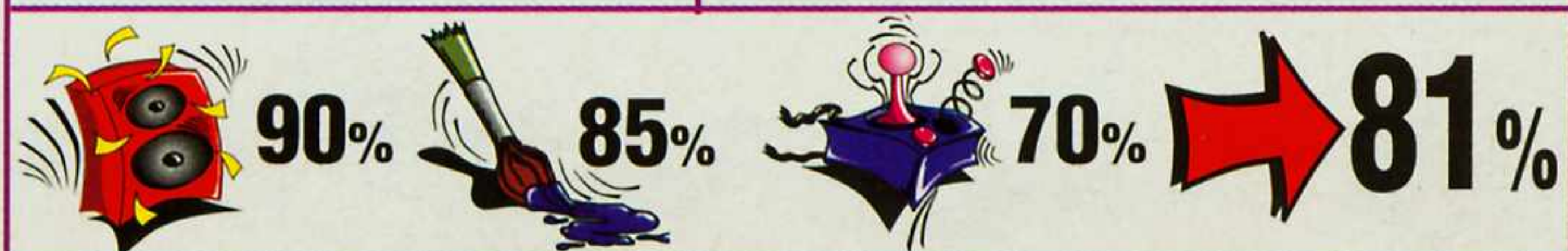


GAME BOY

Besonderheiten
- Sprachausgabe

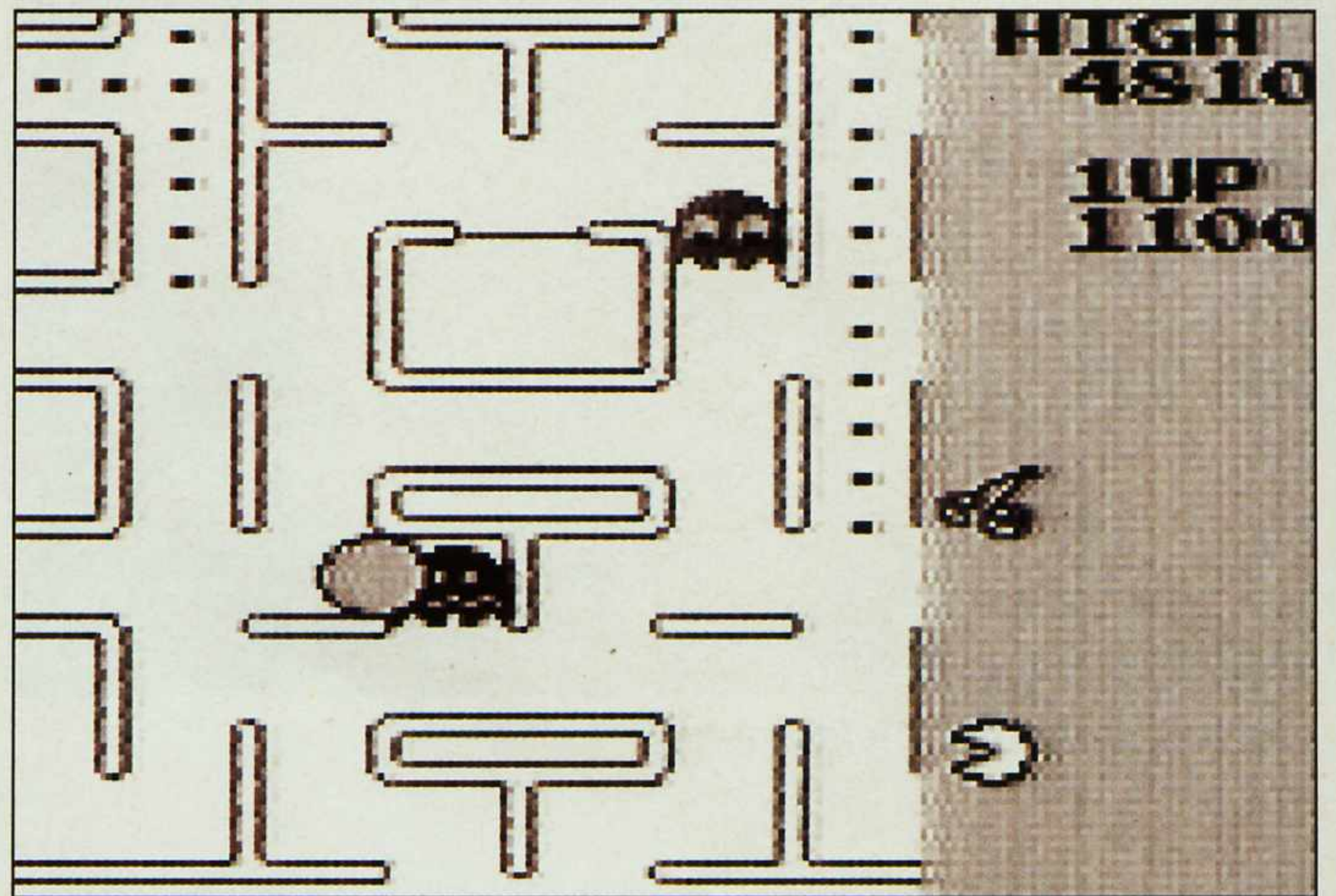
BEAT `EM UP

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



PAC MAN

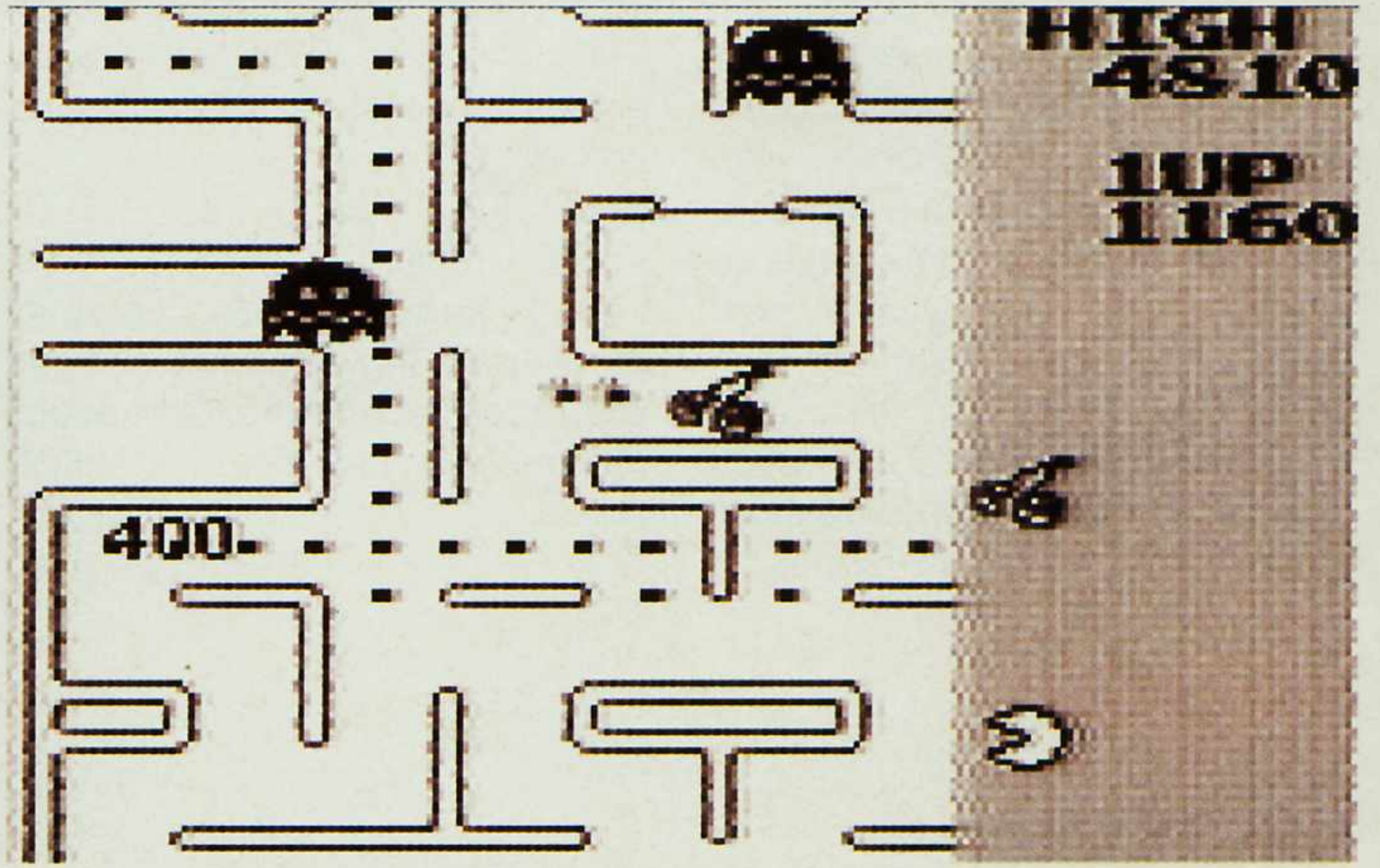
Als man mir das Spiel Pac Man überreichte, wurde mir gesagt, ich sollte mein Hauptaugenmerk auf den 2-Playermodus legen, denn mit diesem alten Spiel (immerhin schon 12 Jahre), könnte man keine Katze mehr hinter dem Ofen hervorlocken. Dem kann ich nur zustimmen, aber was soll eine Katze schon mit einem Game Boy Modul?



Der Urgroßvater der Telespiele hat sein Comeback.

Außerdem wird ein Spiel (bzw. eine Spielidee) nicht schlechter, nur weil es älter wird. In meiner Kiddy-Zeit war Pac Man der absolute Renner und ich kann Euch nur raten, laßt Euch dieses Spiel nicht durch die Lappen gehen. Für diejenigen unter Euch, die Pac Man noch nicht kennen sollten, hier die Spielerklärung. Ihr steuert Pac Man durch ein Labyrinth und müßt dort alle "Brocken" aufmampfen, um einen Level weiter zu kommen. Damit für "Peggy" diese Aufgabe nicht zu einfach ist, wird er von vier Geistern verfolgt. Auf seinem Weg stößt unser Viel-

fraß auf Energiebrocken, die es ihm ermöglichen, für einen kurzen Zeitraum, die ihn verfolgenden Geister zu schlucken. Im 2-Player Modus werden die gefressenen Geister in das andere Spielfeld "gebeamt", so daß Dein Gegner nun acht Geister in seinem Irrgarten hat. Neu ist an der Modul-Version auch die Feldauswahl, ob man auf dem Full-Screen (gesamtes Spielfeld) oder auf dem Part-Screen (scroller Teil des Spielfeldes) spielt, bleibt jedem selbst überlassen. Leider gibt es nur eine Schwierigkeitsstufe und keinerlei Paßwortfunktion oder Continues. (rs)



GAME BOY

Besonderheiten
- Zwei Spieler via Game Link

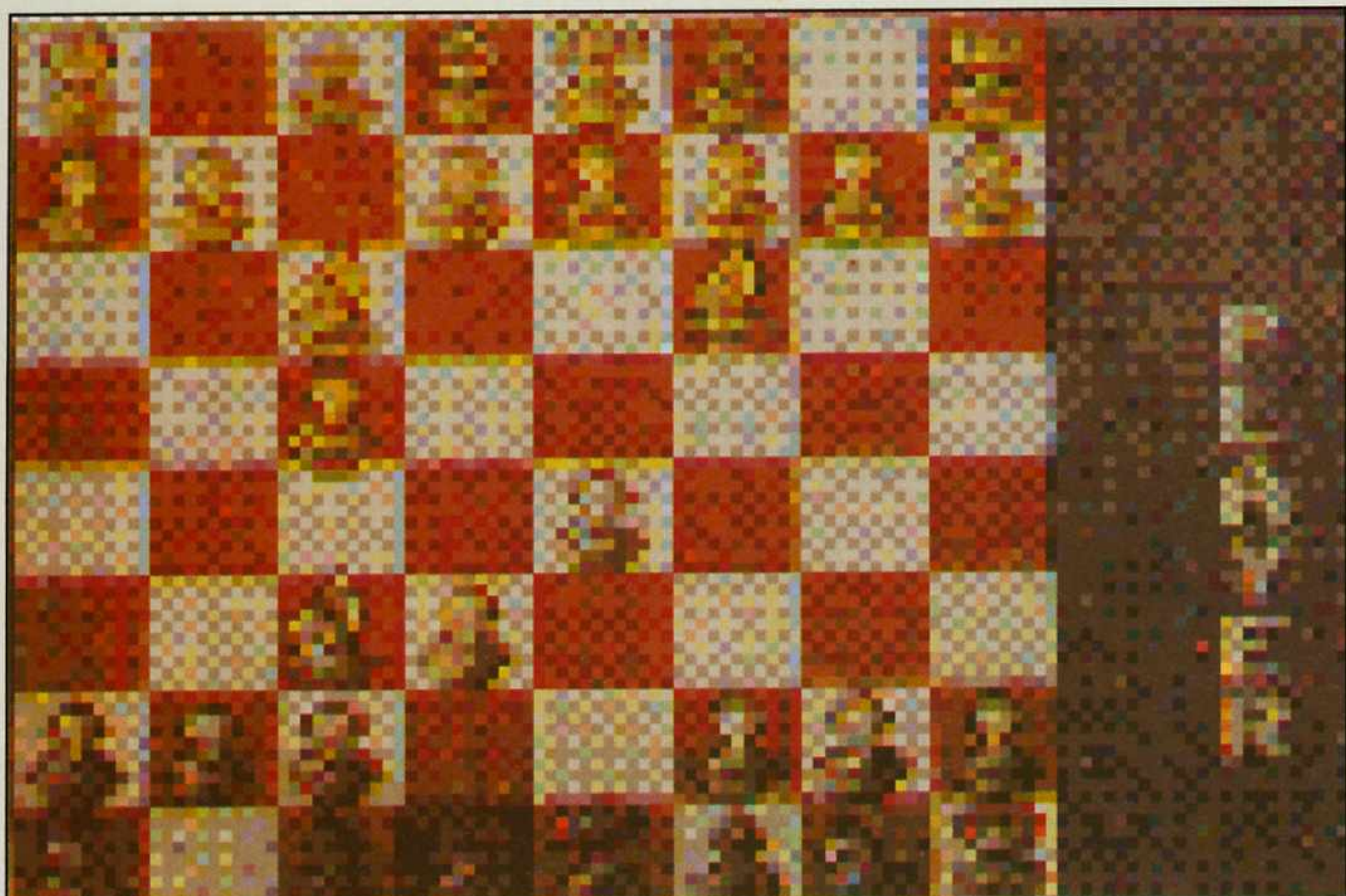
GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Hersteller Namco
Preis ca. DM 60,-
Muster von Laguna



F.U.C.C.

Gratulation! Mit Fidelity Ultimate Chess Challenge kann jeder Lynxianer seine Konsole in einen Schachcomputer verwandeln, der in Sachen Leistungsumfang und Spielstärke seinesgleichen sucht.



Schach für jede Spielstärke.

Fidelity Electronics ist die Nummer Eins unter den Schachcomputerherstellern (international) und schuf somit die Grundlage zu dieser Schachsimulation aus dem Hause Telegames. F.U.I.C.C. bittet die Auswahlmöglichkeit aus 17 Spielstärken sowie die Option, das Schachfeld in der 3D- oder der 2D-Darstellung aufbauen zu lassen. Bei ernsthaftem und vor allem langanhaltendem Spiel erwies sich im Test die 2D-Darstellung als wesentlich übersichtlicher. Bezüglich der Spieldauer sei erwähnt, daß der Bildschirm/Batterieschoner von F.U.I.C.C. nicht genutzt wird, d.h. der Lynx schaltet sich bei Nichtgebrauch nicht, wie sonst, nach fünf Minuten selbstständig aus.

Gespielt wird entweder gegen den Computer (logisch) oder, mittels Linkkabel, mit einem zweiten Spieler. Sollte man zu zweit spielen wollen, besteht auch die Möglichkeit, sich an einem Lynx gegenüber zu sitzen. Das Display wird dann nach jedem Zug automatisch gedreht.

Im letzteren Fall, würde ich jedoch eher das herkömmliche Brett empfehlen, da der Zweier-Modus in

keinster Weise die elektronischen Vorteile nutzen kann, und der kleine Bildschirm wohl kaum ein ernstzunehmender Ersatz für die traditionelle Spielart darstellt.

Es ist schon erschreckend, mit welcher unbarmherzigen Klarheit der Computer seine Züge durchführt. Egal, ob im Zeitmodus (acht Zeitspannen, in denen der Computer sich seinen Zug überlegen kann), im Variationsmodus (der Computer errechnet einen, zwei... oder acht Züge und wählt aus den Möglichkeiten den "geschicktesten" aus) oder im Meistermodus (Der Computer errechnet immer den gewinnbringendsten Zug). Je nach Geschmack kann jeder Zug akustisch belegt werden.

Am Ende des Spiels besteht die Möglichkeit einer umfangreichen Statistikabfrage, mit deren Hilfe die eigene Spielstärke geschult werden kann.

Egal für welche Spielstärke, F.U.I.C.C. dürfte jeden Schachfreund fordern, und überzeugt durch Leistung im Spiel ebenso, wie durch technische Umsetzung (flimmerfreie und detaillierte Darstellung).

(ts)

Joe Montana Football

Wenn ein neues Football-Game auf den Markt kommt, wäre das ja noch nichts besonderes, aber da es für das Game Gear bisher das Einzige ist, verdient es besondere Beachtung.



Meter um Meter zum Touchdown.

Über Football an sich werde ich allerdings kein Wort verlieren, denn wenn Du kein Football-Fan bist, würdest Du ja wohl kaum diesen Bericht lesen, oder? Führen wir also J.M.F. zart in unser Gear ein und harren der Dinge, die da kommen mögen. Gleich nach dem Einschalten werden wir von einem recht einfallslosen Intro begrüßt, und die Musik ist nur mit zusammengebissenen Zähnen zu ertragen. Sega sei dank, es gibt während des Spiels fast nie Musik, was in diesem Fall von Vorteil ist. Nachdem sich unsere Gänsehaut gelegt hat, gelangen wir in ein Menü, in welchem alle Spielparameter (incl. Schwierigkeitsgrad) einstellbar sind. Schon besser, wir beginnen zu hoffen. Ein zufriedenes Lächeln wird sich das erste Mal zeigen, wenn durch den Münzwurf die Seiten verlost werden. Das ist wirklich sehr schön gemacht, wie der Dollar so durch die Luft wirbelt. Dadurch, daß kein Sound dabei vorhanden ist, trübt nichts die Freude.

Endlich kommen wir zum eigentlichen Spiel. Der Hintergrund hätte schlechter sein können, aber wenn die Mannschaften einmarschieren, werden wir wieder versöhnt. Die

Sprites sehen echt gut aus, obwohl sie (notgedrungen) recht klein sind. Das hat den Vorteil der besseren Übersicht. Auch die Animationen kann man nur als gelungen bezeichnen. Während des Spiels kann man nichts zum Meckern finden. Man kann sich, auf Knopfdruck, verschiedene Taktiken einblenden lassen und natürlich auch auswählen. Diese werden im (leider englischen) Handbuch auch recht ausgiebig erklärt. Unser Spieler, den wir steuern, gehorcht brav den Kommandos, die wir ihm mit dem Pad geben. Der Rest der Mannschaft tut, wie vorher besprochen. Überhaupt ist das Game ausgezeichnet spielbar und macht viel Spaß. Die Grafik ist ansprechend und den Sound kann man ja leiser machen. Falls Ihr noch kein "Gear to Gear-Kabel" habt, solltet Ihr Euch schleunigst eines besorgen, denn im Zweispielermodus geht bei J.M.F. erst richtig die Post ab! Wer für sein Game Gear ein Footballspiel haben möchte, kommt um J.M.F. nicht herum. Diese Anschaffung ist bestimmt kein Geld, das zum Fenster hinaus geworfen wird.

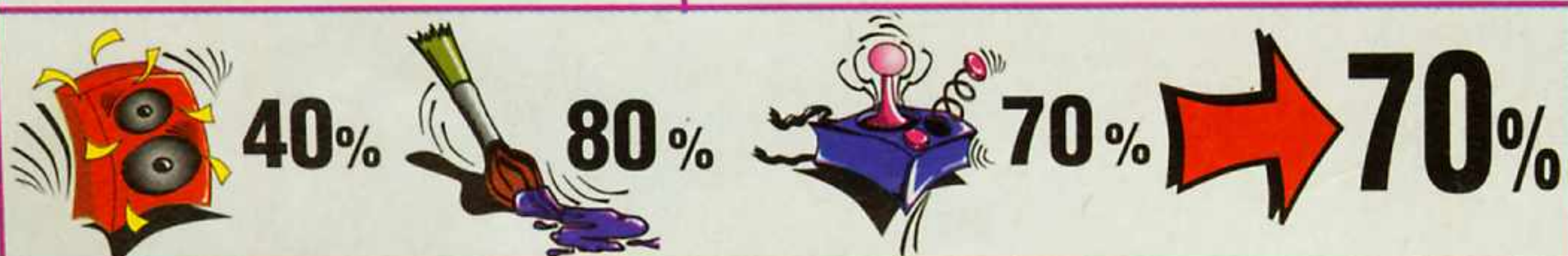
(rr)

LYNX

Besonderheiten
- 2-Player-Modus via Link-Kabel

STRATEGIESPIEL

Hersteller Telegames
Preis ca. DM 80,-
Muster von Internationaler Lynx Club



GAME GEAR

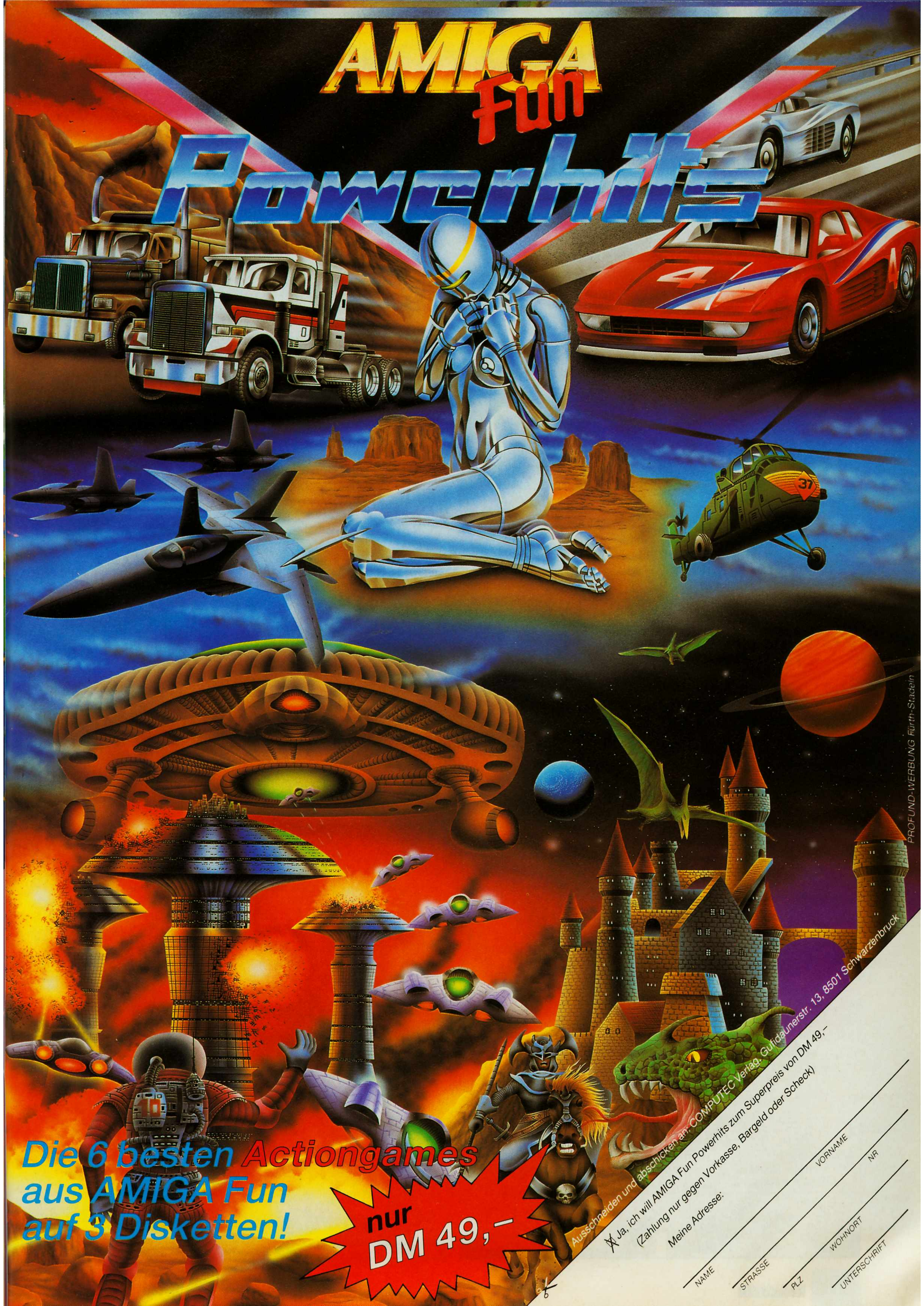
Besonderheiten
- 2-Player-Modus via Link-Kabel

SPORTSPIEL

Hersteller Sega
Preis ca. DM 80,-
Muster von PC Computercenter



AMIGA Fun Powerhits



Die 6 besten Actiongames
aus AMIGA Fun
auf 3 Disketten!

nur
DM 49,-

Ausschneiden und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Guldenerstr. 13, 8501 Schwarzenbruck

Ja, ich will AMIGA Fun Powerhits zum Superpreis von DM 49,-
(Zahlung nur gegen Vorkasse, Bargeld oder Scheck)

Meine Adresse:

NAME _____ VORNAME _____
STRASSE _____ WOHNORT _____
PLZ _____ UNTERSCHRIFT _____

PROFUND-WERBUNG Fürth-Stadeln

Schwarzenbruck

SPACE HARRIER

Die originale Rückseitenspielbeschreibung sagt eigentlich schon alles: "Flieg mit atemberaubender Geschwindigkeit durch Dragonland und jag` alles in die Luft, was Dir in die Quere kommt."



Jede Menge Gegner, soweit das Auge reicht.

So lapidar die Beschreibung auch klingen mag, das Spielgeschehen beschreibt sie vortrefflich. Denn tatsächlich ist die Geschwindigkeit, mit der man durch die bizarren Landschaften streift, erwähnenswert hoch. Deine Aufgabe besteht nun darin, auf den zwölf Ebenen von Dragonland für Ordnung zu sorgen. Jede Ebene (Dimension) ist dabei mit einer Auswahl aus insgesamt 22 verschiedenen, zum Teil äußerst tückischen, Gegner versehen. Darunter so illustere Gestalten wie die mutante Krake, der Eros und der organische Kontrollturm. Am Ende einer jeden Dimension, wartet dann der obligatorische Endgegner. Hier wurden dann so treffende Namen wie Dozzer (Dimension 1), Tapes (Dimension 7) und Absymbol (Dimension 12) gewählt. Die schnellen und vor allen ruckelfreien Bewegungsabläufe sorgen für eine kontinuierliche Hektik, auch wenn das Spielprinzip nicht gerade vor Variantenreichtum strotzt. Durch starre Angriffsformationen, kommt man bei mehrmaligem Anspielen sehr schnell auf den Weg, der den geringsten Widerstand verspricht. Gesteuert werden kann der Space Harrier, in Rocketeer-Manier, sowohl am

Boden als auch in der Luft in jeweils acht Richtungen. Neben dem Spielgeschehen, wird auf dem Screen noch die Punktzahl, die verbleibenden Leben sowie die derzeit unter Beschuß genommene Dimension angezeigt. Die Punktzahl pro erlegtem Feindling variiert zwischen mageren 5.000 und satten 1,3 Mio Punkten. Letztere läßt sich durch die Eliminierung von BES in Ebene 10 erreichen. Keine Punkte, da auch keine Möglichkeit zur Zerstörung besteht, kann man sich bei der fliegenden Stadt und dem Stanray gutschreiben lassen. Eine Paßwort- und eine Continue-Funktion (bis zu dreimal kann weitergespielt werden) sowie die Dauerfeuermöglichkeit, vereinfachen den gesamten Spielablauf. Grafische Darstellungen (detailliert) und Scrolling (fließend) sind äußerst lobenswert und verleihen dem Ganzen letztendlich doch einen positiven Gesamteindruck. Ein Spiel für die Sammlung.

(ts)

NINJA GAIDEN

An die etwas unverständliche Erfolgswelle von GG Shinobi, versucht nun ein weiteres Ninja-Spiel anzuknüpfen. Unter dem Titel Ninja Gaiden erscheint eine neue Prügelsaga aus dem fernen Orient.



Wenn ein Ninja durch den Bambuswald poltert,...

Qualitativ durchaus ebenbürtig zum Shinobi-Spiel geht es diesmal nicht darum, seine gefangengehaltenen Brüder zu befreien, sondern, das Drachenschwert zu beschützen. Wie man schon fast vermuten könnte, verleiht dieses Drachenschwert seinem Besitzer übernatürliche Fähigkeiten und natürlich bist Du der glückliche Besitzer. Doch leider wäre diese Welt nicht die unsrige, wenn es nicht ein paar Übeltäter gäbe, die versuchten, das Schwert in Ihre Gewalt zu bekommen. Um dem Ganzen etwas vorzugreifen, bist Du nun bemüht, die Organisation schon im Kern zu zerschlagen, noch ehe sie ihr Vorhaben in die Tat umsetzen kann. Und dazu brauchst Du natürlich Informationen. Diese Informationen bekommst Du, überaus bereitwillig, von den Endgegnern eines jeden der insgesamt 4 Levels (vorausgesetzt Du hast Sie zuvor gehörig verdroschen). In Level 1 gerätst Du an den Mönch des roten Tiger-Kults, der in ganz und gar unbuddhistischer Manier, mit der großen Keule nach Dir trachtet. Es folgen noch so liebevolle Gestalten wie General Totenkopf, der teuflische Mr. Tsin und..., ja das ist das Geheimnis, welches es zu lüften

gilt. Ihr werdet sicherlich überrascht sein, wer da im Fernen Osten auf Euch wartet. Um sich das Ninja-Leben etwas angenehmer zu gestalten, findet der fleißige Krieger alle möglichen nützlichen Extrawaffen. Angefangen bei den altbekannten Shuriken, gibt es auch noch die magischen Wellen, den Feind-such-Ring und die Splitterbombe.

Leider Game Gear spezifisch, kommen die gesamten Grafiken und Sprites, die doch verhältnismäßig klein sind, nur unter dem Schleier der Undeutlichkeit zum Vorschein. Natürliche Folge: Längeres Spielen ermüdet die Augen. Die einzelnen Darstellungen zeigen eine gewisse Liebe zum Detail, die aber hardwarespezifisch nicht unterstützt wird. Alle Gegner, sofern sie nicht der Endgegnerspezies zuzurechnen sind, sind durch einen Schlag, Hieb, Stich oder Shurikenwurf abzuwehren. Die Endgegner erfordern dahingegen schon eine gewisse Hartnäckigkeit in Punkto Feuerknopfmassage.

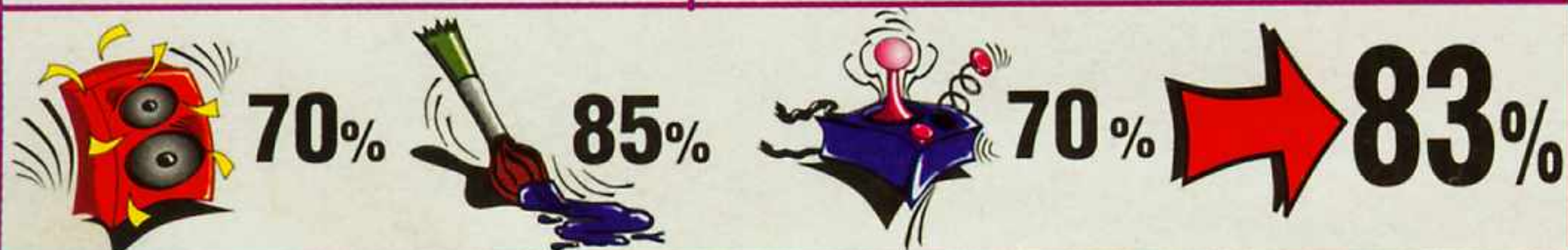
Für Fans dieses Action-Genres sicherlich, auch in Ermangelung möglicher Alternativen, eine gute Investition. (ts)

GAME GEAR

Besonderheiten
- nur 1-Spieler-Modus
- deutsche Anleitung

ACTION

Hersteller Sega
Preis ca. DM 80,-
Muster von Virgin Games



GAME GEAR

Besonderheiten
- 1-Spieler-Modus

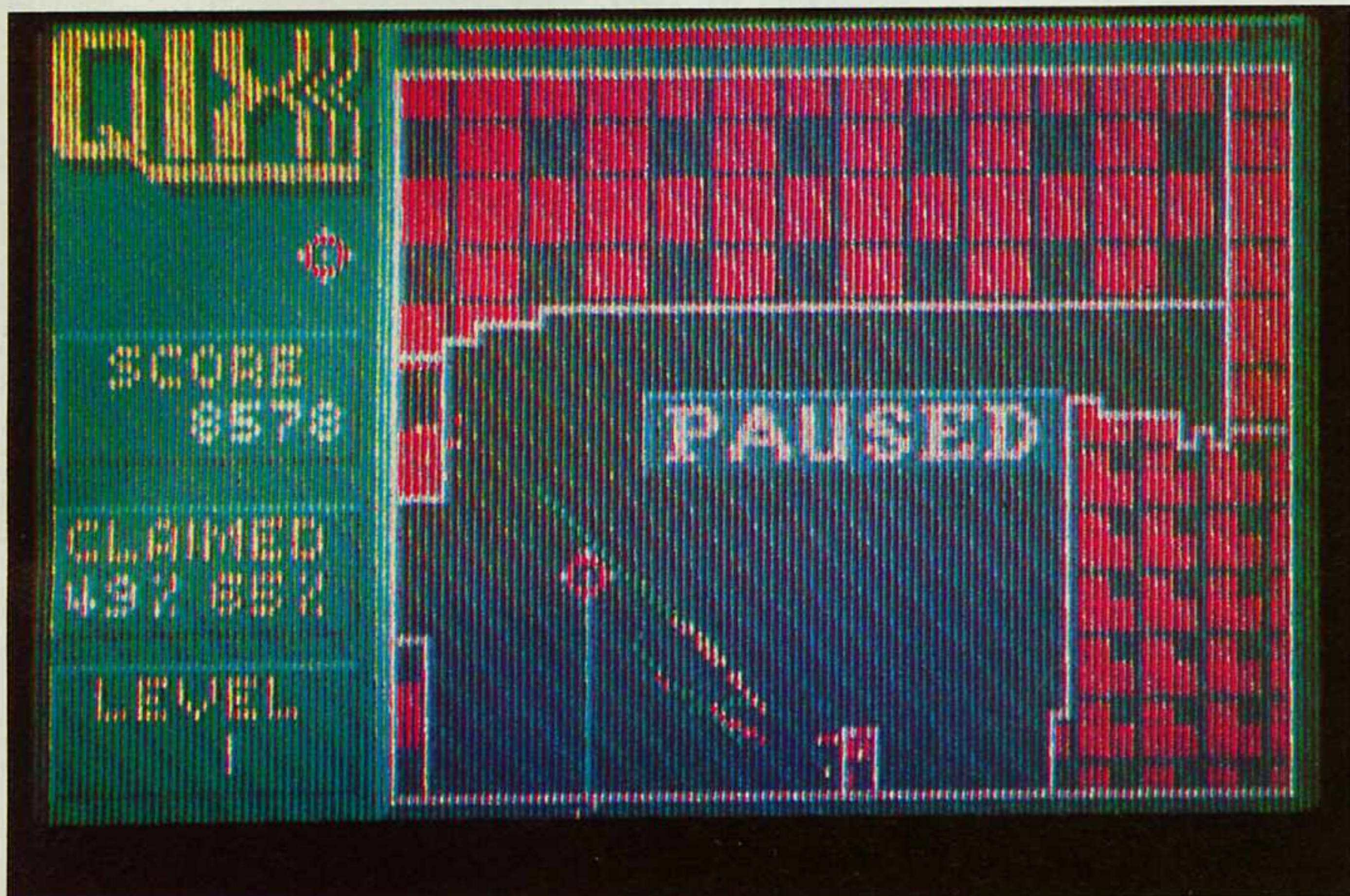
ACTION

Hersteller Tecmo Ltd.
Preis ca. DM 80,-
Muster von Virgin Games



QIX

Nachdem schon so ungefähr jedes Homecomputer-system eine Qix-Variante sein eigen nennen durfte, kann man nun auch auf dem Lynx das Spiel der Freistellungen spielen.



QIX bietet auch auf dem Lynx gewohnt Gutes.

Eigentlich bin ich ja kein Freund der xten Umsetzung eines Pionierspiels, womit versucht wird, mit wirklich ergrauten Spielideen nochmals abzukassieren. Im speziellen Fall jedoch erscheint sowohl Idee, als auch Umsetzung noch den Gegebenheiten der Zeit zu entsprechen. Es folgt ein für die meisten sicherlich zu überspringender Absatz, der Vollständigkeit halber ist er aber doch vonnöten. Es gilt auf dem zunächst dunklen Screen, abgeschlossene Flächen zu erstellen, die dann einen Teil des Untergrundmusters freigeben. Je nach Schwierigkeitsgrad müssen mindestens 65% der Fläche freigestellt werden, um den nächsten von insgesamt 256 Level zu erreichen. Der Reiz, bzw. die Schwierigkeit des Spiels liegt nun in den verschiedenen Hindernissen. Gestartet wird in der Mitte der unteren Feldbegrenzungslinie. Um seine Linien ziehen zu können, muß zuerst der Feuerkopf gedrückt werden, was zu Anfang, in den etwas hektischeren Momenten, für eine gewisse Konfusion sorgt. Es erweist sich nun als zweckmäßig, relativ kleine Rechtecke zu bauen und auf folgende Besonderheiten zu achten: Noch bevor Ihr startet, bewegt sich im Spielfeld schon der Namensgeber des Spiels, das Qix. Dieser

bunte Fadenstrahl folgt in seiner Bewegung irgendwelchen dubiosen mathematischen Formeln, auf Deutsch: Er ist äußerst unberechenbar. Solltet Ihr mit ihm in Berührung kommen, egal ob mit Eurer Linienspitze oder mit einem noch nicht fertiggestellten Rechteck, verliert Ihr eines Eurer wertvollen vier Leben. Aber damit nicht genug. Von Beginn an, flitzen zwei Sparks an den Spielfeldbegrenzungen auf und ab, bei deren Berührung ebenfalls der Verlust eines Lebens ansteht. Es empfiehlt sich also, sich baldmöglichst auf die Socken zu machen. Um dem Ganzen dann noch die Krone aufzusetzen, entsteht bei jedem nötigen Druck auf den Feuerknopf ein weiterer Spark, der dem geraden Verlauf der neuen Linie folgt. In guter Lynx-Manier, ist Qix sowohl alleine, als auch zu zweit spielbar. Für den, der zu Anfang erstmal "Hineinschnupperen" möchte, gibt es einen Übungslevel und einen Demolevel (einfach 15 Sekunden im Auswahlmenü verharren). Beide sind jedoch eher von minderem Interesse. Qix ist wie gesagt nicht taufrisch, für die Lynxsammlung aber sicherlich eine Bereicherung. Spielspaß und Paßwortfunktion garantieren ebenfalls eine lohnende Investition.

(ts)

LYNX	DENKSPIEL
Besonderheiten - deutsche Anleitung	Hersteller Telegames Preis ca. DM 80,- Muster von Internationaler Lynx Club
35% 65% 80% ➔ 73%	

SOFTWARE CORNER

Klarastraße 25
6500 Mainz
Tel.: 0 6131/22 63 05

POWERPACKET!
Thayer's Quest DM 189,-
Space Ace 2.A.
AMIGA DM 1.297,-
PC DM 1.596,-
Pioneer GD 1600 Steuerinterface, Software plus Dragon's Lair

Klarastraße 25
 6500 Mainz
 Tel.: 0 6131/22 63 05

SOFTWARE CORNER

MEGA-TRADE

Die Nr. 1 im Hegau und Bodenseekreis

SEGA GAME GEAR	
Game Gear mit Columus	269,-
Slider	59,-
Dragon Crystal	59,-
G-Loc	59,-
Mickey Mouse	69,-
Psychic World	49,-
Putter Golf	49,-
Shinobi	69,-
Super Monaco Grand Prix	59,-
Wonder Boy	59,-
Berlin Wall	59,-
Joe Montana	59,-
Outrun	59,-
Leaderboard Golf	69,-
Pacman	59,-
Pengo	49,-
Sonic The Hedgehog	69,-
Wody Pop	49,-
Factory Panic	49,-
Wide Gear (Lupe)	49,-
GAMEBOY	
Nintendo Gameboy kompl.	138,-
All Star Challenge (D)	NEU 69,-
Atomic Punk	59,-
Battle Toads	NEU 59,-
Bugs Bunny 2	NEU 59,-
Burger Time	59,-
Ceaser's Palace	59,-
Chase H.Q.	NEU 59,-
Choplifter	NEU 59,-
Crystal Quest	NEU 59,-
Cyraid	49,-
Dexterity	49,-
Double Dragon	59,-
Double Dragon 2 (D)	NEU 69,-
Fortified Zone	NEU 59,-
Golf	49,-
Hatris	49,-
Home Alone	NEU 69,-
Klax	NEU 59,-
Mega Man 2	NEU 69,-
Mickey Mouse	NEU 69,-
Mysterium	59,-
Navy Seals	NEU 59,-
Operation C	69,-
Paperboy	59,-
Radar Mission	59,-
Robocop 2	NEU 69,-
Simpsons (D)	NEU 59,-
Bad'n Rad	39,-
Tour de Thrash	NEU 69,-
Spiderman	59,-
Sword of Hope	59,-
Teenage Turtles	49,-
Teenage Turtles 2	NEU 69,-
LYNX	
Lynx Grundgerät	199,-
A.P.B.	59,-
Chips Challenge	59,-
Chakered Fly	59,-
Gates of Zendown	59,-
Golf	59,-
Electro Cop	59,-
Pac-Land	59,-
Rampage	59,-
Road Blaster	59,-
Robo Squash	59,-
Scrapyard Dog	59,-
Slime World	59,-
Super Shinobi	59,-
S.T.U.N Runner	59,-
Viking Child	59,-
Xenophobe	59,-
NINTENDO NES	
Nintendo Nes Grundgerät	179,-
A Boy and His Blob	89,-
Air Wolf	89,-
Bayou Billy	89,-
Blades of Steel	89,-
Capt. Sky Hawk	89,-
Days of Thunder	89,-
Defender of the Crown	89,-
Iron Sword	89,-
Jack Nicklaus	89,-
Knight Rider	89,-
Life Force	89,-
Mario I	49,-
Mario II	79,-
Mario III	99,-
Mission Impossible	89,-
Metal Gear	89,-
Probotector	89,-
Silent Service	89,-
Snake Rattle and Roll	89,-
Zelda I	89,-
SEGA MEGA DRIVE	
Sega Mega Drive Grundgerät	379,-
Alien Storm	69,-
Action Replay	139,-
Art Alive	89,-
688 Attacke Sub	99,-
Batman	99,-
Bonanza Brothers	69,-
Castle of Illusion	79,-
Cybeer Ball	49,-
Element Master	49,-
E-Swat II	99,-
Fantasia	99,-
Golden Axe II	99,-
Hellfire jap.	69,-
James Pond	99,-
James Pond 2	99,-
Joy Pad	79,-
King's Bounty	99,-
Mercs	99,-
Might and Magic	99,-
Moonwalker	49,-
Phantasy Star III	109,-
Populous	99,-
Quack Shot	99,-
Shadow of the Beast	109,-
Shadowdancer jap.	79,-
Shining in the Darkness	99,-
Sonic	99,-
Starflight	109,-
Super Hang-On	59,-
Super Monaco	89,-
Super Shinobi jap.	69,-
Tour Gold	109,-
Turrican	89,-

Bitte unseren kostenl. Gesamtkatalog anfordern!

Mega Trade Computer + Videospiele
Ekkehardstr. 16a - 7700 Singen
Tel.: 0 77 31 / 6 66 34
Fax: 0 77 31 / 6 45 21

TOURNAMENT CYBERBALL

Tournament Cyberball nimmt sich der Amerikaner liebste Kind zum Inhalt: Football. Um aber nicht die xte Sportsimulation auf den Markt zu bringen, hat man das Geschehen einfach ins nächste Jahrtausend transferiert. Spielidee und taktische Grundzüge wurden beibehalten, die Spieler jedoch durch Maschinen ersetzt.



Football in der Sparausgabe.

Bis zu vier Spieler können an dieser Cyber-(Foot-)Ball-schlacht teilnehmen. Nach dem tollen Titelbild, daß schon einiges vom späteren Geschehen erahnen läßt, sowie einer kurzen digitalisierten Sprachausgabe, kommt man zum ersten Auswahlmenü. Hier gilt es zunächst, den gegnerischen Teamchef auszuwählen, wobei jeder einzelne andere taktische Vorlieben repräsentiert. Nun ist noch zu entscheiden, welche der sechs zur Verfügung stehenden Mannschaften man seine eigene nennen möchte. Danach kommt der schwierigere Teil. Die Wahl der Angriffsformation sowie des nächsten Spielzuges. Als Mannschaftsführer liegt bei Dir dann auch die Verantwortung, für die korrekte Ausführung des Angriffs. Dabei ist es unabdingbar, sich die Laufformation der Teamkameraden einzuprägen, um dann im richtigen Moment den richtigen Spieler anzuspielen. Anfangs liegt jedoch gerade hier das Problem, da die gegnerische Mannschaft keine Zeit mit dem Versuch vergeudet, Dir die Beine lang zu ziehen. Neben dem schon erwähnten guten Intro, macht auch der Rest des Spiels einen erfreu-

lich guten Eindruck, und das trotz der recht kleinen Spielfiguren und des teilweise hektischen Spielgeschehens. Gepunktet wird nach alter Footballmanier entweder mit Touchdown (6 Punkte) im Angriff, oder mit einem Safety (2 Punkte) in der Verteidigung. Die spielerischen Fertigkeiten lassen sich im jeweiligen Auswahlmenü steuern. Um auch den geschäftlichen Aspekt des Spiels nicht zu kurz kommen zu lassen, bekommt man für jeden Sieg, eine entsprechende Siegpremie. Mit dem Geld ist es dann möglich, die einzelnen Spieler wieder gesund zu bezahlen, oder die Mannschaft durch neue Spieler zu verstärken. Eine nicht zu unterschätzende spielerische Finesse, ist die Erhitzung des Cyberballs, in der Zeit, in der keine Aktionen vorgenommen werden. Nach alten physikalischen Grundsätzen explodiert er beim Erreichen einer bestimmten Temperaturergrenze. Hat man erst einmal die taktischen Feinheiten des Spiels verinnerlicht, kann man sich voll und ganz auf das Spielgeschehen konzentrieren und mit größtem Vergnügen gegen seine Blechgegner anrennen.

(ts)

XYBOTS

Es bedarf wohl keiner Erwähnung, daß es sich auch bei XYBOTS um die Umsetzung eines mehr oder minder erfolgreichen Computerspiels handelt. So kompliziert der Name, so einfach die vermeintliche Hintergrundgeschichte. Auch der letzte menschliche Außenposten im All, scheint der Invasion der Roboter (XYBOTS) zum Opfer zu fallen.



Roboter-Entsorgung auf Hau-Ruck-Art.

Wenn, ja wenn da nicht ein Held verblieben wäre, in dessen Raumanzug Du die erfreuliche Aufgabe übernimmst, den Stützpunkt zu reinigen. Und schon stehst Du, mit Blick nach vorn, im ersten Korridor. Von nun an gilt es, allen auftauchenden XYBOTS den Garaus zu machen und etwaige Extrawaffen bzw. Finanzmittel aufzusammeln. Über Option 2 läßt sich die jeweilige Karte einblenden, so daß wirklich jeder den Ausgangsgulli finden kann. Nachteil: Während man die Karte studiert, wird das Spiel nicht angehalten, d.h. unter Umständen kennt man dann zwar den Weg, doch im eliminierten Zustand hilft einem das auch nicht weiter. Nach Säuberung eines jeden Levels wird man in die Zentrale runtergebeamt, in der die Möglichkeit besteht, gegen harte Devisen diverse Extras zu erstehen. Zehn harte Aufräumaktionen liegen vor Euch, bis Ihr Auge gegen Computerlinse dem Master-XYBOT gegenübersteht. Eine Reihe von Sonderfunktionen können Euch, bei geschickter Auswahl, den Kampf erheblich erleichtern. Schlüssel haben die außergewöhnliche Funktion, verschlosse-

ne Gänge zu öffnen. Die Monster-Map zeigt Euch die genaue Stellung der Blechkübel. Darüberhinaus gibt es Extras, die Euch erlauben, fünfmal getroffen zu werden, ohne Schaden zu nehmen, zwei Schüsse hintereinander aus dem Lauf zu prusten, sich schneller zu bewegen, usw., usw. Im Zwei-Spieler-Modus (oh, den hatte ich ganz vergessen zu erwähnen), könnt Ihr Eurem Partner sogar Geld zuschieben, falls er dies benötigt.

Die geglückte 3D-Darstellung (ohne Tutti-Frutti-Brille) sowie das reichhaltige Extrafunktionsarsenal, machen XYBOTS durchaus spielenswert, wenngleich die einfallslosen Wandmuster und Farben ebenso nervend, wie monoton wirken, und ein Level wie das andere aussehen lassen.

(ts)

LYNX	SPORTSPIEL
Besonderheiten - keine	Hersteller Tengen Inc. Muster von Preis ca. DM 80,- Atari Deutschland
65% 80% 75% 75%	

LYNX	ACTION
Besonderheiten - 2-Player Modus	Hersteller Tengen Inc. Muster von Preis ca. DM 80,- Atari Deutschland
50% 60% 80% 65%	

PD + SHAREWARE PAKETE

Game Pack I (CGA)

Popcorn, Nyet II, Ford Sim. II, Striker, Miramar, Maze - Cube, Jeep Sim, Fiesta Sim.
 DM 25.00

Game Pack II (VGA)

Cyrus + Psion Chess, Mühle, Dame, 5 Gewinnr, Mah Jongg, Skat, Pinball Games, Battle Fleet, Bachgammon.
 DM 25.00

Game Pack III

Robot I + II, Hugo I + II, Captain Com., Last Half of Darkness, Frac, Quatris, Dark Ages, Perestroika.
 DM 25.00

Game Pack IV

Comander Keen, Duke Nukem, Titanman, Shooting Gall, Dangerous Dave, Snake Snap, Russian Front II, Facetris, Clone Invaders, Solitaire.
 DM 25.00

Game Pack V

Boxquest, Bushido, Sharks, Kund Fu Louie, Miner, PC - Fender, Avoid the Noid, Alien & Bananoid.
 DM 25.00

Viruscan V86 oder neuer + Deutsches Handbuch

DM 21.00

Original Microsoft Mouse nur

DM 79.00

Trackball

Seri. mit Treiber

DM 69.00

Bestellung

Ja, ich bestelle hiermit die auf dieser Anzeige angekreuzten Pakete im Format:

PC 3.5" PC 5.25" Gratis Katalog - Disk

Name: _____ Bank: _____

Str.: _____ Kto.Nr.: _____

PLZ/Ort: _____ BLZ: _____

per Nachnahme zzgl. DM 7.00 Vorkasse DM 3.00 Lastschrift Portofrei

Public Domain Studio Nürnberg GmbH

Werderstr. 4, 8500 Nürnberg 20, Hallstadterstr. 21, 8600 Bamberg

TEL.: 0911 / 53 63 36, Fax : 0911 / 53 47 64

SOFTWARE CORNER

Klarastraße 25 • 6500 Mainz • Tel.: 06131/22 63 05

Advantage Tennis	DM	70.20
AGE	DM	93.60
Arachnophobia	DM	73.10
Battle Isle	DM	103.10
Black Gold	DM	78.00
Blues Brothers	DM	78.00
Buck Rogers II	DM	84.30
Cadaver	DM	101.30
Castles	DM	83.50
Civilisation	DM	103.10
Conquest of the Longbow	DM	103.10
Eco Phantom	DM	77.30
Elvira/Jaws/Cerebus	DM	101.30
Eye of the Beholder II	DM	93.30
Falcon 3.0	DM	120.00
Gunship 2000 / 386	DM	103.10
Kaiser	DM	121.40
Leisure Suit Larry V	DM	103.10
Might and Magic III	DM	103.10
Monkey Island 2	DM	88.80
Nascar	DM	103.10
No More Lemmings		a.A.
Return of Medusa	DM	78.00
Sim City/Populous	DM	77.30
Starbyte Super Soccer	DM	85.90
Wing Commander II	DM	103.10
Winter Games	DM	94.50
Wizardry VII	DM	101.30

ALLE SPIELE FÜR PC

Golden Image Maus	Amiga	DM	89.90
GRAVIS Joystick	PC	DM	109.95

SOFTWARE CORNER

Klarastraße 25 • 6500 Mainz • Tel.: 06131/22 63 05



Flashpoint

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hamburger Straße 68

2360 Bad Segeberg

GAME BOY™

Prince of Persia	64,94
Beetlejuice	59,94
Days of Thunder	59,94
Snow Bros.	59,94
Robocop II	59,94
Turrican	59,94
Killer Tomatoes	64,94
Final Fantasy II	74,94
Final Fantasy Adventure	74,94
Duck Tales	64,94
Mickey's Dangerous Chase	64,94
Terminator II	64,94
Simpsons	59,94
R. C. Pro A m	54,94
R - Type	64,94
Double Dragon II	59,94
Battle Toads	59,94
Addams Family	59,94
Nuby Attache (Tasche)	44,94
Play & Carry Case	34,94
alle Spiele mit engl. Anleitung	

GAME GEAR®

Donald Duck jap.	64,94
Chessmaster US	69,94
Sonic the Hedgehog jap.	64,94
Aleste II jap.	69,94
Super Monaco G. P. jap.	49,94
Mickey Mouse jap.	59,94
Out Run jap.	49,94
Nuby Attache (Tasche)	44,94
Play & Carry Case	34,94
Magnigear (Lupe)	29,94
Master Gear Adapter	59,94
TV Tuner	a.A.

FLASHPOINT ist *der Spezialist* für
Mega Drive, Nintendo, Game Gear, Sega Master,
PC-Engine, CDTV, Game Boy und Atari Lynx.

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

0 45 51 / 40 97

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

Fordern Sie den FLASHPOINT HAUPTKATALOG an.
Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag
und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.

KLAX

Vor einiger Zeit wütete Tetris durch die Software-Landschaft, das ebenso einfach, wie genial war.

Die vielen Adaptionen des Klassikers konnten es jedoch nie mit dem Original aufnehmen. Klax ist ein an sich eigenständiges Spiel, ähnelt es dem Klassiker nur in seiner genialen Idee. Auch bei Klax muß man "Türmchen" bauen, die nicht zu hoch werden sollten, aber hier haben die Steinchen keine verschiedenen Formen, sondern unterschiedliche Farben. Immer wenn eine Reihe gleichfarbiger Klötze zustande kommt, ob nun horizontal, vertikal oder diagonal, verschwinden diese. Letztere Kombination nennt sich übrigens Klax. Die von einem Förderband angelieferten Quader müssen vom Spieler mit einer Art Lastkarre, die

bis zu fünf Klötze auf einmal tragen kann, in einem 25 Steine umfassenden Lagerplatz gestapelt werden. Ebenfalls zu erwähnen sei hier noch, daß die Klötze auch auf das Band zurückgeworfen werden können, wenn der Spieler am Ende seiner Nerven ist. Es ist jedoch in jedem Falle notwendig, die "Tiles" auf den Greifer zu nehmen, da sie sonst laut schreiend im Abgrund verschwinden, was nur dreimal Geschehen darf. Die FX tragen sehr viel zum Spiel bei, einem bricht regelrecht der Schweiß aus, wenn die Geräusche der herannahenden Steine immer penetranter werden. Ein super Spiel, das sich selbst "Tetrisanbeter" nicht entgehen lassen sollten! (ss)

PHELIOS

Phelios, der neueste Streich von Namco ist ein reinrassiges Ballerspiel, bei dem Ihr in die Rolle des Apollo schlüpft, um Artemis zu retten.

Die Story ist sicherlich kein Grund dafür, daß in diesem Game die Post abgeht. Das fließend in alle Richtungen scrollende Spiel hat zudem einen etwas ungewöhnlichen Helden aufzuweisen: Apollo schwingt sich nämlich mit Pegasus (dem geflügelten Pferd) durch die Lüfte, um die Geliebte zu befreien. Bewaffnet ist er mit einem magischen Schwert, mit dessen Hilfe er Energiekugeln verschießen kann. Bleibt man, ähnlich R-Type oder Katakis eine zeitlang auf dem Feuerknopf, sammelt sich mehr und mehr Energie an, um schließlich die Gegner mit einer Art Megabeam hinwegzufegen. Die

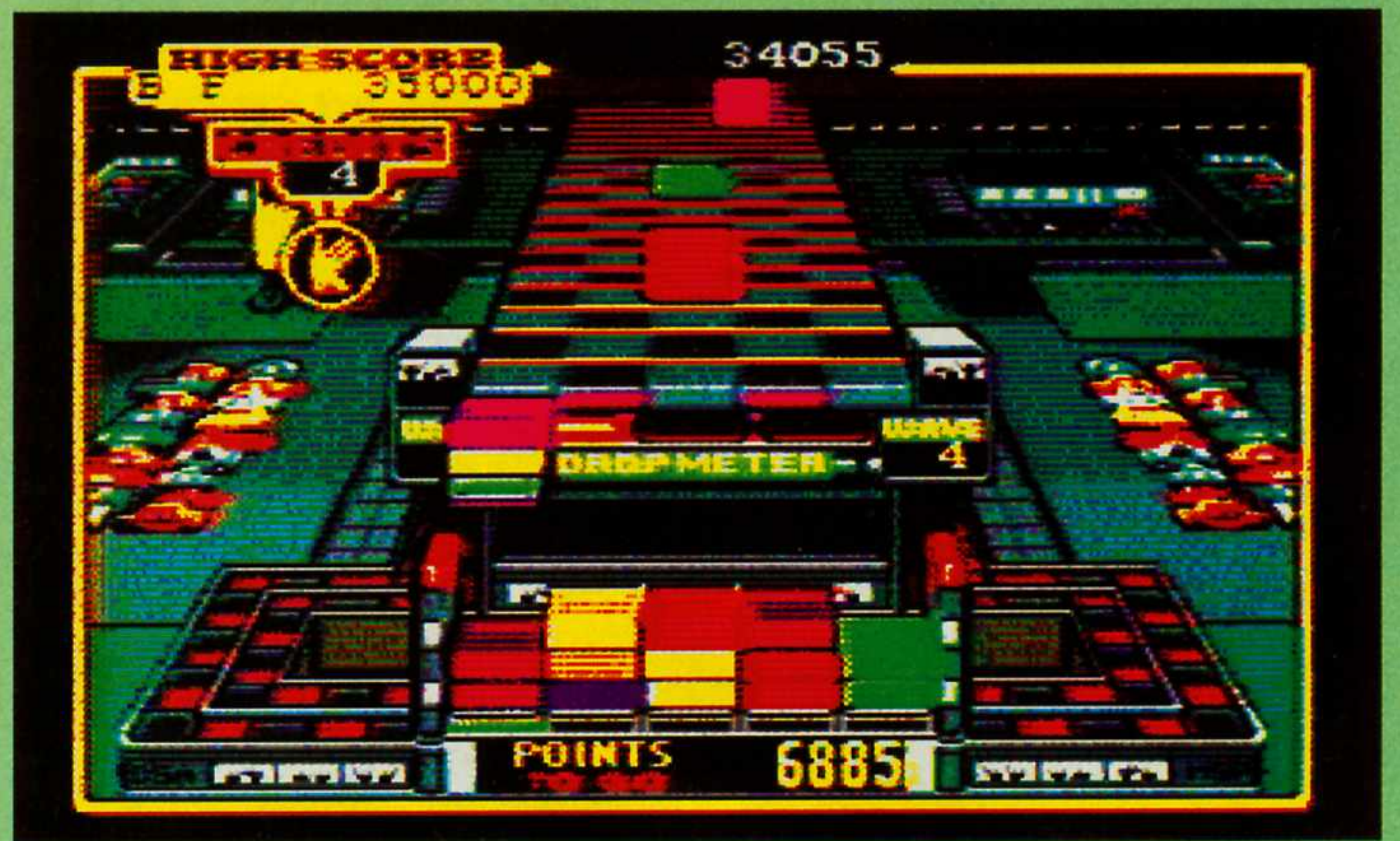
Ladung des Schwertes läßt sich leicht am roten Balken der Energieanzeige am Rand des Bildschirms erkennen. Selbstverständlich stehen diverse Extras wie mehr Geschwindigkeit, Doppel- oder Dreifachschuß, Lichtschweif usw. zur Verfügung. Die Gegner sind toll in Szene gesetzt, gut animiert und greifen in immer lösbaeren Formationen an, was erheblich zur Motivation beiträgt. Die gute Steuerung, schöne Endgegner und ein spitzen Spielfeeling machen Phelios zu einem Ballerspiel, das sich gewiß nicht vor der Konkurrenz verstecken muß! (ss)

MASTER OF MONSTERS

Endlich wieder ein Strategiespiel für die in Hinsicht Denkspiele doch etwas vernachlässigten Konsolieraner.

Fünf mächtige Untertanen des Herrschers Gaya, kämpfen nun, da der König zurücktritt, um den Thron der Dunklen Welt. Dazu werden sie in eine Reihe von Fantasywelten teleportiert, in denen sie ihr Kampfgeschick beweisen müssen. Gleich am Anfang des Games, fallen einem die sechs anwählbaren Spitzenstücke auf, die regelrecht zum Ohrwurm werden. Doch zum Spiel selbst, das entweder gegen den Computer oder gegen einen anderen Spieler geführt werden kann. Man startet wahlweise auf einer der neun anwählbaren Welten, die verschiedene Landschaftsmerk-

male wie Wasser, Berge, Lava usw. aufweisen. Als erstes sind nur die zwei Magier in ihren Festungen vorhanden, die dann ihre Monster beschwören müssen, um sie in die Schlacht, gegen den nicht zu verachtenden Computergegner zu führen. Treffen zwei Monster im Kampf zusammen wird dieser, grafisch toll in Szene gesetzt, ausgeführt. Eine Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten, Unmengen von Monstern, Spitzensound, ebenso starke Grafik und Animation machen Master of Monsters zu einem Spiel, das sicherlich nicht nur reine Strategen begeistern wird. (ss)



MEGA DRIVE

Besonderheiten
- 2-Player Modus

DENKSPIEL

Hersteller Tengen
Preis ca. DM 100,-

Muster von Tengen



MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Keine

SHOOT 'EM UP

Hersteller Namco
Preis ca. DM 110,-

Muster von Virgin



MEGA DRIVE

Besonderheiten
- Keine

STRATEGIE

Hersteller Renovation
Preis ca. DM 120,-

Muster von TOP 4



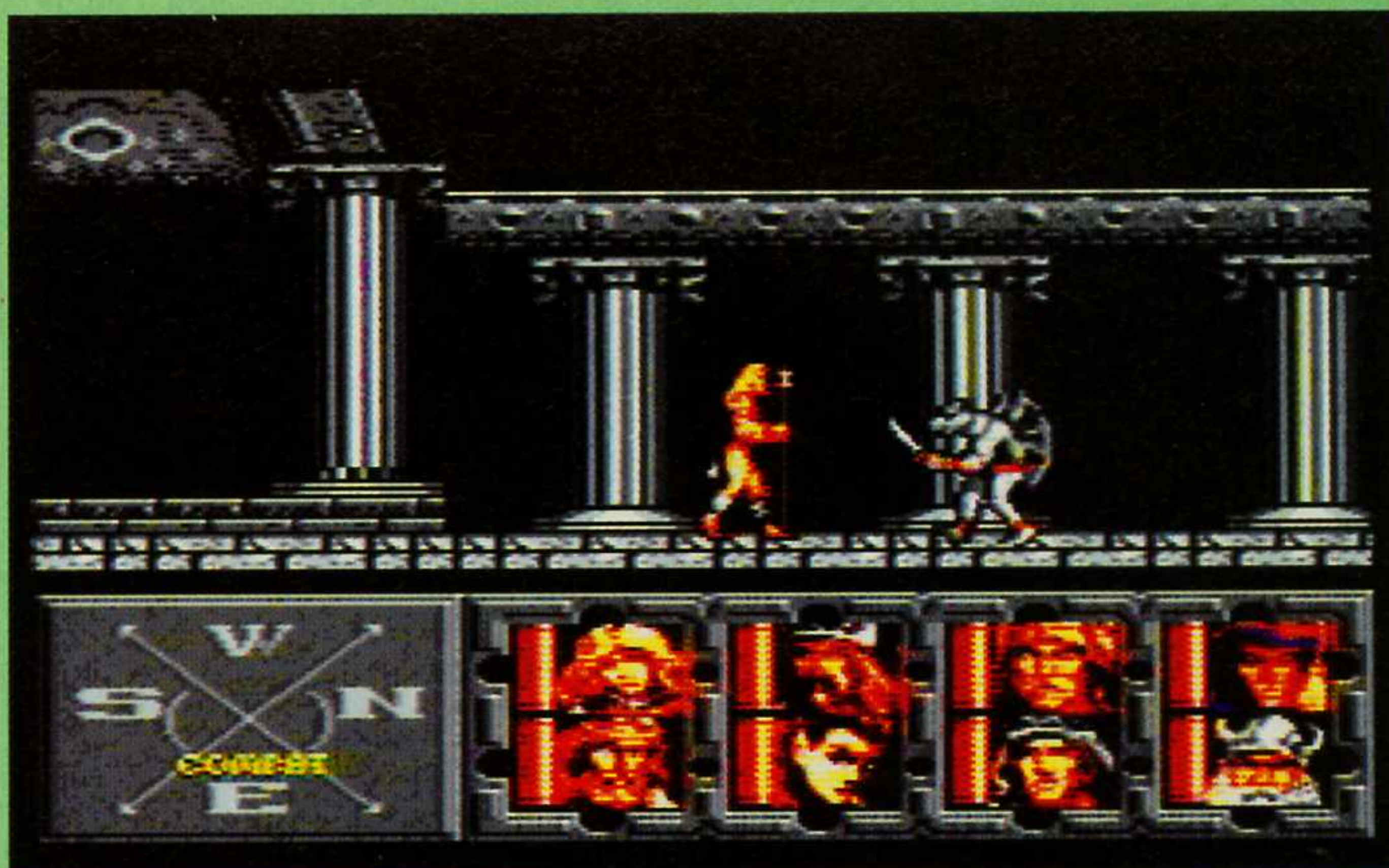
HEROES OF THE LANCE

Mit Heroes of the Lance, das bisher nur auf den gängigen Computersystemen erhältlich war, brannte SSI ein weiteres Action-Rollenspiel auf die Konsolensockel.

Kurz zur Story: Mit der aus den Romanen bekannten Party zieht man aus, um die "Tafeln von Mishakal" zu finden, die den gebrochenen Glauben der Bevölkerung des Landes wiederherstellen sollen, um das Erscheinen der Königin der Finsternis zu verhindern. Das Spiel startet bereits in einer Art Dungeon, scrollt nur horizontal, wobei auch nur immer eine Figur der achtköpfigen Truppe zu sehen ist. Die Grafik ist akzeptabel, Animation und Steuerung lassen zu wünschen übrig. Es stehen Euch ein paar magere Magier- und

Klerikersprüche zur Auswahl, die grafisch im Kampf dargestellt werden, jedoch auch nicht vom Hocker reißen. Der Kampf bietet jedem Actionfreak zu wenig, dasselbe ist über die fast nicht vorhandenen Rollenspielelemente zu bemerken. Leider kein großer Erfolg, spricht es doch weder die Action- noch Rollenspieler richtig an. Schade!

(SS)



MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- Keine

ACTION ADVENTURE

Hersteller US Gold/SSI Muster von
Preis ca. DM 90,- Virgin



THE FLINTSTONES

Die allseits bekannte Zeichentrickserie "The Flintstones" ist schon vor einiger Zeit auf unsere Computer umgesetzt worden.

Nun wurde auch an die Konsolenbesitzer gedacht. So ist das Game jetzt auch für das Master erhältlich. Die auf den anderen Systemen zu bewältigenden Levels sind erhalten geblieben. Fred will unbedingt am Bedrock Super-Bowling-Abend teilnehmen, erstes Hindernis, das er dabei zu bewältigen hat ist Wilma, die ihn dazu verdonnert, die Wand zu streichen. So hat man sich dann schon im ersten Level, um Pebbels zu kümmern, die dauernd die frischgestrichene Wand bekritzelt. Als weiteres Hindernis

erweist sich der lebende Pinsel. Ebenfalls ziemlich hektisch sind die restlichen Stationen, wie die Fahrt zur Bowlingbahn, das Bowling Finale und schließlich die Rettung Pebbels, die auf ein Baugerüst geklettert ist, von dem sie Fred herunterholen muß. Die Levels weisen alle ein knapp berechnetes Zeitlimit auf, haben einen schönen Vorrat an originellen Sprites und sind spielerisch durchaus sehenswert.

(SS)



MASTER SYSTEM

Besonderheiten
Keine

JUMP'N RUN

Hersteller Grand Slam Muster von
Preis ca. DM 90,- Virgin



LASER GHOST

In Laser Ghost müßt ihr die arme Katherine, deren Seele gestohlen wurde, aus den Händen der bösen Dämonen befreien.

So wird der Spieler auf die "geistreiche" Story eingestimmt. Ihre Seele ist in einem Dämonenschloß eingesperrt, das alle dreizehn Jahre irgendwo erscheint. Ihr beginnt damit, die Seele im Keller der Schlosses, das den ersten der 6 Levels darstellt, zu beschützen. Ja, Ihr habt richtig gelesen, "zu beschützen". Euch fällt nämlich die tolle Aufgabe zu, den von computergesteuerten Sprites von Katherine, mit Hilfe eines Fadenkreuzes zu verteidigen. Dabei stehen Euch nur zwei Waffen zur Verfügung, Einzelschuß

und eine Megabombe, die alle Gegner vom Screen fegt. Die Gegner sind schlecht gezeichnet, die Steuerung des Fadenkreuzes läßt zu wünschen übrig und der Spielablauf bleibt immer gleich. Von diesem Spiel kann ich Euch nur abraten, zumal bei einem Preis von 90 Bucks.

(SS)



MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- Kann auch mit Light-Gun gespielt werden.

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

Hersteller Sega Muster von
Preis ca. DM 90,- Virgin



THE LUCKY DIME CAPER STARRING DONALD DUCK

Wieder einmal besuchen Donald, Tick, Trick und Track ihren Onkel Dagobert. Der schenkt ihnen "großzügigerweise" je einen Taler, mit dem Hinweis, daß auch er mit nur einem Taler angefangen habe.

Kurz darauf wird sein Glückstaler mitsamt den drei Neffen von Magicia, der bösen Hexe, entführt. Man schlüpft nun in die Rolle Donalds, der auszieht, um die vier Glückstaler sowie Tick, Trick und Track zu finden. Schöne Hintergrundgrafiken, liebevoll gezeichnete Gegner und ein toll animierter Donald zeichnen das Spiel aus. Steht unser Enterich z. B. am Rande eines Abgrundes, fängt Donald plötzlich an, nach Gleichgewicht ringend, mit den Armen zu rudern. Gegen die zahlreich auftretenden Gegner kann man sich mit

einem Hammer oder einer Diskus-scheibe zur Wehr setzen, die manche Gegner nach verlorenem Kampf fallen lassen. Selbst wenn Donald einmal einen Gegner berührt, ist es noch nicht um ihn geschehen. Hat er gerade eine Waffe in Besitz, verliert er nur diese und kann trotzdem noch weiter-suchen. Die Levels sind durchgehend gut konzipiert und es fehlt nicht an kleinen Gags, die die Motivation beträchtlich steigern. Alles in allem, ein gutes Jump 'n Run, das sein Geld wert ist.

(ss)



MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- deutsche Anleitung

JUMP 'N RUN

Hersteller Sega
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Virgin



OUT RUN EUROPE

Die soeben erschienene Fortsetzung des Automatenklassikers "Out Run", der so manchen stundenlang in seinen Bann zog, hat nicht mehr viel mit der Urversion zu tun.

Auf die Hintergrundstory kann getrost verzichtet werden. Man hat Dir Deinen Ferrari F40 mitsamt der dort versteckten Geheimdokumente geklaut und jetzt liegt es an Dir, sie zurückzubekommen. Zur Erfüllung der Mission stehen dem Fahrer in den fünf zu bewältigenden Levels jeweils ein anderes Fahrzeug zur Verfügung. Man startet gleich zu Beginn mit einem Motorrad, danach geht es weiter mit einem Jetski, um dann einen Porsche, ein Rennboot und schließlich wieder ein Auto zu besteigen, um die Diebe zu stop-

pen. Spielerisch bietet Out Run Europe nicht gerade sehr viel. Die aufgetriebenen Gegner können mit wechselnden Fahrzeugwaffen Pistole, Bordkanone und Mörser beschossen werden. Als zusätzliches Handicap müssen die teilweise doch recht schweren Strecken auch noch in einem bestimmten Zeitlimit beendet werden. Insgesamt kann das Game jedoch nicht so recht überzeugen, da das Scrolling teilweise unbefriedigend ist und der Spielablauf bis auf die geänderten Fahrzeuge stets gleich bleibt.

(ss)



MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- deutsche Anleitung

DIV. RENNSPIELE

Hersteller Sega
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Virgin



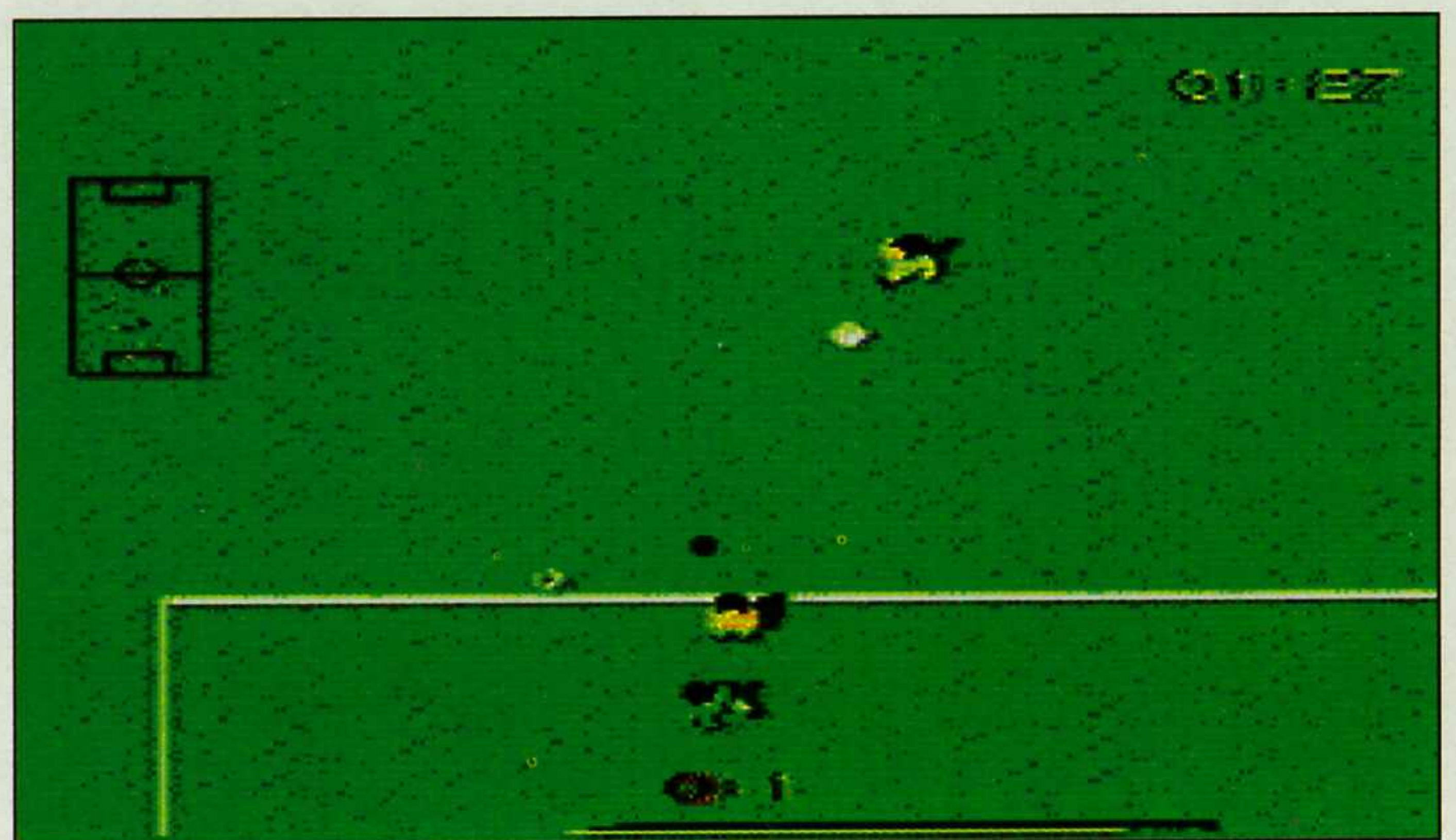
SUPER KICK OFF

Kick Off ist wohl inzwischen für jeden begeisterten Computer-Fußballfan ein Begriff geworden. Jetzt endlich, kommen auch die Sega Master System Besitzer in den "Genuß" dieses Spieles.

Kick Off bestach bei allen bisherigen Umsetzungen in erster Linie durch seine rasante Geschwindigkeit. Leider wurde diese bisher konsequente Linie bei der Master Umsetzung nicht beibehalten. Da es keine Seltenheit ist, daß mehrere Sprites gleichzeitig um den Ball kämpfen, kann von einem flüssigen Spielablauf kaum mehr die Rede sein. Ansonsten erweist sich Kick Off für das Master System als ziemlich ausgereift. Es sind eine ganze Reihe von Voreinstellungen möglich, die dem Spieler jede Menge spielerische Freiheiten lassen. Windstärke, ver-

schiedene Schiedsrichter und unterschiedliche Feldwidrigkeiten wie Matsch, Regen, Kunstrasen usw. sind nur ein kleiner Auszug der möglichen Einstellungen. Auch Techniken wie Fallrückzieher, Kopfbälle und Effetbälle sind nicht vergessen worden. Eckbälle, Elfmeter, Einwurf und Spielverlängerung wurden ebenfalls miteingebaut. Einstellungsvielfalt, Spielvarianten und Animation der Spieler sind meiner Meinung nach gut gelungen. Der wichtigste Punkt aber, das eigentliche Spiel, wurde leider doch ziemlich vernachlässigt.

(ss)



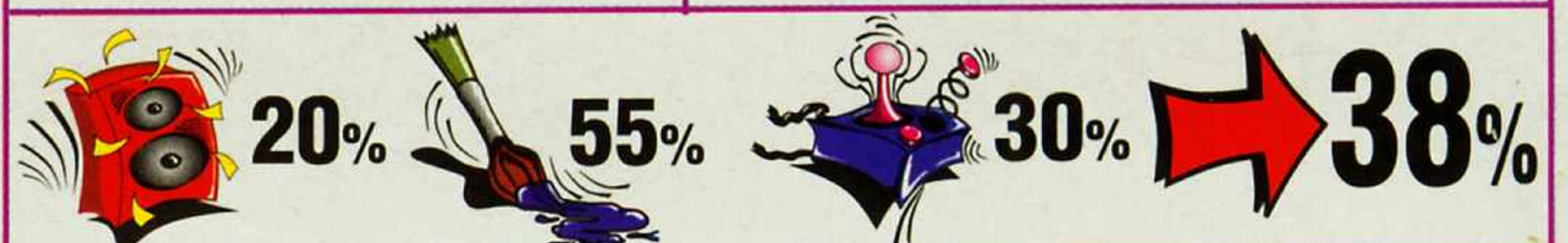
MASTER SYSTEM

Besonderheiten
- deutsche Anleitung
- 2 Player

SPORTSPIEL

Hersteller Anco
Preis ca. DM 80,-

Muster von
Virgin



DIE Pinball Dreams COMPETITION

DIE PREISFRAGE:

Wieviele verschiedene Flipper werden bei "PINBALL DREAMS" simuliert?

DIE ANTWORT:

Steht irgendwo im Heft!
Viel Spaß beim Suchen!

Einsendeschluß:

15. April 1992

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

DIE PREISE:

1. PREIS:

Ein CD-Player

2.-20. PREIS:

je einmal "PINBALL DREAMS" für Amiga

21.-100. PREIS:

je eine spielbare Demo-Version von "PINBALL DREAMS" für Amiga

Ausschneiden und abschicken an:
CT Verlag GmbH • Kennwort "Pinball Dreams" •
Gulidauner Straße 13 • 8501 Schwarzenbruck

"Pinball Dreams" simuliert _____

Absender: _____

_____ verschiedene Flipper.

KONAMI HYPER SOCCER

“Konami Hyper Soccer”, schon allein der klangvolle Name weckte große Hoffnungen!

Vielleicht handelt es sich hier endlich einmal um ein Spiel, das den ungekrönten Königen der Fußballspiele “Kick Off” und “Manchester United Europe” das Wasser reichen kann? Leider wird man auch diesmal eines besseren belehrt, denn schon nach wenigen Spielminuten entwickelte sich “Hyper Soccer” zu einem wahren Trauerspiel. Raumgreifende Pässe und interessante Torraumszenen sind eigentlich während der gesamten “90 Minuten” Mangelware. Außerdem tragen die drei verschiedenen Schuß-

techniken (Paß, Schuß, Kopfball) und die durchweg lahme Geschwindigkeit nicht unwesentlich zur allgemeinen Langeweile bei. Das Scrolling ist unsauber, die Sprites flackern und von Animation kann kaum die Rede sein. Der Rassen erinnert zu allem Übel auch noch an den eines achtklassigen Feierabendclubs. Spannend wird es dann lediglich beim Elfmeterschießen, wobei der Computergegner allerdings nur mit einer gehörigen Portion Glück bezwungen werden kann.

(om)



NES

Besonderheiten
- Meisterschafts-Modus

SPORTSPIEL

Hersteller Konami
Preis ca. DM 80,-

Muster von Hersteller



CAPTAIN PLANET

Sind Sie Leichenbestatter und möchten Ihren Umsatz steigern? Sind Sie Folterknecht und es fehlen Ihnen noch moderne Foltergeräte?

Oder sind Sie, nachdem die Todesstrafe abgeschafft wurde, ein arbeitsloser Henker? Täterätäää, da haben wir was für Sie !!! Verschenken Sie “Captain Planet” an alle, denen Sie eine Grube graben wollen. Benutzen Sie das Spiel, um normale Leute in den Wahnsinn zu treiben. Geben Sie Ihren Delinquenten dieses Spiel zum “Zwangstesten” und Sie werden keine Probleme mehr bei der Stellensuche haben. Denn mit einer grauenhaften Grafik, ohne Spielwitz, schlechter Animation und ätzendem “Schrebbelsound”

quält es sich doch leichter, oder? Ihre “Opfer” müssen ein Spiel über sich ergehen lassen, daß zu Beginn sehr einfach ist, dann aber im zweiten Level unmöglich schwer wird. An diesem Game sieht man, wie mit Fantasie, viel Fleiß und Energie, Schrott produziert und verkauft wird. Für die Zukunft gilt jedenfalls folgendes: Wer Meckerbriefe schreibt, nachmacht oder verfälscht oder geschriebene, nachgemachte oder verfälschte sich beschafft und an uns schickt, wird mit “Captain Planet”-spielen nicht unter zwei Stunden bestraft.

(rs)



NES

Besonderheiten
- Keine

ACTION

Hersteller Mindscape
Preis ca. DM 99,-

Muster von Hersteller



ROADBLASTER

Es geht auch besser als “Captain Planet”. Das sieht man an Mindscapes neuestem Spiel. Die Umsetzung der Arcadeversion ist wirklich gut gelungen.

Macht Euch bereit in einem futuristischen Kampfwagen à la Mad Max, durch 50 verschiedene Level zu fahren. Euer Fahrzeug ist zunächst nur mit einer “Steinschleuder” (lahmes Gewehr) ausgestattet. Nach bestimmten Streckenabschnitten kommt ein Versorgungshubschrauber und wirft zusätzliche Ausrüstungsgegenstände ab. Die Bordbewaffnung wird mit Turbo-Speed, einer U.Z.Cannon (sehr nützlich), einem elektronischen Schutzschild und Cruise Missiles aufgerüstet. Eine Cockpitanzeige bestätigt die Anzahl oder Menge, der noch zur Verfügung stehenden

Energie, für die Waffen oder den Tanks. Letztere kann man während der Fahrt, durch Aufnahme von Energiekugeln, wieder auffüllen. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele feindliche Fahrzeuge und Wachtürme auf der Strecke abzuschießen und mit heiler Haut ins Ziel einzufahren. Die saubere Grafik, die gute Animation (besonders bei den Motorradfahrern) und ein stimmungsvoller und realistischer Sound, geben diesem Spiel einen ungewöhnlich hohen Spielcharakter. Kurz und gut, dieses Game macht richtig Spaß.

(rs)



NES

Besonderheiten
- Keine

ACTION

Hersteller Mindscape
Preis ca. DM 99,-

Muster von Hersteller



Neueröffnung:
7080 Aalen
Storchenstr. 5b



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

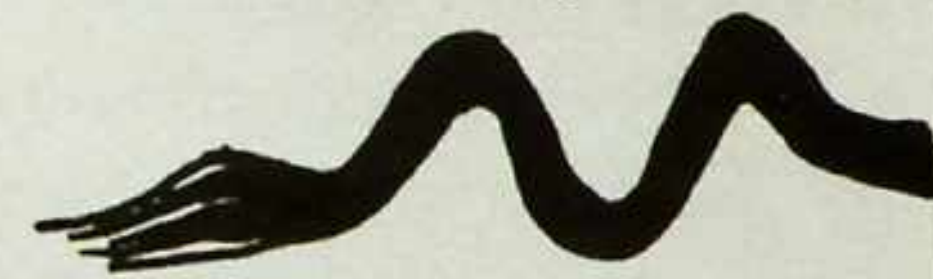
Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181

Baden: Freiburg
12-18 Uhr
0761/382590

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

Jetzt neu:
Konsolen
zu teuflischen
Preisen



SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dine Capet)	94,95
Fantasy Zone 5	74,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Wrestling	64,95
Sonic	94,95
Spidermann	94,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive incl. Sonic	389,00
Mega Drive Action Replay	149,00
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghols'n Ghosts	121,95
Gold Axe 2	111,95
Gynoug jap.	82,95
Jewel Master	104,95
Junction jap.	49,95
Kings Bounty	101,95
Klax	101,95
Magic Hat jap.	82,95
Micky Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95
Strider	131,95

CARTRIDGES

The Immortal	129,95
Thünder Force 3	101,95
Wrestle War	111,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Golden Axe jap.	59,95
Griffin jap.	59,95
Mickey Mouse	67,95
Ninja Gaiden	59,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Waggon Land jap.	54,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Bayou-Billy	114,95

Blades of Steel	94,95
Gauntlet 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Probotector	99,95
Rad-Racer	94,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
Wrestlemania	99,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Baseball	47,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremilings 2	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Hunt for Red October	74,95

Mickey Mouse	74,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Ambition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad'n Rad	67,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
Turrican	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche klein	24,95
Lynx Tasche groß	34,95
Lynx Adapt. Zig Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkeded Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrotop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Tarto Cats	67,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

Psst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?

"Pinball Dreams"
simuliert vier verschiedene Flipper.
"IGNITION" - "STEEL WHEELS" - "BEAT BOX" - "NIGHTMARE"

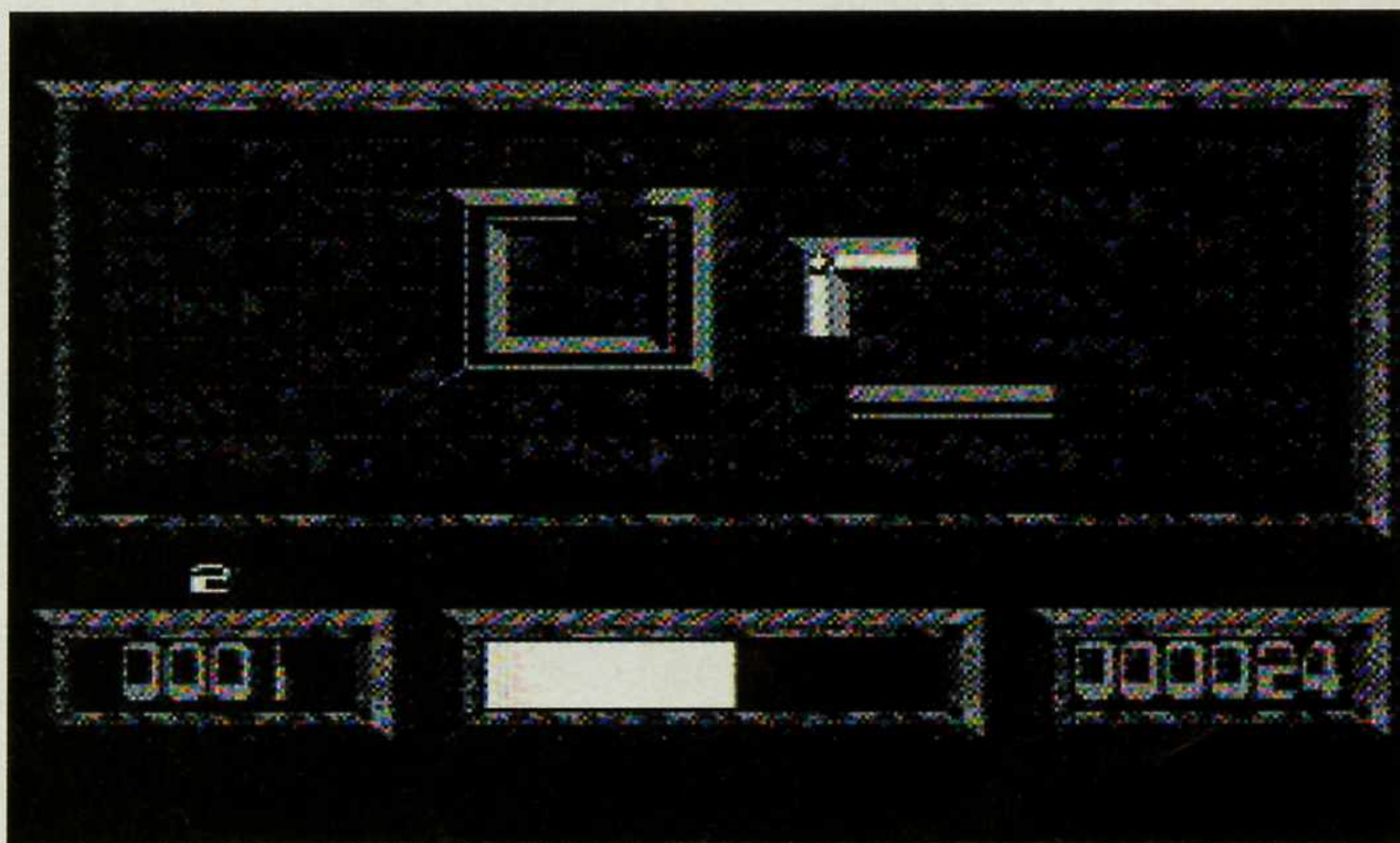
LOOPZ

Wir sind heute hier zusammengekommen, um über das neueste Produkt der Firma Mindscape zu sprechen. Es handelt sich hierbei um das Geschicklichkeitsspiel "Loopz".

Dieses Produkt ist für das NES und den Game Boy erhältlich und wurde auch auf beiden Geräten getestet. Das Spielprinzip ist recht simpel, dennoch ist ein hohes Maß an Motivation und Spielspaß vorhanden. Man muß in einer abgegrenzten Fläche, verschiedene, per Zufall vorgegebene, Linienstücke und Ecken so aneinanderfügen, daß sich hinterher eine geschlossene Linie ergibt. Je größer der "Umfang" dieser Linie ist, umso mehr Punkte bekommt man. Der Sound

wurde so gewählt, daß er die Nerven nicht zusätzlich strapaziert, "soundern" den Spaß am Spielen unterstützt. Es ist aber möglich, daß man ohne Musik spielt. Man beachte auch den hohen Lern- und Trainingseffekt. Das räumliche Denken, Koordinationsvermögen und die Reaktionsschnelligkeit werden unbemerkt, eben spielerisch, mitgeschult.

(rs)



NES

Besonderheiten
- drei 1-Player-Modi
- zwei 2-Player-Modi

DENKSPIEL

Hersteller Mindscape **Muster von** Hersteller
Preis ca. DM 79,-

75% 75% 90% → 86%

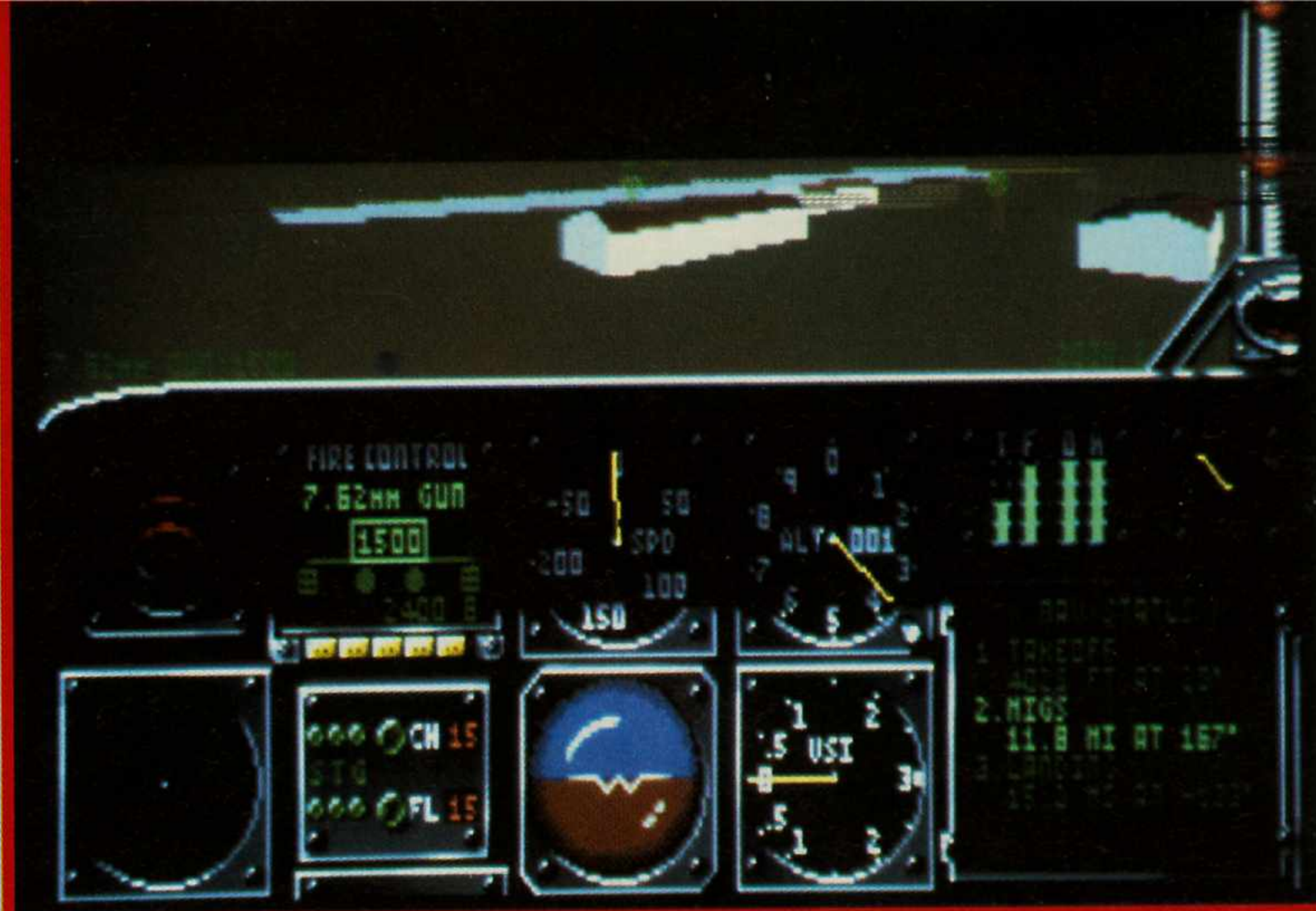
Heute dagegen spotten weder gerettete Seenotopfer noch Militärs über Helikopter. Entscheidend für die Hubschrauberentwicklung war - wie so oft - das militärische Interesse an derartigen High-Tech-Gimmicks. Der erste eingesetzte Militärhubschrauber FI 282 Kolibri wurde 1940 von dem Deutschen Anton Flettner gebaut. Während die damaligen Drehflügler eher bescheidene Flugleistungen erbrachten, setzte sich der Helikopter in den 50er Jahren im zivilen und im militärischen Bereich durch.

Ähnliches geschah auf dem Home-Computer in den 80ern. Seit der Erfindung des Joysticks wird der Spielemarkt von einer Simulationsflut überschwemmt, die meist Militärjets als Objekte aeronautischer

LHX Attack Chopper

Electronic Arts
PC
ca. DM 90,-

Als der LHX Attack Chopper von Electronic Arts 1990 erstmals auf den Bildschirmen der Nation landete, war noch nicht einmal bekannt, ob dieser Hubschrauber überhaupt schon existierte. Denn hinter LHX verbarg sich ein - natürlich geheimes - Projekt der US-Army, in dem ein neuer Kampfhelikopter entworfen werden sollte. Sicher war damals nur, daß ein zweiter Helikopter am Simulationshimmel schwebte: Das



LHX: Bei Nacht und Nebel werden mit der Osprey Kriegsgefangene gerettet.

gerischen und taktischen Künste des Piloten nicht nur durch reine Vernichtungsfeldzüge wie das Ausschalten eines Transportzuges oder einer Panzereinheit. Nein, zudem sitzen überall in der Welt amerikanische Piloten jammernd neben ihren zerstörten Flugzeugen und hoffen auf Rettung. Andere GI's ziehen wiederum von Scharmützel zu Scharmützel und erwarten Verpflegung und Munition aus der Luft. Die Pechvögel der US

Army schmachten dagegen in Kriegsgefangenenlagern und sind willige Objekte spektakulärer Befreiungsaktionen. Bei der Unterschiedlichkeit der drohenden Aufträge reicht es natürlich nicht, dem Joystick-Piloten lediglich ein Fluggerät anzubieten. Nein, vier müssen es sein: Der LHX und der Apache halten als fliegende Untersätze für Kampfeinsätze her, während man mit der Blackhawk oder der Osprey überall dort auftauchen



Bei LHX stehen dem Joystick-Helden drei Einsatzorte und fünf Schwierigkeitsgrade zur Auswahl.

Leonardo da Vinci war kein Mann, der vor ausgefallenen Ideen zurückschreckte. Während seiner Bemühungen, das Geheimnis des Fliegens zu ergründen, konstruierte er im 15. Jahrhundert einen damals futuristisch anmutenden Drehflügler, der heute als erste Idee zum Hubschrauber gilt. Mangels eines geeigneten Antriebs geriet Leonardos Versuch, vom unwissenden Pöbel spöttisch belächelt, zunächst in Vergessenheit.

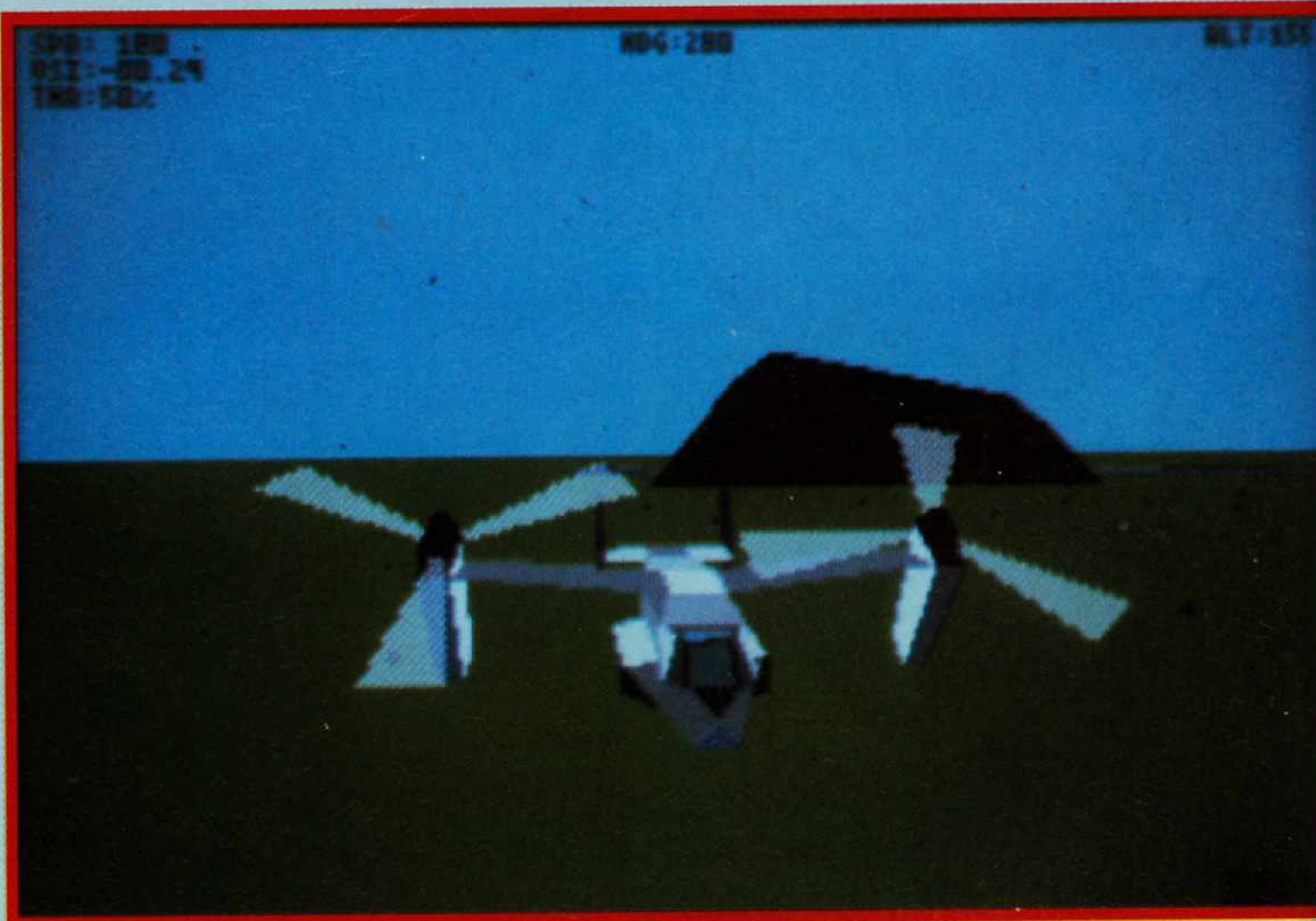
Leidenschaft anbieten. Bald schon waren die Softwarehersteller händeringend auf der Suche nach neuen Reizen, denen Computerpiloten ausgesetzt werden konnten - unabhängig vom oft fragwürdigen Hintergrund eines realen oder fiktiven Kriegsszenarios. Trotz der Schwierigkeiten, das Flugverhalten eines Helikopters realistisch nachzuempfinden, haben sich Microprose, Electronic Arts und Core an derart komplexe Simulationen herangewagt. PLAY TIME verrät, womit man sich rotorschwingend in die digitalisierten Lüfte erheben kann.

Gunship von Microprose. Und diesem wollte Electronic Arts mit dem neuen Flieger Knüppel zwischen die Rotorblätter werfen.

Electronic Arts ahnte schon damals, wo die Bösewichter dieser Welt lauern, denen es mit dem Superhubschrauber eins auszuwischen gilt. Neben dem üblichen Vietnam-Szenario kann der Computerpilot auch in Ghaddafis Libyen und im von den Russen besetzten Ostdeutschland seines Amtes walten.

14 Missionen pro Region sollen den Joystick-Piloten vor den Bildschirm bannen. LHX fordert die flie-

Rotor- zwischen Vektor



Electronic Arts schreckt bei LHX Attack Chopper vor ausgefallenen Maschinen nicht zurück.

sollte, wo Lorbeeren für Rettungs- und Transportmissionen winken. Mit diesem Wissen gerüstet, kann der Pilot sich zunächst auf einer Weltkarte seinen Lieblings-Krisenherd wählen, in dem er Angst und Schrecken verbreiten möchte.

Im gleichen Panel läßt sich auch die Bösartigkeit der Unholde einstellen: Vom tumblen Latrinenreiniger bis zur tödlichen Mordbestie, kann der Grad der Herausforderung gesteuert werden. Das gegenläufige Geschick wird eindrucksvoll durch das Konterfei eines amerikanischen Piloten illustriert,

der in der Anfängerstufe noch höhnisch grinst. Mit zunehmender Aggressivität des Feindes verzerrt sich das Gesicht jedoch zu einer Maske blanken Entsetzens.

Nach der Missionsauswahl und der Wahl der Waffen ertönt dann das ersehnte Stampfen des Rotors über die AdLib-Karte. Über die Zahlentastatur kann der Chopperpilot der Turbine einheizen und sich dem Ziel anhand des Wegmarkers im Head-Up-Display nähern. Zusätzlich werden dem Orientierungslosen die Basis-, Ziel-, und Landepunkte mit Richtungs- und

GS 2000: Wer in einer feindfreien Zone notlandet, wird per Rotor-Taxi zum wutentbrannten Commander geflogen.

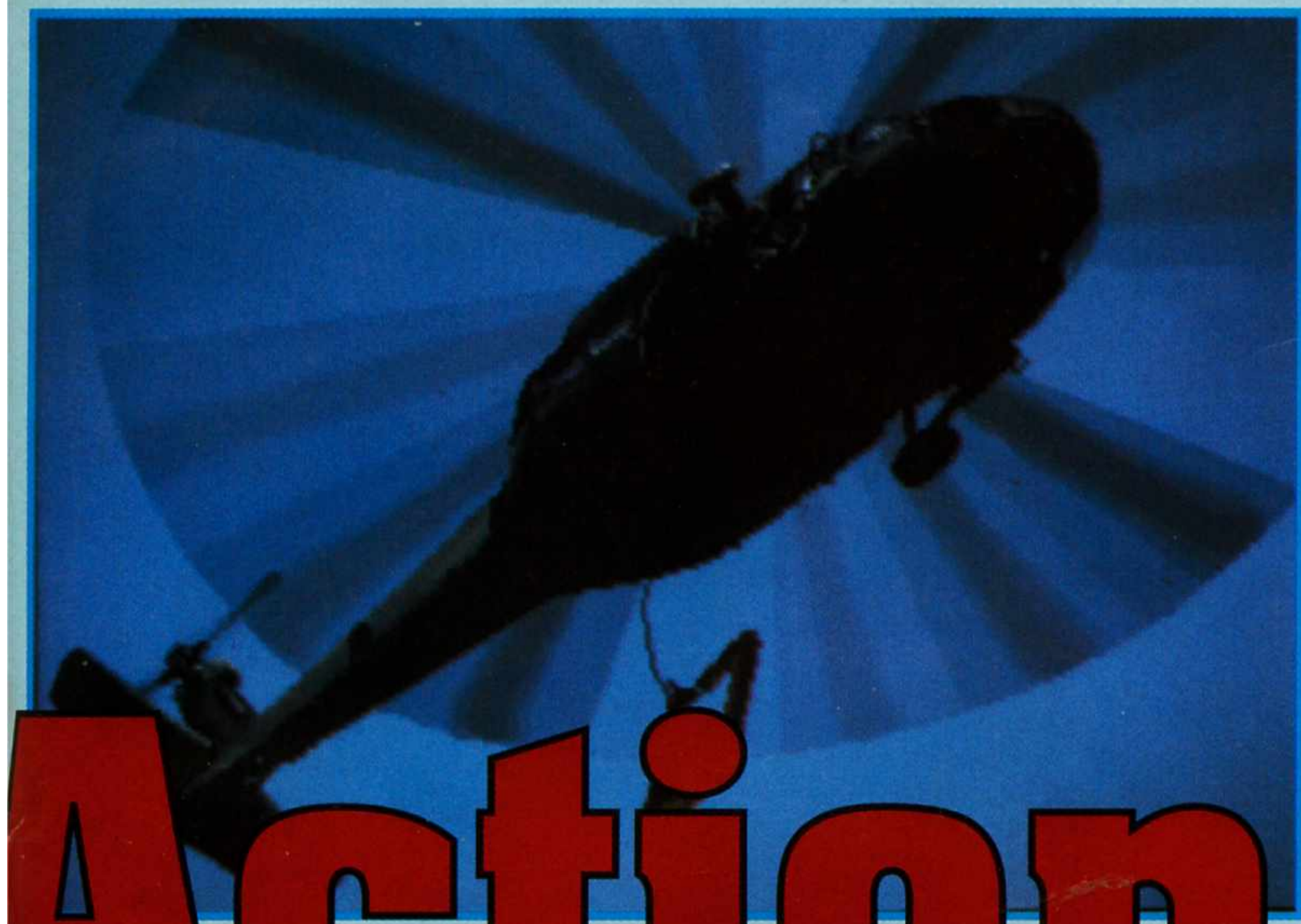


LHX: So stellt sich Electronic Arts den Einsatz mit der Apache vor: Panzer, Raketenwerfer und Mi-24 Hind-Hubschrauber bedrängen den Rotor-Helden.

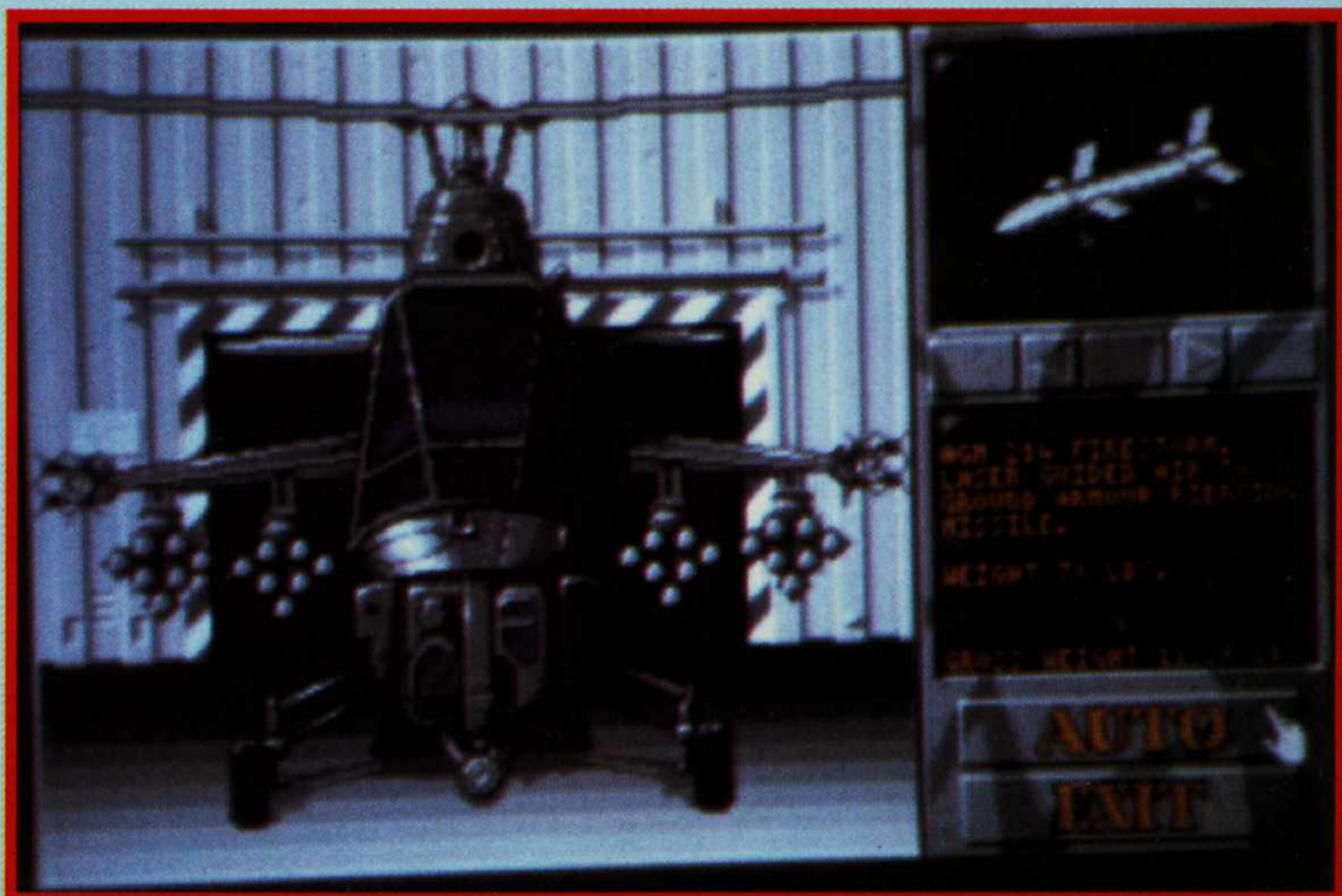
Entfernungsangaben im Cockpitpanel angezeigt. Eine Übersichtskarte mit der eigenen und der Zielposition kann eingeblendet werden; eine weitere Karte zu den Schauplätzen liegt dem Spiel bei. Wer sich also bei LHX verfliegt, sitzt mit Blindenhund vor dem Monitor. Im Gegensatz zu den Jetsimulationen muß der Joystick zur Fortbewegung nach vorn gedrückt werden; die Motordrossel bestimmt die Flughöhe. Während des Fluges kann sich der voyeuristisch ambitionierte Pilot an verschiedenen Außenansichten seines Choppers laben. Im Tiefflug entdeckt man da und dort Vektorhügelchen, die je nach Region mit Palmen, Kamelen,

nisse über feindliche und freundliche Vehikel erworben haben. Im Gefecht stößt man auf alte Bekannte aus Jetsimulationen: IR-Jammers, Chaffs und Flares dienen zur Verwirrung gegnerischer Zielerfassungssysteme, das mitgeführte Waffenarsenal aus Bordkanonen und verschiedenen Raketen soll dem Tatendrang des Helden den erforderlichen Nachdruck verleihen.

Die AdLib-Karte intoniert das Geschehen mit Fluggeräuschen, Explosionen, Schüssen und Intromusik. Für Nachtflüge neben dem elterlichen Schlafzimmer kann die Geräuschkulisse jedoch stückweise reduziert werden.



Action Hügelchen



Der Thunderhawk kann mit modernsten Waffensystemen beladen werden, die in älteren Simulationen noch nicht bekannt sind.

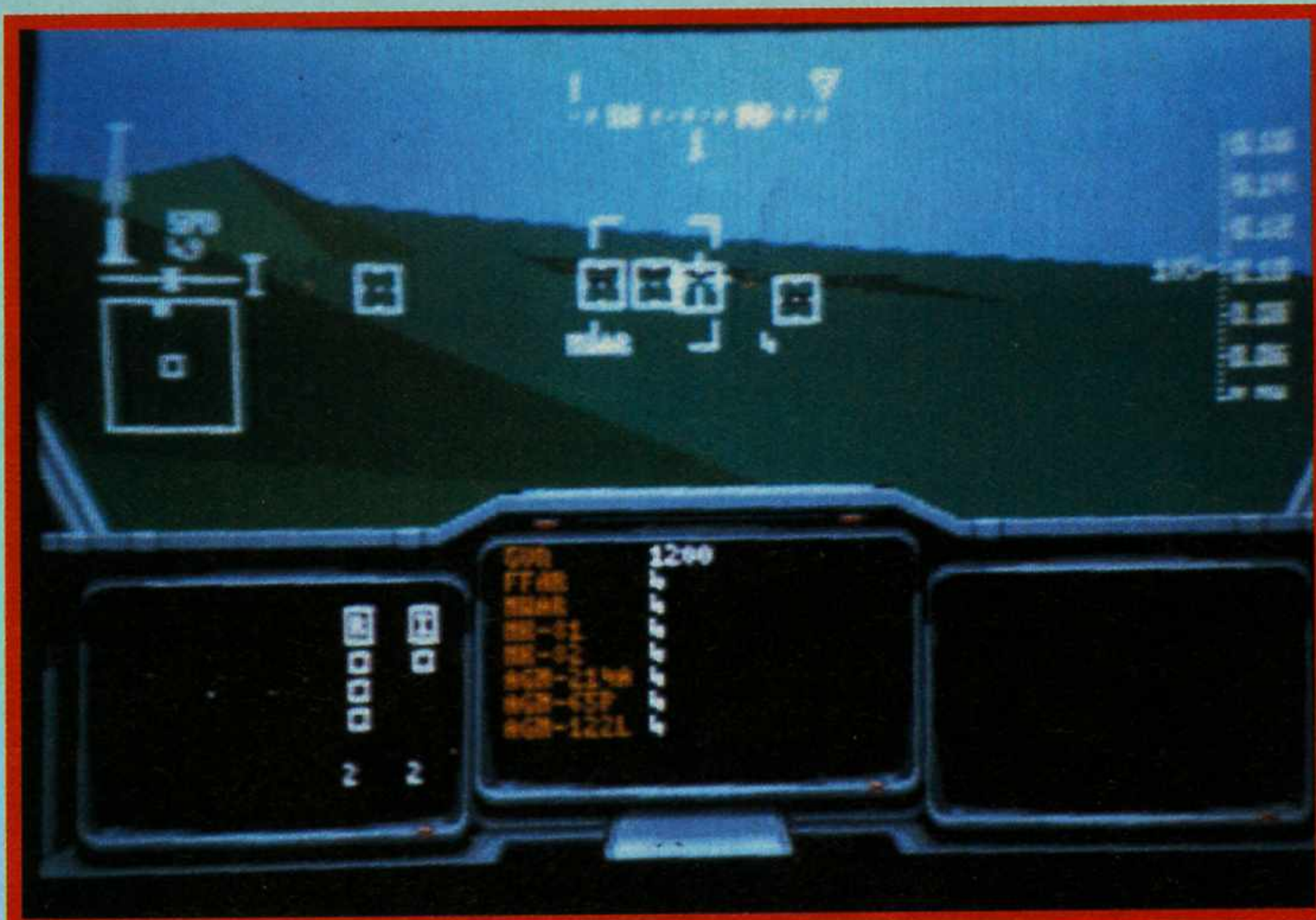
Brücken oder Dörfern garniert sind. Wer sich dennoch auf dem Weg zum Ziel langweilt, darf den Zeitraffer einschalten. Mangels eines Autopiloten ist jedoch Vorsicht geboten: Blitzschnell nähern sich böse rote Punkte auf dem Radarschirm, die sich als Panzer, Raketenwerfer oder Infanterieeinheiten entpuppen.

Für den Griff zum umfangreichen Handbuch ist es dann meist zu spät, der gewitzte Pilot muß bereits vor Flugantritt Kennt-

Der LHX-Pilot kämpft sich bei der **Electronic Arts** Simulation nicht durch eine Karriere, sondern kann sich bei Einzeleinsätzen in verschiedenen Regionen profilieren. Schade, daß sich die Karriere nicht abspeichern läßt. **Electronic Arts** schreckt also auch hier vor Realismus nicht zurück: Wer an einer Palme hängenbleibt, muß neu anfangen. LHX läßt sich recht einfach steuern und bietet auch dem Gelegenheitshelden militärische Abenteuer ohne großes Handbuchstudium. Trotz der Unterschiedlichkeit

der Missionen stellt sich wegen regionaler Ähnlichkeiten nach einiger Zeit eine gewisse Routine ein. Mehr Einsatzarten hätten also nicht geschadet.

Grafisch bietet LHX Attack Chopper soliden Augenschmaus: Die VGA-Cockpits und Zwischenpanels sind schön detailliert und farbenfroh. Im Gefecht können sich zu den Cockpitinstrumenten auch Einschußlöcher in der Frontscheibe und zersplitterte Anzeigeabdeckungen gesellen. Denn Feinde gibt's reichlich: Der Himmel wird je nach Region von Sowjet-Helikoptern und MIG-Jägern unsicher gemacht, während rund 25 verschiedene Vehikel und Infanterie den Boden bevölkern. LHX hat seit dem Jungfernflug an Reiz kaum einge-



Mit dem Thunderhawk trifft man auf wenig Landschaftsdetails, dafür aber auf viele Gegner.

echten Gefechtes, wobei der Neuling jedoch über unbegrenzte Munition verfügt. Fühlt man sich für den Ernstfall gerüstet, begibt man sich in die Kommandozentrale. Hier können Missionen in Süd- und Mittelamerika, Alaska, Europa, Mittlerer Osten und Südostasien ausgewählt werden.

Während man bei LHX Attack Chopper noch mit Hellfire und Bordkanone unterwegs ist, werden die Feinde des Donnervogels bereits mit der nachfolgenden Waffengeneration bedrängt. Hier gibt es Streu- und Tiefenbomben, SMARM-Radarraketen, Cobra Luft-Luft-Raketen und andere dem Unhold unangenehme Überraschungen, die man aus älteren Simulationen noch nicht kennt.

Auch bei Thunderhawk überwindet der Pilot längere Anflüge zum Ort des Scharmützels per Autopilot, der bei Feindberührung automatisch abschaltet. Spätestens jetzt brennt's aber an allen Fronten: Der Held wird von allen Seiten eifrig beschossen. Zudem ist Core's Vektorwelt oft flach wie ein Nudelbrett und bietet bis auf seltene Bergpo-

lich aktuelleres Szenario ein. Nicht mehr gute Amerikaner gegen garstige Russen sollen als Plot erhalten. Vielmehr wird im Monumental-Vorspann des Programms eine UN-Friedenstruppe namens "Merlin" zusammengestellt, die Feldzüge gegen ein Sammelsurium verschiedener Bösewichter



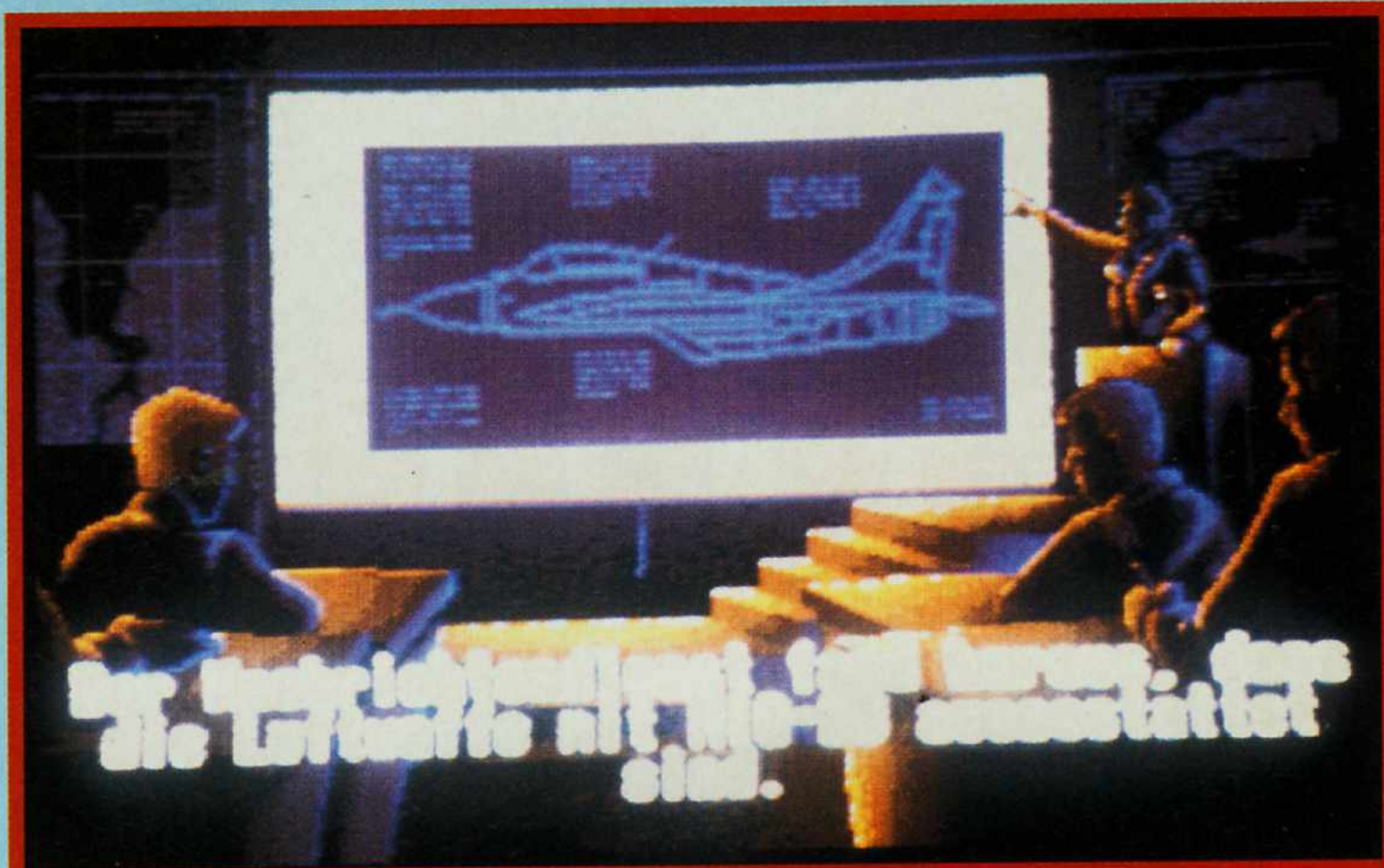
Thunderhawk: In Mission-Briefings wird der Pilot von den grellen Farben der Zwischenpanels geblendet.

büßt. Dem Flieger wird eine actionbetonte Simulation geboten, die leicht steuerbar ist, aber durch Schwierigkeitseinstellung, verschiedene Missionen und Hubschraubertypen längere Zeit fesseln kann. Die Realitätsnähe erscheint trotz fiktiver Szenarien und Darstellung eines damals noch nicht existierenden Hubschraubers recht hoch. LHX überholt damit Microprose's erstes Gunship um eine volle Hubschrauberlänge.

Thunderhawk AH-73M

Core Design
Amiga, Atari ST, PC
ca. DM 80,-

Core Design hat die Zeichen der Zeit erkannt und bettet ihre Hubschraubersimulation "Thunderhawk" in ein vermeint-



Thunderhawk: Die ellenlangen Einsatzbesprechungen informieren den Piloten über den Einsatzzweck.

startet. Näher betrachtet, geht es in den sechs verschiedenen Operationen trotzdem wieder um die wodka-trinkenden Fieslinge. Wo immer in der Welt Unrecht geschieht - böse Guerillatruppe überfällt mittelamerikanischen Staat, lateinamerikanisches Drogenkartell terrorisiert Regierung etc. - stecken meist die Sowjets dahinter. Der Computerpilot soll dem russischen Bären nun mit einem "Thunderhawk"-Helikopter auf die Tatzen klopfen. Dieser Rotorkrieger ist ein Prototyp, der auf der Longbow Apache basiert und als technisches Wunderwerk gilt.

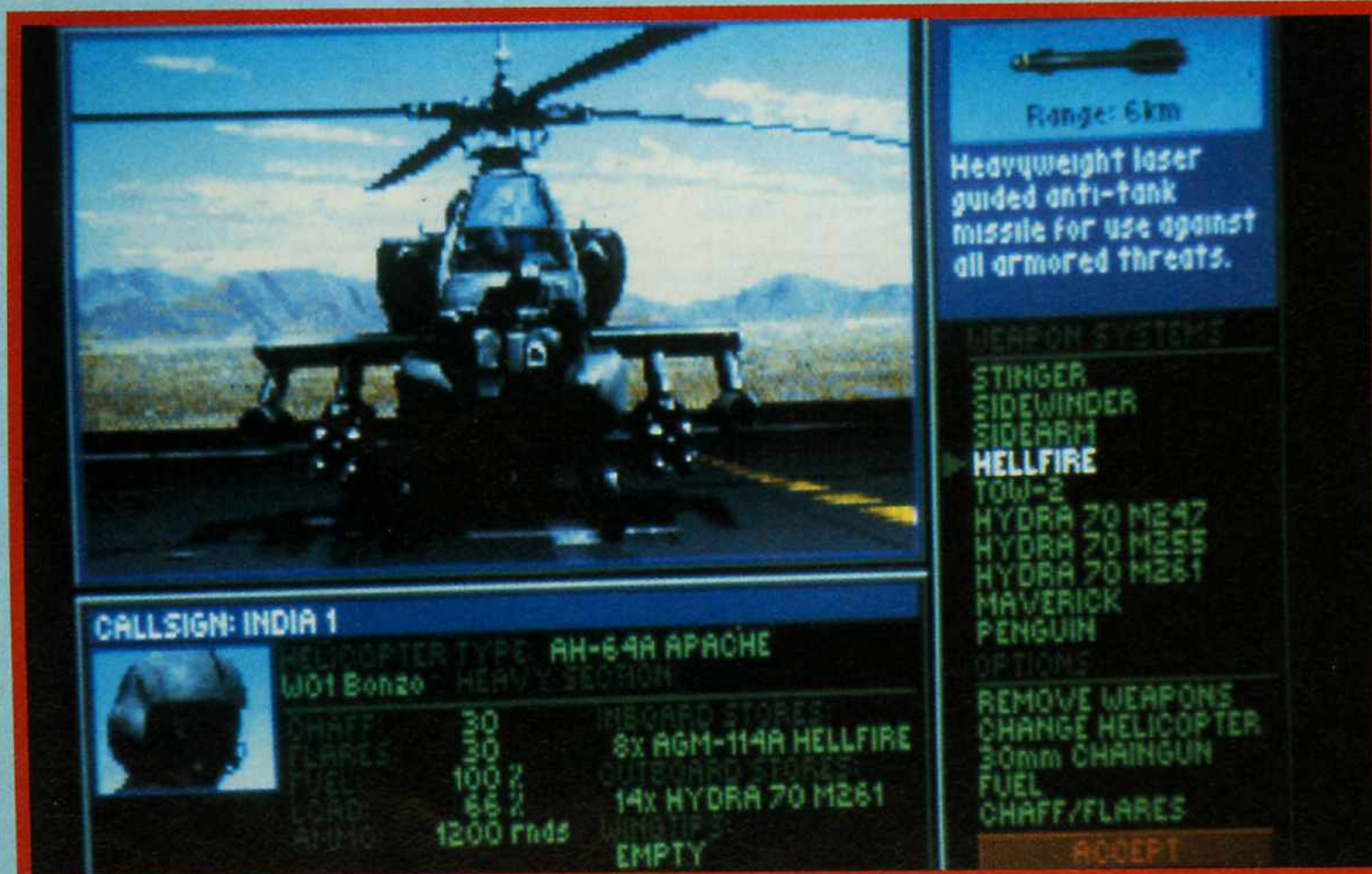
Die Operationen bestehen aus mehreren Einzelmissionen, deren Schwierigkeit vom Einsatzgebiet abhängt. Zur Belohnung für gute Taten werden dem Helden Orden, Ehrenzeichen und zuletzt Colonel-Schulterklappen an den Grünkittel geheftet. Doch Ruhm und Ehre erfordern hartes Training: Im Aufenthaltsraum der Basis bietet ein Flugsimulator alle Features eines

lygone wenig Fluchtmöglichkeiten. Core Design hat eine actionlastige Simulation in die Software-Schlacht geworfen, die kaum Zeit zu taktischen Höhenflügen erlaubt. Die Steuerung per Maus bei Atari und Amiga wirkt nach der ersten Gewöhnung recht angenehm; beim PC ist die Verwendung eines Joysticks möglich und auch besser.

Flügelahm ist Thunderhawk auf keinem System. Die Vektorwelt rauscht zügig am Helikopter vorbei. Wer gerne schnell mit Maus und Tasten zuckt, wird auf ST und Amiga seine Freude an Core's Donnerfalken haben.



GS 2000: Der die Missionsmappe.



GS2000: Bevor der Pilot in die Wüste geschickt wird, kann Hubschraubertyp, Bewaffnung, MG-Munition gewählt werden.



GS 2000: Gewässer sollten mit Vorsicht überquert werden. Unterschupf vor Raketen gibt es nur an Land.

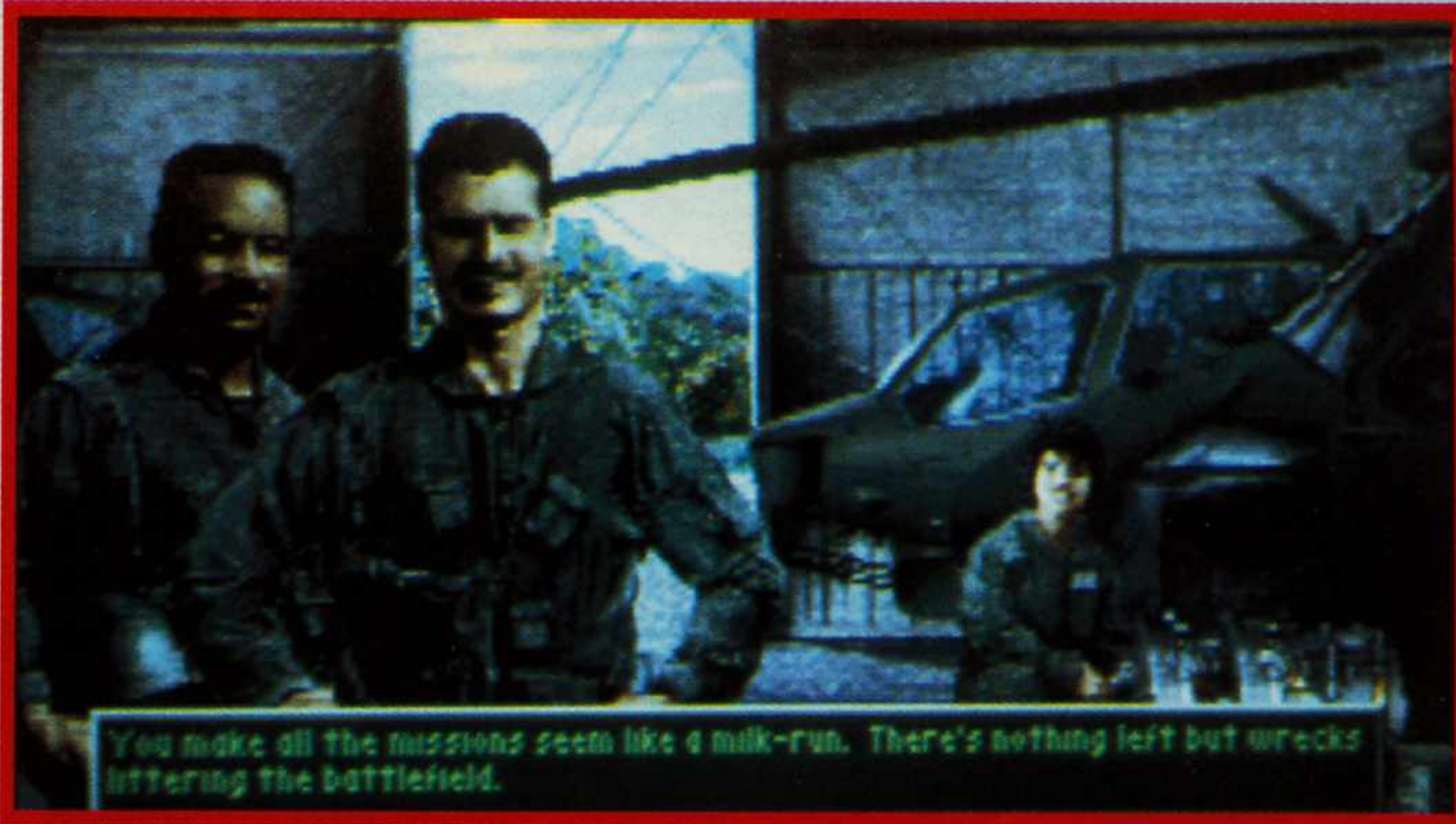
Gunship 2000

Microprose
PC
ca. DM 120,-

Seit geraumer Zeit hatte **Microprose** erkannt, daß sein betagtes "Gunship" mit LHX Attack Chopper nicht mithalten kann. Daher wollten die **Microprose**-Programmierer eine vollkommen neue Simulation schaffen: Mit "Gunship 2000" soll weniger dem ambitionierten Metzger, sondern vor allem auch dem Taktiker mit Neigung zum Leithammel ein neuer Wirkungskreis geboten werden. Nachdem sich der Anfänger in Einzelmissionen als umsichtiger Krieger bewährt hat, darf er bei Feldzügen bis zu fünf Helikopter befehligen. Hier drohen dem Bildschirmhelden neue Missionen, wobei sowohl dem Spieler selbst, als auch den vom PC simulierten Fliegern Orden und Beförderungen als Belohnung winken. Mit zunehmender Missionerfahrung werden dann auch die Kameraden beim Einsatz raffinierter. Zwei Einsatzgebiete in Mitteleuropa und im Persischen Golf werden angeboten, der Rest der Welt verbirgt sich wohl auf später erscheinenden Mission-Disks. Schon bei den ersten Rundflügen als Offiziersanwärter baumelt der Unterkiefer des staunenden Spielers in Kniehöhe: Was im Tiefflug am Boden so an Landschaftsdetails vorbeihuscht, hat man bisher in der

Vektorwelt noch kaum gesehen. Nicht grobe Klötze sind zu bestaunen, nein, hier erkennt man Moscheen, Werbeplakate, Kasernen, Munitionslager und sogar die Mittelstreifen der mit Strommasten gesäumten Autobahnen. Doch der Detailreichtum dient nicht nur der glückseligen Betrachtung. Vielmehr gilt es, jede Nische am Boden als Versteck zu nutzen. Denn der garstige Feind, ob Kommunist oder Moslem, fackelt auch in der Anfängerversion nicht lange mit dem Feuerknopf. Dank hervorragend nachempfundener Steuerung kann man im Gegensatz zu Thunderhawk und LHX wirklich zwischen Felsblöcken und Tannen hin und her eilen und mit Vollbremsungen und Kehrtwendungen dem Abwehrfeuer entgehen. Etwas trister als die europäische Landschaft breitet sich nur die arabische Vektorwüste unter dem Hubschrauber aus.

Feindraketen sind sowohl auf dem Radar erkennbar, als auch im frontalen Anflug auf das eigene heilige Blech. Flinke Finger sind nun gefragt: Hurtig eine Leuchtrakete zum Ablenken zünden, der Feindrakete gewitzt ausweichen und blitzartig zum nächsten Unterschupf flüchten. Dort beginnt das Spielchen von neuem, bis man auf Schußweite herangeschlichen ist und es den Unholden heimzahlen kann. Währenddessen warnt der Co-Pilot über die AdLibkarte vor eintrudelnden Raketen oder erkannten Zielen. Bei letzteren ist Vorsicht geboten: In der dürftigen Vorstellungswelt eines Copiloten ist alles ein Ziel, was irgendwie beschädigt werden kann. Bevor man also eigene Flugplätze und Panzer ausradiert, lohnt sich ein Blick ins umfangreiche deutsche Handbuch, in dem die neuesten Waffensysteme vorgestellt werden, die **Microprose** in die Simulation eingebaut hat. Wer dann beim Scharmützel trödelt, ist selbst schuld: Mit jedem Treffer wird das fliegende High Tech-Wunder stückweise zum taumelnden Hubschrauberinvaliden seziiert. Mal erwischt's die Bordkanone, dann die Kamera oder auch den Heckrotor. Piloten, die ohne Heckrotor drehwurmbedingt den Rückflug zur Basis nicht mehr schaffen, werden von Kameraden nach Hause gebracht - falls die Ab-



GS 2000: Erfolgreiche Joystick-Jongleure werden nicht nur mit breitem Grinsen der Kameraden belohnt.

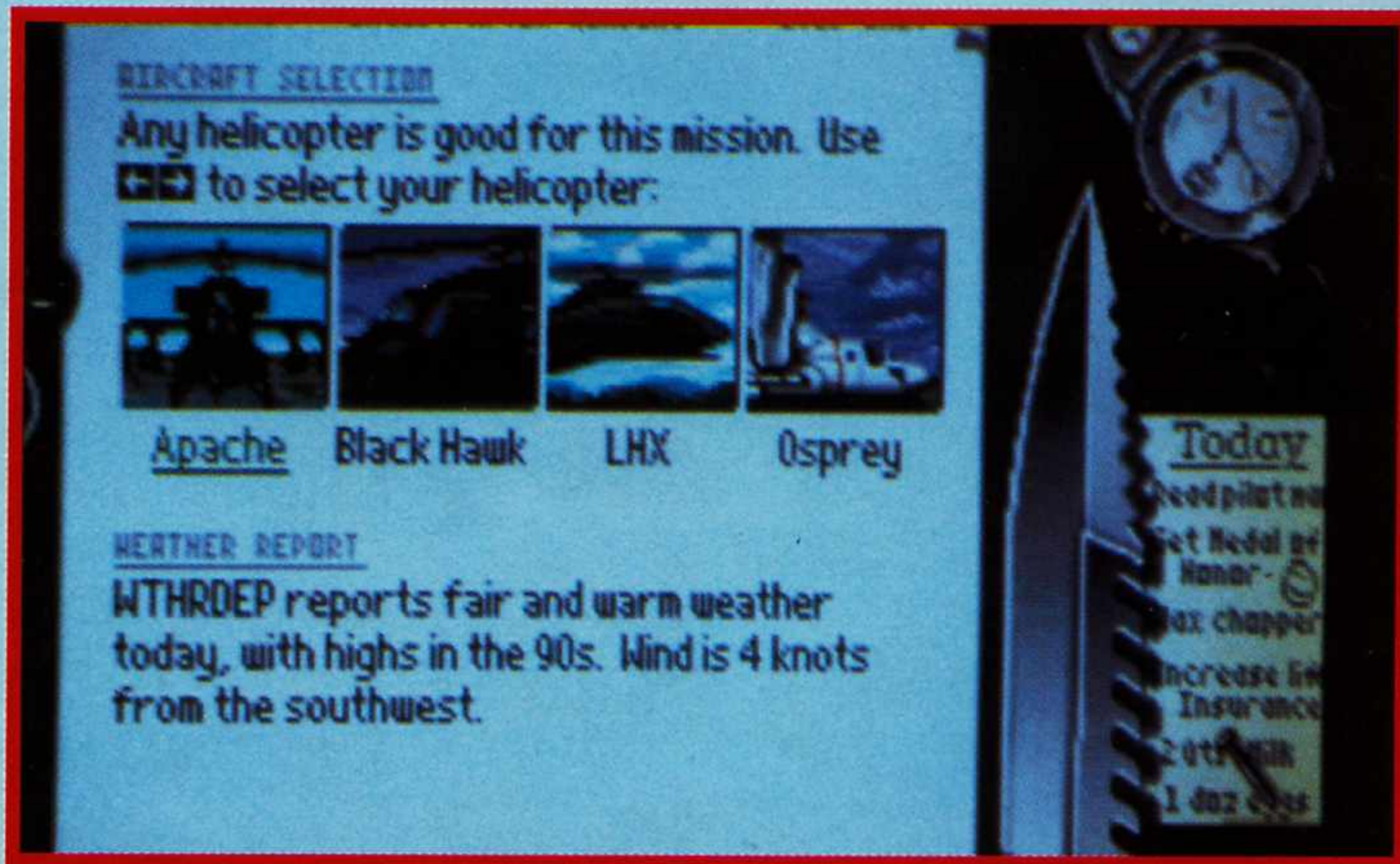
sturzstelle feindfrei ist. Ansonsten wird eine der vielen Zwischengrafiken eingeblendet, die in 256facher VGA-Farbenpracht Trauerfälle, Beförderungen, und Einsatzbesprechungen stilvoll untermalen. Als weiteres Sahnehäubchen auf dieser Mega-Simulation bietet **Microprose** einen Mission-Recorder, Zeitraffer, sieben verschiedene Hubschrauber, unterschiedliche Schwierigkeitsstufen, unzählige Missionen und mehrere Außenansichten des Helikopters. Etwas Sand ist dem Glanzstück dennoch in das Tragschraubenge triebe geraten: Wieder einmal war **Microprose** nicht in der Lage, auf die Unterstützung der US-Tastatur hinzuweisen. Selbst friedfertige Naturen werden zu reißenden Bestien, wenn sie bei derart komplexen Simulationen durchgehend mit falschen Tastaturkommandos konfrontiert werden.

Bis das Geheimnis der richtigen Keyboardbedienung gelüftet ist, hat sich dann eine gehörige Portion Aggressivität aufgebaut, vor der sich die Vektor-Unholde in Acht nehmen sollten. (Manchmal wirkt

auftaucht, dem wird sehr schnell von den Marines der Trauermarsch geblasen. Ohne Handbuchstudium und taktisches Fingerspitzengefühl droht Frust aufgrund scheinbar übermächtiger Gegner. Trotzdem erscheint der Microprose-Hubschrauber nicht als unbezwingbar. Auch der blutige Anfänger kann oft zumindest einen Teilauftrag erledigen.

LHX dagegen beweist sich auf dem PC als solide Simulation und avanciert zum zweitliebsten Kind des PC-Akrobaten. Wer gerne mit Bleifinger am MG sitzt und unkomplizierte Feldzüge liebt, ist mit diesem Chopper gut bedient. Einziger kleiner Schwachpunkt ist die etwas dürftige Missionzahl.

Thunderhawk bietet zwar teilweise gute Panel-Grafik, kann aber bei der topographischen 3-D-Landschaft nicht mithalten. Zudem wirkt Core's Hubschrauber manchmal zu actionlastig und hektisch. Dennoch ist der Thunderhawk ein heißer Tip für Amiga- und Atari-Piloten. Vergleichbare Rotor-Action findet man auf diesen Systemen nicht, abgesehen vom alten Gun-



LHX: Retten und Ballern: Für jeden Zweck wird dem LHX-Piloten der richtige Untersatz geboten.

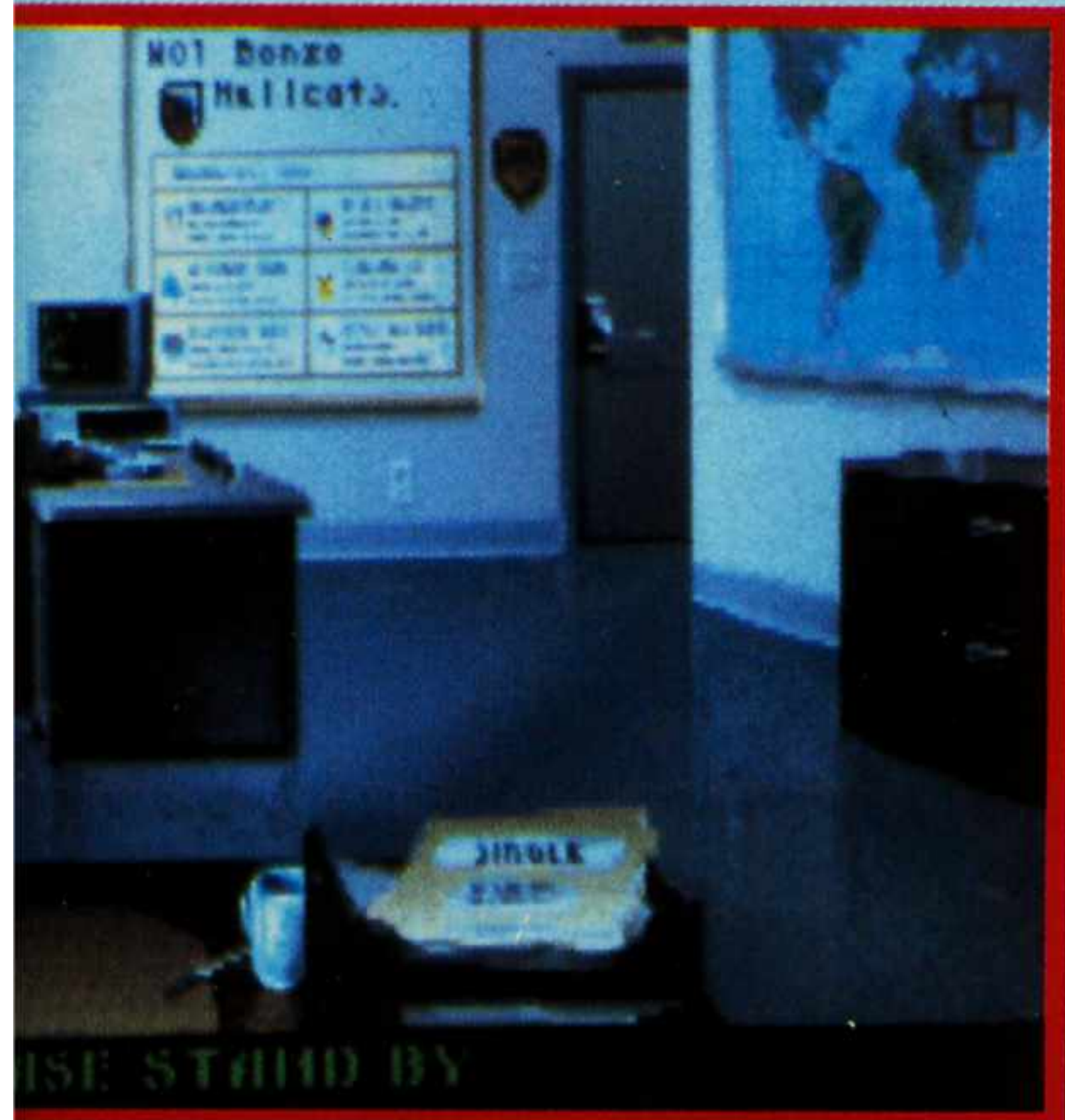
jedoch die Tasten-Kombination ALT-STRG-F1 bzw. F2 wahre Wunder.)

Gunship 2000 überholt dennoch als gänzlich neue PC-Simulation LHX und Thunderhawk grafisch, akustisch und spielerisch. Das neue Hubschrauber-Monument von **Microprose** verträgt allerdings keine Zweckentfremdung als Ballerspiel. Wer mit Feuerkraft protzend ohne Deckung am Himmel

ship von Microprose. Hier ist der Thunderhawk die bessere Alternative.

Doch auch die Amigianer und Atari-ner sollen mit einer Gunship 2000-Konvertierung beglückt werden. Erfahrungsgemäß werden bis dahin noch viele Hubschraubergefichte auf dem PC toben, denn **Microprose** läßt Umsetzungen eher bedächtig angehen.

(ch)



sthabende Offizier überreicht die

Die Charts DES MONATS

Die Charts des Monats werden
ermittelt durch

media control

KONSOLENCHARTS

- 1 (2.Mo) Populous II
(Electronic Arts)
- 2 (3.Mo) Bundesliga Man. Prof.
(Software 2000)
- 3 (2.Mo) Airbus A 320
(Thalion)
- 4 (2.Mo) OhNo! More Lemmings
(Psygnosis)
- 5 (3.Mo) Battle Isle
(Blue Byte)
- 6 (2.Mo) Birds of Prey
(Electronic Arts)
- 7 (2.Mo) Mega Lo Mania
(Image Works)
- 8 (9.Mo) Lemmings
(Psygnosis)
- 9 (2.Mo) Lotus Turbo Chall.II
(Gremlin)
- 10 (2.Mo) Steigenberger Hotelm.
(Bomico)

- 1 (2.Mo) Monkey Island II
(Lucasfilm)
- 2 (2.Mo) OhNo! More Lemmings
(Psygnosis)
- 3 (2.Mo) Bundesliga Man. Prof.
(Software 2000)
- 4 (2.Mo) Battle Isle
(Blue Byte)
- 5 (2.Mo) Civilization
(Microprose)
- 6 (4.Mo) Wing Commander II
(Origin)
- 7 (4.Mo) Gunship 2000
(Microprose)
- 8 (2.Mo) The Games: Winter...
(Accolade)
- 9 (2.Mo) Might & Magic III
(New World Comp.)
- 10 (6.Mo) Monkey Island
(Lucasfilm)

- 1 (5.Mo) Bundesliga Manager
(Software 2000)
- 2 (2.Mo) The Simpsons
(Ocean)
- 3 (2.Mo) Air Sea Supremacy
(Ubi Soft)
- 4 (5.Mo) Manchester Un. Eur.
(Krisalis)
- 5 (2.Mo) Terminator II
(Ocean)
- 6 (2.Mo) USS John Young Spe.
(Magic Bytes)
- 7 (6.Mo) Elvira-Mistress...Dark
(Flair)
- 8 (6.Mo) Pirates
(Microprose)
- 9 (2.Mo) Starbyte Nr.1
(Starbyte)
- 10 (Neu) Winzer
(Starbyte)

- 1 (2.Mo) Silent Service II
(Microprose)
- 2 (8.Mo) Monkey Island
(Lucasfilm)
- 3 (9.Mo) Lemmings
(Psygnosis)
- 4 (4.Mo) Sim City/Populous
(Infogrames)
- 5 (2.Mo) Lotus Turbo Chall. II
(Gremlin)
- 6 (4.Mo) Railroad Tycoon
(Microprose)
- 7 (5.Mo) Flight of the Intruder
(Mirrorsoft)
- 8 (2.Mo) Mega Lo Mania
(Image Works)
- 9 (2.Mo) Wolfpack
(Mirrorsoft)
- 10 (5.Mo) F-15 Strike Eagle II
(Microprose)

- 1 Hard Drivin` 95%
- 2 Awesome Golf 75%
- 3 Scrapyard Dog 75%
- 4 Checkered Flag 72%
- 5 Ishido 66%

- 1 Sonic 89%
- 2 World Class Lead. 82%
- 3 Factory Panic 71%
- 4 Halley Wars 60%
- 5 Solitaire Poker 55%

- 1 Battle Toads 91%
- 2 Final Fant. Adv. 90%
- 3 Final Fant.Leg. II 90%
- 4 Choplifter II 85%
- 5 Battle Bull 84%

- 1 Super M. Bros. 3 93%
- 2 Maniac Mansion 92%
- 3 Mega Man III 90%
- 4 Final Fantasy I 88%
- 5 Boulder Dash 86%

In den Konsolencharts
präsentieren wir die Spiel
mit den besten Wertungen
der letzten drei Ausgaben
(nicht von media control
ermittelt).

SUPER!

Belgien bfr. 100,- · Luxemburg lfr. 100,- · Holland hfl. 6,- · Italien lit. 3900,- · Österreich ÖS 37,- · Schweiz sfr. 4,90
DAS COMPUTER-SPIELE-MAGAZIN
EVT 06.12.1991 J11426E 1/92

Play Time
NUR DM
4,90



SONIC
schlägt zu!



Spiel des Monats:
Willy
Beamish



Das Spiel zum Film:
THE BLUES
BROTHERS



mit
Poster

64 Seiten
Tips & Tricks
Komplettlösung:
Death Knights
of Krynn



Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Monat für Monat die aktuellsten
Spiele-News frei Haus!

Hol' Dir das
TEST-ABO
JETZT PLAY TIME 2 MONATE
KOSTENLOS TESTEN!

Dazu gibt es noch als Dankeschön

die Super-Spiele-Sammlung

kostenlos auf Diskette für

AMIGA, PC, ATARI ST oder C64,

die auf jeden Fall Dir gehört!

Also sofort Coupon ausfüllen

und absenden!

Ja, ich will **PLAY TIME** testen -

2 Monate kostenlos! Dazu erhalte ich
GRATIS die Super-Spiele-Sammlung
auf Diskette (bitte System ankreuzen!).
Wenn ich mich 1 Woche nach Erhalt

erhalte ich **PLAY TIME** im Abonnement
zum starken Vorzugspreis von nur
DM 4,33 pro Monat - die Versand-
kosten übernimmt der Verlag!

Mein Computer -System: AMIGA
 PC
 ATARI ST
 C64

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von
14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach,
8500 Nürnberg 1
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

Hallo Play Time!



Es ist mal wieder so weit. Ihr haltet die neue Play Time in den Händen und zieht Euch die Leserbriefe rein. Obwohl diesmal wieder jede Menge Zuschriften dabei waren, die der Meinung sind, gerade für ihren Lieblingsrechner würden wir zu wenig Tests bringen, drucken wir nur ein paar ab. Wir wollen hier weder einen Rechner hochjubeln, noch einen anderen totschweigen. Wir sehen uns eigentlich nur als Echo der Softwareindustrie! Wenn

Ihr also mit der Verteilung der Neuerscheinungen nicht zufrieden seid, sind wir die falsche Adresse zum Rumnörgeln. Sorry! Falls Ihr es aber dennoch nicht unterlassen könnt, nur Mut, wir freuen uns über jeden Brief! Sogar über diese Art, obwohl ich dennoch zugeben muß, daß mich jedesmal bleierne Müdigkeit überkommt, wenn sich wieder einmal jemand beschwert, daß wir für den famosen CPC nur eine einzige Seite brachten. But now, it's your turn.

Game Gear

Hallo Play Time Redaktion! Ich kaufe Eure Zeitschrift regelmäßig und finde sie super. Was mir aber nicht gefällt ist, daß Ihr ganz wenig Berichte über den Game Gear und das Zubehör bringt, im Gegensatz zum Game Boy, der in der Ausgabe 2/92 über sieben Seiten verbrauchte. Ich bitte Euch darum, in der nächsten Ausgabe etwas mehr und ausführlicher über den Game Gear zu berichten. Ich danke Euch...

Tomeli

Weder in der Ausgabe 2/92, noch in einer anderen, hat ein Game Boy Seiten verbraucht. Das waren wir schon selbst. Nun aber mal im Ernst! Wenn nicht mehr für das Gear erscheint, können wir auch nichts daran ändern, auch wenn wir das gerne wollten.

Mehr PC

Hallo Play Time!
Ich finde Eure Zeitschrift echt gut, aber eine Sache will mir nicht in den Kopf: Was hat der Game Boy in

einer COMPUTER-Zeitschrift verloren?! Ich finde, so ein kleiner Plastikspielkasten, hat in so einer guten Zeitung wie Eurer nichts zu suchen. Ebenso der C64, aber dieser wurde, wie ich gelesen habe, schon desöfteren erwähnt. Stattdessen könntet Ihr doch mehr über PC-Spiele bringen, von denen Ihr sowieso zu wenig berichtet. Es grüßt Euch Euer treuer Leser

Martin Kragl

Den Game Boy werden wir nicht rauswerfen, weil wir nicht wollen. Zudem fürchten wir auch den Zorn der aufgebracht Menschenmassen, die das Redaktionsgebäude dann wohl stürmen würden. Ähnlich verhält es sich auch mit dem C64.

Leserbriefe zum einen

Liebe Redaktion
Obwohl ich eigentlich die XXX für die beste Softwarezeitschrift halte (sorry), finde ich Euch gar nicht mal sooo schlecht. Hin und wieder kann ich es mir sogar nicht verkneifen, mir Euer Magazin zu kaufen. Das war der nette Teil meines Briefes, das dicke Ende

kommt jetzt erst! Die XXX ist viel schneller mit den Tests als Ihr und ihre Screenshots sind auch wesentlich besser. Da ich leidenschaftlich gerne die Seiten mit Leserbriefen lese (auch in Zeitschriften, die nichts mit Computern zu tun haben!) ist mir zudem noch aufgefallen, das dort viel mehr, und viel bessere Leserbriefe veröffentlicht werden. Strengt Euch mehr an, dann kann noch etwas aus Euch werden.

Robert Kittner

Obwohl ich eigentlich ein ruhiger, ausgeglichener Typ bin, merke ich, wie sich beim Lesen Deines Briefes seltsame Veränderungen bei mir abspielen! Meine Haare, Zehen- und Fingernägel richteten sich auf, in der Art des klassischen Wolfsmenschen. Meine Zähne verwandelten sich in Fangzähne und an den seltsamsten Stellen schossen Haare aus meiner Haut. Da Fangzähne und Klauen ziemlich lange das Schreiben sowie eine klare Artikulation verhinderten, komme ich leider erst jetzt dazu, Deinen Brief zu beantworten. Das

ist ja wohl der Hammer, uns für die Qualität der Leserbriefe verantwortlich zu machen! Zugegeben, die anderen Vorwürfe treffen uns, aber die Qualität der Leserbriefe... Schreibt mehr, schreibt über Lesenswertes, wir sind die Letzten, die Euch dabei bremsen.

Leserbriefe zum anderen

Hallo Play Time !!!
Eure Zeitung ist spitze, aber ich hab mal wieder was zum Meckern gefunden.

1. Dieser Alexander Geltenpoth hat mich zum Überkochen gebracht, weil er bei dem Test "Heavy Metal" im schwarzen Schriftteil die "S... rausgelassen hat"! Wenn Du uns Antihelden nennst, bist Du auch nichts besseres!!!!!!! Nix für ungut!

2. Super wäre es, wenn die Tips & Tricks in der Zeitung drin wären, wie bei anderen Zeitschriften.

3. Nun 'ne Frage: Nehmt Ihr alle Briefe an, wie z.B. Versarchungsbriefe, Crackerbriefe, Streitbriefe etc.? So, das war's. Ich hoffe, Ihr druckt den Brief ab!

Euer Stefan

1. Entschuldigung!
 2. Warum sollten wir es so machen wie andere? Alle Leser lieben unser Tips & Tricks Heft und wir sind echt stolz darauf. Aber Einer muß ja immer querschließen und quengeln.
 3. Natürlich nehmen wir alle Briefe an! Uns bleibt ja nichts anderes übrig. Sie werden einfach durch unseren Briefkasten geworfen! Nun aber mal im Ernst! Wenn Briefe keine deftigen Beleidigungen, oder Bomben beinhalten, freuen wir uns natürlich darüber. Also, Leute wie Du und ich, Freaks, Komiker, Weltverbesserer, Ökos, Mosher, Studenten, Schüler, Arbeiter, Kids, Gruffis, Cracker, Staatsanwälte, Arbeitscheue, Workaholics, Männer und Frauen, Jungs und Mädels, schreibt was Euch am Herzen (oder sonstwo) liegt, was Euch schmerzt oder gut tut, was Euch stinkt oder gefällt, aber schreibt!!!!

Betelnüsse

Hallo liebe Play Time!
 Ich habe Euch ein paar dringende Fragen zu stellen.
 1. Ist die "Fun Time" eigentlich abgesetzt (Schock)?
 2. Gibt es auch Software für den C128D?
 3. Wo sind die coolen Einleitungen Eures Redakteurs?
 4. Was sind bitte "Betelnüsse"?
 5. Die Idee der No Name Inc mit der Demoecke fand ich gar nicht schlecht, wenn keine anderen Rubriken darunter leiden müssen.
 6. Das Riesenposter muß unbedingt bleiben. So, das war's dann wieder. Tschau, bis zum nächsten Mal.

Benjamin Hössel

1. Ja.
2. Ja.
3. Keine Ahnung, werde ihn fragen.
4. Betelnußpalme, indo-

malaiische Palmenart: Samen (Betelnüsse) dienen für Reizmittel (Betelbissen).
 5. Sie müßten.
 6. Aber ja, es bleibt!

Krieg und Frieden

Hallo!
 Nachdem ich in der P.T. den Brief von Johannes Knöbl gelesen habe, dachte ich mir, daß ich Euch zum Thema Gotcha schreiben muß. Was denkt sich dieser Österreicher eigentlich, so schlecht über Gotcha zu reden?! Ich bin mir sicher, daß er es noch nie gespielt hat. Meine Freunde und ich gründeten vor ca. einem Jahr einen Gotchaklub. Und ich frage Euch, was besser ist. Wenn ich meine Freunde mit Farbkugeln "abknalle", oder wenn ich nachts, um meinen Frust loszuwerden, Autos aufbreche, oder alten Omas die Handtasche klaue. Natürlich ist Gotcha in gewisser Weise gewaltverherrlichend. Genauso, wie wenn kleine Kinder Räuber und Gendarme spielen. Im Gotchaspiel kann man nämlich den ganzen Frust rauslassen, den man in der Woche aufgebaut hat. Ebenso ist es auch Training für den Krieg. Also wenn Ihr mich fragt, dann möchte ich bei einem nächsten Krieg, in dem die BRD miteinbezogen ist, nicht ganz hilflos dastehen. Durch Gotcha kann man seine Reflexe, die Fitness und verschiedene Abwehrtechniken üben, denn wenn der Ami, der Russe oder sonstwer unser Land überfällt, dann kann ich mich durch das Gotchaspiel darauf vorbereiten. Denn wenn es darum geht, ich oder ein Anderer, dann lieber der Andere. Jetzt noch zum Thema kriegsverherrlichende und brutale Spiele: Ist nicht sogar "Super Mario" gewaltverherrlichend? Schließlich trampelt man auf harmlosen, unter Natur-

schutz stehenden Schildkröten herum! Ja sogar "Tetris" ist in gewissem Sinne pornografisch! Lange Blöcke in Spalten einlochen!!!! Wenn man ein Spiel auf den Index setzt, wird seine Popularität doch nur größer. Euer Fan seit der ersten Ausgabe,

Björn Schaber

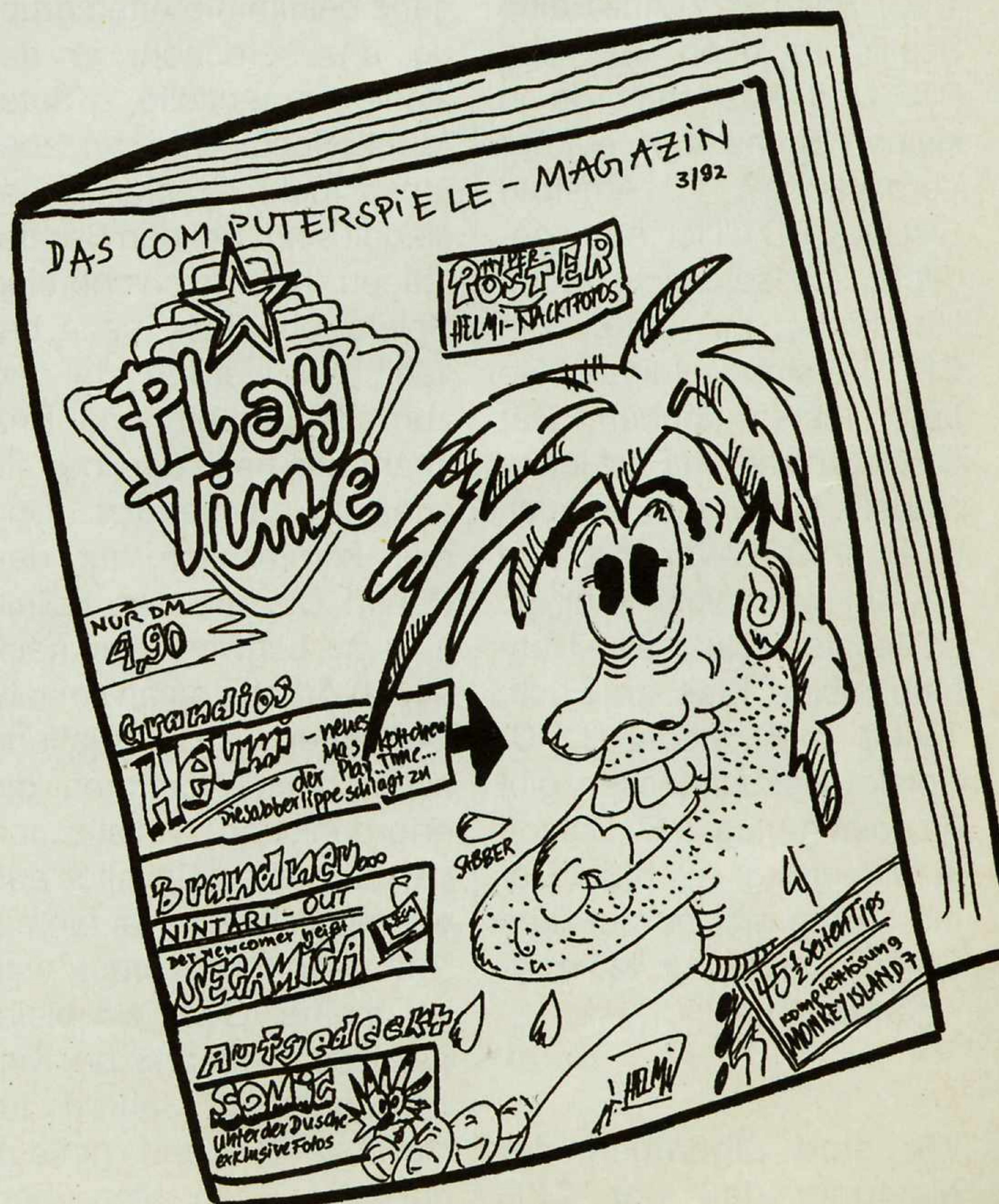
Ich habe bestimmt nichts gegen Gotcha. Im Gegenteil! Ich werde demnächst auch damit anfangen. So viel zur Einleitung. Aber die Sache mit dem Vorbereiten auf den Krieg, ich bekam minutenlange Schreikrämpfe! Falls jemals noch ein Krieg bei uns ausbrechen sollte, wirst Du nach einem großen Knall aufwachen, und feststellen müssen, daß Du Dich in ein Wölkchen ionisierter Wasserstoffatome verwandelt hast. Das ist die eine Variante. Die andere besteht darin, daß man Dich mit High-Tech-Waffen umlegt, aus einer Entfernung von mehreren Kilometern. Und die Geschichte

von bösen Amis oder Russen kann ich sowieso nicht mehr hören. Aber turn Du nur durch den Wald. Das macht Spaß, ist harmlos, sehr gesund und Du bist weg von der Straße! Zu denken gegeben hat mir allerdings Deine Meinung zu Tetris. Ist ja wirklich irre weit hergeholt. Solltest Du ein diesbezügliches Problem haben?

Onkel Rosshirt

Anti-Bill & Ted-Fan Club

Ei gude, Play Time!
 Nachdem Helmi soviel Lob bekommen hat, decken wir nun die Wahrheit auf! Er kommt wahrscheinlich nur nachts in die Redaktion, weil
 a) Sein Knasturlaub schon lange vorbei ist, und er nicht von der Polizei entdeckt werden will.
 b) Er so aussieht, wie er zeichnet.
 c) Ihr unbedingt ein neues Maskottchen braucht (Frösche raus).
 Nun eine Bemerkung zu den Leserbriefen: Zu dem



Buybrush & Kapitän de Cluck

Brief von Thomas Großärmel (ne, der hieß glaub ich GrosserIm), PT 2/92. Wir haben den ersten Anti-Bill & Ted-Fanclub gegründet! Wie kann man sich solche Typen als Vorbilder nehmen... Man muß sich ja nicht gleich so hypermäßig aufregen, nur weil Onkel Rosshirt mal einen Fehler gemacht hat. Arriwidert-schi...

Guybrush & Käptn Le-Chuck

Ich habe mir den Film von Bill & Ted nochmal angesehen. Gnadenlos von Anfang bis Ende!!! Ich kann eigentlich nicht finden, daß ich einen Fehler gemacht habe. Teilt mir bitte die Anschrift Eures Anti-Bill & Ted-Fanclubs mit, weil ich beitreten und ihn unterstützen möchte. Vielen Dank auch für die megastarke Zeichnung. Kenne ich Eure Namen nicht von irgendwoher?

Onkel Rosshirt

CPC

Hallo!

Was lese ich da in der PT 1/92, Seite 42? Aha, eine Schiffssimulation für den PC. Und was steht da in kleinen Buchstaben auf der Verpackung? "Amstrad CPC & CPC+"! Ich habe gedacht, ich seh nicht recht. Ich finde, Ihr hättet die CPC-Version fairerweise auch testen können. Der CPC ist nicht tot! Fast jedes aktuelle Game gibt es auch in einer CPC-Version, und das in gar nicht mal so schlechter Qualität. Deshalb meine Bitte an Euch: Testet mal wieder CPC-Spiele! Bezugsquellen gibt es noch genug, z.B. Batsoft in Oldenburg. Auch die Demo-Szene gibt es auf dem CPC noch zuhauf. Mit freudigen Grüßen

Borax

Wir sind eigentlich der Meinung, daß der CPC nur noch im Technischen

Museum zu bewundern ist (gleich neben dem Sinclair QL) und Neuigkeiten über ihn so selten sind, wie die Zähne einer Henne. Sollten wir damit allerdings auf dem Holzweg lustwandeln, sind wir gerne bereit, ihm den gebührenden Respekt zu erweisen.

Game over

Liebe Freunde!

Ich (42) möchte Euch endlich einmal schreiben, was mir mir so am Herzen liegt. In allen Computer-Zeitschriften gibt es im Leserbriefteil die endlosen Diskussionen über Raubkopien. Bei Euren Stellungnahmen argumentiert Ihr in etwa, daß viele Firmen kaum bereit sind viel Zeit und Geld in ein Spiel zu investieren, wegen der - berechtigten - Angst vor Raubkopien. Sind die Software-Firmen jedoch völlig unschuldig an dieser Misere? Ich möchte ihnen zumindest Begünstigung vorwerfen, denn diese Firmen scheinen (unwissentlich?) eine ganz bestimmte Altersgruppe anzusprechen, in der wenig potentielle Käufer (arme Schüler), dafür aber umso mehr Cracker angesiedelt sind. Bei den Berufstätigen (Käuferschicht) sind Spiele ebenfalls sehr beliebt, nur werden sie dort zum Zeitvertreib und Entspannung nach dem beruflichen Streß benutzt. Und hier komme ich auf den Punkt! Die meisten Spiele sind zu schwer! Wer nach einem Arbeitstag an seinem Computer Unterhaltung sucht, bringt nicht mehr die erforderlichen, artistischen Leistungen am Joystick auf, wie ein Schüler. Wer einmal "Elf" gespielt hat weiß, was ich meine. Oder wo bleibt das Erfolgserlebnis bei Kindern unter 10 Jahren, für die man "Rodland" gekauft hat? Die Folge: Man überlegt sich, ob man ein Spiel,

das man interessant findet auch kauft, weil man weiß, daß man die Bilder der weiteren Level kaum zu Gesicht bekommt. Und gerade hier scheinen die Hersteller verkaufspolitisch zu versagen. Während dem "Nichtkäufer" die Spiele nicht nur umsonst, sondern auch "mundgerecht" serviert werden, muß die "ältere" Käuferschicht mangels Kontakt zu Raubkopierern warten, bis bei Euch endlich ein Cheat abgedruckt wird. Ich könnte Euch aus meinem Bekanntenkreis mehrere Leute nennen, die dieselbe Ansicht haben, und es würde mich interessieren, was andere Leser (falls auch Familienväter darunter sind) dazu meinen. Besonders gespannt wäre ich auf eine Stellungnahme von Software-Herstellern. Mit vielen Grüßen

Dieter Michel

Wie kommst Du darauf, daß Berufstätige Streß haben und Schüler nicht? Oder hast Du nur Streß mit Zeit verwechselt? Ich sehe schon Hunderte von wütenden Leserbriefen, geschrieben von Schülern, unseren Briefkasten sprengen. Aber darum geht es ja auch gar nicht! Obwohl Deine Argumente Hand und Fuß haben, sind sie kaum als Entschuldigung für Raubkopien zu gebrauchen! Oder glaubst Du im Ernst, daß von einem Spiel, vom Hersteller mit Trainer versehen, weniger Copies im Umlauf wären? Daß diese Angelegenheit aber ein Ärgernis ist, steht außer Frage! Man könnte es, wenn man böswillig wäre, als schlechte Serviceleistung bezeichnen. Natürlich sind auch wir neugierig, was andere Leser darüber denken, auch wenn sie keine Familienväter sind. Wir werden auch versuchen, die Meinung des Einen oder Anderen

Software-Herstellers in Erfahrung zu bringen.

Schnorrer

Hallo Play Time!

Vor kurzem ist mir Euer Heft aufgefallen. Ich habe mir wegen dem niedrigen Preis vorgenommen, es öfter zu kaufen. Ich habe noch die Bitte, daß Ihr mir alle bis jetzt erschienenen Tips & Tricks Hefte kostenlos zuschickt. Ich finde Eure Zeitschrift toll, und danke Euch im Voraus. Euer

Carsten Heide

Erstens heißt es "wegen des niedrigen Preises". Und zweitens sagt man nicht "kostenlos", sondern "per Nachnahme"!

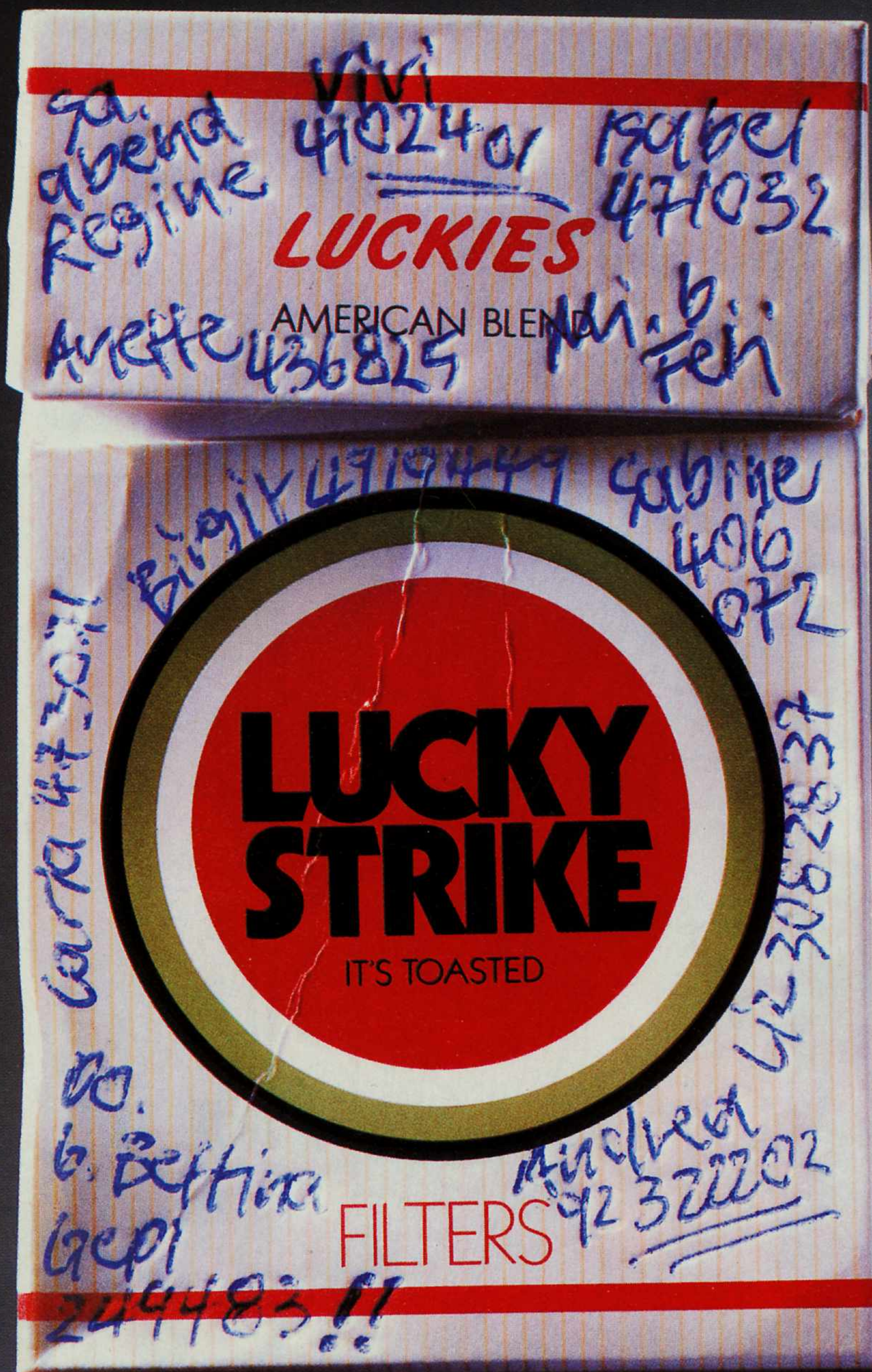
C 64

Liebe Play Time, ich als 128D-Besitzer finde Euch zwar toll, aber ein Problem habe ich: Es erscheinen zu wenig Spieltests für den C64! Bitte veröffentlicht meinen Brief, denn diese Ansicht vertreten sicher noch viele Andere. In Ausgabe 2/92 z.B., sind gar nur drei Tests für den Brotkasten dabei. Das hat er nicht verdient! In der Leserbriefecke selbiger Ausgabe schreibt Ihr aber als Antwort auf einen Brief: "..., daß der C64 tot ist halten wir für ein Gerücht. Wenn wir Dir die Zuschriften die sich C64 Tests wünschen vor die Treppe legen würden, bräuchtest Du eine Schaufel zum Spaziergehen...!" EBEN! Ich frage mich dann nur, wo die Tests bleiben! Mit freundlichen Grüßen und in freudiger Erwartung auf mehr C64 bei Play Time,

Mathias

Ich möchte noch einmal betonen, daß wir den guten, alten C64 noch nicht zum Schrottplatz gebracht haben, und das auch nicht so schnell tun

Ooh, what a night ...



Lucky Strike. Sonst nichts.

106-037

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).

werden. Leider liegt die Menge der zu testenden Games nicht so ganz in unserer Hand! Aber auch das wurde schon an anderer Stelle besprochen. Wir haben uns jedoch einmal bei Softwarehändlern umgehört. Wenn wir die Menge der verkauften Spiele für den C64 einmal als Menge "C" annehmen, dann ergibt sich daraus eine Verkaufsstatistik von: C x 10 für den Amiga- und C x 15 für den PC. Diese Zahlen sind natürlich nur eine Peilung über den Daumen, geben aber recht gut den Tenor wieder. Das sollte Dir eigentlich zu denken geben! Den Softwarehäusern gab es das jedenfalls, wie man sieht (oder besser gesagt nicht mehr sieht).

Poster

Hallo Ihr!
Ich finde Eure Zeitschrift super! Doch halt!!! Etwas ist

schlecht: Die Poster sind absolut unnötig. Auf dem Platz könntet Ihr doch etwas Sinnvolleres drucken. Ansonsten gibt es nichts zu bemängeln. Bis auf weiteres.

Florian Fuchs

OK, weil wir heute einen launigen Tag haben, werden wir Deine Bitte erfüllen. Wir schaffen endlich das Poster ab! Falls jemand anderer Meinung sein sollte, kann er sich ja mit Florian Fuchs in München auseinandersetzen. Halt...! Stop...! Ehe Ihr jetzt mit gewetzten Messern nach München fahrt, das war nur ein Witz, Scherz, Joke! Den Teufel werden wir tun und jemals das Poster abschaffen!

Ultimatum

Ich habe Euch schon zwei Leserbriefe geschrieben, die Ihr allerdings nie abgedruckt habt. Es ging darum,

daß Ihr immer noch Tests für den C64 bringt. Die Kiste ist tot! Meine Oma ist auch tot, und niemand schreibt über sie. Diese Meinung habe ich auch nicht alleine. Alle meine Freunde und Bekannte teilen Sie. Wenn Ihr noch einen einzigen Test für den C64 bringt (was für eine Verschwendung von gutem Papier!), komme ich persönlich vorbei und werfe faule Eier zu Eurem Fenster hoch!

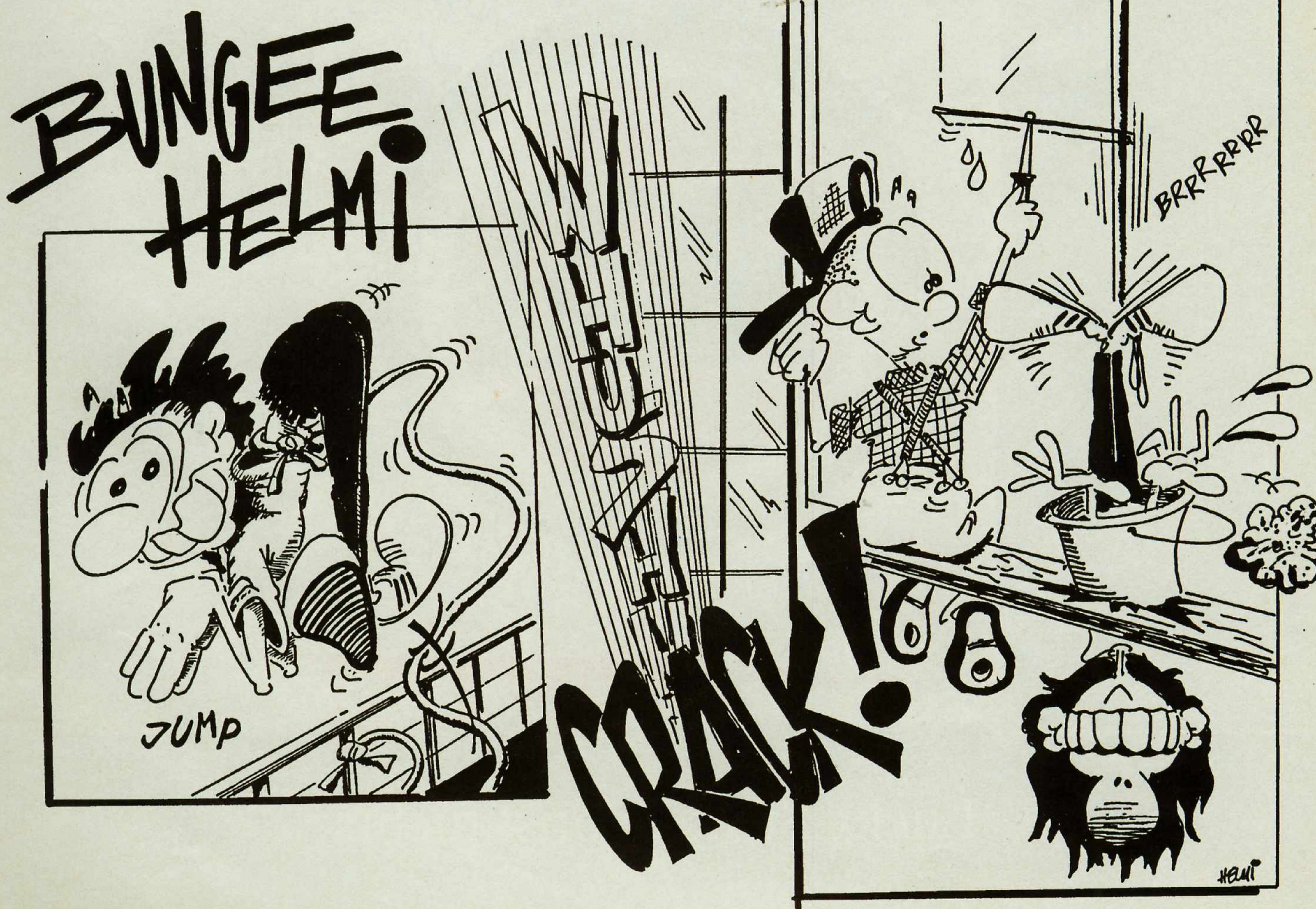
Tobias Scholz

Da alle unsere Fenster ebenerdig liegen, werden wir Dir an geeigneter Stelle ein Loch graben!

Kölner Krise

Hallo Ihr Redakteure!
Als ich mir am 8.1.1992 die neueste Ausgabe von Euch im Zeitschriftenladen holte, hatte ich irgendwie ein komisches Gefühl im Magen, welches sich dann beim Lesen bestätigte... Eure Zeit-

schrift heißt zwar "Play Time", was aber noch lange nicht heißt, daß man(n) hier nur spielen muß. Ich, als alter Amiga-Besitzer kriegte fast meine Krise, als ich im Schnelldurchgang die Zeitung durchblätterte. Das darf ja wohl nicht wahr sein; diese verdammten Konsolen machen mich noch völlig fertig... Seite 20 + 21 sind ja wohl der beste Beweis dafür; da sieht man die Bilder, sieht die Bewertung, dann noch mit "Superhit" gekennzeichnet, und dann, ja dann hofft man, daß es dieses Spiel auch für den Amiga oder PC gibt und muß dann zum Entsetzen feststellen, Mega Drive, und dann noch von Sega, ich meine... ach kotz, würg, ähh! Dann folgen durchkreuzt von Werbeseiten glatte 10 Seiten für den PC, und der Gipfel ist ja wohl, ganze dreimal ein "Superhit" dabei und nix für den Amiga. Ne Schande ist das... Zugegeben hiernach



kommen vereinzelte Amiga Tests (16), aber dann kommt...., ach reden wir lieber nicht darüber. Was dann folgt ist unter meiner Würde: Game Boy, Game Gear, Sega, NES und wie sie alle heißen. Ich will's gar nicht wissen.... die Grafik ist schlechter als auf dem Amiga, Sound kann ich nicht beurteilen. Und außerdem gibt's da keine Textverarbeitung, nix mit Raubkopien und alles viel zu teuer. So nun nach all der Kritik auch was Erfreuliches: Ihr seid die billigste Computerzeitschrift, aber nicht die schlechteste! Macht weiter so (unter Berücksichtigung

meiner Kritik) und bleibt cool wie bisher....

Marcus aus Köln

Als ich die Post aus dem Briefkasten holte hatte ich irgendwie ein komisches Gefühl im Magen, das sich dann beim Öffnen Deines Briefes bestätigte. Unsere Zeitschrift heißt "Play Time", weil es hier nur um den Spaß an der Freud geht. Und um Konsolen! Vor drei Jahren hätte keiner einen Pfennig auf die Zukunft der Konsolen gewettet. Diese Dinge haben es uns aber ganz schön gezeigt! Sie ver-

mehren sich schneller als die Rechnungen in unserem Briefkasten, und das will was heißen! Konsolen sind vom Markt einfach nicht mehr wegzudenken, und die Zahlen sind eher steigend als gleichbleibend. Ganz klar, sie haben Zukunft! Das Mega Drive z.B. das eine schlechtere Grafik als der Amiga hat, fällt zudem unter die Rubrik "Gerüchte". Der Konsolen-User will einfach nur Spaß haben und kann auf eine Textverarbeitung ganz gut verzichten. Ebenso wie Softwarehäuser auf Raubkopien verzichten können. Auch die Preise sind nicht höher angesiedelt als auf Deinem Amiga. Köln hin, Krise her, so ist das Leben.

Kunst

Hallo Play Time Team! Da Ihr in Ausgabe 2/92 geschrieben habt, künstlerische Talente sollten sich bei Euch melden, habe ich (satte 12 Jahre) mir ein Herz gefaßt, und Euch die Mini-Ausgabe des Posters in 2/92 gemalt. Das zweite Bild ist eine Szene aus Shining in the Darkness 2. Na ja, ich hoffe die Bilder gefallen Euch so sehr, daß Ihr Euch ein Herz faßt, und sie abdruckt. Vielen Dank und alles Gute im voraus, Euer

Jörg (Joe) Pallas.

Wir haben uns ans Herz gefaßt, nachdem wir Deine Zeichnungen gesehen haben, und wollen sie auch den anderen Lesern nicht vorenthalten.

Defenderkey

Hallo Play Time! Ich werde mir bald einen A500 anschaffen. Deshalb hole ich mir seit Januar diesen Jahres die Play Time. Und sie schlägt mich immer wieder nieder.

1. Der Preis ist super und 2. Ich finde es super, daß Ihr Games für alle gängigen Computer testet (Konsolen nicht zu vergessen). Es gibt eigentlich nichts an der Play Time auszusetzen. Aber jetzt zur Sache: In der neuen Play Time ist der Spieltest für Robocop 3 enthalten. Ich habe mir die Verpackung angeschaut und festgestellt, daß nirgendwo der von Euch erwähnte Defender Key vermerkt war. Ist dieser überhaupt enthalten?

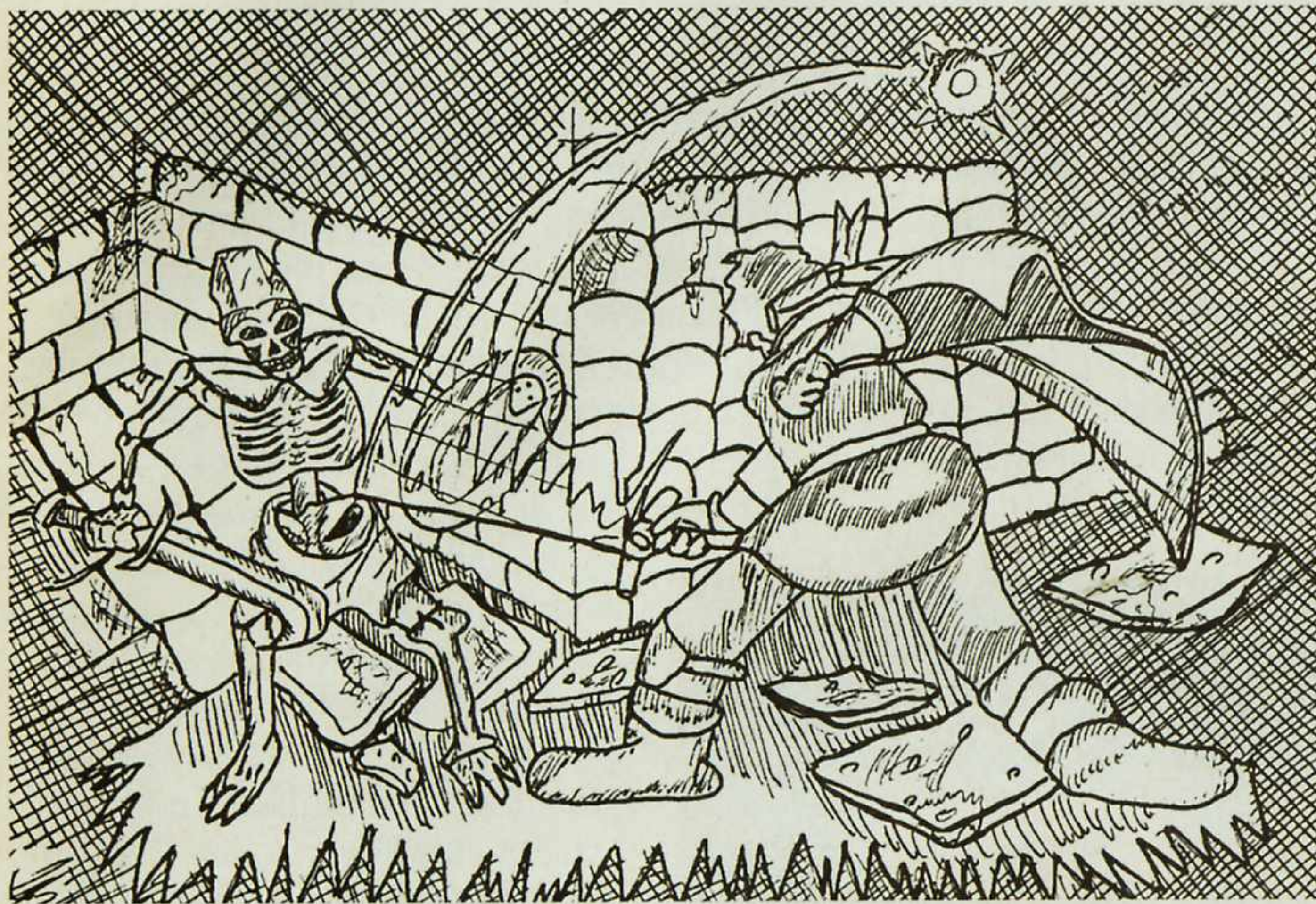
Sebastian

Wir versichern hiermit hoch und heilig die Richtigkeit unserer Angaben bezüglich dem Packungsinhalt von ROBOCOP 3. Neben drei Disketten, einem Anleitungsheft, einer Holographie und einer kleinen Plastiktüte, in der sich alles befindet, erspähen die wachsamen Augen des gierigen Spiele-Freaks noch ein kleines, unscheinbares Teil mit einem Joystick-Stecker. An diesem Stecker befindet sich eine Platine, die ein unerlaubtes Kopieren unterbinden soll. Die Original-Software läuft nur mit dem Original-Hardware-Dongle. So ist es, und so bleibt es.

Richtet Eure Leserbriefe Bitte an folgende Anschrift:

CT-Verlag
Kennwort: Hallo Play Time!
Gufidauner Str. 13
8501 Schwarzenbruck

Die Redaktion behält sich sinnwahrende Kürzungen vor.



DOMAIN

Fantasy ist mega-in! Das beweist die geradezu explosionshafte Verbreitung von Fantasy-Rollenspielen in den letzten Jahren. Und auch Brettspiele mit phantastischen Themen werden inzwischen Jahr für Jahr auf den Markt geworfen. Das Angebot in deutschen Landen nimmt sich allerdings noch recht bescheiden aus, wenn man Frankreich, England oder die USA als Vergleich hinzuzieht. Und da der deutsche Durchschnittsmensch nicht überfordert werden soll, gibt es erste zaghafte Versuche in Richtung Fantasy-Spiel. Bislang drehte es sich dabei vorwiegend um lizenzierte Spiele aus dem angelsächsischen Sprachraum. Grund genug für HOBBY PRODUCTS, einem rein deutschen Verlag, ein Spiel auf den Markt zu bringen, das den Einstieg in das phantastische Genre ermöglicht. Der Gedanke für den Inhaber Ingo Martin lag keinesfalls fern, da er seit Jahren als einziger deutscher Hersteller Zinnminiaturen aus eigener Produktion anbietet. Fantasyverfahrung pur!

DOMAIN heißt das gute Stück, das auch unerfahrenen Fantasy-Spielern das Gruseln lehren soll. Im Grunde läßt sich das Spiel von der Idee her zwischen Rollenspiel und Solorollenspiel ansiedeln. Ein bis vier Spieler können sich in die verschlungenen Labyrinth des dunklen Zauberers Algrim wagen, um mit etwas Glück unvorstellbare Schätze aus ihnen zu bergen.

wiederum bestimmt in Kämpfen mit den verschiedenen gruseligen Einwohnern des Dungeons, ob eine Spielfigur zuerst angreift oder nicht.

Aber die Charaktere, die von den Spielern übernommen werden, weisen noch weitere Attribute auf. Zunächst wären da die Lebenspunkte, die verständlicherweise unentbehrlich sind, um im Spiel dabeizubleiben. Sinken die

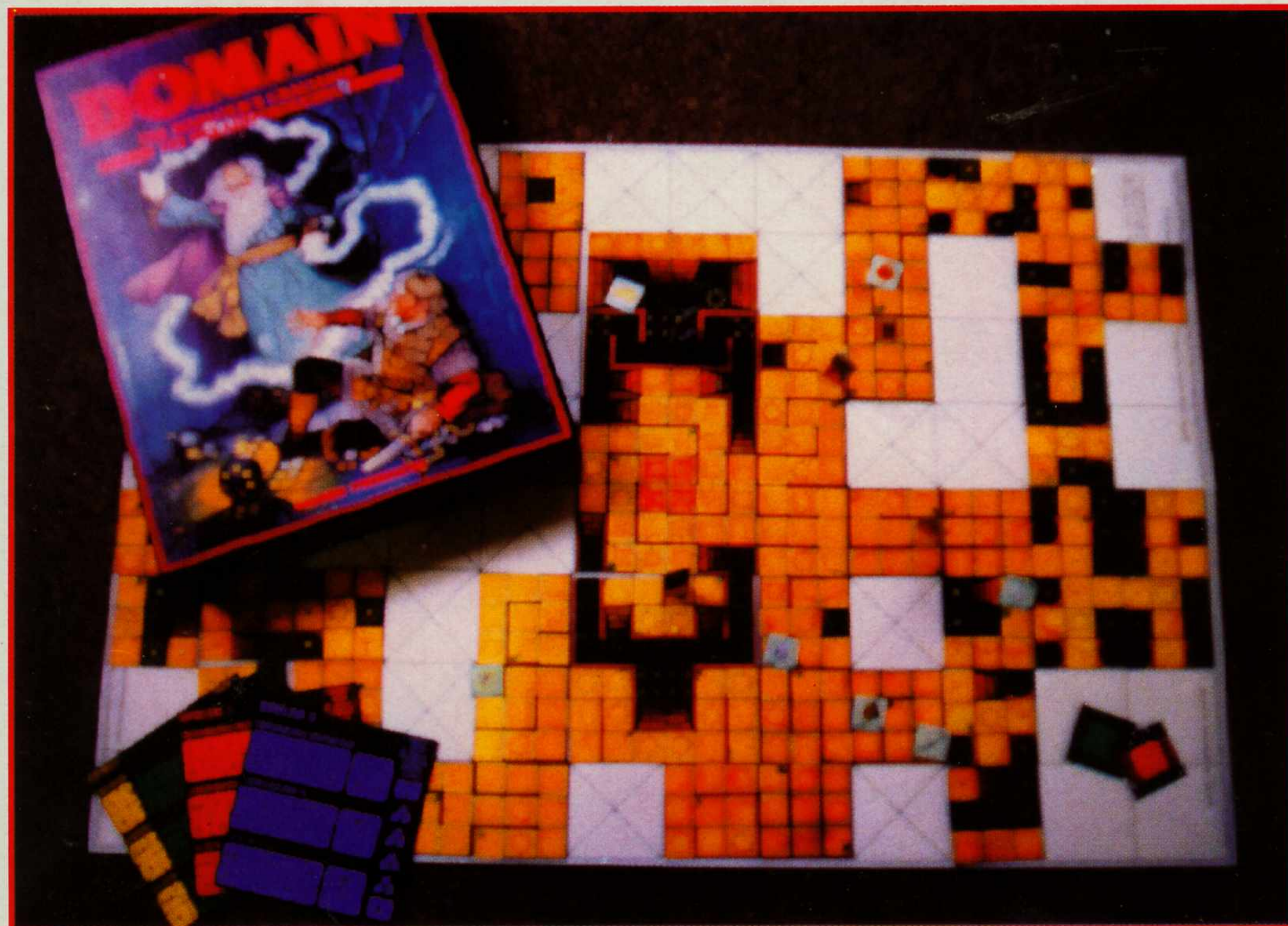
Ebenso verhält es sich mit dem Verteidigungswert, der durch magische Schilde und zufällig gefundene Rüstungen gesteigert werden kann. So ausgestattet, wagen sich die Charaktere in das dunkle Verlies, um ihr Glück zu versuchen. Sie bewegen sich alternativ auf zwei Ebenen. Sozusagen im hellen Erd- oder im dunklen Kellergeschoß. Beide sind durch Treppen verbunden, mittels derer man die Ebene wechseln

kann, um sich schneller fortzubewegen. Innerhalb dieser Ebenen finden sich Objektfelder, auf die zu Beginn kleine Objektkärtchen gelegt werden, die Negatives wie Monster, Fallgruben und verschlossene Türen oder Positives wie magische Gegenstände, Waffen oder Heiltränke beinhalten können. Zur Erhöhung von Lebenspunkten eignen sich Speisen und Getränke vorzüglich. Doch bei allem gilt es zu bedenken, daß ein Charakter nur eine bestimmte Menge zu tragen vermag, so daß ab und an auch wichtig erscheinende Dinge zurückgelassen werden müssen.

Im Kampf sind besonders magische Waffen oftmals von großem Wert, da sie die Siegchancen eines Charakters vervielfachen. Glücklicherweise dauern in DOMAIN Kämpfe nicht endlos lange, vielmehr gehen sie maximal über drei Angriffsrunden. Gähnender Langeweile der Mitspieler wird hier wirkungsvoll begegnet. Neben magischen oder tödlich verseuchten Räumen im Verlies, machen zudem Speerfallen und

Fallgruben mit giftigen Gasen dem wagemutigen Abenteurer schwer zu schaffen.

Magie ist ein weiterer wichtiger Faktor in DOMAIN. Um sie anwenden zu können, suchen die Charaktere in dem Verlies nach Objektkarten, die Zauberbücher mit Sprüchen enthalten. Das allein reicht aber noch längst nicht aus. Zusätzlich benötigt man entsprechende Ingredienzien, um Magie wirksam werden zu lassen und sich somit grauenhafter Monsterwesen zu entledigen.



Die Spieler starten z.B. als Kämpfer, Amazone oder Kleriker von den vier Ecken des Spielplans, um in das Innere des Verlieses vorzudringen. Das Labyrinth setzt sich von Spiel zu Spiel anders zusammen, da auf den Grundplan drei mal drei Felder große Platten gelegt werden, so daß erst während des Spiels der Dungeon entsteht. Neue Teile des Dungeon werden erst gelegt, wenn ein Charakter ein leeres, sprich unbekanntes, Gebiet des Verlieses betritt. Dadurch bedingt nimmt laufend der Erfahrungswert eines Charakters zu. Und dieser

Lebenspunkte auf Null, ist das Leben eines Abenteurers beendet und er kann über einen der Eingänge des Dungeons wieder von vorne beginnen - inklusive spieltechnischer Nachteile!

Glück ist unverzichtbar. Nicht nur im realen, sondern auch im phantastischen Leben, ob zur Verhinderung schwerer Treffer oder eines Sturzes in eine Fallgrube, Fortuna hilft. In Kämpfen kommt die Angriffsstärke eines Spielers zum Tragen. Wertvolle Waffen, die im Verlies gefunden werden, addieren sich zum Kampfwert.

SMELLORY

Welche Sinnesorgane benutzt Ihr zum Spielen? Die Augen? Den Mund? Ja, sicher. Aber habt Ihr nicht ein äußerst prägnantes Organ vergessen? Das Sinnesorgan, das Ihr für SMELLORY benötigt, hat Flügel und nimmt eine im wahrsten Sinne des Wortes herausragende Position am menschlichen Körper ein - die Nase!

Ohne das halbwegs sensible Organ dieser tropfenden Art habt Ihr keine realistische Chance, das Spiel siegreich zu beenden. Gewiß, das synapsige Großhirn muß zusätzlich eingesetzt werden, aber ohne Nase läuft nichts. In SMELLORY müssen verschiedenen Düften Motivkarten mit Blumen, Obstsorten u.a. zugeordnet werden. Unter den Döschen kann nachgeschaut werden, welchen Pflanzen, Obstsorten usw. der jeweilige Duft zuzuordnen ist. Zwischen den Döschen, die

auf bewährte Spielsysteme zurück. Andererseits entführt das Spiel eine Spielrunde auf eine alternative Spielebene. Eine, die der Sensibilisierung des Geruchsempfindens dient, wenn auch, das sei nicht verschwiegen, die Duftessenzen die Eigenschaft haben, natürliche Duftstoffe relativ stark oder schwach zu imitieren. Auch ist an eine länger dauernde Partie SMELLORY nicht sofort eine nächste anzuschließen, da unsere Sinne damit überfordert wären. Aber Spaß macht SMELLORY



auf einem grafisch verwirrenden Netz von Pflanzenranken mit Blättern stehen, werden die gemischten Motivkarten verdeckt ausgelegt. Nacheinander nimmt jeder Spieler eine Motivkarte und ein Duftdöschen auf. Adäquate Zuordnungen kommen in den Besitz des riechenden und wissenden Spielers. Passen Duft und aufgedecktes Kärtchen nicht zusammen, so kann auf die Nennung des Duftes verzichtet werden und das Döschen wandert in der Spielrunde umher, damit sich jeder Mitspielende ein Duftbild von der Essenz machen kann. Ihr wißt nur zu gut, wer das Spiel gewinnen wird.

allemaal. Auch, wenn der Preis überzogen scheint. Aber es war halt immer schon ein wenig teurer, einen besonderen Geruch wahrnehmen zu dürfen. Und beim vorliegenden Spiel lohnt sich die Investition.

Eine weitere Spielvariante greift das altbekannte System von 'Lotto' auf. In diesem Fall werden nur die Duftdöschen auf dem Spielplan verteilt. Jedem Spieler werden auf jeder Spielplanseite die dort abgedruckten Motive zugeteilt, die er alsbald mit den entsprechenden Düften zu bestücken hat. Eine schnelle und flotte Alternative zu der ersten Spielvariation.

SMELLORY wurde von Spielerfahrenen kreiert. Das ist dem Spiel anzumerken. Sicher, die Ideen, die in ihm stecken, greifen im Grunde

All diesem gilt die Suche in den äußeren Labyrinthgängen. Um aber das Ziel zu erreichen, die große Schatzkammer des Zauberers Algrim, müssen die Abenteurer über die Schatzkammer-Vorräume in das Innerste des Verlieses vordringen. Hier warten die vier großen Schätze, um die sich alles dreht: Der Stab des Lebens, der Blutstein, das Buch der Bücher und der Mantel der Unsichtbarkeit, die unterschiedlich in ihrem Wert sind. Gelingt es einem Spieler mit einem dieser immensen Schätze aus dem Verlies zu entkommen ohne daß der Zauberer einen Abenteurer behindert, hat er das Spiel gewonnen.

DOMAIN erinnert vom Prinzip her an DRACHENHORT (Schmidt-Spiele), das ebenfalls für ein bis vier Spieler konzipiert ist. Auch bei DRACHENHORT spielt das Glück eine wesentliche Rolle für das Bestehen im dunklen Verlies. Das wirkt sich bei dem Spiel des Schweden Dan Glimne keinesfalls negativ aus. DOMAIN aber kämpft mit allzu großen Zufälligkeiten seines Spielsystems. Die Fülle der Objektkarten hätte so ausgelegt werden müssen, daß in dem Verlies auch wirklich alle auffindbar wären. Dies ist leider nicht der Fall. Es kann einem Spieler geschehen, daß er trotz intensiver Suche zwar mit einem Zauberbuch bewaffnet durch die Gänge streift, aber nicht die Chance auf genügend Ingredienzien besitzt. Zufällig gefundene Schlüssel, die auch unter den Objektkarten zu finden sind, lassen sich zumeist überhaupt nicht auf Türen im eigenen Einflußgebiet anwenden. Das Zurücklegen der Wege im Verlies selbst ist oft langatmig, so daß die Dynamik im Spiel dadurch verlorengeht. Der Bewegungsmechanismus der einzelnen Figuren kann daher kaum als gelungen bezeichnet werden, zumal oft Wege innerhalb des Verlieses blockiert sind und so zu zeitraubenden Umwegen zwingen. Als letztes seien noch die Regeln erwähnt, die nicht immer verständlich geschrieben und zu unübersichtlich gestaltet sind. Zur Ehrenrettung von DOMAIN muß bemerkt werden, daß sich die Macher des Spiels sicherlich viel Mühe gegeben haben, es als pures Einstiegerspiel in das Thema Fantasy zu konzipieren und viel Arbeit hineingesteckt haben. Aber es wurde zweifelsohne versucht zu viel in das Spiel hineinzupacken, so daß der lapidare Spruch "weniger wäre mehr gewesen" zutrifft.

(jg)

DOMAIN

Verlag: Hobby Products
Autor: Edward Beck,
Ingo Martin,
Josef Ochmann
Preis: ca. DM 69,-
Spielerzahl: 1 - 4



WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 67 %
Spielregeln: 63 %
Spielreiz: 47 %

➔ **Helmi sagt:**
"O.K.!"

SMELLORY

Verlag: Joker Produktion
Preis: ca. DM 69,90
Spielerzahl: 2 - 8



WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 30 %
Spielregeln: 50 %
Spielreiz: 60 %

➔ **Helmi sagt:**
"Geht so!"

Minos

Vor sechs Jahren, um genauer zu sein, gegen Ende '86, tauchte auf dem deutschen Brettspielmarkt völlig überraschend das belgische Label 'Flying Turtle' auf. Hauptmotor dieses Verlags ist der Belgier Jean Vanaise, der nicht nur als Autor, sondern auch für andere Belange der jungen Firma zuständig war und ist. Die Schwierigkeit, ein funktionierendes Vertriebsnetz in unseren Regionen aufzubauen, wurde ihm über die Jahre immer drastischer vor Augen geführt. Letztes Jahr gelang ihm ein Deal, der ihn auf einen Schlag sanierte.

Der OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG kaufte sein Label und damit zugleich drei der bereits früher erschienenen 'Turtle'-Spiele auf. Für Insider nichts Aufregendes, da die Spielmechanismen nicht verändert wurden, dafür aber das Design. Dieses Jahr jedoch ist MINOS erschienen, ein für Ravensburger Verhältnisse ungewöhnlich komplex gehaltenes Spiel. Ein weiteres Novum: Spiele mit kriegerischen Themen wurden im traditionsbewußten Hause Ravensburger nie akzeptiert. MINOS durchbricht diese Tradition. Vielleicht mag dies als Zugeständnis an den sich öffnenden, europäischen Markt verstanden werden. Das Spielbrett von MINOS zeigt den Mittelmeerraum vor 4000 Jahren. Der Titel des Spiels bezieht sich auf die minoische Zivilisation, die die älteste europäische Hochkultur war. Jeder der zwei bis vier Spieler versucht durch geschicktes Bauen von Siedlungen und Handelsplätzen wirtschaftliche und damit ebenso strategische Vorteile zu erlangen.

Jedes Volk bzw. jeder Spieler beginnt mit einem Schiff, mit dem er sich innerhalb des Mittelmeeres und der Küstengebiete bewegen kann. Zielstrebig versuchen die einzelnen Völker, Städte zu bauen. Über den gesamten Mittelmeerraum, einschließlich vorhandener Inseln, sind Plätze verstreut, auf denen die Spieler Städte gründen können. Maximal kann eine Stadt aus vier Gebäuden bestehen, die übereinander gestapelt werden.

Drei Gebäudetypen stehen zur Auswahl. Dabei ist es keinesfalls unwichtig für den weiteren Spielverlauf, welche Gebäudearten errichtet werden. Zwei Hafengebäude berechtigen den Besitzer, pro Spielrunde ein weiteres Schiff zu erwerben. Aber nicht nur der Seeweg ist wichtig für die Eroberung neuer Städte und die Sicherung der eigenen Orte. Für jede Stadtgründung erhält ein Volk einen Wächter, der getrost als Söldner bezeichnet werden kann. Befinden sich zwei Wohngebäude in der Stadt, kann pro Runde ein zusätzlicher Wächter gekauft werden, der verständlicherweise nicht nur für defensive Zwecke, sondern auch für aggressive Akte zur Verfügung steht. Handelshäuser

schließlich verdoppeln die Einkünfte an Talenten (kretische Währung 2000 v. Chr.), Stadtmauern verdoppeln sämtliche Einkünfte einer Siedlung.

Soweit zum rein strategischen Aspekt von MINOS. Sämtliche Spielaktionen, Bewegun-

tes, aggressives Vorgehen wird in MINOS zu meist bestraft, vor allem, falls die eigenen Städte nicht genügend abgesichert sind. Zum Schluß gewinnt der Spieler, der durch Besitz von Städten und deren Gebäudewerten das größte Vermögen aufweist.



gen von Schiffen und Wächtern und Kampf zwischen den Völkern werden durch sechs Symbolwürfel gesteuert. Trotzdem sind die Spieler dem Glücksfaktor nicht bedingungslos ausgeliefert. Würfel, die Symbole aufweisen, die einem Spieler nicht in sein Konzept passen, dürfen bis zu dreimal gewürfelt werden, um das Ergebnis zu verbessern.

Zu den Symbolen: Die Waage steht für Einkommen, der Pfeil für Kampfringe, die Möwe für Bewegung, die Gebäude für Baupunkte, der Joker kann beliebig eingesetzt werden und der Stern verstärkt andere Symbole um einen Wert. Hier spiegeln sich die verschiedenen taktischen Überlegungen wieder, die ein Spieler anstellen muß. Einkommen ist wichtig, um Kampfringe, Schiffe und Wächter zu kaufen. Pfeile bedingen kostenlose Kampfringe, die im Kampf die Erfolgsaussichten steigern. Möwen dienen zur Bewegung von Schiffen und Wächtern. Das Symbol Gebäude wird dringend benötigt, um weitere Gebäude zu errichten. Da ein Spieler zumeist alle Symbole gut nutzen kann, er aber nur in eingeschränktem Maße über ihre Auswirkungen verfügen kann, gestaltet sich der Spielverlauf nicht immer einfach. Das Element Kampf wird in MINOS ebenfalls mittels der Würfel ausgetragen. Auch hier stehen Glück und taktische Erwägungen in einem guten und spannenden Verhältnis. Unüberleg-

MINOS mit einem Urteil gerecht zu werden, stellt sich einfach dar. Die Ausstattung ist Ravensburger gemäß sehr üppig ausgefallen, zudem ist das Spielmaterial auch äußerst funktionell. Das Gemisch von Strategie, Taktik und Glück harmoniert in ausgeprägter Weise. Zudem kann MINOS auch problemlos zu zweit gespielt werden, wenn auch die optimale Zahl bei vier Spielern liegt. Raum für strategische und taktische Überlegungen wurde den Spielern in ausreichendem Maße eingeräumt.

MINOS beweist nachdrücklich, daß für einen komplex gehaltenen Spielverlauf nicht immer das Studium von seitenlangen Regeln notwendig ist. Damit fällt auch nicht so erfahrenen Spielern der Zugriff auf diese Spielgattung erheblich leichter. Wer also bereit ist, zwei bis drei Stunden Zeit zu investieren, wird mit MINOS nicht nur einen Spielabend gut ausfüllen können.

(jg)

Minos

Verlag: Ravensburger
Autor: Jens Vanaise
Preis: ca. DM 68,-
Spielerzahl: 2 - 4

WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 91 %
Spielregeln: 71 %
Spielreiz: 83 %



Helmi sagt:
"Gut"!

Mit Dragon Masters bietet Games Workshop wieder einmal ein fantastisches Brettspiel feil, das sicherlich viele unterhaltsame und spannende Abende beschieren wird. Ein neuer Zeitvertreib für alle Strategen und Taktiker, die sich in diesem relativ sanften Kriegsspiel miteinander messen können. Meister der Intrige, die sich Bündnisse geschickt zu Nutzen machen, werden schnell über ihre Mitspieler triumphieren und so der nächste König auf Ulthuan, der Dracheninsel, sein.



Als vor ewigen Zeiten die Elfen mit ihren schlanken Schiffen den Ozean überquerten und Fuß auf die noch wilde Insel Ulthuan setzten, trafen sie auf die ihnen fremde Rasse der Drachen. Nach langen und blutigen Kriegen, schloßen die ungleichen Gegner endlich Frieden, der sich später sogar in eine freundschaftliche Beziehung verwandelte. Für Elfen war es unüblich, sich unter einem großen König zu vereinen und so gliederte sich auch Ulthuan in mehrere feudale Herrschaftsgebiete. Obwohl Elfen von Natur aus weiser sind, als die "niederen Menschen", führen auch ihre Meinungsverschiedenheiten bisweilen zu kriegerischen Auseinandersetzungen. Doch diese Fehden und Kriege werden gewöhnlich nicht bis zum bitteren Ende (zumindest für eine der Parteien) ausgetragen, sondern es kommt eher zu einer Art Wettkampf, dessen Sieger durch die Masse an erbeuteten Schätzen ermittelt wird. Drachen lieben es an diesen "Spielchen" teilzunehmen, sie begrüßen förmlich die kleinen Scharmützel und sehen darin

eine phantastische Übungsmöglichkeit. Jeder der Spieler übernimmt einen Elfenkönig, der seinen Sohn, den Prinzen mit seinen Armeen auf Eroberung ausschickt. Darüberhinaus können seine absolut loyalen Drachen in sämtliche Schlachten aus der Luft eingreifen oder sogar selbständig ausgeschickt werden, um feindliche Städte, Dörfer oder Armeen mit ihrem Odem zu vernichten. Es besteht die Möglichkeit, auf den besetzten Landstrichen neue Dörfer zugründen, bzw. alte zu einer Stadt zu vergrößern. Dadurch erhöhen sich die Steuereinnahmen und damit die Gewinnchancen. Die Gegner werden natürlich ihrerseits versuchen, die gerade aufgebauten Ansiedlungen wieder in den Boden zu stampfen. Dazu stehen jedem Spieler Ereigniskarten zur Verfügung, die gegen den bösen Feind ausgespielt werden, um ihn mit allen möglichen Naturkatastrophen zu plagen. Außerdem treibt sich auf Ulthuan noch jede Menge Gesindel herum, das willkürlich in die Kämpfe eingreift. Drei bis vier Elfenkönige können beim Kriegsspiel mitwirken,

für mehr sind leider keine Figuren vorhanden und zu zweit kommt nicht das richtige Spieffeeling auf. Relativ schlecht gemacht ist die Bestimmung der Zufallsbegegnungen in der Wildnis bzw. auf hoher See, die durch umgedrehte Plättchen ermittelt wird. Eine Tabelle wäre hier sicherlich besser geeignet gewesen, aber na ja...

Dragon Masters ist zwar hauptsächlich ein Strategiespiel, aber hin und wieder wird das Glück auch den besten Taktikern den Sieg abtrotzen. Die Anleitung ist in Englisch, aber da sie sehr knapp ist und die Regeln leicht sind, dürfte dies keine Probleme bereiten.

Games Workshop verkauft leider immer nur eine begrenzte Zahl an Exemplaren in Deutschland und so dürfte es gar nicht so einfach sein, sich eines zu besorgen.

(ag)



Dragon Master

Verlag: Games Workshop
Preis: ca. DM 80,-
Spielerzahl: 2 - 4

WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 90 %
Spielregeln: 45 %
Spielreiz: 70 %



Helmi sagt:
"O.K.!"

TALISLANTA



Fantasy-Rollenspiel

Dieses Rollenspiel besticht durch seine simplen, aber trotzdem guten Regeln und appelliert so an die erfahrenen und phantasiereichen Spieler.

Für Anfänger ist Talislanta denkbar ungeeignet, denn auf Erklärungen, wie ein Rollenspiel zu handhaben ist, wurde gänzlich verzichtet. Ebenso sind keine Regeln für Standardsituationen enthalten (wie z.B. Wetttrinken...), die ein Veteran zwar aus dem Stegreif entwirft, ein Neuling dürfte hier aber seine Probleme haben.

Die Charakterentwicklung Talislantas ist denkbar einfach. Jeder Spieler sucht sich einen der über 100 vorgegebenen Charaktere aus und verändert ihn dann nur noch unwesentlich. Es gibt unglaublich viele Rassen und Berufe, aber ausführliche Verhaltensmuster werden für sie leider nur knapp oder gar nicht beschrieben. Es gehört also schon eine ordentliche Portion Phantasie dazu, seinem Helden ein wirkliches Ego zu verleihen. Jeder Held hat acht Attribute, mit denen die Fertigkeiten modifiziert werden. So kann ein Charakter, der im "Messerwerfen" eigentlich nicht geübt ist, trotzdem großen Erfolg haben, wenn er über die benötigte Geschicklichkeit verfügt. In weit über hundert erlernbaren Fertigkeiten, die zumindest knapp beschrieben werden, können sich die



Charaktere fort- und ausbilden lassen, d.h. es dürfte ziemlich lange dauern bis man nur die Wichtigsten einigermaßen beherrscht. Um sich zu trainieren benötigt man Erfahrungspunkte, mit denen man entweder eine Stufe aufsteigen, und / oder sich neue Fähigkeiten aneignen kann. Bei einem Stufenaufstieg erhöhen sich nicht etwa die Lebenspunkte, sondern nur die bereits bekannten Fertigkeiten, aber durch den höheren Wert wird, zum Beispiel im Kampf, der Schaden am eigenen Leib niedriger gehalten.

Die Kampfregel ist im Vergleich zu anderen Systemen schon fast unverschämte simpel, aber dafür extrem schnell spielbar und in keiner Weise unlogisch. Jeder Held besitzt einen Kampfwert, der einfach mit dem des Gegners verglichen wird. Ein Würfelwurf entscheidet lediglich noch darüber, ob und falls ja, wie genau der Feind getroffen wurde. Durch die gehandhabte Waffe und die Stärke des Angreifers wird dann nur noch der angerichtete Schaden ermittelt, der allerdings von



derung von Magie ähneln den Kampfregeln im großen und ganzen. Leider ist die Anzahl der vorgegebenen Zaubersprüche nicht besonders groß, doch mit etwas Phantasie dürfte es ein leichtes sein eigene zu entwerfen.

Die Ausrüstungstabellen (über acht Seiten!) Talislantas sind voll von exotischen Waffen, Gebrauchsgegenständen, Reittieren und anderen Transportmitteln. Ähnlich umfangreich ist die Beschreibung der Welt "Talislanta". Enthalten sind die verschiedenen Sprachen, Erklärungen zu sämtlichen wichtigen Kulturen und Geheimbänden, eine spezielle Zeitrechnung mit Kalender (sogar Feiertage sind eingetragen/erläutert!) und die unterschiedlichen Währungen der einzelnen Reiche. Ich könnte jetzt hier noch viel mehr aufzählen, aber die wenigen Beispiele zeigen eigentlich schon, daß man sich diese Fantasy-Welt ohne Probleme bildlich vorstellen kann. Zu guter Letzt sind sogar Regeln für Massenkämpfe vorhanden, um dieses Werk wirklich komplett zu machen.

Die Bände "Die Welt Talislanta", "Der Leitfaden für Zauberer" und "Die Flora und Fauna von Talislanta" werden ebenfalls neu aufgelegt, und dürften bald im Fachhandel erhältlich sein.

Ein wahrer Genuß für fortgeschrittene Rollenspieler!

(ag)



der Rüstung gedämpft wird. Verschiedene Optionen, wie Ausweichen, Zurückdrängen, Entwaffnen, gezielter Schlag usw., stehen während des Kampfes zur Auswahl und verhindern, daß er eintönig oder gar langweilig wird.

Magiebegabte (jeder kann übrigens zumindest die niedere Zauberei erlernen) haben viele Möglichkeiten ihre mystischen Kräfte einzusetzen. Die bekannteste Art ist selbstverständlich in Form von Zaubersprüchen, doch auch die Herstellung magischer Gegenstände sowie das Brauen von Tränken und vieles mehr wird ziemlich genau erklärt. Hier eröffnen sich sämtlichen Charakteren ungeahnt viele, verschiedene Optionen, die das gesamte Spiel aufwerten und interessanter gestalten. Die Regeln zur Anwen-

TALISLANTA (2nd Edition)

Verlag: Fantasywelt
Preis: ca. DM 40,-
Spielerzahl: ab 2

WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 85 %
Spielregeln: 75 %
Spielreiz: 80 %



Helmi sagt: "Gut"!

SPACE MARINE



Im 41. Jahrtausend bevölkert der Homo Sapiens riesige Teile der Galaxis. Bei der Erforschung des unendlichen Weltraums stieß er auf fremde Intelligenzen, die hochtechnisierten Eldar und die zerstörerischen Orks. Die ersten Kriege um bewohnbare Planeten erschütterten das Universum. Außerdem gab es immer wieder Indifferenzen während der Hyperraumflüge, sodaß Kreaturen aus der Chaoswelt in unsere Dimension gelangen konnten. Aus den anfänglichen Schlachten wurde ein Kampf ums Überleben. Das Protektorat der Erde zog die logischen Konsequenzen und startete das Projekt Space Marine, das die besten Krieger des Imperiums hervorbrachte. Die Körper dieser Soldaten sind gentechnisch verändert; sie sind mit übermenschlicher Stärke und Hypersinnen ausgestattet. Darüberhinaus wurde die technische Entwicklung wieder mehr auf die Kriegsmaschinerie ausgerichtet. Riesige Stahlgiganten, die sog. Titans glichen die zahlenmäßige Unterlegenheit aus und die ehemalige Erdbevölkerung konnte sich in der Galaxis durchaus behaupten.

Space Marine ist für zwei Spieler bzw. zwei Gruppen geeignet. Jeder lenkt eine Armee, der oben beschriebenen Reiche, die ihre Auseinandersetzungen auf dem Schlachtfeld austragen. Die dafür benötigten Regeln

sind sehr logisch und umfangreich, aber trotzdem schnell zu erlernen. Ähnlich vielen anderen Systemen wird jeder Spielzug in mehrere Phasen aufgeteilt. Besonders gut finde ich die Idee der "Befehlsphase". Eine Sturm-Order zum Beispiel gibt einer Einheit die Möglichkeit doppelt soweit zuziehen, aber verbietet ihr den Einsatz von Feuerwaffen. Derartige Befehle werden dem Gegner natürlich erst offenbart, wenn es fast schon zu spät ist, die Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Die vielen unterschiedlichen Fahrzeuge lassen niemals Langeweile aufkommen: Vom schweren Schützenpanzer bis zum Skimmer, das sind Gleiter mit anti-grav-system, ist alles vorhanden. Um die eher langsamen Infantristen schneller bewegen zu

können, stehen Truppentransporter bereit. In Space Marine gibt es jede Menge verschiedener Waffensysteme, vom ordinären Laser bis zum Mehrfachraketenwerfer, der riesige Landstriche in ein tödliches Inferno verwandeln kann. Die Eldar verfügen sogar noch über ein weiterentwickeltes Instrument der Vernichtung, ihre Psyche! Durch mentale Angriffe gelingt es ihnen manchmal,

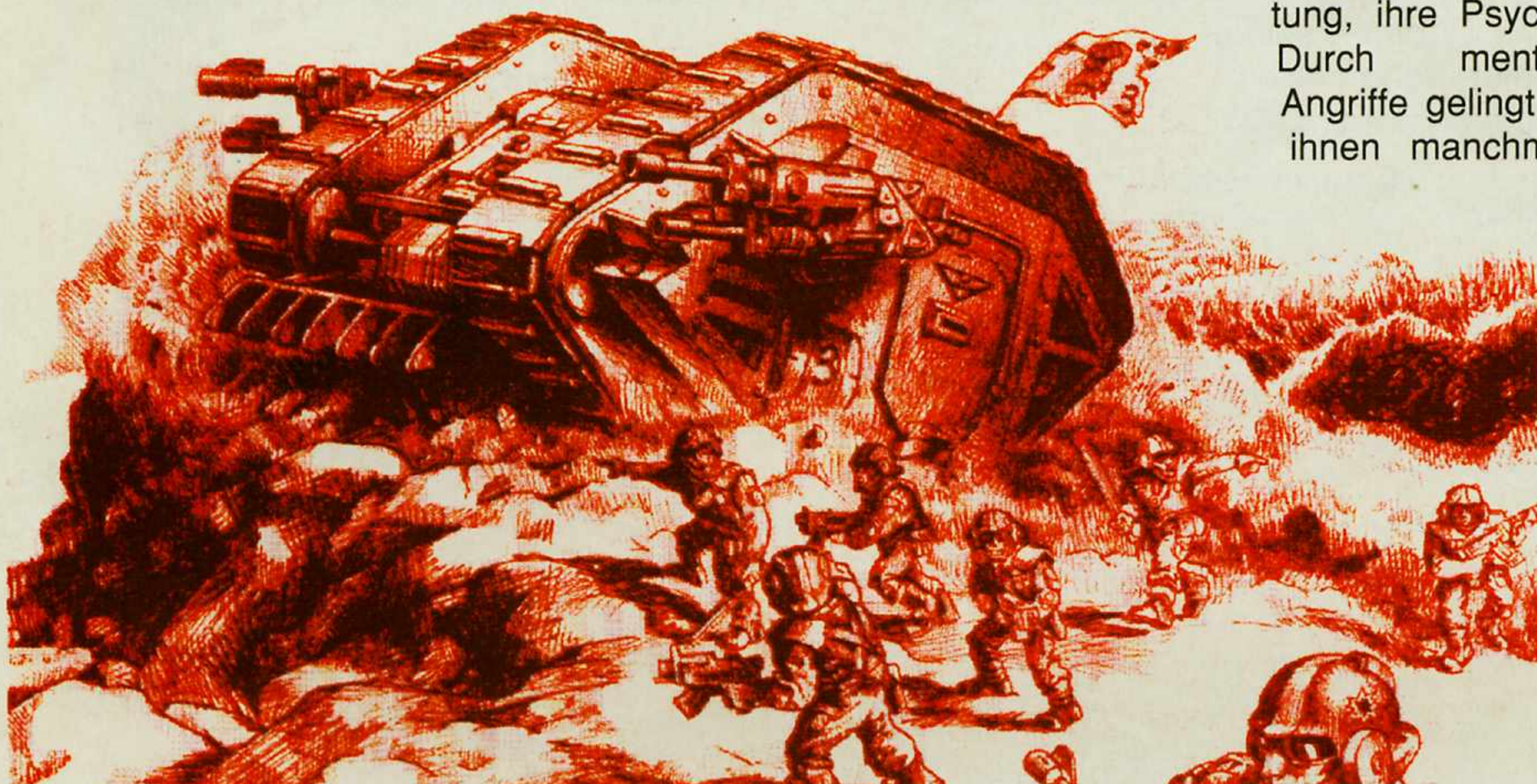


Inzwischen gibt es auf dem Markt eine Menge unterschiedliche Massenkampfsysteme, die jedoch im großen und ganzen zu komplex aufgebaut sind. Games Workshop bietet nun mit Space Marine (2nd Edition) ein Strategiespiel dieser Art nach wohl jedermanns Geschmack.

den Feind so zu schwächen und zu demoralisieren, daß er Fersengeld gibt. Über 500 Plastikminiaturen rechtfertigen den auf den ersten Blick stattlichen Preis durchaus. Der Box liegt aber kein Spielbrett bei, d.h. man wird es sich wohl selber erstellen müssen. Dies ist jedoch kein Problem, da weder Karo- noch Wabenmuster notwendig ist und mit mehreren Styroporplatten kann man sein Spielfeld immer wieder neu konstruieren. Die Anleitung ist bis jetzt nicht in Deutsch erhältlich, doch mit einem mittelmäßigen Schulenglisch sind die Erklärungen verständlich genug. Ich wünsche dann noch viel Spaß beim spannenden Gemetzel am Spieltisch.



(ag)



SPACE MARINE

Verlag: Games Workshop
Preis: ca. DM 110,-
Spielerzahl: 2

WERTUNGEN IN PROZENT

Spielmaterial: 90 %
Spielregeln: 95 %
Spielreiz: 90 %



Helmi sagt:
"Super"!



Impressum Play Time

Verlag:

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

Anschrift der Redaktion:

CT Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion "Play Time",
Gufidaunerstraße 13,
8501 Schwarzenbruck

Chefredakteur:

Christian Geltenpoth (cg)

Leitender Redakteur:

Arthur Kreklau (ak)

Redakteur PR:

Thorsten Szameitat (ts)

Redaktion Deutschland:

Alexander Geltenpoth (ag),
Oliver Menne (om), Stefan Gnad (sg),
Walter Konrad (wk), Markus Gurnig (mg),
Thomas Borovskis (tb), Simon Schmid (ss),
Michael Hirschfeld (mh), Hans Ippisch (hi),
Mathias Ritz (mr), Oliver Baumgärtel (ob),
Martin Müller (mm), Reinhard Schmidt (rs),
Rainer Rosshirt (rr), Joachim Goemann (jg),
Christoph Holowaty (ch)

Redaktion England:

Adrian Pumphrey (ap), Marc Newton (mn)

**Koordination
Redaktion und Layout:**

Christian Müller (cm)

Layout:

Anja Stöberlein, Hansgeorg Hafner

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

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

Druck:

Cooper Clegg Ltd.,
Tewkesbury, England

Abonnement:

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

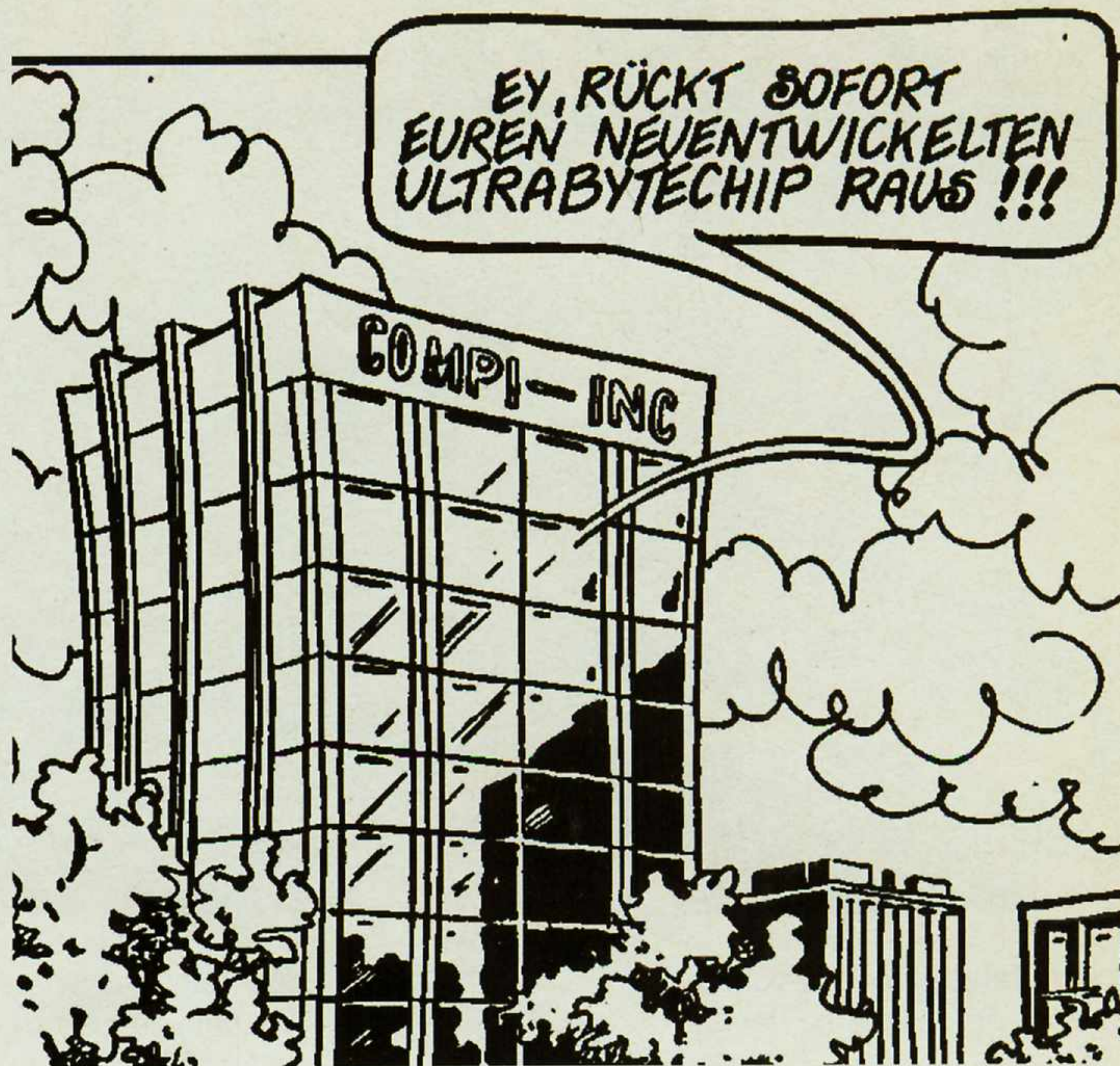
Manuskripte und Programme:

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

Urheberrecht:

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

Wir danken der Zeitschrift **CTW** für die
freundliche Unterstützung.



Inserenten dieser Ausgabe

ASI (Aquarius)	113	Lifestyle Software Arts	51
Bachem	63	Mega Trade	16,59,85
B.A.T.	103	MN-Hobby Soft	63
Bomico	2,17,19,27,47,116	Multi Media Soft	55
Computer E. Glücks	63	Public Domain Studio Nbg.	45,55,87
Computer World Freiburg	65	Seven-Eleven-Soft	65
Computer World Velbert	65	Soft&Sound	37
Computersoftware Müller	59	Software Corner	85,87
CPS	25	Soft Concept	61
CT-Verlag	29,99		
ECS	47	T.S. Datensysteme	14,15
Flashpoint	87	Top 4	59,65
Funny-Software	41,93	United Software	7,13
Groß-Electronic	63	Wial	43
Konami	115	World of Wonders	55
Kranz	59	Zogmann	59

T/BIRD

M A D E B Y A Q U A R I U S



DIE WELTNEUHEIT

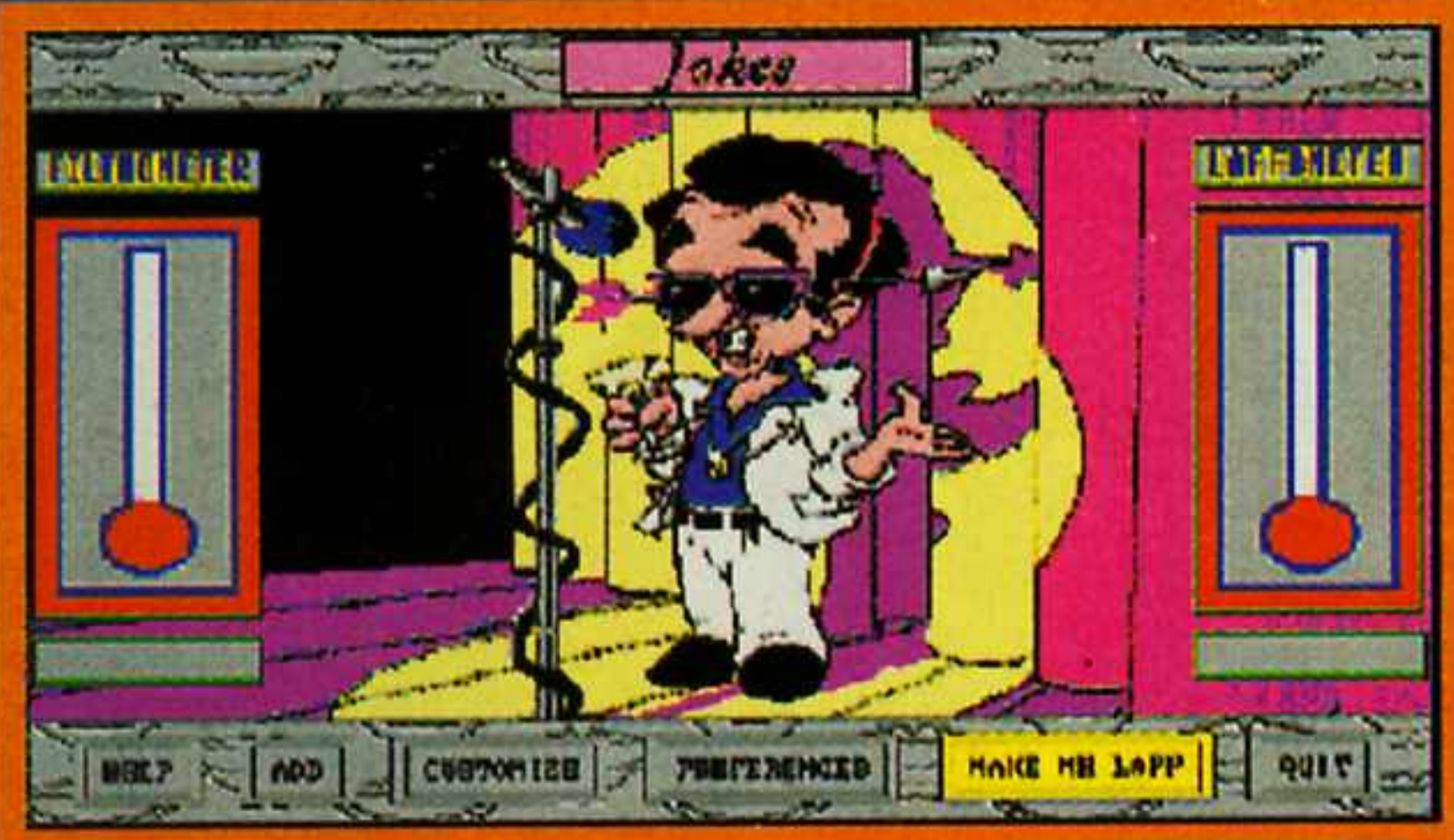
POWER OF TWO

T/BIRD SETZT ZUR LANDUNG AN. TOUCH-DOWN AUF DER CEBIT'92. SIE MÜSSEN BEI DER WELTPREMIERE DABEI SEIN-AUF DEM T/BIRD/ASI-STAND. UNTER DEM T/BIRD GEFIEDER STECKT VIEL INTERESSANTES: 386 ER-POWER, THUNDERBOARD, MS-DOS 5.0. UND ZWEI HEISSE ACTION GAMES ZUM LOSLEGEN. T/BIRD TREIBT'S BUNT. DEN MUSS MAN GETESTET HABEN! HOLEN SIE SICH AUF DER CEBIT EINIGE SUPER ÜBERRASCHUNGEN AB, ZB. JE1000...

Mad TV **MONKEY ISLAND 2**

 **CeBIT'92**
HANNOVER

11.-18. MÄRZ 92, HALL 5, STAND A11.



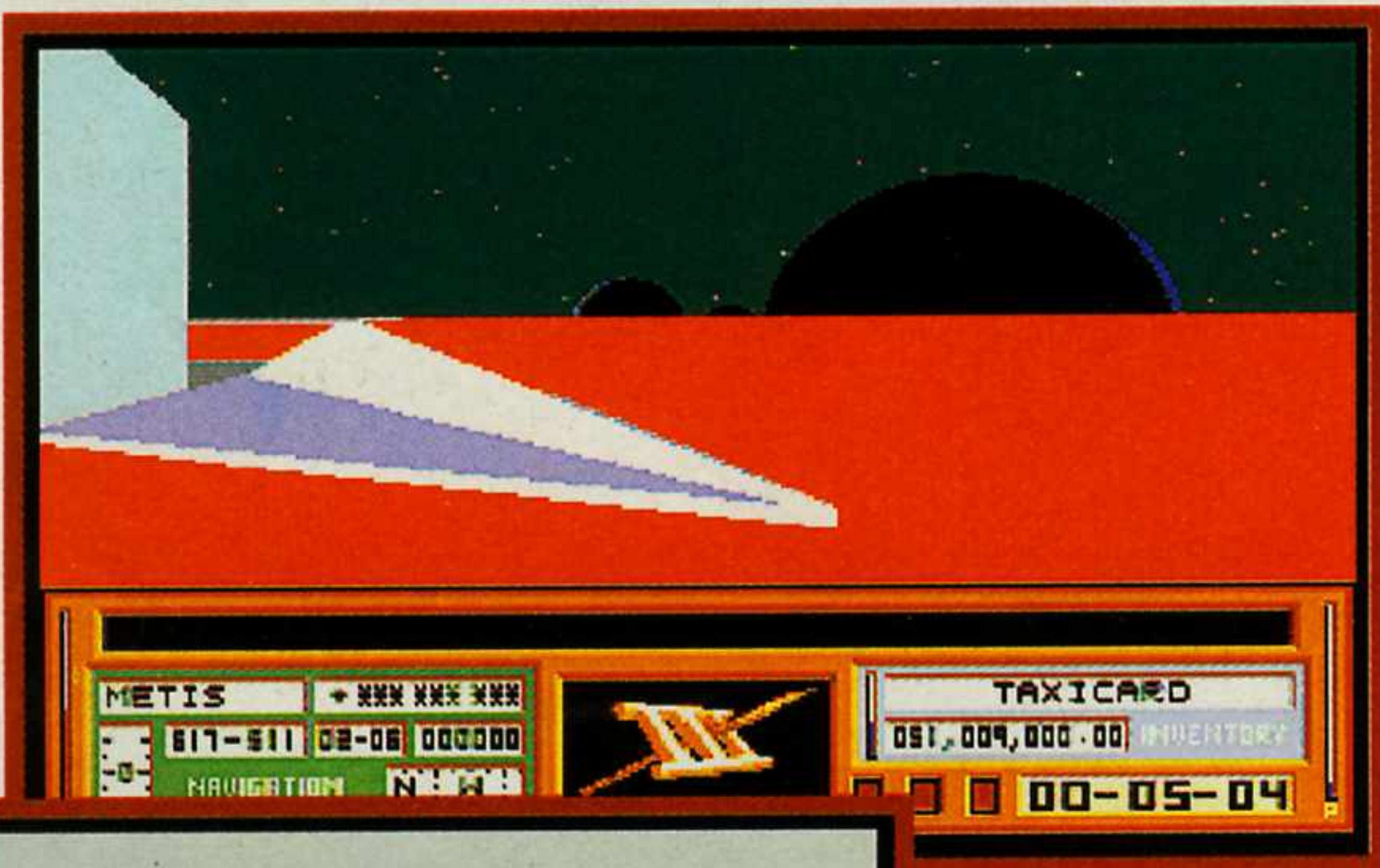
The Laffer Utilities

Die absolut überflüssigsten Hilfsprogramme, die man sich überhaupt nur vorstellen kann. Die schönste Art, seine Zeit zu verschwenden. So steht's zumindest auf dem Cover. Ob's auch stimmt?



Buck Rogers Matrix Cubed

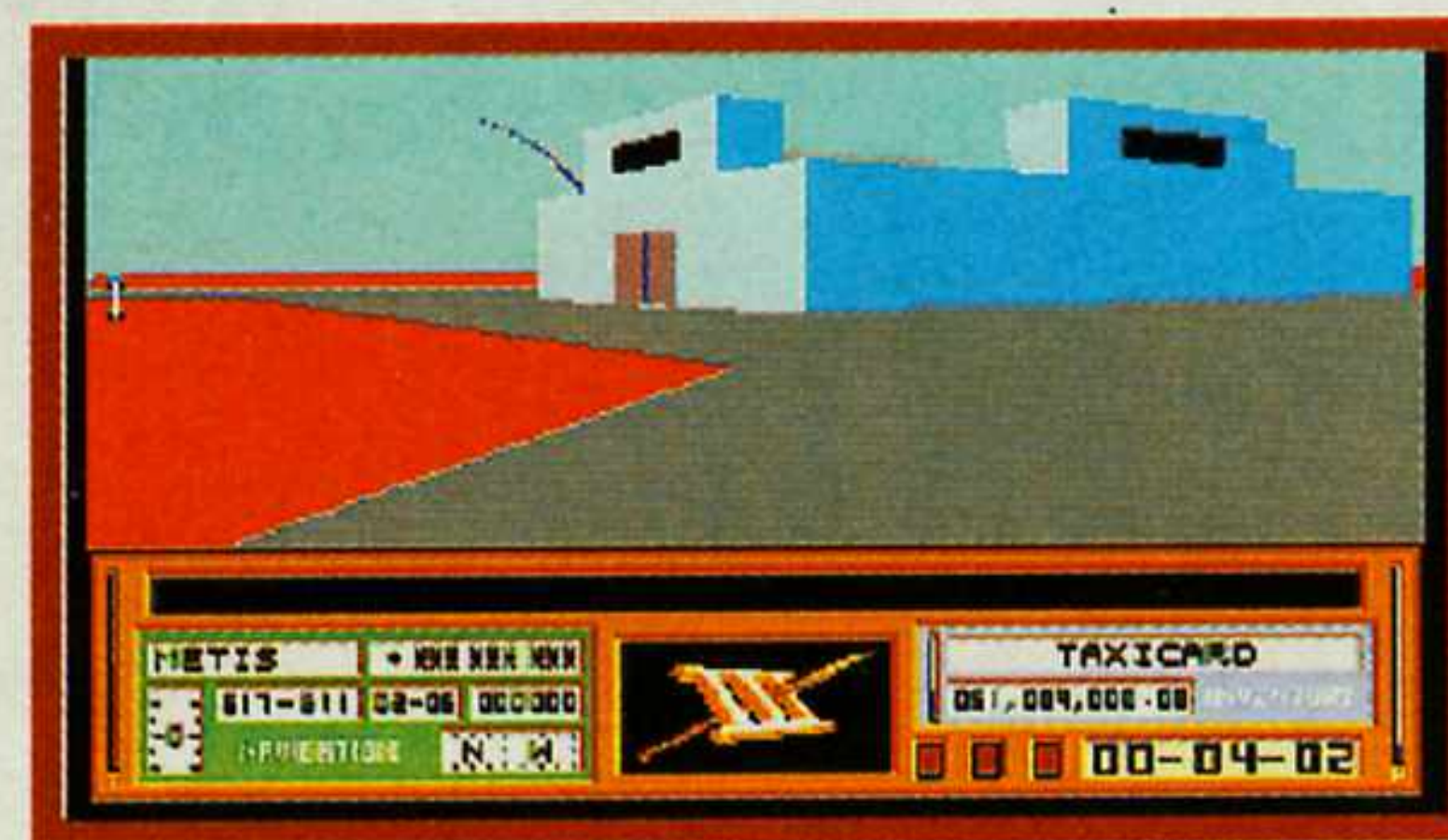
SSI läßt nicht locker! Nach dem kürzlich erschienenen Eye of the Beholder II, wird nun auch was für Science-Fiction Fans nachgeschoben. Hat's auch neue Ideen oder nur einen neuen Namen?



Mercenary III

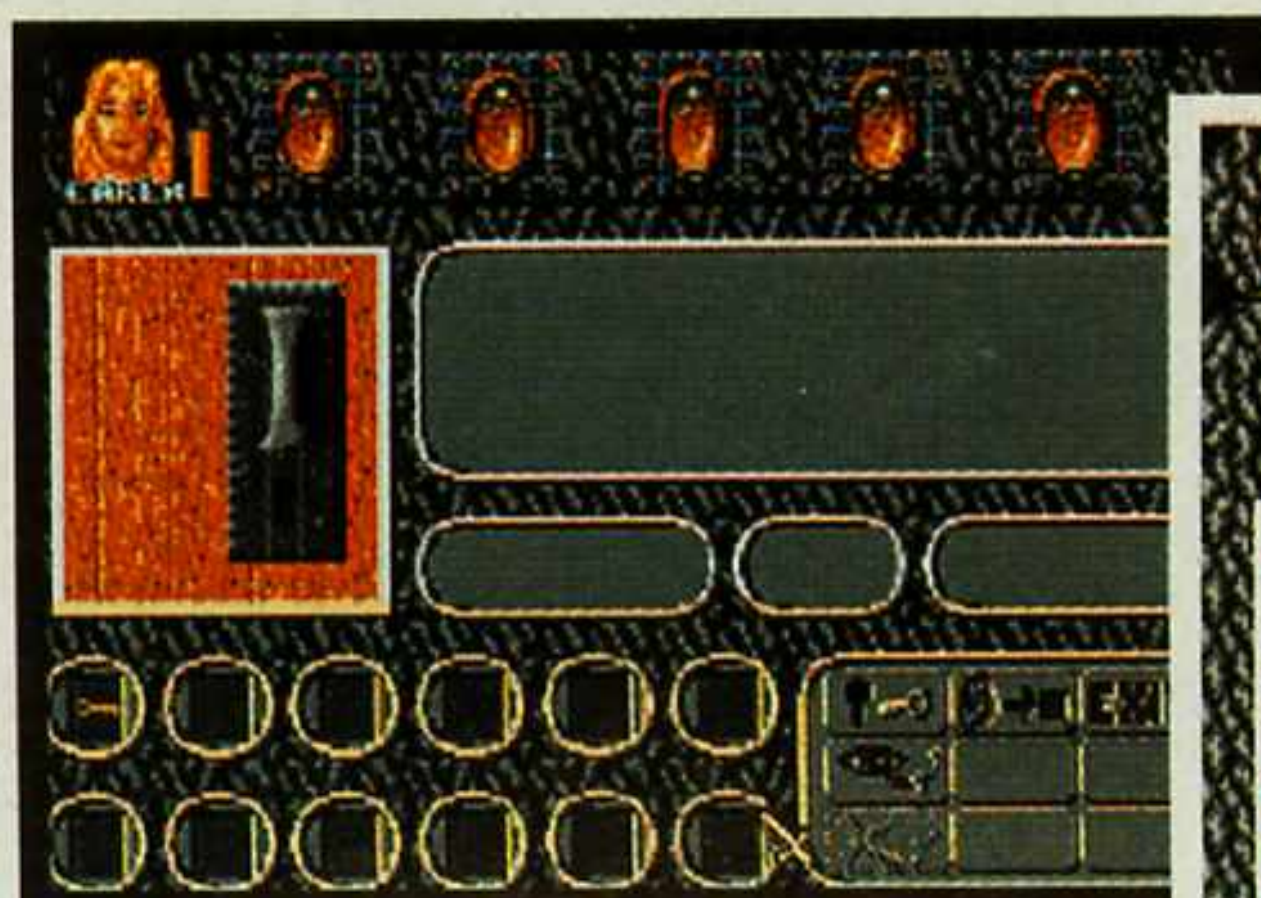
Ein weiterer Teil der Vektor-Odyssee im Gamma Sonnensystem. Diesmal wird es möglich sein, sich mit anderen Personen zu unterhalten. Ob dieses

interaktive Gameplay auch tatsächlich den Anschein erwecken kann, daß die Typen, denen man begegnet, sich intelligent verhalten, wird sich erst noch in der nächsten Ausgabe zeigen.



Amberstar

ST-User aufgepaßt! Euch steht eine heiße Rollenspiel-Kiste in's Haus! Wie heiß, erfahrt Ihr nächsten Monat.



Holt sie Euch!
Die Play Time

● 5/92 ●
erscheint am
8.4.1992

BOY™. Neu. Für Euren GAME BOY™. Neu. Für Euren GAME BOY™.

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II

BACK FROM THE SEWERS™

Neu

Teil II
Abenteuer
der Turtles



Im Urteil der Fachleute:
In VIDEO GAMES 1/92 mit 81% Spielspaß als VIDEO GAMES CLASSIC ausgezeichnet:
"Hut ab! ... KONAMI (hat) einen weiteren Meilenstein dieses Genres geschaffen ... abwechslungsreich und wohl durchdacht."

Jetzt geht die Action erst richtig los...
Springen, klettern, skateboarden und surfen durch Kanäle, leerstehende Gebäude, über Autobahnen und durchs Technodrome. Doch plötzlich ... einer der Turtles ist verschwunden. Da müssen Pizza-Bonus-Punkte her, um ihn zu befreien. **Cowabunga !!!**

Die Turtles II mit noch mehr Action, noch mehr superstarkem Spielespaß. Mit Soundmenü, digitaler Sprache, toller Grafik, drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen und vielen Levels.
Da kommt Euer Game Boy ins Turtlen.

Teenage Mutant Hero Turtles Teil II - das ist der superstarke VideospieleSpaß von KONAMI.

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.



Exklusiv für Nintendo Spielsysteme (NES)

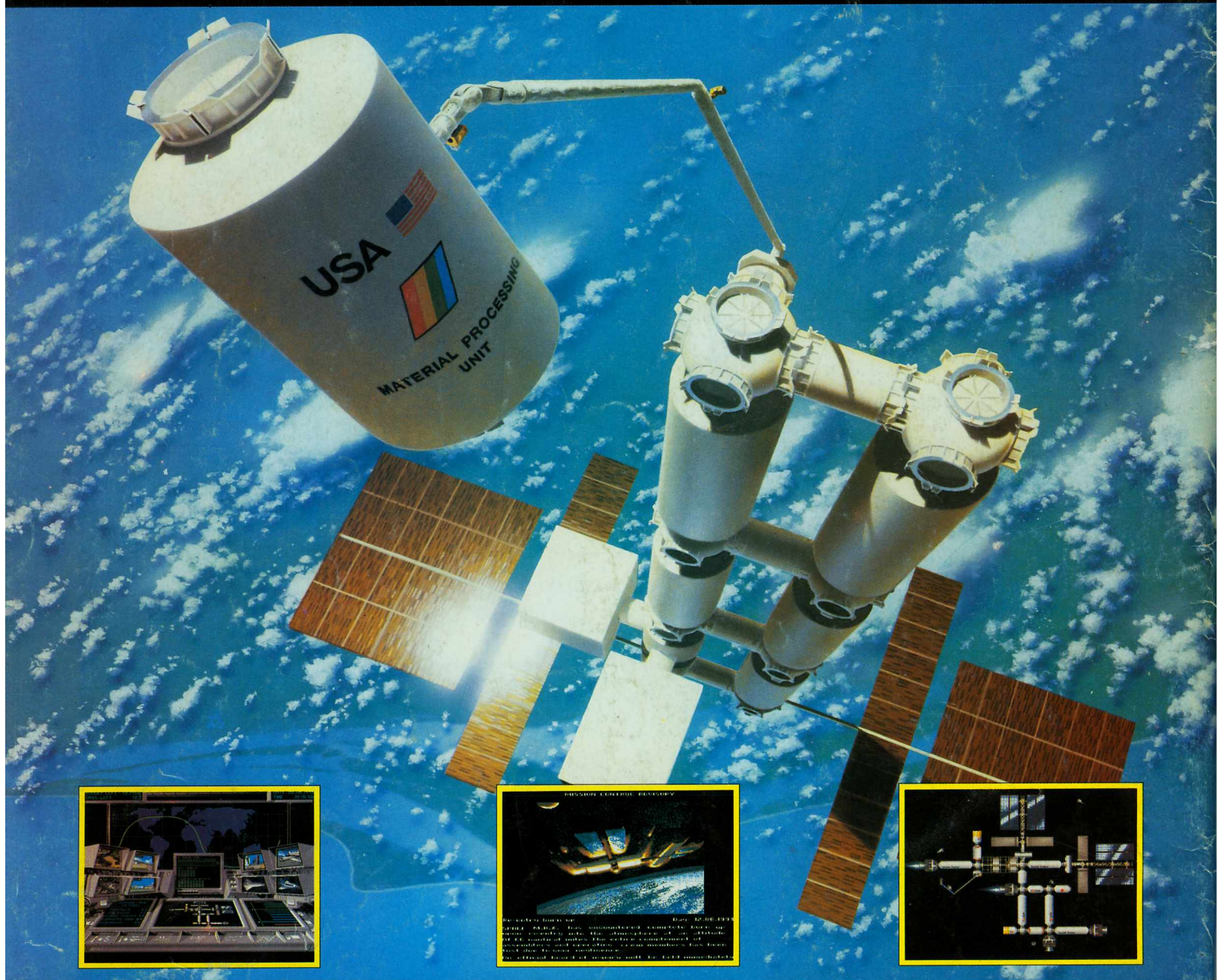


Gutscheine
für neue Aufkleber!!!
Jetzt abholen oder anfordern: Die Turtles und dazu zwei weitere Überraschungs-Aufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50. Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 3 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. **Aufgepaßt!** Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

KONAMI

Superstarker VideospieleSpaß

SPACE M+A+X



INVESTIEREN SIE IN DIE ZUKUNFT

AMIGA

BOMICO

IHR SOFTWAREPARTNER
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELN?
BOMICO SERVICE-LINE:
0 61 07-6 20 67



S O F T W A R E

NÖRDRING 71
4630 BOCHUM 1
TEL.: 02 34/68 04 60
FAX: 02 34/68 04 97

PC
C 64